

Il Canto della Sirena - prima parte cronaca

Quattordicesima avventura della **Campagna di Uryen**, ambientata nell'estate dell'anno 517.

I membri del XXIII Plotone di Uryen si recano nella città di **Angvard**, dove svolgono alcuni incarichi nell'esercito locale, in attesa di mettersi in viaggio verso Nord (eventi narrati nella cronaca **Il Canto della Sirena - seconda parte** e nelle successive **Il Canto della Sirena - terza parte** e **Il Canto della Sirena - quarta parte**).

Master DarkAngel.

CRONACA

Periodo: dal 11/05/2016
al 23/11/2016

Periodo RPG: dal 11 luglio 517
al 9 agosto 517

Num. sessioni: 15

Nella tenda del Tenente Vonner

La sera dell'11 luglio 517 il gruppo di soldati del XXIII Plotone dell'**Esercito di Uryen**, composto da **Sven Herzog**, **Bohemond D'Arlac**, **Engelhaft Todenehmer**, **Vodan Thorn** e **Colin Tarr**, raggiunge la città di **Angvard** e fa rapporto al Caporale **Lawdie Bear**.

Dopo un breve resoconto dei fatti salienti, Bohemond chiede che venga mandato un presidio al passo nascosto che conduce alla **Valle delle Acque Amare**, con la speranza di intercettare la Caporalesa dell'Esercito di Ghaan **Ardee Drachen** con i suoi uomini.

"Di questo devi parlarne con il Tenente, io non ho il potere di mandare gente lì".

"D'accordo, quando possiamo parlarci? E' molto urgente"

"Vedo se è possibile farlo subito".

Dopo una breve attesa il gruppo al completo viene ammesso nella tenda del Tenente Comandante **Vonner**, l'ufficiale più alto in grado del Presidio di Uryen. Il Tenente appare ferito, ha sul torace alcune fasciature recenti. Riconosce Sven, Bohemond ed Engelhaft, che saluta in modo particolarmente rispettoso, e si rallegra del fatto che la missione sia andata a buon fine.

Bohemond racconta brevemente i fatti, soffermandosi in particolare sulla presenza di una Squadra dell'Esercito di Ghaan.

"Abbiamo ancora un po' di margine su di loro, qualche giorno di vantaggio: possiamo intercettarli sul passo quando usciranno dalla Valle", spiega il Paladino.

"Quindi suggeriresti di organizzare dei posti di blocco per cercare di fermarli", annuisce il Tenente. "Si può fare qualcosa, ma non sarà semplice: quella è una zona dove senza un presidio stabile di notte non ci puoi stare, ci sono sia **Risvegliati** che **Kreepar**. Nella strada dal presidio al ponte c'è frequente attività di Ghaan, se hanno un piano di estrazione potrebbero incontrarsi sotto... noi possiamo intensificare un po' la sorveglianza, ma in pratica già lo facciamo, non è detto che saremo lì in quel momento. Presidi stabili fuori da un avamposto... è difficile... è una linea molto lunga quella che andrebbe presidiata. Possiamo intensificare la sorveglianza per tre giorni, diciamo... e speriamo che passino proprio in quel momento. Non è che nuotiamo nelle buone notizie, ma una squadra da dedicare a questo obiettivo ce l'avrei pure... dobbiamo essere fortunati coi tempi, altrimenti rischiano di passarci facilmente sotto al naso".



Ritratto di **Vonner Baumann**,
Tenente Comandante dell'Esercito di
Uryen.

Aggiornamento del Tenente sugli ultimi avvenimenti della guerra

Il Tenente aggiorna il gruppo sugli ultimi avvenimenti della guerra.

La guerra con Ghaan continua, i fronti si sono stabilizzati e le forze in campo sono adesso abbastanza note.

Il fronte di **Angvard** può contare su:

- Le forze militari di **Angvard**, circa 200 unità residue, prevalentemente fanti. E' indubbiamente il reparto che ha seguito le perdite più ingenti, che vengono rimpiazzate dai nuovi reclutamenti/nuovi arrivi.
- Le forze dell' **Armata del Corno** al comando di Acab, ridotte a circa 50 cavalieri e a 25 di arcieri, riconvertibili in fanti.
- Le forze di **Uryen**, tra un minimo di 100 e un massimo di 200 uomini, che si occupano prevalentemente di logistica/approvvigionamenti e supporto difensivo alla città di Angvard, a convogli e a carovana.
- Le forze del **Priorato di Dossler**, che coordina anche i rapporti con Feidelm e Greyhaven: circa 100 uomini, suddivisi tra fanti arcieri e qualche cavaliere. Anche loro fanno attività logistica, difensiva e pattugliamento.
- Lo squadrone dell'**Angelo Nero**: forze scelte provenienti da **Greyhaven**, un distaccamento che è venuto apposta per interessarsi del problema. Circa 30 persone, molto ben equipaggiate e che sembrano sapersi muovere in questa zona: hanno anche un paio di esploratori piuttosto anziani che conoscono il posto, gente che ha combattuto da queste parti anni o forse addirittura decenni fa. Fatto sta che non si capisce bene che cosa sono venuti a fare, hanno aiutato assai poco nelle attività militari, se ne vanno più che altro in giro: a fare chissà che, non si sa. L'**Angelo Nero** ha parlato sia con Yara che con David, ma nessuno sa bene cosa si siano detti. Non dovrebbero essere cattive notizie, comunque, altrimenti penso che l'avremmo saputo.

Il fronte di **Ghaan** può contare su:

- Le forze militari di **Ghaan**, grossomodo pari a quelle di Angvard (200 unità) equamente distribuite tra fanti, arcieri e cavalieri.
- Le forze militari di quel che resta dell' **Esercito Lealista**, ammontanti a circa 100 unità, prevalentemente fanti.
- Almeno **due compagnie di ventura** originarie di **Rastan** e sopravvissute alla Guerra delle Lande, in qualche modo rifondate/rimaste in attività. Numero sconosciuto, si suppone 30+30 o simile, probabilmente fanti e arcieri.
- Almeno due clan **Nordri**, numero sconosciuto (min 50, max 100). Non si conosce il nome delle tribù, ma i Knath dovrebbero chiamarsi **Ymir** e **Borg**. Ymir: tribù piccola, molto feroce: sembrano dei giganti. Non prendono prigionieri, rapiscono, etc. Borg: tribù numerosa, più variegata. Sembrano leggermente più ragionevoli (forse). I nordri sono prevalentemente fanti e arcieri, non sembrano avere cavalcature a disposizione.
- Almeno un clan **Elsenorita**, gli **Ochleil**, il cui appoggio sembra essere per ora, fortunatamente, soltanto indiretto (navi, protezione dagli altri clan). Si tratta di un clan molto numeroso e potente, se dovesse entrare nel conflitto le conseguenze sarebbero disastrose. Al momento non ci sono testimonianze che li hanno visti in azione.

In generale, l'apporto di Nordri ed Elsenoriti comincia ad essere un problema molto grosso perché hanno una mobilità superiore grazie alle navi.

Tutta la zona ovest è adesso diventata off-limits. Non ci sono prove "ufficiali" che queste tribù/clan siano alleate di Ghaan, ma è praticamente certo, anche dall'esito degli interrogatori che siamo riusciti a effettuare.

Inoltre, c'è il problema dei Kreepar e dei Risvegliati, che a Ghaan sembra creare meno problemi: i Risvegliati sembrano non impensierirli granché, mentre i Kreepar è probabile che a Ghaan proprio non vi siano perché tutto il territorio è in quota, salvo poche eccezioni (vallate oggi disabitate).

Alla luce di questi fatti Angvard sta combattendo sempre più una guerra di contenimento: l'esercito regolare non è equipaggiato per avanzare, quando lo fa cade vittima della guerriglia di Ghaan sulle montagne e della mobilità superiore dell'esercito nemico.

Problemi diplomatici

Ci sono anche alcune novità, purtroppo non buone, sul fronte diplomatico: su quelle ne sanno sicuramente di più i fratelli Raleigh, visto che riguarda la "legittimazione" del ragazzo come Dominus di queste terre. A quanto pare il Duca Bianco ha riconosciuto la successione come legittima, ma ritiene che spetti a lui "rimettere ordine" nel territorio. Come a dire, che se vuole restare Dominus deve trovare il modo di risolvere il problema di Ghaan e dei Lealisti residui. Il Duca non sembra intenzionato ad effettuare spedizioni in questo lato di Feith, probabilmente per timore di quello che potrebbero trovarsi di fronte.

La morte di Alma

Come se non bastasse, spiega il Tenente, tra due giorni ci sono i funerali di **Alma**. Con lei scompare un altro tassello di quello che era **Alma Mater**...

Tutti la chiamavamo Alma, ma il suo vero nome era Amalia. **Amalia Baruch** (uno dei nomi presenti sulla lista ritrovata da Bohemond addosso a **Joad Kempf**).

Purtroppo, da come ho ricostruito i tempi, quando hai trovato quella lista la cosa era già in piedi. Appena ci è giunta l'informazione siamo andati a cercarla nella sua abitazione, nel villaggio di **Mavan**, qui vicino. A Uryen aveva perso tutto, quindi non voleva ricostruirsi una vita lì, e anche restare in zona qualora servisse il suo aiuto. A quanto mi hanno detto si era persino fidanzata con uno del posto, un certo **Lautrec**... Avete incontrato pure lui, è nel rapporto che mi avete fatto quando vi ho mandati a Mavan. All'inizio lo abbiamo pure arrestato, ma è evidente che gliel'hanno semplicemente fatta sotto il naso. L'hanno rapita a casa sua, mentre lui era fuori. Non se n'è saputo niente per mesi, poi l'abbiamo ritrovata... Per così dire.

Vagava per le campagne nei pressi di **Holov**. Un soldato l'ha riconosciuta e, dopo averla abbattuta, l'ha portata qui. L'abbiamo bruciata, ovviamente: spargeremo le ceneri. Il corpo lo abbiamo guardato, ovviamente. Una ferita al collo, probabilmente di un coltello affilato o una daga: sufficiente ad uccidere, ma non a evitare il risveglio. Difficile capire se l'hanno uccisa subito e/o a casa di Lautrec oppure altrove, magari dopo averla interrogata: il corpo era ridotto male, pieno di graffi e tumefazioni, ma è difficile dire cosa può averle causate.

Precauzioni

Una volta congedato il gruppo, il Tenente Vonner aspetta un'oretta e poi convoca nuovamente Bohemond, Sven e Engelhaft, in privato, senza Colin e Vodan.

"Ho visto che avete due soldati nuovi con voi... e in generale Uryen sta reclutando parecchi soldati in questo periodo, per forza di cose. La scoperta delle due spie ci ha parecchio danneggiato, le notizie importanti valgono più della vita dei soldati, bisogna proteggerle. Il problema è che abbiamo la certezza che ci siano altre spie, che ancora non abbiamo individuato."

Il Tenente chiede se i due soldati semplici siano fidati. Bohemond annuisce e garantisce per loro.

"Questo Colin, che viene da Greyhaven... dovete scoprire se sia o no legato alla spedizione dell'Angelo Nero... di cui ancora non abbiamo capito abbastanza"

"E poi c'è quello di Nuova Lagos. Molti suoi ex-commilitoni militano adesso nell'esercito di Ghaan, come la mettiamo?"

Bohemond e Sven assicurano il Tenente che sia Colin che Vodan sono degni della massima fiducia.

"Fatto sta che sicuramente ci sono altre talpe, e parliamo di gente che sa informazioni più importanti dei due carretti pieni di medicinali, quindi qualcuno di cui ci fidiamo parecchio ci darà una grande delusione, prima o poi. E' il caso di guardarsi molto attentamente intorno, mi raccomando".

Incontro con Yara

Il mattino seguente, 12 luglio, Bohemond, Engelhaft, Colin e Sven salgono al terzo livello della città e chiedono udienza a **Yara Raleigh**.

La trovano in una sala delle udienze, circondata da molte persone che chiedono risposte, consigli. Ci sono soldati e popolani, c'è anche il Paladino **Brian Sturm** che cerca di aiutarla.

La giovane Paladina ha l'aria stanca e provata. Appena riconosce Bohemond è felice di vederlo, si discosta dalle altre persone e resta coi soldati di Uryen che le raccontano della missione nella **Valle delle Acque Amare**.

Anche per Yara il pattugliamento nella zona meridionale verso il passo è estremamente difficile, tanto più che è una zona storicamente fedele a suo padre, e che quindi considera lei e suo fratello come dei traditori. "Vedrò cosa si riesce a fare..." aggiunge poi.

Yara racconta di un recente episodio bellico in cui si è trovata in grave pericolo, è stata ferita, e i suoi uomini sono rimasti isolati su un'altura circondati dall'esercito di **Ghaan**, e che solo grazie all'intervento di **Acab** sono riusciti a scampare al disastro. Yara dice anche a Bohemond che sicuramente quelli di Acab conoscono bene Joad Kempf, visto che ci hanno combattuto a lungo durante la prima parte della Guerra delle Lande.



Ritratto di **Yara Raleigh**, Guardiano del Tempio di **Dytros** e comandante dell'esercito di **Angvard**, sorella del Dominus **David Raleigh**.

Funerale sì o no?

Dopo l'incontro con Yara, il gruppo si interroga sul dafarsi, se aspettare il funerale di Alma o ripartire subito per Uryen.

Sven: "vi pare il caso? Siamo soldati... perdere due giorni per aspettare un funerale..."

Bohemond: "Il compagno della defunta ci può dare informazioni su come sia stata assassinata"

Sven: "non è che magari è già in città questo compagno della defunta? Così ci parliamo subito e ci sbrighiamo a tornare a Uryen. Non possiamo perdere due giorni per aspettare un funerale. Interroghiamo il vedovo... non so bene che cosa gli dovremmo chiedere... e poi ci sbrighiamo".

"Non sappiamo se ci sia e dove sia questo Lautrec" dice Bohemond.

"Una volta che troviamo l'urna, troviamo anche il vedovo" dice Sven.

Caporale Mor dice a Sven che Lautrec è arrivato la sera prima e che l'urna di Alma si trova all'accampamento di Uryen.

"Lautrec alloggia da "Birra e Porco", dice il Caporale Mor.

L'incontro con Lautrec

Sven e Engelhaft vanno a cercare l'urna di Alma e Lautrec.

L'urna sta nei magazzini dell'accampamento di Uryen, non c'è niente da vedere: loro vanno alla locanda "Birra e Porco".

Salgono al secondo livello della città.

Intanto Sven chiede a Engelhaft: "tu lo sai cosa chiedere a questo vedovo? Io non so niente e non me ne frega niente, oltretutto"

Engelhaft ha pure le idee confuse. "Dobbiamo cercare di capire come sia morta Alma, e perchè".

Entrano nella locanda, poco affollata, atmosfera un po' squallida.

Engelhaft suona un campanaccio al bancone. "Un attimo..." e si apre una botola ed esce uno con delle frattaglie e una parannanza sporca.

"Vorremmo bere... una birra..." dice Engelhaft.

"Iniziate presto..." commenta il rude oste.

Sven chiede una ricca colazione da pagare col fondo cassa: due uova a testa e un po' di birra scura.

Dopo poche chiacchiere interlocutorie, chiedono all'oste di **Avon Lautrec**.

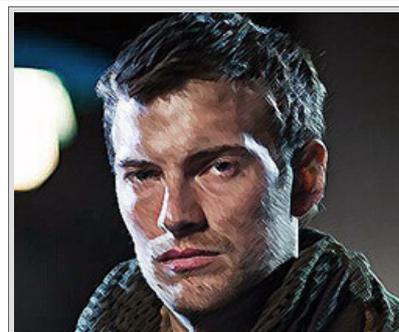
"E' venuto ieri sera", risponde l'oste. "Sta dormendo di sopra, ancora non è sceso".

Mentre smangiucchiano, scende Avon Lautrec, che li guarda. Loro lo salutano e gli fanno le loro condoglianze.

Engelhaft gli chiede come sia successo.

Lui racconta di far parte di un gruppo di volontari che affiancano i soldati di **Dur Dur**, di cui lui si fida poco. Svolgevano lavoro di pattuglia contro Risvegliati e Kreepar.

"Io stavo fuori, l'ho salutata la mattina, Alma viveva da me... e quando sono tornato la sera ho visto che era stata forzata



Ritratto di **Avon Lautrec**.

una finestra della casa e lei non c'era. Ho capito subito che non se n'era andata volontariamente, c'erano alcuni segni di colluttazione. Ho immediatamente avvertito l'esercito, che già la stava cercando, l'esercito di Uryen, che avevano informazioni che Amalia era diventata un probabile obiettivo di guerra di qualcuno di Ghaan, e quindi la volevano mettere in sicurezza... sulle prime hanno creduto che fossi stato io il responsabile e mi hanno tenuto agli arresti per qualche giorno"

"Ma loro come hanno saputo che era stata rapita?" chiede Engelhaft

"Loro venivano per prenderla e metterla in sicurezza", spiega Lautrec. "Ci siamo incontrati a metà strada mentre andavo ad Angvard".

Poi Lautrec dice che ha cercato un po' nella zona, mentre Uryen cercava verso Ghaan.

"Poi l'hanno ritrovata 3 settimane dopo, con una ferita mortale sul collo, mortale ma non sufficiente a non farla risvegliare, purtroppo"

"Chi l'ha controllata questa ferita?" chiede Engelhaft.

"Una persona che sta con l'esercito, non lo conosco"

Lautrec dice che la città di **Mavan** era controllata, il perimetro era protetto. Dev'essere stato molto bravo il responsabile a portarla via senza farsi vedere.

"C'era sangue nella casa?" chiede Engelhaft.

"Una piccola quantità, nella zona della colluttazione. Deve aver rischiato grosso oppure aveva poteri sovranaturali"

"A te Amalia aveva detto qualcosa di particolare?"

Lui racconta un po' di cose di cui parlavano, Amalia era molto brava a curare e a fare le diagnosi, ed era molto brava come erborista. Lautrec ne parla con trasporto, è molto addolorato per la sua perdita.

"Se c'è da menare, quando avrete trovato il responsabile, venitemi a chiamare perchè io ci voglio essere", dice Lautrec.

L'intuizione di Padre Engelhaft

Usciti dalla locanda, Engelhaft rimane un po' pensieroso, riflette sulla lista dei bersagli di **Joad Kempf** e si rende conto che quasi tutti sembrerebbero erboristi, alchimisti, o medici... oppure sacerdoti, che comunque spesso hanno una formazione anche in ambito alchemico o botanico. Fa notare questa considerazione a Sven, che annuisce con sguardo imperscrutabile.

I giri di Colin e Bohemond

Mentre Engelhaft e Sven fanno visita a Lautrec, Bohemond accompagna Colin a far visita a **Lucy Grass**, la giovane erborista sua amica. Lucy è felicissima di vedere Colin.

"Quanto vi tratterrete?" domanda la ragazza.

"Poco", risponde lapidario Bohemond.

Dopodichè Colin chiede alla ragazza se abbia notizie di Norman il Mago, o di Dust, o magari di Anghvan. La giovane scuote il capo, deludendo un po' lo studioso. "Volete rimanere a pranzo?" chiede poi Lucy.

"Facciamo un po' di giri e poi passiamo per pranzo, grazie" le risponde Colin.

Kad e le scaglie di Kreepar



Ritratto di **Nestor il Guercio**

Colin e Bohemond scendono al Primo Livello, dove visitano la baracca/bottega di **Nestor il Guercio**. Lui non è in vista, si sente rumore dall'interno. Prima di loro c'è già un energumeno locale che vuole parlare con Nestor, un cacciatore di Kreepar a cui Nestor deve dei soldi.

"Se ti do 4 bronzi ci fai passare avanti?" offre Colin.

"Ma mi deve da' della roba in cambio dei soldi... delle scaglie..."

"Che ci fai con le scaglie?"

"Le vendo a un altro"

"E che ci fanno?"

"Che cazzo ne so"

Colin gli fa un po' di domande, per ingannare l'attesa.

"Facciamo così, tu mi dai 4 monete di bronzo e io ti dico un po' di cose sulle scaglie"

Colin acconsente e gli dà 4 monete

"Ora che siamo amici, ti posso raccontare..."

"Come ti chiami?"

"Kad. Siamo molto amici. C'è qualcuno che compra scaglie di Kreepar. La maggior parte non sono buoni, alcuni sì, quelli che hanno una specie di armatura. Li vuole comprare uno che sta parecchio a Nord di qua, in territorio neutrale, il cosiddetto territorio conteso".

Conversazione e accordi con Nestor

Torna su Nestor con queste scaglie, Colin le osserva: sembrano placche di gamberoni, nere un po' lucide.

Kad se ne va soddisfatto con le scaglie, resta Nestor.

Colin saluta Nestor e gli chiede di Dust. Nestor gli dice di non nominarlo a voce alta e indica di scendere sotto, un posto tetro e fetido dove Nestor custodisce la sua collezione di carcasse di Kreepar. L'odore è talmente asfissiante che Bohemond è costretto a restare sulla soglia, non riesce a scendere. Colin invece segue Nestor senza problemi, anzi incuriosito da tanti resti putrescenti di diverse tipologie di Kreepar.

Colin chiede di Dust.

"Perchè lo cerchi?"

"Siamo... persone che fanno un lavoro più o meno simile..."

"E' questo che mi preoccupa, perchè c'è una taglia sulla testa di Dust... e mi sembrate soldati..."

"Non ci interessa denunciarlo" dicono Colin e Bohemond.

"Ma Dust vi conosce? E' contento di rivedervi?"

"Secondo me sì" dice Bohemond.

"Non vi consiglio di far incazzare Dust. Io vi posso aiutare a trovarlo, ovviamente non gratis, poi non rispondo di quel che succede se non sarà contento. Facciamo finta che io posso chiamare Dust, vi posso organizzare un incontro con Dust per la fine del mese, mi serve un paio di settimane..."

"Ma noi dobbiamo partire presto..." dice Colin

"Eh ma lui non sta qua, che volemo fa? Se vi interessa mi lasciate il nome, che lui deve conoscere, a quel punto se lui è d'accordo tu torni e ti dico luogo e giorno dell'incontro"

"Intanto pigliamo un appuntamento, al massimo non ci presentiamo", dice Colin.

Colin gli dà 2 bronzi.

"No", dice Nestor, e chiede un argento.

Colin acconsente e paga, poi resta un po' a studiarsi le varie carcasse, elargendo a Nestor vari consigli su come rendere più salubre l'ambiente. Nestor tuttavia non sembra avere minima intenzione di modificare le proprie abitudini.

All'accampamento di Acab

Dopo l'incontro con Nestor, Colin insiste di voler provare a contattare Norman il mago di Acab, che dovrebbe trovarsi presso l'accampamento dell'Armata del Corno.

L'accampamento è circondato da una palizzata, all'entrata ci sono un paio di guardie.

Colin chiede di Norman alle due guardie all'ingresso.

"Che vordi' che stai cercando Norman? In che senso? E tu chi saresti?"

Colin si presenta.

"Perchè cazzo ti dovrei far passare e vedere se ci sta Norman, Colin Tarr?"

"Perchè non dovrei farmi passare?"

"Perchè sono la guardia addetta a non far passare le persone?" dice la Guardia.

"Non ha tutti i torti" commenta Bohemond.

"Con sei pezzi di bronzo potresti andarmi a chiamare Norman?" dice Colin.

"Me li puoi dare e puoi scoprirlo, ma io non ti consiglio di farlo."

"Quand'è che cambi turno, tu?" chiede Colin.

Bohemond scoppia a ridere.

"Se mi faccio sospendere, tipo adesso ti ammazzo di botte e poi ti cago addosso, poi dopo cinque minuti mi vengono a sostituire. Se vuoi possiamo farlo"

"O sennò?"

"Dovrei staccare verso le otto"

"Tutto il giorno stai qua?" chiede Colin.

L'altra guardia interviene "siete fortunati, perchè ci hanno espressamente detto di non cedere alle provocazioni, quindi per fortuna potete continuare a fare gli stronzi e noi continueremo a non menarvi. Però, voglio dire..."

Bohemond trascina via Colin prima che la situazione degeneri.

Tentativo in locanda

"Proviamo a vedere se alla locanda dei soldati di Acab troviamo qualcuno più gentile" dice Colin. Bohemond lo segue, entrano e si siedono. L'atmosfera è rilassata, ordinano un paio di birre e Bohemond accende la **Pipa Horrenda** e fa una fumatina.

Intanto Colin attacca bottone con un soldato dell'Armata del Corno. Subito si presenta come un soldato di Uryen suscitando ilarità e una certa curiosità negli astanti.

"Sto cercando Norman, il Mago"

"E in bocca al lupo, buona ricerca" ridacchia il soldato e gli dà una pacca sulla spalla.

"Sono uno speciale... lui pure..."

"Sei un soldato speciale... a me le persone speciali mi piacciono sempre... ma dimmi un po', tutti i soldati speciali di Uryen girano con l'armatura un po'... così... ? Sai che è, che Norman ha un caratteraccio... i soldati di Uryen gli stanno sul cazzo... i soldati speciali... non lo so... magari pure peggio"

"Potresti organizzare un incontro"

"Ti posso far parlare con un'altra persona, che è il mio Sergente. Lui è un campione di braccio di ferro. Se tu lo batti... lui ti presenta Norman. Lui accetterà sicuramente"

"Ma come pensi che possa vincere a braccio di ferro con lui?" domanda Colin.

"Ehhh... non lo so, mangi molte verdure..." ridacchia il soldato. "Ma poi dimmi un po'... se io fossi Norman, cosa mi chiederesti?"

"Ti chiederei cosa ne pensi dei Kreepar, dei Risvegliati..."

Il soldato scoppia a ridere: "e che te deve di'... non piacciono a nessuno!"

"Ma credo che Norman, essendo uno speciale..." insiste Colin.

Tutti a ridere.

"Ahhh.... anche Norman è uno speciale!!!" esclama divertito il soldato. "Guarda, non si può fare, non posso. Non ho l'autorità, anche volendo".

Colin dice che è disposto a tentare per il braccio di ferro. "Come faccio a trovare il tuo Sergente?"

"E' facile, viene qua stasera..."

Saluti, si danno un vago appuntamento per la sera, per la sfida a braccio di ferro.

Di nuovo da Lucy

Bohemond torna dai compagni e lascia Colin a pranzo da Lucy. La giovane chiede a Colin un po' di consigli in materia alchemica e gli mostra i suoi progressi, Colin l'aiuta un po' e poi torna all'accampamento di Uryen.

Dal Tenente Vonner

Quando Colin spiega ai compagni che il suo piano è tentare una gara di braccio di ferro col Sergente dell'Armata del Corno, tutti sono perplessi, finché Sven si offre di gareggiare al posto suo.

"Però ti avverto, Colin, è probabilissimo che finisca tutto in una rissa, stasera", dice Sven.

"No, è per questo che preferisco andare da solo", dice il giovane. "Mi pestano, poi torno, guarisco..."

Padre Engelhaft dice che gli piacerebbe parlare con i medici che hanno visto le ferite di Alma.

"Ci possiamo andare domani, se stasera c'è il braccio di ferro. E poi chiedo al Tenente Vonner se posso officiare il funerale. Ma piuttosto, Colin: perché non chiedi al Tenente se può farti parlare lui con Norman?"

Colin acconsente a provare, e insieme visitano la tenda del Tenente.

Engelhaft si offre di celebrare i funerali, ma il Tenente scuote il capo.

"Guarda, siamo d'accordo che i funerali li officierò io" dice Vonner. "Io ti do questo consiglio, succedono cose strane ad Angvard da un po' di tempo, ti spiegheranno meglio a Uryen ma per il momento è meglio se non ti fai vedere troppo come sacerdote, lascia fare a me".

Engelhaft capisce, poi chiede di parlare col medico che ha visto la ferita di Alma.

"L'hanno vista Vanjar e Kurt, caporale e sergente. Puoi parlare con l'uno o con l'altro".

Engelhaft aggiunge anche che l'elemento conduttore della lista è che siano tendenzialmente tutti erboristi o simile, tranne qualche eccezione.

Poi prende la parola Colin.

"Tenente, sei tu quello che ha preso la testimonianza di Annie, vero?"

"Sì"

"Sai come sta adesso?"

"So che sta in un appartamento separato all'interno alla Rocca, a Uryen"

"Sai come sono andate le cose anche con l'Angelo di Greyhaven"

"Sì"

"Io mi sono interessato al problema Annie"

"Hai capito qualcosa di quel che è successo?"

"Condivido le impressioni di Luger" dice Colin

"Rischi per i suoi compagni, per chi sta vicino a lei?"

"Sembrirebbe di no"

"Bene. E come si prendono queste cose? Le hanno fatto mangiare qualcosa?"

"Uno di questi demoni si è accoppiato con lei", risponde Colin. Poi gli chiede i racconti a caldo di Annie subito dopo la liberazione.

"Mi ha raccontato di avere visto esseri giganteschi e mostruosi... ho pensato che fosse il risultato di qualcosa che possono averle dato, un sedativo naturale... a volte vengono dati ai prigionieri per farli stare tranquilli. Dice che stava in una cella fredda, con una grata da cui si vedevano le montagne, una cella buia... con incubi di mostri, dolori al ventre... come se le stesse crescendo un fuoco dentro"

Poi il Tenente aggiunge: ti dico una cosa, non abbiamo chiesto noi Annie, ce l'hanno proposta loro, diciamo. E una cosa che il nemico non vede l'ora di darti è un rischio, o una minaccia, così la vedo io".

Le raccomandazioni del Tenente Vonner

Poi Colin chiede al Tenente che vorrebbe parlare con Norman il mago di Acab.

Vonner lo conosce. "Ha un rango, Norman: non è facile parlarci da semplici soldati"

"Ho provato a parlarci, infatti... ma mi hanno solo preso in giro..."

Vonner scuote il capo: "non vi fate prendere per il culo, più sembriamo sprovveduti e peggio è. Ci rimette tutto l'esercito, e qui è importante invece mantenere il rispetto che ci stiamo faticosamente guadagnato. E poi se ci vai a parlare, con

Norman... loro vorranno qualcosa in cambio. Altrimenti no. Loro le informazioni gratis non ce le danno".

"Io qualche cosa potrei dargli", dice Colin.

"Non dirgli cose che non può sapere. Non parlargli di Annie, non parlargli di demoni..."

"Ok... e quindi... rischierai di deluderlo però"

Vonner ci pensa.

"Non mi avevi raccontato che hai visto un mago di Ghaan? Parlagli di lui. Questo si può fare, sono informazioni che gli interessano, e che comunque prima o poi verrebbe a sapere. Rivendiamocene finchè ancora valgono qualcosa".

Vonner prova a organizzare un incontro per l'indomani. "Nel frattempo state buoni e non ronzate intorno a quelli di Ghaan, mi raccomando".

Saluti.

Serata ad Angvard

Deluso per l'impossibilità di partecipare alla gara di braccio di ferro e alla probabile rissa in locanda, Sven cerca di consolarsi.

"Ho una grossa proposta" dice Sven. "Fin ora siamo stati nelle bettole di bassa lega, ci sarà un posto migliore... andiamo a mangiare alla Locanda del Camminatore, offre la cassa. Da qui a Uryen ce la spariamo tutta, che ci frega!"

Engelhaft dice che semmai c'è Padre Alyster che ha bisogno di sostegno economico, piuttosto che sprecare i soldi lungo la strada.

"Eh, ma un conto sono le spese per il nostro sostentamento, che possiamo pagare dalla cassa... ma mica possiamo regalarla a chi ci pare"

"Almeno la mia parte... io mangio di meno..."

Sven prende gli spicchetti e li offre a Engelhaft, 9 bronzi per la Chiesa.

Vanno a mangiare alla Locanda del Camminatore.

Locanda tranquilla, mangiano molto e bevono pure il vino locale, che è passabile.

Bohemond però sente un retrogusto ferroso che gli fa pensare al sangue, questa cosa lo inquieta parecchio (6-6-6 di Distinguere Odori e Sapori). Inizia a notare delle caratteristiche inquietanti nella locanda, dettagli fuori posto. Il vino sembra quasi un presagio, Bohemond è inquieto, gli altri lo trovano soltanto annacquato e insipido.

"Non m piace"

"Vabbe' perchè tu hai Amer in bocca" commenta Engelhaft.

"Posso assaggiare dal tuo bicchiere?" chiede Bohemond. Uguale. "C'è qualcosa che non mi convince"

La sensazione dopo un po' passa, ma per un attimo Bohemond ha avuto un'impressione, come se si fosse posato su questa locanda l'occhio maligno di un osservatore malvagio, proprio come accadde mesi prima nella casetta del Vecchio dell'Alpe. Poi le cose si tranquillizzano.

La testimonianza dei medici che hanno esaminato il cadavere di Alma

La mattina seguente, 13 luglio 517, Engelhaft, Bohemond e Colin vanno a parlare con Kurt e Vanjar, i due medici che hanno esaminato il cadavere risvegliato di Alma.

Prima Engelhaft è chiamato al capezzale di un moribondo con una cancrena terminale alla gamba. Impossibilitato a salvarlo, il sacerdote gli offre almeno i conforti spirituali.

Poi viene raccolta la testimonianza di Vanjar.

"L'urna di Alma ce l'abbiamo noi, ma ormai è irrilevante" dice. Poi racconta brevemente. "Sicuramente quella ferita se l'è presa prima di risvegliarsi, al collo è una ferita da arma da taglio entrata di punta: è stato un colpo sferrato per uccidere una persona impotente, un'esecuzione. E' impossibile capire la data della morte, visto che poi il corpo si è Risvegliato. Non è stata ammazzata lì quando è stata rapita, dev'essere stata trascinata di peso, fatta svenire e poi portata come un sacco. Lo si capisce da segni di lacci, abrasioni e così via. Riteniamo che sia stata torturata o comunque interrogata da questo, che probabilmente è un soldato di Ghaan, magari per carpire informazioni militari, e poi... l'hanno uccisa e per farci l'ultimo sfregio hanno lasciato il cadavere nei pressi sapendo che si sarebbe risvegliata, o l'hanno infettata loro. Ma è chiaramente una cosa dolosa, non un caso".

Colin chiede che cosa studiasse Alma.

"Cercava una cura per il morbo, ma in particolare qualcosa per dare una morte tranquilla e senza risveglio ai soldati morsi. Non aveva trovato nulla, anzi era qualche tempo che stava anche sospendendo quelle ricerche. Non ti so dare dettagli precisi perchè lei era molto più brava di me. A volte si serviva da Lucy, l'erborista del Secondo Livello, mi chiedeva di procurarle delle erbe, narcotici, calmanti... e andavo io a rifornirmi dalla bottega di Lucy".

"Aveva un quadernetto di appunti, qualcosa?"

"Sì, aveva un quaderno, ma non è stato ritrovato".

Nuovo incontro con il Tenente Vonner

A ora di pranzo Colin va dal Tenente Vonner.

"Ho fissato un appuntamento con Norman. Sarà uno scambio di informazioni, non durerà molto: preparatevi prima quel che gli dovete dire e chiedere".

Colin annuisce.

Bohemond domanda: "questo Norman probabilmente ha conosciuto Joad Kempf, giusto?"

"E' probabile, sì, anche se è entrato nell'Armata del Corno relativamente di recente. Comunque non date informazioni di troppo, e a volte anche fare domande è come dare informazioni. Considera che io ho già parlato con Acab su Joad Kempf, e Acab sicuramente ne sa molto di più sul suo conto".

Poi Colin chiede al Tenente se abbia mai sentito di gente che costruisce armature con i gusci di Kreepar.

"La gente sta vendendo tutto in questo periodo... non mi preoccuperei..."

"Le comprano nelle terre contese" dice Colin.

"Dove, a Skogen?" chiede Vonner. "Lì comprano le cocce di Kreepar? Magari ci riparano le pareti della casa. Non mi starei a preoccupare. E poi anche fosse che ci fanno armature... vaglielo a impedire, di trovare i Kreepar".

Incontro con Norman

Finalmente scende la sera e Colin, Bohemond e un Sergente di fiducia del Tenente Vonner si recano all'accampamento di Acab, dove vengono ammessi alla presenza di Norman, nella sua bella tenda. Colin gli tende la mano, lui ricambia con un cenno.

"Accomodatevi".

Accordi e Teorie

Colin si presenta e dice che lavora con Luger. "Mi ha fatto il tuo nome tra le persone che stanno lavorando per cercare di capire cosa sta succedendo qui".

"Più lui che io, direi", risponde Norman. "Io sto affrontando problemi più impellenti".

"Tipo?"

"Tipo vincere una guerra".

Colin gli chiede a cosa stia lavorando.

"Facciamo così: prima mi dici una cosa tu, poi mi fai una domanda. Le informazioni che ho le ho raccolte in mesi di ricerca, non posso cederle al primo che incontro: stiamo pur sempre corteggiando la stessa Paladina... o lo stesso Dominus, se preferisci."

Norman gli chiede a che punto stia Luger: "Ha qualche teoria sui Risvegliati giganteschi, su quelli veloci.. su quelli che parlano, su quelli che brandiscono armi?"

"Sembrano essere degli stadi evolutivi..."

"Non mi dire quello che già so: c'è qualche ipotesi? Qualche spiegazione?"

"Che la maggior parte di quelli più rapidi e più veloci e più evoluti... sono... risvegliati di cadaveri antichi, non sembrano essere risvegliati.." inizia Colin.

"Secondo te quanto dura un cadavere in una bara o in un sepolcro, prima di diventare polvere?" chiede Norman.

"Questa risposta dipende da come il cadavere è trattato e dalle condizioni ambientali"

"E se pensiamo a tecniche di sepoltura primitive, come quelle in vigore presso l'età dei Khan? Come si spiega Luger il fatto che quei corpi possano tornare a esistere, a muoversi, a camminare? Perché è successo, succede..."

"Mi sembra di capire che nel risveglio dei cadaveri antichi intervengano queste strane creature chiamate **Informi**", dice Colin.

"E cosa fanno questi Informi, secondo te e Luger? Come ricompongono un corpo morto e polverizzato 500 anni fa?"

"Non lo so."

"Facciamo così: tu tornerai da Luger e gli dirai che Norman vuole sapere come fanno, vuole conoscere la sua migliore teoria su corpi vecchi di 500 anni che tornano a Risvegliarsi e a camminare, magari dettagliate con dei fogli: io in cambio vi dirò di che altro dobbiamo preoccuparci, oltre che dei Risvegliati: vi parlerò di minacce che potrebbero crearci persino più problemi dei Risvegliati. Non sono il solo ad essere preoccupato, sai? Recentemente ho parlato con una persona che è molto preoccupata di queste cose, una persona che viene dalle parti tue... quello grosso"

"Hai parlato con l'**Angelo Nero**?"

"Sì"

Demoni e Maghi

"Quindi anche tu ti stai interessando ai Demoni insettiformi?"

"A loro e non solo a loro. Il mio interesse va agli abitanti ancestrali di questo continente, di questi luoghi: se hai letto il Khal-Valàn, saprai che un tempo qui c'erano degli esseri potenti, di cui gli uomini erano servi. Che sia vero o no, chi può dirlo? Ma di questo parleremo quando mi porterai la ricerca di Luger sui risvegliati di 500 anni fa".

"Recentemente ho incontrato un mago di Ghaan" dice Colin.

"Uno dei tanti. Ne hanno tanti: sai perché?"

"Mi sembra di capire che è un posto dove non vengono perseguitati".

"Sì, è uno dei quattro angoli del Continente dove si rifugiano i maghi e gli stregoni che vengono perseguitati altrove." dice Norman.

"Non mi sembrava tanto interessato a questi studi: mi sembra di capire che per qualche motivo i Risvegliati non se la

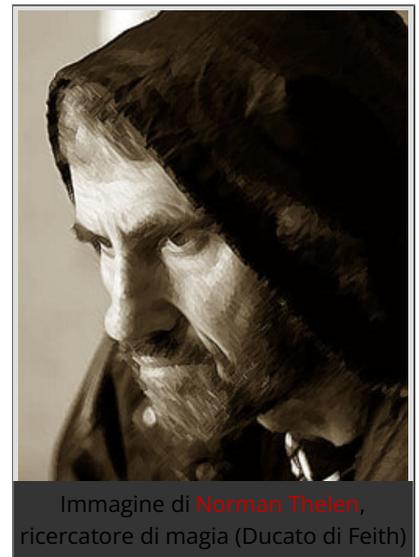


Immagine di **Norman Thelen**, ricercatore di magia (Ducato di Feith)

prendono molto con loro."

