In absentia cronaca

Diciassettesima avventura della Campagna di Uryen. I compagni, distaccati a Feidelm, ricevono una visita inaspettata e decidono di tornare a Uryen: una volta lì saranno coinvolti in una serie di vicissitudini legate alla conclusione della Guerra tra Angvard e Ghaan, mettendosi sulle tracce dei compagni d'armi che hanno disertato dall'esercito di Uryen (cfr. Disertori della Rinascita) per seguire Yara Raleigh e l'esercito di Angvard nella Sacra Avanzata. E' il febbraio 518. Master DarkAngel.

CRONACA

Periodo: dal 07/01/2021 al 19/01/2024

Periodo RPG: dal 13 febbraio 518 al 25 aprile 518

Num. sessioni: 69

Una visita inaspettata

Espugnato il faro abbandonato dai suoi abominevoli occupanti, i nostri godono il meritato riposo a Feidelm, ospiti della Guardia cittadina.
Ciascuno si dedica alle proprie attività preferite, chi lavorative (Colin che lavora presso la bottega della Speziale), chi devozionali, chi finalmente ricreative. Anche Bohemond, dopo il periodo di allontanamento presso il Monastero di Klarheit, si è riunito ai compagni.
E' il mattino del 13 febbraio quando Engelhaft, che si trova come al solito alla Chiesa del Radioso, sente una presenza che incombe alle sue spalle, ed una manona nodosa gli tocca il braccio. Il Sacerdote mette mano al bastone, si volta di scatto, e si trova davanti un omaccione alto più di due metri, con l'aria da fiero straccione.
Lo sconosciuto sembra riconoscere Engelhaft, e gli fa un cenno.
"Messere, non siete qui per pregare?" domanda il Sacerdote
"Io no, e tu hai appena finito" risponde l'estraneo.
Engelhaft gli mette la punta del bastone sotto la gola: "Esci, quando sono comodo mi troverai"
"Sicuro che valga la pena perdere tempo? Potresti rimpiangere questa scelta, ci ho messo parecchio per trovarti"
Engelhaft insiste che vuole delle presentazioni.
"Puoi chiamarmi Opie, e un tempo prestavo servizio presso lo stesso servizio di armi presso cui ora presti servizio te"
Finalmente Engelhaft decide di ascoltare Opie e lo segue fuori dalla chiesa.
"Mi è stato dato un compito ingrato, devo recuperare un po' di soldati che sono stati mandati in missione fuori da Uryen, per conto di una persona."
"Di cui puoi dire il nome?"
"Voi quanti siete? Dovreste essere 4 o 5... la persona che mi manda non gode di una buona fama quindi, probabilmente, quando ti dirò il suo nome il poco di fiducia che mi hai accordato svanirà: preferisco farlo davanti ai tuoi compagni", risponde Opie.
"Mi manda il sergente maggiore Hador Varchmann" dice poi, alle insistenze di Engelhaft, che reagisce ridacchiando con sdegno.
Opie chiede un incontro con tutto il gruppo ed Engelhaft acconsente, suggerendo la taverna "Il Gallo Bianco". Impietosito dall'abbigliamento miserabile dell'uomo, Engelhaft offre la carità, che Opie rifiuta con decisione.

La richiesta di Opie

Quando Engelhaft racconta ai compagni dell'incontro con Opie, sono tutti molto curiosi: conoscono infatti il soggetto, che è il taciturno buttafuori della Capasanta, al Porto di Uryen.
Si affrettano alla taverna per l'appuntamento e aspettano, aspettano... aspettano... ma dell'ospite nessuna traccia.
"Ahia, questo è morto, poveraccio..." si intristisce Engelhaft.
Proprio quando i nostri stanno per andarsene, ecco che barcollando entra nella taverna Opie, con un aspetto ancor più miserabile del mattino: zoppica, barcolla, anche se sembra essersi dato una ripulita.
Si siede, prende il piatto di Kailah e mangia gli avanzi. Engelhaft insiste di ordinare qualcosa ma lui ma lui rifiuta, accontentandosi di quel che è rimasto.
"Se avete a cuore l'esercito di Uryen, penso che sarebbe il caso di rientrare. Mi manda il Sergente Maggiore Varchman: sono successe alcune cose e la Rocca non è gestita nel migliore dei modi, diciamo così. Alcune persone persone a cui non sta bene questa nuova situazione stanno cercando di organizzarsi, ma sono un po' pochi e non è una cosa che si può fare alla luce del sole. Voi siete ancora dei soldati, giusto? Avete disertato? Qual è la vostra assegnazione?"
"Attualmente siamo assegnati a Feidelm" risponde Sven.
Opie parla un po' a fatica, man mano che racconta viene scosso dalla tosse, ha l'affanno. "Dovreste tornare a fare rapporto sulla vostra ultima missione e chiedere all'attuale comandante se c'è, dovete parlare con l'attuale comandante perchè è bene che almeno in una prima fase vi comportiate secondo le sue aspettative. Poi verrete... cough cough..."
"Qua siamo due medici" si offre Engelhaft.
"Sto bene" dice Opie, e ordina una birra.
"Poi una volta lì sarete ricontattati e potrete decidere liberamente cosa fare", dice poi. "Oppure ve ne potreste fregare, ovviamente. Nessuno vi potrà biasimare per questo".
"Ci sono notizie da oltre Traunne?" chiede Kailah.
Ma Opie è partito da parecchio e non conosce novità. "L'ultima cosa che so è che i nostri, insieme all'esercito di Angvard e alla Brigata del Tramonto, hanno dato battaglia al castello che sta in mezzo alle montagne", ma non sa come sia

andata.
"Il nuovo comandante è ostile ad Angvard e a tutta questa cosa, lui gestisce le cose in modo molto conservativo, ci sono poche persone alla Rocca e anche l'esercito non è in grado di effettuare le attività di manutenzione del Bulvark, si sono aperte varie crepe, arrivano risvegliati a causa del fiume ghiacciato, e il comandante non la sta gestendo in maniera efficiente."
"Giusto per capire bene la situazione, Varchmann che ne pensa dell'iniziativa di Barun?" chiede Bohemond.
"E' solidale" dice Opi. "E' stato lasciato indietro per una ragione".
Basta questo, e subito tutti manifestano l'intenzione di partire appena possibile.
Opi si alza. "Lieto di saperlo, vuol dire che posso depennare i vostri nomi dalla lista"
Solo Engelhaft è poco entusiasta. Vuole prima di tutto parlarne in privato. "Vedremo quello che si potrà fare"
"Se vuoi un consiglio, forse potresti anche restare nella Chiesa, qui a Feidelm. I sacerdoti hanno creato anche troppi casini, su". Sospira Opie, pensando a qualcosa che però non dice.
"Quali casini hanno creato?" chiede Engelhaft indispettito.
"Lo vedrai quando arriverai su"
"Ma a te chi ti ha ridotto così?" chiede Engelhaft.
"Non sono l'unico che è stato interessato di ritrovare i soldati di Uryen, diciamo che c'è chi aveva interesse a richiamarvi in altro modo, ma ci ho pensato io"
"Grazie... e chi è che aveva mandato quegli altri?" chiede Engelhaft.
"Saresti un testimone per la mia incarcerazione, se te lo dicessi"
"Gadman?"
"Può darsi. Non lo so se è stato lui, ma la situazione è sfuggita di mano". Lui si alza e sotto restano tracce evidenti di sangue.
Colin si intromette, preoccupato: "sei sicuro che non hai bisogno di un medico?"
"Non ti posso pagare" dice Opi.
"Non ho bisogno di soldi" dice Colin.
"Non siamo come al porto qui, non si paga." dice Engelhaft.
"Se mi volete curare lo accetto volentieri, ma non ho i soldi per pagare".
L'oste mette a disposizione una stanzetta e i due medici curano la ferita di Opie, una coltellata al petto vecchia di due, tre giorni. Una volta medicato, Opie saluta, ringrazia, e torna alla sua missione personale di recuperare i soldati di Uryen sparsi in giro.

Preparativi per la partenza

Durante quel che resta del pomeriggio, i nostri si dedicano ai saluti. Engelhaft va da Sorella Nadine, Vodan si reca dai fratelli Mikkel e Kit. Ma la sera scende presto, ed è subito ora di tornare dall'affittacamere per la notte, tanto più che le fumose parole di Opie lasciano supporre che ci possa essere qualche malintenzionato sulle tracce del gruppo.
Il giorno successivo, 14 febbraio, è la festa di San Jonas.
Colin si reca a lavorare dalla figlia di Mortimer, che saluta prima della partenza. La giovane gli dà un po' di materiali medici, in particolare adatti a difendere dalle insidie del gelo per il lungo viaggio verso Nord.
Engelhaft si reca a salutare i Sacerdoti alla Chiesa del Radioso, e si intrattiene un po' col povero Tranione, che sembra invecchiato e demoralizzato.
Padre Flachen dice a Engelhaft che è arrivata una missiva rivolta alla chiesa: a breve una delegazione da Surok verrà in visita a Feidelm, guidata da un Prevosto. Ci saranno Paladini e Sacerdoti. Quando Padre Flachen apprende dell'imminente partenza di Engelhaft, si rattrista. Engelhaft allora scrive una lettera a questo Prevosto, gli spiega quel che è successo e lo avvisa che c'è ancora un Prevosto a Uryen, e a Dossler. Engelhaft ha ragione di ritenere che il viaggio da Surok serva anche per raccogliere informazioni sullo stato della Chiesa a Nord, e si augura che il Prevosto decida di proseguire il suo viaggio magari anche fino a Uryen.
Nel corso della giornata Engelhaft parteciperà ad una funzione in onore di San Jonas, nella quale invoca la protezione degli Dei sulla città e saluta la comunità dei fedeli.

Difficoltà burocratiche e organizzative

Organizzare un viaggio verso Nord, in pieno inverno, non è semplicissimo. Tanto più che per uscire dalle mura cittadine è necessario un lasciapassare formale.
Il 15 febbraio, di buon mattino, i nostri si recano alla Caserma, dove ottengono di parlare con il Caporale Jacob, al quale chiedono consiglio.
Questi è interessato, e curioso di conoscere la situazione di Uryen. Parla anche del fatto che pare ci sarà una leva volontaria ben pagata.
"Il lasciapassare per tornare a Uryen ve lo posso far avere io" dice Jacob.
"Ci servirebbe sapere se c'è una carovana militare in partenza. Civili in partenza non ce ne sono in questo periodo" dice Sven.
Jacob si informa. "Ma temo di no, è un momento in cui non abbiamo motivo da Feidelm per recarci a Uryen, stiamo aspettando che si pronunci il Margravio. Però qualcuno che deve andare a Nord forse ve lo posso rimediare, gente che ha bisogno di protezione... potreste fare da scorta e andare su con loro"

"Si, potrebbe essere".
Jacob dice di tornare l'indomani per lasciapassare e informazioni sulla carovana.
Sembra molto contento che il gruppo se ne vada.
Intanto, benchè ci faccia molta attenzione, Vodan si rende conto di non riuscire più a incontrare il vagabondo che nei giorni precedenti aveva sempre ronzato intorno al gruppo.
"Magari è quello che si è accoltellato con Opi" ipotizza Kailah.
Il giorno seguente, 16 febbraio, i nostri tornano dal Caporale Jacob. Lui non c'è, ma ha lasciato un lasciapassare con l'autorizzazione per arrivare a Uryen. Il lasciapassare è strettamente vincolato ad una carovana, identificata da un codice. Il permesso è valido quindi soltanto insieme alla carovana, per il tragitto prefissato.
Chiedendo dove incontrare la carovana in partenza, i nostri vengono indirizzati prima al Nido dei Cinghiali, per chiedere di un certo Spinone, e da lì al Sobborgo di Levante, in uno spiazzo periferico dove vengono allestite le carovane in partenza.

La carovana di Spinone

Senza perdere tempo, i nostri raggiungono la zona indicata. Le attività fervono intorno ad una grande carovana in allestimento. Almeno 4 carri invernali coperti da telo, soldati, tende, carichi piuttosto preziosi (a quanto pare anche armi, scudi, armature), che vengono diligentemente inventariati.
Sven chiede di Spinone, e gli viene indicato un uomo sui 40-50 anni, ben piantato, che si muove intorno alle merci dando ordini a tutti.
Le presentazioni sono veloci, Spinone sente il nome del Caporale Jacob e riflette qualche momento sul dafarsi.
"Io ho già i miei uomini di scorta" dice Spinone, "dove vi metto? Mmm... ci sono due possibilità. O ci seguite pagando il biglietto, se vi va potete accompagnarci e vi faccio pagare qualcosa per il disturbo e in cambio vi posso garantire che ci arriverete. Ma vi servirà comunque un lasciapassare. Ce lo avete?"
"Sì"
Spinone lo vede sfogliandolo e resta stupito. "Guarda qua?" e chiama Ginger, la sua assistente. "Questi ce l'hanno prorpio assegnati", osserva ridacchiando.
"Quindi non dobbiamo pagare?" chiede Sven.
"Opzione unica allora, ci fate da aiutanti... come soldati capirete preferisco incaricare i miei, ma ci fa comodo un aiuto a gestire i nostri carichi. Abbiamo dei beni di pregio che potrebbero beneficiare della vostra presenza"
"Questo va bene, ma non è la stessa cosa?" chiede Sven.
"No, nel senso che i miei soldati si occuperanno della difesa del campo, turni di guardia e così via. Voi invece diciamo che intratterrete i beni di pregio, e farete in modo che abbiamo ciò di cui hanno bisogno, gli terrete compagnia. Venite, ve li presento"

I beni di pregio

Si va verso una delle tende, e ci sono una decina di persone di varia età, tra cui parecchi ragazzini, seduti intorno con dei piatti e dell'acqua, vestiti da straccioni.
"Ecco qua, questo è il carico che verrà con noi a Uryen, nella speranza di poterci ricavare qualcosa. Molti di questi ... bo, vedremo, ma non posso permettermi di lasciarli qua, quindi verranno con noi. Voi potreste aiutarci a far sì che arrivino tutti sani e salvi a Uryen, in particolare questi due (e indica due leggermente meglio piazzati) che si stanno lamentando che hanno un grande raffreddore, ma detto tra noi se lo sono inventato perchè non vogliono venire. Quindi fammi sapere se è vero che stanno male."
"Cosa sono questi, schiavi?" chiede Colin.
"Eh... e secondo te? Certo, persone che hanno un debito da ripagare" dice Spinone.
"Ma anche i ragazzini? chiede Kailah.
"I ragazzini non so a chi mollarli... "
"Sono coi genitori?"
"Diciamo di sì, quelli che ce l'hanno ancora..."
Ed ecco la composizione dei "beni di pregio" di Spinone:

- Famiglia di tre persone: madre, figlia adolescente e figlio dodicenne
- Due ragazze, forse sorelle
- Tre bambini da soli
- Due uomini che starnnutiscono, uno dei due ha evidentemente la febbre
- Un uomo ben piazzato, che sta sulle sue

"Dobbiamo per forza andare per aiutare questi poverini" commenta Kailah, impietosita.
Spinone esce dicendo che tra poco arriva il pranzo.
Uno dei bambini dice "Evvai"
"E' buono sto pranzo?" chiede Colin.
"Dipende da cosa hanno lasciato loro" spiega il ragazzino più grande, soddisfatto.
Colin va a vedere gli ammalati. Uno dei due fa un po' scena, l'altro ha davvero la febbre: uno si chiama Pepe, l'più grave è Gima. Gima ha la febbre ma non è ancora troppo grave, solo che non sembra in condizioni di sostenere un viaggio. E'

comunque tutta gente fragile e denutrita.
Pepe è un gran chiacchierone e racconta di Spinone, che è un ex capitano di ventura ai tempi della guerra delle lande caduto in disgrazia negli ultimi anni. Engelhaft l'ha sentito nominare, vagamente, come un mercenario.
Pepe continua a raccontare: Spinone sta sempre dalla parte del vincitore nelle guerre, ha la fama di essere un po' un opportunista. Comunque è un bravo combattente, uno in gamba, ma è bravo a sapersi collocare nel posto giusto al momento giusto. Gli piace molto costruire la sua fama di bravo combattente. Adesso gli sono rimasti una decina scarsa di uomini, che saliranno a Uryen, a lui molto fedeli.
"Il suo soprannome spinone è dovuto alla sua armatura con le punte, alla mazza chiodata con le spine, e spine anche sullo scudo. E' noto come cavaliere di spine, anche se tecnicamente non dovrebbe essere cavaliere".
"Voi che ci fate nelle mani di Spinone?"
"Noi avevamo una specie di locanda, un posto dove si mangiava e dormiva, e la cosa ci è un po' sfuggita di mano e abbiamo avuto problemi con le guardie di permessi, licenze e così via, e questa cosa ci ha ricoperto di debiti, non puoi capire, e a un certo punto i debiti sono passati di mano in mano fino a che Spinone non se li è comprati. Spinone ci vorrebbe far arruolare a Uryen"
"Quindi vi ha acquistati e conta di vendervi a Uryen come soldati"
"Alcuni come soldati, come ser Doran (il tizio di spalle). Lui sicuramente come soldato. Poi forse noi soldati, oppure a Lagos per le miniere..."
"Quindi adesso più che un combattente è un mercante di schiavi" dice Colin.
"Fa quel che gli fa guadagnare di più" dice Pepe.
Kailah si informa dei ragazzini, cosa ci voglia fare.
"Secondo me li vuole vendere a delle persone che vogliono avere dei figli, o che li hanno persi... per farli felici"
"Ah beh, niente male" dice Kailah. "E le ragazze?"
"Ha sentito parlare del porto e un mercato fiorente... su quello temo non ci siano dubbi, e penso che le ragazze, che sono diverse, sia la sua principale fonte attesa di reddito. Credo che conosca il gestore di quel bordello".
"Varchmann, Hador Varchmann" aggiunge Gima.
La madre con figlia e figlioletto più piccolo hanno perso il marito per mano dei Kraighar, racconta sempre Pepe. Lei ha chiesto di non essere separata dai bambnini. SI chiama Greta.
Kailah dice a Engelhaft che bisognerà trovare il modo per aiutare quelle persone. Gima prende per il braccio Engelhaft.
"Sai che proposta gli fa a Greta? Se lasci tua figlia al bordello, tu e tuo figlio siete liberi"
SI chiacchiera un po' e poi arriva il rancio, portato dal tizio che stava insieme a Ginger. Ha un bel pentolone e ciascuno porta il suo piattino e se lo fa riempire.
Kailah sente una presenza magica quando lo sconosciuto le passa vicino. Evidentemente anche lui la percepisce, si scambiano uno sguardo di riconoscimento reciproco.
"Come ti chiami?"
"Io sono Belfry. Ti va di riempire le ciotole?" E dice tutti i nomi di tutti:

- Greta, Elaine e Samon sono la famigliola
- Alma e Cadence le due sorelle
- David (Lord David), Miki e Rand sono i tre ragazzini, vengono da Nuova Lagos
- Pepe e Gima sono i "ristoratori"
- Doran è il solitario, un guerriero con cicatrice in faccia e sguardo truce

La zuppa è molto annacquata, un brodo di carne con carote maltagliate. Da bravo medico, Colin si preoccupa del fatto che una simile alimentazione non sia sufficiente a sostentare quelle povere persone in un lungo viaggio sotto il freddo: alcuni potrebbero avere a morirne. Si confronta coi compagni sulle possibilità di chiedere cibo migliore per i prigionieri, o di poter aiutare nella preparazione dei pasti in modo da renderli più nutrienti.
Colin va da Spinone e chiede di poter gestire meglio i pasti. "La mia opinione è che debbano avere una dieta migliore"
"Noi gli diamo più o meno quello che ci mangiamo noi, anche se non sempre avanza qualcosa... ma se hai idee per utilizzare al meglio gli ingredienti, ti faccio parlare col ciablellano responsabile della nostra mensa, che è Hyatt, che è pure mezzo speziale conciaossa. Detto tra noi io ci avevo provato a far cucinare i cuochi, ma non è che sono molto bravi... "
"Un'altra cosa, io ho acquistato del materiale utile a curare, per le persone del mio gruppo. Quel che ho a disposizione è per 3-4 malati..."
"Ti ringrazio per quello che potrai fare, l'ho capito subito che sei una persna generosa..."
"Voglio sapere se vi interessa sapere se avete medicamenti per voi o no... e se non ci ammaliamo li usiamo per la merce di pregio. Il gruppo è un gradino sopra al pregio"
"Se mi serve qualcosa per curarli vengo a chiedere a te"
Colin va a parlare con Hyatt.
E' un tizio coi capelli molto corti. "Non ti ci affezionare troppo al materiale di pregio" dice a Colin, che racconta le idee per migliorare il rancio. "Vuoi cucinare te per loro? Sei il benvenuto. Io preparo da mangiare, con quello che ci possiamo permettere..." fa veere le provviste. "L'idea era di fermarci a Dossler... ma ora abbiamo saputo la cosa di Dossler... solo che a Uryen tutta una tirata non ce la facciamo, siamo tanti... è la metà di quello che serve"

"E sarete voi fondamentalmente a togliere da mangiare alla merce di pregio, perchè non vi portate le vostre razioni"
Colin si informa su chi fa gli acquisti. "Cadmor, ma non caccia soldi se non dice ok Belfry"

Voci da Dossler

"E a Dossler? Che è successo?" domanda Colin.
"Non hai sentito? C'è un assedio, è partito l'assedio, sono finite le trattative. Il Duca di Surok sta assediando la Sorella Custode."
"Capito, e per quanto può reggere?"
"Ho visto troppe catapulte per dirti una cifra più grossa di un paio di settimane"
"Interessante, allora vado a vedere se si può far comprare un altro paio di carote"
Colin racconta ai compagni.
"Ci conviene comprare le nostre razioni" suggerisce Colin. Kailah è d'accordo e suggerisce di andare a comprare provviste abbondanti anche da poterne un po' spartire con gli schiavi.
Bohemond è d'accordo.
"Non lo so, questi comunque sono merce con cui questo ci fa i soldi... per me va bene ma cercherei più possibile di ottenere qualcosa da Spinone..." dice Colin, che intende contrattare con Spinone per far aumentare le provviste, e le razioni che verranno date agli schiavi. Intanto Kailah suggerisce di fare scorta di provviste, sia per loro che da condividere, senza dirlo a Spinone, con i poveri prigionieri.