"Anche io credo che sia così. Eppure i Maghi sono spesso persone intelligenti, dovrebbero capire il livello della minaccia che incombe sul territorio: perché, mi chiedo, nessuno di quelli che è stato a Ghaan prova ad aiutarci o sembra riconoscere la gravità del problema? Magari hanno delle risposte che noi non abbiamo, tali da far loro credere che il problema sia meno grave. Magari hanno una soluzione semplice, oppure sanno con certezza che la soluzione non esiste e si sono rassegnati. Tu sei abituato a curare i malati, ma quando i malati muoiono continui a curarli?"

Colin spiega che, dal suo punto di vista, il buon ricercatore non dovrebbe mai arrendersi: Norman non sembra mostrarsi in disaccordo, ma dà l'impressione di voler mantenere un certo riserbo su cosa sa e pensa davvero. Suggerisce a Colin di cercare antiche popolazioni Khan superstiti per avere una versione delle antiche leggende: "sfortunatamente, la maggior parte di loro si trova in posti ormai inaccessibili. Potresti avere più fortuna presso alcuni villaggi dell'**Heirlig**, dove esistono ancora dei discendenti degli antichi Khanast.

Incubi e Deliri

Colin prova a cambiare argomento: "Hai mai sentito parlare di questi due gnometti, **Vihamel** e **Yshtav**? Sono nel **Khal-Valàn** come dicono?"

Norman annuisce. "Se ne fa menzione in alcune leggende, collegate a quelle che sono poi state inserite nei Runi del Khal-Valàn. Da quanto ho capito sono qualcosa di simile a una maledizione: chi li sogna finisce per diventarne ossessionato e, alla lunga, di impazzire".

"Sono collegati a questi Demoni di cui parli?" insiste Colin.

"E' noto che i Demoni comunicano per mezzo di sogni e suggestioni: il problema è che le immagini che provocano sono spesso dannose per la mente degli uomini, siano essi ricercatori di magia o semplici sventurati che subiscono questi tentativi di contatto. Tu li sogni?"

"No."

"Meglio così."

Bohemond si introduce dicendo che i Maghi di Ghaan hanno a disposizione nel loro arsenale qualcosa in più: "da quel poco che so della vostra arte vi avvalete di oggetti fisici."

"Reagenti preziosi?"

"Sì. Li hanno ottenuti lontano da qui, nella **Valle della Acque Amare**, diamanti azzurri."

"Questa non è una buona notizia: quelle pietre consentono il lancio di incantesimi pericolosi. Sono andati a prenderli apposta o ci si sono imbattuti per caso? Uno o più di uno?"

"Più di uno. E ci sono venuti apposta, il mago che ha curato il recupero l'ha fatto per una maestra" dice Bohemond.

"Ti ringrazio per questa informazione: direi che vale una domanda in più. Scegli bene l'ultima cosa che vuoi chiedermi, Colin Tarr."

Elsenor e Artefatti

"Tu hai detto di essere uno storico" dice Colin, "volevo sapere qui c'è gente che pensa che il contagio sia stato innescato da un fronte, dall'altro e così via. Ma mi sembra di capire che almeno bisogna risalire ai rapporti che questo territorio sta avendo con **Elsenor**. Che ruolo gioca Elsenor in tutto ciò?"

Norman chiarisce di non essere a conoscenza di alcun rapporto diretto tra Elsenor e il contagio: sottolinea però che i territori di Elsenor custodiscono certamente, così come quelli del Continente, artefatti risalenti ad epoche passate che possono provocare l'interesse di molti ricercatori di arti magiche. "Elsenor è un posto dove la magia funziona in modo particolare, dove la magia è molto forte. Saprai senz'altro che a Elsenor c'era una maga molto potente che ha dichiarato guerra al continente, arrivando a un passo dall'averla meglio... In quella guerra, come in tutte le guerre, molte cose sono andate perdute: artefatti, conoscenze, cose che oggi non sarebbe più possibile creare o scoprire: lo studio delle arti magiche, nel corso degli ultimi secoli, ha perso molto più di quello che è riuscito a comprendere. Per questo quegli oggetti sono così importanti. I maghi subiscono il loro richiamo, come un canto che li attira verso luoghi perduti e rovine dimenticate: in quelle rovine, però, ci sono anche molte altre cose".

Nuove e antiche epidemie

Colin non sembra convinto e fa altre domande: "che interesse potrebbero avere i Maghi nel liberare forze così mostruose come i semi dei risvegliati?"

Norman risponde che il morbo non è stato in tempi recenti: "questa cosa c'è sempre stata: quello che viviamo oggi è soltanto un nuovo focolaio di questa antica malattia".

"Tu colleghi questi... resti... ai luoghi dove si trovano gli artefatti antichi dei maghi?"

"E' possibile, sì: gli antichi stregoni e sciamani venivano sepolti coi loro averi, e le loro camere di sepoltura venivano protette in vario modo per scoraggiare i curiosi."

"Cosa che c'entrano gli artefatti magici con il morbo?"

Norman scuote la testa. "Non ne ho idea. So che il morbo, come tu lo chiami, va a braccetto con un certo culto dedicato alla ricerca della vita oltre la morte, argomento che ha sempre affascinato gli stregoni e gli sciamani del passato. Loro sì che avevano il potere, quello vero: non c'è da stupirsi che lo utilizzassero per trovare il modo di preservare la propria esistenza".

Colin fa il nome di **Berion**, nome che a quanto pare convince il suo interlocutore a chiudere la discussione. "Con questo

nome che hai fatto capisco che è il caso di rimandare la conversazione a quando mi porterai altre notizie. Poi potremo parlare di Berion".

La richiesta di Norman

Nel congedare i suoi ospiti, Norman dice a Colin di aver conosciuto due maghi nell'esercito di Uryen: "Uno si chiama William, l'altro è una donna e si chiama Kailah. La prossima volta vedi di presentarti con uno di loro, se ci riesci: ho bisogno della presenza di un interlocutore con cui poter parlare da pari a pari".

Dopo l'incontro

Bohemond guarda Colin con un po' di severità: "mi sa che ti sei allargato un pochino troppo sulle cose che non dovevi menzionare, i Demoni, i due spiritelli, Berion... a parte fare il nome di Annie hai toccato tutti gli elementi di cui non dovevi parlare..."

"Bo, non mi sembrava che fossero delle informazioni così particolarmente riservate"

"Lo sai qual è il problema? Facendo una domanda tu non solo chiedi, ma dici anche cosa sai e cosa ti manca. E così gli dai un vantaggio".

"Non sono uno stratega dello scambio delle informazioni"

"A me comunque non è piaciuto il discorso di Norman sui nostri maghi", aggiunge Bohemond. "I maghi rischiano di essere ambiziosi, di lasciarsi prendere dalla mania di consocere...."

"Ma chi, Kailah?" chiede Colin.

"No, in effetti Kailah va meglio per parlare coi falegnami. Ce la vedi a parlare con Norman di Demoni?"

I due tornano dai compagni e riferiscono.

I funerali di Alma

Poco dopo l'alba del 14 luglio vengono officiati una serie di funerali. Il funerale di Alma più altri 3 soldati di Uryen deceduti negli ultimi scontri. I funerali si svolgono in una grande piazza del Secondo Livello della città, dove è stata allestita una pira per i 3 corpi ancora non bruciati. C'è molta gente, sia numerosi soldati di Uryen, che anche alcuni di Angvard e di Acab, oltre a tanti civili. Mancano invece il Dominus David e sua sorella Yara.

Vonner fa un discorso.

L'apparizione dell'Uomo senza Volto

A un certo punto Bohemond sente nuovamente la sensazione opprimente e fastidiosa, che inizia a riconoscere.

Si guarda intorno insospettito. A un certo punto vede tra la folla, dal lato opposto al suo, la faccia di Joad Kempf, in mezzo alla folla: lo riconosce con certezza, anche se l'ha visto morto, l'ha ucciso e decapitato egli stesso.

Turbato, Bohemond lo fissa, gli punta l'indice e, silenziosamente, invoca il potere [Richiamo all'Ordine](#).

Joad Kempf si volta verso Bohemond, di scatto. Lo fissa per qualche lungo istante, ma appena Bohemond batte le ciglia... Joad Kempf sparisce nella folla e non lo vede più.

Bohemond dice sottovoce a Engelhaft e ai compagni di aver avvistato il redivivo Joad Kempf e vengono fatte un po' di ipotesi al riguardo. "Continua a mangiare Kreepar... ed ecco cosa succede", scherza Sven.

Il diario di Alma

La folla si dirada e Colin va da Lautrec a chiedere il diario di Alma. Lautrec gli risponde che il diario è stato rubato, è sparito con lei e non è stato più ritrovato, insieme ad altre carte.

Il congedo dal Tenente Vonner

Tutti tornano all'accampamento di Uryen, per congedarsi dal Tenente Vonner e ripartire per Uryen.

Vonner incontra i soldati del gruppo, chiama Sven in privato e gli porge una lettera sigillata per Barun.

"Confido che ci rivedremo presto", dice poi. E fa entrare gli altri.

"Semplicemente per salutarla, stiamo ripartendo per Uryen" dice Sven.

"Avremo sicuramente modo di rivederci presto" dice il Tenente.

Bohemond prende la parola: "al termine della spedizione compiuta a Grethel col III Plotone, c'è stato un rapporto che esplicitasse in qualche modo la fine...."

"So quello che è successo" dice Vonner.

"A proposito di chi è morto, Joad Kempf io ricordo di averlo abbattuto"

"La morte è stata confermata da molte persone" dice il Tenente.

Le domande di Bohemond sull'Uomo senza Volto

"Ho un'altra domanda. Non penso sia una buona idea chiederlo a quelli di Acab, però la fama di questi uomini senza volto è che in qualche modo sono un'identità collettiva..."

"A quanto so ce n'è solo uno alla volta, questo mi ha detto Acab in persona" dice il Tenente Vonner. "Mi ha detto che è molto probabile che quel che è successo ad Alma sia dovuto al successore do Joad Kempf"

"Stando a quel che vi ha detto Acab, il nuovo uomo senza volto mutua anche qualche cosa di quello vecchio? Perché io sono abbastanza sicuro di avere visto Joad Kempf nella folla, al funerale di Alma"

"So che è un assassino che al fine di crearsi una certa fama, una certa leggenda, tende a giocare con le sue vittime e le persone che lo cercano, è possibile che il nuovo abbia cercato di... ma è strano che si sia preso un simile rischio" dice il Tenente. "Forse Acab potrebbe saperne di più... a quel che so ognuno ha un nome diverso".

"Magari sono devoti a divinità particolari, tipo Gargutz... che lo aiuta a modificare i lineamenti..." dice Colin.

"Quale che sia la sua faccia, glie la romperemo" dice Bohemond. "E temo che sia in città".

Vonner dichiara che ha messo sotto protezione tutti i possibili obiettivi, tra cui Lucy.

"Se fa un passo falso magari lo becchiamo".

Domande su Madre Magdalene e Padre Mansell

Saluti, e il gruppo si prepara per partire. Ma ancora sulla soglia, Colin chiede: "voi che pattugliate queste parti in modo abbastanza capillare, avete notizie della sacerdotessa Magdalene?"

"So che nella missione esplorativa dei soldati di Greyhaven hanno fatto anche loro domande su Magdalen, la cercavano anche loro. A quel che so dovrebbe essere tornata nella sua città a Nord di qui, Caron".

Engelhaft chiede di Padre Mansell, e Vonner risponde che stava sulla lista di persone che sta cercando il gruppo di Greyhaven. "So che era il prevosto di Lagos ma non so che fine abbia fatto".

Viaggio da Angvard a Uryen

Il gruppo esce dalla porta Sud di Angvard, a cavallo. A un'ora e mezza di strada a sud devono farsi riconoscere dal presidio di Uryen, dove avranno documenti da consegnare al presidio di Dossler, nei pressi del Ponte.

La torretta è su una collina.

Alcuni soldati scendono e vengono incontro al gruppetto. Tra loro c'è Goz Gozer del X Plotone e il vecchio Jebediah.

Saluti cordiali. Jebediah fa lo spiritoso, Gozer osserva il gruppo, alcuni non li conosce.

Sven chiede il lasciapassare per il presidio di Dossler.

"E il ragazzino?" chiede Gozer.

"Lo portiamo con noi" dice Sven.

"Contro il suo volere?"

Ash scuote il capo. "No, no, voglio venire".

Goz è un po' incuriosito. "E' una recluta potenziale" dice Bohemond.

"Deve fare media con Jebediah" dice Sven

Goz dice che davanti è tutto tranquillo, ma c'è il sole ed è il caso di stare attenti ai "pallettoni". "Sono dei Kreepar simili a dei lombriconi che escono quando c'è il sole. Bisogna girarci al largo, altrimenti diventano aggressivi".

"Occhio a non imbattervi nello **Jormungand**" dice Jebediah.

"Non sta da queste parti e probabilmente neanche esiste" dice Goz.

"Esiste eccome...."

"Dicono che c'è questo Kreepar molto grosso e molto lungo... simile a una scolopendra lunghissima" dice Goz.

"E che significa Jormungand?" chiede Colin

"Demone cosmico. Ma anche se fosse, nessuno l'ha mai visto. Qui al massimo ci stanno i pallettoni".

Gozer porta il lasciapassare e il gruppo parte verso Dossler. Si tratta di una pietra colorata.

Verso Dalian

In tutta la mattinata i soldati di Uryen non incontrano "pallettoni", la strada è abbastanza buona. Nel primo pomeriggio incontrano un plotone di soldati di Dossler con un carro piuttosto carico che procede in senso opposto.

Un po' più avanti, a distanza, si vedono alcune macchie scure, simili a rocce, belle grosse. Colin dice agli altri di andare avanti e vuole andare a vedere il "pallettone".

"Lo farà sempre fino a quando gli staccano un braccio", dice Engelhaft.

Bohemond lo accompagna un po' a malincuore.

Colin scende dal cavallo e si incammina, con Bohemond dietro. Iniziano ad avvicinarsi, camminando nell'erba alta. Il rischio che ci sia altre bestiacce nascoste nell'erba alta c'è. Fruscii intorno, un po' di tensione, forse ci sono serpi. Poi notano un "pallettone" più vicino, a 10 metri.

Colin se lo guarda a distanza ravvicinata. E' nero lucido, con scaglie a bande. Le scaglie somigliano a quelle che vendeva Nestor il Guercio.

Soddisfatti, tornano dagli altri.

Arrivano al presidio di Dossler in tarda sera. Scambio di malleverie e permessi. L'equipaggiamento di Colin desta qualche perplessità, in particolare la larva di Kreepar. Sven spiega che Colin è uno studioso.

Il gruppo ottiene il permesso di accamparsi ai piedi della collina con la torre, nei pressi del pollaio. Ash insiste di poter fare i turni di guardia. Gli viene accordato di poterlo fare in coppia con qualcuno. Sven dice che saranno fatti turni singoli, e solo Ash lo farà in coppia. Colin dice che lo farà lui insieme a Ash, così si aiutano insieme.

La notte passa tranquilla.

15 luglio, la mattina il gruppo riparte molto presto per Dalian.

Il ponte di Dalian

Al ponte c'è un nutrito presidio di Dossler che fa una buona ispezione di tutto l'equipaggiamento, zaini e armi.

Un soldato diligente segna tutti i nomi. Il controllo dura parecchio tempo, anche perchè Colin ha un equipaggiamento estremamente pittoresco. Alla fine il giovane studioso riesce a non farsi sequestrare tutto.

"Però ti devi far rilasciare da un ufficiale di Uryen una malleveria specifica per trasportare materiale alchemystico".

"Sicuramente lo farò", promette Colin.

Il resto del viaggio prosegue senza problemi. Ash ci tiene molto a fare i turni di guardia sul Bulvark, da torre a torre tutto tranquillo. Dormita alla tenuta Ashley.

Arrivo ad Uryen

A sera del 16 luglio il gruppo raggiunge Uryen. Sven dice alle guardie che il XXIII Plotone è tornato.

"Datevi una rinfrescata".

A sera il gruppo viene chiamato, Barun vuole incontrarli subito.

L'incontro con Barun

Barun sta nella sua stanza piena di armi, seduto alla scrivania.

"Bentornati. Almeno voi mi portate belle notizie, spero? Fatemi ridere, chi è morto?"

Sven fa un resoconto completo e preciso nei minimi dettagli.

Barun si prende anche un po' di appunti, soprattutto per i nomi che vengono menzionati. "Ne avete parlato anche con Vonner?"

"Sì".

"Lo immaginavo che fosse andata bene, perchè non abbiamo avuto più problemi coi carichi. Bene, bene"

Quando gli viene raccontato del gruppo di Ghaan, Barun non dà troppo peso alla questione. Si annota tutto, nomi, mago, brilocchi e così via.

Il gruppo poi racconta a Barun di Ash, ragazzino problematico, che va un po' tenuto d'occhio. Ne parla parecchio anche Vodan, che lo presenta come un ragazzino a cui dare qualche incarico a supporto, anche per tenerlo buono.

"Abbiamo du' preti, manco uno... so' le persone giuste per parlare con questo ragazzino e vedere se c'è qualcosa da salvare o è tutto da buttà" commenta Barun.

"In un modo o nell'altro Ash deve rimanere alla rocca, bisogna capire da quale lato delle sbarre"

Gli viene detto dell'unguento di Ash che tiene via i risvegliati. Barun è contento, pensa che sarebbe una botta di fortuna casomai funzionasse.

Sven consegna il bottino. Barun è soddisfatto. "Questo lo riusciamo subito subito...": si tratta di 5 pezzi d'oro, 34 d'argento più una **mosca zirconata**.

"Sapete chi ci mandiamo lì nella **Valle delle Acque Amare** a fare pulizia? La gente di Dossler, quelli non vedono l'ora di andare a menare le mani contro questi. Invece per voi ho in mente cose diverse, per ora andate al porto, svuotate la testa, ubriacatevi... non voglio vedervi per un paio di giorni. Non mi create problemi che qui è un casino come al solito".

Sven chiede quanto possa raccontare della missione fatta ai compagni del Plotone rimasti a Uryen. "A grandi linee non c'è problema, non scendete troppo nei dettagli".

Usciti i compagni, Sven rientra un attimo in privato e consegna al Capitano la lettera di Vonner.

17 luglio, giornata di licenza

Tutti vanno per i fatti loro. Colin va a salutare Kailah e Annie, con cui c'è un breve scambio di informazioni. Kailah racconta dei Risvegliati nel bosco dei Mirtilli (cfr. la cronaca **I Pilastrini di Tramontana**).

Annie mostra a Colin la piantina ancora viva.

Parlando di Lex, del gruppo di Ghaan, Bohemond scherza un po' con l'amica Kailah.

"Ah, questo sì che era un mago serio... faceva spade di fuoco, lame di luce... che tagliavano in due le persone... apriva le porte..." dice Bohemond.

"Cercava diamanti... sai cosa si fa coi diamanti?" chiede Colin.

Kailah scoppia a ridere: "oh, anche io cercherei diamanti, ci farei un sacco di cose belle!"

La collana per Mira

Sven cerca un abile artigiano. Chiede a Kailah che lo accompagna alla bottega dove una volta gli comprò un braccialettino per Mira. Il bottegaio ha acquistato una casetta nei pressi e si è trasferito.

Sven chiede un lavoro di oreficeria.

"Certo che sono in grado, certo" dice il bottegaio.

Sven vuole far montare una pietra su una collana d'argento già esistente.



Marvin Barun, Capitano e comandante della Guarnigione di Uryen.

Gli mostra la pietra. Il bottegaio dice che può fare un cappelletto d'argento che la tiene e poi l'aggancia alla collana. Sven si informa sui costi. Il bottegaio prende una bilancia, da un lato mette la collana, dall'altro monete d'argento. Vale il doppio delle monete d'argento rispetto al suo peso. Totale deve pagare 3 argenti e 6 bronzi.

Ci vorranno 3 giorni di lavoro, dice il mercante.

Saluti, tutto ok.

Serata al Porto di Uryen

A sera il gruppo, fatta eccezione di Vodan e Engelhaft, si reca al Porto di Uryen, alla Capasanta. Al porto si vede la nave di Quorton, attraccata alle Banchine. Tutto tace.

Si sente musica dalla Capasanta. Il buttafuori Opie fa entrare il gruppo. All'interno si sente musica, c'è tanta gente. Saluti vari.

C'è anche Quorton al tavolo, con alcuni vecchi lupi di mare: giocano a carte.

Ci sono un paio di suonatori e gente che balla.

Si mangia e si beve allegramente.

Quando Quorton finisce di giocare a carte, raccoglie i soldi. Si va a salutare.

Quorton spiega che non si può uscire in mare, purtroppo: troppe navi elsenorite che incrociano a largo della costa. Per il resto tutto normale.

"Come si sta messi lì oltre il fiume?"

"Pensavo peggio" commenta Sven.

"Come pensavo peggio, coi Kreepar lunghi tre metri!!" dice Bohemond.

Quorton spiega che navi elsenorite probabilmente amiche di Ghaan incrociano in mare, rendendo impossibile la navigazione.

"Bisogna andare in mare quando non se l'aspettano, difficilmente ci potremo muovere prima dell'autunno".

In tarda sera Kailah e Colin tornano a Uryen, mentre Bohemond e Sven vanno alle Case della Gioia.

Alle Case della Gioia

Bussano. Si affaccia il sergente Ivan.

"Salve marinai, che venite a fa'?"

"Il bagno", dice Sven.

Scambio di battute, poi scende una bella ragazza, chiamata Giada Novak.

Sven la conosce, avendo avuto una fugace (e ben retribuita) avventura con lei qualche mese prima.

Bohemond dice che cerca Kalina, mentre Sven cerca Mira.

Kalina non c'è. Bohemond dice "ho un paio di storie da scambiare con Kalya Nyad"

"A che proposito?"

"Storie che conosco e storie che conosce lei. Non ho pretesa di farlo questa notte..."

Se ne va, e dopo un po' esce Mira, che saluta Sven, tutta felice. Poi dice che per Kalina bisogna aspettare qualche giorno.

Una volta allontanato Bohemond, Mira fa molte feste a Sven, gli prepara un bagno e si fa raccontare tutto. Lui le racconta tutto. Lei fa un po' di domande, è curiosa e interessata della Lega del Torto.

Lui le regala la lanterna, Mira si entusiasma. "Questa farà morire di invidia Lara, che lei ha una lanterna, lei legge molto... lei ha una lanterna che si porta dietro per leggere... molto più brutta di questa"

Sven dorme alle Case della Gioia.

Capisce che il Sergente Ivàn non è lì per piacere ma per fare la guardia: Mira spiega che è qualche settimana che è stata predisposta una protezione da parte dell'esercito.

Incontro tra sacerdoti

Intanto Engelhaft va a parlare dai preti.

Padre Valon sta abbastanza bene. E' tornato a indossare paramenti e mazza alla cinta. C'è anche Alyster, il quale gli dà gli aggiornamenti sui lavori alla chiesa.

"E' come se ci fosse qualcuno che rema contro: noie burocratiche a Dossler e ora c'è un altro cantiere parallelo ad una locanda. La persona di mia conoscenza ha rilevato la stazione di posta e assorbe molti lavoratori".

"Ma chi è questo?" chiede Engelhaft

"Una persona della mia famiglia natale, che avrei voluto non incontrare più, ma fa di tutto per mettermi sempre i bastoni tra le ruote. La locanda è patrocinata dal Burgravio. Pare ci voglia fare una casa di piacere"



Collana commissionata da **Sven Herzog** ad un abile artigiano di **Uryen** e regalata nel luglio del 517 alla sua amica, **Mira di Ostfold**, delle **Casa della Gioia**.



Lanterna appartenuta ad **Arrok** e regalata da **Sven Herzon** nel luglio del 517 alla sua amica, **Mira di Ostfold**, delle **Casa della Gioia**.

"E questo fa piacere a quelli del porto?" chiede Engelhaft.

"Non è mia abitudine sperare che due persone che non sopporto litighino tra di loro per mio vantaggio, ma di certo non può fargli piacere"

"Interessante. Io su questo ho abitudini un po' più..." dice Engelhaft.

Padre Valon alza la mazza: "è giunto il momento di tornare a impugnare quest'arma, non solo simbolicamente. Ho intenzione di fare il mio affinché anche al di là del fiume torni a splendere la fiamma della fede. Sto organizzando una spedizione perchè è mia intenzione recarmi personalmente ad Angvard a conferire con la paladina e a pianificare delle operazioni di purificazione e di riconquista del territorio".

Engelhaft li aggiorna di tutte le novità.

"E' una priorità assoluta ritrovare Padre Mansell" dice il Prevosto.

Engelhaft gli chiede dell'Angelo Nero.

"Finchè indossano lo stemma di Dytros mi posso fidare di loro. Ma questo stranamente non lo porta, e vorrei capire perchè. Anzi, se mai lo incontrerai, devi assolutamente chiederglielo".

La misteriosa Veste Bianca



Ritratto di Robyn Macht, veste bianca proveniente dalla Piana del Sole (estate 517)

Engelhaft nota di sfuggita una fanciulla che indossa la veste bianca, molto bella. Probabilmente troppo bella per il suo compito, così sembra al Sacerdote, poco casta e pura come tipa. Alyster glie la presenta, si chiama **Robyn Macht**, veste bianca dell'Ordine di Pyros, che è venuta da Greyhaven, dai Tre Monasteri della Piana del Sole.

Engelhaft è inquieto, c'è qualcosa di lei che non lo convince proprio, ha l'impressione che ci sia qualcosa di strano e sospetto. Forse è soltanto l'aspetto inadeguato, chi lo sa.

Lui la benedice. Poi parla in privato con i due preti.

"Che cosa sai di questa giovane? Quali referenze hai?"

"Si è presentata circa un mese fa, con una lettera dell'Abate, autentica... era da sola. Mi ha detto che i due paladini che l'hanno accompagnata fino a Feidelm l'hanno messa su una carovana per l'ultimo tratto e sono tornati indietro, forse

per non attirare troppo l'attenzione su di lei" dice Alyster.

"Beh in teoria potrebbe anche essere stata sostituita." dice Engelhaft. "Sarebbe stato meglio se fossero arrivati i paladini fin qui..."

"Abbiamo ragioni di sospettare?" chiede Alyster. "Per ora ci aiuta, tiene la contabilità della chiesa, fa quel che le chiediamo"

"Avete modo di comunicare col reverendissimo abate?"

"Gli ho scritto una lettera per ringraziarlo, probabilmente sarà arrivata..."

"Però... intanto... non mettetela a parte di troppe cose... fino a quando non avremo assicurazioni molto precise. Sono preoccupato perchè contro la chiesa c'è un'operazione capillare di attacco alle spalle"

Padre Engelhaft mette a parte i compagni dei suoi sospetti

L'indomani, 18 luglio, Padre Engelhaft confida i suoi sospetti ai compagni. Prima a Bohemond, che è molto curioso di vedere la giovane, poi a Kailah, alla quale chiede di parlarci e di controllare in segreto se abbia poteri magici.

Nel corso della conversazione Kailah scopre che Padre Alyster e Alyster Forge sono parenti, frateLLastri, ed è abbastanza amareggiata. Racconta in privato a Padre Engelhaft di avere conosciuto suo malgrado Alyster Forge, e di non volerlo vedere mai più, per quanto possibile.

Poi Engelhaft va a chiedere informazioni a Sven sulla nuova locanda e sugli eventuali problemi con Varchmann e la casa della gioia.

Incontro al cantiere

Con la scusa di vedere il cantiere, Bohemond, Engelhaft, Sven e Colin si recano ai lavori per incontrare la misteriosa Veste Bianca. Si incontrano con Alyster, che mostra come sta procedendo la ricostruzione della chiesa.

Nel mentre anche la bella Robyn è sul posto, e colpisce tutti con la sua avvenenza.

Annie, Gannor e Kailah sono impegnati nei lavori, e quest'ultima approfitta di un buon momento per provare a verificare le potenzialità magiche di Robyn, ma non ne trova. Comunica quindi in privato l'informazione a Padre Engelhaft.

Tutti intanto sono ammirati della bellezza di **Robyn Macht**.

Bohemond pensa che è sospettissima, ha ragione Engelhaft. La giovane è troppo bella, non sono esagerazioni. E' poco credibile, completamente fuori posto.

Alyster presenta Robyn al gruppo.

Spiega che è originaria di una buona famiglia greyhavenese ed ha potenziali agganci per una raccolta di fondi per la chiesa. Hanno chiesto udienza al Burgravio, ci andranno la settimana seguente.

Engelhaft le chiede come procedano i lavori della locanda. "Prima finiscono i lavori... meglio è"

"I lavori di quella locanda mi insospettiscono molto. Padre Alyster è convinto che quel cantiere esista solo per danneggiare il nostro, e io penso che abbia ragione".

Sven è incuriosito al fatto che Alyster Forge sia così nemico di Padre Alyster, e gli chiede le motivazioni di tale odio familiare.

Padre Alyster spiega che Alyster è il fratello legittimo mentre lui è illegittimo, ma siccome è stato riconosciuto l'ha visto come un usurpatore.

Convocazione da Barun

Il giorno seguente, 19 luglio, Sven, Bohemond e Engelhaft vengono convocati dal Capitano Barun.

"Ci sono un bel po' di cose da fare al di là del fiume, abbiamo nuove informazioni da verificare e eventualmente sfruttare. Ghaan si sta rimpinzando di soldati a nord degli altopiani e dobbiamo contrastare questa cosa. Parlo anche di Nordri e Elsenoriti. Vi manderò lì per un po' di tempo. Avrete risorse e una guida, ma vi servirà anche cervello. Avrete diversi obiettivi, in gran parte non sappiamo neanche se sono fattibili o no, dovrete essere in grado di capirlo sul momento. Pensate di poter fare una cosa del genere o non vi sentite pronti? Vi sto mandando a morire o ho qualche speranza che sia una cosa utile?"

"Capitano, ancora non ci avete detto cosa ci mandate a fare..." dice Engelhaft.

"Vi sto chiedendo di valutare se una cosa è fattibile o no e agire di conseguenza"

"Sì, lo possiamo fare" dice Bohemond.

"Io avrei fatto quel che avete fatto voi coi soldati di Ghaan, a volte bisogna essere furbi", dice Barun. "Non ho molti plotoni adatti a queste cose, quando uscite da qui dite al Sergente Rudd che Barun vi ha chiesto di parlare con Proutzo, nelle prigioni della Rocca, così vi farete un'idea di come rischiate di ridurvi".

"Quanto a quello che dovete fare, ci sono un po' di cose che vanno fatte, e altre deciderete voi se sono fattibili o no. Sven, sulla base di queste cose che vi chiederò di fare, tu stabilirai chi portarti dietro. Se portarti dietro o no Annie, Gannor, Kailah, e Colin, sulla base di come si sono comportati sulla base delle ultime missioni e di come pensi che possano o meno sopravvivere. Chi non porterai lo sposterò di plotone. Vodan non è indicato per questa cosa, non voglio rischiare che qualche suo vecchio commilitone possa riconoscerlo."

Gli incarichi

La prima cosa ha a che fare con il porto "Ho preparato questo foglio che dovete portare al sergente maggiore Varkman. Quando lo leggerà si incasserà a morte, voi lasciatelo sfogare, dopodiché, ottenuto il suo benessere andrete alle case della gioia, dovrete scegliere una di loro e portarvela con voi. Sulla base di una vostra valutazione, quella che ha più chances di arrivare viva dove dovrete portarla. Poi dovrà prendere servizio al castello di seta di Skogen, un bordello che sta in questa città dovbe siete già stati"

Poi altro foglio curatissimo, piegatissimo. "Questo lo fai leggere a Kalina la divina, poi le direte che dovrà farlo leggere a quella che sceglierete".

Lì a Skogen abbiamo un contatto, sperando che sia ancora vivo. Se è ancora vivo si fa, altrimenti è inutile. Lui ci riporterà le informazioni che questa ragazza riuscirà a raccogliere a Skogen. Ci deve rimanere per un po'. Lei dev'essere una persona in gamba, che sa ascoltare e che sa non farsi beccare".

La seconda cosa da fare ha a che fare con la lettera di Vonner "Bohemond, ho saputo che c'è una ragazza che stravede per te al di là del fiume. Per te e anche per il prete, visto che ha chiesto proprio di voi due. Vonner deve formare una squadra per fare alcune cose per lei. Yara ha chiesto proprio di voi.

La missione è andare lì e aiutarla coi suoi problemi".

E poi c'è la terza cosa, la più impegnativa. Se non torna Greyhaven è impossibile, forse.

Abbiamo organizzato una spedizione, un mese e mezzo fa, sono partiti in 40, metà Uryen e metà Greyhaven, per far conoscere al di là del fiume l'Angelo Nero.

Bisogna togliere di mezzo acuni alleati di Ghaan, recuperare un paio di individui che ci servono e eliminare alcune minacce che ci stanno facendo male. Poi magari possiamo trovare qualche buona notizia, villaggi magari ancora viventi e non ancora uniti a Ghaan. La vostra guida dovrebbe essere la persona giusta per unirli a noi.

La guida della spedizione

La guida è molto esperta del territorio, non so se sta già da quelle parti, arriverà con mezzi suoi. La punta che avete con lui è alla locanda del camminatore al Secondo Livello della città di Angvard. A partire dal primo agosto. Vi conviene dormire lì. Non gira con gli stemmi ed è in pessimi rapporti con Acab. Non è in buoni rapporti quasi con nessuno.

Quando lo incontrerete dategli queste due cose da parte mia (e così dicendo apre uno scrigno con la chiave): una pergamena sigillata con simbolo di Uryen, e una vecchia armatura strana in cuoio rinforzato / maglia, molto vecchia e rovinata ma bella. "Un pezzo di storia di Treize".

"Ci comanderà Sven o avremo un altro superiore in comando?" chiede Engelhaft.

Barun indica la brigantina. "Logan Treize sarà la vostra guida". Prima di trovarvi con lui saranno il Tenente Vonner e Yara.

"Un'ultima cosa, non parlate con nessuno di Logan Treize, soprattutto al porto."

Chi parte e chi resta

Una volta usciti dall'incontro con Barun, Sven manda subito a chiamare Kailah e Colin, che è al momento impegnato con Mastro Luger, ed espone la sua posizione riguardo chi portare:

Sven: "io tirerei fuori Annie perchè crea soltanto problemi, ci distrae"

Engelhaft: "Annie potrebbe avere un'evoluzione che non possiamo gestire..."

Bohemond: "varrebbe la pena parlare con Luger... la sua situazione non è più critica... mi sembra che fisicamente sia anche potenziata"

Sven: "è una situazione fumosa..."

Kailah: "Annie è una nostra compagna, deve venire con noi. E' vero che esiste la possibilità che costituisca un pericolo, ma sarebbe un pericolo maggiore lasciarla qui, da sola. Il vero baluardo contro ciò che hanno fatto ad Annie si trova nella sua determinazione, nella sua forza di volontà. Se la tradiamo si sentirà abbattuta, perderà la sua combattività e davvero diventerà una minaccia per sè e per gli altri. Annie deve venire con noi".

Una volta che anche Colin si unisce ai compagni, manifesta la stessa idea, di portare Annie oltre il Traunne.

- [Conversazione di Colin con Mastro Luger](#)
- [Conversazione di Colin con Annie](#)
- [Conversazione di Bohemond con Kalina la Divina](#)
- [Discussione su chi portare oltre il Traunne, dal Forum di Myst](#)

Colloquio con Proutzo

Subito dopo l'incontro con Barun, si decide brevemente con chi andare, ovvero il plotone completo. Vengono chiamati e reclutati Annie e Gannor, molto contenti di essere stati convocati, e poi si va a chiedere dal Sergente Rudd di poter incontrare Proutzo.

Gannor conosce di fama Proutzo. "Si chiama Bob Proutz, credevo che fosse morto".

Il Sergente accompagna il gruppo da Proutzo, stupito che Barun abbia ordinato che venisse incontrato.

"Diciamo che è stato preso prigioniero nei pressi di Osterc, ed è stato interrogato duramente dall'esercito di Ghaan e diciamo... erano le primissime fasi della guerra con Angvard, e l'hanno conciato molto male. E' tornato svalvolato... l'abbiamo recuperato con uno scambio di prigionieri... faceva parte della prima spedizione oltre il Traunne, capitanata all'epoca dal capitano Barun in persona. Lui era in un Plotone lasciato presso quell'abitato... i suoi sono stati sterminati tutti e lui è l'unico superstite, questa esperienza gli ha fatto molto male... è tornato dicendo stronzate e siccome quel che diceva metteva in imbarazzo l'esercito, abbiamo deciso di metterlo in cella, per il momento. Non sarebbe sicuro dargli una spada in mano. E' molto paranoico... penserà che vi ha mandato Barun per trovare una scusa per eseguirlo"

"Proutzo, abbiamo visite!" dice Rudd.

"Ah, meno male va, finalmente gli dei mi hanno ascoltato".

Viene salutato da Bohemond col suo vecchio grado di Caporale.

"Magari caporale, non sono più caporale da tempo... la mia storia conta poco, tanto non ci credereste... credete alle favole che vi hanno raccontato... che la guerra si può vincere, che il morbo si può curare..."

La storia di Proutzo

"Sono un soldato come voi, quando abbiamo sentito i problemi dei morti che camminavano, il capitano ha organizzato una spedizione per capirci qualcosa e per aiutare una terra già funestata da molte guerre... io ero con loro, secondo in comando di un Plotone... pensavamo che le cose sarebbero migliorate e che il contagio sarebbe terminato. Poi siamo arrivati all'abitato di Osterc, dove c'erano ancora valide persone, una comunità organizzata. Barun ha lasciato il nostro plotone e per farvela breve ho visto tutti i miei compagni morire, uno a uno. A un certo punto sono arrivati dei soldati di Ghaan, loro sapevano qualcosa che noi non sapevamo, perchè a loro questa malattia non li toccava, camminavano senza problemi in mezzo ai Risvegliati, che li ignoravano. Erano pochi, ma invincibili per noi. Ci hanno preso, alcuni li hanno uccisi perchè erano feriti. Poi mi hanno detto che se volevo potevo diventare come loro. Mi hanno detto delle cose, io ho detto no, non avrei mai ceduto... ma loro mi hanno aperto gli occhi, mi hanno fatto vedere delle cose e mi hanno spiegato molte cose. E la prova che hanno ragione loro è il fatto che gli dei li proteggono. A loro il morbo non li tocca.

"Ti hanno detto come facevano?" chiede Colin.

"No, perchè non ho accettato. Ero convinto di essere nel giusto. Forse avrei dovuto farlo... pieno di dubbi sono tornato qui, ho raccontato quel che avevo visto, forse ho esagerato nel parlare... e diciamo che non sono risultato convincente, mi hanno considerato una persona pericolosa e sediziosa e mi hanno rinchiuso qui".

Colin prende una torcia e si avvicina, ma Proutzo non vuole, si alza, intimorito dalla luce.

"Ti voglio far vedere cosa intendo per strano" dice Colin, e chiede a Annie di avvicinarsi e lui le mostra gli occhi di Annie, avvicinandosi con circospezione.

"Che cosa dovrei capire, guardando questa bella ragazza?"

Non riconosce niente di simile a quel che ha visto in quella occasione.

Saluti amichevoli, lui insiste che non c'è speranza in questa terra, non è adatta alle tre stirpi ma ai mostri e ai nordri. Cita anche il Khal-Valàn, pessimista.

Kailah chiede se ha ancora parenti da salutare, lui ringrazia ma no, non ha più nessuno.
Bohemond gli dice che quando torniamo gli raccontiamo come abbiamo rotto i denti a un po' di soldati di Ghaan.
"Oppure vi chiudono nella cella accanto alla mia!" dice Proutzo.
Usciti, Rudd dice che Proutzo era una persona molto diversa, prima della prigionia, un uomo tutto d'un pezzo.
"Ho l'impressione che se gli metti una spada in mano quello se la infila in gola" dice Bohemond.
"Molto probabile" dice Rudd, amaramente.

Il reclutamento della Sirena

Si discute poi di chi debba andare alle Case della Gioia per parlare con Kalina.
Gannor è perplesso. "Ora dirò una stupidaggine, ma sono abbastanza note le Sirene... non è sospetto?"
"Anche a Skogen?" chiede Colin.
"Per questo abbiamo bisogno del consiglio di Kalina" dice Sven.
Vanno tutti al porto.
Annie dice a Sven che lei ha avuto un problema disciplinare col sergente maggiore Varkman e quindi preferisce non andare al porto, se non è necessario.
Si va al Porto di Uryen, bella giornata con nuvole all'orizzonte.
Prima Sven va a ritirare la **collana per Mira**, dall'artigiano. Bel lavoro.

Il passaggio da Ork Varkman

Arrivando verso la zona del porto si incontra il solito Ork Varkman.
"Ah vecchi amici... il prete, è tornato il prete! Sempre prete? Perché funziona sempre.... questa del prete la racconto sempre, e riesco sempre a far ridere tutti!"
Sven dice che dobbiamo parlare con il Sergente Maggiore.
"Mio cugino è molto impegnato, avete chiesto udienza?"
"E' una cosa breve, dobbiamo incontrarlo."
"Capisco, mi devo impegnare per disimpegnarlo" dice Ork.
Sven gli dà un bronzo.
"Questo è per quando non mi devo impegnare"
Sven gli dà un altro bronzo
"Con questo mi posso anche impegnare".
Ork va e dopo un po' torna.
"Mio cugino non è di buon umore, però mi ha detto che cinque minuti ve li trova. Gli ho detto che vi manda un pezzone..."
"Meglio che non è di buon umore, così non se lo rovina" dice Sven scherzosamente.

Incontro con Hador Varkman

Ork accompagna il gruppo alla zona della banchina. C'è Hador Varkman che sta seduto a osservare gente che lavora.
"Ecco i soldati di cui ti parlavo, quelli mandati... dal tenente Gadman Sherer per parlare con te"
Varkman fa cenno di seguirlo.
Sven gli porge la lettera di Barun.
Lui corrucciato "non l'ho ancora letta e già mi fischiano le orecchie"
"Io non l'ho letta ma penso anche io che..." dice Sven.
Lui legge, poi la strappa in mille pezzi, inizia a imprecare, disgustato.
Inizia a scrutare i soldati, cercando qualcuno con cui attaccare briga. Se la piglia un po' con Colin, perché non è di qui e non ha l'aria da soldato. Lo guarda con disprezzo infinito. Poi fa cenno a Sven di seguirlo, così parlano in privato.
Molto serio gli dice: "Kalina resta qui. Questa è la mia condizione. Prendetevene un'altra e andatevene, siamo intesi?"
Sven annuisce.
"E se Kalina si mette per traverso?"
"Qui c'è scritto che scegli tu, non Kalina"
"Se c'è un'altra persona disponibile..."
"Spera che ci sia".
Lui osserva Kailah con aria strana, dice che rimpiazzerà la ragazza che porteremo via. Kailah tiene gli occhi bassi.
Ork accompagna il gruppo alle Case della Gioia, perplesso e preoccupato.

Alle Case della Gioia

Si affaccia Zyra alla finestra. "Che facciamo, siete un po' timidi?"
"Senti Zyra, dovremmo parlare con Kalina, ma di affari", dice Sven.
Dopo un po' scende e esce dalla porta, chiede chiarimenti, poi chiede di seguirla.
Arriva Vasq del Terzo Plotone, che saluta Bohemond e dice che sono gente fidata e possono passare.
Dopo un po' esce Kalina e guida il gruppo da una parte, in una stanza. Sven le passa il biglietto di Barun, lei lo legge.
"E' una triste conferma, anche se un po' me l'aspettavo. Venite con me"
Porta tutti al primo piano, in una stanza, con due letti. "Spero che sarete saggi nella scelta"

"Per questo ci affidiamo anche al tuo giudizio", dice Sven. "La persona scelta dovrà essere d'accordo, dovrà farlo di sua spontanea volontà, poi non potrai essere tu la prescelta"
"Qui c'è scritto quasi il contrario" dice Kalina, stupita. "E' prevista l'eventualità che possa essere io"
"Ah si, era prevista l'eventualità. Ma abbiamo parlato con Varkman poco fa... e ha messo questa condizione"
"E' superabile" dice Kalina. "Vuoi che sia io a scegliere? Qui c'è scritta una cosa diversa"
"Dovrò decidere io ma vorrei avere il tuo consiglio"
"Qui c'è scritto che dovrei farvele incontrare tutte, tutte quelle che accettano di incontrarvi".
"La terza condizione è che non ci sia Mira tra le possibili candidate" dice Sven.
Lei sorride. "Capisco, ma tanto dovrai decidere tu"

Kalina la Divina

Passano 20 minuti.

Torna Kalina. "Iniziate con me dunque".

Lei dice che è la più utile e quella che ha maggiori possibilità.

"Non ti preoccupa l'idea di essere molto conosciuta?" chiede Sven. "Tu sei abbastanza nota"

"Sono in grado di far pensare quello che voglio alle persone, magari ho litigato con qualcuno, sono scappata... mi crederanno" dice Kalina.

Kailah dice "so che qualcuno ti ha un po' preso di mira..."

"No, Mira resta" dice Engelhaft, scherzoso.

Kalina dice che sa badare a te stessa. Poi si presenta a Colin, spiegandogli di venire da Ilсанora e di aver servito presso l'oracolo delle ombre.

Poi manda su la prossima.

Mira

Sale Mira.

Bohemond la manda via subito. "Bel tentativo Mira, avanti la prossima".

Lei sorride a tutti e soprattutto a Sven.

Engelhaft chiede a Sven: "la mandiamo via?"

Lei neanche ha iniziato a parlare...

"Ma..."

"Non è un concorso di bellezza, sta tranquilla" dice Engelhaft.

"Ma perchè ce l'ha con me?"

"Non ce l'ho con te..."

"Mira, tu hai paura dei Risvegliati e degli insetti giganti?" chiede Colin "andresti in missione in una zona piena di Risvegliati e di insetti giganti?"

"Una di noi deve farlo, quindi o io o un'altra... perchè no?"

"Quanto ti conoscono fuori da Uryen?" chiede Sven

"Se andiamo a Sud mi conoscono abbastanza, un pochino ho girato... Feidelm, Dossler... ma non sono molto nota in realtà. Al di là del Traunne nessuno dovrebbe conoscermi, se non quelli che sono passati da Uryen"

"Conosci la lingua elsenorita?" chiede Sven

"No. Sto imparando a leggere e sto migliorando, anche grazie a **Steli Spezzati Fiori Recisi**... non parlo nè Elsenorita nè Nordo. Ma forse lo parla solo Kalina e Alyn..."

Engelhaft taglia corto.

"Sono rimasti impressionati dalla presentazione di Kalina" dice Sven.

"Io sono disponibile a venire." dice Mira.

"Una preghiera..." dice Mira

"Eh, ogni tanto..." dice Engelhaft

"Intendevo una supplica... non scegliete Kalina, perchè al di là che è molto conosciuta... è evidente che corre dei pericoli e qui sta molto più al sicuro che on in missione con voi. E noi se a Kalina dovesse succedere qualcosa..... noi qui senza di lei perdiamo molta della nostra forza"

Kailah chiede: "Kalina ha info che potrebbe rivelare sotto tortura?"

Mira dice di sì, che Kalina non deve cadere assolutamente in mani nemiche.

Grazie...

Salutata, avanti la prossima.

Laara Vintemberg

Arriva Laara Vintemberg.



Immagine di Kalina Niadh, detta anche Kalina la Divina, maggio 516.



Immagine di Mira di Ostfold, detta l'impulsiva, sirena delle Case della Gioia attiva presso il Porto di Uryen (marzo 517).



Parla in modo molto pacato, è educata, ha studiato. Non combatte, legge e scrive bene, è vissuta del tempo in un monastero.

"In che monastero?" chiede Sven

Lei nomina un monastero della Piana del Sole.

Lei è stata a Feith e nelle città limitrofe, saprebbe conoscere i volti di persone importanti, ammesso che non siano morte.

"Kalina non deve andare via, se va via questo posto diventerà molto brutto. Tutto si regge sulla sua forza, sul suo carisma e sulla sua capacità di tenere i contatti con le persone che ci proteggono"

Giada Novak



Immagine di Giada Novak, detta l'avvenente, sirena delle Case della Gioia attiva presso il Porto di Uryen (marzo 517).

"Detesto gli insetti, mi fanno veramente schifo! Sono terrorizzata di andare in posti come quelli che mi hanno raccontato", esordisce Giada. "Ma qui siamo tutte sprecate. Se posso essere utile non intendo tirarmi indietro. Quello che so fare meglio..." si alza, si getta ai piedi di Engelhaft e inizia a singhiozzare e fa una grande sceneggiata di pentimento...

Poi fa un'altra sceneggiata a Bohemond, è proprio un'attrice. A lui dedica una scena di gelosia...

Poi va da Colin. "Fragole more lamponi!" fa la venditrice.

Racconta che lavorava in una compagnia teatrale.

Engelhaft chiede come mai questa gara di solidarietà per non far partire Kalina.

"Esiste un incentivo, la possibilità di ripagare un debito che ci tiene prigioniere. Potremmo ricontrattare la nostra posizione".

Kailah gli chiede della compagnia di Dur Dur, lei ha lavorato con lui e la sua compagnia.

Zyra la Furia

Si presenta con spada e daga.

"Le altre non durerebbero neanche mezza giornata" dice lei, che ha combattuto.

Lei preferirebbe fare il soldato e non la prostituta, ma non è libera di scegliere.

Alyn l'elsenorita



Immagine di Alyn Dochar del Clan dei Gaenlain, alcuni mesi dopo il suo arrivo alle Case della Gioia (anno 516).

Non parla granchè la lingua.

"Non contenta di andare con uomini. Io contenta se voi chiama, io così cambia posto."

Lascia intuire che non le dispiacerebbe, dopo aver svolto la sua missione, essere data per morta e andarsene per la sua strada.

Teegan

Entra l'ultima, urta Engelhaft e velocemente lo borseggia.

"Che mi hai fregato? che palle, siete una peggio dell'altra!"

Lei ride e dice che non ha niente.

"L'acqua santa che la perdi sempre" scherza Sven. Si è fregata una parte

dell'acciarino e glie la restituisce. Era una ladra.

"Ti piacciono gli scarafaggi enormi?" chiede Engelhaft.

"Ma tipo te o peggio?" chiede lei

"Conosci Annie?" chiede Kailah. Lei dice di sì, che la conosce bene.

"Conosci Valon Treize" gli chiede Engelhaft. E la insulta un po'. Lei ricambia cordialmente.

La votazione

Rimasti soli, è il momento di scegliere.

Engelhaft a sorpresa vota l'ultima, la ladra.

Gannor dice che gli è piaciuta moltissimo l'attrice.

Padre Engelhaft suggerisce un sistema di voto piuttosto complesso, ispirato ai



Ritratto di Laara Vintemberg, una delle Sirene in attività presso le Case della Gioia di Uryen (estate 517).

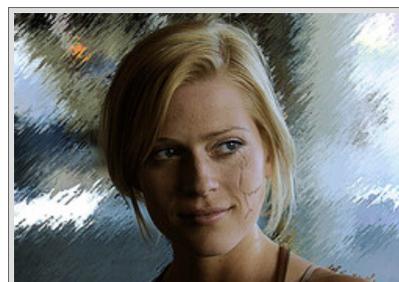
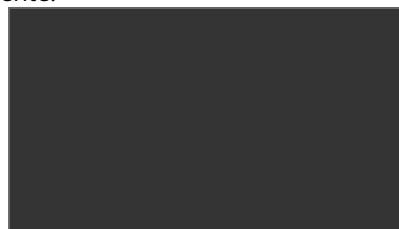


Immagine di Zyra Van Krauze, detta la furia, sirena delle Case della Gioia attiva presso il Porto di Uryen (marzo 517).



sinodi delioti. Al termine di tre votazioni esce vincitrice Giada l'attrice. Prima votazione:

Sven: attrice attrice attrice

Bohemond: kalina ladra ladra

Engelhaft: attrice attrice attrice

Colin: zira zira attrice

Kailah: attrice attrice attrice

Gannor: ladra ladra attrice

"Questa è la dimostrazione che il sistema funziona" dice soddisfatto Engelhaft. Torna Kalina.

"Con un rovescio imperscrutabile del destino, abbiamo deciso che parte Giada Novak", dice Sven.

Kalina stupita. "Non l'avrei previsto"

"Neanche io" dice Bohemond. Glie lo va a comunicare. Perplesso.

Sale Giada.

"Non l'avrei mai detto"

"Sei contenta?" dice Bohemond. "Non è che ti caghi sotto subito?"

"... ehm... no"

"Ci siamo impegnati a proteggerti" dice Engelhaft.

"Spero di non deludervi"

"Spero per te di no, senno' finisce male per te... non per mano nostra..." dice Bohemond.

Giada legge la lettera. Espressione preoccupata.

"Ah, castello di seta di Skogen, ne ho sentito parlare. Un posto duro. Va bene"

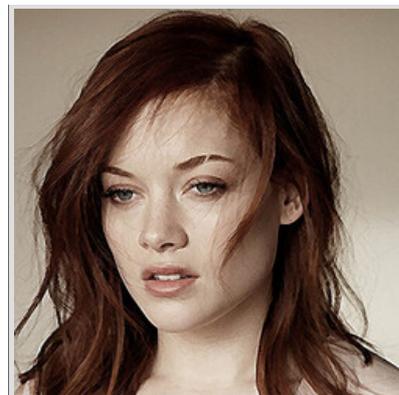


Immagine di Teegan Kay, sirena delle Case della Gioia attiva presso il Porto di Uryen dall'autunno del 516 (marzo 517).

Elsenoriti all'attacco

Si sente rumore da fuori. Passi, gente che corre, movimento. Dopo un po' succede qualcosa al piano di sotto.

Giada va a vedere che succede. Apre la porta ma c'è Vasq davanti che dice "dobbiamo tornare alla rocca, adesso. Tutti".

"Che è successo?" chiede Colin.

"Sembra che ci siano almeno 30 elsenoriti in una spiaggia non lontano da qui"

"Andiamo a fargli il culo" dice Bohemond.

"Non è così semplice perchè sembra che ci siano degli ostaggi".

Vasq torna alla Rocca con il gruppo.

Varkman in persona si sposta alle case della gioia, per protezione.

Spedizione alla spiaggia

Si corre alla Rocca. Ora di pranzo. I Plotoni si stanno risistemando. Annie aspetta, col Sergente Rock.

Rock guarda i suoi uomini. "Adesso ci muoveremo tutti insieme e andiamo a vedere che cosa vogliono. A quanto ne sappiamo hanno circa 5 prigionieri, il corpo di guardia di quel tratto di costa. Sono stati presi di sorpresa. Uno del plotone, il 6, l'hanno lasciato andare loro. Sono circa 30 uomini e non hanno ucciso nessuno, per adesso".

"L'ordine è di capire cosa vogliono senza attaccare, ma di intervenire alla prima intenzione ostile"

"Chi comanda il tutto?" chiede Engelhaft.

"Il tenente Ramsey, che si è già avviato. Noi ora lo raggiungiamo", dice Rock.

Si arriva in zona, in uno spiazzo dove si radunano vari plotoni, ci sono 6 plotoni abbondanti.

Ramsey fa discorso, chiede traduttori, si fanno avanti 3 soldati tra cui Vodan.

I prigionieri sono vivi.

Gli Elsenoriti cercano di comunicare e di farsi capire, parlano anche un po' a gesti. Sono per lo più a torso nudo, coi tatuaggi di guerra. Ci sono due capi, uno truce e tatuato, l'altro truce e guercio. Vogliono parlamentare.

Ramsey ascolta. Vogliono parlare con il conte. Capo, Conte, Barone, Burgravio...

Ramsey dice che è lui quello con cui devono parlare.

Vanno Ramsey e Ivàn coi due a parlamentare, con gli interpreti senza armi.

Loro anche hanno una interprete, donna, disarmata.

Iniziano a parlamentare. Discussione animata. L'elsenorita guercio è più fumantino. A un certo punto viene fatto un gesto e due dei 5 ostaggi vengono liberati. Ramsey fa no con la testa. Viene liberato un terzo ostaggio.

Alla fine lo smilzo abbraccia Ramsey. Applausi, tutti applaudono. Ramsey torna verso i suoi e ordina di allontanarsi.

La liberazione degli ultimi ostaggi e il ricatto

Si aspettano due ore senza fare nulla, poi Ramsey e un gruppetto di persone del 3 plotone, si allontanano.

I nostri possono parlare con Vodan, che dice che questi sono di un clan dell'ovest, i **Mobojon**, un clan di guerrieri e navigatori aggressivi. Non hanno partecipato al massacro di **Nuova Lagos**. Hanno avvisato e chiesto di parlamentare in vista del Lugnasad, cioè di una celebrazione, un Sabbath che si terrà a breve, nel quale si deciderà quali clan di elsenor

entreranno nella guerra a favore della baronia di Ghaan. Loro vogliono proporre al Burgravio di Uryen un accordo per non entrare in questo conflitto e eventualmente fornire una indiretta collaborazione. Tutti noi abbiamo avvisato il tenente che sono molto inaffidabili.

Hanno molte navi e sarebbero pericolosi.

Lasceranno i prigionieri liberi in segno di buona fede, cosa che non fanno mai, e Ramsey li va a riprendere.

C'è una data e un luogo per un altro incontro per fare l'accordo.

Si torna alla rocca a fare rapporto a Barun.

Notte alla Rocca di Tramontana

E' la notte tra 19 e 20 luglio. Cielo terso, tante stelle, che sembrano molto vicine. La luna è grande e rossastra.

La notte passa tranquilla, funestata da sogni agitati.

Engelhaft fa un sogno equivoco con Robyn Macht, che lo turba e lo infastidisce molto.

Bohemond pure fa un sogno simile, che coinvolge Kalina e Yara, sebbene non insieme, come se si sovrapponessero e diventassero una sola persona.

Kailah sogna una moffetta gigante pelosissima e si pone il problema di cosa succederebbe se iniziassero ad ingigantirsi anche gli animali normali, oltre che gli insetti.

Colin sogna di essere catturato da un'entità che potrebbe essere Mirai, Colin è all'interno di una giara di terracotta dove è stato rinchiuso. E' un sogno claustrofobico.

Sven dorme sereno e tranquillo.

Convocazione da Barun

Sorge il sole del 20 luglio.

Barun convoca solo Engelhaft, Sven e Bohemond. Chiede se sia stata scelta una ragazza, e chi è. Sven dice che è Giada, suscitando una vaga perplessità in Barun.

"Avete parlato con Proutzo? Che idea vi siete fatti?"

"Mi sembra personalmente ancora sotto shock, completamente... sbalestrato, e quindi gli ho detto di tenere duro perchè quando questa guerra finirà uscirà fuori" dice Sven. "Non mi sembra il tipo che riesce a rimettersi in sesto facilmente".

Bohemond è d'accordo, mentre Engelhaft è più ottimista.

"Adesso che avete scelto questa tizia ci prendiamo un altro paio di giorni per aspettare il ritorno di quelli di Greyhaven, se non arrivano dovremo comunque farvi partire, anche se sarà peggio, visto che mancheranno alcune informazioni. Se ci sono novità vi faccio sapere, altrimenti ci vediamo tra un paio di giorni. Intanto bisogna rinforzare i presidi sulle coste"

Pattugliamento della costa

Adunata da Rock.

I suoi due plotoni devono presidiare la costa vicino al porto. Giornata noiosa, si presidia la zona e non succede nulla. Rock dice che è probabile che ci sarà un incontro, ma ancora non è stato deciso niente. "Io non mi fido degli elsenoriti e non mi fido di quel clan. In ogni caso... se si riesce a convincerli a non attaccarci... sarà un gruppo di persone in meno da combattere. Sono cose che avverranno sopra le nostre teste, comunque", aggiunge Rock. "Voi non vi preoccupate"

Tardo pomeriggio si torna a Uryen.

Si vede movimento, gente che parlotta, animazione. Sono tornati i Greyhavenesi alla Torre Sei, è arrivata una staffetta a comunicarlo. Sembra che siano ridotti male e meno di numero rispetto a quando sono partiti. L'Angelo Nero è con loro, sopravvissuto.

Scende la sera, a ora di cena arriva il gruppo di Greyhaven, ma tendono a stare molto per proprio conto, stanchi, si vanno a riposare.

Engelhaft prova ad andare da Padre Valon e Alyster, ma non li trova. La guardia gli dice che non sono disponibili.

"Se vuoi puoi parlare con la veste bianca", dice la guardia. E Engelhaft acconsente, così entra nella stanza dove si trova Robyn Macht.

Lei gli dice che Padre Valon e Padre Alyster non ci sono, probabilmente a causa del ritorno dei soldati di Greyhaven. Dice poi che sta scrivendo lettere ai nobili della zona, con la speranza di rinsaldare alcuni legami. Alcuni sono nobili decaduti, che forse possono aspirare ad un rinnovato prestigio in cambio di aiuti nella ricostruzione della chiesa.

La notte passa tranquilla.

Il giorno seguente, 21 luglio, adunata con Rock e guardia nello stesso tratto di costa della giornata precedente. Non succede nulla di importante.

Colin chiede a Rock informazioni sui Greyhavenesi. "So che ci hanno parlato Barun, Ramsey e il Terzo Plotone. Probabilmente oggi ci parliamo noi"

"Sono morti in tanti?" chiede Colin.

"Sicuramente qualcuno è morto, pare che abbiano fatto un bel giro" dice Rock, che pure non sa ancora granchè.

I dubbi di Vodan

Verso sera Vodan chiama Sven in privato.

"Ho saputo che non parto" dice Vodan. "Sì, pensavo che tu lo sapessi... non c'è stata occasione..." dice Sven.

"Non mi è chiaro il perchè, come mai?" dice Vodan.

"Sì, ci è stato detto che per quello che andremo a fare, tu potresti essere un po' troppo conosciuto..." dice Sven.

"Ah sì? Conosciuto? Da chi?" Vodan è stupito.

"Andiamo al di là del fiume"

"Ma c'è qualche problema legato a quel che ho fatto nell'ultima missione?" chiede Vodan.

"Quello assolutamente no, penso che sia un fatto... diverso..." Sven

"Ho un po' troppe conoscenze al di là del fiume...." ridacchia stupito Vodan.

"Ah, ecco, ora ricordo bene... ti ricordi il castello di seta?"

"Mai coperto"

"Mi sono confuso...." farfuglia Sven. "Mi sono confuso con un'altra situazione, quand'è che ti abbiamo mandato con quella prostituta...."

"Quando mai?" dice Vodan.... "a Feidelm, ti sei sbagliato un attimo di qualche centinaio di chilometri.... e potrebbero riconoscermi da feidelm... non ho fatto faville quella volta"

"E' che la geografia del luogo ancora non mi è chiara" dice Sven.

"Comunque dove andate mi conoscono" dice Vodan, "no, perchè mi cambiano di Plotone... vabbe', in bocca al lupo, peccato..."

"Eh, perchè ci andiamo proprio al completo, eh" dice Sven. "Manchi solo te. Per via di Acab, degli elsenoriti...."

"Vabbè, in bocca al Kreepar" dice Vodan.

Incontro con l'Angelo Nero e i soldati di Greyhaven

A sera viene Rock a chiamare il gruppo.

"Non ve lo meritate, però vi ho proposti per un'onoreficenza, una "moneta", una ai partecipanti nel Cariceto e una per i partecipanti nella Valle del Torto. Andrà attaccata sull'armatura, così come avete fatto con le altre. Ma visto che non partirete con l'armatura di ordinanza, la vedrete quando tornate".

Rock lo comunica informalmente, mentre accompagna il gruppo in una segreta ancora mai visitata dal gruppo. Si scende di qualche scalino.

C'è un bel salone e un tavolone di legno, un tavolone di legno. Ci sono alcune persone. Tutto il gruppo in partenza, Barun, Ramsey, il Terzo Plotone, Luger, Valon e Alyster, l'Angelo Nero e una decina di soldati di Greyhaven.

Le porte vengono chiuse.

Barun: "Oggi come oggi ci restano cinque squadre equipaggiate per effettuare operazioni al di là del fiume, tra cui due plotoni di Ramsey e uno di Rock. Gli ultimi due sono appena tornati, adesso tocca a voi altri. Di cose da fare ce ne sono tante, comunque gli obiettivi principali sono i seguenti:

- Capirci qualcosa: imparare il territorio, capire di chi possiamo fidarci e di chi no.
- Recuperare due persone: Madre Magdalene, attualmente a Caaron. Padre Damian Mansell, Prevosto di Lagos, attualmente prigioniero nella città di Trost.
- Toglierci dal cazzo i boss, così come li chiamano i nostri compagni di Greyhaven.
- Varie ed eventuali che già sapete.

Colin apre bocca per dire "chi sono i Boss?" e becca una gomitata di Rock che lo azzittisce. "In questa sala si parla solo se ti danno la parola", gli sussurra.



Ritratto di Van Falkenrath, caporale scelto dello Squadrone Wachter dell'Esercito di Uryen.

"Adesso lascerei la parola ai bravi compagni, che ci racconteranno l'esito della loro spedizione. Si sono smazzati in lungo e in largo gli altopiani e non vedono l'ora di scoprire se è valsa la pena farlo. Loro non ve lo diranno perché sono orgogliosi, ma ci hanno perso quarantasette giorni e sette uomini."

Barun fa un cenno all'Angelo Nero.

"Il mio nome è Navel: come sapete veniamo da Greyhaven e siamo qui per aiutarvi a capire cosa bisogna fare nei territori a Nord del fiume. Loro sono i caporali scelti **Van Reiner** e **Arman Heck**, al comando dei rispettivi plotoni. Vi spiegheranno dove siamo andati e quello che abbiamo trovato".

L'Angelo fa segno a Van di parlare.

Parla Van: "come ha detto il capitano, non è stata una passeggiata". E srotola davanti una mappa piena di appunti, e altre pergamene con informazioni ulteriori.

Fa un **racconto dettagliato del loro viaggio**, pericolosissimo e terribile.

Preparativi per la missione

Escono i soldati di Greyhaven, salutano. Restano Barun, il 3 e il 23 plotone, Alyster, Valon e Luger.

Barun si siede, guarda la mappa. "La buona notizia è che abbiamo queste informazioni, che dovrebbero consentire a chi vi guiderà di muoversi molto meglio di come sono stati costretti a muoversi loro.

Luger interviene. "Se mi seguite, se avete altre domande... altrimenti vorrei darvi degli oggetti per questa missione".

Barun dice: "se per voi va bene, partirete domani nel primo pomeriggio, senza dare nell'occhio. Niente armature

riconoscibili, animali da soma, ben equipaggiati, razioni, vivande e qualcosa adatto a fare scambi o baratti."

Bagagli per il viaggio

- denaro, monete e oggetti di valore (pepite, gemme etc)
- armature, oggetti comuni, muli (da prendere ad Angvard), si parte fino ad Angvard a cavallo.

Barun ferma in privato Sven. "Quando avete finito con la paccottiglia dello stregone torna qua, solo tu".

Luger invita tutti al suo laboratorio, dove ha delle cose da dare.

"Questa volta farò un'eccezione, vi darò degli oggetti potenti, e in gran parte non testati, due cose che di solito non faccio, perchè c'è pericolo che finiscano in mani sbagliate o vengano usate male. Ma in questa missione bisogna spararci un po' di botti":

- 5 fiale di **Planem** (a Kailah)
- lista della spesa a Colin
- 2 **frecce cave** (a Kailah): "dentro c'è "un composto acido di mia invenzione... basato su un incantesimo. Dovrebbero essere molto efficaci sui Risvegliati, ma se colpisci un essere umano, bene non gli faranno di certo".
- 3 **chiodi d'oro** (a Kailah). Incantesimo sul chiodo (3POTM), piantato, e si scappa. Dovrebbe fare un gran botto. Dopo averlo piantato è bene correre più lontano possibile.
- **coltello dalla lama che sembra di legno, ma non è legno**: così rozzo che sembra l'utensile di un mendicante, più che l'opera di un artigiano. Dentro c'è il "paletto" di legno, recuperato a Skogen. WDF 3, 1d3 + forza. "La lama di questo coltello è praticamente indistruttibile: inoltre, fa parecchio male alle creature demoniache: anche i risvegliati non dovrebbero gradirlo granché: in compenso, alle creature viventi fa ben poco".
- **un coltello dalla lama che sembra vetro, ma non è vetro**: così opaco che sembra risucchiare la luce. "Questo è un buon oggetto di scambio, da utilizzare quando dovete recuperare qualcosa di veramente importante. Ce n'è un altro, pressoché identico, in una tomba nel Sepolcreto di Valith (nella tomba di tal Kevin Maidan).
- **un coltello dalla lama che sembra d'oro, ma non è oro**: così luminoso che sembra dotato di luce propria. "Non è oro, ovviamente, anche se il minerale di cui è fatto non è poi così comune: è un tipo particolare di pirite, diciamo che è una versione potenziata dei chiodi che vi ho dato prima, che non necessita di potere magico per l'attivazione ma è enormemente più instabile. Questo coltello è un esperimento: l'idea è quello di piantarlo dentro qualcosa di molto grosso, quindi spezzare il manico e allontanarsi di corsa: dovrebbe succedere qualcosa di molto, molto potente."

Da Luger a Colin

Colin parla con Luger. Luger affida a Colin le seguenti cose:

- lista delle erbe da raccogliere con alcune erbe depennate
- servirebbe pure un'altra mustela, per sicurezza... ma probabilmente non avrai il tempo e la possibilità di portarla viva. Quella magari la chiedo a qualcun altro che va in missione a sud.
- artemisia nera (ma è molto rara, bisognerebbe chiedere a Sorella Magdalene dove cresce, tendenzialmente in alto)
- 3 bottigliette uguali con liquido giallo/verde. (acido a differenti concentrazioni x1, x2, x4, inerte, ha bisogno di un catalizzatore)
- fialetta con soluzione trasparente (catalizzatore)
- fiaschetta di qualcosa simile a del vino. "Questo è praticamente un veleno che va diluito perchè ha un sapore intenso, dovrebbe fare addormentare, potrebbe fare anche di peggio".

Colin gli fa delle domande su come sono stati realizzati questi intrugli, Luger risponde dando una serie di indicazioni più o meno precise, lui stesso ha avuto poco tempo per fare esperimenti e testare i prodotti.

Chiacchierata in privato tra Barun e Sven

Sven torna da Barun da solo. "Siediti. Prima che partite ho un paio di altre cose da dirti. Tu sei quello che ne ha viste di più, tra gli uomini del tuo plotone, di roba di guerra. Sei quello della cui valutazione mi fido maggiormente. La prima cosa che vorrei sapere è se qualcuno di voi ha qualche problema. Te compreso, ovviamente. Dopo tutto, vi sto mandando in un posto di merda per un bel pò di tempo. Voi non siete di qua, non sentite la spinta a rompere il culo di quelle persone tanto quanto chi si è fatto la guerra precedente. Scommetto che non sono state molte le Sirene che hanno accampato scuse per non accompagnarvi, o sbaglio?"

"Qualche problema... con la missione? Il senso della guerra? E' un po' vaga come domanda"

"Avete parlato con alcune persone, che hanno delle loro idee.."

"Proutzo ritengo che sia stato un incontro interessante ma non sconvolgente. Le cose più interessanti le abbiamo sentite da Logan e dal gruppo di Ghaan"

"Non nominiamo certi nomi invano. Non è che ci ascolta nessuno, ma non vorrei perdere l'abitudine, che poi finisce che mi sbaglio al tavolo sbagliato e faccio un casino. Lo stesso vale per voi, se non li fate con me non li farete neppure con altri, no? Così dev'essere. Ad ogni modo... Ne sentirai molte, di storie su come è andata. Io non c'ero, quindi non posso darti una testimonianza diretta. C'era Ramsey, però, quindi magari puoi parlarne con lui. E ovviamente c'era pure chi ti ha raccontato questa versione. E' giusta, è sbagliata? Tutte e due le cose. Vuoi sapere se glieli abbiamo tirati addosso? La risposta è sì. Vuoi sapere se siamo stati i primi? La risposta è no. Loro già li avevano, aspettavano il momento giusto per usarli nel modo giusto contro di noi."

Quando hai un esercito bello grosso e pieno di arcieri e cavalieri che ti incalza lungo gli altipiani, non hai modo di usarli efficacemente. Ma quando il Duca Bianco s'è accampato davanti Feith con l'intento di cingerla d'assedio, allora sì che potevano diventare cazzi. L'epidemia fuori dalle mura, a fare scempio delle nostre forze, e loro dentro.

All'epoca non ne sapevamo un cazzo, di quella roba: avremmo pensato che fosse una delle diavolerie degli stregoni di cui si serviva il Duca Sallivan, l'ennesima che ci tiravano addosso.

Sarebbero riusciti ad arrivare all'autunno, i nostri sarebbero tornati a casa, ignari. A infettare le loro famiglie, magari: dentro e fuori Feith. Molti anche qui. O forse no, nessuno

può saperlo davvero.

Poi è arrivato un tizio, a quanto ne so: un mago che diceva di aver lavorato a lungo per loro e di aver deciso di tradirli. Per denaro, ovviamente. Ci ha detto che aveva modo di portarci in un posto dove avremmo potuto armarci delle stesse armi che avevano loro. Lo abbiamo fatto e, a quanto pare, le abbiamo anche usate. Pensavamo che avrebbero aperto le porte, che si sarebbero arresi. Invece, non è successo: quelle porte sono rimaste chiuse, mentre la città veniva divorata da se stessa. Nessuno sa bene cosa, come sia successo. Nessuno sa il perché.

Fatto sta che a un certo punto il Duca Bianco ha visto con i suoi occhi qualcosa di così assurdo, così spaventoso da convincerlo ad andare via, dando per scontato che la città fosse

ormai spacciata. C'è chi dice che a Feith ci siamo entrati in pompa magna, beh... non è andata proprio così, a quanto ne so.

Puoi chiederlo a lui, quando lo incontrerete.

Magari con te sarà più loquace."

"Guardi, secondo me, vedo la cosa un po' più semplice, una guerra civile... due parti, un'arma che è stata usata... non si sa chi l'ha usata per primo ma alla fine è poco interessante. Questa cosa mi crea problemi solo quando vedo gente che si erge a... censore della situazione, mi chiedo con quale diritto. Conviene stare zitti e fare il proprio dovere... alla fine questa, eliminati gli elementi più incomprensibili, è una guerra come tutte le altre"

Conversazione con Padre Valon

Intanto Engelhaft va a trovare i preti, insieme a Bohemond.

Chiedono ai preti le loro opinioni sul lungo briefing della serata.

Valon dice che bisogna concentrarsi sugli obiettivi della chiesa: riunire le persone di fede che vivono e combattono al di là del Traunne. Angvard sarà la roccaforte da cui partirà la riconquista contro le forze oscure. Poi si dovrà muovere alla riconquista della Sacra, e da lì alla riconquista dei ribelli di Ghaan.

"C'è che questo problema è che due dei nostri sono già molto avanzati, sorella Magdalen e Padre Mansell." dice Engelhaft. "Nell'obiettivo di ricompattare il fronte, questi qui potrebbero sentirsi come di abbandonare le prime linee"

"A quanto abbiamo capito Padre Mansell è prigioniero" dice Alyster, "bisogna capire cosa vorrebbe fare, se rischia la vita... sorella Magdalen io mi permetto di dire che ha dato fin troppe informazioni su questa epidemia, si è sbilanciata molto... abbiamo bisogno delle sue conoscenze, se lei non può venire da noi, noi dovremo andare da lei"

Sir Rodmund era il Difensore del Tempio della Sacra, ora trasformato in un mostro, il cosiddetto Custode.

Al Porto di Uryen

Al mattino presto Sven si sveglia e prepara il necessario, e poi sul presto va al porto di Uryen.

"Ci diamo appuntamento vicino alle case della gioia" dice Sven. "Usciamo fuori e partiamo direttamente, si prende e si parte".

"Dobbiamo montare un'armatura a Giada" dice Kailah, "non è possibile portarsela appresso in camicia da notte"

Kailah va a contrattare dallo zio di Gannor per ottenere una seconda armatura ed un secondo elmetto, così può passare il suo cuoio imbottito a Giada, che ha grossomodo la stessa corporatura, e si carica quello rinforzato contro i Risvegliati.

Sven va da solo presto al porto di Uryen, poi gli altri si radunano lì.

"Giada andatela a prendere voi, che mi si nota di più a me al porto" dice Rock.

Sven va al porto in mattinata, saluta Mira con tutta calma e poi va a verificare. Giada è andata ad allenarsi un po' a cavallo con Zyra, e torna.

Zyra commenta, mentre Giada scende. "Se la cava..."

Giada si è preparata per l'occasione, con un mantellone. Saluti, baci e abbracci tra le amiche. Lei ha mantella, sacca e liuto, e anche un'armatura di cuoio imbottito sotto alla mantella. Ha anche un coltello intarsiato. "Non sono certa di saperlo usare ma mi potrà dare un po' di sicurezza".

Sale sul cavallo insieme a Kailah. Lei le passa l'elmetto in più che si è fatta dare, mentre poi riporterà l'armatura di cuoio in più allo zio di Gannor.

In viaggio verso Angvard

Rock dice che accompagnerà il plotone fino ad Angvard, da Angvard in poi passerà il comando. "A quanto pare il capitano pensa che da lì sarete in grado di volare da soli".

C'è bel tempo. "Io per la cronaca a Barun gli ho detto che aveva ragione, fate del vostro meglio".



"Ad Angvard, almeno all'inizio, converrà chiedere a David e Yara di nascondere la Giada al secondo o al terzo livello, oppure metterla dentro una locanda decente. E' meglio evitare che la vedano in troppi, specie se insieme a voi.", suggerisce Rock.

Durante il viaggio Rock dice alcune altre cose.

"Radom mi ha detto che avete parlato con Proutzo. Era un buon soldato, era nel mio plotone. Abbiamo nemici bastardi che ti fottono il cervello ancora prima di ucciderti. Non ascoltateli, quelli di Ghaan. Io avevo persino dei cugini a Ghaan. Non so che fine abbiano fatto, spero che siano morti. Almeno non me li troverò di fronte".

In un altro momento tranquillo, Rock racconta la storia di Ghaan. "E' una baronia strana, Ghaan: non esisteva fino a pochi decenni fa. Quando è caduto il Khanast di Feith quel territorio non lo volevano in molti: colline, montagne, neve, freddo bestiale, mare ghiacciato per metà dell'anno... Un feudo per gente tosta. Ci andò gente tosta, infatti: gente che imparò a zappare la terra nonostante la neve, disposta ad accoppiarsi con i resti dei Kahnast che ancora sopravvivevano da quelle parti... Sapete da dove prende il nome, Ghaan? da Ghaz Khan: gruppo di Comandanti. I fondatori della Signoria di Ghaan erano un gruppo di ufficiali di Surok e di Greyhaven che avevano combattuto la guerra e che ottennero dal Duca la potestà di banno, ovvero di potere diretto, assoluto e non mediato, sulle popolazioni locali. Si trovarono così con una grande quantità di forza lavoro, esperta di quel territorio e disposta a farlo risorgere, ma anche estremamente lontana dal Granducato. Questi signori, e i loro discendenti dal sangue misto Khaan, non erano legati a niente se non ai Sallivan. Non c'è da stupirsi, dunque, se allo scoppio della guerra sono stati i primi a prendere una posizione netta. C'è molto sangue Khan nei Ghaanesi, a tutt'oggi, e purtroppo è sangue marcio".

"E' molto probabile che i Khan di Feith andassero d'accordo con qualche clan Nordro ed Elsenorita: accordi forzati, probabilmente, altrimenti alla lunga sarebbero stati sterminati.

Dicono che ce ne siano diversi, di Nordri, a Ghaan".

"Come si chiama il signore di Ghaan?" chiede Engelhaft.

"**Estov Gahan**" Rock dice.

"Sven e Bohemond, parlo a voi due perché entrambi avete avuto la vostra bella esperienza come soldati. Capire quando è il caso di ritirarsi è molto difficile, ci vuole parecchio sangue freddo e un bel pò di umiltà. Se poi hai già uno o due compagni per terra, serve anche un gran pelo sullo stomaco. Ricordate che il vostro compito è portare le informazioni, le cose e le persone che raccoglierete a casa, e questo significa anche portare a casa la pelle di più soldati possibile. Le persone orgogliose non sono fatte per comandare, perché sono quelle che alla prima botta di sfortuna le perdi con tutto il loro squadrone. Prendete esempio da Ramsey: tu c'eri, Bohemond, no? Il picco di Ayles, la decisione che ha preso Dunc. Magari hai pensato che dargli retta e farglielo fare sia stata una scelta da vigliacchi.... Non è così. Siamo addestrati a rischiare di crepare per una buona causa, sotto sotto non vediamo l'ora... la cosa veramente difficile è lasciare indietro qualcuno per mettere al sicuro lo stendardo, e con esso la missione. Per una cosa del genere non c'è addestramento che tenga... ce la devi avere dentro, qui... (indica la testa)... ed è una cosa che hanno in pochi. Usate la testa, va bene?".

"La prima volta che siamo finiti accanto" dice Bohemond, "voi non c'eravate, all'epoca avevo io la patata bollente di portare avanti la squadra, e uno dei nostri è finito in un pozzo ed è finito sbranato da uno dei primi risvegliati. Fu molto difficile convincere tutti che era necessario lasciarlo indietro. Quindi dobbiamo essere tutti d'accordo."