Spesa al mercato e chiacchiere tra uomini di chiesa

Colin, Sven e Kailah vanno a fare un'abbondante spesa alimentare, e si aggregano anche gli altri. Il posto più adatto è il mercato cittadino.
Engelhaft va a ritirare anche il bastone riparato dal fabbro: sarà pronto l'indomani al mattino presto, in tempo per la partenza.
Con sorpresa i nostri, arrivati al mercato, scoprono che i generi alimentari scarseggiano: chiedendo informazioni, il padrone di una delle bancarelle spiega che le scorte di cibo sono state vendute a basso prezzo, per foraggiare l'esercito di Surok che era andato a combattere a Dossler.
Engelhaft fa un po' di domande, e apprende che l'esercito era composto da vari squadroni, con armi da assedio, capitanato da un Tenente.
"Caro il mio Bo, qua, siccome già altre volte ci siamo trovati in situazioni simili, si richiederà a me e a te una notevole dose di discernimento" dice Engelhaft al suo amico Paladino. "A partire dal dover avere a che fare con Hador Varchmann... ci troveremo a combattere contro l'autorità costituita a fianco di alcune schegge impazzite anche dellla Chiesa. Perchè abbiamo avuto notizia che c'è Lady Yara, dei Paladini... probabilmente anche la Sorella Custode di Dossler, che probabilmente è il motivo per cui stanno attaccando Dossler. Noi ci troveremo in grosse difficoltà..."
"Non ho seguito molto l'agone politico locale, ma la mia impressione è che la Sorella Custode approfittava di benefici che esorbitavano dalla normale potestà di un feudatario del Duca... e a un certo punto qualcuno ha detto no, adesso ci riprendiamo tutto..." risponde Bohemond. "Per quel che posso immaginare, oltre confine forse potremo dare una mano ai congiurati, in qualche modo"
"Eh, Bohemond... se guardiamo alla lettera il dettato di Dytros non ci siamo. Ma noi non dobbiamo guardare alla lettera, dobbiamo guardare allo spirito della norma. Sei d'accordo?"
"Ti chiarisco subito questo dubbio. Non riesci a capire quando un'azione sia coerente coi miei giuramenti e quando no. Provo a spiegartelo. Yara è una consorella, più di una consorella, ha una responsabilità anche gerarchicamente superiore alla mia, quindi qualunque azione suggerita da Yara, nei limiti della dottrina della Luce, per me vale più della legge del Granduca".
"Qualora Yara morisse, malauguratamente, tu in che posizione ti troveresti?"
"Io so esattamente cosa vorrebbe che io facessi. Questo, che sia viva o morta, poco cambia" risponde Bohemond.
"Sono pienamente d'accordo con te" dice Engelhaft. "Ma tieni presente che ci sono due Duchi che hanno posizioni diverse dalle nostre. E le possibilità che la Chiesa ci aiuti sono poche, dovremmo stare più possibile nascoste... ma Lady Yara sta cavalcando un Drago nei cieli del Corno del Tramonto. E' bene esserne consapevoli"
Nel frattempo si prosegue la ricerca di generi alimentari, tra botteghe e locande. Purtroppo non c'è modo di racimolare abbastanza provviste, alcuni brutti ceffi se ne approfittano, viene suggerito il contatto di un certo Brett, che vive al Fronte del Porto, che pare che abbia vivande. La parola d'ordine per avvicinarlo è "panzavota".
Kailah propone di chiedere al Caporale Jacob se sia disposto a mettere a disposizione del gruppo un po' di provviste. Ma la sua risposta è negativa, anche all'esercito le vettovaglie sono scarse.
Colin propone di provare al Pesce Lupo, dove magari non sono arrivati i predatori.

Spedizione al Pesce Lupo

Il 17 febbraio il gruppo si mette in viaggio per andare alla locanda "Il Pesce Lupo", che è parecchio distante da Feidelm, al Muraglione Antico. La giornata è fredda ma non nevica.
Il gruppo non trova Skrell ma la moglie Mariatta, alla quale viene chiesto un po' di provviste. Lei fornisce quello che può, sia pure a prezzo un po' elevato.
Il gruppo resta a pranzo qui, un ultimo pranzo come si deve prima del lungo viaggio. Finalmente torna Skrell con un

carro carico di sacchi di vettovaglie.
Skrell chiede una mano a portare dentro le provviste, e intanto si parla di affari.
"Mi ha detto mia moglie che volete partire. E' un pessimo periodo per viaggiare, sia per il freddo, sia per la carenza di vivande, sia per la guerra verso Dossler..."
"Volevamo portare qualcosa, nulla di raffinato ma generi che deperiscono poco e che sfamano tanto"
"Conoscete il rafano? C'è un contadino che aveva roba veramente brutta, che non ho acquistato, roba che ha un saporaccio. Dovreste andare lì perchè glie ne sono rimaste parecchie: rafano, orticola... ha un po' di rape... lì potreste trovare abbastanza per fare abbondanti zuppe".
Colin ha il timore che possa essere roba dell'anno prima, per ragioni di maturazione, però sono prodotti che restano commestibili a lungo.
"E' roba commestibile, ma certo non così buona" risopnde Skrell, che dà un po' di consigli su come utilizzare tutti gli ingredienti disponibili. "Devi andare avanti a zuppe... ma per le zuppe vanno bene, e sono brodi che fanno anche bene alla salute".
Il gruppo va dal contadino indicato da Skrell, il quale vende tutto quel che gli era rimasto: un'abbondante fornitura di tuberi vecchiotti ma passabili.
Il gruppo, soddisfatto, torna a Feidelm.

Le salsicce del Salsicciaro

E' il 18 febbraio. Il mattino il gruppo si deve presentare da Spinone per avere notizie sulla partenza. Viene così a sapere che si partirà l'indomani, salvo contrattempi.
Ultimo giorno di provviste, il gruppo pensa di chiedere sia a Disko Troop che al Salsicciaro, e anche dal losco Brett.
Il Salsicciaro accoglie un po' preoccupato il gruppo. "Cerchiamo cibo", dice Colin. "Sto cercando salsicce".
"Io ho capito, mi volete fregare, dite che volete le salsicce, entrate e poi mi fate domande per le vostre cose"
"No, la buona notizia è che ce ne andiamo, e abbiamo bisogno di provviste per un viaggio"
"Dai, parla fuori dalla metafora. Che sono queste provviste, informazioni, uomini, prigionieri..."
"Fammi vedere i soldi e vediamo quanto costa. Non ti faccio entrare, te le passo dalla fessura della porta." Ha una catenella alla porta, forse aggiunta dopo la preceednte irruzione del gruppo.
Sven mostra un po' di soldi.
"Perchè non lo picchiamo e gli rubiamo tutte le salsicce?" sussurra Engelhaft.
La trattativa è molto cauta, il Salsicciaro è sospettoso, alla fine fa entrare solo Colin.
Colin esamina le salsicce, il problema è che sono fresche... e costosissime. Va Sven a trattare per l'acquisto.
"Io sono la cassa, quindi devi trattare con me" dice Sven.
Alla fine si accordano per 1 corona d'oro e 4 d'argento.
"Io ti do due pezzi d'argento a botta, e tu dividi la striscia di salsicce... in sette pezzi. Facciamo un po' alla volta.
Alla fine vengono acquistate, è un bel tesoretto che se ne va in vettovaglie. E una bocciona di vino insaporitore in omaggio.
Disko Troop non è reperibile e il gruppo evita di andare da Brett.

La partenza

E' il mattino del 19 febbraio quando finalmente la carovana di Spinone si mette in viaggio verso Nord.
Il "carico di pregio" occupa due carri dei quattro in totale. I nostri staranno sui loro stessi carri.
Belfri delega al gruppo la cura dei prigionieri. "Assicuratevi che tutti mangino e che non si ammalino. Provvedete alle loro esigenze, anche le più fisiche, e poi magari fateci un po' di conversazione, tenete il loro morale alto".
"Ok"
"L'unico prigioniero che potrebbe dare problemi è Doran. E' un avanzo di galera, disertore e fuggiasco. Pare che nella fuga abbia ferito gravemente una guardia che lo sorvegliava, rubandogli l'identità e l'equipaggiamento. Poi la guardia, sopravvissuta miracolosamente, l'ha denunciato ed è stato catturato a Feidelm. Spinone ci ha parlato, l'ha convinto e lo vuole portare su. Ma visto che parliamo di una persona che uccise quasi il suo carceriere nell'ultimo viaggio in carovana che ha fatto... è giusto che te lo dica. Valutate voi se tenerlo legato o libero come adesso. Ovviamente non dategli armi per nessun motivo."
La strada verso nord è inospitale, e il clima è glaciale. L'avanzata è faticosa e i nostri ingannano il tempo chiacchierando, per quanto possibile, coi prigionieri.
Il bambino che si fa chiamare "Lord" David è come se si facesse chiamare Lord David ispirandosi al giovane Raleigh. Lui e i due amici sono orfanelli, non parenti. David cerca una "Lady Yara", per giocare, ma non trova nessuno. Kailah gli fa un po' di domande sul vero Lord David, se lo conosce. Lui ne è molto appassionato e racconta un po' di mitologie sul suo conto.
Il ragazzino sa anche che il giovane Lord David è promesso sposo alla figlia di Acab: è piuttosto informato.
Quando Kailah gli racconta di averlo conosciuto, lui si entusiasma tantissimo.
Pepe e Gim sopportano la deportazione pazientemente. Le sorelle sono invece molto preoccupate e pessimiste. La famiglia di tre persone stanno per conto loro, piuttosto ritirate. La madre tiene i figli più in disparte possibile, anche se il ragazzino chiaramente si annoia. Allora Kailah, maldestramente (3-3-3), insiste con la mamma perchè consenta a entrambi i figli, il piccolo e la grande, a giocare insieme ai tre orfanelli, facendoli appassionare alla vicenda dei Reileigh. I

due si divertono ma la madre si arrabbia, li rimprovera aspramente e vieta loro di continuare.
Partendo presto la mattina, la destinazione è Weizenfeld, il centro abitato più vicino.
Scende la sera e il gruppo arriva ben dopo il tramonto alla locanda "Il ghigno in faccia". L'atmosfera è abbastanza cupa, non c'è quasi nessuno.
Spinone interagisce con il piantone della locanda. Viene allestito un tendone per i carri e la carovana.
A parte i prigionieri e il gruppo, e alcuni degli uomini di Spinone che fanno turni di guardia, gli altri (Spinone e i suoi) dormono in locanda.
La notte è fredda e spiacevolissima, ma passa senza eventi di rilievo.

Secondo giorno di viaggio

20 febbraio, si prosegue verso l'abitato in ricostruzione di Dieck, che è ancora molto malmesso dopo essere stato attaccato dai Kraighar. E' infatti piuttosto vicino al Cariceto di Amedran.
Anche questa notte è necessario dormire in varie strutture separate, il che allarma Spinone perchè rende difficoltosi i turni di guardia.
Col gruppo dei nostri e i prigionieri resta Taruck, Caporale. A quanto pare sono tutti Caporali tranne Belfri e Ginger, che sono Sergenti.
La seconda parte della notte c'è Merks.
Si dorme al chiuso.

Terzo giorno di viaggio

Il 21 febbraio ecco che si cominciano a intravedere le montagne di Dossler innevate sullo sfondo.
Si nota una presenza notevole di persone, militari, tende, stendardi, accampamenti sulle colline di Dossler.
Ci sono alcune macchine da assedio: è sotto attacco il Priorato, che è un castello fortificato e adatto per resistere a un assedio. Le forze assedianti sono comunque soverchianti.
Il villaggio è tenuto d'occhio dall'esercito nemico: i soldati sorvegliano la strada e il villaggio.
Davanti al villaggio c'è un altro contingente separato. Una pattuglia blocca la carovana per controllarla.
Sono dodici cavalieri ben armati e armaturati. Hanno lo stendardo della Contea di Ostfold.
Vanno a parlare con i cavalieri Spinone e un gruppo dei suoi. Discutono per una ventina di minuti, sorgono probllemi.
Poi torna Spinone e manda Belfri a parlare col gruppo. "Come temevamo ci sarà da perdere un po' di tempo. Dobbiamo seguire questi gentili soldati al luogo dove passeremo la notte e forse anche domani. Per il momento la strada è chiusa. Abbiamo dichiarato quel che trasportiamo. Se avete qualcosa di illegale, il mio consiglio è di approfittare di questi ultimi metri per farlo cadere, perchè verrete rivoltati come dei calzini. Noi chiaramente abbiamo dichiarato che non ci fermiamo a Dossler e che vogliamo solo passare. Non hanno particolari problemi a farci passare, non hanno problemi verso Uryen, quindi prenderemo i primi che devono andare a Dossler e faremo la tappa con loro."

Cosa fare dell'Evocatio Demoniorum

Colin è incerto su cosa fare dell'Evocatio Demoniorum. Engelhaft ritiene che l'unico modo per far passare il testo è di dichiarare di essere un prete e di trasportarlo per ragioni di sicurezza. Engelhaft, Kailah e Bohemond sono del parere che sia meglio distruggerlo. Come fare? Non è semplicissimo, vengono fatte varie ipotesi e alla fine Kailah decide di utilizzare l'incantesimo Fiamma per bruciare il volume in modo rapido. Scende dal carro, si allontana di qualche passo e procede, nel giro di poco il libro è ridotto in cenere.
Torna al carro soddisfatta, ma Belfri le si avvicina. "Tutto ok?"
"Tutto ok, tutto ok. Hai detto di far sparire..."
"Brava, ottima idea" dice Belfri.
Le guardie svolgono una perquisizione del carico, ma sono poco interessati a Colin. Non trovano quello che temono di trovare, sembra che stiano cercando qualcosa di preciso, roba "grossa". Fanno un lavoro comunque abbastanza accurato.
Engelhaft viene riconosciuto in quanto sacerdote di Kayah. Lui riconosce di essere un Sacerdote.
"Sei mai stato al Priorato? Conosci la Sorella Custode?"
"Non l'ho mai incontrata"

Perquisizione e stazionamento nei pressi di Dossler

La carovana viene perquisita in maniera sommaria. Ciò nonostante i più attenti del gruppo notano un certo nervosismo tra i luogotenenti di Spinone. Ad un certo punto Belfri sembra consegnare un pacchettino con aria furtiva ad Alma, la maggiore delle due sorelle prigioniere.
La carovana viene fatta sostare in un campo di transito.
A sera il comandante in capo dell'assedio di Dossler, Samuel Manners, viene a far visita a Spinone, che conosceva da molti anni, anche se ai tempi forse tra i due non correva sangue ottimo. I nostri vengono avvisati di star buoni e non creare problemi, levando dalla vista troppe armi.
La visita del Tenente Comandante è meno problematica di quanto si temesse. Lui si dimostra interessato, cordiale, mangia qualcosa assieme a Spinone e, quando arriva un messo a chiedergli come posizionare il trabucco, se deve

sparare sul maschio o sulle torri, Samuel Manners risponde di no, di mirare alle mura esterne e tenere basso. "Dobbiamo spaventarli, mica raderli al suolo".
Il mattino seguente, 22 febbraio, in effetti i nostri assistono al lancio del proiettile del trabucco, sparato da molto lontano: parte un solo colpo che non sembra far troppi danni.
La carovana si muove in mattinata, per stazionare una giornata nel campo di transito situato dove fino a poco tempo prima si trovava l'Ongel,kamp.
L'Ongelkamp sembra deserto, imbiancato di neve.
Kailah va a chiedere alle guardie dove siano finiti tutti gli occupanti dell'Ongelkamp.
"Ah solo gli dei lo sanno, quando siamo arrivati abbiamo trovato le baracche deserte. Conoscendo Dossler, molti li avranno accolti nel villaggio... e si sono fregati da soli, perchè avranno molte bocche da sfamare in più. Qualcuno lo abbiamo trovato morto nelle campagne"
"Sì, questi li riconosci dalla puzza dai vestiti..." dice un altro soldato.
Colin approfitta della giornata per prendersi cura dei prigionieri. Scambia due chiacchiere con Pepe, ancora piuttosto malconcio, e viene a sapere che non tutti i prigionieri ricevono gli stessi trattamenti: le belle ragazze ricevono medicine che agli altri sono negate. Pepe è indispettito per questi favoritismi e Colin concorda che le persone vadano tutte curate allo stesso modo.
Nel corso della giornata si inizia a diffondere la voce che sia in corso un incontro tra Manners e la Sorella Custode, o un suo inviato. Le prospettive sono buone, a quanto riferisce in serata Spinone: "Sembra che questo assedio durerà poco, probabilmente sono arrivati ad un accordo".