Giada è molto intimidita da Rock e sta zitta e buona durante il viaggio, cerca di non dare intralcio.

Il regalo di Mira

Intanto durante il viaggio verso Angvard, Giada va a parlare con Sven.

"Mira mi ha dato una cosa per te, che è riuscita a far preparare prima della partenza". E gli dà una specie di fiaschetta morbida, un piccolo otre. "Questa è una pozione che è stata preparata da mani esperte e può servire per far cambiare idea a una persona, per metterla molto a proprio agio. Una cosa che a me viene naturalmente bene di fare con la maggior parte degli uomini..."

"Se mi interessa un uomo..." commenta Sven.

Al ponte di Dalian

Buone giornate, tempo bello. Si arriva rapidamente, la sera del 24 si arriva a Dalian.

Bisogna passare il ponte, Rock ha una malleveria che risparmierebbe i controlli. La può consegnare solo a Seth Vigil, dice Rock.

La mattina del 25 si aspetta di parlare con Vigil.



Immagine del Sergente Stern Rock, dell'esercito regolare di Uryen (marzo 516).

Rock tiene il gruppo solo in contesti militari, senza interagire con la gente della cittadina. Giada dev'essere sempre nascosta in mezzo al gruppo.

Pomeriggio si passa il ponte. La tarda sera ci si ferma all'avamposto di Uryen, lungo la strada in buona condizione.

Rock saluta il suo Plotone

Primo pomeriggio del 26 Angvard.

Si va dritti da Vonner. Poi Rock saluta i suoi uomini.

"Da questo momento in poi me ne torno a fare il fabbro. Se vi serve una mano in modo non ufficiale, mi trovate alla bottega del fabbro, io terrò gli occhi aperti e mi coltiverò un po' di amici qui ad Angvard. In bocca al lupo, buona fortuna". E si allontana.

Incontro con il Tenente Vonner

La sera del 26 luglio, salutato il Sergente Rock, il gruppo viene accompagnato in una tenda da un Caporale, che dà ordini di non farsi vedere in giro.

Dopo circa un'oretta il Tenente Vonner si presenta personalmente alla tenda.

"Non ho molto tempo. Yara ci ha chiesto aiuto per una faccenda delicata che riguarda un pezzo importante del suo esercito. Un problema di infiltrati, al solito. Mi ha chiesto l'aiuto di gente molto fidata e ha fatto il nome di Bohemond. Bohemond e i suoi compagni, mi è stato detto. Questa sera vi verrò a trovare insieme a un ufficiale di Angvard che ci spiegherà bene come stanno le cose. Per il momento non uscite da questa tenda".

A sera entra in tenda Vonner con **Athos Alman**, che il gruppo già conosce perchè era a capo della compagine dell'esercito di Yara che l'aveva tratto in salvo dopo la pergrinazione nelle terre di nessuno per causa di Zodd.

"Tu sei il famoso Bohemond?" chiede Alman, e gli dà la mano, "grazie per quello che hai recuperato". Poi viene al dunque.

Il discorso di Athor Alman

Mi ricordo di voi.

Come certamente sapete, i soldati di Angvard sono fedeli a lei e al fratello David, ma durante la guerra delle lande combattevano con loro padre a fianco a fianco di Ghaan. Molti di loro sono morti, al loro posto

ci sono i loro figli, nipoti, amici, parenti, etc.: insomma, ci sono ancora un pò di "nostalgici", diciamo così. La maggior parte di loro dà retta a David e a Yara, ma abbiamo le prove certe che qualcuno sta facendo il doppio gioco. In questo ultimo periodo stiamo subendo un sacco di agguati, brutte sorprese e facendo un bel pò di buchi nell'acqua. E' come se i nostri spostamenti, i nostri piani di guerra fossero pubblici.

I più superstiziosi pensano a cose come la malasorte, poteri oscuri, stregonerie e roba del genere: quelli più smalizati come me pensano banalmente che ci sia qualche bel talpone, di cui almeno uno piuttosto

grosso visto che alcune di queste informazioni sono piuttosto riservate.

Crediamo di aver identificato il plotone dove si trova la talpa: si tratta della "Squadra della Prudenza", ed è guidato da un sergente, una donna, il cui nome è **Crystal Kanban**. Dobbiamo capire quanti sono i traditori e chi è il loro contatto, quello che porta le informazioni a Ghaan. Yara si fida molto di Crystal mentre io, diciamo così... un pò meno: per come la vedo io, potrebbe anche essere coinvolta in prima persona.

Il motivo per cui a Yara e a me è venuto in mente di chiedere a voi è che non vi conoscono: vi presenterete come degli ausiliari provenienti da sud, con un pò esperienza di combattimento ma senza troppe speranze di carriera, inviati a combattere ad Angvard per dovere di alleanza. Dovrete dare l'idea di essere dei soldati indisciplinati, magari con un passato da lestofanti tirati fuori dalla prigione a cui è stata data una spada in mano e un calcio in culo, mandandoli al di là del ponte.

Qui è pieno di ex-soldati di Uryen, molti dei quali mandati via dal vostro comandante Barun per motivi di ordine disciplinare... Nessuno si stupirà, qui l'esercito è costretto ad essere di bocca buona.

Pensate a una storia credibile per ciascuno di voi, avete piena libertà. Farete domanda per entrare nell'esercito e verrete messi di fronte al nostro sergente reclutatore, quello che si occupa di organizzare le nuove leve. Se vi riuscirete a mettere in mostra, nel giro di qualche giorno vi assegnerà insieme ad altri balordi a supporto dei plotoni più esperti. Nel frattempo io farò in modo di creare una occasione propizia:

a questo plotone arriverà una missione che richiederà la presenza di qualche soldato ausiliario. Se sarete in grado di farvi notare, con la penuria di soldati capaci che c'è in questo periodo, è molto probabile che il reclutatore sceglierà voi.

La missione di cui parlo si svolgerà presso la Rocca di Horen, dove pensiamo possa trovarsi il contatto che passa le informazioni a Ghaan: il vostro compito è cercare di cogliere i traditori con le mani nel sacco.

Non appena sentirete parlare di questa missione e/o vi faranno capire che sarete assegnati a supporto della Squadra della Prudenza di Crystal Kanban, venite alla Locanda del Camminatore così vi darò ulteriori dettagli.

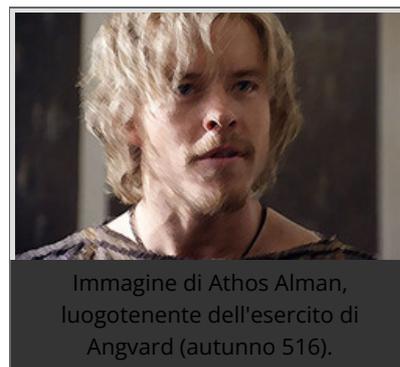


Immagine di Athos Alman, luogotenente dell'esercito di Angvard (autunno 516).

Cosa fare di Giada e dei doni di Luger?

Andati via Vonner e Alman, il gruppo si interroga su dove nascondere Giada nel periodo di servizio ad Angvard, per tenerla al sicuro e lontano da occhi indiscreti.

Colin si offre di accompagnarla a casa della sua amica Lucy e tutti, dopo un po' di incertezze, acconsentono.

"Quindi Giada resta sola con Lucy qui, e aspetta che torniamo", dice con aria maliziosa e malfidata padre Engelhaft.

"Siccome non ti lascerò con l'erborista e Giada a tenerla d'occhio, non ci sono altre soluzioni" dice Sven.

Annie: "Non vorrei fare la guastafeste ma ci potrebbe essere un problema. Nell'eventualità in cui ci facciano una visita medica, potrebbe non piacere quel che troveranno sul mio corpo"

Bohemond la rassicura: "se ti presenti in piedi e dimostri che sai usare una spada saranno tutti contenti".

"Dobbiamo lasciare al sicuro qui all'accampamento tutte le cose che ci ha dato Luger, e in generale la roba strana che ci portiamo appresso" dice Kailah.

"Sappi che la pipa orrenda viene con me" le risponde Bohemond.

Viene chiesto al Caporale un baule, dove viene sistemata tutta la roba preziosa e sospetta, ricchezze, oggetti magici e malleverie. "Lo porterò nella tenda del Tenente Vonner, starà al sicuro", dichiara il Caporale.

I nostri inventano una scusa per giustificare la scelta di arruolarsi nell'esercito di Angvard: alcuni per problemi col Tenente Varkman al porto, altri per rissa.

Arruolamento nell'esercito di Angvard

La mattina seguente, 27 luglio, Padre Engelhaft recita l'ultima messa con la Fascia Sacerdotale, che viene impacchettata subito dopo e inserita nel Baule. Poi Colin accompagna Giada da Lucy, perdendosi ripetutamente per le strade di Angvard.

Dopo vari giri a vuoto e qualche brutto incontro, i due finalmente vengono aiutati da una guardia a trovare la strada per il Secondo Livello della città, e finalmente per la bottega dell'erborista.

Colin presenta Giada a Lucy, che si mostra inizialmente un po' tesa. Ma presto la Sirena riesce a tranquillizzare l'erborista, spiegandole di avere un fidanzato molto geloso e dichiarandosi disposta ad aiutare nella bottega.

Soddisfatto, Colin può raggiungere gli altri al Campo di Raccolta dell'Esercito di Angvard, nella zona Nord-Est della città.

La zona è malridotta, molti edifici in rovina e vagabondi.

A occuparsi dell'arruolamento è un tale, cinquantenne, dall'aria navigata.

Engelhaft è il primo ad avvicinarsi, gli si rivolge con un tono da vecchio.

"Quanto se more?" domanda.

"Tanto se more, però s'ammazza pure" dice la guardia.

Bohemond si informa sui soldi.

"I soldi ci stanno, con calma ma arrivano.... quanti... dipende quanto sei capace, più sei bravo, più guadagni. Ma non bisogna avere fretta... in qualsiasi momento te ne puoi andare, ma non durante la missione. E se te ne vai prima della paga... peggio per te".

"Ma non è che nel rancio ci date gli insetti?" si informa Engelhaft.

"No, no.... non ti aspettare chissà che, ma si mangia decentemente. Gli insetti.... non ce li danno", risponde la guardia.

La guardia chiede i nomi.

"Bohemond"

"Che razza di nome complicato Bohemond..."

"Segna BO".

"Chiedi del sergente maggiore Jim. Lo sentirai ancor prima di arrivare".

Il Sergente Maggiore Rak Jim

Il gruppo viene indirizzato ad un capannone da cui si sente provenire la voce tonante di un ufficiale che dà ordini.

All'ingresso, una guardia suggerisce: "non lo chiama' Jim, chiamalo Rak Jim".

C'è un Nano, che sta imprecaando a una fila di gente.

"Vi sembra l'ora di presentarvi? E' tardi"

Rak - Jim fa un discorso su come funziona il reclutamento, questioni di paga, allontanamenti etc. Poi rancio, visita a tutti, e missione per l'indomani.

Allenamenti con Rak Jim

Dopo una breve visita e qualche domanda, tutti passano il reclutamento. Nel pomeriggio il Sergente Maggiore organizza qualche combattimento di allenamento, per valutare i suoi nuovi acquisti.

"Voi mi sembrate quelli con più esperienza, che hanno preso una spada in mano più di dieci volte. Poi ve la siete portata, il che è buono perchè faremo qualche test per vedere come ve la cavate".

La prima coppia a scontrarsi è composta da Kailah e Annie: entrambe se la cavano dignitosamente e il Nano, quando dopo un po' di scambi le ferma, si mostra soddisfatto.

Poi è il momento di Colin e Gannor, che viene ferito di striscio. "Qua dobbiamo migliorare un po' tutti e due, però va bene, va bene".

Al momento di far scontrare Sven e Bohemond, "Da voi mi aspetto un grande spettacolo", dice il Nano.

I due danno prova di grande abilità. Dopo qualche scambio il Nano li ferma, molto contento. "Fermiamo sti due figli di

Alfgat prima che si decapitino a vicenda!"

Dopo Sven e Bohemond, è il momento di due sconosciuti, che si iniziano a colpire con una violenza mal controllata. Subito Rak Jim interviene a fermarli, per evitare che si facciano del male, e li striglia un po'. "Dovete imparare a controllare le forze!"

Ultimo del gruppo è Engelhaft, insieme ad uno spadaccino sconosciuto.

Il Sacerdote non dà all'altro nemmeno il tempo di rendersi conto di quel che succede, e immediatamente gli tira una gran bastonata sul braccio, subito seguita da un'altra in testa. Il tizio cade a terra (4-4-4 di schivare) e il Nano grida di fermarsi.

"Ammazza, ti curerai pure da solo, ma con gli altri ci vai pesante..." commenta Rak Jim. Padre Engelhaft, un po' in imbarazzo, si giustifica biascicando parole incomprensibili.

A sera comunque il Nano è soddisfatto e riunisce tutti: crea 3 squadre da 5 persone, per un primo incarico di prova: una squadra si occuperà di controllo cittadino (tra loro Annie e Gannor), e le altre due si occuperanno di spedizioni anti Kreepar. Una delle due squadre è composta da Sven, Bohemond, Colin, Kailah e tal **Dresden**, nell'altra c'è Engelhaft e quattro sconosciuti.

A caccia di ragni giganti

La mattina del 28 luglio il Nano parla al gruppetto di Sven, Bohemond, Kailah, Colin e **Dresden**.

"Avete pescato la pagliuzza più corta perchè vi occuperete della missione più difficile. Non so se conoscete il **ragno cacciatore**, è un kreepar particolare, aggressivo, con strategia di combattimento raffinata. Sono cacciatori solitari, per fortuna. Secondo me in qualche modo comunicano tra di loro perchè quando inizi ad ammazzarne tre o quattro, spariscono. Loro si interrano, affondano le zampe per terra, e quella è una posizione di attacco, e quando sei vicino 7-8 metri ti saltano addosso. Non sono molto grossi, ma non li prendete sotto gamba".

Il Nano spiega gli obiettivi della missione: "dovete riportarmi 4 mandibole di ragni morti e nessuno di voi si deve fare troppo male".

Il gruppo si incammina fuori da Angvard. Per un paio di chilometri tutto procede tranquillo, quando all'improvviso Dresden subisce un attacco violentissimo da parte di un grosso ragno, che gli salta addosso, infilandosi sotto il suo scudo. Subito Sven tira un fendente dal basso verso l'alto al ragno, sparandolo via a qualche metro a zampe all'aria. E il primo dei quattro ragni è eliminato.

Aiutato Dresden a rialzarsi, Colin stacca la mandibola del ragno e recupera anche parte delle ghiandole contenenti il veleno urticante.

Il gruppo prosegue a caccia del secondo ragno.

Più avanti, in una radura sabbiosa, Colin e Kailah notano qualcosa che sembra un paio di zampe. Indicata la creatura a Bohemond e Sven, che si occupano di ammazzarla. Recuperato il mandibolame, si prosegue.

Più avanti si scorge una sagoma in rapido allontanamento: effettivamente trovare altri ragni si fa via via più difficile, quasi come se gli individui potessero comunicare e mettersi in guardia l'un l'altro.

Dopo qualche ora di infruttuosa ricerca, finalmente ecco un terzo esemplare di ragno cacciatore, bello grosso. Viene accerchiato e attaccato, e facilmente spacciato.

Per trovare l'ultimo esemplare, ci vuole parecchio tempo. Infine è lui a trovare il gruppo, saltando fuori da un cespuglio per caricare Kailah, colpirla al ventre e quasi sbattendola a terra. La ragazza si chiude in difesa e gli altri subito accorrono a difenderla, ammazzando il Kreepar senza troppi complimenti.

Ed i quattro ragni sono stati abbattuti.

Ficcate nel sacco le mandibole, il gruppo soddisfatto se ne torna ad Angvard.

Lungo la strada del ritorno, un picchetto di soldati di Angvard blocca i nostri, chiedendo referenze.

"Siamo reclute per Rak Jim" dice Sven. Chiedono di vedere il sacco e subito si convincono.

"La parte più dura è all'inizio, poi ci si abitua" dice una delle guardie, rassicurante riguardo ai Kreepar.

"Fanno schifo forte, eh" dice Kailah

"Infatti mi stupisco che ci sia anche una ragazza", commenta la guardia.

"Meglio andarli a menare prima, sennò poi ce li troviamo nella dispensa" dice Kailah.

Rapporto a Rak Jim

Il gruppo facilmente ritrova il campo di addestramento di Angvard, ma non c'è nessuno, neanche Rak Jim. I nostri vengono accolti in un edificio laterale, dove aspettare.

Torna anche il gruppo di cui faceva parte Engelhaft, che racconta come è andata la giornata.

"Dovevamo recuperare un paio di carri abbandonati", spiega il sacerdote. "C'erano Kreepar bacarozzi, piuttosto lenti e schifosi, poi i carri erano semidistrutti dai Mangialegho, alla fine sono rimasti lì. Abbiamo votato se portarceli appresso rotti o no, e ha prevalso di abbandonarli, anche se io ero dell'idea di recuperarli lo stesso".

Tornato Rak Jim, in serata, si arrabbia un po' col gruppo dei carri. "Non dovete mettere in discussione gli ordini, magari i carri mi servivano per altre ragioni, magari nascondevano cose che non sapete... io dico di recuperare i carri, e i carri



Esemplare di Kreepar Chelato > Ragniforme > Araneide, presente nei territori del ducato di Feith a partire dall'anno 516.

vanno recuperati, anche se spaccati. Quanto al votare.... non si vota nell'esercito, c'è uno che si prende le responsabilità... ed è la persona con cui io me la prendo se le cose non vanno come devono".

Per il gruppo dei ragni, è soddisfatto. "Bravi, quattro ragni vi ho chiesto e quattro ragni mi avete riportato, non uno di più nè uno di meno". E' poi incuriosito dalle sacche di veleno recuperate da Colin.

"Quindi servirebbero per creare un antidoto, ho capito.... utilizzando gli alambicchi degli alchimisti.... ora, apprezzo l'idea ma non ci conosciamo ancora abbastanza bene, non te lo posso far fare. Queste sacche di veleno le prendo io. Quando ci conosceremo meglio... tu capisci.... tanto questi ragni non mancano".

Cena al campo di Angvard

In attesa della cena, i soldati chiacchierano un po', soprattutto riguardo i Kreepar. Molte reclute locali ammettono di non sentirselo di andare contro i Kreepar, anche Dresden lascia intendere di voler mollare. Ma appena torna Rak Jim col rancio, tutti zitti, intimiditi, si atteggiavano a coraggiosi per non far brutta figura.

Rak Jim racconta di provenire da Ammerung, come parte di uno Squadrone. E' cordiale, chiacchiera con tutti, ci tiene molto a creare un po' di spirito di corpo.

Al momento di spiegare come funziona l'accampamento, il Nano spiega che entro le otto di sera bisogna sempre tornare, per non rimanere bloccati dal coprifuoco.

"Neanche da morti siete autorizzati a non presentarvi qua entro le otto" dice un po' scherzando a Colin.

"Tanto poi da morti si torna" risponde COLin.

Intanto la serata procede tranquilla, mentre il gruppo di cui fanno parte Annie e Gannor ancora non hanno fatto ritorno.

Allarme nella notte

A un certo punto suona un corno.

Rak Jim scatta sull'attenti e dice "Maledizione, problemi in vista. Tenete l'armatura addosso e non vi muovete di qua". E si allontana di corsa.

Dopo 20 minuti torna di corsa Rak Jim.

"Probabilmente un falso allarme, però bisogna andare a controllare. Hanno avvistato dei soldati".

"I primi 6 che alzano la mano domani mangiano patate arrosto" dice, chiedendo volontari per fare una cosa "più difficile di quel che aveva pensato per voi".

Bohemond, Sven, Kailah, Colin... poi timidamente anche Engelhaft. Infine... si offre anche Dresden.

Rak Jim indica Kailah, "una ragazza che ha più fegato di tutti voi altri messi insieme... brava, tuo padre sarebbe fiero di te". Kailah ride pensando a suo padre, col quale non intrattiene buoni rapporti.

Il Nano si allontana, e dopo poco torna con carro e due cavalli malconci.

Il carro lo pilota lui, anche se amareggiato che nessun altro lo sappia fare. Tutti sul carro, pesantissimo e lento. "Dobbiamo mettere alla prova il carro, capire fino a che peso riesce a portare", spiega il Nano.

"Dobbiamo recuperare dei civili in un casolare isolato verso Mavan, la priorità è per adesso proteggere i cavalli e il carro, che se si rompono è tutto inutile. E' un incarico che avrebbero fatto altri soldati, ma l'allarme li ha distolti e sono dovuti andare altrove..."

La carovana avanza lentamente nella notte, costeggiando l'altopiano. Si inizia a sentire un lontano frinire, sempre più forte e cicaloso. Dopo un po' il suono diventa talmente forte da rendere difficile sentirsi e capirsi. Tutti sono molto infastiditi, Kailah in particolare è stordita da un intenso mal di testa.

D'un tratto Colin nota che un masso a un certo punto si alza e si allontana, abbastanza velocemente.

I cavalli poco dopo iniziano ad agitarsi, infastiditi. Engelhaft li calma un pochino, Rak Jim pure è molto bravo a guidarli, ma a un certo punto non c'è modo di farli avanzare.

Colin si rende conto che un corno semovente si è attaccato sotto al carro. Prova a staccarlo ma non ci riesce. Lo aiuta Sven con la spada e sconocchia il Kreepar, un Mangialegno.

Il casolare in collina

Rak Jim dice che il casolare è vicino: i civili avevano ricevuto ordine di tenere accese delle torce, ma non si vedono. "Non è buon segno..."

Intanto inizia a piovicciare.

"Almeno uno deve restare al carro con me, per difendere i cavalli" dice. Engelhaft si propone. Resta anche Dresden.

Vanno su per la collina Bohemond, Kailah, Sven e Colin.

"Pulite la zona, prendete i vivi a partire da quello messo peggio, ma vivo, e lo portate tutti a braccio qui sul carro, da noi, e poi fate la spola".

Il gruppetto di attacco va, capitanato da Sven.

Colin e Kailah hanno la torcia, Sven e Bohemond lo scudo. Si guarda cercando di individuare la casupola. Colin (2-2-2 Individuare) nota che ci sono dei sassi semoventi. Ne nota uno improvvisamente molto vicino e gli scivola la torcia, che cade a terra e si spacca.

La valanga

Un Kreepar di dimensioni modeste simile ad uno scarafaggio si avvicina a Colin, che prova a schivare. Ma la creatura non attacca, bensì si allontana. Ce ne sono parecchi intorno, nessuno sembra avere intenzioni ostili.

La salita d'un tratto si fa ripida, bisogna avere almeno una mano libera. E del casolare ancora nessuna traccia. Ma a Colin sembra di sentire, in lontananza, una voce che grida "Siamo quiiiiiii!!!", e riesce a determinare la direzione verso cui muoversi.

Colin improvvisamente si sente minacciato, come se stesse per cadere una valanga. Si ferma, si prepara. "Attenzione, ci sta arrivando addosso qualcosa!"

Kailah lancia l'incantesimo **Luce** ed illumina una grossa sfera di roba varia che sta piombando sul gruppo (rami, pietre...), seguita subito da altre simili.

Non è semplice schivare. Sven cerca di defletterla, la sboccia. Bohemond e Colin dall'altro lato si tirano a terra. Kailah viene colpita sulla spalla di striscio.

Bohemond e Sven si frappongono con lo scudo, per proteggere i compagni. Kailah prova a schivare una grossa sfera ma (6-6-6 schivare) viene colpita ugualmente, si sgraffia e cade a terra, colpita da un affanno molto violento. Inizialmente la ragazza resta a terra senza fiato, poi si costringe a respirare, grazie anche all'incantesimo **Respirazione**, e riesce a tirarsi su.

Le torce sono tutte a terra, spente, ne resta solo una spezzata che prende Colin per sicurezza. L'unica fonte di illuminazione è la luce magica prodotta da Kailah, che nel giro di pochi istanti mostra un paio di grossi scarafaggi che avanzano dall'alto, caricando i primi della fila.

L'attacco degli scarafaggi giganti e del Kreepar fluorescente

Sven e Bohemond si preparano a sostenere l'assalto dei due scarafaggi giganti, mentre Kailah li illumina da dietro e Colin tenta di mettersi sul fianco per collaborare col suo stocco.

Un terzo scarafaggio si palesa proprio davanti a Colin, che è costretto a chiudersi in difesa, ma viene subito colpito alla gamba, e ferito in modo lieve.

Mentre Sven e Bohemond combattono, scontrandosi con un robusto carapace difficile da perforare, e Colin continua a difendersi, Kailah è assalita da una sensazione molto spiacevole che le ricorda qualcosa di non definito. La ragazza fa in tempo a voltarsi per vedere un Kreepar violetto, incredibilmente cresciuto e cambiato, ma proprio quello che lei, fuori Alma Mater, aveva illuminato magicamente attraverso l'incantesimo **Aura Magica**. Il Kreepar fluorescente si prepara per saltarle addosso e lei, tentando di illuminare ancora alle sue spalle, per quanto possibile, gli avversari dei compagni, cerca di schivarlo. Il suo tentativo fallisce, il Kreepar le salta addosso, proprio sul braccio sinistro da cui emetteva la Luce magica.

Il combattimento di Bohemond e Sven procede al rilento, a causa delle possenti armature naturali dei Kreepar. Colin riesce a non imbarcare altri danni, dopo la prima botta. Kailah è in difficoltà, mentre il "suo" Kreepar continua ad attaccarla.

Finalmente Bohemond riesce a ribaltare e ferire mortalmente il suo avversario, e può accorrere in aiuto di Kailah, che nel frattempo viene sbattuta a terra dal Kreepar luminescente, che le infila due grosse chele sotto il corpetto dell'armatura, piantandogliele nel ventre. Kailah manda un grido di dolore, che si perde nel fracasso delle cicale.

Bohemond allora invoca il **Richiamo all'Ordine**, per attirare su di sé l'aggressività del Kreepar fluorescente, in modo da soccorrere l'amica in difficoltà. Il Kreepar allora solleva di scatto le chele, tranciando l'armatura di Kailah, e rivolge la sua aggressività su Bohemond, pur restando su Kailah. La giovane prova a divincolarsi, ma il Kreepar (con un 0-0-0 di forza) la tiene inchiodata a terra.

Intanto Sven atterra il suo avversario e si volta... ma il Kreepar fluorescente schiva un paio di colpi di Bohemond e si disingaggia, allontanandosi intatto, velocemente.

Sven e Bohemond atterrano l'ultimo scarafaggio gigante rimasto in piedi ed aiutano Kailah a rialzarsi. La ragazza è ferita e ha il corpetto dell'armatura tranciato: è costretta a annodarci sopra un brandello di stoffa per tenerlo insieme, ma è ormai del tutto inservibile.

"Poi ne parliamo quando siamo al sicuro, ho una teoria" dice Kailah tenendosi il corpetto dell'armatura, sbracato.

Fuori dalla casetta

"Siamo quiiiiiii!!!" si sente dalla lontananza.

Il gruppo sale faticosamente verso un edificio in legno simile a un vecchio granaio malridotto. Colin si sente nervoso e inquieto, come se l'edificio nascondesse una qualche terribile minaccia.

"C'è qualcosa che non va in questa casa, suggerisco di girarci intorno, qualcosa non mi torna" dice Colin.

Kailah si lega un po' l'armatura e si accende la mezza torcia.

Si prova a fare un mezzo giro intorno per capire dove sia il problema.

"Siamo quiiiiii, siamo dentroooo" dice una voce.

Tutto buio, al posto della porta c'è una palizzata. Davanti c'è uno scarafaggione spaccato.

Colin è agitato, ha molta paura.

"C'è qualcosa fuori, ce ne sono altri" lamenta una voce.

"Ce ne sono altri sul tetto?" chiede Colin.

"Probabile, credo di sì" dice la voce.

"Avete feriti?" chiede Sven.

"Io cammino, loro due no" dice una voce.

"Iniziamo dal ferito più grave" dice Sven.

"Solo io posso camminare, loro non sono trasportabili, uno sta molto male.."

"Riesci a sollevarlo sopra la palizzata?" chiede Sven

"No, impossibile, uno dice che gli è successo qualcosa, è stato punto, credo sia avvelenato... l'altro ha la gamba rotta"

"Non eravate in 4?" chiede Colin.

"Ce n'è anche uno morto".

"Quello avvelenato è avvelenato o infetto?"

"In che senso?"

"Dipende cosa l'ha morso..."

"Un pungiglione dalla finestra".

La difesa del carro e dei cavalli

Sul fianco della collina, mentre Sven, Bohemond, Colin e Kailah sono impegnati a raggiungere la casupola con i civili, Engelhaft, Rak Jim e Dresden sono rimasti a difesa del carro.

Rak Jim scende dal carro, porge due torce una a Engelhaft e una a Dresden. "Illuminate nei dintorni dei cavalli, proteggerli. Io penso al carro e ai Mangialeugno".

I cavalli sono piuttosto agitati. Engelhaft riesce un po' a fatica a calmarli e intanto scorge in lontananza le torce dei compagni che risalgono la collina.

Il nervosismo dei cavalli lascia capire a Engelhaft la presenza di minacce nei pressi, ed egli avvisa Rak Jim.

"Ne vedo uno, vicino a te" dice Rak. "Ho visto una zampaccia, credo che sia un ragno cacciatore".

Engelhaft lancia la torcia e si prepara alla difesa, ma nessuno lo attacca.

"Aspettiamo che viene lui" dice Rak Jim, "meglio non allontanarsi dai cavalli".

Passa un po' di tempo e non succede niente.

Dresden d'un tratto dice: "credo che sia...." e un ragno gli salta addosso, sul braccio sinistro.

Engelhaft va in aiuto di Dresden e insieme feriscono ripetutamente il Kreepar alle zampe, fino ad abberlo. Un cavallo è stato morso ed è molto ansioso.

"Sto cavallo più di tanto non reggerà" avverte Engelhaft. "Tra poco se ne vorrà andare..."

"Stupida bestia, come se sopravvivesse, andandosene da qui. Stringetegli le briglie" risponde Rak Jim.

L'entrata nel capanno

Intanto al capanno ci sono i villici rintanati nell'angolino lontano da porta e finestra.

Il tetto del capanno è parzialmente sfondato. La porta del granaio è stata scardinata, la porta è caduta ed usata come barricata insieme ad altri pali. La staccionata è alta circa un metro, sopra vuota.

Uno degli stercorari è morto stecchito lì davanti.

Colin suggerisce l'ipotesi di affumicare le creature, per stordirle.

Colin chiede se ci sia paglia o fieno all'interno del fienile. "Eeeehh... abbiamo bruciato tutto per accendere il fuoco... c'è un po' ma è bagnata..."

Kailah dichiara di avere bisogno di un combustibile di qualità.

"Abbiamo un problema di tempo" dice Sven, "dobbiamo sbrigarci".

"Rega, ho la soluzione, la pipa horrenda" dice Bohemond.

Colin cerca un buon ramo frondoso per farlo bruciare a Kailah, ma nota che non ci sono rami adatti, come se fosse passato qualcuno a toglierli tutti. Forse sono stati gli stercorari... non c'è più nulla. Colin vorrebbe allontanarsi un po' a cercare altre sterpaglie e tutti l'accompagnano. Ma proprio allora vede una palla di detriti che scende velocemente da sopra e si rompe di sotto. Colin si rende conto che non c'è neanche un ramo o degli sterpi utili: evidentemente gli insetti ne fanno incetta.

"Va bene, famola alla vecchia maniera" dice Bohemond. Si avanza verso il granaio, Sven e Bohemond avanti.

Si vede, davanti alla soglia, agitarsi una sorta di frusta nera, lunga, in alto, che si abbatte come una scudisciata su Bohemond a gran velocità. Bohemond para in modo eccellente e fa un balzo in avanti per entare. Colin prova invano a colpirlo, Kailah illumina un insetto di grandi dimensioni, con una strana membrana semitrasparente e un artiglio molto lungo.

Sven scavalca subito la barricata.

Kailah e Colin arretrano di qualche passo e vedono del movimento sul tetto.

I villici ringraziano Bohemond e Sven.

"Sven, qui paradossalmente è il caso di caricarsi tutti e scappare" dice Bohemond.

Colin tira qualche sasso verso il tetto per distrarre la creatura.

Bohemond e Sven sfondano la barricata per passare senza problemi di corsa.

Uno dei tre civili è moribondo o morto, un altro è gravemente ferito ma respira affannosamente. L'altro ha uno squarcio sulla gamba, due brutte ferite sulla coscia, ma è in grado di camminare. Difficile trasportare tutti.

Kailah e Colin vedono che il bestione si inizia ad affacciare. E' una specie di zanzarone orribile, molto sviluppato in lunghezza. La creatura spiega le ali e plana sopra Colin e Kailah.

"Ci sta attaccando, uscite voi!" grida Kailah difendendosi.

La bestia attacca Colin, che para e basta. Colin viene quasi colpito, ma grazie a Dytros si salva.

La creatura prosegue e sparisce alla vista.

Entrano dentro anche Kailah e Colin. Colin guarda velocemente il moribondo, che puzza fortissimo. Probabilmente ha ricevuto danni mortali al ventre ed è quasi spacciato. Spostarlo significa ammazzarlo, è praticamente incurabile.

"Su questo credo che possiamo essere misericordiosi" dice Colin. "Trasportarlo in queste condizioni lo uccide sicuramente".

"Ma no, no, aspettate, è ancora vivo, ancora respira... è mio fratello..." dice il ferito alla gamba.

Bohemond lo prova a convincere dell'impossibilità di salvarlo, lui piange, si dispera ma si convince.

"Tra l'altro tocca fare il servizio completo a questo..." commenta Sven.

Lo zoppo usa il suo bastone nodoso come sostegno, Sven si carica l'altro ferito. Bohemond resta per ultimo e si occupa della morte dell'ultimo. Kailah fa luce avanti.

Colin si offre di portare il ferito grave, in modo da permettere a Sven di essere operativo in caso di combattimento. Lo aiuta Kailah, pur mantenendo accesa la luce.

Faticosamente si riesce a scendere verso il carro, lenti. Si scorgono in lontananza le torce del carro.

Rak Jim viene incontro al gruppo appena vede che sta tornando.

"Com'era?"

"Brutta, piena di bestie, abbiamo un morto, un disperso e due recuperati".

Il villico dice "dovremmo cercare Ayrton, era andato a raccogliere della legna nei dintorni, l'abbiamo sentito urlare e...."

Tutti fanno facce scettiche riguardo la possibilità di ritrovarlo vivo.

"Ayrton è morto" dice il Nano. "Come ti chiami?"

"Mathieu"

"Mathieu, Ayrton non ce l'ha fatta. Adesso è in un posto migliore". dice il Nano.

Si caricano tutti sul carro e si torna verso la civiltà.

Finalmente il cicaliccio si affievolisce e il Nano domanda che sia fatto rapporto su quel che si è trovato. Sven riferisce.

Intanto il carro fatica molto ad avanzare, i cavalli sono nervosissimi, anche se Engelhaft riesce a tranquillizzarli un pochino.

Finalmente si raggiunge Angvard.

Notte di chirurgia ad Angvard

"Abbiamo delle brande per i feriti, un ospedale... però... i medici ce li abbiamo, e abbiamo più roba dell'ospedale..."

"C'è un posto pulito?" chiede Colin

Rak Jim scoppia a ridere. "Angvard non è più pulita da anni".

Arrivano in una zona con delle grosse tende, una sorta di ospedale militare.

Arrivano due portantini. Colin li ferma e spiega come trasportare i feriti.

Vengono medicate le ferite grazie anche a delle erbe. Il ferito punto dall'insettone mostra dei ponfi veramente brutti sul torace.

Colin ed Engelhaft fanno nottata col ferito, mentre gli altri riposano.

Verso l'alba del 29 luglio Colin prova a bucare i ponfi, insieme ad Engelhaft.

All'interno dei ponfi il poveraccio ha delle uova strane, invece che pus. La reazione infettiva è molto grave, non sarà per niente facile ripulire le ferite.

Engelhaft gli fa bere una tisana che dà sonnolenza e ristoro, per evitare il dolore incredibile. Iniziano poi a fare l'estrazione, con l'assistenza di un altro soldato.

L'operazione è molto difficile, faticosa, ma viene svolta meglio possibile. Il problema è che il fisico del malato non regge e il poveraccio muore.

Alla sera Colin ha la ferita alla gamba che rimane infetta, dopo una giornata di riposo a seguito della notte insonne.

Riposo diurno

Nel corso della giornata si viene a sapere che hanno avuto un po' di problemi i soldati del gruppo di cui facevano parte Annie e Gannor. Ci sono stati problemi all'interno del gruppo, gente che ha litigato. Rak Jim la prende male e sgrida severamente il gruppo. "Non siete pronti a fare i soldati, siete indisciplinati..."

E poi gli assegna una serie di incarichi faticosi e piuttosto umilianti.

Kailah rimedia un'armatura temporanea di cuoio imbottito in attesa di far riparare la sua, poi va a portare quella rotta ad un'armeria che conosce in città, dal sergente Rock, a cui lascia l'armatura rotta. Ne approfitta per fargli un breve rapporto sull'accaduto, dovrà tornare a recuperarla dopo 3-4 giorni.

Intanto Rak Jim spiega un po' che in serata arriverà forse il capitano Yara o qualche altro ufficiale importante a fare una rivista delle nuove reclute. Descrive il funzionamento dell'esercito di Angvard.

Engelhaft a sera si prende cura della ferita infetta di Colin e suggerisce di adoperare uno dei suoi impacchi disinfettanti, ma Colin dice di non sprecare medicinali rari e preziosi.

"Ti prescrivo riposo assoluto!" insiste Engelhaft.

La visita di Athos Alman

La sera il gruppetto di eroi mangia maiale con le patate, come promesso da Rak Jim.

"Dopo il rancio mettetevi la divisa buona perchè arrivano gli ufficiali" dice Rak Jim.

Si va a sentire come stanno Gannor e Annie: raccontano che nel gruppo dove hanno servito c'è stata una lite tra alcune

reclute attaccabrighe.

A sera arriva Athos Alman a fare una ispezione, simulando di non conoscere il gruppo. Scambia qualche parola con Rak Jim, che indica il gruppo, soddisfatto.

Poi Athos viene e chiede a Sven come si chiami, gli fa qualche domanda.

"Bene, mandali da **Corcazzo**" e se ne va.

Rak Jim fa una faccia strana, quando viene nominato Corcazzo, non sembra contento.

"Voi sarete assegnati a una zona della città che dovrebbe essere tranquilla, grazie al coprifuoco. Se beccate qualcuno che sta in giro lo dovete arrestare, lo portate qui da me e io vi spiego che fare"

Il gruppo avrà un Caporale di riferimento.

"Domani dovrete andare da questo Corcazzo, poi domattina vi spiego."

La prima parte della nottata passa senza problemi particolari, non si trova nessuno che si muove in violazione del coprifuoco.

Nel cuore della notte finisce il turno e il gruppo torna alla piazza dell'addestramento.

In missione da Corcazzo

Rak Jim la mattina successiva del 30 luglio spiega al gruppo cosa fare.

Colin non è più infetto.

"Sergente **Stephen Cork**, detto *Corcazzo*. Ha disertato un paio di mesi fa, è uno della vecchia guardia, insieme a tutto il suo plotone. Si è trasferito in una fattoria abbandonata, sappiamo dove. Vive vita appartata, difendendosi coi suoi uomini... non si sa bene che sta a fa', si è isolato. Non gli frega più nulla di Angvard e della guerra. Ha iniziato a storcere il naso quando c'è stato il passaggio tra vecchio Dominus e i figli, David e Yara. Ultimamente sono successe un paio di situazioni che lo hanno fatto svalvolare. La prima è quando ha capito che Yara non voleva unire l'esercito con Acab, e la seconda quando è stato fatto un errore, secondo me, quando gli è stato chiesto di fare una missione che lo ha contrariato moltissimo. E da lì ha deciso di andarsene con tutto il suo plotone. La missione è stata ordinargli di arrestare alcune persone presso la **Rocca di Horen**.

Ora c'è un problema di immagine: sono sempre di più i soldati che stanno disertando, ed è il caso di iniziare a dare un esempio. Disertare è un reato, punibile con la morte se fai resistenza all'arresto.

Solo che questo è un plotone di soldati e se fa resistenza... non è paragonabile a due persone che hanno violato il coprifuoco. Non ritengo che sia possibile per voi trarli in arresto. Voi dovete consegnargli un ultimatum e andarsene. C'è la possibilità anche che la prendano molto male, e in caso agirete di conseguenza."

Colin chiede della Rocca di Horen.