Scintilla di magia lungo la strada

Il giorno seguente, 23 febbraio, la carovana ha il permesso di proseguire verso nord nella campagna desolata e coperta di neve.
Ad un certo punto, nel tardo pomeriggio, Kailah avverte un'emissione di Potere Magico, probabilmente proveniente dalla direzione dell'Heirlig, ad Ovest. Poco dopo la carovana si ferma.
I nostri vedono Belfri che parlotta con Spinone in privato, dopodichè Kailah scambia due parole con lo stregone, il quale minimizza.
"Penso che faremo una piccola deviazione, ma non devi preoccuparti, niente di grave".
Effettivamente nel giro di poco la carovana cambia direzione, fino a fermarsi, dopo qualche chilometro, in prossimità di un boschetto. Si stabilisce il campo per la notte.
Ginger affida ai nostri la sorveglianza del campo, insieme a 3 degli uomini di Spinone. Tutti gli altri si preparano ad allontanarsi in modo un po' sospetto verso la macchia di alberi.
"Ragazzi, questo è evidente" dice Bohemond ai compagni, una volta rimasti soli. "Ho soprasseduto sul fatto dei traffici strani... ma arriva un momento in cui diventa inevitabile cagare il cazzo. Vi segnalo questa opportunità di cagare il cazzo a questa gente, a caso, come nelle nostre migliori tradizioni"
"Sono d'accordo Bohemond" dice Kailah.
"L'idea di questo faro magico che attira le carovane di schiavisti... voglio capirci un po' di più", dice Bohemond.
E così, mentre Vodan distrae un po' i tre uomini di Spinone, Kailah e Bohemond vanno a spiare la comitiva diretta alla boscaglia. I nostri vanno senza armature, sperando di esser silenziosi, mentre il gruppo di Spinone si arma e si prepara militarmente.
Dopo un po' Kailah percepisce che Belfri sta lanciando un incantesimo. Al limitare del bosco il gruppo di Spinone accende torce, avanzano in modo tattico, a rastrelliera. Poco dopo si odono rumori di uno scontro.
"Cazzo il sabba!" esclama Bohemond, "li troviamo a cavallo delle scope coi pentoloni..."
I due si affacciano a sbirciare nel boschetto ed assistono a una colluttazione: i sette del gruppo di Spinone stanno malmenando una quindicina di persone male in arnese. Non sembra che ci sia scappato il morto, ma comunque i poveracci vengono bastonati a dovere. Una volta tutti costretti alla resa, Spinone domanda a Belfri chi sia di loro.
I malcapitati sono tutti costretti a inginocchiarsi e Belfri li passa in rassegna uno ad uno, fino a indicare un uomo sui trent'anni coi capelli molto corti. Viene legato e imbavagliato. Gli altri vengono lasciati andare.
Kailah e Bohemond tornano velocemente al campo e poco dopo il gruppo di Spinone torna col prigioniero impacchettato, che viene caricato su un carro e non si vede più.

Alla Torre Undici

L'indomani, 24 febbraio, la carovana riparte tranquillamente. Non nevica ma chi se ne intende capisce che nel giro di qualche ora si scatenerà una tempesta.
La Torre Undici, che domina la strada tra Uryen e Dossler, è diroccata, ma ha un alloggiamento in legno per ospitare i viandanti. I nostri la raggiungono all'imbrunire, quando inizia a nevicare sempre più forte.
Sulla torre sventola lo stemma di Uryen ma, con grande sorpresa della carovana, la bandiera viene ammainata e si scorge un gruppetto di persone che se ne vanno, a cavallo, verso Nord, sfidando la tempesta imminente.
I nostri, stupiti, godono comunque della struttura deserta, riparandosi dalla notte gelida.

Alla Torre Quattro

Giornata di viaggio successiva, 25 febbraio. Nevica ancora ma non più in modo così violento.

La Torre Quattro è molto vicina a Uryen, i nostri la raggiungono nel tardo pomeriggio. Vengono intercettati da un manipolo di una dozzina di soldati del Burgraviato lungo la strada.
Dopo un breve conciliabolo, Spinone riferisce che la carovana sarà scortata dai soldati alla Rocca di Tramontana l'indomani.
Del manipolo di 12 soldati, i nostri non ne riconoscono nessuno: sono molto giovani, comandati da un Caporale. Sono ligi al dovere, seri, professionali.
La notte passa tranquilla alla Torre Quattro.

Arrivo ad Uryen

Il 26 febbraio la carovana raggiunge la Rocca di Tramontana, che è in parte nascosta da impalcature di un cantiere.
E' il momento di salutare Spinone, che manifesta l'intenzione di recarsi al Porto di Uryen. Saluti, ringraziamenti reciprochi, e la carovana si allontana in un clima di eccitazione generale.
Arrivati alla Rocca, il primo che si para davanti ai nostri è lo zio di Gannor. Parla tra i denti, in modo da non attirare attenzioni indesiderate, ma lascia intendere di non essere molto contento dei cambiamenti in atto.
Spiega che sono in corso lavori per modificare sia la disposizione degli interni, sia anche alcune modifiche esterne: vengono utilizzati materiali che prima erano impiegati nel cantiere della Chiesa, che è stato un po' accantonato. "A quanto pare è stato deciso che questo lavoro è più importante..." commenta.
Bohemond chiede notizie di cosa stia accadento oltre il Traunne.
"C'è una guerra che in teoria non doveva continuare, ma che sta continuando" dice lo zio di Gannor. E racconta dell'assalto fino all'impresa gloriosa di riconquista della Sacra, con l'eroico sacrificio del Tenente Ramsey che ha portato nella tomba con sè questo terribile e mostruoso "Custode", scomparso il quale la Sacra è stata riconquistata. "Sono morte molte persone... sarà difficile tenerla..." racconta con ammirazione, "c'è grande attesa per il ritorno dei corpi di alcune persone importanti."
Dice vari nomi di morti, tra cui Brian, che pure ha avuto un ruolo importante nella riconquista. Dalla voce dell'anziano stalliere il racconto si svolge coinvolgente e glorioso.
"Ad Angvard sapranno molto... ma noi la parola Angvard non la possiamo manco pronunciare, sennò si finisce in galera. Occhio a quel che direte a Gadman Sherer, non fate i partigiani."

Rapporto a Gadman Sherer

Ed ecco che è il momento di fare rapporto a Gadman Sherer.
I nostri entrano nella Rocca, dove invece del Sergente Rudd incontrano un neonominato Sergente, Tom Weiss. Ci sono trasformazioni visibili: porte rinforzate che dividono le varie ali della fortezza.
"Da che missione tornate?", domanda Tom Weiss.
"Feidelm" dice Bohemond.
"Aspettate un attimo qui." Prende un librone e annuisce, guardando un po' a caso. "Perfetto, immagino che vorrete conferire con il Tenente Comandante"
E accompagna il gruppo. "Come vedete ci stiamo un po' riorganizzando... abbiamo avuto purtroppo questo importante fenomeno di diserzione, un'onta non da poco che adesso il Comandante sta cercando di riparare, perchè sono state compromesse relazioni con altri feudi, conseguenze anche molto gravi.. anche se non siamo stati sfortunati come il Priorato di Dossler..."
"Ma perchè il Priorato di Dossler è stato attaccato?" chiede Kailah.
"Perchè a differenza di noi, che ci siamo collocati subito in modalità cooperativa di chi ci ha inviato la richiesta, a parte la sfortunata diserzione, il Priorato di Dossler ha ignorato la richiesta e ha continuato a inviare truppe e rifornimenti. So che era stato intimato di interrompere una linea di rifornimenti dal Ponte di Dalian...ma so che adesso sono addivenuti a conclusioni più miti... ci saranno subito delle conseguenze, bisogna essere chiari a scegliere da che parte stare."
Dopo una breve anticamera sulle sedioline un tempo protagoniste di una ben più interminabile attesa, il gruppo vede che esce dalla stanza che un tempo fu di Barun nientemeno che Robyn Macht, senza abiti religiosi, che rivolge un saluto frettoloso e quasi imbarazzato ai nostri e fa per andarsene.
Engelhaft non glie lo permette, fermandola con grande cordialità ma anche un po' di atteggiamento indagatore.
"E' un piacere rivedervi, come state? Io sono appena tornato, mi dovete raccontare tante cose"
"Molte cose sono state fatte, e molte da fare. Ma porto buone notizie, la... la tenuta sia della Chiesa che in generale delle Istituzioni è sopravvissuta agli sconvolgimenti politici che ci sono stati, dobbiamo ricucire molti strappi"
"Padre Valon sta bene?" chiede Engelhaft.
"Non si trova a Uryen in questo momento e Padre Alyster è con lui" dice lei.
"E quindi voi siete l'unica rimasta? Posso poi venirvi a trovare in Chiesa? Devo fare una preghiera, ho saputo che il nostro caro amico, del nostro clero, è venuto meno... e..."
"In questo momento sto soggiornando anche io alla Rocca di Tramontana." Lei sembra in difficoltà, "potete venire a trovarmi nei miei alloggi"
Una volta che Robyn Macht riesce a svicolare dalla conversazione con Engelhaft, i nostri sono accolti nella stanza dove sono scomparse le armi di Barun.
Gadman Sherer subito accoglie cordialmente il gruppo, tra mille sorrisi.
"Com'è Feidelm? Come l'avete trovata?"

"Eh, ha degli aspetti molto positivi..." dice Engelhaft.
"Bella città, ci ho vissuto un paio d'anni... ho molte conoscenze" dice Sherer. Fa un po' di domande amichevoli. E' di buon umore.
I nostri rispondono, raccontano un po' di novità, soddisfano le curiosità del comandante. Si intuisce che ha una posizione di equilibrio tra diverse fazioni a Feidelm, tra Seebans, vecchie nobiltà etc. Lui vorrebbe una rappacificazione generale.
"Non dubito che avrete sentito l'impresa eroica dei nostri ragazzi al di là del Traunne e il mirabile conseguimento di mirabili risultati al confine di Ghaan..." commenta.
"L'abbiamo appreso poco fa, in realtà. A Feidelm non ne era giunta notizia"
Sherer si mostra stupito nell'apprenderlo. Poi si fa serio.
"Comunque non dobbiamo dimenticare che è un'operazione in aperto contrasto con..." e mostra il plico del messo con l'ordine di pace.
"E' importante che gli diate un'occhiata, perchè magari uno pensa che il comandante abbia un margine di discrezionalità... e beh su quel foglio c'è scritto a chiare lettere che non è così, abbiamo una sola strada di fronte a noi che ci è stato detto di seguire... e non posso esimermi... visto che voi appartenevate a un plotone che aveva rapporti con molte persone che hanno disertato... l'esercito sta attraversando una fase di trasformazione e ci andremo ad occupare di cose molto diverse, ci sarà da ricucire e attendere tempi migliori, perchè tutto quel che siete stati mandati a fare fino a oggi sarà sempre meno di nostra competenza, ma competenza di un potere più forte, da Leisburg, che conosce bene la situazione... si occuperanno loro del problema... e ci toglieranno quest apiaga dei morti che camminano entro... la fine di quest'anno. Ho avuto importanti rassicurazioni che il Duca si muoverà in prima persona.Stiamo parlando del Duca Bianco. Voi siete interessati a far parte dell'esercito? Io non ho nulla in contrario, ci saranno anche delle promozioni a breve, io voglio riconoscere il buon lavoro di chi resterà con noi in questo difficile periodo, ma... visto che siete già da diversi anni, se volete affrancarvi dai vostri doveri di soldati e interrompere l'esperienza militare, questo è senza dubbio il momento di farlo, perchè io posso accettare questo tipo di richiesta. Vi chiedo di pensarci. Nel caso in cui voi abbiate altri programmi che potrebbero risultare incompatibili con l'esercito di Uryen è il caso di prendere in considerazione questa possibilità."
Non vuole una risposta subito. "Ci rivediamo tra un paio di giorni, parlatene coi soldati.. pensateci bene. La Rocca è a vostra disposizione, avete 3 giorni di licenza per riprendervi dal viaggio. Poi tornate a trovarmi e ne parliamo".
Kailah chiede notizie dei prigionieri che dovevano essere liberati, tra cui Rock. Ma Gadman Sherer dice che è tutto segreto quel che è successo. "Se decidete di restare nell'Esercito, sarò ben lieto di aggiornarti sugli sviluppi delle nostre unità che non sono rientrate. Sono attive una serie di pratiche per recuperare tutti i nostri prigionieri. Ma queste pratiche sono in gran parte ferme perchè l'interlocutore sa che una parte nutrita delle nostre forze sono ancora in combattimento con lui. Le trattative non sono morte, ma potranno continuare solo quando si riuscirà a dimostrare che Uryen ha una posizione unitaria sulla fine delle ostilità".
Saluti, i nostri escono dalla stanza e incrociano sulle scale Tom Weiss, con accanto Vian Yor, che rivolge un'occhiata eloquente a Kailah. Nei suoi occhi si legge: "dobbiamo parlare con urgenza" e "non ho buone notizie".

Chiacchiere tra soldatesse

La nuova camerata delle soldatesse della Rocca di Tramontana è molto più piccola di quella di un tempo, ospita solo una dozzina di letti, tutti liberi tranne quello di Yor.
Tom Weiss spiega a Kailah che tutta l'ala della Rocca è stata riprogettata, per permmettere "un allargamento degli ambienti di studio, una specie di gabinetto di studio dove sono condotti esperimenti interessanti che hanno bisogno di spazio"
"Di che si tratta?" chiede Kailah.
"E' una cosa grossa, porterà molto lustro al nostro feudo" spiega Tom Weiss, lasciando intendere di non essere autorizzato a rivelare informazioni riservate.
Rimasta sola, Kailah sistema le sue cose nella camerata e poco dopo viene raggiunta dall'amica Vian, che ha l'espressione molto preoccupata.
"Qui la situazione è peggiorata... l'esercito è ridotto, le cose da fare sono tante... abbiamo perso molti ufficiali..."
Vian fa un quadro da cui traspare un problema di organizzazione dei soldati: ne sono arrivati molti, nuovi e fedeli a Gadman Sherer, che lavorano per di più alla Rocca, nel laboratorio. Gli altri sono esclusi da queste attività e impegnati fuori, nelle torri.
Vian esita, poi svela a Kailah le ragioni della sua ansia.
"Io non... io non mi sento molto a mio agio a dormire qua, te ne accorgerai anche stanotte stessa... Di notte si sentono delle urla provenire da quest'ala. Urla umane. A noi ci dicono di non preoccuparci... però io.... sono l'unica donna... pensano di aver costruito muri più spessi, ma io sento abbastanza queste urla. Da sotto non si sente nulla..."
Mostra un punto del corridoio dove si sente parecchio.
"Le urla vengono dal piano di sotto e si sviluppano verso l'alto, come se avessero tolto il pavimento".
"Che genere di urla? Urla maschili, femminili..." chiede Kailah.
"Sono acute, persone giovani secondo me".
"Nella rocca ha cominciato a girare gente che non c'entra con l'esercito, anche alcuni provenienti da Greyhaven, ma non i soldati dello squadrone Wachter, che stanno tutti ad Angvard. E' gente che ha accesso al "laboratorio", che ha

un'entrata indipendente, sempre aperta anche di notte. E non collegata con l'interno della Rocca".

Al porto di Uryen

Riunitasi coi compagni, Kailah riferisce quanto appreso da Vian.
"Andiamo al Porto, facciamoci spiegare da Varchmann cosa sta succedendo", propone Bohemond.
La comitiva si muove di buon passo, per non rischiare di tardare al coprifuoco delle 9 di sera. Non c'è nessuno sulla via verso il Porto, l'atmosfera è ancora più spettrale del solito.
Arrivati nella zona degli impiccati, che stanno ancora lì appesi, Engelhaft nota un cartello, che spicca tra gli alberi, con su scritto VICTOR ELIGET. Il pensiero gli corre alla traduzione/decrittazione della lettera, mandata da Barun e traslata da Proutzo, che rimetteva in parole comprensibili il diario cifrato di viaggio di John Titor. Lo fa notare ai compagni, che si sorprendono e fanno qualche ipotesi al riguardo.

Le Case della Gioia

Alle Case della Gioia non c'è anima viva. I nostri percorrono la stradina tra gli edifici, fino a quando una figura furtiva si affaccia e, riconosciuti i nostri, li fa entrare. Si tratta di una delle sirene, Zyra. Armata, molto circospetta, guida i nostri tra le stanze labirintiche, fino a un locale in cui, seduta a un tavolo, si trova Laara, un'altra sirena.
"Come potete vedere Kailna non è qui, siamo rimaste noi a tenere aperta la baracca. Solo che ci sono vari problemi, abbiamo perso la nostra protezione e quindi dobbiamo stare molto attente perchè siamo in balia dei capricci dei nostri visitatori"
"Ma Varchmann? chiede Bohemond.
"Varchmann è praticamente ricercato e quindi è stato costretto a cambiare aria per un po'. Noi dobbiamo resistere fino a quando potrà tornare"
"Beh considerando quel che è successo in città... che i tempi diventino maturi per il suo ritorno è una speranza forse malriposta" dice Bohemond.
"Ma non è detto che non riusciamo a trovare un altro protettore... mi sto occupando di questo" dice Zyra.
Colin chiede delle ragazze della carovana, ma lei non sa nulla. A quanto pare Spinone qui non c'è mai passato.
"Noi purtroppo non abbiamo più informazioni dalla Rocca perchè i soldati che sono rimasti, in cui riponiamo fiducia, non vengono più coinvolti nelle attività rilevanti."
"Visto lo stravolgimento della situazione, abbiamo difficoltà a orientarci. Dovremmo incontrarci urgentemente con Varchmann o uno dei suoi" chiede Bohemond.
"Potete provare alla Capasanta" dice lei.
"E invece Kalina che fine ha fatto?"
"Kalina senza Varchmann non è al sicuro qui."
"E Mira?" chiede Sven.
"Con Kalina. Dividerci è stato faticoso ma abbiamo preferito fare così".
Bohemond chiede informazioni a Laara sulla frase turniana: VICTOR ELIGET.
Lei è lusingata dalla domanda, fa un racconto preciso: a quanto ne sa quel cartello è stato affisso nella primavera del 515 da un magistrato che era venuto a svolgere un processo che coinvolgeva prigionieri di Elsenor e Nuova Lagos. il magistrato ha disposto per questi prigionieri una condanna esemplare, e ha affisso quel cartello simboleggiando che la sorte di questi prigionieri veniva decisa da chi aveva vinto il confronto: si trattava di pirati saccheggiatori, anche se c'erano testimonianze che non li descrivevano come aggressori ma persone venute a parlamentare, poi coinvolti in uno scontro armato.
Laara aggiunge: "forse mi sbaglio, ma tutte le sentenze emesse sono custodite in un'apposita ala della Rocca di Tramontana, magari lì potete leggere la sentenza completa: se siete ancora soldati probabilmente avete accesso".
Zyra interviene:"prima di chiudervi in biblioteca andatevi a fare una pinta alla Capasanta. Se incontrate dei soldati che non conoscete bene, dite che non avete incontrato nessuno qua, nessuno vi ha aperto".
Il gruppo saluta, ringrazia e va alla Capasanta.

La Capasanta

Fuori dalla Capasanta manca la consueta figura massiccia di Opi. La taverna è aperta, illuminata, ma fa un po' tristezza, non c'è quasi nessuno: solo un gruppetto di soldati nuovi ad uno dei tavoli.
Milo viene incontro al gruppo.
"Dovete bere o dovete mangiare?" domanda, non dando a vedere di aver riconosciuto i suoi vecchi amici.
"Entrambe le cose", risponde Sven.
I nostri aspettano che gli altri avventori si allontanino, poi Milo chiude la baracca.
"Così posso parlà bene con gli amici mia" e si siede. "E insomma? Venite da Feidelm perchè così o perchè Colà?
"Perchè Colà"
"Quindi sta bene il mio amato buttafuori... perchè dall'ultima lettera mi ero un po' preoccupato"
"Abbastanza, diciamo"
"Se vi porto dove vi devo portare non fate in tempo a tornare alle 9 stasera. Meglio se tornate domattina" dice Milo, ma subito ci ripensa. "No, meglio farlo adesso che non ci sta nessuno, vi accompagno poi deciderete voi".
Torna con bende nere e benda tutti, scusandosi. Quindi guida il gruppo in fila indiana attraverso un passaggio che

conduce in basso, probabilmente verso il faro. Ci sono scale, serrature, qualcosa che scorre. Il percorso è lungo e tortuoso.
"Quando vi faccio uscire passerete da un lato più semplice", rassicura i nostri.