"C'è una situazione un po' difficile da spiegare. La rocca è gestita dalla vedova di Anton Horen, che era un Dominus entrato in guerra e morto per il Duca Sullivan. Tutti i titoli feudali sono stati dichiarati decaduti, non c'è più una signoria, ma non è stata neanche assegnata al Dominus di Angvard. Tara Horen non intende muoversi da lì fino a che non avrà una comunicazione ufficiale da parte del Duca.

Il problema è che la Rocca di Horen, che ha una 30ina di soldati, e sta crescendo di popolazione perchè è il rifugio di chi non vuole combattere."

"E come mai questo Cork non è andato a combattere quelli ma non si è rifugiato da quelli?" chiede Colin.

"Ha sorpreso anche me" dice il Nano. "Forse perchè ha avuto sempre problemi coi superiori, forse ha preferito rimanere autonomo. Comunque è probabile che collaborino".

"Voi andate, loro dovrebbero essere in tutto sei. Gli consegnate questo messaggio e tornate. Si tratta di un ultimatum firmato da Athos Alman"

"Non dobbiamo aspettare una risposta?"

"Voi dovete assicurarvi che lo senta, glielo dovete leggere voi. Poi l'ultimatum prevede che lui vi segua senza fare storie. Se fa resistenza voi non ingaggiatelo, se vi dà la possibilità di andarsene andatevene".

Verrà col gruppo anche **Dresden** e un Caporale di Angvard. Il Nano non è contento di mandare il gruppo in quella missione, ma deve accettarlo.

Il Caporale Terenz

Rak Jim spiega al gruppo come raggiungere la fattoria di **Stephen Cork**, abbastanza vicina a Nord di Angvard.

Caporale **Terenz** sarà a guida del gruppo, che si muove a piedi, di giorno. E' un tizio piuttosto adulto, con bei baffi a manubrio, barba. Sorride.

"Quanta bella gente che ci sta" commenta incontrando il gruppo. E' leggermente strabico, Engelhaft ha l'impressione che non sia proprio un genio.

"Che arma è quella?" chiede guardando Engelhaft/Colin.

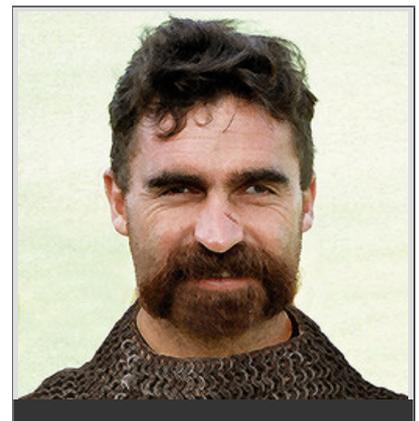
"Uno stocco" dice Colin velocissimo.

"Non avevo chiesto a te" dice guardando tra Kailah e Colin.

"Non avevo mai visto un soldato col bastone" dice a Engelhaft.

"Siamo rari ma picchiamo duro" dice Engelhaft

"Sarà utile perchè andiamo a stanare uno stronzone" dice Terenz.



"Qualcuno di voi sa leggere?" tutti annuiscono. Poi contento dice a Kailah che lei leggerà la lettera.

"E se non verrà con noi glie le canteremo".

Si parte, ma prima bisogna prendere le razioni da mangiare durante il viaggio.

Terenz litiga un po' col tizio addetto alle razioni da mangiare. Vuole razioni doppie con la possibilità di restare fuori per la notte.

La comitiva si mette in viaggio, il Caporale Terenz fa un po' di domande superficiali lungo la strada e spiega la sua strategia, ben diversa da quella ordinata da Rak Jim, molto più offensiva. In particolare insiste molto sull'effetto persuasivo che avrà il gesto di Engelhaft di caricare la balestra, se messo in pratica nel momento giusto, al suo segnale.

Verso ora di pranzo ci si siede da una parte e si pranza, con uno a turno che fa da vedetta. Mangia parecchio.

Nel primo pomeriggio indica in lontananza una collina con su una costruzione. "Quella è la Rocca di Horen. E' un posto dove si sono radunate un po' di persone che la pensano come il nostro amico. Quelli sono amici suoi. Quando li doveva arrestare ha detto corcazzo che ce vado, ed ha disertato".

Si prosegue fino a quando, sperduta tra le colline, si vede una fattoria.

La fattoria di Corcazzo

C'è un edificio in pietra e poi un paio di edifici adiacenti. Intorno c'è uno steccato.

Ci si avvicina all'edificio. A 100 metri dalla fattoria un tizio da una scala sul tetto grida al gruppo in avvicinamento.

"Altolà non fate un altro passo!"

Tutti guardano Terenz, che minimizza. "Facciamo qualche altro passo, facciamogli capire che facciamo sul serio".

Dopo altri 10 metri si pianta un dardo di balestra poco davanti. E' partito dal primo piano dell'edificio in pietra.

Il Caporale guarda l'edificio. "Steve! Che ce fai là, arrampicato sul camino"

Nessuna risposta.

"Non mi riconosci? Sono Terenz, non ti vuoi venire a fare una bella rimpatriata?"

Nessuna risposta.

Terenz dice "adesso facciamo altri 10 metri, non vi state a preoccupare, è tutto sotto controllo".

Terenz comincia ad avanzare. "Stev, c'ho un pezzo di carta che ti devo assolutamente leggere, lo troverai molto interessante".

"Noi siamo carichi, se fai un altro passo te la prendi, poi non dire che non te l'abbiamo detto" dice Stev. Il Caporale si ferma.

"Come dicevo c'è una lettera per te scritta dai vecchi amici di Angvard. Ti consiglio di leggerla, magari è un perdono..."

"Levatevi dal cazzo" urla Stev.

Terenz chiede di potersi avvicinare per non urlare troppo. Ma Stev non acconsente a far avvicinare il gruppo.

Si avanza di qualche passo, non succede niente. 70 metri di distanza.

Terenz passa a Kailah l'ultimatum e lei lo legge ad alta voce. Consegnare tutte le armi, arrendersi e accettare di essere scortati indietro ad Angvard per un regolare processo.

Silenzio.

Dopo un po' Terenz chiede "hai capito Steve che fortuna che hai? lo fossi in te coglierei l'opportunità"

Silenzio.

Steven intanto scende dalla scala e non si vede più nessuno. Passa qualche minuto.

"Allora Steven facciamo così, io aspetto 5 minuti per darvi cenno di decidere, dopodichè..."

"Ce serve tempo, stiamo decidendo" risponde Steven.

Passa parecchio tempo, anche 20 minuti.

"Steve qua si sta facendo tardi... avete avuto il tempo, ti dico pure che se qualcuno di voi si vuole arrendere, anche da solo, noi lo tratteremo uguale".

"Venite venite che ne parliamo meglio" risponde Steve.

Terenz rassicura i suoi uomini e si avanza. Terenz intanto chiacchiera.

Kailah prima si offre di portare il sigillo a Steve, visto che lui vuole vederlo di persona. Poi, quando le dicono di no, lei suggerisce di tirarglielo con una freccia.

Terenz propone un incontro a metà strada, all'esterno.

Steven non acconsente, dice di lasciarlo lì e poi se lo leggerà con calma stasera.

"Tu buttala e vattene, sennò tra 10 secondi la balestra ricomincia a sparare, mirando non a terra ma a te. Nove, Otto... sette..."

Terenz dice di non muoversi.

"... Due... Uno... Zero!" e parte un dardo di balestra dalla finestra, piantandosi sullo scudo di Terenz.

"Siamo un po' scarsini a mira eh? Va bene Steven, con questo mi hai convinto che vuoi fare ancora lo stronzo. Peccato, perchè l'occasione te l'abbiamo data".

Poi prende e appallottola con un sasso la lettera. Fa un bel tiro e glie lo fa arrivare vicino alla porta della fattoria.

"Quella vedi di leggerla che i prossimi che torneranno non saranno buoni come noi".

Allontanandosi, lui dice "lui pensa che sia finita qui, ma non è finita qui. Lo andiamo a prendere questo" dice Terenz. "Da come si sono comportati, secondo me non sono molti. Sono rimasti 5, magari non stanno neanche tutti dentro, è l'occasione per farsi belli agli occhi di Yara e del Tenente".

I conti senza l'oste di Corcazzo

Capitanato dal Caporale Terenz, il gruppo si incammina verso le colline, abbandonando le vicinanze della fattoria.

"Ragazzi, Corcazzo ha fatto i conti senza l'oste. Sapete come mi chiamo io? **Terenz Lost**. Noi gli facciamo credere di essercene andati, ma io conosco molto bene il territorio. Raggiungiamo un complesso di rocce e ci appostiamo lì. Li teniamo d'occhio e, col favore della sera, controlliamo che non arrivino rinforzi".

Terenz intende conquistare il granaio con l'effetto sorpresa, grazie alla copertura di balestra e arco, silenziosamente. "Non vi preoccupate, ho un piano".

"Ma in linea teorica questi tizi non dovrebbero tornare nell'esercito?" chiede Sven.

"No, sono disertori, ci hanno ordinato di arrestarli" spiega Terenz.

Il gruppo raggiunge un montarozzo roccioso dietro cui è possibile nascondersi.

"Qui il problema sono i Kreepar che svolacciano", spiega Terenz. "Quelli che camminano qui non ci arrivano facilmente".

Un paio di persone, a turno, si piazzano di vedetta da una buona distanza per tenere d'occhio la fattoria di Corcazzo. Engelhaft nota un cavaliere che esce dal recinto e perlustra le vicinanze, forse alla ricerca di tracce. Si allontana un po', poi si avvicina, poi torna nella fattoria.

Col calare della sera è Kailah a fare da vedetta, da sola, lontana dagli altri... ma la notte è buia e minacciosa e la ragazza torna presto dai compagni, spaventata.

Dopo un po' Terenz fruga tra le sue cose e tira fuori due strani strumenti musicali, un corno d'osso ed un altro bizzarro corno che si avvita, a tracolla.

"Come vedete, loro non se l'aspettano. Poveri illusi. Ora li andiamo ad arrestare. Mi raccomando di non danneggiare gli eventuali cavalli, che sono merce rara. Riguardo la politica di ingaggio, Corcazzo non è uno che si arrende facilmente. Se non fosse lui, recidivo e polemico, potrebbe forse contrattare qualcosa, ma lui sa benissimo di non avere più questo potere ed è per questo che non si consegna. Però ora lo andiamo ad arrestare. Approfittiamo del favore delle tenebre. Li coglieremo di sorpresa, molti di loro non avranno addosso l'armatura, li ridurremo all'impotenza. Non esitate, colpite con coraggio. Questo è il nostro lavoro, e lo faremo".

Kailah gli chiede cosa siano gli strumenti musicali, ma lui risponde che un bravo stratega non rivela mai tutti i suoi segreti.

"La vera cosa che mi interessa è togliere di mezzo l'eventuale sentinella. La sentinella non può che stare nel granaio". Il gruppo avanza lentamente per non fare rumore, Colin incespica un po', ma Terenz lo rincuora. "Colin, fa un bel respiro, ti senti più tranquillo.... lo capisco, sei teso.... ti devi abituare".

Ad un certo punto, non troppo lontani ormai dalla fattoria, Terenz chiama Engelhaft e Kailah per fare il punto della situazione.

"Novanta passi verso avanti. Prima Engelhaft poi Kailah. Quando arriva lei, Engelhaft ne fa altri 90. A quel punto gli altri restano 90 passi dietro. Se si accende una luce, si spara immediatamente".

Terenz è molto sicuro di sé ed incoraggia i suoi uomini. Bohemond inizia a crederci, Colin è rapito dalla sua sicumera. Engelhaft e Kailah un po' perplessi, Sven osserva curioso.

Kailah ed Engelhaft avanzano, separatamente, verso la fattoria.

Ad un tratto riescono a scorgere un fuoco ai piedi del granaio, e la sagoma di un uomo che va a portare una fascina per ravvivare le fiamme.

Engelhaft si ferma, Kailah lo raggiunge e mira qualche istante, poi scocca.

La freccia di Kailah si conficca in una fessura dell'elmo del soldato nemico, uccidendolo sul colpo. Il malcapitato cade senza un lamento, ma la sua caduta è rumorosa.

"All'attacco! All'attacco!" grida subito Terenz.

Tutti raggiungono la palizzata che circonda la fattoria.

"Aspettiamo qualche minuto se arriva qualcuno, voi state pronti" ordina Terenz. Ma passa un po' di tempo e non si vede nessuno, quindi il Caporale ordina di scavalcare la recinzione.

Bohemond è il primo a passare, seguito da Kailah. Qualcuno prova a scagliare una freccia contro di loro, ma manca il bersaglio. Si odono passi, tutti i nemici si barricano nella fattoria.

La conquista della fattoria

Per far presto, mentre Colin scavalca elegantemente (7-7-7 di atletica), Terenz aiuta in modo brusco Engelhaft a passare, facendolo cadere rovinosamente dall'altra parte.

Sistemati gli scudi, il gruppo si divide in due per circondare la fattoria.

"Buttiamo giù queste finestre!" grida Terenz mentre armeggia con i suoi cornetti.

Le finestre oppongono tuttavia una buona resistenza, mettendo in difficoltà anche Sven (1-1-1), il cui scudo si spacca e gli ferisce lievemente il braccio.

"Ben! Mark! Attaccate!" grida Terenz. Poi fa suonare un corno, seguito a breve dall'altro, il cui suono sembra provenire da lontano.

Intanto Kailah nota che dal piano superiore della finestra qualcuno sta spingendo un mobile di sotto, per colpire Terenz.

"Attento al comodone, Caporale!" gli grida Kailah per avvisarlo. Lui riesce a schivare il colpo.

Le spallate sulle finestre proseguono, Bohemond da un lato, **Dresden** da un altro,

Poco a poco le finestre iniziano a cedere, grazie all'incitamento costante di Terenz che, nonostante riceva una ferita da freccia piuttosto grave al braccio, non smette di esortare i suoi uomini: "Attaccateli da tutte le parti, non possono proteggere tutte queste finestre!". Terenz è il bersaglio delle balostrate, riesce quasi a schivare un dardo, grazie ad una stramba piroetta, ed è colpito alla gamba. Kailah corre a soccorrerlo, "vi aiuto a raggiungere un riparo..." ma lui indica la finestra aperta: "spara là dentro!"

I combattimenti sulle finestre proseguono, poco a poco i nostri riescono a scavalcare e penetrare all'interno. Dopo un breve scambio di colpi, Bohemond invita tutti al buon senso: "Siete ancora in tempo per arrendervi e venire pacificamente con noi. La vita dei tuoi uomini è nelle tue mani, se ci seguite pacificamente faremo in modo che se ne tenga conto!", invocando nell'intercessione di Dytrios attraverso il potere [Richiamo all'ordine](#).

Corcazzo si arrende, lui e i suoi uomini gettano le armi e alzano le mani.

Dall'esterno si sentono dei gemiti: "non riesco ad alzarmi, venite a prendere se avete finito..." chiama Terenz. Subito Kailah lo va a aiutare.

Dal piano superiore si sente la voce di Josh, uno degli uomini di Corcazzo: "Io in prigione non ci torno, non ci sto!"

"Josh, veramente vuoi crepare in questo casolare adesso?" chiede Bohemond.

"Meglio la morte della prigionia..."

Interviene Corcazzo: "se ti fidi ci vado a parlà io". Bohemond annuisce e Corcazzo sale disarmato.

Intanto Engelhaft raggiunge Terenz all'esterno e gli medica le ferite. "Ho bisogno dei medici!" chiama infatti il Caporale. "Ottimo lavoro comunque, che vi avevo detto? E' stato un gioco da ragazzi... ho avuto proprio sfortuna con questa balestrata... per fortuna almeno abbiamo un cavallo".

Tuttavia Terenz è amareggiato perchè nella caduta gli si è rotto il cornetto flessibile.

Dopo un po' scende dal piano superiore Corcazzo insieme a Josh, che si è lasciato convincere ad arrendersi.

Notte nella fattoria

Tutti si barricano nella fattoria, i feriti vengono rattoppati e i prigionieri legati. Vengono recuperate armi e armature. I turni di guardia si preannunciano impegnativi.

"Ma come mai hai disertato?" chiede Bohemond a Corcazzo.

"Ce ne sono tante di ragioni... tanti bocconi amari che ho dovuto sopportare..." dice poi che non è il momento di fare la guerra, proprio perchè i morti camminano. Sarebbe meglio fare una tregua per risolvere i problemi più gravi. Ce l'ha coi due, David e Yara, che insistono a voler combattere con Ghaan invece di concentrarsi su cose più serie.

Colin chiede a Cork le ragioni per cui se n'era andato. Kailah gli chiede della leva obbligatoria, come funziona. Cork gli lo spiega.

"Era così assurdo l'ordine che ti hanno dato per decidere di andartene?" chiede Colin.

"Mi hanno imposto di fare una cosa che proprio non mi andava di fare, di andare a menare persone che la pensano più o meno come me... Quando non riconosci l'autorità di chi ti dà gli ordini, non ti resta altro che disubbidire. Il figlio del mio signore ha rinnegato suo padre..."

"Che ne pensi della banda di Acab?" chiede Kailah

"E' un casino, sono bravi combattenti, militarmente parlando non posso dirne male"

Riguardo la situazione di Angvard, sostiene che David sia troppo giovane per governare, senza titolo formale per farlo, dopo la morte del padre. Critica le sue scelte e la scelta di non voler fare una pace con Ghaan.

Engelhaft dice che il Signore di Ghaan guida le orde di Risvegliati e che quindi non ci si può fare pace. Ma Cork è scettico davanti a questa storia, che ritiene una leggenda.

Colin ipotizza l'esistenza di un testamento del vecchio Lord Raleigh, ma Cork non ne sa nulla.

"Non si sono prima consultati con lui, è una cosa grave questa" commenta Engelhaft, prendendolo in giro.

Sven chiede "Ma ti stavano pagando?"

"No, non pagano da mesi!" risponde Cork. "Ma non è per questo"

"La seconda domanda è più complicata", chiede Sven, "forse non sapremo mai come andrà a finire la tua storia"

"Te lo dico io, verrò retrocesso e mi pregheranno di riarruolarmi"

"E che cosa farai?"

"Chiederò di essere assegnato a degli incarichi che non siano la totale contrapposizione a quel che penso vada fatto" rispo de lui".

Kailah chiede info sulla fortezza, lui risponde che nasce come ospedale e poi ci sono andati i soldati che ora la difendono, hanno scorte di cibo per il momento e poi avranno un progetto, probabilmente.

Colin "perchè secondo te i Raleigh non fanno la pace con Ghaan?"

Cork: "ci sono due motivi, il primo è una Sacra, che sta nel territorio che reclama Ghaan, e a Yara rode il culo, perchè quello era territorio della chiesa... ma un bravo condottiero impara anche a prenderla nel culo quando serve"

"E il secondo motivo?"

"Poi vi dico questo che... vabbè... qui pare che prima o poi, tra un anno o due, arriverà qualche Granduca, qualche Duca, che rimetterà le cose a posto e deciderà chi deve stare dove. Perchè non possiamo aspettare questo momento? Perchè comunque a un certo punto arriverà il Duca e decide, allora aspettiamo... e la sacra magari arriva da sola... e faranno comunque tutti pippa"

Engelhaft continua a insultare e prendere in giro Cork.

"Ma scusa, ma te, mentre loro menavano... dove stavi?" chiede a Engelhaft, "Io non mi ricordo di te..."

"Tu menavi me, io sono sano e non me ne so' manco accorto..." insiste.

"Io ho gli amici giusti, e tu hai gli amici sbagliati" risponde Engelhaft, "il politico so' io, no te! Tu vuoi fa' il mestiere mio... e t'è andata male"

Luci nella notte e una partenza frettolosa

D'un tratto Engelhaft inizia a rendersi conto che ci sono dei segnali che vengono fatti dalla direzione della **Rocca di Horen** e lo dice a Bohemond.

"Messaggi di luce dalla Rocca di Horen verso qui"

"Probabilmente si aspettano delle risposte che non siamo in grado di dare, volendo potrebbero mandare qualcuno o mettersi sul chi vive..."

Bohemond decide di avvertire il Caporale Terenz.

"Dobbiamo anticipare la nostra partenza allora, potrebbero venire a controllare. E' probabile. Vai a svegliare la falegnama", ordina il Caporale.

Kailah viene svegliata e le viene detto di mettersi al lavoro per riparare il vecchio carretto scassato che si trova abbandonato nella stalla di Cork.

"Appena rischiarà un attimo ce ne andiamo e li lasciamo con un palmo di naso, ah ah".

Dresden aiuta Kailah, anche Sven con le sue doti di metallurgia. Viene fatto un lavoro abbastanza buono, il carro è passabile all'alba.

Appena il carro è pronto i prigionieri ci vengono caricati, con Terence nel posto migliore.

Uno degli uomini di Corcazzo è ferito gravemente ed ha un'infezione che sta aggravandosi.

Colin va da Cork e gli dice dei segnali. "Probabile che stiano per venire", risponde Cork.

"Il tuo amico se ce lo portiamo appresso muore, ma se lo lasciamo qui lo potrebbero recuperare quelli di Horen?"

"Sì, e hanno anche un ospedale..."

Colin va da Terenz a proporgli le tre ipotesi: "uno lo portiamo con noi, due lo ammazziamo adesso, tre lo lasciamo qui e lo prendono quelli di Horen"

"Un altro disertore... che però ci sarà riconoscente" dice.

Colin va a dire a Cork che il suo amico sarà lasciato indietro.

"Quanto tempo ci metteranno a venire qui?"

"Meno di quanto noi ci metteremo ad andarcene. Vi auguro che manderanno poche persone, sennò non sarò io quello impiccato..."

Il gruppo si mette frettolosamente in marcia verso Angvard.

Steven, con sguardo preoccupato, guarda il cielo. Non fa resistenza. Il gruppo è molto molto lento, il carro scricchiola pericolosamente. **Dresden** pilota il carro molto adagio.

Un'ora dopo la partenza, si vedono tre persone a cavallo in avvicinamento.

Terenz dice "è importante che non ce ne siano altri. Se sono 3 non c'è problema, perchè adesso glie le canto io. Anzi... chi è che ha una voce forte? Tu, Engelhaft, adesso gli dirai quello che io ti dico di dire."

Loro arrivano a 200 metri e si fermano. Dopo un po', Terenz dà istruzioni precise a Engelhaft.

"Devi dire, parole esatte. Ne abbiamo lasciato uno dei vostri vivo alla casa. Se vi sbrigate potete ancora recuperarlo. Con tono intimidatorio".

Engelhaft annuisce e con il suo buon potere pacifico (Concordia), ripete le parole precise di Terenz. Quelli guardano e poi, in silenzio, se ne vanno verso la casa.

"Vedi, questa è diplomazia abbinata all'arte militare" dice Engelhaft a Cork.

Dopo una grande camminata, lentissima, nel tardo pomeriggio il gruppo torna ad Angvard.

Il carretto arriva a cento metri dalla porta di Angvard, e vengono cambiate le ruote, poi si schianta.

Rapporto a Rak Jim

Il gruppo raggiunge il campo di addestramento di Angvard, dove Terenz, soddisfatto, fa rapporto a Rak Jim. Il Nano si rallegra per il buon esito della missione e approfitta per redarguire l'altro plotone che sta allenando, dal quale non ha ancora mai ricevuto altro che delusioni: "Avete visto capre? Così si fa! Questi sono soldati, non come voi scansafatiche. Ma avete ancora tempo, dovete dimostrare che avete capito i miei insegnamenti"

Utilizza l'episodio per sostenere che bisogna seguire gli ordini dei superiori anche quando sembrano imprudenti o rischiosi, perchè i superiori ne sanno di più dei soldati semplici.

Colin poco dopo chiede a Annie come sia andata la loro missione, lei spiega che il gruppo a cui sono affiliati ai soldati non frega niente. "Facciamo tutto io e Gannor, ma non ce la facciamo..."

Colin poi suggerisce a Sven di sponsorizzare Annie (e gli altri Gannor) con Rak Jim, per sentire se possono essere uniti al plotone nostro.

"Possiamo provare" dice Sven.

Missione alla Rocca di Horen

L'indomani, 2 agosto, nel pomeriggio, **Rak Jim** convoca il plotone e spiega quale sarà la prossima missione. Prima di farlo, però, spiega brevemente al gruppo la situazione della **Rocca di Horen**.

"La Rocca di Horen è un presidio militare di Angvard affidato da tempo immemorabile alla famiglia Horen: attualmente è retta da Tara Horen, vedova di Antòn Horen, ufficiale dell'esercito di Angvard deceduto durante la Guerra delle Lande insieme al Dominus di Angvard Tyron Raleigh, padre di Yara e David e alleato del Duca Sullivan. Tutti i titoli feudali sono stati dichiarati decaduti dal Duca Bianco, quindi di fatto non c'è più un signore di Horen, né una signoria: tuttavia, non c'è stata alcuna assegnazione formale dei territori della rocca al Dominus di Angvard, quindi il tutto è soggetto alla diretta potestà del Duca di Feith. Tara Horen, forte di questo, ha scelto di non muoversi e continuare ad amministrare la rocca e i possedimenti limitrofi, rifiutandosi di incontrare David Raleigh: non si è neanche presentata alla cerimonia di successione che lo ha incoronato Dominus. Inoltre, ha aperto le sue porte a tutti coloro che si sono rifiutati di combattere: disertori, vecchi soldati fedeli a Tyron Raleigh e in generale gran parte della "vecchia guardia" di Angvard, che all'interno della Rocca ha trovato asilo, assistenza e risorse, oltre ovviamente a una scusa per non combattere agli ordini di David e Yara."

La missione, spiega Rak Jim, consiste dunque nel consegnare a Tara Horen una pergamena contenente la legittimazione di David Raleigh come Dominus di Angvard e di tutti i territori circostanti, ripristinando così la precedente condizione di dipendenza della Rocca di Horen. "Che la potestà di tali territori", dice la lettera, "venga assunta dal Dominus di Angvard a supporto della campagna contro le recrudescenti forze che si definiscono lealiste, ma che di fatto difendono un diritto feudale decaduto per ordine del Granduca". Al termine del conflitto, chiarisce la lettera, "si procederà a una riassegnazione e al ripristino dei privilegi dinastici primigenii, sulla base della lealtà mostrata e dei servizi resi".

La persona che dovrà svolgere la negoziazione è una persona di fiducia di Yara, tal Crystal Kanban: un sergente di fiducia di Yara alla guida di un plotone di soldati scelti. La speranza di Yara, spiega Rak Jim, è che il Sergente Crystal Kanban riesca a far ragionare Lady Horen. Il rischio è che Lady Horen, messa con le spalle al muro e forte di una compagine di soldati comunque non indifferente (qualche decina di uomini), possa fare qualcosa di imprevedibile. La natura diplomatica della missione, nonché il numero elevato di soldati di Angvard impiegato a tale scopo, dovrebbe comunque impedire il peggio (imprigionamento / esecuzione). Al tempo stesso, è chiaramente necessario impiegare risorse efficaci.

Rapporto ad Athos Alman

Secondo gli accordi, il gruppo si dirige in fretta alla Locanda Il Camminatore, per fare rapporto ad Athos Alman. Lungo il tragitto tuttavia i nostri perdono la strada (3-3-3 di orientamento di Colin) e nel tentativo di trovare una scorciatoia si smarriscono per i vicoli cittadini.

"Qui rischiamo di sfiorare il coprifuoco", dice Engelhaft.

"Dividiamoci", propone Kailah, "così la strigliata se la prende uno solo e gli altri possono provare a calmare Rak Jim..."

"Vado io", si offre Colin, "sono io che vi ho fatto sperdere..."

Così accade e Colin, da solo, dopo un po' di giri raggiunge la locanda del Camminatore.

Qui viene contattato da Athos Alman in persona, che lo conduce in una casetta nei dintorni. I due mangiano un po' di zuppa di verdura e intanto Colin riferisce i dettagli della missione.

Poi Athos spiega a Colin cosa fare. "Dovete fare quel che vi viene detto, inoltre dovrete riuscire a fare un po' di altre cose. Le persone importanti da tenere d'occhio sono: in primis Cristal stessa; poi la capa della Rocca, Tara Horen, la vedova. Lei è molto improbabile che passi informazioni a Ghaan, segue un suo codice d'onore. Poi c'è una persona di cui mi fido ben poco, che potrebbe essere il contatto: Cristal ha bisogno di un aiutante, un ragazzino, perchè ha un braccio di legno a causa di una ferita in battaglia. Mi fido poco di Vanjar Plank, che è il primo cavaliere, il responsabile dei soldati della rocca. La persona che è in capo alla guardia della vedova. Lui è un veterano che serviva nell'esercito del padre di Yara e David, insieme al suo famoso fratello Osvald, che era un cavaliere di Angvard.

A Corcazzo era stato chiesto di arrestare questo Vanjar, che è amico suo. Questo Vanjar è un mistero, non si sa cosa pensa. E' più sveglio del fratello, anche se forse meno abile come soldato.

Queste persone vanno tenute d'occhio. Poi c'è un'altra cosa. Abbiamo una persona fidata all'interno della rocca, che potrebbe essersi accorta di qualcosa. Ci dovete parlare appena possibile, appena arrivati alla Rocca. Dovreste chiederle chi potrebbe essere a dare informazioni a Ghaan, dalla Rocca (uno che viaggia e che si muove spesso). Si chiama Wake, soldato scelto, attualmente infermiere all'ospedale della Rocca. Va in giro con le stampelle a causa di una ferita. Se vi imbattete nelle prove, lettere, sigillo o simile, a ogni costo lo dovete recuperare."

"Secondo te è meglio che torno adesso col coprifuoco?" chiede Colin.

"Appena Rak Jim saprà che i tuoi compagni sono tornati senza di te, gli farà una ramanzina, li manderà a cercarti... rischi grosso".

Infatti nel frattempo gli altri sono tornati da Rak Jim che, dopo una dura lavata di capo, ordina loro di andare a cercare Colin. I nostri si ritrovano a mezza strada, Colin subisce una strigliata ma poi la passa liscia, senza conseguenze disciplinari ulteriori.

L'incontro con il Plotone di Cristal

Il giorno seguente, 3 agosto, mentre il Plotone di Annie e Gannor viene assegnato al pattugliamento della città, l'altro deve restare in attesa di Cristal e dei suoi uomini.

"Ma dobbiamo aspettare qua o possiamo andare in giro?" chiede Colin ai compagni.

"Quaaa!!!" rispondono tutti in coro.

Dopo una mezz'ora arriva un Plotone, composto da 7 soldati, più Cristal e il ragazzino. Cristal è una bella ragazza dall'aria troppo magra e non in buona salute. Fa un po' di domande al gruppo, si stupisce che in tanti provengano da tanti posti diversi. "Io sono di queste parti..." commenta Dresden.

"Andiamo lì per pacificare, non bisogna rispondere alle provocazioni, che pure ci saranno. Potrebbero anche provare di reclutarvi alla causa, ma sarebbe un grave errore accettare o anche far finta di accettare. Declinate senza offendere".

Il gruppo si muove con dei cavalli e un carro con alcuni materiali, provviste etc.

Kailah siede a cassetta accanto a Dresden, cercando di imparare a portare il carro. Il viaggio è tranquillo.

Nel pomeriggio si arriva in vista della Rocca.

Cristal e il ragazzino si occupano delle procedure di ingresso. Le cartucce le prende il ragazzino prendendole dal cavallo di Cristal.

Alla Rocca di Horen

La Rocca è circondata di muro sui 3/4 e si poggia sulla montagna.

Posto molto abitato, cortile pieno. Ci saranno un centinaio di persone all'interno, molti sembrerebbero soldati. Non si vedono stemmi.

Non vengono tolte le armi al gruppo, che viene scortato per un tratto. I cavalli custoditi nelle loro stalle.

Ci sono due camerate, dove già alloggiavano alcune persone. Due porte ai due lati delle camerate, via vai di gente che entra e esce.

Prima di iniziare le attività, il gruppo ha un paio d'ore per sistemarsi nelle camerate. Cristal mischia i due plotoni tra le due camerate.

Kailah sta con Cristal Sven e il ragazzino. Anche Colin, il più carino per Kailah sta in stanza con loro, Rikard, e poi Jerd.

Enge e Bohemond stanno nell'altra stanza con Dresden. (quello di Amer che ha fatto un po' amicizia con Bohemond: si chiama Vic) e il bellone, Jens. In più Ralf e Teodor e Verner.

Kailah affascinata dal braccio di Cristal, gran lavoro di falegnameria.

"Chi è che ti ha fatto questa cosa?" gli chiede Colin.

"Montaine" risponde lei.

"Hai combattuto con lui e ti ha ferito in questo modo?"

"No, me l'ha costruito. La ferita è per causa di Ghaan, una ferita durante uno scontro".

"Che bravo... ma ha un'anima di ferro" chiede Kailah

"Penso di sì, con quel che pesa"

"E' successo tanto tempo fa?" chiede Colin.

"Meno di un anno fa"

"Era uno scontro importante?" chiede Colin.

"Sì... ma una battaglia che abbiamo perso. Sono morte molte brave persone".

Rikard si alza, mette una mano sulla spalla a Colin e lo invita a farsi una passeggiata, senza troppi complimenti.

"Non toccare questo argomento con Cris, perchè lei è stata fatta prigioniera per diverso tempo da Ghaan,. magari modera le domande. L'hanno curata loro".

"E poi è stata riconsegnata con uno scambio di prigionieri?"

"Sì, non da molto tempo".

Lui chiede a Rikon se è vero che Ghaan combatte fianco a fianco coi risvegliati.

"E' una cazzata" risponde Rikon.

L'amerita racconta a Bohemond che ad Amer era ricercato per un furto, e che poi ha deciso di rifarsi una vita. Ha comprato l'equipaggiamento e si è arruolato.

"Tra due o tre anni quelli che hanno militato qui adesso li vorranno in qualunque esercito e qualunque compagnia mercenaria".

Bohemond attacca bottone con Jens il bello.

"Mi è andata bene per il momento, ancora ho due braccia e due gambe"

Bohemond rilancia chiedendo della ferita di Cristal.

"Sì, ma è più dura di quello che sembra, si è piegata ma non si è spezzata. E' stata a tanto così da diventare una paladina, pare che abbia mollato all'ultimo".

Jens racconta che è stata fatta prigioniera e che quelli di Ghaan hanno amputato l'arto. E' stata scambiata dopo molti mesi, ha vissuto parecchio a Ghaan.

Cena alla Rocca di Horen

Dopo essersi sistemati nei due alloggiamenti, i soldati di Angvard vengono invitati a cena con i soldati e gli altri ospiti della Rocca.

Partecipa anche Lady **Tara Horen**, Signora della Rocca, accompagnata dal suo uomo di fiducia, **Vanjar Plank** (fratello di **Osvold Plank**, ucciso dal XXIII Plotone di Uryen nel corso dell'avventura **Alma Mater**).

Lady Tara siede con gli ospiti della Rocca, è una donna piuttosto avanti con gli anni ma ammantata di una naturale autorevolezza.

Dopo cena Crystal si allontana per pianificare gli incontri e le trattative con Lady Tara, mentre gli altri l'aspettano nella sala del "mercato di scambio". Nell'attesa Rikard, cordiale, spiega un po' come funziona la Rocca di Horen, che è

sempre stata un posto importante per Angvard fino alla Guerra delle Lande, quando il Dominus è morto insieme al padre di David e Yara.

Dopo un po' torna Crystal, con espressione seccata, e invita tutti ad andare a dormire. "Pare che vogliano tirare le trattative per le lunghe", spiega. "Iniziamo domani i colloqui, assisterete tutti, anche per onorare le regole del Kanùn, che prevedono la presenza di numerosi testimoni. Intanto riposiamo, dividendoci dei turni di guardia nelle due camerate".

La notte passa tranquilla, anche se il castello non dorme mai, c'è sempre movimento e più volte vengono aperte e chiuse le pesanti porte.

Giro al mercato, l'apparizione di Joad Kempf

Il mattino seguente, 4 agosto, Crystal accompagna i suoi uomini in un giro per la fortezza, per vedere un po' come vanno le cose. Ci sono molti animali da cortile, qualche tenda e bancarella, la Rocca di Horen è il cuore degli scambi della zona.

Benchè ci siano numerosi civili, l'impressione generale è che la maggior parte delle persone siano armate o accompagnate da gente armata.

D'un tratto, durante il giro, Bohemond, vede distintamente **Joad Kempf** che cammina tra la gente, a una ventina di metri di distanza. Subito va per seguirlo.

Contemporaneamente Sven si accorge che Kyr, il giovane assistente di Crystal, pure si stacca dal gruppo e punta in una direzione, e fa cenno a Kailah di andargli dietro. Nel giro di pochi momenti il gruppo si trova sparpagliato, tanto da suscitare la perplessità di Crystal.

Bohemond prova a seguire Joad Kempf, ma è come se questi si fosse volatilizzato. Si trova davanti però Kyr, che lo guarda.

"Hai visto qualcosa?" chiede il ragazzino.

"Strano, mi è sembrato di vedere una persona che non vedevo da un po' di tempo.... ma mi sarò sbagliato".

"Torniamo indietro" dice Kyr, che poi si avvicina a Crystal per spiegarle l'accaduto: "aveva visto una cosa che sembrava interessante, ma si è sbagliato".

Bohemond sussurra ai compagni la sinistra apparizione, Kailah prova a verificare se ci sia Potere Magico nell'aria ma non ve n'è traccia.

L'ospedale della Rocca

Il giro si conclude davanti all'Ospedale, che è una struttura un po' isolata dal resto degli edifici, in quanto funge anche da quarantena.

"Colin e io siamo dei medici, possiamo renderci utili" suggerisce Engelhaft.

"Può essere un'idea, così daremo l'impressione di essere disponibili ad aiutare, e potrà fare una buona impressione durante le trattative diplomatiche" risponde Crystal. "Ma tenete presente che è un posto potenzialmente pericoloso, infetto, le condizioni igieniche sono scarse e ci sono malati che potrebbero essere contagiosi"

"E' il nostro lavoro" risponde Colin.

"Va bene, se volete vi accompagno io".

Crystal guida Colin ed Engelhaft all'interno, tra le brande malconce e i malati, per lo più con ferite causate da Kreepar. Presenta i due medici ad un uomo anzianotto, John, che è il medico, poi fanno un giro per dare un'occhiata ai malati, e qui i nostri incontrano **Nox Wayke**, il contattodi fiducia di Alman. Lo salutano e presto si riuniscono ai compagni, all'esterno della struttura.

L'inizio delle trattative diplomatiche

Le trattative diplomatiche con Lady Tara Horen si svolgono all'interno del maschio, alla presenza di Vanjar Plank e di numerosi altri testimoni, che vengono ad equilibrare il numero dei presenti da ambo le parti contendenti.

La Domina parla con Krystal: "so che sei venuta a portarmi delle notizie, devo capire se è un'offerta, una minaccia o degli ordini, e se sono degli ordini... devo capire da chi provengono".

Crystal risponde in tono pragmatico. "Quello che sono venuta a fare lo sapete, è da molti mesi che la situazione qui alla Rocca non si sposa con le regole imposte all'esercito di Angvard. Abbiamo atteso, dandovi il tempo di riflettere su questa situazione fin quando l'autorità competente non si fosse pronunciata... ora l'autorità si è pronunciata"

"Di che autorità stiamo parlando?" domanda la Domina.

"L'unica autorità che conta in queste lande, ovvero il Conte che regge i territori di Feith e che ne è anche il Duca".

A questa risposta, Lady Tara inizia a discutere riguardo la legittimità del conte e Duca di Feith, che ne avrebbe spostato e abbandonato la capitale dopo la guerra. La discussione politica va avanti a lungo, ed è molto ben sostenuta da entrambe le parti. I soldati presenti, fatta eccezione per Engelhaft, si annoiano mortalmente.

A un certo punto la Domina congeda il gruppo, dando appuntamento per l'indomani mattina: ancora la lettera non è stata aperta, nè si è parlato della possibilità che Engelhaft e Colin prestino servizio nell'ospedale.

Seconda notte alla Rocca di Horen

Dopo cena Crystal decide i turni di guardia per la notte. A questi i soldati di Uryen in incognito ipotizzano di affiancarne altri in segreto, per tenere d'occhio i membri del plotone di Angvard e scoprire eventuali spie. Mentre nella camerata

che ospita Sven, Kailah e Colin i tre trovano facilmente un accordo, Bohemond e Engelhaft discutono un po' sul da farsi. "La spia se c'è sta nell'altra tenda" dichiara Engelhaft, "noi possiamo dormire"
"E come lo sai? Più che altro non c'è un modo realistico in cui io e te da soli copriamo la notte" risponde il Paladino.
"Preghiamo Kayah e Kailah nell'altra stanza che la trovi...", propone Engelhaft. Ma davanti alle ipotesi di veglia di Bohemond, il sacerdote ipotizza scenari strani in cui sveglierebbe Bohemond con usi impropri del pitale. Infine i due si mettono a dormire e rinunciano a fare turni di guardia ulteriori.
A metà nottata si sente un gran rumore dall'esterno, voci, grida e suoni di corni: i portoni del castello vengono aperti e richiusi con gran rumore, gente a cavallo che entra in fretta, probabilmente è stato avvistato qualcosa.
Crystal viene svegliata, prende atto della situazione e dichiara che se ne preoccuperanno gli uomini di Horen. "Lasciamogliela gestire, domani sapremo. Grazie comunque per avermi svegliata, fatelo sempre in questi casi."
Il resto della notte passa tranquillo.

Seconda giornata di trattative

Il mattino seguente, 5 agosto 517, Crystal e i suoi uomini vengono nuovamente ricevuti da Lady Horen, per proseguire le trattative. Crystal cerca un esito che possa accontentare un po' tutti, venendo incontro all'anziana Domina per quanto possibile. A sua volta, Lady Tara acconsente a farsi leggere la lettera, nonostante manifesti contrarietà per il fatto che le trattative non siano condotte da Lady Yara in persona.
Successivamente Crystal offre i servizi di Engelhaft e Colin nell'infermeria.
"Grazie per questa offerta, che volentieri accettiamo. E' successo anche qualcosa che permetterà ad Angvard di dimostrare la propria disponibilità. Abbiamo infatti un problema con le *colonne*, gruppi numerosi di Risvegliati, difficili da affrontare perchè imprevedibili nei comportamenti e spostamenti: a volte salgono le colline e azzardano attacchi che i Risvegliati da soli evitano di compiere. L'ideale sarebbe riuscire ad eliminarli di giorno, evitando la notte. Oggi incaricherò un gruppo di Guardiani della Rocca per andare a attaccare una Colonna che si aggira nelle vicinanze. Come prova di buona fede anche i vostri uomini potrebbero partecipare alla missione".
Crystal acconsente.

Contro la colonna infame

Una volta congedati dalla Domina, Crystal convoca i suoi uomini e decide come dividerli. "Non manderei proprio tutti nella spedizione contro la Colonna, evitiamo di lasciare proprio il terreno libero a Lady Tara. Ha accennato che sta aspettando un carico di merci e medicinali, magari ha provato ad allontanarci tutti per non farci vedere cos'altro arriva."
"Colin e io possiamo restare all'infermeria", suggerisce Engelhaft.
"Buona idea. Al limite uno di voi a turno andrà a dare un'occhiata in giro, tenete gli occhi aperti. Lascio qui un altro paio di uomini, inutile che andiamo in più di loro".
Dopo mangiato il gruppo si incontra con Vanjar Plank, che presenta i 6 Guardiani della Rocca che si occuperanno della spedizione: si tratta di brutti ceffi dall'aria truce, divertiti per il fatto che il piccolo gruppo di Angvard sia capitanato da una donna.
"La spedizione non è uno scherzo, è bene che partecipi gente veramente forte" dice Plank.
"Andremo io, Kailah, Sven, Bohemond, **Dresden**, Jerd e Ralf", dichiara la Sergente. "Tra di voi chi comanda?"
"Io comando", sghignazza un omaccione che si presenta come Trip.
Trip e i suoi conoscono bene la zona e guidano il gruppo per un sentiero faticoso in saliscendi, che mette a dura prova l'equilibrio della povera Crystal, la quale fatica un po', con un braccio solo. Prima di avanzare verso la Colonna, i nostri si dedicano ad un'accurata ispezione di tutti i possibili nascondigli e anfratti in collina, per evitare di trovarsi brutte sorprese alle spalle.

L'attacco dell'Hunter

Improvvisamente, mentre si sta perlustrando una delle tante grotte della zona...



... qualcosa di velocissimo emerge dall'oscurità e si scaglia addosso a Dresden, buttandolo a terra. Si tratta di un Hunter, un Risvegliato veloce e dai lunghi artigli.

Subito uno degli uomini di Trip e Sven si scagliano sulla creatura, mentre Kailah punta l'arco verso l'imboccatura della grotta.

Il Risvegliato schiva qualche colpo, altri li riesce ad incassare senza subire grave danno, si rialza dal povero Dresden che subito prova a tirarsi su.

L'attacco della creatura è fulmineo, appena si rende conto di essere circondato fa un balzo, e si dilegua giù per la collina. Fortunatamente Dresden non ha riportato ferite, si rialza e, benchè spaventato, è in grado di proseguire.

Trip e i suoi amici sono però molto preoccupati.

"Io non so come funzionano quelli, ma sono molto intelligenti" dice Trip, "adesso quello ci segue tutto il tempo in attesa di saltarci addosso appena saremo nella merda. Mentre staremo a combattere la colonna lui ci zomperà alle spalle nel momento peggiore. Una settimana fa abbiamo perso uno dei nostri per lo stesso motivo, e non è detto che non sia lui. Sicuramente torna".

"Potremmo provare a fargli un agguato" suggerisce Kailah parlandone con Crystal, che va a discuterne con Trip.

Il gruppo si divide

Trip ha un atteggiamento di superiorità nei confronti di Crystal, subito si spazientisce e dice "facciamo così, voi fate la trappola, noi andiamo avanti, cerchiamo questi, e voi ci guardate le spalle. Quando troviamo la colonna vi facciamo un segnale e ci ricompattiamo. Ce l'avete un corno?"

"No", dice Crystal.

"Non c'è problema", dice Trip porgendole un corno, dopo averlo pulito. "Un soffio se lo gestite, due soffi se serve aiuto. Zero se non vedete un cazzo. Noi uguale, un soffio se li becchiamo, due se ci serve una mano"

E così i due gruppi si dividono, accordandosi sulle zone da pattugliare.

Crystal organizza i suoi in modo che avanzino un po' sparpagliati, a coppie, con la speranza di attirare l'Hunter, che però si guarda bene dal farsi vedere. Dopo un paio d'ore si sentono da lontano due soffi di corno, il richiamo di Trip e dei suoi.

Attacco alla Colonna

Crystal e i suoi raggiungono il gruppo di Trip, che indica più avanti. "Abbiamo beccato la mandria, sta in una valle qua sotto, a mezzo chilometro. Gli possiamo piombare abbastanza addosso ma bisogna fare un giro che ci mette davanti a una decisione: o lasciamo gli arcieri sopra, però se li lasciamo da soli rischia che l'hunter.... oppure scendiamo tutti e sticazzi del terreno superiore e degli arcieri".

"Dobbiamo scendere tutti, sarebbe troppo pericoloso altrimenti" dice Crystal.

Trip guida il gruppo verso una valle stretta e lunga, alberata. Il sentiero è ripido e un po' faticoso, Crystal è un po' in difficoltà a causa del braccio di legno che la sbilancia un po'. Una volta in basso, Trip e i suoi coprono il fianco destro, Crystal e gli altri il lato sinistro. Si avanza allargati, in una sola riga, alternati arcieri e combattenti corpo a corpo.

Inizialmente pochi alla volta, i Risvegliati iniziano ad emergere dalla boscaglia, subito bersagliati dagli arcieri e dal balestriere, che mandano a segno qualche colpo in testa, non sufficiente ad eliminare le creature.

D'improvviso nella valle risuona uno strano lamento, simile a un muggito, dopodichè i Risvegliati sembrano animati da

una nuova energia, si muovono più in fretta ed impattano la linea dei soldati.

Uno a uno, sotto i colpi esperti dei soldati, i Risvegliati iniziano a cadere, anche se sono numerosi e continuano ad incalzare. Crystal si trova ad un tratto in difficoltà, accerchiata da tre creature che l'attaccano contemporaneamente, ed è costretta a chiudersi in difesa fino a che i compagni non arrivano in sua difesa.

Nel mentre gli arcieri abbandonano le armi da tiro e impugnano la spada, per partecipare alla mischia in corpo a corpo. Ed è proprio in questo momento che, da dietro, l'Hunter sbuca rapidissimo dalla vegetazione e salta addosso a Ralph, che era rimasto un po' dietro con la balestra carica. "Occhio dietro!" avverte Jerd. "Sì!" grida Ralph, soddisfatto, e spara a bruciapelo al temibile Risvegliato, inabilitandogli il braccio sinistro. L'Hunter tira un'artigliata a Ralph, che non penetra il suo elmetto.

Sven e Bohemond abbattono un Risvegliato dopo l'altro, mentre Dresden è chiuso in difesa. Kailah impugna la spada e pronuncia le rune dell'incantesimo **Fiamma**: la sua arma viene avvolta dal fuoco, che riesce a danneggiare gravemente il Risvegliato in quel momento affrontato da Bohemond. Sembra che il fuoco intimorisca il Risvegliato, che smette di attaccare.

Ralph tiene duro contro l'Hunter, che pure riesce a graffiarlo sul braccio. Appena possibile Sven lo va ad aiutare, e in due riescono a tirarlo giù.

Poco dopo la battaglia è vinta, e il gruppo di Crystal si riunisce a Trip e ai suoi: anche loro sono riusciti a gestire con successo un discreto numero di Risvegliati.

Per sicurezza la valle viene pattugliata e controllata, in modo da essere sicuri che non nasconda altri non-morti. Dopodichè i nostri fanno ritorno alla Rocca di Horen, con Trip e i suoi molto curiosi e divertiti dalla "spada di fuoco". Subito l'incantesimo diviene oggetto di volgari motteggi, che mettono in sommo imbarazzo Kailah.

Intanto alla Rocca di Horen

Intanto Engelhaft e Colin si trovano alla Rocca di Horen, insieme a Jens e Rikard, Theodor, Verner, Rick e Kyr il ragazzino. Engelhaft e Colin vanno all'ospedale e cercano di parlare con Nox Wayke, mentre si dedicano alle cure dei pazienti.

"Immagino che siate qua per beccare il talpozzo, diciamo. Io sto guardando il via vai delle persone... è chiaro che chiunque sia deve andare poi a Ghaan, deve godere di una certa libertà di entrata e uscita, e te la devi anche saper cavare bene in terre selvagge. I più sospetti di tutti secondo me è un gruppo di persone nella Rocca con cui ho avuto a che fare, a volte vengono qui a farsi curare. Non sono formalmente parte dei Guardiani, però Lady Horen assegna loro vari compiti... si chiamano "gli affamati", così si fanno chiamare... perchè hanno sempre fame, di solito si fanno pagare in cibo"

Engelhaft e Colin capiscono subito che si tratta con ogni probabilità degli uomini che si trovano in missione con i loro compagni.

"Erano in 7 originariamente ma uno è morto, morso da un Risvegliato. Ora sono in 6. Non c'è un capo ben preciso ma quello che prende le decisioni è uno molto grosso che si chiama Trip. Questi tizi sono molto chiacchieroni, ci parlano in parecchi... tendenzialmente si muovono sempre in gruppo. Magari sono tutti zozzi, escluderei che la talpa sia solo uno di loro".

Nox fa una pausa, poi prosegue.

"Il secondo sospetto che ho è un tipo abbastanza strano, arrivato qui da qualche settimana, e si occupa di rimediare oggetti. La gente gli dice cosa gli serve, armi particolari, pezzi di ricambio che si sono rotti... anche delle erbe. E' un tipo piuttosto giovane, uno dei pochi che accetta soldi, il che mi fa pensare che poi va in un posto dove li può spendere. Una volta gli ho chiesto erbe officinali e altra roba, ma non ne tratta. Non so che erbe tratta... si fa chiamare Il Viandante. Non ha una bancarella, lui gira per le bancarelle. A volte dorme qui, a volte esce la sera prima del tramonto... quindi deve avere un posto qua vicino dove dormire. Questo secondo me è un po' sospetto. Anche perchè il Sergente Crystal ci ha parlato in un paio di occasioni con questa persona, un po' in disparte... Infine Vanjar Plank, uomo di fiducia di Lady Horen, fa quel che vuole, va dove vuole, è uno dei pochi che può disporre. Ma dubito che materialmente lui si sia allontanato così tanto tempo.

"Gente dei suoi?"

"Purtroppo può essere, le persone sue fidate tende a tenerle in zona ma ovviamente fa quel che gli pare. Io vi direi di tenere d'occhio chi parla con gli Affamati e chi parla con il Viandante..."

Engelhaft si informa su come trovare questo Viandante, sulle merci che tratta e così via.

"So che lo conosce molto bene un certo Spring, mercante di cibo. Lui gli porta anche cibo, che è una delle cose più richieste qui"

Colin si accorda con Nox per avere un buon alibi, una buona recensione sul loro contributo nell'ospedale, in modo da poter girare un po' per la Rocca.

Rimasti soli, Engelhaft e Colin parlottano tra loro.

"Che impressione ti ha fatto?" chiede Engelhaft.

"Engelhaft, mi piacerebbe poter essere utile, ma devo essere sincero, non so come si fa la spia. Preferirei stare qui nell'ospedale a stare qui ad aiutare questi che stanno morendo"

"Ok, diciamo che possiamo sperare che uno dei pezzi di mierda si faccia male durante la missione, non uno dei nostri possibilmente..." dice Engelhaft, "così uno di questi viene qua, arriva sotto le tue sagaci mani... e magari si apre... magari è il più coglione di tutti... se non è Trip magari si lascia sfuggire qualcosa... può essere"

"A prescindere dalle opzioni ipotetiche, noi ora possiamo o metterci a seguire i nostri attuali compagni, ma mi sgamano

subito", dice Colin, "oppure possiamo cercare di conoscere questo Viandante andandogli a chiedere qualcosa. Sarebbe bello se ci venisse in mente qualcosa che si trova solo a Ghaan..."

"Ma cosa ha Ghaan che non producono gli altri?" chiede Engelhaft.

"Io ad esempio... mi viene in mente una persona. So che a Ghaan c'è un'erborista che si chiama Blanche. Me l'aveva detto Pete, e anche Lucy. Però... che gli posso dire?"

"Quanto è riservata questa informazione?" chiede Engelhaft

"Per niente, la conoscevano tutti prima della guerra"

"Oltre a questo che altro abbiamo?" chiede Engelhaft.

"Sicuramente la cosa più facile è andare in giro e tenere occhi e orecchie aperte... io direi che con un giro all'ospedale possiamo renderci conto di quelle poche cose che loro non hanno fatto e noi possiamo fare, così magari ci possono servire erbe o decotti e chiediamo al mercato..." ipotizza Colin, "magari iniziamo pure un po' a farci conoscere come quelli che aiutano in ospedale..."

Engelhaft va da Nox e gli chiede da chi si serva per le erbe.

"Non dal Viandante, che non tratta sta roba. Da Spring qualche volta per cercare del cibo che i malati possano mangiare"

Colin "una cosa da Viandante, se qualcuno qui è stato punto da qualche Kreepar, possiamo cercare il pungiglione per fare l'antidoto, o roba simile, il cadavere di una vespona..."

"Il cadavere di qualche Kreepar secondo me te lo porta", dice Nox.

Engelhaft manda Colin a seguire questa faccenda del cadavere della vespona.

"Va tu, però gestiscila morbido, diplomatico... che a volte sei un po' freddino... io invece mi metto in disparte e vedo che succede, lo tengo d'occhio. Tanto io so' piccoletto..."

Indagini al mercato

Vanno al mercato, si fanno un giro per cercare di identificare un possibile erborista, ma non ne trovano. Individuano Spring, che sta vendendo un macinato di interiora di qualche animale.

"Buon giorno" dice Colin

"E insomma, vedremo... speriamo che lo sia. Lo sapremo questa sera se è un buon giorno"

"Io sono Colin"

"E io no"

"Sto dando una mano all'ospedale e volevo sapere qua al mercato dove potevo recuperare qualche cosa di utile per l'ospedale"

"Qua" risponde lui battendosi sul petto.

Colin chiede un po' di erbe per decotti medici.

"Io ho il cicorione, un po' di roba da mangiare che non è male... sicuro gli fa bene"

Colin insiste con un'erba precisa.

"Questo nome me lo ricordo e sento se la riesco a rimediare. Ho qualcuno che si può guardare intorno. Ma cresce da queste parti? Si trova?"

"Sì"

"Come sai ti verrà a costare un po' di più, va un po' sfilata dalle fauci del Kreepar o del Risvegliato..."

"Bene. Senti, ma invece... potrebbe essermi utile per la cura delle persone punte dai vesponi... per curarli bisognerebbe fare l'antidoto del veleno. Servirebbe un altro vespone"

"Che però ti punge..."

"A me va bene pure morto. Qui c'è gente che ammazza i vesponi e ti porta il cadavere?"

"Sono duri e coriacei da ammazzare, sono anche abbastanza rari..." spiega il mercante. "Di solito attaccano posti isolati. Risentiamoci domani, mi informo in giro se si può trovare. Un vespone, il pungiglione.. che ti serve?"

"Il pungiglione con l'addome. Della capoccia non me ne faccio niente", dice Colin.

Engelhaft tiene d'occhio i dintorni, con discrezione.

Individua il gruppo di Jens, con Theodor e Verner, che vanno in giro insieme, salutano un paio di gruppi di gente, chiacchierando del più e del meno.

Poi Engelhaft va al dormitorio, e vede Vic e Rickard nella stanza, stanno chiacchierando. Lui cerca qualcosa nello zaino, scambiano qualche chiacchiera.

Dopo un po' tornano all'ospedale.

Colin e Engelhaft pranzano alla Rocca e chiacchierano con un po' di gente.

Guardano Spring, che parla con parecchia gente. Nessuno di loro corrisponde alla descrizione del Viandante.

Chiacchiere col giovane Kyr

Colin prova a scambiare due parole col ragazzino Kyr, lo scudiero di Crystal.

"Kyr, tu sei un familiare di Crystal?"

Annisce. "Cugino".

"Sei anche capace a medicare... o l'aiuti soltanto..."

"Non tanto, a medicare non tanto"

"Sei molto affezionato a lei?"

"Le voglio bene, è l'ultimo parente che mi è rimasto, e io sono il suo. I miei genitori sono morti durante la guerra e i genitori di Crystal hanno avuto problemi in quegli anni, il padre morto in guerra e la madre di malattia"

"Da grande vuoi fare il soldato?"

"Il soldato, mi sto già allenando ma ancora non sono al livello di un soldato e quindi non porto l'arma" dice Kyr.

"Se ti serve qualche consiglio sulle cure da dare a Crystal, dimmi pure"

"Grazie. Ma voi diventerete adesso soldati regolari di Angvard?"

"Credo che abbiamo fatto il percorso di assunzione... il fatto di partecipare a questa missione sembra un buon passo avanti. Poi bisogna capire se pagano..."

Kyr scuote il capo "a me non pagano"

Jens "se aspetti la paga aspetterai a lungo. Ma ci sono altri sistemi per sostenersi... tipo adesso che mangi gratis..."

Engelhaft "a fine della guerra banchetteremo tutti nel castello di Ghaan..."

Provoca un pochino Jens per capire come la pensi, ma Jens è imperscrutabile.

"Anche io spero che finisca tutto presto..." dice Jens, un po' provocatorio

"I nostri comandanti sono bravi, avranno ottimi piani per noi"

Tutti alla Rocca di Horen

Tornano tutti alla Rocca, verso sera.

Crystal va a fare rapporto alla Domina. Ralph viene portato all'ospedale, perchè è stato ferito (sebbene di striscio).

Ralph viene messo in quarantena nell'ospedale. Engelhaft si sente molto ottimista sulla ferita.

Il gruppo assiste al colloquio di Crystal a Lady Horen, che è molto soddisfatta.

Usciti, Crystal pure è soddisfatta, visto che Lady Horen si è mostrata abbastanza possibilista per un'alleanza con Lord Relagh. Già che l'abbia chiamato Lord è buon segno.

Il gruppo si consulta

Il gruppo parla in privato, ci si racconta tutto.

Ci si interroga sui ciccioni amici di Trip e sui rapporti del gruppo di Crystal. Sembra proprio che prima non si conoscessero.

"Forse posso chiedere a Crystal se conosce qualcuno che traffica di reagenti magici... così magari parlerà del "viandante"... o magari no, sono comunque informazioni utili"

Colin propone di vegliare le guardie di Plank che sorvegliano Ralph.

Kailah va da Crystal a chiederle dei reagenti.

Chiacchierano un po'. Lei chiede dei reagenti, "non so seosci qualcuno, non vorrei inguaiarmi con Lady Tara..."

"No, non ti consiglio di cercarli qua, non c'è nessuno che... no. Non sappiamo ancora se possiamo fidarci di queste persone"

"Mi servirebbero cose tranquille, tipo incenso, zolfo..."

"Chiedo io, fammi una lista..."

"Incenso, zolfo, e proprio magari anche... funghi dente di morto", butta lì Kailah.

Quando Kailah racconta ai compagni delle sue richieste, in particolare dei funghi, Engelhaft si incuriosisce ed è anche un pochino sospettoso. La prova si fa, poi si vedrà come procede la trattativa.

"Mica ce li mangiamo, sta tranquillo!"

"Sono reagenti che si adoperano in incantesimi negromantici potenti e vietati, lo sai, sì, Kailah?" insiste l'inquisitore.

"Sì... in teoria sì... ma io non li so fare, comunque: a me possono servire solo per un incantesimo che ti aiuta a capire che tipo di incantesimi sono stati fatti da altri maghi... una cosa fondamentale innocua... ma se non ti senti tranquillo li posso pure buttare, eh, tanto ci serve più che altro capire se Crystal li rimedia oppure no!"

In serata arrivano buone notizie. Ralph non sembra contagiato. Viene comunque tenuto in quarantena per sicurezza.

Nuova sessione di trattative

L'indomani, 6 agosto, riprendono al mattino le trattative con Lady Tara, e finalmente iniziano ad arrivare delle proposte concrete.

Vengono fatte condizioni esplicite da parte di Lady Tara, sono notevoli e possono sembrare eccessive:

- ripristino ad Angvard del consiglio degli anziani e si propone come anziana e suggerisce anche **Zaveer Kell** di **Bonneberg**.

- ripristino della signoria di Horen e lei Domina di Horen

- mantenimento dei Guardiani di Horen e loro riconoscimento come parte dell'esercito di Angvard, ma gestito da **Horen**.

- perdono formale per tutti i disertori che entrano a far parte dei **Guardiani di Horen**.

- Vanjar Plank tenente dell'esercito di Angvard

- Vanjar Plank nella guardia personale di Lord Raleigh

Crystal è in imbarazzo nel sentirle, sono richieste chiaramente eccessive. Non vuole dire di no ma cerca di mediare. La Domina è tuttavia molto determinata.

A pranzo Crystal è nera, si aspettava richieste più semplici. Vada come vada, le trattative stanno volgendo al termine, bisognerà a breve tornare ad Angvard a riferire, e semmai tornare alla Rocca con la risposta di Lord David.

"Il tempo stringe", osserva Engelhaft una volta rimasto solo coi compagni, "dobbiamo trovare la talpa al più presto, o

avremo sprecato la nostra occasione"

"Magari la vicinanza della partenza lo spingerà a scoprirsi", ipotizza Colin, "è il momento di tenere d'occhio tutti gli uomini di Crystal e vedere se fanno qualcosa di sospetto".

Il gruppo si organizza quindi per sorvegliare tutto il plotone di Crystal, con la speranza che qualcuno si tradisca.

In pausa durante le trattative

6 agosto pomeriggio, dopo l'ultima mattinata di trattative con Lady Tara.

Il gruppo si attarda fuori dalla negoziazione, parlottando su come organizzarsi a seguire gli uomini di Crystal, con quale ordine e come, cercando di individuare i più sospetti.

"Sono i classici personaggi del male, la femmina monca e il bambino del demonio" dice Engelhaft. "Poi c'è Jens, l'uomo bello, che avrà fatto il patto col diavolo per avere le donne. I tre badass sono loro"

"Mi piace questo criterio oggettivo" dice Bohemond.

"Perché Kyr?" chiede Colin, "non mi convince"

"Kyr sta lì a montare il maledetto moncherino, e avrà delle confidenze" dice Engelhaft.

"Kyr la sa lunga, quando ho visto Joad Kempf, non ho fatto tre metri che avevo quello stronzo attaccato al culo. E' sveglio e potenzialmente pericoloso" dice Bohemond.

Colin dopo poco si stufa. "Io devo andare da Spring, fate voi".

Vic si avvicina al gruppo per scambiare due chiacchiere, mentre gli altri stanno discutendo all'interno.

"Avete visto, la vecchia non molla, eh?" dice Vic.

"Ha fatto richieste che è difficile vengano accolte" dice Bohemond.

"Credo anche io, e sicuramente non in prima battuta. Ma magari oggi possiamo trovare un accordo di massima..."

"Crystal quanto margine di manovra ha?" chiede Bohemond.

"Ampio, ma non così ampio." risponde Vic. "Ci sono un paio di punti che Crystal cercherà di ribaltare... se si riesce si chiude, senno' si torna... vado a farmi due passi, a dopo!" dice Vic, e si va a fare un giro.

Bohemond gli va dietro.

Colin da Spring

Colin intanto va alla piazza degli scambi da Spring e lo saluta.

"Che ti serve?"

"Volevo sapere se poi..."

"Ah il bacarozzo volante? No, non si può fare, troppo complicato. Il mio uomo di fiducia non le tratta queste cose. Le erbe si può fare qualcosa ma serve tempo, c'è bisogno di qualche giorno, verso metà del mese. Se vuoi faccio arrivare... ma siccome non ci conosciamo, devi farmi un po' capire che hai il denaro, o qualcosa di meglio... il soldo qua vale poco, il cibo è la cosa che vale di più, e io vendo cibo. Io sono un gioielliere qua..."

"Io sono un medico..."

"Ho capito, vuoi curarmi in natura.... se eri una bella ragazza magari si, però a questo punto non lo so"

Colin chiede se il suo uomo accetta i soldi. "Più di me... lui viaggia... ma mica mi puoi tagliare fuori, non è mica corretto..."

Dopo un po' di insistenza Colin convince il mercante a trattare in soldi, con dell'argento per erbe.

"Facciamola più facile, io ti do due bronzi e tu mi fai parlare col contatto"

"Tu mi dai due bronzi, io vedo cosa posso fare. Stasera torni, o ti faccio parlare col contatto o ti restituisco un bronzo".

Colin gli dà tre bronzi e suscita più simpatia in Spring, che gli offre una strana radice da mangiare, per avere una consulenza. Tuberi poco nutrienti e insipidi.

Intanto Bohemond si destreggia seguendo il signor Vic, che pure va al mercato.

Vic va a parlare con un paio di amici suoi, Bohemond memorizza le facce.

Pedinamenti dopo le trattative, gli strani giri di Jens

Intanto finisce la riunione ed escono tutti contemporaneamente. Si creano un po' di gruppetti. Crysta, Kyr e altri restano in zona.

Poi c'è Jens da solo, Jerd Theodor e Rickard vanno da un'altra parte.

Kailah va col gruppo grosso, Jerd, Theodor e Rickard, che vanno a trovare Ralph.

Jens da solo lo segue Engelhaft. Pure Jens va verso la piazza.

Bohemond vede Jens per il mercato, e prosegue oltre il mercato salutandolo un paio di persone, e si dirige verso una zona stalle, dove inizia a parlare con un tizio.

Bohemond e Engelhaft si incontrano e tengono d'occhio Jens. Si accordano perché Bohemond si avvicini di più.

Bohemond allunga l'occhio (3-3-3).

L'edificio a cui si era appoggiato Bohemond, apparentemente solido, è posato su una sbarra di ferro che cede in modo rumoroso e improvviso.

Engelhaft, per timore di essere individuato insieme a Bohemond, si nasconde allontanandosi in mezzo al mercato, gli volta le spalle.

Bohemond viene sentito, anche se salta giù in modo piuttosto acrobatico.

Non arriva nessun "chi va là", e il brusio di gente che parla resta invariato. Forse quelli che parlavano non stavano

facendo niente di male, oppure no.

Nessuno sta venendo nella sua direzione, ma nel frattempo si stanno salutando.

Engelhaft intanto si riavvicina e vede Jens che gli ritorna incontro.

Engelhaft gli dice "hai sentito pure tu sto casino, che era?"

"Qui ci stanno gli animali" risponde Jens, "è normale da ste parti. So che hanno pure un toro... lo tengono cecato pare"

"Perchè?" chiede Engelhaft.

"Per disorientarlo e non farlo essere pericoloso" spiega Jens, tranquillissimo.

Bohemond intanto va a vedere i due tizi che stavano parlando con Jens. Sembra che si siano divisi: uno se n'è andato a piedi e uno a cavallo, in direzioni opposte.

Ne segue uno che va verso il mercato. A un certo punto le sue fattezze cambiano davanti ai suoi occhi, e diventano quelle di Joad Kempf.

Bohemond ne è certo al 100%, ma dura pochissimo e svanisce subito dopo.

A questo punto Bohemond lo pedina, a costo di arrivare in ritardo alla negoziazione. Va al mercato, ha abiti normali da garzone. Inizia a fare vita normale, parlando con un po' di gente. Bohemond torna dagli altri.

La sospensione delle trattative

Tutti si riuniscono per la seconda parte delle trattative.

Crystal assume l'impegno di riferire a Yara le condizioni di Tara. Discutono tuttavia perchè Tara vorrebbe che tornasse Yara stessa, non Crystal.

"Se sentite bisogno di tornare da Lady Yara significa che non avete reale potere di negoziazione, quindi voglio parlare con Lady Yara".

Poi si passa a discutere dei singoli punti.

I punti che Crystal non può garantire sono: la presenza di Plank nella guardia (posso promettere un ruolo nell'esercito di Angvard, ma non necessariamente attorno a Lord David). Su questo punto Crystal è irremovibile, per Tara è una mancanza di fiducia.

"Non posso neanche garantire il perdono per tutti i disertori. Possono ottenere pene diverse dalla morte, ma non il condono totale". Su questo Tara è più disposta a mediare.

Sul ripristino del consiglio degli anziani, Crystal ritiene che sia ragionevole.

Le altre cose sembrano tutto sommato probabili.

Bisogna tornare da Yara per negoziare alcuni dettagli, Lady Tara alla fine accetta che sia Crystal a tornare. Sembra che ci si stia avvicinando ad un accordo.

A sera il gruppo viene congedato, Crystal sembra molto stanca e provata fisicamente.

Si torna alle stanze, poi c'è un consiglio ristretto, Crystal parla coi suoi, gli altri aspettano. E' comunque agitata, sono tutti preoccupati di come la prenderà l'esercito, soprattutto per il condono.

Bohemond racconta ai compagni la visione di Joad Kempf

Bohemond intanto va a parlare con Engelhaft e gli racconta della visione di Joad Kempf.

Bohemond è molto turbato, non sa se sia un'allucinazione o verità.

Engelhaft: "può darsi che ti sia stata lanciata una maledizione e quello sia l'uomo più innocente del mondo... oppure magari è lui, ed è sicuramente un pericolo. Ora che proponi?"

"Azioni razionali ce ne sono poche, quello è un garzone" dice Bohemond, "non ha particoari vie di accesso alle uscite della città... in più è anche possibile che se c'è dietro un'intelligenza maligna... non abbiamo sufficienti elementi, ho cercato di memorizzare il suo aspetto attuale..."

Vanjar Plank minaccia Colin

E' ora di andare a cena.

Colin vede Spring, che sta con un paio di commensali. A un certo punto arriva Vanjar Plank, mette una mano sulla spalla di Colin.

"Seguimi".

Crystal alza lo sguardo, "che succede?"

"Devo fare due chiacchiere con questo soldato"

"Potrei sapere a che titolo?"

"No, è un problema?" dice Plank,

"Posso assistere?"

"No"

"Siamo qua, ospiti..."

"Non gli verrà torto un capello" dice Plank

Facce strane al tavolo, scambio di sguardi.

Plank fa camminare Colin avanti, si allontanano abbastanza.

Buio pesto.

Colin si inizia a sentire un po' inquieto.

"Mi hanno detto che cerchi cose strane, mi è arrivata 'sta voce"

"Cose strane tipo?"

"Cose che forse ti servono per fare il medico? Sei un medico?"

"Assolutamente. Ho chiesto erbe... e poi un pungiglione con..."

"E ti sembra normale?"

"Certo, per fare l'antidoto ai veleni inoculati da questi Kreepar"

"E se non ci vuoi fa' l'antidoto ma ci vuoi fa' il veleno? Io non ti conosco, non so chi sei. Da quant'è che stai qua, Colin?"

"Due giorni, tre giorni..."

"Intendo nella zona"

"Qualche mese"

"Ancora non hai imparato che prima di cercare queste cose.... "

"Facciamo una cosa, ti do un avvertimento. Non far entrare cose strane qua, perchè mi risulta difficile assicurare la sicurezza se il primo arrivato fa entrare qui dentro i veleni. Prepara erbette, fa' gli antidoti con le erbette, no coi pungiglioni. Non vi mettete a fare gli alchimisti, te e l'amico tuo. Vieni, ti faccio vedere una cosa"

Fa fare un lungo giro sul retro del maschio, tira fuori delle chiavi che danno su una scala.

"Scendiamo, facciamoci una passeggiata qua dentro".

Colin scende, attento a non scivolare. Sembrano delle segrete.

"Qua è dove tengo quelli che si mettono a fare gli alchimisti o mi creano problemi. Ma a te non ti ci metto, tra poco potremmo essere nello stesso esercito, potrei diventare il tuo tenente."

"Perchè ce l'hai con gli alchimisti?"

"Abbiamo avuto problemi, coi veleni, con gli alchimisti, non voglio problemi"

"Che tipo di problemi?"

"Stai facendo troppe domande, potrei dimenticarmi che siamo amici".

Il mal di pancia di Jens

Poi lo riporta alla mensa, dove c'è cattiva zuppa di tuberì.

A un certo punto, a metà cena, Jens si alza dice che non piace la cena e si allontana denunciando un certo mal di pancia.

"Bohemond, ci vai a prendere un po' da bere che è finita l'acqua?" chiede Colin.

"Se è lecito andrei pure io a scaricarmi anche io" chiede Engelhaft.

Bohemond perplesso va a prendere l'acqua.

Engelhaft raggiunge Jens se sta andando alle latrine, insieme commentano il sommovimento di pancia, poi fanno tappa al gabinetto.

Poi "Da medico, siccome un'occhiatina alla cacca tua l'ho data, ti posso tranquillizzare che stai bene"

"Mi mette un po' in imbarazzo sapere che hai guardato la mia cacca", risponde Jens.

Bohemond ha preso l'acqua.

"Siamo rinati", commenta Engelhaft tornando al posto a sedere.

Crystal si allontana da sola

Al momento di tornare in branda, Crystal, separandosi da Kyr, dice "voi andate pure, io mi faccio un giro. Non ho voglia di dormire ancora".

Colin dichiara di andare all'ospedale a controllare se rilasciano Ralph, e così si sgancia dal gruppo. Ma Jens lo ferma, "non credo che puoi andare all'ospedale a quest'ora, c'è un limite a quello che puoi fare a quest'ora. Ci volevo andare tra un po' a sentire di Ralph, andiamocelo a portare adesso".

Gli manda Verner e Theodor, vanno insieme all'ospedale a vedere come sta.

Alcuni si accorgono che Jens dice qualcosa a Jerd, il quale si sgancia dal gruppo in modo discreto e silenzioso.

Sven "vista la situazione un po' tesa, non sarebbe il caso di scortare Crystal?" chiede a Jens.

"Me ne sto già occupando" risponde Jens.

Intanto Colin con gli altri due arrivano all'ospedale, dove la guardia pretende di aspettare ancora una mezz'oretta e poi libera tutti, compreso Ralph.

In attesa che torno Crystal

Si arriva alla camerata. Tutti tranquilli. Jens dice che ci si mette tutti insieme, così si decide il dafarsi.

Intanto si chiacchiera, Jens fa un po' di domande. Bohemond chiacchiera.

Kyr intanto sembra molto agitato, Kailah ci si siede vicino e gli fa crescere un po' l'ansia. "E' tardi, non sarà pericoloso? "

Bohemond si avvicina. "Ho sentito una voce sul sergente Crystal, ho sentito che prima di entrare nell'esercito era sul punto di prendere i voti sacri"

"E' così" dice Kyr. "Io ero una delle persone che avrebbe giurato per lei. Poi ha deciso di rinunciare".

"Tempo fa mi sono trovato in una situazione simile"

"Hai rinunciato a prendere i voti?"

"Li ho presi, ma non ha funzionato..." risponde Bohemond.

"Lei aveva paura della stessa cosa, ha preferito fare un passo indietro"

"La mia famiglia aveva deciso per me..." dice Bohemond.

"Lei l'aveva scelto in autonomia ma poi in autonomia ha deciso di chiamarsi fuori. E' rimasta molto legata al tempio e ai

paladini, fino a quando non è successo quel che è successo..."

"Anche io sono rimasto legato a quel mondo" dice Bohemond. "E' una donna molto coraggiosa, l'ho vista combattere contro quella colonna di Risvegliati e non si è fatta intimidire".

Giretto notturno di Colin

Intanto in ospedale Colin vede che c'è Nox che sta riposando. Colin ci va a parlare.

"Nox, sono un po' preoccupato, le trattative sono finite... adesso mentre tornavamo Crystal si è allontanato, ha preso il comando Jens..."

"Do cazzo va Crystal di notte?"

"Non ne ho idea, ho provato a sganciarmi ma mi hanno affiancato due, e tra loro non c'è l'amico di quello che venivo a prelevare... secondo me sta succedendo qualcosa stanotte"

"A me serve qualcosa d'urgenza, io te lo chiedo... facciamo così. Io non mi posso muovere. Se ti bloccano, vuol dire che c'è qualcosa sotto. O è entrata nel maschio, e allora ha appuntamento con Lady Tara o con Plank... anche se sarebbe strano se non ci ha parlato in privato. Allora è lei che va a cercà qualcuno. Non può andare al mercato..."

"Può essere che una mia amica gli ha chiesto qualcosa... magari va dal Viandante"

"Probabilmente il Viandante a quest'ora sta in dormitori dal lato opposto ai vostri. Lì probabilmente non ci stanno le guardie. Sarà difficile che la becchi..."

"Se mi beccano in giro dico che...?"

"Che t'ho mandato io, che devi andare da Spring a pigliare un altro paio di questi, urgentemente. C'è uno che sta a diventà cieco... tocca farlo lacrimare. Ci pigliamo la responsabilità io e il vecchio".

Colin va a dire ai due soldati che deve andare da Spring. Loro dicono "se t'ha detto che puoi andare vuol dire che puoi andare".

Colin esce.

Si orienta bene nella notte. Capisce velocemente dove andare, evita le guardie e arriva alla zona del dormitorio.

Qui individua chiaramente due persone che si stanno salutando. E' costretto ad allontanarsi per non farsi vedere da quella che torna indietro, è Crystal quasi sicuramente.

Colin cerca di capire con chi ha parlato Crystal, si nasconde e aspetta. Scorge una sagoma che rientra in un capannone, che è il capannone del mercante.

Colin entra al capannone del viandante.

Dentro c'è qualcuno che russa, e uno che si gira dal giaciglio.

"Nic?" dice quello che si è girato

"Sto cercando Spring" dice Colin

"Non dorme qua"

Colin chiede informazioni.

"Ma chi sei? chiede il tizio"

"Sono dell'ospedale, devo chiedere qualcosa per Nox"

"Ah".

Colin torna all'ospedale.

Riferisce a Nox.

"Non è normale sta cosa" dice Nox.

Crystal sotto accusa

Intanto Crystal torna alle camerate. Ha un'aria provata, molto tesa, impaurita.

L'atmosfera è strana nella camerata. Tutti la guardano e lei è in uno stato strano, sospetto.

Lei entra, raggiunge le sue cose. Tutti zitti.

"Sergente, tutto bene?" le chiede ENGelhaft.

Kyr si alza e la va ad aiutare.

"Non mi sento molto bene, credo che andrò a dormire" dice.

"Visto che è una notte un po' particolare, visto che siamo tutti... sani devoti della fede, pensavo che potremmo fare una preghiera a Kayah per conciliare il riposo", propone Engelhaf.

Entra Jerd molto serio e va a parlare con Jens.

Bohemond sente qualche parola "è come pensavi", una cosa del genere.

Jens poco dopo annuisce.

Jens dice "Sergente, qua andiamo parecchio in giro, eh"

Crystal alza la testa, sembra quasi non capire. "In che senso"

"Eh, che... ci siamo fatti una bella passeggiatina, possiamo sapere dov'è andata?" dice Jens (dandole del lei, stranamente).

Silenzio di tomba.