Incontro con Varchmann

Finalmente i nostri si possono togliere la bendatura agli occhi, per ritrovarsi in un sotterraneo buio, maleodorante. Colin riconosce la tristemente nota puzza di cadaveri in decomposizione.
Lo dice a Milo. "Di là che c'è, la fossa comune?"
"Persone che non si so' fatte i cazzi loro, non fare il loro errore" dice Milo.
"Non è sanissimo tenersele in casa" dice Colin.
"Eh lo so lo so ma i compari di Ork smaltiscono lentamente le scorie. Poi glie lo faccio presente. Ma non è tanto facile. Quando nascondi dei morti e quei morti hanno la fratina dell'esercito del brugraviato in cui stai, diventa difficile disfarsene"
"Mi hanno detto che basta una decina di maiali"
"Ma i maiali non ce li abbiamo in questo momento" dice Milo.
Racconta che queste segrete sono antichissime e furono trovate sotto alla Torre Cinque mentre la stavano costruendo.
Ecco che si arriva ad una stanzetta con un tavolo, con sopra carteggi e mappe: Uryen, il Traune, le Torri.
"Adesso vado a chiamare un po' di gente che non vede l'ora di parlare con voi."
Arrivano Milo, Varchmann, Kalina, Mira.
"Vi presento i TRADIZIONALISTI", dice Milo. "Volevo chiamarci i SOVVERSIVI ma uno dei nostri molto autorevole ci ha fatto capire che non era il caso."
"Dice un detto che il nemico del tuo nemico è un tuo amico, e questo è il principio che ci ha portato tutti dentro questa stanza" esordisce Varchmann. "Non avete mai conosciuto la baronia di Treize: gli unici che la conoscono e non si trovano al di là del traunne sono presenti in queste segrete... benché non tutte sedute a questo tavolo."
I nostri sono ansiosi di avere informazioni.
"Vi farò un quadro della situazione" spiega Varchmann, "Gadman Sherer sta perparando la sua squadra personale di innalzati. E' entrato in contatto con uno di loro, Deren. Ha contatti con uno dei loschi individui della zona della Lega del Torto, che collaborano con Ghaan e stanno dietro le linee nemiche. Come vi ponete rispetto a questa informazione?"
"Che cazzo ci deve fare Gadman Sherer col suo personale esercito di innalzati? Credo niente di buono" commenta Bohemond.
"E' una fame che sta venendo a molti feudatari e che dobbiamo far passare a calci in bocca prima che sia troppo tardi, perchè quelle bestie senza testa e senza cuore non devono proliferare in questo modo"
Tutti annuiscono.
"Mi sembra inoppugnabile" dice Bohemond.
"Quanti ne ha?" chiede Colin
"Per ora penso nessuno, è un procedimento molto difficile che richiede ingredienti difficili e molta conoscenza. Ma ha gente che gli sta procurando informazioni e ingredienti"
"E' roba costosissima" dice Colin.
"Ma dietro ci sta il feudo, mica è da solo" dice Varchmann.
"Dovrà anche importare Garmonbozia in grande quantità" dice Colin.
"Ah ma sei un esperto"
Colin dice a Varchmann il modo di addestrare gli innalzati da parte di Ghaan.
"Il giorno che comunque ne avrà anche solo uno sarà comunque un brutto giorno" dice Varchmann, "perchè sarà un soldato che dovrà morire... e purtroppo quelli che collaborano con lui vestono le nostre stesse insegne"
"Qual è il piano?" chiede Bohemond.
"Il piano è innanzitutto non farsi bere. E' molto facile qua cadere vittima dei metodi repressivi di Gadman Sherer che davanti ti sorride e dietro ti ammazza. Io sono ricercato, abbiamo altre persone che non si trovano qui e prestano servizio nell'eercito, alcuni sicuramente li conoscete, e ci fanno arrivare informazioni. L'obiettivo finale è di fare fuori Sherer. Non c'è altro modo. Dobbiamo fare fuori lui, che è irrecuperabile, e poi smantellare questo laboratorio dentro la Rocca di Tramontana e che usano per i loro nefasti esperimenti. C'è una cosa che mi preoccupa moltissimo riguardo questo obiettivo nostro, rendendolo più doloroso è non dare giustizia a un eroe del nostro territorio. Come forse sapete i nostri al di là del Traunne hanno conquistato un importante obiettivo militare. Sfortunatamente questa operazione è costata la vita di alcuni dei nostri, tra cui il tenente Ramsey. Il corpo del tenente è stato recuperato e sta tornando a casa insieme ad altri corpi dei nostri, con l'obiettivo di farlo seppellire in uno dei nostri cimiteri, ma non andrà così perchè quel corpo fa gola a Gadman Sherer"
"Però questa cosa che io sappia non ha senso, non si può innalzare un morto" dice Bohemond.
"E' quel che credo anche io" dice Varchmann, " e ne sono anche contento che voi pure lo pensiate. Il problema è che Gadman Sherer lo pensa"
"Non lo puoi innalzare ma lo puoi... se Ramsey ha potenzialità particolari potrebbe essere risvegliato e poi lo puoi controllare. Potrebbero fare un bell'abnormis con Ramsey" dice Colin.
Kalina annuisce
"Oh mamma mia che cosa orribile" dice Kailah.

"Adesso vi dico cosa vorremmo fare" dice Varchmann. "Punto uno, un manipolo di volenterosi che presta ancora servizio nell'esercito che si fa assegnare a una spedizione di un determinato sergente della nostra partita, una missione di copertura ma che a un certo punto si sgancia e va a spazzare merda al di là del traunne. Una volta arrivati lì intercettare la delegazione coi nostri morti, dovrebbero essere due plotoni, uno comandato dai nostri, devo ancora capire da chi, e l'altro da Bruce Halding, cavaliere di Uryen di fiducia di Sherer. Bisogna recuperare i lorocorpi e seppellirli come si deve al di là del Traunne. E nessuno deve tornare a raccontare questa triste storia.
Kailah è preoccupata alla prospettiva di far fuori dei soldati di Uryen innocenti.
"E' quel che succede sempre nelle guerre civili" dice Varchmann.
"Chi sta aiutando Sherer a fare l'apprendista negromante?" chiede Bohemond.
"Questo innalzato, Deren..." dice Varchmann. I nostri ricordano di averlo incontrato a Varlok a fare il guardiano di un cimitero per conto suo... si era spacciato di amico di Nico, innalzato da Ghaan... una storia poco vera. Annie lo aveva annusato e non aveva l'impronta tipica degli innalzati di Ghaan. Era un soggetto senz'altro molto sospetto, forse innalzato di Mirai.
"Ma è in città questo Deren?"
"Va e viene dal Traunne, che è ghiacciato" dice Varchmann. "Noi dobbiamo seppellire Ramsey perchè è un dovere morale. Poi dobbiamo ammazzare Deren, la puttana che sta a Yaku insieme a altri tizi e scambia le informazioni con Gadman Sherer, e poi dobbiamo ammazzare Gadman Sherer.
"Dovremo evitare di essere riconosciuti... "
"Non deve sapere niente Sherer, neanche che questi tornano. Deve sapere che se mette il piede al di là del fiume muore"
"Bisognerebbe prenderli prigionieri" ipotizza Kailah...
Bohemond dice che invece sarebbe più bello far secchi Gadman Shherer al volo, subito."
"Eh ma rischi tantissimo se lo ammazzi sullo scranno che fu di Barun, credi di poter uscire senza falcidiare alcuni amici suoi? E allora come vedi la merda sempre quella è". dice Varchmann.
Si sta facendo tardi, è quasi il momento di tornare alla Rocca di Tramontana.
Kailah chiede chi siano i prigionieri nel laboratorio della Rocca.
"Sono per lo più bambini e donne giovani, perchè qualcuno gli ha detto che reggono meglio al trattamento... e poi, più di ogni altra cosa cerca maghi" risponde Varchmann.
Kailah racconta della carovana di Spinone e del mago raccattato per strada.
Varchmann dice che è possibile che sia stato portato lì, anche perchè la carovana non è passata per il porto.
"Hanno pure gli esperti, Sherer e i suoi. Ha un ospite che viene da Greyhaven..." racconta Varchmann.
"Mi pare che si chiamasse Orstein Bach" dice Kalina.
Colin è sorpreso e dice: "lo conosco, era il mio mentore all'unviersità di Greyhaven. Dove alloggia?"
"Nel laboratorio, è il direttore del laboratorio, a quanto ne so" dice Varchmann.
"Entro quando vi dobbiamo dare una risposta?" chiede Kailah.
"A giorni dovremo sapere i dettagli della missione di recupero del corpo di Ramsey. Barun avrà certamente mandato indietro il corpo, ignaro del progetto di Gadman Sherer. Bisognerà capire la rotta della carovana, che sarà ben scortata, ci sarà un momento in cui l'esercito presumibilmente di Angvard lo cederà all'esercito di Uryen. Da quel momento in poi bisogna capire la rotta e intercettare il convoglio di ritorno e buttarlo giù. Prendere la salma e non far sapere che è successo." Risponde Varchmann. "Io aspetto a momenti il ritorno di una persona di fiducia con le informazioni. Voi vi ripresentate qui e mi dite se siete della partita. Non prima"
Kailah chiede di come comportarsi con Yor, che spiega essere una soldatessa fidata e che ha sentito i lamenti del laboratorio di Sherer.
"Abbiamo bisogno di tutti i buoni compari che possiamo rimediare. Quindi nel momento in cui mi dirai che sei nella partita, sarai anche insignita nell'autorità di reclutare altri e di portarmeli. Assicurati, quando me la porti, che c'è una ragionevole possibilità che si dimostri collaborativa. Fino a quando non mi avrai dato la tua disponibilità, aspetta a parlarle."
"Se posso permettermi, il problema è che stiamo ragionando di un piccolo risultato tattico a fronte di un problema strategico" dice Bohemond. "Ammesso che riusciamo a portare a casa l'operazione di Ramsey... abbiamo evitato l'oltraggio del corpo di un rispettatissimo commilitone... ma stiamo esattamente come prima"
"Io sto parlando di tutto il complesso di operazioni, non solo di quella cosa. Io parlo di tutto il resto. Ma se non hai lo stomaco di affrontare un plotone che deve portare una cosa a Gadman Sherer, allora meglio se ti congedi e te ne vai, visto che Gadman Sherer ti ha dato la possibilità di andarsene. Il che peraltro significa che già adesso non si fida completamente di voi."
"Ci sono risultati per i quali val la pena sporcarsi le mani, e altri per cui vale meno la pena" dice Bohemond.
"Torniamo domani? Dopodomani?" cheide kailah.
"Domani verso quest'ora." suggerisce lui. "Non vi fate seguire, mi raccomando"
Saluti e il gruppo va via.

Ritorno alla Rocca di Tramontana

"Il modo migliore per uscire dal sotterraneo non è dalla Capasanta ma dal Faro", dice Milo che indica la direzione. Il

gruppo non è bendato, raggiunge una scala a pioli di ferro incastonati nella pietra.
"Voi salite su e uscite dal faro. Da dentro si apre tranquillamente, è da fuori che non si apre".
Milo spiega come evitare di essere vista dai curiosoni dell'Ongelkamp.
"Ma è ancora abitato l'Ongelkamp?" chiede Kailah.
"Ormai c'è rimasta solo una famiglia, non se la passano molto bene" spiega Milo.
Il gruppo si arrampica fuori dalla torre arrampicandosi per i pioletti ripidi.
Engelhaft dice che l'indomani intende andare a parlare con Robyn Macht e da lì cercherà di accedere agli atti custoditi nella Rocca di Tramontana, per capire il senso della frase turniana VICTOR ELIGET.
I nostri camminano velocemente per arrivare entro il coprifuoco, e nel mentre discutono sul dafarsi.
Nessuno si fida di Gadman Sherer, e il terribile quadro prospettato da Varchmann sembra tristemente plausibile.
D'altronde nessuno si fida neanche di Hador Varchmann, di cui tutti conoscono i trascorsi più che loschi. E al contempo nessuno se la sentirebbe di cogliere la palla al balzo per andarsene, gettarsi il passato alle spalle e abbandonare Uryen al suo triste destino.
Arrivati in prossimità della Rocca, i nostri notano la carovana di Spinone accampata su un'altura poco distante.

Notte agitata: il sogno di Bohemond

Durante la notte Bohemond sogna Kalina la Divina, sogna di parlarle nella stessa stanza del sotterraneo dell'incontro del pomeriggio, ma i due parlano come se si trovassero da soli.
"Mi fa piacere che sei tornato" dice Kalina.
"Torno con brutte notizie. Hai sentito di Brian? Che ne pensi?"
"Penso che era importante compiere quella missione, sono belle notizie" dice Kalina.
"Mi stupisci" dice Bohemond.
"Credi che volessi che quella Rocca restasse in mano a quelle creature demoniache?"
"No, non lo so. Non so cosa pensi" dice Bohemond
"Io penso che c'è un esercito che sta andando da Giada, che deve arrivare a Giada e riportarcela" dice Kalina.
Parlano brevemente della morte di Brian e della sua scelta di servire Lady Yara e non Kalina. "Ha scelto il suo destino", commenta la Sirena.
"Ma il tempo che abbiamo è poco e non è di questo che voglio parlarti." Guarda Varchmann. "Ho sentito ciò che hai detto alla tua compagna poco fa, sul fatto che se in tutta Uryen ci fossero due persone da mettere a morte, Gadman Sherer sarebbe il primo, ma Varchmann sarebbe il secondo, e mi trovi abbastanza d'accordo con te. Nessuno di noi è qui per nostra scelta. Il momento dell'utilità di Varchmann sta volgendo a termine, tra poco ci libererai. Siamo i suoi occhi e le sue orecchie, ha bisogno di noi."
"Tu lo conosci molto bene. Quali sono le sue mire?" chiede Bohemond.
"Presumo che aspetti che l'esercito di disertori di Uryen torni, con crediti sufficienti per chiedere forse il ripristino del Barone, qualcosa che gli permetta di occupare lo scranno che ha sempre voluto e gli è sempre stato negato, e che fece occupare al suo amico quando ne ebbe la sua possibilità. I suoi obiettivi penso siano Sherer e il Burgravio. In questo penso tu possa considerarlo un valido alleato, in tutto il resto no. La rocca in mano a Varchmann non sarebbe un posto accettabile."
"E tu invece che vuoi, esattamente?"
"Libertà per me e per le persone che adesso dipendono da me... e che amo più di me stessa. Voglio che loro possano essere libere, e a quel punto... chissà, potrei girare per il Granducato, dicono che ci siano posti molto belli da visitare".
Kalina gli chiede il permesso di mantenere il contatto per poter parlare ancora, altre notti.
Bohemond ci pensa e ha il sospetto che questo canale di comunicazione sia un potere oscuro delle tenebre. "Temo che avrò a pentirmene, ma voglio credere nella sincerità del tuo intento" dice Bohemond. "Accetto di ricevere i tuoi suggerimenti e sono consapevole che qesto ha un prezzo, per te e per me".
Si sveglia al mattino sentendosi strano, come svuotato dalla presenza divina.

Notte agitata: grida e magia

Al momento di mettersi a letto, Vian è molto felice che ci sia Kailah con lei nella camerata, aveva un po' paura di dormire tutta sola. Kailah è piuttosto curiosa di sentire le grida, aspetta un po' ma tutto tace. E finalmente si addormenta.
Sogna di trovarsi in una locanda a Dossler, ai tempi del primo viaggio coi suoi compagni e la carovana di Melkor. L'atmosfera è normale, tranquilla, quando a un tratto si sente un urlo mostruoso e acuto, che sembrerebbe quello di un rettile, e si diffonde una musica spettrale e paurosissima. Una scarica violentissima di Potere Magico si sprigiona improvvisamente. Kailah si guarda intorno ma è tutto nero, come coperto da una sostanza scura.
La giovane si sveglia terrorizzata, non sa se l'urlo sia stato reale o soltanto un sogno. Certamente però è stato compiuto un incantesimo molto potente e molto vicino, un'impronta magica mai sentita prima.
Vian dorme tranquillamente, il che lascerebbe pensare che l'urlo fosse solo nel sogno. Kailah appoggia l'orecchio al muro e prova ad origliare, gli sembra di sentire un dialogo in lontananza tra un uomo e una donna, ma è impossibile distinguere le parole.

Anche Sven in mezzo alla notte sente vibrare il braccialetto, con forza e intensità mai viste, si sente quasi strattonare per il polso. Si sveglia, confuso, e si accorge che il braccialetto è caldo, quasi scotta. Il fenomeno stranissimo dura pochi

secondo e poi svanisce, lasciando Sven molto stupito.

Le attività del 27 febbraio

Il 27 febbraio i nostri sono in licenza e possono dedicarsi a quel che preferiscono.
A colazione, in disparte, sia Kailah che Sven raccontano ai compagni dell'esperienza magica della notte.
"Senti Colin, ma il tuo maestro era pure mago?" chiede Kailah.
"Sì" conferma lui.

Colin cerca di incontrare il suo vecchio maestro

Colin prova a contattare il suo vecchio maestro, ma non è facile. Gira un po' per la Rocca, e dopo un po' individua l'entrata sul retro, abbastanza grande da far passare anche dei carretti. Intorno c'è animazione, molte casse ordinate con scritto sopra quel che contengono: alcuni carichi sono "cataplasmi" o "macchinari alchemici". Oltre ad un po' di guardie, ci sono degli inservienti che si occupano personalmente del trasporto dei materiali.
Colin riconosce, tra le guardie, una sua conoscenza, e va a parlarci.
Chiacchierano un po' del più e del meno, del cibo di scarsa qualità e di quello migliore che viene portato al laboratorio. Colin sbircia un po' le etichette, gli sembra che siano organizzate in uno stile ordinato che gli ricorda molto il suo maestro Orsten Back.
"Posso darci un'occhiata?" chiede al suo vecchio commilitone.
"Purtroppo no, le toccano solo quelli con la cinta nera", e indica i facchini specializzati.
"Ti dice qualcosa il nome di Orsten Back?" gli chiede Colin. L'altro si fa serio e dice che non è autorizzato a parlarne.
Colin va allora dai facchini con la cintura nera, che però lo mandano via scortesemente.
Colin torna dentro la Rocca e saluta Tom e il Caporale Brad che stanno chiacchierando. Scambio cordiale di saluti, e Colin va subito al punto.
"Senti, ho visto bei pacchetti sul retro..." Brad annuisce e ride. "Eh sì, bella roba quella"
"Ho riconosciuto simboli che mi ricordano il mio maestro di Greyhaven, Osten Bach"
Tom annuisce e controlla un registro e conferma. "Sìsì, Bach. Se lo vuoi salutare...."
"Volenteri, è possibie salutarlo?"
"Complicato perchè ci stanno livelli di accesso, devi chiedere a Ser Gadman..."
"Ma che lo devo disturbare per una sciocchezza simile?"
Brad: "Ma ti pare che vai a disturbare Sherer... aspetti che deve magna', esce e ci parli..."
Tom: "quello non esce mai"
Colin "allora scusate, scrivo un bigliettino per lui, e glie lo fate avere...."
L'idea piace a Tom. Colin scrive un bigliettino semplice.
"Guarda glie lo porto tra un paio d'ore" dice Tom.

Sven alle Case della Gioia

Sven vuole provare a contattare Mira, e va al porto, accompagnato da Vodan. E' tutto come il giorno prima, deserto.
A un certo punto si affaccia Zyra. Sven le chiede subito di Mira.
"Siete stati alla Capasanta?" chiede.
"Più o meno. In realtà ... non c'è stato modo di parlare da soli..." dice Sven.
"Varchmann le tiene lì per sicurezza e anche perchè sente di non avere più il controllo...non è più il padrone del porto. A breve verrà nominato un nuovo sergente maggiore responsabile per il porto. Qui purtroppo Mira non ci può tornare." Però poi si fa seguire nella stanza dove sta Laara: propongono a Sven di portare a Mira una lettera da parte loro, in modo che Mira possa leggerla senza che Varchmann ne capisca il contenuto.
"Tu ci dici cosa vorresti dirle, e noi lo inseriamo nella lettera in modo tale che lei capisca, e che invece Varchmann, casomai leggesse anche lui, non possa capire"
Sven è d'accordo, molto contento e ringrazia.

Kailah da Spinone

Kailah si reca alla carovana di Spinone, con l'intenzione di parlare con il mago Belfry. Lo trova insieme ai compagni, con Spinone, che stanno ripulendo delle pentole.
"Come va, come procedono le trattative?" chiede Kailah a Spinone.
"Tutto bene anche se volevo ripartire... ma la trattativa va per le lunghe: prima dicono un prezzo, poi un altro..." dice Spinone.
"Poi proseguite per Lagos?"
"No, mi piacerebbe sbrigarmi e piazzare tutti qui, e tornare verso sud appena possibile" risponde Spinone, che poi manifesta apprezzamento per il gruppo di Kailah.
"Il giorno che vi licenziano, o vi licenziate, se vi va di far parte di questa compagnia di ventura... " propone Spinone, "ci farebbe piacere avere gente in gamba come voi".
Kailah ringrazia per l'offerta, poi si rivolge a Belfry, che sta lì vicino.
"Ma tu stanotte non hai sentito una cosa strana?" gli domanda.
"Miseriaccia... volevo morì... sono quasi cascato dal letto, uno schiccherone dalla Rocca, ho pensato che eri te, ma non

era lo stesso... odore diciamo. Ci devono avere una bella santabarbara lì dentro, di maghi."
"Ma pensi fossero più d'uno?"
"No ma sai, se c'è un mago forte, ce ne serve un altro che lo gestisca..."
"Da fuori si è visto qualcosa?" chiede Kailah.
"L'hanno fatta tutta dentro le mura..." Belfry è chiaramente rimasto colpito e preoccupato, da quel che ha percepito.
"Tanto noi tra due giorni ce ne andiamo, mi dispiace per te ci rimani" dice ridendo Spinone.
"Questo posto lo vedo molto rischioso" dice Belfri, "non è un caso che le case non costano niente..."
Kailah fa un po' di domande sui prigionieri.
"Abbiamo ceduto alla Rocca alcune persone, il mago, la madre col figlio e la figlia, le due sorelle e il mercenario" spiega Spinone. "Sugli altri siamo in trattativa, i tre ragazzini e i due cuochi".
"Ma che se ne dovrebbero fare alla Rocca con 3 ragazzini?" chiede la ragazza, inquieta.
"Ci salvano il mondo, stanno cercando la cura per il morbo. Hanno cure da sperimentare", dichiara Spinone, facendosi serio.
"Ma per sperimentare la cura devi avere la malattia. Quindi avranno dei Risvegliati dentro?" chiede Kailah.
"Mica saranno pazzi... onestamente non lo so..."
Kailah sospira.
"E altri compratori non li trovate, almeno per i ragazzini?"
"E a chi li vendi? Che ci fai con 3 ragazzini..."
"A voi quanto vi hanno offerto?"
"Una moneta d'oro l'uno, stiamo cercando di arrivare a 1.3"
"E se trovassi... altri finanziatori? Per evitare che i ragazzini finiscano... lì dentro..."
"Sai bene che se vogliono fare i loro esperimenti, ne troveranno altri... se non saranno loro..." dice serio Spinone.
"Non li possiamo salvare tutti, ma mi piacerebbe salvare questi" dice Kailah.
"Ti do due giorni, se li do a te mi sta bene una moneta d'oro ciascuno. Per due giorni li tengo qui, poi dovrò cederli".
Si stringono la mano.
Kailah torna dai compagni a riferire.

Bohemond e le catene di comando alla Rocca

Bohemond resta alla Rocca e cerca di capire "chi comanda", come funzionano i ruoli e quanti sono i soldati fidati di Gadman Scherer rispetto agli altri. Si rende conto che sono circa una metà degli effettivi e nessuno di loro ha ruoli da ufficiale: sono per lo più soldati scelti, caporali e sergenti, ai quali a volte sono affidate responsabilità che, a cose normali, spetterebbero ad un tenente. Sono in generale molto pochi, la Rocca è sottopopolata. Ci sono circa 50 effettivi per volta, una trentina fedeli a Scherer.

Engelhaft incontra Robyn Macht

Engelhaft va a trovare Robin, che ora vive alla Rocca di Tramontana, dove svolge un ruolo di tipo amministrativo, braccio destro burocratico di Gadman Sherer.
Dopo le formalità di rito, lei spiega di essere stata inviata come veste bianca dal Monastero a Uryen perchè è brava nei lavori amministrativi. Lei, ritenendo di fare gli interessi delle persone che l'hanno mandata da Greyhaven, presta aiuto alla nuova amministrazione della Rocca di Tramontana, che ne ha molto bisogno. "Quando c'era Barun, lui si occupava delle cose militari, mentre Scherer si occupava degli aspetti politici e amministrativi del Burgravio. Adesso Scherer fa entrambe le cose e quindi ha molto bisogno di assistenza", spiega seria.
"Dove sono Padre Valon e Padre Alyster?"
"Padre Valon ha vissuto come un tradimento la disponibilità che io ho dato alla Rocca, c'è rimasto molto male... mentre Padre Alyster era più comprensivo. Io sono venuta ad aiutare per il cantiere, ma il cantiere della chiesa era praticamente fermo, c'era molto più da fare qui che lì... Padre Valon si è arrabbiato molto, ho provato a parlargli, ma alla fine credo di averlo deluso"
"Vabbe'. Perchè, secondo te si è arrabbiato così tanto?"
"Si è arrabbiato col cambio che c'è stato, ed ha preso male ogni cambiamento conseguenziale. Ha preso male il fatto che fosse bloccato il cantiere della Chiesa, e da quello in poi ha preso in antipatia ogni cambiamento" dice Robyn.
Lei pensa che invece sarà più utile nel suo nuovo ruolo, anche nell'ottica di riaprire in prospettiva il cantiere della Chiesa: accreditandosi presso la nuova amministrazione probabilmente in futuro riuscirà a far ripartire i lavori.
Engelhaft ha un atteggiamento accomodante e lei parla parecchio e volentieri.
"Ma dove stanno Valon e Alyster?"
"Si sono allontanati, si sono dati alla macchia, diciamo così. Confido che stiano bene, se ne sono andati consapevolmente, per volersi mettere al sicuro. Padre Valon si sentiva minacciato. Non mi hanno salutata e non mi hanno detto nulla, ma lui si sentiva in pericolo di vita, non so perchè".
"Approfitto di disturbarti, perchè ho una curiosità di carattere storico antiquario che forse puoi aiutarmi a risolvere. Ci è capitato di trovare questa frase, viaggiando qui vicino ad Uryen che mi ha molto incuriosito: VICTOR ELIGET. Ma che cosa... pare che ci stia dietro una tradizione legata a un processo... ma gli atti..."

Lei sa tutto, cita anche una legge, la "legge sui processi e sui testimoni". Spiega che l'archivio della Guardia c'è, sta alla Rocca, però l'accesso è riservato e neanche lei può accedere. "Servirebbe l'autorizzazione di Gadman Scherer, del Burgravio... o forse Tom ha la delega, ma penso di no".
Suggerigge di leggere il Kanun di Mainar Feorn, che ha e prende.
Lei invita Engelhaft a leggere insieme a lei, che ha un buon profumo. Lui glie lo fa notare.
"Beh, buon profumo"
Lei arrossisce. "Vi ringrazio, uno dei pochi piaceri che mi riservo è quella di lavarmi frequentemente"
Lui si ritrae. "Non sono abituato, sono un povero monaco..."
Leggono il Kanun e viene fuori che si tratta di un'usanza tipica: quando il consiglio cittadino dei saggi ritiene di non potersi esprimere (i saggi, quando è arrivato il Granducato, sono stati sostituiti dai Magistrati Itineranti) con un verdetto equo, c'è una sorta di ordalia, che è molto libera. Può essere uno scontro ma anche una partita a carte, dipende dal luogo. A Uryen l'ordalia è una sfida di combattimento, anche se non necessariamente all'ultimo sangue. Chi vince ottiene il verdetto a suo favore.
Engelhaft incoraggia molto Robyn a continuare meglio possibile il suo lavoro.
"Se gli Dei ti hanno scelto per questo vuol dire che lo puoi fare, quindi ti impartisco la Benedizione di Kayah"
Lei annuisce.

Benedizione con conseguenze inattese

Al termine del colloquio, Engelhaft benedice Robin, osservandola, anche per cercare di comprendere fino a che punto sia profonda la sua fede.
La giovane si comporta in maniera impeccabile, per quanto un po' fredda. Lui prova a incoraggiarla, a coinvolgerla, ma ecco che Robyn improvvisamente si chiude in sè stessa, reagendo come se fosse stata ferita in modo incomprensibile. Poi sembra travolta da un mancamento, sviene, scivola a terra.
Turbato, Engelhaft inizia a svolgere un rito di neutralizzazione intorno a lei, cospargendola di acqua santa. Si convince presto che qualcosa di sovrannaturale è in atto, come se la stessa stanza reagisse, i colori fossero diversi, la luce brillasse in modo strano.
Engelhaft prosegue nel rito, pur rendendosi conto che la giovane sembra soffrirne terribilmente: spalanca gli occhi, tossisce ed è travolta da violenti conati di vomito. Dalle sue labbra inizia a uscire una melassa nera, strana.
"Esci da questo corpo, abominio!" grida Engelhaft.
Si apre la porta ed entrano delle guardie, che osservono la scena sconvolti.
"Aiutatela" dice Engelhaft.
"Per favore spostatevi" dice un soldato, poi la prendono, la girano per aiutarle l'espulsione della roba nerastra, che sparisce.
Engelhaft in cuor suo continua a combattere con la creatura. "Sono un medico, posso fare qualcosa subito" dice Engelhaft per convincere i soldati a lasciargliela.
"Potevi girarla... a casa mia se devi vomitare ti devono mettere sul fianco" dice la guardia.
"A casa tua" dice Engelhaft. "Adesso deve buttar fuori quel che stava vomitando. Mettetela prona e allontanatevi da lei un attimo, lasciatela respirare"
Loro ubbidiscono, lei perde i sensi respirando normalmente.
Engelhaft prega ripetendo le preghiere effettuate nell'esorcismo, e prova a sollevarla con cautela.
Lei è inerte. Della melma nerastra non c'è più traccia, sembra che tutto taccia.
Engelhaft prova a farla rinvenire.
Uno delle guardie va a chiamare Tom.
Engelhaft va a prendere i sali, corre nella sua stanza velocemente.
Nella stanza trova tutti i compagni. "Ho provato con Robin, non mi ha detto nulla di interessante sulle formule giuridiche, ma è posseduta da un demone, c'è una presenza oscura dentro di lei, ma sono venute le guardie e hanno interrotto l'esorcismo. Forse dovremo anche ripeterlo. Ho bisogno di sali, le cose più potenti che hai, Colin"
Chiede di scendere lui e Colin con i farmaci, e Bohemond a breve distanza.
Passa qualche minuto e di sotto, tornandoci, ci sono parecchie guardie e Tom con aria seria all'ingresso del corridoio.
"Vorrei sapere, prima di farti passare, che cosa è successo"
"Stavamo parlando e alla fine, tu ricordi che lei era una veste bianca, io sono un prete, e le ho chiesto se potevo impartirle una benedizione. Lei è stata contenta di sì, e mentre glie la impartivo ha avuto delle improvvise convulsioni e ha iniziato a star male in questo modo molto strano..."
"Assicuriamoci che stia bene, ma non so se sia il caso di farla riposare un po'..." dice Tom.
"Mi sembra che la situazione sia grave" dice Engelhaft.
Le guardie fanno entrare Colin e Bohemond. Ci sono dei soldati che stanno lavando per terra. Tom osserva e controlla.
Colin avvicina i sali a Robyn. Tom dice intanto che sta arrivando un altro medico.
Inizialmente lei non reagisce, quasi non respira. Dopo un minuto è scossa da un brivido e inizia a reagire, tossisce e sembra riprendersi un pochino, pur restando incosciente.
Entrano un tizio (il medico) e due donne, inservienti.
Vengono cambiate le lenzuola, lei è pulita, la risistemano.
"Avrà avuto un mancamento, forse qualcosa che ha mangiato le avrà dato fastidio" dice il medico. "Fatela riposare e

quando si sveglierà le chiederemo che è successo"
Tom osserva Engelhaft con aria un po' sospettosa.

Il gruppo si riunisce dopo il mezzo esorcismo

Engelhaft riferisce dell'incontro con Robyn, molto turbato per l'accaduto. Engelhaft riferisce di non aver avvertito una reale presenza "demoniaca", quanto forse la presenza di un predicatore delle tenebre su di lei. Non sa con certezza ma certamente c'è qualcosa in lei.
Si fanno varie ipotesi, tra cui Kailah suggerisce che qualche sacerdote di Gargutz stia spiando le faccende amministrative ed economiche tramite gli occhi dell'ignara Robyn.
"A proposito di soldi, vi chiedo di aprire un attimo una parentesi..." dice Kailah.
Kailah chiede ai compagni di fare una colletta per raccogliere i soldi per liberare i ragazzini e portarli da Trent. Spiega di aver parlato con Hart Trent, che si è dimostrato d'accordo.
Kailah recupera 3 monete d'oro e mezzo per andare a riscattare i ragazzini.
"Vogliamo affrontare la questione VICTOR ELIGET?" chiede Colin. "Io mi sono un po' riguardato la documentazione e non riesco a capire dove sia il tuo dubbio. Noi l'unico testo che abbiamo del buon Igor è questo, POSSONO RESUSCITARE I MORTI E RENDERLI SCHIAVI, CON O SENZA CERVELLO. VICTOR ELIGET. Lui parla dei cadaveri esposti a fiale e trattamenti, e quanto agli esiti, dice che alcuni sono schiavi, con o senza cervello, e alcuni sono resuscitati. A quel punto potrebbe trovare un modo rapido per dire che i più forti sono quelli che riescono a reggere meglio il trattamento, cosa che peraltro sappiamo essere vera."
Engelhaft: "ma se Victor fosse un nome proprio? E si potrebbe nascondere un'informazione in questo modo"
Bohemond: "Non è da escludere, ma noi non conosciamo nessun Victor"
Colin: "forse è una specie di carica onorifica, come Joad Kempf"
Parlando di cosa fare con Varkman, Bohemond dice: "non ha senso accettare la possibilità ed andarcene, ma se vogliamo continuare a combattere per la causa che abbiamo sposato, la cosa più sensata mi sembra sia conquistarci la fiducia di Varkman e vedere cosa bolle in pentola, e contrastare Gadman Scherer."
Kailah: "Sono d'accordo con te, Bohemond"

Accordi con Spinone

Kailah va subito da Spinone, insieme a Sven.
Kailah spiega al mercante che ha i soldi ed è disposta a darglieli anche subito, ma i ragazzini li può prendere l'indomani, in modo da poterli affidare al giovane Hart Trent, che li porterà al sicuro.
Spinone è molto corretto, non vuole i soldi in anticipo ma li prenderà il giorno seguente, al momento di effettuare lo scambio.

La ricerca di Proutzo

Colin prova a cercare Proutzo, che stava prigioniero nelle segrete. C'è la porta chiusa e Tom ha le chiavi. Nulla.
Facendo domande in giro viene a sapere che Proutzo è stato congedato mesi fa, ai tempi di Barun.
"Mi sa che... forse lo sa bene Brad, se lo ricorda, mi pare che c'era l'accordo che Proutzo doveva andarsene verso sud, la casa di Uryen l'ha venduta. Secondo me Brad lo sa dove è andato"
Poi va con Sven a chiedere a Brad. Brad contento di vedere Sven, chiacchiere allegre.
"Sono contento che mi hanno trasferito alla Rocca e qui c'è poco da fare. Spiego un po' il dafarsi a Tom e alla fighetta che hanno messo a occuparsi delle finanze... si tira avanti"
Dopo un po' di convenevoli gli chiedono di Proutzo.
"Credo che l'abbiano mandato a Yor, per direttissima. Più lontano possibile da qua" dice Brad. "Ha venduto la casetta sua... e se le stanno a compra' tutte le stesse persone, a due lire. Le case di Uryen. Quello più aggressivo è quello che possiede la locanda dello Squalo. Quello sta a compra' tutto lui. Sta sopra le 15 case. Se continua così tra un po' glie le deve paga' il Burgravio a lui, le tasse. Ma a noi che ci frega, devi pensare alle donne, a bere e a non morire"

Il cimitero del Porto di Uryen

Il gruppo si mette in viaggio per il Porto. La strada è deserta, non ci va più nessuno, l'atmosfera molto tetra.
Arrivati al cimitero, Kailah va a dare un'occhiata da vicino al cartello VICTOR ELIGET, notando che si trova sopra una tomba specifica, su cui ci sono alcuni nomi: 2 sembrano greyhavenesi e 4 forse elsenoriti. Sopra c'è scritto REIETTI DI AN REILIG.
Il gruppo parla un po' di queste nuove informazioni: sembra che siano le isole su cui fece naufragio Vodan (rimasto alla Rocca di Tramontana). Anche la storia che aveva raccontato Dan Bucky riguardo il ritrovamento delle filatte parlava di quelle zone, tra le isole e Ghaan.

Retata alle Case della Gioia

I nostri proseguono parlottando in direzione del Porto di Uryen.
Arrivati a una certa distanza dalle Case della Gioia, si sente del trambusto. C'è un gruppo di soldati di Uryen sconosciuti, capeggiati da un omaccione grande e grosso con un gigantesco bavero di ferro ed un martello da guerra a due mani, che stanno perquisendo le case.

Gridano insulti alle "Sirene", spaccano le porte, frugano e cercano, a quanto pare, una fantomatica "stanza dell'oro" di Kalina.
Bohemond si avvicina per scambiarci due chiacchiere, loro non si fanno problemi a raccontare quel che stanno facendo.
A un certo punto esce Zyra, spada in mano, e volano degli sganassoni, anche se non troppo pesanti.
I nostri si allontanano un po' e decidono il dafarsi: Colin e Engelhaft preferiscono tornare a Uryen, mentre gli altri proseguono per la Capasanta, cercando di non farsi vedere dai commilitoni sconosciuti.