Crystal "caporale, dove vado la sera sono affari miei, non credo di dover rendere conto a nessuno qui dentro"

"Io invece penso che sia così, mi piacerebbe vedere che cosa hai messo in quello zaino, per esempio"

Lei scuote la testa. "Assolutamente no"

Lui insiste.

Lei dice che non ha niente da nascondere. "Non è a te che rispondo del contenuto del mio zaino"
Lui si alza "Mi sa che invece sì".
Engelhaft interviene a metà. Vic gli mette una mano sulla spalla per fermarlo, ma lui prosegue, tirando "concordia".
"Cerchiamo di ragionare con calma, ci sarà certamente un malinteso... inutile che alziamo i toni..."
Engelhaft ha l'impressione che il potere riesca. Crystal cambia espressione, improvvisamente si rasserena molto. Jens alza le mani. "Io ritengo soltanto che in una situazione del genere, per correttezza verso il gruppo, un superiore che gode comunque della nostra fiducia spontaneamente ci mostri il contenuto di quello zaino"
Crystal dice "non ho problemi a mostrarvi cosa contiene, ma vorrei capire come mai senti l'esigenza di controllarmi. Ti ho dato forse motivo di sospettare di me?"
Jens "sì, confesso che è un po' di tempo che ho dei dubbi su di te, perchè ogni tanto fai delle cose che non mi fanno stare tranquillo. Sai bene che abbiamo dei problemi, fidarsi è bene e non fidarsi è meglio."
Jerd annuisce "Sì, effettivamente io ho visto tutto"
Crystal annuisce. "Non ho niente da nascondervi, posso spiegarvi"
Apre lo zaino e inizia a tirare fuori roba.
Tira fuori un sacchetto.
In questo momento torna il gruppo di Colin e compagnia dall'ospedale, tranquilli.
Capiscono subito che è una situazione strana, pure se stanno sulla soglia.
Crystal spiega: "qui c'è una persona che è in grado di... recuperare una cosa che mi serve, e di cui ho bisogno. E' una specie di antidolorifico"
Jens "un antidolorifico? Una droga"
"Sì, ma non influisce sulle mie capacità mentali"
"E come facciamo a saperlo" chiede Jens
"Ho mai fatto qualcosa che... potrebbe farvi pensare il contrario?" chiede Crystal
Jens "In effetti no ma non mi fa impazzire sapere che il mio sergente assume delle sostanze strane, in segreto. Da chi prendi questa roba?"
Kyr è preoccupatissimo intanto, nascosto in un angoletto.
"La prendo da un uomo che chiamano il Viandante e che rimedia alcune cose. Vi giuro e vi assicuro che non gli ho mai rivelato nulla"
Jens insiste "sì ma come al solito ce lo dici ora perchè te lo stiamo chiedendo..."
"E' così. Mi vergognavo. Sono pronta a pagarne le conseguenze ma è una cosa che riguarda me e i miei superiori, non te"
Engelhaft interviene "sicuramente il sergente ne parlerà a Lady Yara"
Jens "io se le cose stanno così vi dirò di più, non ho nessun interesse a sputtanare il sergente con nessuno, per quanto mi riguarda la cosa può finire qua... ma vorrei vedere che altor c'è nello zaino"
Crystal svuota lo zaino, escono delle cose, Jens dice a Jerd di controllarle.
"E questa?"
E' un foglio.
Lo guardano Jens e Jerd. Tutti zitti mentre viene letto.
Jens non sa leggere granchè bene, la passa a qualcuno per farsi aiutare.
"Potrei leggerla anche io visto che non l'ho mai vista prima d'ora?" chiede Crystal.
Jens dice "io ripeto, eh, che poi io non so leggere molto bene ma non vi sembrano un po' familiari quelle zampe di gallina?"



La situazione è diventata troppo rischiosa, restare lì non è più sicuro.

Ti aspetteremo all'abitato di O. come da accordi originari, entro e non oltre la metà del mese. La persona che dovrà accompagnarti ha le istruzioni del caso e sa il fatto suo, i Risvegliati non saranno un problema.

Non serve ricordarti che aspettiamo ancora la prova ultima della tua fedeltà: assicurati di portarla a compimento prima di partire.

In Absentia.

Bohemond fa una domanda a alta voce.

"Immagino che Jerd qui abbia assistito al momento in cui questa lettera è entrata in possesso del sergente"

"Sì, si sono scambiati qualcosa, anche lei gli ha dato qualcosa"

"C'erano altri testimoni?"

Jerd guarda Colin, che fa il vago. "Io non ho visto nessun scambio"

"Tu eri lì?"

"Ho solo incrociato il sergente mentre si allontanava"

"Posso chiederti perchè eri lì?"

"Nox mi ha chiesto di andare a prendere delle cose da Spring, ho visto l'ombra che si avvicinava..."

Salta su Theodor

"Una strana coincidenza"

Mormorio.

"Parliamo della coincidenza che ha colpito me. Si sono incontrati, questa cosa poteva essere detta a voce..."

Kailah dice "il tizio sta ancora nel dormitorio qui accanto, no? Non si può andare a svegliare e sentire?"

"Ci abbiamo già pensato, penso che ci potremo parlare molto presto" dice Jens.

Crystal insiste che vuole leggere la lettera. Jens glie la dà. "Se la strappi... voglio dire... seconda cosa, magari ci aiuti a capire chi l'ha scritta. penso che tu possa riconoscere questa calligrafia meglio di altri"

Crystal è stupefatta e spaventata. "Non è possibile!" Come se avesse visto un fantasma.

Jens: "mi servirà la tua spada, adesso. Da questo momento comando io. Adesso andremo a sentire l'amico tuo, che dovrebbe essere già in sicurezza... e cercheremo di capire come è andata, chi è, chi ci sta nell'abitato di O..."

"Tuttavia caporale permettetemi" si intromette Engelhaft. "Siccome la situazione è spinosa, perchè il sergente fino ad ora ha gestito le trattative..."

"Ti rassicuro, nessuno saprà niente di quel che è successo qua dentro. Noi abbiamo detto che c'è un pericoloso ricercato ad Angvard e dobbiamo scambiarci qualche parola. Cercheremo di acquisirlo. Non sarà facile... ma una persona mi deve un favore..."

"Quindi sapevate già tutto?" chiede Kailah

"Aspettavo che facesse quello che ha già fatto in altre due occasioni qui" risponde

"Avete ricevuto ordini da Angvard per muovervi in questo modo?" chiede Engelhaft

"Perchè dovrei dirtelo? Non sei un soldato scelto per poter avanzare questa domanda. Però lo scoprirai quando torneremo ad Angvard, io porto soltanto quel che abbiamo scoperto"

Engelhaft "magari c'è anche un'altra eventualità, che qualcuno voglia far saltare questa trattativa..."

"Non faremo saltare la trattativa, che ormai è avviata. Sono due cose diverse, la trattativa e quel che succederà alla nostra prigioniera".

Crystal ha gli occhi rossi, velati. Jens le chiede chi abbia scritto la lettera, lei esita.

"Spiega a questo soldato come mai hai gli occhi rossi nel leggere questa lettera, e come mai siamo tutti così sorpresi..."

"Non può essere lui perchè l'ho visto morire"

"Ve lo spiego io. Quando lei è stata recuperata la prima cosa abbiamo chiesto quel che aveva visto. Lei era l'unico prigioniero sopravvissuto e un altro soldato a cui era molto legato... eravate amanti, vero Crystal? un altro soldato ci è stato dato per morto, lei ha giurato di averlo visto morto..."

Engelhaft "Questo soldato aveva cose scritte da lui, quando è stato preso prigioniero?"

Crystal "è possibile, non lo so"

Jens si mette a ridere. Chiede al Sergente di consegnare le armi.

"Sai benissimo cosa è successo, sai benissimo chi è stato, e questa cosa non me la dimenticherò mai" dice Crystal

Colin chiede al Sergente "per quale oscuro motivo sta un sacco di tempo davanti a un braciere e non brucia una cosa del genere"

"Non l'avevo, non l'ho mai visto"

"Molto stupido... forse voleva conservare la scrittura del suo amante morto..."

Si decide di ripartire l'indomani con discrezione, senza attirare curiosità nella Rocca.

Kailah dice della lista di reagenti. Chiede di parlare col Viandante, ma Jens (che la chiama Spada di Fuoco), dice che ci può parlare soltanto lui.

"Il braccio che dobbiamo fare, lo vuoi tenere o vuoi che te lo levo?"

"Lo vorrei tenere"

"E invece mi sa che te lo levo". Lo fa levare a Kyr.

Bohemond invoca il "richiamo all'ordine" su di lui, dicendo: "C'è un limite alle vessazioni a cui si può sottoporre una donna inferma prima ancora che sia stata processata. Il giudizio potrebbe essere diverso e quelle vessazioni potrebbero esservi fatte pesare..."

Lui ci pensa. "Sì, hai ragione, non c'è nessun motivo per infliggerle un'umiliazione del genere".

Crystal viene legata anche se le rimane il braccio, e incarica un po' tutti di sorvegliarla.

Poi Jens (da solo) va a parlare col Viandante.

Chiede a Crystal se deve dire qualcosa al Viandante.

"Tanto lo ucciderai, perchè neanche lui sa niente di questa lettera"

"Ti sbagli, vi do la mia parola che non gli torcerò un capello. Quella spia andrà interrogata da gente molto più brava di noi"

Jens va a parlare con il Viandante

Jens se ne va.

Tutti scossi per l'accaduto. Stupiti che questo Nico, da lei dichiarato morto, non sia morto.

Colin dice che i Risvegliati sanno fare cose anche incredibili. "Io ne ho visto uno parlare, dal parlare allo scrivere non credo ne passi poi tanto".

Crystal: "io sono spacciata, ma dovete tenere d'occhio Jens, che è molto probabilmente la persona che passa le informazioni a Ghaan, dovete impedire che sparisca e cercare chi è l'altro, perchè sicuramente non è il Viandante. Questa è la cosa più importante che dovete fare, se avete a cuore il destino di Angvard. Non so se quella lettera è stata fabbricata apposta per incolpare me o se l'ha ricevuta lui, ma è possibile che sia lui a dover dare la prova di fede prima di andare via. Non consentitegli di incontrare Yara da solo, questo è importante"

Colin dice "si è fatto pedinare il sergente... perchè non pediniamo il caporale?"

"Rischiamo soltanto di farci notare e di rendere pubblico tutto questo, siamo già oltre quel che dovremmo fare qua"

"E' agli atti che... questa persona s'è allontanata e nessuno è stato con lui per un certo periodo di tempo" insiste Colin.

"Chi è tra voi soldato scelto?"

Praticamente tutti.

"Una cosa del genere dovrete deciderla voi soldati scelti" dice Engelhaft.

Jerd ci pensa, ma Crystal lo ferma. "Non lo fare, è una stupidaggine. Rischiate solo di fargli capire che sospettate di lui, fatelo sentire sicuro"

Jerd "io mi offro volontario per andare. Non so dove... ho bisogno di più informazioni possibile per farmi una mia idea"

Difficili decisioni

6 agosto sera, Daryl Jens è uscito per parlare con il Viandante, grazie a un amico nella guarnigione di Horen che gli deve un favore.

Crystal è legata e messa in sicurezza.

I membri del plotone di Crystal si "contano" per capire chi sia d'accordo e chi no con l'ammutinamento.

Le conversazioni si interrompono quando Jerd dice "io a questo punto vorrei sentire anche il parere vostro", riferendosi a tutti, "sull'opportunità di portare avanti la messa in sicurezza della missione suggerita dal caporale Jens oppure di ripristinare la catena di comando prevista, visto che comunque stiamo tornando ad Angvard".

Molti cercano di capire quale sia la posta in gioco di una simile decisione. Se Crystal dovesse emergere come innocente, Jens e il Plotone passerebbero un brutto periodo.

Ralf, Theodor e Verner si dichiarano con Jens.

Indecisi sono Rickard e Vic, dicono che nel dubbio preferirebbero tornare ad Angvard con Crystal e poi raccontare quel che è successo.

Vic propone che si sta sempre tutti insieme, nessuno si allontana, un accordo, tutti insieme fino a domani. "Il primo che tradisce questo accordo si può dire che è lui il puzzone."

Per Crystal si schiera Kyr, che però non vota.

Jerd ci pensa un po' su. "Conosco i sospetti di Jens, e non sono il solo. Sappiamo che c'è qualcuno che passa delle informazioni, e Jens era convinto che fosse nel nostro plotone."

Engelhaft "riallacciandosi alla proposta che fa Vic, mettiamoci d'accordo tra sergente e caporale, ripristiniamo la catena di comando ma il sergente è d'accordo che non vengano compromesse le prove, che saranno poste davanti ai Domini... così ognuno si prende le sue responsabilità".

Vic è d'accordo, dice che è quel che ha proposto lui.

Jerd ci pensa. "Io se fosse possibile sarei d'accordo con Vic, ma temo che dovremo fare l'opposto. Di fatto a casa ci deve riportare Jens, perchè le prove le deve gestire qualcuno che ha il comando della spedizione. O si mette in discussione il sergente, o non si mette in discussione".

Vic e Jerd iniziano a parlare delle due possibilità, Jerd spiega a Vic che non è possibile fare come propone lui.

Sven "visto che ci sono queste prove, per quanto io sia convinto che è innocente, ci sono troppi sospetti ed è giusto destituirlo, proseguire la missione..."

L'autore della lettera

Colin: "secondo me a noi manca un elemento importante, non sappiamo nulla di chi ha scritto questa lettera..."

Jerd spiega che l'autore della lettera si chiamava Nico, soldato di Angvard, molto vicino a Crystal, Sergente. Condotta irreprensibile, fidatissimo. Era uno che scriveva abbastanza bene, conosciamo tutti la sua scrittura. Ferito insieme a Crystal, preso prigioniero da Ghaan, insieme pure ad altri due. In quella battaglia fu ferito gravemente e poi fatto prigioniero.

Crystal prosegue il racconto, introdotta da Jerd.

"Io sono stata trasportata a Ghaan in un carro diverso, lui era stato colpito da una freccia al collo e un colpo di lancia al

ventre. L'ho rivisto nella zona dove ci hanno ospedalizzati tutti quanti, eravamo tutti sotto un tenente, il tenente **Manuel**, a cui erano affidati i prigionieri. Questo tenente faceva un segno rosso in fronte su alcuni prigionieri, quelli che non era il caso di curare più, erano spacciati. In seguito a questo segno rosso venivano giustiziati, messi in un sacco e portati via. Io ho visto il segno rosso, gli si sono avvicinati, ho visto la misericordia e che l'hanno portato via. Era gravissimo, era al di là di ogni possibile cura"

"Potrà essere una domanda indelicata, ma come è stata amministrata questa misericordia?" chiede Bohemond.

"C'era questo ufficiale che aveva un pugnale apposito"

"Quindi è stato pugnalato al cuore?" insiste Bohemond.

"Non lo so, non l'ho visto. E' molto strano che sia sopravvissuto.... perchè avrebbero dovuto curarlo? Gli hanno fatto il segno rosso, l'hanno tenuto ad agonizzare? Perchè fare tutto questo?"

Engelhaft si interroga sulla firma "in absentia". Manca chiaramente un oggetto, in assenza di cosa?

Engelhaft sa che è normalmente prassi, nei testi religiosi, emettere l'ovvio. Se si emette l'ovvio, è perchè l'ovvio è la divinità. Engelhaft chiede a Crystal secondo lei cosa significhi "in absentia".

"Mi devo buttare?" chiede Crystal. "Credo che sia, per quanto io sia sicura che sia la sua calligrafia, mi fa pensare che non sia la sua mente a scrivere, perchè lui non scriverebbe mai una cosa del genere. Quello credo che sia turniano e possa far parte del lessico di un'altra persona."

"Magari non è turniano, magari è un nome di uno... o una frase tipo in codice..." dice Rickard.

Il ritorno di Jens

Mentre il gruppo sta ancora parlando, torna Jens.

"Non ho buone notizie", dice, con atteggiamento apparentemente tranquillo, "il compare, che conosco, quello che mi deve un favore, ha fatto.... mi ha fatto capire che non c'è modo di parlare con il Viandante. Attualmente il Viandante sta in una cella perchè lui, su indicazione di Jerd, gli ha fatto una perquisizione a sorpresa, l'ha sorpreso con della roba strana, una specie di lista..."

"La lista era la mia", ricorda Kailah.

"Si si ma ha pagato, è stato utile.... non è manco la prima volta che si fa una notte in galera sto Viandante. L'ha fatto un soldato della Rocca, ha perquisito anche altri, in qualche modo penso che abbia fatto bene, ma non ci ho potuto parlare. Solo Plank decide chi parla coi prigionieri, ma ho preferito non fare richiesta. Non ci possiamo fidare di nessuno. A quanto ho capito qua sono tutti sotto la protezione della vecchia, nessuno può toccare nessuno. Ma questo viandante è ricercato ad Angvard, a quanto ho capito, è ricercato lì ad Angvard e si è rimesso alla protezione della vecchia. Ho chiesto quindi a lui di fargli qualche altra domanda, e ho aspettato la risposta. Gli ha fatto domande generiche e alla fine sui posti che frequenta. E' venuto fuori che è neutrale rispetto alla guerra, non gliene frega niente, non ha rapporti con Angvard, anzi è ricercato, ma non gli frega niente di Ghaan. Lui sposta oggetti utili, ogni tanto compra e scambia cose da soldati di qualsiasi fronte, ma mai informazioni riservate, in zone che lui definisce "neutrali". Le zone neutrali sarebbero alcuni paesi sul confine, tra cui Skogen".

Votazione

Daryl Jens una pausa. "Adesso abbiamo tre alternative. Parliamo un po' e poi votiamo, visto che rischiamo tutti con questa cosa, e bisogna votare, non voglio prendere la decisione da solo".

1. non facciamo nulla fino al rilascio del Viandante domattina, poi mettiamo uno di noi tipo Jerd a pedinarlo, sia che abbia sospetti che sia legato a quel che ha fatto ieri, sia che no, è probabile che se ne vada. A quel punto lo aspettiamo fuori e lo pigliamo.

2. proviamo a convincere la vecchia o plank a consegnarcelo e a farci parlare con lui. Se ci dicono di no, cosa probabile, si fa il piano.

3. la terza è che ce lo prendiamo stanotte e ce ne andiamo. Sia le segrete che il portone sono poco sorvegliati, per le segrete avrei quasi la chiave... ovviamente.... non il permesso di usarla. Ovviamente a quel punto se la usiamo apriamo una porta che non si chiude più. Da un punto di vista di mera fattibilità si riesce facilmente.

Non daremo una mano alle negoziazioni, ma dovete anche tenere presente che è come quel che è successo con molti disertori che sono scappati e adesso sono qui.

Non diamo una mano alle negoziazioni, ma le negoziazioni mi iniziano a insospettire. Se pure la Rocca di Horen fosse coinvolta, Plank e la vecchia?"

Colin interviene: "Per completezza manca un'opzione, ci limitiamo a tornare a Angvard e rimettiamo a Yara la decisione. Io non c'entro niente, stavo semplicemente dando la completezza della visione".

Daryl dice che questa opzione non è ammissibile perchè vuole tornare ad Angvard con Crystal e col Viandante.

Colin chiede a Crystal informazioni sul Viandante.

Crystal dice che il Viandante è una persona complicata, una persona che è ricercata ad Angvard ed è uno dei motivi per cui ha tenuto nascosta la cosa. E' un ricercato ma qui gode di immunità. E' ricercato per possesso illegale di alcune sostanze, resistenza all'arresto e altre cose di questo tipo. "Credo che sia uno stregone, e quindi sono praticamente certa che abbia dei poteri che gli consentono di viaggiare in modo più sicuro di quel che possiamo fare noi, e non è detto che sia possibile intercettarlo. Inoltre, nonostante sia ricercato e abbia un approccio neutrale alla vicenda, non ho motivo di pensare che passi informazioni a Ghaan."

"Che nomi usa?" chiede Colin

"Il nome con cui è più noto io non posso dirlo, qui, perchè io ritengo che la vita del Viandante non sia sicura".

Bohemond: "Mi sono fatto questa idea, l'opzione 2 e 3 sono sabotaggio della missione per cui siamo venuti qui. La 1 non mette a rischio la missione, e questo è bene, ma non mi piace che in una situazione in cui non è chiaro ancora, a seguito di un ammutinamento, lasciare una persona sola, quale essa sia, per due giorni. Se prendiamo la persona sbagliata... è un bel rischio, non lo correrei neanche se lo estraessimo a sorte"

Kailah propone il gruppo delle reclute per fare questo lavoro, visto che non è in grado di passare informazioni.

Poi dice che la 2 e la 3 comunque non sono possibili per non sabotare l'accordo.

Vic dice che la ipotesi 1 non si può votare perchè non ci si può più separare, ormai si deve stare sempre tutti insieme.

"Per quanto mi riguarda nessuno resterà alla rocca, non solo non voterò no, ma farò anche un po' di resistenza."

Emergono altri problemi sulla 2 e sulla 3, anche se Jens insiste, dice che l'accordo non andrà a monte. La vecchia pure vuole l'accordo, non sta aspettando la scusa per farlo saltare.

La 3 è una cosa che si può fare, in sti posti le cose si fanno...

"E' un atto di guerra contro la rocca di Horen..." insiste Bohemond.

"Con le buone o con le cattive mi piacerebbe portarmi il viandante a casa" insiste Jens.

Engelhaft suggerisce il rischio che, nella opzione tre, abbiamo la mela marcia nel gruppo... e fa andare a monte la fuga mettendo tutti nei guai.

"C'è questa possibilità in effetti" dice Jens.

Colin "se uno decide di non allinearsi e non partecipare alla 2 o la 3 che succede? Finisce col sergente? deve consegnare le armi? Io non voglio finire davanti a Yara dopo aver sabotato la missione"

Bohemond "ammesso che la negoziazione vada male, ipotesi 2, la 2 diventa la 1. Ma se la 1 è inaccettabile che si fa?"

Jens aggiunge l'ipotesi 4: ce ne torniamo senza fare nulla e se vince la 2 e fallisce voteremo poi tra la 1 e la 4.

"Se noi catturiamo il Viandante, lo portiamo vivo ad Angvard" dice Sven. "Quindi anche tu Crystal sei d'accordo per portarlo ad Angvard"

Lei annuisce.

Voto segreto, coi bigliettini.

- 0 voti opzione 2
- 1 voto opzione 3
- 4 voti opzione 4
- 7 voti opzione 1

Kailah suggerisce che restino 2 persone, una di un gruppo e una dell'altro "Per me tutte le cose che dice Spada Di Fuoco sono giuste" dice Jens. "quindi andranno 2 persone, una del gruppo delle reclute e una dell'altro gruppo"

Vic dice "due estrazioni, doppia possibilità che ci sia la merda, devono essere due persone che si devono controllare a vicenda, così mi sta bene"

Bohemond dice che è rischioso per i due che restano e magari per alcuni può essere particolarmente rischioso.

"Ma volete proteggere qualcuno? Volete proteggere la ragazza?" chiede Jerd.

"A parte che secondo me Spada di Fuoco fa il culo a molti di voi" dice Jens, "non c'è problema se ogni gruppo vuole chiamare fuori uno dall'estrazione. Siamo soldati... chi non se la sente alza la mano e non verrà messo nella votazione"

Alla fine non alza la mano nessuno.

Vengono estratti Jerd e Engelhaft. In qualche modo dovranno restare indietro.

Ricevono raccomandazioni di tenersi d'occhio l'un l'altro sempre. Bisogna aspettare che il Viandante esca, concordate un segnale, per rimanere uniti anche fuori.

Incantesimo nella notte

Bisogna riposare.

Daryl Jens dice che si ripristina l'ordine delle stanze, tranne che Jens viene a dormire nella stanza dove sta anche Crystal.

I turni di guardia sono organizzati da Jens, tutti si controllano a vicenda.

In mezzo alla notte Kailah si sveglia. E' stato lanciato qualcosa di magico.

Sven è sveglio.

"Ho l'impressione che qualcuno abbia lanciato un incantesimo qua intorno" dice Kailah

"Un incantesimo? qua intorno?" chiede Sven. "Ma hai idea della distanza?"

"Probabilmente nella Rocca"

Sven va a controllare che non sia successo nulla nell'altra stanza.

Kailah si mette in finestra.

Sven va a bussare. Ci sta Vic. "Problemi?"

"Niente di particolare ma per sicurezza ti dico che Kailah ha percepito una possibile attività magica. Volevo avvertire, non sapevo se..."

"Svegliamo Jens?"

"Non so, decidi tu... se ritieni..."

"Sta da te Jens. Sta nella vostra stanza"

Sven sveglia Jens, contro il parere di Kailah.

Sven sveglia Jens.

"Problemi?"

"Niente di particolare ma abbiamo idea che qualcuno abbia lanciato un incantesimo"

Kailah sta lì un po' scettica.

"Penso che non ci sia niente di particolare. quindi teniamo gli occhi aperti"

Jens rimane sveglio un po'. "Vediamo se Spada sente qualcosa... non è che possiamo fare molto... stiamo fermi".

Tutto tranquillo, il resto della notte passa tranquillo.

L'evasione del Viandante

7 agosto 517.

Alle prime luci dell'alba suona una campana. Quasi subito arriva un guardiano della Rocca a parlare con Crystal.

Daryl dice "Crystal si sente poco bene, vengo io". La guardia non fa una piega. Poi Jerd dice che i due furtivi possono andarlo a seguire. Vanno Jerd e Engelhaft. Kailah si propone di accompagnarli per capire l'incantesimo della notte. Jerd acconsente.

C'è una convocazione nella Rocca. La porta delle segrete è stata trovata aperta, manomessa, e c'è un fuggiasco, che però secondo Plank dovrebbe stare ancora alla Rocca. Non ci sono notizie di problemi al perimetro.

Per oggi ci saranno delle perquisizioni eccezionali, che inizieranno subito, spiega Plank, e si aspetta la massima collaborazione di tutti.

Poi Plank si avvicina a Daryl, chiedendogli di Crystal.

"Il sergente Crystal non sta bene, deve aver magnato male, chissà che le avete dato..."

Plank si disinteressa, dice che comunque la vuole vedere. "Non c'è problema" dice Daryl Jens.

Tutti alla camerata, Jens continua la commedia. Vic va a vedere come sta Crystal, poi torna e fa entrare Vanjar Plank.

Lui la vede che sta bene, lei sta zitta.

"Ecco fatto, non è sparito nessuno da noi" dice Jens.

Lei risponde a qualche domanda in modo laconico.

"Spero che questo non comprometta le nostre negoziazioni", fa un sorriso e se ne va.

Poi nell'altra stanza chiede se qualcuno abbia parlato con un viaggiatore, un rimedione, un Viandante..."

"Io ho parlato con un rimedione, si chiama Splunk" dice Colin

"Spring? Ti ha parlato di sto tizio che lavora per lui?"

"Sì, lo volevo incontrare... ma non l'ho mai visto. Perché, gli è successo qualcosa?"

"Non lo troviamo più" dice Plank.

"Non è che hai detto qualcuno della chiacchierata che ci siamo fatti... gli abbiamo messo un po' paura..."

"Ieri sera... no, sono stato qua..."

"Tenete presente che prima o poi lo troviamo. Se sapete che potrebbe fare qualche nome vostro... così... è meglio che me lo dite prima..." dice Plank.

Jens "non so se parliamo della stessa persona, ma io conosco tanta gente al mercato... può essere pure... che faccia ha questo? Come lo riconosciamo?"

"Ho capito, non l'avete visto.. se vedete qualcosa di strano fatemelo sapere" dice Plank.

E se ne va.

"L'opzione 4 torna prepotentemente..." commenta Bohemond.

Jens chiede a Spada di Fuoco come ha fatto a scappare. "E' volato via?"

"Potrebbe pure darsi. Ho sentito un incantesimo solo, stanotte. Quindi o ha fatto un incantesimo per aprire la porta della prigione, oppure per uscire dalle mura. Oppure magari è uscito con la chiave, visto che la chiave della prigione... gira... Se vedo le porte delle prigioni forse posso capire come sono state aperte".

Colin incontra il Viandante

Intanto Colin vede la figura pingue di Spring che gignoneggia guardando nella direzione delle camerate. Contatto visivo, poi fa un cenno a Colin.

Colin chiede se può andare a parlare con Spring, Rickard dice che deve avvisare Jens. Jens "te avevi fatto... che c'entri te e che c'entra il viandante con Spring, è il suo fornitore? E perchè dovrebbe dirti qualcosa sul Viandante rischiando il collo?"

"Non lo so"

"Prendi e vai, prendi l'informazione e torna qua."

Poi dice a Jerd di tenere l'arco pronto, non si sa mai.

Colin va da Spring, che è teso e preoccupato.

"Fino a stamattina pensavo di doverti restituire dei soldi ma c'è il rischio che non te li debba restituire più. Facciamoci una passeggiata"

Colin prova un gesto alla Jens, allarga le braccia. Gesto incomprensibile.

E poi Colin segue Spring. Jens batte una mano sulla spalla di Engelhaft e Jerd. "C'è lavoro per i nostri agenti segreti"

I due si avviano

"Secondo me finisce presto", dice Engelhaft.

"Anche perchè se non torna presto gli sparo..." scherza Jerd.

"Di solito non faccio queste cose ma il favore che mi è stato chiesto è da parte di una brava persona e ho deciso di fare un'eccezione" dice Spring, trotterellando accanto a Colin. E' nervosissimo e cammina in modo molto sospetto.

"Il Viandante ha riconosciuto alcuni di voi, vuole parlare con la tua amica"
"Spring, il nostro gruppo è un po' legato adesso, temo che non riuscirei ad allontanare i miei, meglio se due chiacchiere adesso ce le faccio io. La mia amica difficilmente riuscirò a farla allontanare"
"Ma quindi siamo seguiti?"
"Questo non lo so... spero di no" dice Colin. "Siamo in missione diplomatica..."
"Al diavolo, vorrà dire che si dovrà accontentare di te" dice Spring.
Colin vede che ci sono Engelhaft e Jerd. Proseguono verso la zona dei magazzini, vengono fermati da una guardia e Spring, ansioso, riesce a inventarsi qualcosa, mostra una autorizzazione.
I due passano.
Jerd e Engelhaft aspettano fuori dalla zona dei magazzini.
Spring tira fuori una chiave e entra in un magazzino. Nel magazzino c'è Dust.
"Spring, ma ti avevo chiesto la donna"
"Piacere, Colin." dice Colin, avvicinandosi.
"Colin, parla piano"
"Sono mesi che ti cerco, e finalmente ti ho trovato! Ho anche speso un sacco di soldi con Nestor"
"Io invece non cercavo te, cercavo l'amica tua"
"Siamo in una situazione in cui o venivo io o non parlavi con nessuno. Io pure sono qui in violazione degli ordini e mi beccherò un cazziatone"
"Dimmi che è successo, perchè mi hanno messo dentro?" chiede Dust.
"Allora. Dust, giusto? Praticamente, come tu forse saprai questo luogo..." inizia Colin, "c'è il sospetto che si scambino informazioni tra spie... e il plotone con cui siamo qui per negoziare, c'è una signora che viene a parlare con te, le hai dato delle erbe... e le hai dato una lettera?"
"Lettera? Che lettera?" chiede Dust
"Quella in absentia..."
"Le ho dato solo le erbe"
"Quando è tornata alla baracca, oltre alle tue erbe, qualcuno le ha infilato dentro la borsa una lettera che evidentemente sembra inchiodarla come traditrice. Di seguito qualcuno delle persone di Plank è venuta a portarti in galera. Chi è stato a prenderti?"
"Un tizio di Plank, si chiama Rothan".
"Rothan è venuto a prenderti ed il nostro caporale è venuto a tentare di interrogarti e il nostro caporale non è riuscito. Ora cercherà di portare avanti la sua politica contro Crystal e noi siamo al momento di supporto... tu puoi immaginare... noi siamo temporaneamente nell'esercito di Angvard. Quindi stai dentro perchè il nostro Caporale ha ben pensato che le due persone che passano informazione a Ghaan sarebbero tu e il Sergente. Questa è la storia. Qualcuno dei nostri si sta facendo l'idea che il ponte sia proprio il Caporale e questo... Rothan. E' una supposizione".
"Stanotte avevo un po' la sensazione che sarebbe venuto qualcuno a trovarmi. Mi aspettavo una visitina. Prima di andarmene, voglio capire che cosa rischio".
"Lato nostro, da quello che intendo, ci sono delle persone che ti vorrebbero portare ad Angvard, forse anche Crystal, per scagionarsi"
"Non se po fa..."
"Qui nel posto sinceramente non le so nulla. Vanjar mi ha fatto un pippotto incredibile per la storia del pungiglione... ma insomma..." Colin non sa che dire.
"Non c'è altro che sai?"
"No. Tu hai qualcosa da dirmi o da riferire o qualche suggerimento su come muovermi? O se le nostre supposizioni sono corrette..."
"Non è gente che conosco granchè, io stavo qua per fare quietare un po' le acque... manco mi piace troppo questo accordo che mi toglierà un altro posto dove stare tranquillo. Però questa lettera non glie l'ho data io, quindi avete un problema"
"La cosa caratteristica di questa lettera è che pare sia stata scritta da qualcuno ex del loro plotone, che si chiamava Nico, ferito e preso prigioniero a Ghaan, pare che questo sia stato segnato con una X dal Tenente Manuel. Ti dice qualcosa questa roba?"
"A Ghaan ci sta tanta gente che sta studiando i risultati come voi, ottenendo altri risultati... Il Tenente Manuel ne sa parecchio, sta con le mani in pasta.... questa cosa della X non ce l'ho presente, però qualche volta ci sono stato da quelle parti, nonè che non le ho mai viste queste X, di solito stanno sulla testa di Risvegliati. E' gente che probabilmente muore e poi si infetta. Loro... trovare un Risvegliato con una X rossa è una cosa un po' curiosa, no?"
"Questo è uno che scrive"
"O uno che scrive come lui. Non ho mai visto Risvegliati che scrivono. A Ghaan ci sono due tipi di soldati, l'esercito normale e un reparto speciale che sa un sacco di informazioni in più delle persone in più e studia i Risvegliati. Ti posso anche dire..."
"So bene che sai di Mirai, e del soldato Annie. Sto pensando a una cosa del genere. Magari gli hanno fatto qualcosa simile a quel che è successo ad Annie"
"Può darsi, certo, sì. Manuel fa parte di quel reparto speciale"
"Ti dice qualche cosa il fatto che si firmi "in absentia"?"

"E' sicuramente roba loro, di questo ordine militare di cui fa parte il Tenente Manuel. Usano termini di questo tipo, turniani... neanche sanno bene che significa. C'è qualcuno che gli dice cosa fare, forse è una specie di codice a rotazione"

Colin riferisce a Dust il contenuto della lettera.

"Senti io c'è una cosa che ti posso dire... anche se non è chi la talpa nel vostro esercito. Quel che ti posso dire che c'è uno stalliere che non è chi dice di essere. Uno che ci sa fare coi cavalli, che dicono che parla coi cavalli, che non è chi dice di essere. Io fossi in te mi guarderei da quella persona"

"Mi sembra che i miei compagni l'abbiano in qualche modo individuato. Una persona capace anche di mutare il proprio aspetto..."

"Mi sembra uno semplicemente molto bravo col coltello, forse con l'arco... io non mi metterei a infastidire uno così... però se avessi un Plotone... magari, che dici..."

"Ho capito. Vorrò un giorno parlare con te di tutte le altre tematiche, ma adesso mi serve una storiellina per tornare a casa. Tutti mi vogliono, rischia che ti vengano a prendere"

Mentre parlano... si sentono dei rumori ambientali un po' strani e poi rientra Spring, trafelato. "I soldati! I soldati!!!"

Intanto Engelhaft e Jerd, fuori, vedono un drappello di 8 uomini, Trip e i suoi: arrivano velocemente verso i magazzini. Jerd gli va incontro chiedendo come va, in modo enfatico. Ma Trip e i suoi lo driblano velocemente.

"In bocca al lupo!" gli dice Engelhaft.

Dust dice "s'è fatto tardi".

Prende una scala e l'appoggia a una parete. "Purtroppo non ti posso portare con me" dice mentre inizia a salire verso una finestrella, "se tu poi butti giù la scala non sapranno mai che stavo qua"

"Ok mi devi un favore Dust" dice Colin e toglie la scala.

"Non capisco perchè ti devo un favore, che favore mi fai?" chiede Dust.

"Mi hai appena detto che se tolgo la scala..."

"Non hai capito niente, se non togli la scala capiranno che c'era qualcuno oltre a te..." dice Dust. "Come ti chiami, Colin? Ci rivedremo, Colin"

BES EX SYR

Dice Dust. E poi inizia a fluttuare nell'aria, si butta fuori ma non cade.

Colin sistema bene la scala, poi inizia a parlare con Spring di prodotti, iniziano a spostare tavolini...

Arriva Trip coi suoi. Trip arriva e li fa mettere vicino al muro. Fanno una perquisizione del granaio. Non trovano nulla e se ne vanno.

Intanto Kailah sente una schicchera, una dispersione di Potere Magico, in allontanamento, ma non ne parla.

Tornano tutti alla base.

Jens curiosissimo.

Colin dice di avere incontrato il Viandante.

"La notizia cattiva è che poi è scappato"

"L'hai fatto scappa' te?"

"E' volato via. Però ho avuto il tempo di chiedergli della lettera. Dice che non ha dato nessuna lettera al sergente, non sa nulla dell'absentia..."

"E te credo, che doveva fare, confessare? E' ovvio..." dice Jens. "Confesso che sono un po' perplesso... tu sei andato lì e gli hai chiesto ma che per caso... così non solo gli hai consegnato..."

"Lui è fatto così" dice Bohemond

"Io non lo sapevo" dice Jens

"Non ci hai mai parlato? Lui è candido, è trasparente..." dice Bohemond

"Questo ora è tornato a Ghaan, lì so' tutti maghi...."

"Lui mi ha detto che non è di Ghaan" dice Colin

Jens si incavola

"Non ti ha dato altre indicazioni utili?" chiede Bohemond. "Mi sembra che sia andata abbastanza male, capisco il disappunto del caporale"

"Cosa potevo fare? Questo vola via..." dice Colin

"Io de insegui' uno che vola non ho voglia, ce ne torneremo tutti a casa" dice Jens.

Poi ci pensa. "Evidentemente questo non è d'accordo con Plank, anche perchè hanno provato a pigliarlo..."

"Lasciamoli lavorare a vuoto per due giorni, che ci frega" dice Sven.

Jens è d'accordo, si parte.

Si parte dalla Rocca di Horen.

Nei preparativi Colin dice a Bohemond dello stalliere. "Mi ha detto di stare molto attenti allo stalliere"

"Tu sai chi, io ho visto parlarci con quello?"

"Il caporale?"

"Sì"

Nelle ore successive Bohemond tiene d'occhio Jens.

Kailah tiene gli occhi aperti casomai ci fosse qualche traccia di Dust.

Prigionieri alla Rocca

Si arriva alle porte di Horen, ci sono Trip e i suoi.

"Brutte notizie amici" dice a Jens, "mi sa che vi tocca rimanere un altro po' qua, non si può uscire, non è sicuro: movimenti sospetti" fa un sorrisetto strano. "Ordini della vecchia signora, Lady Horen"

Jens "Noi c'è stato garantito che saremmo potuti andare a Angvard per riportare le trattative..."

"Ci andrete, ma non oggi. Non appena questo portone si potrà riaprire sarete i primi a saperlo"

"E vabbe', vorrà dire che rimarremo vostri ospiti pure per pranzo" dice Jens.

Si torna alle stanze.

"Dobbiamo prepararci se vengono a farci domande" dice Jens.

"Sarebbe bello capire se Spring è internato già... o no, per capire quanto è grave la situazione" dice Sven.

"Beh, abbiamo i nostri agenti segreti, andate a vedere se Spring sta al mercato. Altimenti l'hanno arrestato".

Jens ipotizza che ora ci facciano parlare con Trip perchè la signora non ha parlato con Crystal la mattina.

"Abbiamo un buon rapporto con Trip" dice Engelhaft

"Finchè i nostri interessi non confliggono" dice Kailah

"E quando confliggono confligheremo" dice Engelhaft

"Mi sa che vi dovete stringere, ci hanno appena spostato" dice Trip coi suoi, che arrivano di lì a poco alle baracchette.

"Qual è meglio delle baracche, tu che dici spada di fuoco?" dice Trip

"Se vi mettete in quell'altra non mi devo spostare" dice Kailah

Il discorso prende una strana piega, sull'ironico e sul menzognero. Fanno molte allusioni sul vago e un po' minaccioso.

Si inizia a riflettere, per cercare una soluzione. Engelhaft dice che bisogna che il sergente ritorni un po' in auge. Jens ipotizza di andare lui e Crystal a parlare con la Signora.