Incontro con Hador Varkmann

Bohemond, Sven e Kailah entrano alla Capasanta, dove non ci sono clienti, solo Milo che asciuga i boccali.
"Benvenuti, avete sentito il concertino qua fuori?"
"Sì"
"Sto aspettando che vengano, ma è bene che non vi trovino. Ci avete parlato? Niente di buono immagino"
"Non abbiamo potuto fare molto, le ragazze passeranno un brutto quarto d'ora ma se la caveranno" spiega Sven.
"Qui tocca sbrigarci" dice Milo. "Questi tra un po' ci faranno chiudere, in tutti i sensi"
Poi avverte che Varkman è un po' incazzato.
"Il prete non è venuto? Meno male, è tutto il giorno che sta dicendo che se vede il prete lo ammazza. Raramente l'ho visto così incazzato" dice Milo.
Fa scendere il gruppo nel dungeon. "Non lo contrariate, ha un diavolo per capello"
Milo resta di sopra dando indicazioni su come orientarsi per le gallerie. C'è un dungeon enorme, anche in parte puzzolento, ma il gruppo va direttamente nella stanza di Varkman.
Lungo il percorso, d'un tratto Kailah sente "pss psss" da un corridoio buio. "Da questa parte...." voce maschile sottovoce. "Siamo qui"...
E' chiaramente un prigioniero in una delle celle.
"Chi siete" dice Kailah sottovoce. "Qualificatevi"
Il prigioniero forse non sente, o forse non ha il coraggio di rispondere, e i nostri proseguono verso la stanza di Varkman.
Assieme a lui c'è il Sergente Ivan Reiner, che saluta cordialmente.
Varkman grugnisce, ha l'aria più ostile del solito.
Ivan fa accomodare il gruppo a sedere. Offre del vino e insiste anche un po' affinchè tutti bevano.
"Ho saputo che siete tornati e siete della partita" dice Ivan. "Io so che Varkman vi ha parlato del mio ruolo, io sono la persona che sta cercando di limitare i danni, insieme a lui."
Bohemond spiega che stanno rovesciando le Case della Gioia alla ricerca dell'oro che sta lì.
Ivan spiega che è arrivato un contingente da Surok di soldati che entrano al servizio di Gadman Sherer. Con questi uomini in più può anche ripulire il porto.
"Sherer non è uno stupido e sta facendo venire gente da fuori, soldati veterani" spiega Ivan. "Questa cosa ci mette un po' di fretta, perchè tra poco ce li troviamo a guidare le spedizioni... non abbiamo tempo da perdere. Come probabilmente sapete ci sono due situazioni da gestire. La prima il recupero emergenziale della salma di Ramsey, e quella è una cosa a cui teniamo tanto, e va fatto. L'altro è di fare qualcosa all'interno della Rocca. Però a quel che mi diceva Varkman (che batte il pugno sul tavolo) mi dice che la situazione si è resa un po' più difficile"
"Il prete dove sta?" chiede Varkman
"Non è venuto"
"Come mai?"
"Dovevamo sgattaoilare dai moli e non si sentiva sicuro di non farsi vedere dai soldati" dice Bohemond.
"Se si faceva i cazzi suoi anche un'altra volta... ha rovinato uno dei pochi piani che erano andati a buon fine. Come vedi manca qualcuno. So che c'entra il prete, è quel che mi ha detto Kalina prima di perdere i sensi"
"Capisci bene che giocare a quel gioco con un sacerdote consacrato può dare questo tipo di errori di coordinamento" dice Bohemond.
"No io non capisco un cazzo di questi giochi ma questa cosa ci danneggia tutti. Sta di fatto che prima io ci vedevo e adesso sono cieco. Il danno è irreparabile, e quindi qualcuno dovrà fare quel lavoro, devo sapere i dettagli di quel che succede."
E' molto preoccupato.
"E' chiaro... forse ci sarebbe stato un modo per arrivare a una comune comprensione di quel che stava succedendo" dice Bohemond. "Ma non abbiamo le entrature di Robyn Macht"
"Lo so, dobbiamo inventarci qualcosa. Ivan farà da collegamento tra me e voi. Io devo cercare di capire come andarmene da qui, questo posto è meno sicuro ogni giorno che passa. Voglio sapere voi che farete"
"Dopo una lunga consultazione siamo arrivati alla conclusione che siamo della partita" dice Bohemond.
"Vi chiedo una cosa, ancora più importante di Ramsey. Se Ivan riesce a trovare qualche modo per ripristinare il nostro sguardo lì, voi non contate abbastanza, sareste sicuramente sospetti... bisognerebbe tappare la bocca a quella"
"Non sono sicuro di avere capito" dice Bohemond. "Cosa sa?"
"Non lo so, forse lo sa soltanto Kalina"
"Dovete sapere cosa sa, cercate di scoprire cosa sa... trovate il modo di capire che ha detto quella, perchè in questo momento non so niente" dice Varkman.
"Ci proveremo. Ma è evidente che poi non è che al sospetto che sappia qualcosa, non è che poi le succederà un

incidente, per così dire. E' una veste bianca..."
"Gli si potrebbe far capire, toglierla a Gadman Sherer. Mica deve morì per forza, può pure sparire per qualche giorno"
"Proveremo a metterci una pezza" dice Bohemond.
"Adesso vi do dei dettagli che riguarderanno la situazione al di là del Traunne, per lo più mappe, le informazioni di contesto ve le darà Ivan. Così se vi perquisiscono non c'è niente di sospetto. Sarete in grado di localizzare l'incontro tra il plotone che porta e il plotone che prende. Io penso che convenga attaccare quello che prende, dopo che si sono separati. Sono due plotoni di Uryen. Questa gente non deve tornare o, se torna, non devono parlare, soprattutto non di un plotone di Uryen. Attaccati da Elsenoriti, Nordri, briganti, va bene. Se vi riconoscono e parlano sono cazzi vostri e miei. Non devono sapere chi li ha colpiti. E' molto probabile che ci sia anche qualche altro carico. Prendete tutto, più prendete meglio è."
Varkmann chiede poi informazioni sulla Rocca aggiornate. Gli si dice tutto quel che si sa.
"Se ci fosse la possibilità per rallentarlo al più possibile, fate sparire quello che fa le ricerche... se lo rallentate in modo estremamente sicuro, tipo tirate giu' dalla torre uno senza farvi beccare... se riuscite a rallentarlo senza compromettervi, dovreste farlo, prendete voi l'iniziativa, dobbiamo guadagnare tempo"
Non c'è molto tempo nemmeno per parlare, la situazione è rischiosa.
Prima di allontanarsi, Kailah chiede come comportarsi coi soldati leali a Barun, o comunque che non approvano la gestione di Gadman Sherer.
"O li recluti o li tieni lontano... perchè a quel momento, quando scoppierà il casino, se sei nella Rocca sono guai... il giorno prima gli devi fare un discorso. Ma fallo solo a quelli di cui ti fidi, altrimenti rischi di dover prendere decisioni ancora più spiacevoli."
Poi si volta verso Bohemond: "Di' al prete che se Kalina non si sveglia... non si sveglierà manco lui".
"Questa cosa gli va detta dopo il lavoro di Ramsey" dice Bohemond. "Ora dobbiamo combattere tutti per la causa comune"
Saluti frettolosi e i nostri escono dal sotterraneo e si incamminano di buon passo verso la città.

Visita alla Chiesa

Nel frattempo Colin e Engelhaft vedono, tornando verso la Rocca, la Chiesa di Uryen deserta. Davanti, non distante, c'è la Locanda dello Squalo bella festosa, allegra, con la musica etc. Engelhaft è un po' infastidito da questo contrasto.
Entrano in chiesa, non c'è nessuno, non è neanche del tutto finita, il cantiere è stato messo in sicurezza e interrotto. Si sente la musica dalla vicina locanda. Engelhaft prega e canta.
Intanto Colin nota una coppia, un soldato e una donna, con una fiasca in mano, incuriositi dal canto.
"Siete venuti a pregare?"
"No, siamo venuti a sentire cantare, a me e Martina piace sentire cantare", dice l'ubriacone.
"Questo è un posto per pregare, andate da un'altra parte per sentire le canzoni" dice Colin.
"Non è mica aperta la chiesa, non ci sta il prete..."
"Adesso c'è" dice Colin.
Il balordo pensa sia tornato padre Valon.
"Andiamolo a dire a tutti, Martina, è tornato padre Valon!" e vanno verso la locanda a dare la lieta notizia.
Iniziano ad arrivare alcuni curiosi dalla locanda.
"Ma che è vero che è tornato Padre Valon?" chiede un altro tizio dalla locanda.
"No, non mi risulta" dice Colin.
Colin indica Engelhaft. "Lui è un prete"
"Sono il Caporale Engelhaft, tu chi sei?"
"Cazzo, non si capisce niente, non è che avete bevuto?"
"Ti sembriamo ubriachi?"
"Sei un prete caporale?"
Sono stupiti ma si dimostrano rispettosi.

Conversazione con Tom

I nostri si ritrovano infine alla Rocca di Tramontana. Tom viene incontro al gruppo, chiede di poter parlare poco dopo cena. I nostri confabulano un po' e, terminato il pasto, si incontrano con il Sergente Tom, il quale sembra molto amichevole e di buon umore.
"Beh, come sapete, domani Ser Gadman Sherer si aspetta una vostra risposta. Potete già anticipare a me...? Spero che prenderete tutti la stessa decisione..."
"Che dire Tom, l'idea è di continuare a rimanere in servizio" dice Bohemon.
"Bene, perchè siete persone valide. E vi voglio comunicare che Ser Sherer ha un ringraziamento personale per quello che avete fatto, avete fatto un servigio oggi, perchè avete smascherato una crudele oppressione, a quanto mi sembra di aver capito, ai danni di una nostra fedele dipendente, che aspetta con ansia di poter ringraziare personalmente Engelhaft perchè si sente liberata di un peso che la affliggeva da tempo"
Spiega poi nel dettaglio: "la vostra buona azione non è passata inosservata. Robyn ha individuato una persona responsabile, i dettagli vi saranno dati domani, probabilmente proprio voi sarete incaricati della sua cattura"
Poi dice a Colin che ha portato il suo messaggio a Osterabach, che non vede l'ora di incontrarlo. Ora è andato a

mangiare alla mensa, nella speranza di incontrarti.
Colin va da Ostenbach e Engelhaft va da Robyn.

Engelhaft parla con Robyn liberata

"Che Reyks sia lodato" dice Engelhaft osservando la giovane donna, che sta visibilmente molto meglio.
Robyn è piena di riconoscenza per essere stata liberata da un'influenza che la stava opprimendo terribilmente. Racconta di come sia stata "ipnotizzata" da Kalina e di come fino alla benedizione del sacerdote non riuscisse a ricordare molte cose che adesso ricorda.
Engelhaft si rende conto che Robyn è sollevata e molto sincera, e cerca di indirizzarla sulla buona strada.
"Senti, adesso dobbiamo fare un'opera di pulizia dentro di te, perchè la presenza oscura non lasci residui e tu esca da questa esperienza più fortificata"
Le suggerisce quindi di dedicare le proprie grandi capacità organizzative e amministrative per dedicarsi alla ricostruzione della Chiesa, più che a questioni terrene. "Puoi incoraggiare Gadman Sherer a riprendere l'edificazione della Chiesa, sarà per te un modo di ringraziare gli dei per questa nuova possibilità che hai ricevuto"
Robyn è molto toccata dalle parole di Engelhaft, scoppia in lacrime e confida di aver nutrito molti dilemmi spirituali, anche nei tempi precedenti al maleficio subito da parte di Kalina. Engelhaft la tranquillizza e la incoraggia molto, anche lui sinceramente commosso dalla conversione della giovane.

Colin parla dei massimi sistemi con Orstein Bach

Colin va alla mensa per incontrarsi con Orstein Bach, che è molto felice di vederlo ed è curioso di sapere cosa ha fatto il suo discepolo in tutto questo tempo.
"Io come sai sono arrivato ormai più di due anni fa..."
"Ti sei ambientato?"
"Ho trovato subito Luger, che stava qua... stavo cercando di ritrovare il suo laboratorio, dove c'erano un po' di cose..."
"Eh, non sei il solo che sta cercando di ritrovare le carte di quello stregone. Si è portato via praticamente tutto.."
Orstein Bach nomina a Colin anche un suo assistente che si è portato dietro, di nome Walen Peynor (Colin se lo ricorda, non gli stava particolarmente simpatico: è il terzogenito di un baronetto di Greyhaven parcheggiato all'Università, abbastanza spregiudicato e molto competitivo e invidioso).
"Adesso stiamo cercando di fare ordine per capire a che punto sia arrivato Luger. Volevo chiederti se sai dove potrebbe aver nascosto le sue carte. Nel laboratorio... credo sia arrivato a buon punto. Lo sai che l'aveva trovata la cura, no? Mi ha detto Ser Gadman che aveva trovato un composto in grado di debellare i parassiti dal corpo. Ma ovviamente ammazzava anche l'ospite, che non sopravvive. L'intervento è perfettamente riuscito ma il paziente è morto, come dicevamo all'università", e ride.
"Non è banale quello che ha fatto, debellare quei parassiti è la cosa più difficile, noi dobbiamo trovare il modo per evitare che muoia anche il corpo"
"Se ci sono novità non mi dispiacerebbe vederle..." dice Colin.
"Per ora non ho novità, anche se spero di essere a buon punto" dice lui. "Nel frattempo mi sto arrangiando coi campioni che ho trovato qui, e poi mi sto facendo portare altre cose da oltre il fiume, roba che viene da quei posti potrebbe essere utile"
"Chiaro" dice Colin. "Quindi tendenzialmente stai cercando una cura al morbo, qua"
"Sto cercando una cura, e poi di sapere di più sulla tecnica repellente che hanno trovato su a nord"
"Tecnica repellente? Ti riferisci a quelli che vengono chiamati innalzati?"
"Esatto"
"Io ne ho conosciuto alcuni molto bene. La mia percezione è che siano persone che riescono in qualche modo a contenere il morbo, ma obiettivamente il loro fisico deperisce molto"
"Ne hai mai visto uno come è fatto dentro?"
"No"
"E' una cosa stranissima. E' come se fossero infettati da un parassita di ordine superiore. I parassiti di ordine inferiore, che Luger chiamava Saaad, sentono la presenza di questa cosa e non attaccano, come se gli portassero rispetto. Ma non è un parassita come i Saad, che ti si pianta nel cervello e ci fa il nido. E' più come una mutazione. Gli Innalzati non hanno un parassita dentro, sono loro il parassita, come un'altra razza".
"Io sinceramente ho visto in loro spesso delle persone in lotta, alcune che si lasciano sopraffare, altre che sentono delle esigenze nuove che se non soddisfano non riescono a reggere psicologicamente... mi è sempre sembrato più uno stato di eterno braccio di ferro tra la natura precedente e quella successiva, che non una situazione stabile" dice Colin.
"Hanno dei difetti ma devono imparare ad adattarsi, nutrirsi in modo adeguato... è un grande cambiamento nel corpo, non hanno più bisogno di mangiare e bere. Hanno solo bisogno di stabilizzarsi"
"Quindi la tua idea è cercare di trovare un modo per portare avanti queste mutazioni?"
"Non c'è dubbio, è una occasione che noi, come razza umana, non possiamo perdere"
"Io qualche dubbio lo ho" dice Colin. "Per quel che ho visto in giro fino ad oggi la mia sensazione è che tutto questo, innalzati, risvegliati, kreepar, queste strane creature che provengono da antichi echi, mettono in forte pericolo la razza umana. Io credo che noi dovremmo rimandarli da dove son venuti tutti insieme"
"Sai qual è il peggior nemico della razza umana, Colin?"

"Non so, ne ho visto tanti..."
"La fame" dice Orstein Bach. "Noi abbiamo adesso la possibilità di osservare creature che hanno raggiunto, non so come, un certo tipo di autosufficienza. Tu sai l'effetto che quel sangue ha sul Potere Magico?"
"So che reagisce in qualche modo..."
"Io sono un mago. Come sai il Potere Magico è un catalizzatore, e altera questa mutazione in modo incontrollabile e ne aumenta l'impatto in modo esponenziale. Se quel sangue entra in contatto con un individuo dotato di Potere Magico, l'effetto è immensamente più potente e incontrollabile. Lo Yoki è un muscolo residuo che si trova dentro di noi, e i pochi che ancora lo sanno usare lo hanno rattrappito. Possiamo allenarlo, ma fino a un certo punto. Non raggiungeremo mai i livelli che un tempo l'uomo riusciva a ottenere. In realtà la storia ci insegna che ci sono vari modi per ringiovanire, per far ringiuvanire lo Yoki. C'è un'intera disciplina scientifica inventata per ringiovanire lo Yoki, inventata da Abdul El Hazrel. E la sua disciplina è l'evocazione dei demoni, i nostri antenati, che si accoppiarono con le nostre bisnonne e generarono i nostri antichi nonni. E niente..." dice Orstein Bach.
"Tu sai, io non sono mago, mi dedico a altre cose, ma l'opinione che mi sono fatto stando qui per un paio di anni è che c'è un motivo per cui le forze della natura ci hanno portato lontano da quell'antico passato, e provare a tornarci crea solo disequilibri, più caos che ordine" dice Colin.
Orstein guarda Colin, sorpreso.
"Sai come si dice, purtroppo i ricercatori iniziano a farsi influenzare da quello che vedono. NOn ho dubbi che hai visto l'inferno e mi dispiace molto, ti ho mandato io qui... sei contento di essere venuto qui?"
"Io sono molto contento di essere venuto qui" dice Colin.
"Mi solleva che non ti ho condannato a vivere esperienze che non avresti voluto."
"Non è la voglia di ricercare che si è spenta in me, è anzi cresciuta. Mi si è chiarificato l'obiettivo, mi interessa di più la natura che la magia, che pure sono collegate. Però ecco, io credo che questa cosa tornerà sotto la natura. Sta a noi decidere se ci vogliamo agitare per riportare in vita qualcosa che non c'è più, facendo un sacco di casini e un sacco di morti, oppure studiare questi fenomeni evitando che dei matti in giro per il mondo cerchino di risvegliare qualcosa che giustamente è stato sepolto" dice Colin.
"Chi lo sa cosa è giusto e cosa è sbagliato... sono domande difficili" dice Orstein Bach. "Abbiamo a che fare con cose molto pericolose, potremmo non sopravvivere a questa ricerca. Ma siamo certi di poter rimettere questa cosa sotto un sasso?"
"Io sono abbastanza sicuro che la cosa sotto al sasso non la rimetteremo nè io nè te, ma ci andrà pian piano a modo suo" dice Colin.
"L'ultima volta c'è voluto un cataclisma..."
"Che ti posso dire, so benissimo di essere una formichina in mezzo al campo che guarda ciò che succede..."
"Le formichine magari potrebbero diventare immuni..." insiste Orstein Bach. "Chi siamo noi per dire che cosa è fuori e che cosa è dentro la natura? La tua visione è religiosa, arriva il prete e dice qual è la natura e quale no...."
"Ho avuto tanto a che fare con la Chiesa in questi anni, la cosa mi ha sempre interessato poco ma credo che per avere a che fare con questa roba è bene collaborare anche con la chiesa" dice Colin. "Alcune cose riescono a tenerle a bada solo loro, i preti"
Orstein annuisce, si alza e dice di essere stanco e di dover andare a dormire. "Temo altrimenti che ricomincerò a straparlare... riprenderemo presto questa conversazione, grazie Colin, sono contento di averti rivisto, ti tornerò a cercare". E se ne va.

Colin riferisce ai compagni

"Mah, diciamo... per essere uno che è arrivato da poco, sa molto. Sta continuando a portare avanti le ricerche che faceva Luger per uccidere i Saad nei corpi che si stanno per risvegliare. Io non ci ho mai creduto molto, ma lui dice che potrebbe funzionare. Per il resto, come spesso accade nei maghi, ha un po' una mania di onnipotenza e pensa di poter combattere il morbo con gli innalzati. Io gli ho detto quello che pensavo io... vedremo un po'"
"Lui chi rappresenta?" chiede Engelhaft.
"Non lo so, non so se sia stato chiamato da Gadman Sherer...."
Si parla un po' delle teorie di Orstein Bach, con una certa preoccupazione.

Notte alla Rocca di Tramontana: il sogno di Bohemond

Bohemond sta dormendo tranquillamente, quando ecco che si trova a sognare di trovarsi nel Dungeon sotto le Case della Gioia. Vede Kalina, molto provata.
"Hador è parecchio preoccupato per te"
"Teme di perdere una delle sue armi", risponde Kalina.
"Certo, che sorpresa... mi ero reso conto che c'era qualcosa di strano con quella ragazza da parecchio tempo, ma pensavo che la causa non fossi tu" dice Bohemond.
"Non l'ho allontanata di un palmo dalla fede più di quanto avesse fatto lei stessa" dice Kalina.
"Mi stupisce, ti sei interessata a quella ragazza molto prima che si verificasse questo cambio della guardia"
"L'ho fatto perchè me l'ha chiesto Varkman. Lui mi ha detto cosa fare, e io ho scelto chi. La persona che avete liberato sta facendo traffici con una donna, Mandy Sphere. E' con lei che sta in trattative dei materiali che provengono da Yakum. Questo ho visto e questo ti dico. Sono scambi epistolari, non credo che si siano mai viste"

"Hai notato modalità particolari che possano aiutarci a intercettare questi scambi?"
"C'è un corriere che si occupa di queste spedizioni" dice Kalina. "Si chiama Deren, è un innalzato"
Kalina aggiunge "C'è poco tempo. Poco fa quando eri sveglio hai detto una cosa molto imprecisa, Nessuno ha introdotto nessuno alle vie di nessuna dea"
"Aiutami a capire cosa è successo al Castello di Seta..."
"Ti devo lasciare ora" dice Kalina.
Bohemond si sveglia turbato e infastidito.

28 febbraio

Discussione teologica

Al mattino Kailah subito vuole preoccuparsi di prendere i ragazzini da Spinone e farli arrivare al sicuro da Trent.
"Ragazzi prima devo dirvi una cosa..." dice Bohemond, e esita. "Come dirlo..."
"Si fa interessante la cosa" commenta Sven.
Il Paladino fatica a trovare le parole. "Ho fatto un'esperienza questa notte, non dissimile da quella che ebbe a fare Robyn fino a poco fa"
Tutti si guardano, molto perplessi.
"La situazione è... pienamente sotto controllo"
"Ma non stava male la ragazza... tra la vita e la morte..." commenta Engelhaft.
Nessuno capisce bene il discoro.
"Questo se l'è sognata... in sogno mica..." commenta Sven.
"Kalina è ancora dei nostri e questa situazione ha due implicazioni, la prima è che occasionalmente potrei avere accesso a delle informazioni che non potrei conoscere normalmente, già ho qualcosa... e la seconda implicazione è che, come dire, le mie orecchie e i miei occhi non sono solo le mie orecchie e i miei occhi"
"Tu lo sai che non si può tollerare una situazione del genere, no?" dice Engelhaft.
"E' tutto sotto il mio controllo"
Engelhaft ride amaramente. "Sei abbastanza saggio da sapere che non può essere così. Sia perchè l'incontro accade in sogno, che è di per sè fuori controllo, sia perchè se sei visto durante la veglia..."
"Mi sono reso conto di questa permeabilità dei miei sensi a ciò che conosce lei, che accade malgrado lei non voglia, o forse non le interessa. Quel che sto dicendo è che, a differenza di Robyn, sono pienamente consapevole di ciò che sta succedendo, e ritengo che sia un'opportunità per noi"
Engelhaft è sconsolato. "Prima abbiamo sentito lo stregone, poi pure tu parli dell'opportunità. Io ho commesso l'errore di aver avuto pietà di un topo, e ancora me ne pento. Tantomeno l'opportunità"
"Engelhaft, ciò che è accaduto con Robyn mi fa sperare che questa situazione in ogni caso non possa sfuggire al nostro controllo, perchè hai dimostrato che l'influenza di quest adonna non è capace di superare la tua devozione"
"Ho capito la soluzione, Bohemond, fatti benedire da Engelhaft e la risolviamo subito" dice Kailah
"No, perchè penso che questa possa essere un'opportunità per noi" dice Bohemond.
"Ah, non avevo capito"
"Ma la buona Kalina è nostra alleata" dice Sven. "Quindi dove sta il problema? Perfetto, meglio"
"Per esempio ciò che mi ha detto di Robyn mi fa pensare... cioè che sta curando personalmente il traffico di materiali probabilmente proebiti da Yakum a Uryen per tramite dell'innalzato Deren...."
"Sta facendo queste attività per conto e per procura di Gadman Sherer" spiega Engelhaft, che è molto critico, spingendo Bohemond a fare un esame di coscienza e a liberarsi da questa presenza.
"In ogni caso per quanto mi riguarda è uno strumento che in questo momento ritengo che sia utile alla nostra causa e ritengo di poter impiegarlo in maniera efficace" dice Bohemond. "Lo so che Engelhaft tu sia turbato dalle mie parole, ma il fatto che ciò che sento e vedo non è solo patrimonio mio è bene che voi lo sappiate"
"Ma quindi Kalina è una predicatrice delle tenebre?" domanda Kailah, confusa. Bohemond e Engelhaft confermano. "E' una Seckmeth di Shasda" chiarisce Engelhaft.
Kailah appare visibilmente confusa e turbata da questi discorsi.
"Ma ti rendi conto di quale ingenuità profonda?" dice Engelhaft. "Se quella donna avesse questi sentimenti non sarebbe una Seckmeth di Shasda!"
"Ed è qui che sbagli. NOn puoi collassare l'idendità di una persona solo e esclusivamente sugli obiettivi spirituali che si pone" dice Booehmond.
"Se la Dea le ha consentito di utilizzare il potere che le ha dato di parlarti nel sonno, vuol dire che lei sta perseguendo gli obiettivi non suoi, ma della dea! Nulla può contestare questo postulato, e lo sai benissimo" dice Engelhaft. "Non è padrona del suo potere come può essere un mago, è il dio che è padrone del potere, e lo manifesta solo se è per la sua finalità. Quindi è la finalità del dio della tenebra!" dice Engelhaft.
Kailah è sempre più confusa.
"Possibile che un Seckmeth abbia un margine di manovra diverso, rispetto a un predicatore della Luce" dice Bohemond.

Incontro con Gadman Sherer

Intanto Tom interrompe il discorso e viene incontro al gruppo.
"Siete pronti a essere ricevuti da Gadman Sherer?"
Il gruppo acconsente e viene accolto nel suo ufficio.
"E quindi vi siete un po' ambientati?" chiede Sherer. "Che mi dite allora? Avete deciso cosa volete fare?"
"Sì, ci abbiamo pensato su, ma non è mai stato in discussione. Continuiamo a servire la causa di Uryen!"
"Bene, ci sono delle novità. Innanzi tutto il vostro compenso, che viene raddoppiato con effetto immediato, e una rassicurazione, che farò in modo di assegnarvi a mansioni un pochino più tranquille, per evitarvi l'imbarazzo della prima linea, che è sempre emozionante, ma che poi bisogna anche saper abbandonare per puntare a un ruolo più di coordinamento. Dobbiamo addestrare nuove leve, che a loro volta possano crescere. Comunque... visto e considerato che tra di voi c'è un uomo di Chiesa, ho una missione fatta apposta per voi. Come forse sapete c'è stata questa incresciosa situazione a Dossler, un vero e proprio assedio sventato per miracolo per una missione audace della sorella Custode"
Spiega che la SorellaCustode ha aspettato l'ultimo momento e poi, con una manovra rischiosa e avventata, ha approfittato della benevolenza del Duca e dei diplomatici per chiudere tutto amichevolmente, senza spargimento di sangue. Ha comunque dovuto chiudere il ponte e interrompere le comunicazioni.
"Adesso noi siamo interessati a ripristinare una situazione diplomatica con Dossler che avevamo dovuto interrompere, avendo noi rispettato l'editto. Sto preparando una spedizione e mi farebbe piacere che ci partecipaste anche voi, Engelhaft. Questa spedizione sarà guidata dal Sergente Ivan Reiner, che conoscete e che mi ha ricordato l'opportunità di mandare un uomo di chiesa, e mi sembra una buona idea, sarei propenso di assegnarvi a lui per le prossime settimane."
"Esattamente che dobbiamo fare?" chiede Engelhaft.
"Assicurarvi che i delegati raggiungano la zona e parlino con la Sorella Custode, e poi ti inserisco tra i delegati per farti assistere ai colloqui e rappresentare gli interessi di Uryen"
"Va bene" dice Engelhaft. "Mi farete sapere poi cosa debbo dire?"
"Senz'altro" dice Gadman Sherer.
Kailah chiede la malleveria per usare il Potere Magico per aggiornarla. Lui acconsente, chiede indietro quella vecchia di Barun e ne preparerà una nuova.La giornata è libera, il Sergente Ivan convocherà il gruppo l'indomani.

La sistemazione dei ragazzini da Trent

"Amici, c'è il problema dei ragazzini che va risolto con urgenza" dice Kailah.
Kailah chiede in giro dove sia Hart Trent, e viene a sapere che lui e il fratello stanno alla Locanda dello Squalo.
Kailah chiede agli amici se vanno alla Locanda dello Squalo a chiamarli, perchè lei non ha piacere di rivedere Alister. Vanno Bohemond e Sven.
In taverna ci sono un po' di soldati che giocano a carte. Al bancone c'è un tal Bren, dall'aria sveglia.
"Ero venuto a cercare i fratelli Trent"
"Stanno riportando a casa una tizia che è caduta e si è fatta male, torneranno tra una decina di minuti" spiega Ben. "Sono bravi ragazzi, stanno facendo la loro buona azione quotidiana"
Poi Ben inizia a fare un po' il ficcanaso e gli fa un po' di domande, cerca di stabilire un contatto ed è disponibile per favori e cortesie.
Bohemond si rende conto che appena fa il suo nome, l'atteggiamento di Bren si fa ancora più cordiale, come se l'avesse già sentito.
"Voi eravate il Plotone... 23?" chiede Ben. Bohemond conferma e racconta.
"E ditemi, chi altri c'è nel vostro Plotone?"
Bohemond fa i nomi dei suoi compagni, coi loro titoli.
Dopo un po' arrivano, accolti da un applauso divertito, i due fratelli Trent.
Scambio di saluti.
Bohemond li invita a tornare alla Rocca.
"Noi sappiamo che domani il Sergente Ivan parte per una missione, e ne approfittiamo per fare visita ai nostri genitori" dice Hart.
"Io li posso riscattare oggi, però poi dove li teniamo per stanotte?"
"Posso chiedere alla locanda per stanotte" dice Hart. Ottima soluzione.
"Va bene, vado subito a recuperare i ragazzini e ci vediamo fuori dalla Locanda", dice Kailah, e va da Spinone coi soldi.
Sven e Bohemond l'accompagnano.
Spinone si sta congedando da una squadra di soldati di Uryen. Scambio di saluti.
"Siamo venuti a adottare tre ragazzini"
Spinone dice che hanno rimediato un lavoretto, un carico da portare alla Rocca, per i commilitoni della Rocca. Non è una missione ufficiale dell'esercito, probabilmente perchè al di là del fiume".
Kailah li mette in guardia dai Risvegliati.
Spinone lo sa, è contento e soddisfatto.
Kailah prende i ragazzini, saluti cordiali e via.
Si torna alla Locanda dello Squalo coi ragazzini. Stavolta vanno tutti, anche Kailah.
Bren è ben contento di dare una mano, fa uno sconto per vitto e alloggio per i tre ragazzini.

Kailah saluta affettuosamente e militarmente i ragazzini, facendo loro mille raccomandazioni.

Il baule misterioso

Alla locanda Brendon si avvicina indicando Engelhaft: "è quello Colin Tarr?"
"No, è quell'altro" indica Bohemond.
Bren va a salutare Colin. "Senti, una notizia... avrei un baule per te in consegna, però sono passati già da diversi giorni i termini di legge che lo farebbero diventati di proprietà della Stazione di Posta, secondo l'editto. Io non ho ancora scritto nulla a verbale... con un piccolo contributo da parte tua potrei scrivere che l'hai ritirato qualche giorno fa"
Colin ringrazia e gli dà qualche bronzo.
Dopo un po' viene portato questo baule, che potrebbe essere stato nella stanza di Luger.
Il baule è chiuso a chiave e non ci sono le chiavi. E' grosso e pesante, è uno di quelli in dotazione alla Rocca di Tramontana.
"E' quello che stava cercando Osten" commenta Colin.
"Attenzione, non facciamoci vedere mentre lo portiamo..." dice Kailah, e suggerisce intanto di portarlo nel cantiere della Chiesa, dove non ci sta mai nessuno.
Kailah prova a percepire se c'è del potere magico, ma non sente niente. Colin cerca di decifrare gli scarabocchi vecchi, ma nulla.
Si prova a forzare la serratura, o a spaccarla con qualche attrezzo recuperato nel cantiere. Dopo un po' la serratura cede, senza fare neanche troppo rumore.
Ci sono una serie di oggetti:
- tutti quelli che Colin aveva lasciato a Luger, tra cui la Garmonbozia
- oggetti in più (una chiave e un cifrario di Treize)
- una lettera sopra a tutti gli oggetti.Kailah prima propone di portare gli oggetti compromettenti da Trent, poi si impalla, guarda Bohemond e si imbarazza.
Bohemond capisce, e cerca di tranquillizzare Kailah, ma lei è molto preoccupata.
Colin suggerisce che le cose vadano comunque portate appresso.
"Vabbe' dai, allora portiamocelo dietro" dice Kailah.
Bohemond la tranquillizza anche sul fatto che abbia fatto bene a porsi il problema, lei si scusa un po' mortificata. "Non pensare che io non mi fidi di te, Bohemond, di te mi fido moltissimo... solo che... ecco..."
Lui annuisce, comprensivo.

Le carte di Luger

Vengono esaminate le nuove cartuccelle.
Colin si rende conto che le stesse 3 lettere scritte da Ali insieme alle cose per Colin, ci sono i taglietti possibili da interpretare con il cifrario di Treize. Dopo un po' di lavoro riesce a decifrare un messaggio da Ali: CI RISENTIAMO DA BIRRA E PORCO.
Tra gli appunti alchemici dello stregone, Colin trova due interessanti ricette: il planem (che però contiene una componente magica) e la ricetta che serve per uccidere i Saad all'interno di un corpo umano (che però incidentalmente uccide anche l'ospite).
Kailah invece esamina gli appunti magici e trova varie indicazioni di incantesimi tra cui Calore, che però reputa troppo difficile, e Polvere del Sonno, che inizia a studiare.

L'allontanamento di Vodan

Nel pomeriggio Vodan viene convocato da Sherer. Al ritorno dice ai compagni che c'è un problema.
"In pratica Gadman non aveva ben chiaro chi sono io, ma deve aver letto gli appunti di Barun, mi ha fatto molte domande sul mio viaggio da Nuova Lagos a Lagos, era molto interessato all'isoletta... aveva tutti i miei appunti, e mi ha fatto capire che io non verrò con voi, credo in conseguenza di questa cosa. Gli brillavano gli occhi".

Notte alla Rocca di Tramontana

Alle 9 di sera vengono chiuse le porte della Rocca di Tramontana. C'è pochissima gente in giro, anche Tom non è al suo posto, sembra che ci sia meno gente del normale. Le camerate sono semivuote.Durante la notte Bohemond sogna Kalina. Sceglie di incontrarla ad Angvard, nella sala del trono, che è vuoto. "Questa è l'ultima conversazione che avremo, almeno per un po'" dice Kalina, con aria intimorita.
"Sei nel giusto quando pensi che abbiamo nemici in comune. Riguardo Brian, ho fatto in modo di rendere sopportabile la sua vita di soldato. Se non ci fossi stata io forse non avrebbe mai incontrato Lady Yara"
"Perchè, pensi che si sarebbe tolto la vita?" chiede Bohemond. E Kalina annuisce.
Bohemond fa passare davanti ai finestroni, nel sogno, l'ombra di Zio Giovanni.
"C'era questo nel destino di Brian, non ha cambiato il corso forse della sua traiettoria"
"Tu mi ritieni invidiosa di quella donna, ma non è così. Semmai il suo lignaggio."
"Yara è vittima del suo lignaggio come e più di coiloro che hanno dato la vita per lei. Ella stessa ha rischiato in prima persona e ha anche sofferto molto per dimostrarsi all'altezza di un trono che non ha mai voluto" dice Bohemond.
"Per quanto riguarda i nostri comuni nemici al di là del Traunne, il rifugio che doveva accogliere Giada non è più sicuro"

dice Kalina.
"Quanto sei sicura che non sia ciò che ha preteso di essere? Credi che la sua natura non possa essere vicina a ciò che tu hai consacrato come oggetto della tua devozione?"
"Tu non mi conosci, non sai a cosa hogiurato fedeltà e non sai come funziona" dice Kalina. "So che non potrai credermi ma io non sono tua nemica, non sono nemica neanche del prete che ti porti dietro"
"Ciò che ha detto al castello di seta quell'essere tradisce una certa plausibilità di ciò che ha spacciato come verità del tuo culto" dice Bohemond.
"La nostra differenza è il rispetto della vita. Io voglio proteggere la vita delle persone che mi stanno a cuore.
"Ti ringrazio per avermi fatto vedere Angvard, è bellissima" dice Kalina prima di svanire.

Adunanza di Ivan

Sorge il sole del 29 febbraio.
Si svolge l'adunata dello squadrone che, al comando del Sergente Ivan, è destinato a Dossler. L'intero squadrone è composto da tre gruppi: uno è l'ex 23esimo Plotone, poi ci sono i "dignitari di Uryen", ovvero tre soggetto dall'aria di diplomatici, faccendieri, e infine una dozzina di altri soldati, parte dei tempi di Barun, parte nuove reclute.
Ivan chiarisce che il contingente è così ben nutrito per poter distaccare una o due squadre se ci fossero problemi lungo il Bulvark. Presenta Kailah come falegname per il Bulvark. Ci sono due carri: uno pieno di legname, e l'altro pieno di attrezzi da lavoro.
Date queste brevi indicazioni, il Sergente congeda i suoi uomini, dando appuntamento per l'indomani mattina, per la partenza.
Kailah perlustra i carri e fa l'inventario, come l'è stato ordinato. Oltre a quanto previsto, trova anche una mappa e una pergamena contenente alcune istruzioni, che - studiate insieme - mostrano un percorso che conduce al centro della Valle del Torto, insieme ad alcune indicazioni temporali. Trova anche un sacchetto chiuso con una targhetta con su scritto "non aprire". Ovviamente lo apre e all'interno c'è una polvere finissima nera: benchè stia attenta a non inalarla, Kailah avverte un lieve mancamento e si sente nauseata.

- Mappa per il recupero della bara di Aidrich Ramsey
- Istruzioni per il recupero della bara di Aidrich Ramsey

Dopo pranzo Kailah viene cercata da Vian, che ha una faccia strana.
"Ho incontrato quell'amico vostro, Vodan, è successa una cosa strana... stava insieme a Tom, camminando, forse fuori dalla stanza di Gadman. Vodan gli ha detto "me la fai salutare almeno la mia ragazza?" e lui ha fatto come per baciarmi ma mi ha detto delle cose. Sembrava preoccupato. "mi ha chiesto se conosco un certo Bondred, io gli ho detto di no e lui mi ha detto e allora vediamo se lui conosce te, e mi ha salutato dicendomi "meglio vivere malati che morire sani" e poi ha detto una cosa che non ho capito... tipo... che era un modo di dire di un clan."
Kailah fa qualche nome di qualche clan che conosce. Non è il lupo, non è il principe, non è an religig.
"Mi ricordo che iniziava con la O, un modo di dire del clan O...."
Kailah mette in guardia Vian se le cose si mettono strane nella torre, di allontanarsi appena possibile, anche a costo di farsi mandare fuori, o comunque stare sul chi vive.
Poi torna dai compagni e riferisce il messaggio di Vodan.
Engelhaft sa che i clan di Elsenor si pronunciano in vario modo e ce ne sono almeno due: Ochleil, e Olteacht. Sulle rovine del clan degli Olteacht è stata fondata la città di Nuova Lagos.