Si va.

Prima perlustrazione al mercato, col comando di agenti segreti, per vedere se c'è Spring. Non c'è Spring.

"Mi sa che è un problema questo" dice Jerd.

Tornano a riferire.

Jens inizia a preoccuparsi.

"Prima opzione, facciamo finta di niente, andiamo là e ci si inculano", dice Bohemond

"Restiamo qua, e ci si inculano pure" dice Jens.

"La nostra occasione era alle porte..." dice Bohemond

"Potevo davvero sguainare la spada in quel momento e iniziare a menargli?" dice Jens.

"Se facevamo la voce abbastanza grossa..."

"Facciamola adesso la voce grossa" dice Jens.

Sven dice "potremmo... con molto sangue freddo, è che Colin va a raccontare quel che è successo a Plank o chi per lui. Ci siamo resi conto della situazione..."

"Cos'è che devo dire?" chiede Colin.

"Tutto" dice Sven.

Si cerca una possibile versione da dare.

Colin dice "meno di 10 ore fa quello mi ha portato dalle segrete... e come minimo finisco nelle segrete"

Sven "Molto verosimilmente se non ci vai tu, viene Vanjar da te. Abbiamo una missione, uno è sacrificabile per la missione... anche se magari se mostriamo di collaborare..."

"Ho portato il tavolino! Posso argomentare sul tavolino una mezzoretta, ma poi ci finisco nelle segrete"

Jens ha elaborato una proposta, con Jerd.

"Prendiamo le nostre cose, noi ce ne andiamo. Non hai capito, ce ne stiamo andando..."

La buttiamo così. Questi sono mezzi mercenari, magari se la fanno sotto.

Tutti d'accordo.

"Dobbiamocela giocare sul fatto che siamo 12 persone, minacciosi"

Sven chiede il parere di Crystal.

"Secondo me... Jens vuole far fallire la missione, e c'è praticamente riuscito, dovremmo trovare una soluzione che ci consenta di uscire portando a casa il risultato, senza far arrabbiare Lady Horen"

"Secondo me dobbiamo lavorare sulla confessione" dice Sven.

"La signora ha bisogno di un capro espiatorio che possa soddisfare il suo ego. Io potrei anche confessare di aver comprato le erbe e essere incarcerata qui... ma a molti non andrà bene"

"Non esiste..." dice Jens.

"E se buttiamo merda su Spring?" chiede Daryl.

"Colin ha portato il tavolo..."

Sven: "possiamo dire che Colin ha parlato delle erbe con il Viandante, per conto di Crystal. E' stata una decisione di Crystal. Questo spiegherebbe tutto..."

"E' probabile che Lady Horen si risenta molto per questa cosa... per aver contrattato con una persona come me... dovete calcare la mano sul fatto che le ho assunte alla fine della mia parte di trattativa" dice Crystal.

Deve essere Crystal a esporre la questione alla Domina, dice Engelhaft.

Kyr è scomparso

Improvvisamente Colin si rende conto che è sparito Kyr già da un po'.

Lui guarda Crystal, che incrocia il suo sguardo e annuisce.
"L'unica condizione è che non vada da sola, andiamo in tre", dice Jens.
"O anche tutti" dice Bohemond.
"A chiedere la cosa muoviamoci in tre, altrimenti già si mettono paura" dice Daryl Jens.
Colin prima di uscire sussurra a Sven che non c'è più il bambino.
A questo punto se ne accorge pure Daryl Jens. Lo chiede a Crystal, che non risponde.
Imbarazzo.
"Magari è andato al bagno" dice Colin.
Jens chiede a Jerd di trovare il ragazzino.

Scontro con Plank

Dopo un po' arrivano dei soldati della Rocca, uno di loro è Plank.
Lady Horen vuole parlare con il Sergente Crystal. Lei e solo lei.
Crystal si alza e va.
Daryl ha qualcosa da obiettare. "Io avrei qualcosa da obiettare".
"Mi fa piacere" dice Plank.
"Il Sergente non può venire"
"E chi l'ha deciso?"
"Se la questione è di salute posso accompagnarlo io, sono un medico" dice Colin.
"Abbiamo dei problemi in corso" dice Crystal, "ma sono a disposizione per venire da Lady Horen".
"Abbiamo bisogno di parlarne tra di noi" dice Jens
"Potete parlarne dopo" dice Plank. "Perché il Sergente non ha la spada? Datele la spada"
"In queste trattative è importante il numero, possiamo venire in più di uno o no? E' corretto che ci sia più di una persona, servono dei testimoni, no?" dice Colin.
"Mi sembrava di averti detto, a te, di prestare più attenzione a quello che facevi. Qui dentro comando io. Quello che dico è legge." dice Plank.
Bohemond inizia a slacciarsi la spada, con intenzione di darla a Crystal (6-6-6), in modo rassicurante per non far scattare le botte.

La visione di Bohemond e l'aura di violenza

Engelhaft sente che è successo qualcosa di strano, una sorte di "concordia" al contrario, un'onda di sentimenti negativi che investono tutti quelli presenti nella stanza (lui ne è immune).
Bohemond è investito da un'ondata di sentimenti negativi, anche gli altri ne hanno una sensazione, forse con la violenza si può sbrogliare una matassa apparentemente impossibile, ormai.
Lo scontro sembra inevitabile ormai, tra Plank e Daryl Jens. L'aria è molto pesante. Bohemond non si toglie il cinturone.
Engelhaft vuole provare a fare il potere "concordia". Non sarà facile, se ne rende immediatamente conto.
Invece Vanjar e Daryl continuano a discutere.
"Questa è una trattativa diplomatica, non siamo qui come sudditi noi" dice Colin.
"La dovete fare finita di dirci quel che dobbiamo fare, abbiamo già subito troppo, state abusando della nostra pazienza" dice Daryl, e poggia la mano sulla spada.
"Fatti bene i due conti perchè se quella spada esce dal fodero non ce la rimetti più dentro" dice Plank. Daryl estrae e anche Plank.
Bohemond dice a Crystal "Kyr è in pericolo, dobbiamo uscire subito di qui e fare in modo che Plank ci accompagni alla Rocca. Dobbiamo uscire adesso, o sarà troppo tardi". Lo dice a voce alta.
Parecchi estraggono l'arma. Jerd incocca l'arco.
Teodor e Verner estraggono la spada.
Plank colpisce Daryl alla gamba di striscio, e subito una botta al braccio, che entra.
Plank: "Non hai la forza per tenere il punto, butta la spada adesso"
Daryl butta la spada.
"Fate tutti un passo indietro tranne il sergente" dice Plank.
Tutti arretrano.
Restano i due di guardia.
"Uno dei nostri se la sta vedendo brutta nei pressi del mercato, il ragazzino" dice Bohemond
"Lo abbiamo trovato" dice Plank, serio.
"Io so chi è che lo ha... attaccato, e so chi è lo stronzo che lo ha imbeccato. Forse è il caso che venga anche io" dice Bohemond.
"Dopo".
Bohemond guarda molto male Jens, che intanto si fascia la ferita.
Plank e Crystal escono.

L'assassinio del giovane Kyr

Topo un po' torna Vanjar Plank, da solo.

"Il ragazzino che stava con voi è stato trovato vicino alla piazza del mercato, colpito da quello che sembrerebbe un coltello, o una daga. E' morto. Se qualcuno ha qualche informazione, sono pronto ad ascoltarla"

Bohemond si offre di seguirlo, vanno a parlare fuori.

"C'è un uomo qui a Horen, si fa passare per uno stalliere. Non è uno stalliere. (lo descrive, Plank capisce). E' lui quello che ha... attaccato a tradimento il nostro compagno. L'ho visto parlare qualche giorno fa con il Caporale Jens, fuori dalle stalle, mi ha incuriosito..."

"E' vero che ha ordito un ammutinamento ai danni del Sergente?"

"Per quel che so, ha fatto di tutto per farci credere che il Sergente fosse una mela marcia, ma la verità è lui lo stronzo che stiamo cercando"

"Dovrò informare Lady Horen di questa storia" dice Plank. "Potrebbe portare un rallentamento dell'accordo"

"Voi sapete chi è l'uomo senza volto?"

"Ne ho sentito parlare"

"Se prendete quello stalliere prenderete uno dei volti dell'uomo senza volto".

"Se non è già troppo tardi" dice Plank.

Lo riporta in stanza e va.

Passa un po' di tempo.

Tutti zitti.

Poi torna Plank. "Ho bisogno di sapere quanti sono disposti per il bene di questa trattativa a tornare indietro di due giorni e a tornare a Angvard con il Sergente che vi ha portato qua. Vi devo contare".

Alzano la mano tutti tranne Jerd, Theodor, Verner e Ralph e Jens.

"Ci saranno delle cose che andranno fatte, che non piaceranno a nessuno" dice Plank. "Vi dico quel che succederà. Riavvolgere la storia è una cosa complicata, e non è mai indolore. Il Sergente Crystal dovrà soffocare il dolore del lutto della persona cara che ha perso. A voi è andata meglio, tutto quel che dovete fare è che quando io tornerò tra qualche ora vorrò trovare tutte mani alzate."

Poi chiude la porta a chiave da fuori.

La resa di Daryl Jens

"Caporale c'è una cosa che dovete agli uomini che non hanno alzato la mano" dice Bohemond. "Dovete spiegare loro che ci facevate l'altro giorno nei pressi delle stalle a parlare amabilmente con un emissario di Ghaan"

"Non sapevamo a quel tempo che lo fosse, ora ne abbiamo la certezza" dice Sven.

"Non so nessuna di queste cose" dice Jens. "Non so di che parlate".

"Del vostro tradimento" dice Engelhaft. "Ormai svelato. Quindi sarebbe bene..."

"Quali sarebbero le prove di questa accusa?"

"Le prove le consegneremo direttamente a Lady Yara". dice Bohemond.

"Vorrei sentire le prove a mio carico"

"io so perfettamente come si mostra l'uomo senza volto" dice Bohemond

"Che significa? Parla una lingua che possiamo capire" dice Jens. "A me non viene concessa la stessa giustizia che chiedo per Crystal"

"Se gettate le armi come prigioniero avrete le stesse garanzie" dice Sven.

"Ho parlato con uno stalliere, non con un emissario di Ghaan, conoscevo quello che c'era prima di lui, volevo sapere che fine avesse fatto. Ho parlato con tanta gente. Che prove ci sono che quello stalliere è un emissario di Ghaan"

"Lo riconosco perchè l'ho già incontrato. Io non posso dimostrarlo a voi, ma sarò testimone di ciò che ho visto." dice Bohemond.

Sven "se andiamo alla stalla, lo stalliere non c'è più"

"Magari sta lì..." dice Jens.

"Stando a ciò che dice Plank, non è più lì. Non è compito nostro giudicarvi, ma possiamo assicurarci che veniate sottoposto a un giudizio, e lady Yara giudicherà".

"Se pensi che non ci siano abbastanza prove, la cosa migliore è alzare la mano e tornare ad Angvard"

"Va bene, alzerò la mano" dice Jens.

Dicono di disarmare Jens, che non vuole. Insistono un po' ma poi desistono.

Kailah dice di lasciargli l'arma, "tanto ora meglio andare a Angvard il prima possibile, lì chi ha ragione avrà ragione, e tutto si sistemerà. Andiamocene il prima possibile e via."

L'accordo tra Crystal e Vanjar Plank

Tornano Vanjar e Crystal.

"Adesso io e il vostro sergente vi spieghiamo come funzionerà. A quanto pare siamo arrivati alla conclusione che la Rocca vi deve un favore e voi dovete un favore alla Rocca. Da una parte ci sono una serie di... trattative fatte con una persona che ci risulta ricercata altrove, che è evasa, con la quale qualcuno di voi ha parlato prima che scappasse, senza dire nulla, contravvenendo a miei ordini espliciti. Dall'altra parte è stato commesso un assassinio nella Rocca, che crea problemi a noi. Su entrambe le cose per il momento eviteremo di informare Lady Horen per la sua tutela. Lady Horen, a differenza mia, non sarebbe disposta a scendere a questo compromesso per nessun motivo.

Voi racconterete che il vostro uomo è caduto fuori di qui, noi dimenticheremo tutto quel che riguarda il Viandante. Le

droghe, l'insubordinazione, il tentato ammutinamento, la spada sguainata da quello stronzo e una serie di altre cose. E' giusto informarvi che questo accordo riguarda ciascuno di voi. Quindi vi chiedo di riconoscere questa persona come il vostro comandante?"

Tutti alzano la mano.

"E' come ha detto lui, dobbiamo fare questa cosa" dice Crystal.

Jens dice "se abbiamo finito, lo stronzo vorrebbe la rivincita"

Plank "rivincita in che senso, vuoi risfoderare quella spada che non sai usare per l'ultima volta?"

"Vediamo se non la so usare"

"Questo può succedere o non può succedere, mi risulta che che hai accettato il comando del tuo comandante, sarà lui a decidere se potrai farlo o no, Caporale"

Crystal dice che non ha obiezioni. Scelta emotiva.

"Sergente, posso parlare?" chiede Engelhaft. "Forse data la situazione complessa... sarebbe conveniente che il Caporale Jens potesse essere interrogato... una volta ad Angvard"

"Quest'uomo non merita di morire come un guerriero con la spada in pugno" dice Bohemond. "E' un altro il suo destino"

Crystal: "non tutti i duelli sono mortali, sarà Dyros a decidere... Ho bisogno di vedere la giustizia di Dytros con i miei occhi".

Bohemond "richiamo all'ordine". "Questa non è la giustizia di Dytros, consentitemi di affermarlo con la certezza di un uomo che ha preso i suoi voti. Questa è una vendetta che disonora anche il sacrificio del vostro congiunto".

Crystal abbassa lo sguardo. Plank le mette una mano sulla spalla, "il duello c'è già stato e il pagliaccio ha avuto già modo di dimostrare la sua incapacità. Se dice un'altra parola gli taglio le mani, così... tanto lo potrete interrogare comunque, no?"

Jens sta muto. Viene disarmato, non oppone resistenza.

Plank se ne va lasciando un paio di uomini fuori per sicurezza.

"Tutto sommato se vi mettete in marcia adesso fate in tempo a raggiungere Angvard a sera, e io preferirei che ve ne andaste prima che succeda qualche altro casino".

Ritorno ad Angvard

I soldati preparano i bagagli.

Crystal riprende tutte le prove e se le rimette nello zaino. "Di questa lettera non ne so nulla, sono certa che il contenuto non è per me. Immagino che Jens fosse il destinatario originale, è probabile che qualcuno lo aspetti a Osterch o in qualche altro posto. Sta di fatto che dobbiamo tornare di corsa ad Angvard perchè c'è ancora qualche giorno per mandare qualcuno in quel posto. Magari è persino una trappola ma... probabilmente qualcuno ci sta".

Kailah si offre di aiutare Crystal nelle cose pratiche, lei accetta.

Bohemond le dice che è dispiaciuto di non aver fatto in tempo a salvare Kyr. Lei dice che è colpa sua perchè gli ha chiesto di andare ad aiutare Lady Horen.

Bagagli e si parte.

E' pomeriggio.

Il gruppo parte. Saluti a Trip. "Trip, in bocca al lupo" gli dice per l'ennesima volta Engelhaft, lui non risponde.

Colin chiede di salutare all'ospedale, ma Crystal preferisce di no.

Si lascia la Rocca di Horen.

Jens è legato perchè non scappi, è guardato a vista.

La strada è tranquilla durante il viaggio, nessun Kreepar. Pioviccica mentre si avvicina la sera.

Durante il viaggio Sven chiede a Crystal se era stata lei a chiedere a Kyr di seguire Bohemond alla piazza del mercato (quando aveva visto l'uomo senza volto). Lei dice che purtroppo è stata colpa sua, "sapevamo che c'era una possibile talpa, gli avevo detto di tenere d'occhio le persone con cui avrebbero parlato i soldati".

Si arriva ad Angvard oltre il coprifuoco, nessuno le dice nulla.

Rapporto ad Alman

Tutti alle caserme. Si va tutti con lei, che deve fare rapporto ad Alman.

Alman sente il rapporto di Crystal, da soli.

Jens viene consegnato da Crystal a delle guardie, che lo arrestano.

Crystal e Alman parlano a lungo, poi Crystal viene dal gruppo. "Ho saputo che siete persone diverse da quello che sapevo, e che eravate incaricate di trovare Jens".

Alman vuole parlare col gruppo.

Athos Alman è contento. "E' andata bene"

"Poteva andare meglio" dice Bohemond.

"Può sempre andare meglio, bisogna guardare il lato positivo, abbiamo interrotto questo contatto. Bisogna capire come sia stato reclutato Jens... dev'essere successo qualcosa di subdolo... o magari banale... vedremo. Per fortuna posso contare su persone che sanno fare molto bene le domande".

"Mi ha detto Crystal che hai avuto una sorta di illuminazione su questa persona" chiede a Bohemond.

"Ho già avuto a che fare con uno della sua schiatta a Gretel. Evidentemente quella puzza mi è rimasa nel naso. Probabilmente Yara vi ha detto che siamo confratelli... e mi porto il peso ogni tanto di incrociare questa figura e

distinguerla dalle altre"

"Interessante questa storia dell'uomo senza volto e del suo cacciatore" dice Alman, "perchè ha delle analogie con un canto che faceva parte originariamente del Kal Valan. Dovresti leggerlo, ti potrebbe dare qualche suggestione"

"Non so quanto sarà facile reperirlo..."

"Magari proverò a fartelo avere, almeno le ballate..."

"Finisce bene?" chiede Bohemond.

"Sì. Quando uno moriva un altro prendeva il suo potere. E quando un eroe riuscì ad ucciderlo, da allora fu in grado di riconoscere le sue reincarnazioni".

"Il minimo che posso fare è permettervi di ricevere i ringraziamenti da Yara in persona, che sarà felice di ricevervi domani al terzo livello di Angvard".

"Poi bisognerà spiegare a Rak Jim che purtroppo..." dice Bohemond.

"Sarà contento perchè ci avete visto giusto. Gli resterete simpatici.... ci parlerò io" dice Alman. "Per quanto riguarda le negoziazioni con Horen, umilmente proverò a continuarle io, e confido di portare a casa un buon risultato. Quella donna ha sempre subito il mio fascino".

"Domani seguirete il Sergente Crystal al terzo livello e parlerete con Yara, sarà lei stessa a dirvi le prossime mosse"

Stringe a tutti la mano, soddisfatto.

Si dorme negli alloggi della caserma principale.

Il gruppo viene ricevuto da Lady Yara

8 agosto 517

Crystal riporta al gruppo Gannor e Annie.

"Il nano pure dopo aver sentito che non eravamo soldati di Angvard non ci voleva più mandare via" dice Gannor soddisfatto.

Andando verso il terzo livello della città, Colin dice a Annie che Crystal pure è stata rapita da Ghaan. Annie è incuriosita e ci parlerà volentieri, quando ci sarà occasione. Ma intanto c'è l'appuntamento con Yara.

Yara riceve il gruppo nel tempio, insieme a Crystal, Annie e Gannor.

Ci sono alcune vesti bianche vicino a Yara e Brian.

Yara e Crystal si abbracciano. Crystal piange.

Yara poi abbraccia Bohemond e lo ringrazia. Poi ringrazia tutti.

Dice che ci sono buone notizie da altri fronti. "Stiamo procedendo ormai definitivamente alla soluzione dei contrasti che ci avevano portato via molte terre e molti uomini. Horen è uno di quelli con cui ci stiamo riconciliando, e ricostituendo un paese in cui vale la pena credere."

Fa un po' di domande. Lei a sua volta non è riuscita a intercettare il Plotone di Ghaan.

Poi parla un po' di varie cose. E' convinta che Bohemond abbia una sorta di dono, trasferito dallo scudo che ha toccato. Probabilmente lui riesce a vedere cose che nessun altro vede, e scorge il vero volto dell'uomo senza volto.

"Da te non si può nascondere, è un'arma importantissima" dice Crystal.

Engelhaft dice che ora Bohemond deve stare attento perchè probabilmente l'uomo senza volto sta iniziando a sospettare che qualcuno lo possa vedere.

Si parla un po'.

"Questa lettera... abbiamo ragione di credere che sia autentica e sia stata ricevuta da Jens. Ci sarà veramente qualcuno che avrebbe accompagnato entro la metà del mese. Questo qualcuno sa benissimo come è finita. Bisogna capire se vale la pena andare in questo posto oppure no" dice Crystal

"Potrebbe diventare una trappola" dice Bohemond.

"Serve tempo per arrivare all'abitato sul confine, bisogna vedere se riescono a preparare la trappola così in fretta"

"Se non hanno tempo non si trova nessuno" dice Engelhaft.

"Noi non andiamo da parecchio nell'abitato di Osterch", dice Yara, "i soldati di Uryen hanno parlato di un posto completamente infestato dai Risvegliati. Qui sembrerebbe che per loro questa cosa non sia un problema. Bisogna capire se vale o no la pena di dare un'occhiata"

Colin racconta delle croci rosse sui risvegliati.

Annie conferma che le è viste apporre sulla fronte degli spacciati. A lei non è stata apposta, ma l'ha visto. Lei addirittura l'ha visto a Holov stessa, questa cosa.

"A me sembrava che significasse una cosa tipo 'non curatelo'..." dice Annie.

Si discute se abbia senso o meno andare a Osterch, decisione che sarà presa da Lady Yara.

Intanto il gruppo si sistema alla Locanda del Camminatore, dove potrebbe trovarsi già ad aspettare Logan Treize.

Commissioni ad Angvard

Il gruppo esce dall'incontro con Lady Yara e si muove alla volta della Locanda del Camminatore.

Crystal e Annie si scambiano due parole sulla prigionia nei territori di Ghaan, ma si limitano a qualche commento sul Tenente **Manuel Raven**: per il resto sono piuttosto riservate.

Crystal descrive i segni identificativi della squadra speciale di Ghaan, uno stemma che sembra un occhio rosso su fondo nero. Hanno armature piuttosto scure, quasi nere.

Kailah va a fare visita a Rock per recuperare il suo corpetto rinforzato anti risvegliati. Gli racconta la missione alla Rocca di Horen e si fa sistemare la spada.

Colin va da Lucy, con lui vanno anche Engelhaft e Bohemond.

Lucy è più carina del solito, sembra contenta di ospitare Giada, si dispiace che Giada debba andar via, anzi insiste che possa rimanere ancora. Accoglie nel laboratorio Colin, dove poco dopo arriva Giada e lo saluta. "Sono proprio contenta che siate venuti a prendermi, finalmente iniziamo la nostra avventura!"

"Non sono venuto a prenderti adesso..."

"Sì certo, domani mattina!" dice Giada.

"Dobbiamo aspettare... credo poco..." Colin tentenna.

"Sì sì certo, quando siete comodi voi... sto benissimo qua, eppure non vedo l'ora di partire, per iniziare la nostra avventura!!"

Colin dà un argento a Lucy per vitto e alloggio di Giada, dicendole che è da parte dell'esercito.

L'incontro con Logan Treize

Tutti si trovano alla Locanda del Camminatore, c'è parecchio via vai di gente.

I nostri identificano in un forestiero che gioca a carte il buon Logan Treize.

Sven va a parlare con Raz l'oste, è ora di pranzo. "Mangiamo qua".

Il gruppo viene accolto ad un grande tavolo tondeggiante, si radunano le sedie.

L'oste è incuriosito dal tavolo del gruppo, butta spesso un occhio lì, interessato, in particolare a Bohemond e Sven.

Quando ci vanno a scambiare due parole, l'oste dice che ha l'impressione di averli già visti, e che sia l'esercito cerca sempre gente, sia anche privati cittadini disposti a pagare un po' di soldi per svolgere varie missioni armate nei paraggi.

L'oste Raz fa un po' da intermediario.

Ovviamente nessuno accetta missioni per il momento.

Logan Treize finisce di giocare a carte. Bohemond si avvicina al tavolo e lo fanno sedere. Logan congeda il suo compare di carte. Bohemond invita Logan al tavolo del gruppo, beve un po' di sidro.

Bohemond si accende la Pipa Horrenda. Logan la osserva. "Io l'ho già vista quella, dove l'hai trovata?"

"Questa stava ad Aràk, tra le spoglie di un mezzo brigante"

"Pensa te che giri fanno questi oggetti del cazzo" commenta Logan.

"Uno che si fa vedere con una pipa del genere manda il messaggio che non glie ne frega un cazzo di niente" dice Bohemond, suscitando perplessità in Treize.

Logan invita tutti a salire nella sua stanza per vedere insieme la mappa.

La mappa del problema

A Logan viene data **mappa del problema** e appunti.

"Non sarà facile fregarsene un cazzo di niente in mezzo a questo bordello, però ci proveremo" commenta Logan guardando la mappa.

Poi guarda Annie: "sei tu la puttana?"

Lei scuote la testa.

"Dobbiamo recuperarla in un altro posto" spiega Colin.

Si scambia qualche parola su Skogen e su Zodd. "Bisogna tenercelo buono, è un problema quando gente come lui prende il potere, perchè non lo sa gestire..."

Logan spiega che lui ha un po' di problemi con quelli dell'armata del corno, ma è meglio aspettare un paio di giorni a partire, per evitare il tempo brutto.

"Noi dobbiamo dare l'idea di essere tipi pericolosi, in modo da evitare scontri, tentativi di furto o peggio".

Chiede di tenere Giada alla locanda dalla sera stessa.

"A me interessa vedere come combattete" dice Logan.

"A tal proposito l'oste ci ha appena proposto di fare una pulizia di un abitato qui vicino, dietro modesto compenso..." dice Bohemond.

"Credo sia soltanto un rischio inutile e una perdita di tempo" dice Sven. "Considerato che siamo andati a Skogen e siamo tornati... non serve a nulla andare appresso alle cose dell'oste"

"Per i prossimi 2 o 3 giorni pioverà, quindi difficilmente si potrà viaggiare bene" dice Logan. "Penso che per Skogen partiremo il 10, dopodomani".

Logan consiglia al gruppo di andare al campo di Uryen a prendere la propria roba, visto che la locanda è sicura. Appuntamento la sera.

Colin da Lucy e Bohemond da Rock

Colin torna da Lucy a dedicarsi a preparare il bibitone ricostituente di Annie.

Bohemond chiede a Kailah se Rock sia un bravo armaiolo, perchè deve fargli riforgiare le daghe di Joad Kempf, per farne una spada. Lei gli dice dove sta la bottega. Lui va e mostra le daghe a Rock.

"Queste sono ben fatte, ma non mi piacciono, non combatto con queste, ma l'acciaio sembra molto buono: è possibile tirarci fuori una spada?"

"Questo è lavoro per il vecchio, quello che ha il tocco per le lame è lui"
"Mi piacerebbe che ci mettesti mano anche te, è anche un valore sentimentale"
"Ci vorrà un po' di tempo, alla peggio te la riporto io a Uryen" dice Rock.
Gli altri vanno al campo di Uryen a recuperare il baule di equipaggiamento lasciato lì.
A sera tutti sono in locanda, anche Giada, grande tavolata.
Logan fa un po' di domande a tutti, vuole conoscere il gruppo. Interessato a chi ha addestrato il gruppo, viene a sapere che è il Sergente Rock, e sa che è ad Angvard.

La scazzottata di Angvard

"Avete mai sentito parlare della scazzottata di Angvard?" chiede Logan. "C'è un certo Ron, qua, che l'organizza ogni due tre mesi, anche per contenere le rivalità tra i vari eserciti. Ogni tanto scambiarsi qualche cazzottone in amicizia aiuta a evitare che si arrivi a prendere il ferro. Di solito lo fa a squadre da due ma questa volta c'è una formula speciale. Andatevi a iscrivere domani"

"Tutti?"

"Vuole fare delle squadre da tre. Farete due squadre da tre e una squadra da uno che dovrà trovarsi dei compagni".

Logan non può partecipare, è troppo conosciuto.

"Coinvolgiamo **Dresden**, magari Terenz" dice Bohemond.

"Sennò Rock..." suggerisce Kailah, "lui stende tutti!"

Mentre si parla di come dividere le squadre, Giada chiede di andare a parlare con i tizi che stanno parlando con Ron, l'organizzatore del torneo. 8-8-8 Giada si introduce nel gruppetto con incredibile naturalezza.

Ron spiega le regole della gara.

Ring allestito di 6 metri per 6, si combatte spalla a spalla. Passa il gruppo che fa almeno due vittorie. Scontri diretti, o si butta fuori dal ring l'avversario, o lo si colpisce tre volte.

Le macrosquadre sono: Angvard Uryen Corno e Viandanti e Forestieri.

Giada presenta a Sven Merrik, un omaccione enorme che è da solo e cerca compagni. Dice che ha anche un cugino, Ruger, che potrebbe essere disponibile.

Le squadre per la scazzottata

1. Sven, Kailah e Colin
2. Bohemond, Annie e Engelhaft
3. Gannor, Merrik e Cugino

Decise le squadre, si va a letto.

Tutti sul ring

9 agosto 517

Logan è molto mattiniero e bussa all'altra stanza molto presto. E' curioso di conoscere le squadre. Bohemond gli le comunica.

Ci si va ad iscrivere, Ron chiede 26 bronzi. Le tre squadre si iscrivono come Esercito di Uryen.

Gannor: **i cavalieri di Giada**

Engelhaft: **la santa ragione**

Sven: **gli allegri tumulatori**

Atmosfera allegra e movimentata, animi distesi.

Molte facce note, tra cui:

Squadra di Angvard è Athos Alman, Rak Jim e Terenz Lost.

Squadra di Uryen con Duke Crest, Lowdie Bear e East.

Squadra del Corno con Greg Lorne, Ceyenne, un paio di soldati già conosciuti in giro

I Cavalieri di Giada

La squadra di Gannor va contro *Cinghie e Cinghiali*, dell'Armata del Corno, tre tizi belli grossi. Gannor e i suoi vengono eliminati subito.

La Santa Ragione

La squadra di Engelhaft va contro *I Sultani dell'Ongelkamp*, gruppo di Viandanti e forestieri: Larry, Moe e Joe.

Alla prima botta, Engelhaft viene scalzato all'indietro, cade e si fa un po' male. La partenza difficile viene però presto ribaltata da alcune ottime mosse di Bohemond, che tira svariati calci al suo avversario. Annie rimane sulle difensive, riuscendo a non farsi eliminare mentre i compagni, prima Bohemond e poi Engelhaft, riescono a vincere i loro combattimenti.

Gli Allegri Tumulatori

La squadra di Sven si scontra con gli *Ammazza Elfi*, di viandanti e forestieri: Bruno, Manolo e Kaspar.

Il primo ad andare a segno è Manolo, che colpisce Kailah con una manata sul petto, tra le risate generali.

Anche Colin incassa una feritella, mentre Sven, roccioso, tira un possente spintone al suo avversario e lo sbatte fuori dal

ring, vincendo lo scontro in un colpo solo.

Kailah tira un calcio a Manolo, che arretra. Al calcio seguente Manolo posa il ginocchio a terra e si chiude sulle difensive, aspettando che Kailah commetta qualche errore.

Nel mentre Colin pure si chiude in difesa, ma non basta e viene eliminato dal suo avversario.

Resta solo Kailah sul ring, che continua a tirare calci a Manolo. Lui approfitta di una distrazione della ragazza per provare a spintonarla, ma lei riesce a schivare e con un ennesimo colpo riesce a spingerlo fuori dal ring: gli allegri tumulatori vincono lo scontro.

Il secondo girone

Il secondo girone è previsto per il pomeriggio stesso. Inizia a piovere, il ring viene smontato e rimontato sotto una tettoia, ma molti del pubblico se ne tornano a casa.

Vengono sorteggiate le accoppiate per gli scontri del secondo girone: gli Allegri Tumulatori affronteranno i temibili Pastori delle Lande.

Subito i Pastori delle Lande mettono in difficoltà gli Allegri Tumulatori: persino Sven si trova ad incassare un paio di colpi, come pure Colin. Kailah si chiude in difesa cercando di non farsi prendere dal suo avversario e riesce a tirargli un calcio, ma subito dopo viene colpita a sua volta.

Colin viene buttato a terra e spinto fuori dal ring quasi subito, mentre tra Sven e il suo avversario c'è un difficile gioco di spinte e spintoni che mostra una sostanziale parità dei due contendenti.

Chi si trova presto in difficoltà è Kailah, prima costretta a buttarsi a terra per non essere colpita, poi sollevata letteralmente di peso dal suo avversario che, nel tripudio della folla, prima fa il gesto plateale di scaraventarla lontano dal ring, poi la posa con dolcezza a terra, rivolgendole un cenno di apprezzamento.

Benchè Sven sia ancora sul ring, gli Allegri Tumulatori sono esclusi dalla competizione.

"Complimenti, me l'avresti fatta alla fine", dice a Sven il suo avversario, Frisk.

"Come mai ti sei presentato con persone tanto più deboli?" gli chiede Ruben, altro Pastore delle Lande.

Sven fa il vago.

"L'anno prossimo facciamo la bella" dice Frisk allegramente, salutandolo.

La Santa Ragione contro La Vecchia Scuola

E' il momento de "La Santa Ragione", che si scontra con la "Vecchia Scuola", la prestigiosa squadra formata da Athos Alman, Rak Jim e Terenz Lost.

Stupore reciproco, Terenz è visibilmente contento e commenta, "Ahhh, i miei soldati!"

Rak Jim è quasi preoccupato. "Io di questi... non me la sento in tasca. Vedremo come ve la cavate a mani nude..."

Benchè da sorteggio toccherebbe alla Vecchia Scuola di schierarsi per secondi, i tre lasciano questo vantaggio alla Santa Ragione. Annie si propone di andare contro Terenz. "Oppure vado io col capitano..."

"No, no, qui giochiamo per vincerla tutti e tre", dice Bohemond spavaldo.

Engelhaft va contro Rak Jim, Annie contro Terenz e Bohemond contro Alman.

"Ci fanno neri secondo me" sorride Engelhaft mentre sale sul ring.

Lo scontro è subito agguerrito: Athos Alman mostra una grande abilità e riesce a colpire in sequenza Bohemond due volte, mandando il pubblico in visibilio.

Ma ecco che, improvvisamente, il cielo è solcato da un improvviso momento di buio, come da un lampo nero. Rak Jim, che stava per colpire Engelhaft (6-6-6) si blocca, spaesato.

Immediatamente dopo un tuono violentissimo rimbomba sulla città di Angvard.

Per qualche istante il combattimento si ferma, l'intera piazza sembra attraversata dall'inquietudine. La pioggia continua a scrosciare, Ron cerca di riprendere un po' la folla e il combattimento ricomincia, sia pure con minore convinzione.

"Qua è successo qualcosa di brutto, chiudiamola presto" sussurra Engelhaft a Bohemond.

"Ci stanno facendo il culo a strisce, non sarà difficile chiuderla presto" risponde il Paladino.

Ma anche gli avversari si distraggono, lo scontro sembra quasi ribaltarsi, al punto che Annie riesce a sbattere fuori dal ring Terenz, eliminandolo. Ma subito Rak Jim spintona fuori Engelhaft.

Mentre il pubblico applaude, si sente un corno che mette in allarme i soldati dell'esercito di Angvard. Si interrompono i complimenti, i soldati si scusano e se ne vanno, velocemente.

Il resto dei combattimenti è rimandato all'indomani.

Cosa sta succedendo in città

Il gruppo si ritrova in locanda, dove Engelhaft suggerisce a tutti di corazzarsi. C'è anche Logan, si sentono altri corni in lontananza, dal primo livello della città.

"Cosa sta succedendo?" chiede Giada.

"Qualcosa di brutto" risponde Bohemond.

"Bisogna stare attenti, c'è qualcosa di oscuro nell'aria" dice Engelhaft. "Preghiamo".

Logan convoca il gruppo di sopra, nella sua stanza.

"Comunque una preghiera almeno tu falla", dice Engelhaft a Giada.

"Certo, certo... posso pregare Illmatar? Mi è sempre piaciuta Illmatar"

Engelhaft annuisce e sale con gli altri.

Logan suggerisce ai soldati di andare a dare un'occhiata al primo livello cittadino per capire cosa stia succedendo.

"Domattina si parte. Dopo questo sgrullone il cielo dovrebbe aprirsi."

Poi chiede a Sven dei fondi della missione, lui glie li fornisce e così Logan va a acquistare provviste ed equipaggiamento per il viaggio.

Intanto i nostri scendono alla scala che unisce il primo al secondo livello: ci sono delle guardie che non fanno passare: "Un barrow... è venuta via una grossa zolla di terra da cui sono usciti dei Kreepar. Una cosa che succede a volte quando piove e c'è brutto tempo... quindi sono sbucati qui in città, in dei capannoni... brutte bestie, più grosse del normale. Ma voi non preoccupatevi, ci stanno pensando i soldati".

Preparativi per il viaggio

Il gruppo si ritrova in locanda, dove a Logan viene restituita la sua brigantina. Logan è molto stupito di rivederla: "a quanto pare l'hanno conservata... non dev'essere stato facile riportarla alla luce" dice poi sorridendo.

Kailah dice che ha due armature, una delle quali di proprietà dell'esercito di Angvard, che dev'essere restituita. Lei conserva quella anti-risvegliati di Uryen. Anche Engelhaft ha un'armatura apposta contro i risvegliati, mentre gli altri hanno un cuoio rinforzato normale.

Promemoria: Colin deve dire che armatura ha

Logan chiede di vedere l'equipaggiamento del gruppo e si stupisce abbastanza davanti agli oggetti speciali di Mastro Luger. Suggerisce che tutto quanto, provviste, acqua etc, sia suddiviso intelligentemente nel gruppo, per prudenza. Engelhaft mostra l'equipaggiamento medico e si qualifica come prete di Kayah.

"Sapete qualcosa di questo culto della mantide di cui parlano questi appunti?" chiede Logan. Tutti si guardano, perplessi. Non ne sanno niente, tranne il poco scritto sulla mappa del problema.

Engelhaft dice che convenzionalmente la mantide, come molti insetti, viene associata ai culti delle tenebre, in particolare al culto di Shasda, perchè simboleggia il tradimento del vincolo matrimoniale. Ma il sacerdote aggiunge che difficilmente un seguace di Shasda difficilmente sceglierebbe la mantide come simbolo. E' un simbolo negativo che gli viene dato da chi contrasta il culto.

Logan dice che l'obiettivo è di raggiungere Skogen il prima possibile, per lasciare Giada e non farle correre troppi rischi. Poi bisogna capire un po' la situazione e si decide cosa fare. "Io poi mi farei tutta la zona Est, Caron, Trost... poi si valuta se tornare, casomai recuperassimo qualcuno, oppure proseguiamo verso Skyler e guardiamo quella zona che sarebbe interessante".

"Voi quanto siete noti in queste terre di confine, a livello di combattimenti tra Angvard e Ghaan?"

"Qualcosa abbiamo fatto" dice Engelhaft, e riferisce.

Bohemond racconta della presa di Gretel.

Engelhaft ricorda la caporalessa di Ghaan.

"Occhio se riconoscete gente di Ghaan... cerchiamo di evitare che scoppi un casino".

"Con loro eravamo sotto copertura" dice Engelhaft.

"Qui comunque è pieno di disertori, quindi almeno possiamo tentare di giocare questa carta".

"Stanotte dormite bene, è l'ultima volta che vedete un letto per un po'".

Kailah va da Rock a dirgli che il gruppo partirà l'indomani. Non specifica i dettagli della missione, in particolare non fa il nome di Logan Treize.

Promemoria: Colin intende andare da Lucy a salutarla?

Cena in locanda con Logan.

Dai rumors della locanda viene fuori che il problema dei kreepar è stato risolto a fatica, era la prima volta che erano così aggressivi.

A un certo punto Bohemond sente, tra le chiacchiere, una parola che lo incuriosisce. Sente che stanno parlando di Skogen. Due uomini raccontano a una coppia. Forse sono stati a Skogan.

Kailah chiede a Logan se sia il caso di andare ad attaccarci bottone, Giada si propone, ma Logan preferisce evitare.

Tutti a dormire.

"Se tutto andasse bene, sarebbe una cosa da tre giorni, ma ce ne vorranno secondo me circa il doppio" dice Logan. "Il problema è che dobbiamo perdere tempo perchè dovremo scegliere dei posti sopraelevati per dormire".

Logan ospita Engelhaft a dormire nella sua stanza. Gli chiede di Logan Treize.

"La sua salute è legata allo spirito. Quando lo spirito è forte e battagliero, anche il suo fisico migliora"

"Quel che possiamo fare è portargli buone notizie e vittoria" dice Logan.

Cronache collegate

- Il Canto della Sirena - seconda parte
- Il Canto della Sirena - terza parte
- Il Canto della Sirena - quarta parte