Alle Case della Gioia: il mistero di Bondred

Nel pomeriggio Bohemond va al porto per parlare con Laara Vintemberg insieme a Sven.
Alle Case della Gioia non c'è nessuno, tutto deserto, poi si affaccia Zyra, che fa entrare i due soldati, portandoli la Laara, che ha un occhio nero. Bohemond le chiede chi le ha fatto l'occhio nero. Un soldato chiamato Mat, che non ha accettato un suo rifiuto.
Poi le chiede il nome Bondred, lei non lo conosce. Ma dopo un po' ci pensa, si consulta con Zyra, e vanno a recuperare un librone, che raccoglie i resoconti di una serie di duelli organizzati su ordine del magistrato che giudicò quella vicenda. Ci furono 7 scontri, tutti conclusi con la morte dell'accusato, tranne uno: l'unico superstite a cui è stata garantita la libertà è Bondred, che è stato lasciato andare secondo le regole imposte del magistrato e ha anche potuto, secondo la regola dell'ordalia, portarsi via una fiala di liquido rosso scuro, che era parte del carico originario della nave.
La data è la solita primavera del 515.
Il memoriale completo dovrebbe stare alla Rocca di Tramontana. Laara ricorda anche che nel duello pare che questo Bondred abbia ucciso un forte luogotenente di Varkman, tal Bernard Tresor. Furono tutti sorpresi dell'esito dello scontro.
Bohemond e Sven ringraziano per le informazioni. Molto imbarazzata, Zyra chiede se hanno qualche soldo da dare, perchè sono in gravi difficoltà economiche. Sven le dà qualcosa per ringraziamento.

La scomparsa di Vodan

Intanto alla Rocca di Vodan nessuna traccia. Bohemond va a chiedere a Tom se sappia qualcosa, con aria innocente e tranquilla: "ci aspettavamo di brindare con lui prima della partenza..."
Tom si stringe nelle spalle, bonario: "Vodan l'amico vostro? Ubi maior... è stato convocato nelle alte stanze, non so se proprio dal Burgravio in persona, o da uno che lavora lì... è partito stamattina"
"Capace che recupera gli scatti di carriera che era rimasto indietro..." commenta Bohemond, nascondendo la preoccupazione per la sorte dell'amico.

Colin saluta Orstenbach

A cena Colin va a salutare il suo vecchio maestro, per dirgli che è in partenza per la missione.
Orstenbach gli chiede informazioni sull'Angelo Nero. "Tu per caso l'hai visto? Che impressione ti ha fatto?"
"Mah" dice Colin, "un'impressione abbastanza strana, sembrava un guerriero che aveva fatto delle esperienze molto particolari, e da come si muoveva e interagiva con le persone innalzate, sembrava aver già fatto delle esperienze vicine ai demoni"
"Lo sai cosa si dice negli ambienti, degli Angeli Neri? Negli ambienti nostri si diceva che sembrerebbe abbastanza accertato che sono un corpo militare i cui componenti sono sottoposti a determinati esperimenti, non troppo diversi da questo discorso dell'innalzamento, anche se la materia prima è molto meno pura e molto meno... selvaggia da quella che evidentemente è in uso qui. Meno forte e quindi paradossalmente più controllabile e più duratura, più gestibile. Ma credo si tratti di una ricerca molto simile"
Orsten è molto curioso. "Ti è sembrato in forma, o moribondo?"
"Mi è sembrato uno che, come guerriero, ha dato tantissimo, da quel che sappiamo che è successo all'altra parte del Traunne".
Orsten tira fuori un fogliettino. "Lo sai quanti anni è stato in servizio? Anche se ora formalmente è un ex angelo nero, da prima di venire qua. E' in servizio dal 504. Quindi se è stato oggetto di questa non funesta fioritura all'inizio del suo percorso... insomma si è fatto almeno una decina di anni e ancora regge, quindi significa che... o la materia prima che hanno a Greyhaven è molto efficiente, o c'è anche chi riesce a gestirla a lungo. Dieci anni non sono pochi"
"Però se posso dirti mi sembrava una persona un po' tormentata. Non so se la qualità della vita che ha guadagnato è pari al tempo che ha guadagnato", dice Colin. "Toglimi una curiosità... ma sei venuto da solo o ti ha chiamato Gadman Sherer?"
"Io volevo venire, ho aspettato che servissi... e la lettera che è arrivata a Greyhaven aveva la firma del Burgravio, che però forse ha firmato la volontà di questo comandante nuovo che sta qui. Il Burgravio non l'ho mai visto, ha chiesto uno che ne capisse, non chiedeva di me personalmente, ma non me la sono lasciato scappare"
"E che idea ti sei fatto di Gadman? Io lo conosco poco"
"Lui vuole la cura, e non la vuole solo per spirito umanitario. Chiaramente gli farebbe piacere quello sotto la cui egida viene scoperta la cura. E poi vuole capire cosa si può spremere da questo limone degli Innalzati. Ne sa parecchio... ha studiato. NOn credo che sia mosso da bramosia di potere, ma vorrebbe essere lui con il merito davanti al Burgravio".
"Orstein dimmi, secondo te è più a portata di mano saperle usare, o saperle distruggere? Non dico nasconderle, ma proprio distruggerle..."
Orsten ci pensa. "Non sono sicuro che qualcosa si possa veramente distruggere. C'è un incantesimo potente che si chiama Disintegrazione, eppure anche quell'incantesimo quando viene lanciato contro determinate entità le libera, perchè distrugge il loro simulacro... è capitato... La chiesa non le distrugge, facci caso: la chiesa ci costruisce i templi intorno. Il che è efficace anche se prima o poi, come ci insegna la Sacra dei Difensori, qualcuno riesce a entrare"
Si salutano.

Frammenti di conversazione da un altro tavolo

Nel frattempo Bohemond, Sven e Kailah stanno al tavolo insieme ad Engelhaft.
Alzandosi un momento per prendere una cosa, Kailah passa vicino ad un tavolo piuttosto appartato, dove coglie non volendo alcuni frammenti di conversazione tra un gruppetto di soldati, Caporali della nuova guardia di Sherer, alcuni dei quali erano a dar noia alle Case della Gioia l'altro giorno.
"Abbiamo trovato uno che ha cantato, pensiamo di sapere dove sta... è un topo in trappola"
Kailah riferisce ai compagni quel che ha sentito, temendo che sia in pericolo il nascondiglio d Varkman.
Si apre una discussione molto creativa e poco concludente sul dafarsi, nel tentativo - vano - di avvertire Varkman del pericolo.
Dopo un bel po' i nostri ammettono di non avere idee di come fare senza rischiare di venire scoperti, e vanno a dormire, sperando che non succeda nulla di male.

Retata fallita

Prima dell'alba del giorno successivo, 30 febbraio, la camerata degli uomini è disturbata da un gran viavai di soldati: sembra che sia successo qualcosa durante la notte.
I nostri vengono a sapere che prima dell'alba era stata organizzata una spedizione segreta per catturare il fuggiasco e la sua cricca di alleati. Pare però che lui sia riuscito a fuggire insieme "alla sua puttana", e che però siano stati presi un'altra ragazza (Mira?) e due preti, uno dei quali ferito dallo stesso Varkman durante la fuga. Pare sia stato preso anche suo cugino Ork Varkman, che però è riuscito ad avvertore Hador in tempo per farlo dileguare.

Sembra che il temibile Varkman sia riuscito a fuggire oltre il fiume Traunne attraverso un guado segreto che poi ha distrutto. Nella fuga è morto affogato un inseguitore, mentre un altro è stato tratto in salvo ferito.

Partenza verso Sud

Il sole del 30 febbraio è appena sorto e i nostri si ritrovano nel cortile delle adunate per partire. Il piano è confermato: prima tappa alla Torre Cinque, poi alla Torre Sei vicino a Cantor, e da lì si verificherà lo stato del Bulvark per vedere come sarà meglio organizzarsi.
La carovana procede lentamente, al passo barcollante dei due carretti trainati da macilenti asini.
A sera viene raggiunta la Torre Cinque, dove tutti chiacchierano della fuga di Varkman. A quanto pare non lo poteva sopportare nessuno.
Il giorno successivo il percorso prosegue verso Sud, costeggiando la collina di Cantor. L'atmosfera lì intorno è pesante, forse per i cattivi ricordi, forse per qualcosa di oscuro che ancora vi aleggia.
A sera alla Torre Sei l'argomento della conversazione è proprio Cantor, e il fatto che pochi mesi prima è sparita nel nulla una spedizione di 4 soldati nella zona.
Ivan convoca i suoi uomini prima di dormire: pare che il Bulvark sia danneggiato proprio nella zona del cimitero, e visto che è una zona pericolosa ha deciso di distaccare una squadra esperta per le riparazioni, composta da Kailah, presentata come "capa falegnama", e dai suoi compagni.
La notte non passa tranquilla, ma agitata da brutti sogni.

Il Cimitero di Cantor

E' il 2 marzo. Il Sergente Ivan conduce la carovana verso Sud, ma i nostri restano indietro, sul limitare del tetro bosco velato di nebbia.
La lettera dice "accendere un fuoco sul molo di Cantor", quindi i nostri si accingono ad attraversare la zona delle antiche cripte per raggiungere il Traunne.
I muli sono agitati, il percorso è accidentato, il terreno franoso.
"Avverto una forte sensazione di pericolo" dice Colin.
"Evitiamo le cripte più antiche", suggerisce Kailah, "facciamo un giro un po' più largo"
Passando nella rada boscaglia, d'un tratto la giovane maga scorge la sommità della Cripta del Lupo, ed è assalita dalla consapevolezza di una presensa sovrannaturale che le fa pensare a Mirai, alla casetta di Skogen vicino al Castello di Seta. Avverte i compagni, chiede di allungare il passo.
Ma poco dopo Engelhaft individua nella nebbia una tomba lì vicino, ed è come se "sapesse" che lì sotto è sepolta una donna. Inginocchiato a pregare su quella lapide, c'è un soldato con l'elmo in mano ed una spada riversa sulla lapide, a testa bassa. Il suo aspetto è diafano, ha un che di innaturale.
Anche Colin lo vede. "Ma c'è qualcuno, lì"
"Non è qualcuno, è un non qualcuno, quello" gli dice Engelhaft.
Poco a poco tutti vedono lo spettro, tranne Kailah che si rifiuta di guardare in quella direzione trattiene altrove lo sguardo.
Finalmente si inizia a sentire il rumore del fiume che si avvicina. Procedendo verso le sponde, ecco l'orribile scena di un grosso kreepar simile ad uno scarafaggio che raspa in una tomba franata.
Nessuno ha il coraggio di disturbarlo, si prosegue verso il molo che viene raggiunto nel tardo pomeriggio.
Proprio non distante, Engelhaft ha un'altra visione spettrale: un albero con due figure piangenti, che si sorreggono a vicenda, simili a due donne in stracci. Quasi sente il loro pianto. Non lo dice a nessuno per non turbare l'animo dei compagni.
Una volta raggiunto il molo, Kailah e Sven iniziano a allestire un fuoco, non sarà facile a causa della grande umidità e Kailah preferisce non rischiare ad usare la magia per non suscitare l'attenzione delle misteriose forze del posto.
Ma Bohemond è turbato, si avvicina a Engelhaft e gli parla: "Non riesco a togliermi dalla testa il guerriero in ginocchio..."
"Prega per le anime dei morti" gli dice Engelhaft, "e per la Dea che li accompagna nella ntote. Non ti fissare con le immagini del dolore umano, pensa alla Dea che ci accoglie tutti nel suo mondo"
"Non possiamo far niente per dare un po' di pace agli spiriti di questo posto?" insiste il Paladino.
"Lo stiamo facendo" risponde Engelhaft. "Quando finalmente eradicheremo il Male da questa terra.... quando questa missione sarà compiuta anche questi abomini via via spariranno".

Spavento al molo di Cantor

Sven accende il fuoco sul molo e lo alimenta, passa qualche tempo e non si vede arrivare nessuno. Intanto inizia a scendere la sera. "Se non dovesse presentarsi nessuno, dobbiamo allestire un campo per la notte" dice Kailah. E tutti si mettono al lavoro per preparare un riparo.
Approfittando della distrazione dei compagni, Bohemond si allontana silenziosamente, diretto alla lapide dove aveva visto lo spettro.
Poco dopo Kailah nota la sua mancanza.
"Scusate, Bohemond?" chiede
"Non può essersi allontanato, non è mica... non si può allontanare" dice Engelhaft, inziando anche lui ad allarmarsi. Poi

lo chiama "BO!", ma nessuno risponde.
"Forse è andato in bagno..." ipotizza la ragazza.
"Questo è un posto dove ti pisci sotto, non vai a cercare... un posto" dice Engelhaft.
Kailah inizia ad andare nel panico e tutti si preoccupano molto per l'improvvisa scomparsa dell'amico.
"Dobbiamo trovarlo!"
Kailah fa l'incantesimo Levitazione e si solleva in aria, rendendosi conto che l'incantesimo le riesce anche "troppo" bene, al punto che riesce a controllare il movimento non solo verticale ma anche orizzontale, volando sul bosco. Dopo un po' in effetti riesce a vedere Bohemond che cammina svelto all'indietro, ripercorrendo il percorso fatto nel corso della giornata. Lo dice a Engelhaft e tutti partono all'inseguimento di Bohemond.

Bohemond e il fantasma

Bohemond raggiunge la lapide e si avvicina allo spettro, che sta sempre lì in preghiera. Anche Bohemond prega, invocando il potere "Furia di Dytros" su di lui, per comunicargli pace e vicinanza.
Lo spettro si alza in piedi lentamente, recupera la spada, osserva Bohemond per qualche istante, lo studia. Poi rinfodera l'arma e scuote la testa, come cercando di comunicare qualcosa. Con lo sguardo indica la Cripta del Lupo, scuote la testa e poi, poco a poco, svanisce.

Il gruppo si riunisce

Pochi istanti dopo la scomparsa dello spettro, arrivano i compagni da Bohemond, preoccupatissimi.
"Beh, sei in te?" gli chiede Engelhaft. Bohemond annuisce.
"Se ti allontani un'altra volta senza avvisare non lo so che ti faccio, ti trasformo in un rospo" dice Kailah.
"Capisco e apprezzo la tua preoccupazione... sono tornato indietro per dare sollievo"
"Potevi avvisare!" insiste Kailah, ancora spaventata. "Adesso torniamo di corsa al molo che sennò magari chi doveva venire a prenderci arriva e non trova nessuno..."
Tutti raggiungono di buon passo il molo, su cui splende il fuoco.
Poco dopo, sul fiume nero della notte, si inizia a scorgere una lampara, una barchetta in avvicinamento.

L'incontro col vecchio Jebediah

Sulla barchetta c'è un uomo con un cappello. "Parola d'ordine!"
"Accendete un fuoco sul molo di cantor"
"Piuttosto complicata" dice il tizio
"Al fuoco!" dice Bohemond. Il tizio ride.
"Sarà Cantor, sarà il molo" ipotizza Engelhaft.
Il tizio avanza remando.
E' proprio il vecchio Jebediah da solo sulla barchetta, coperto da una cerata da cui emerge la barba bianca e la pipa.
"A regà, chi non muore si rivede! Ce lo sapevo che vi mandavano a voi, vedi un po' se non mandavano il plotone 23 a pela' sta gatta. Salite che qui è critica"
"Non siamo neanche più il plotone 23..." dice Bohemond
"Una volta Plotone 23, sempre plotone 23" ribadisce Jebediah.
Liberati i muli e recuperate le cose essenziali, il carretto viene abbandonato.
La traversata del Traunne è tutt'altro che semplice: c'è una forte corrente, gorghi, è parecchio rischioso.
"Vedete di non finire dentro l'acqua che non riesco a ricogliervi" dice Gebediah. Engelhaft si agita un po'.
"Sono un teorico della pietosa bugia" dice Engelaft
"Io sono un teorico della pura verità" dice Gebediah, e ribadisce che c'è una forte corrente e sarebbe molto pericoloso finire in acqua.
Tutti riescono a salire sulla barchetta.
"Poi quando vi riporto a voi mi tocca tornare qui e rimontare un pezzo di Boulvark. L'avevo spaccato io, che ti pensi? Questo muro a cose normali è chiuso" spiega Gebediah.
La traversata è complicata, corrente molto forte, acque agitate.
Nei momenti meno rischiosi si scambia qualche chiacchiera con Gebediah sulla situazione alla Rocca di Tramontana.
"Ha fatto più mi' nonna che Gadman Sherer nella Guerra delle Lande" dice Gebediah, imprecando contro il nuovo Capitano della Rocca.
"Ora vi spiego come mi vorrei organizzare io. Vi lascio sull'altra sponda con Pecorino, il mio mulo" spiega Jebediah.
"Sarebbe un onore per Pecorino riporta' a casa Ramsey. Vi lascio sull'altra sponda con Pecorino e un carretto"
"E un cesto di insalata e una pecora" ipotizza Sven.
"Voi andate a prendere Ramsey, dopodichè io vi aspetto da qualche parte qui intorno e ci mettiamo d'accordo che passo verso sera per vedere se ci sta una luce, quando accendete il fuoco vi vengo a ricogliere. Sapete più o meno i giorni?"
Facendo un po' di calcoli, visto che è la sera del 2 marzo, l'appuntamento alla baracca sarebbe il 9 marzo e quindi il ritorno plausibilmente tra 12 e 15 marzo.
Jebediah pattuglierà dal 12 al 20 marzo la zona, per riportarci indietro.
"Oltre il ponte di Dalian ci sono Kreepar in acqua che rendono rischioso andare con la barca. Ci sta tutta la zona

equivalente al punto 5 della mappa del problema, lì ci sono molti Kreepar, il che ha ridotto i Risvegliati, ma sono pericolosi anche i Kreepar, ancora più cattivi e aggressivi. Da quelli guardatevi, sia da terra che vicino al fiume. Per il resto, io le notizie che vengono da Angvard non sono tanto buone, ci sono sempre tanti problemi e situazione ballerina, adesso non c'è un esercito a difesa e soltanto il giovane Dominus che se la deve vedere con tanti problemi. Non ci sono neanche soldati di Ghaan, stanno tutti su a difesa" spiega Gebediah. "Una cosa che so, anche se per dicerie, è che ora che sono lontani i soldati di Angvard, i "topi", quelli della valle del torto, si sono ringalluzziti".
Il viaggio è lungo e faticoso, lui punta un altro molo molto occultato sull'altra sponda del fiume.
"Per quanto riguarda Ramsey, quando tornate qua con Ramsey io nel frattempo cerco di capire dove lo dobbiamo portare, visto che la situazione è cambiata" spiega Jebediah.
A un certo punto Colin identifica sulla costa i riferimenti detti da Jebediah. Jebediah fa un fischio.
Finalmente tutti riescono a scendere a terra. Gebediah saluta e torna via. "In bocca al lupo ragazzi"
Si va a recuperare Pecorino.
Engelhaft lo chiama e lui risponde con un raglio amichevole.

Problemi spettrali

Quel che resta della notte, in mezzo all'antico cimitero di Cantor sulla sponda settentrionale del Traunne, passa relativamente tranquillo.
Sorge il sole del 3 marzo. Il piano è di raggiungere un casottino di legno già utilizzato come rifugio altre volte, riposare lì e poi ripartire l'indomani. I nostri percorrono il cimitero, tra alberi dalla corteccia scarnificata.
D'un tratto i nostri scorgono uno strano figuro che passeggia per conto suo più avanti lungo la strada. Subito Bohemond capisce che si tratta di uno spettro simile a quello incontrato sull'altra sponda del fiume, ma questo ha capelli lunghi, niente elmo, e sembra più robusto. Porta una spada pregiata ma per il resto ha armatura di pelli, pellicciotto sulle spalle e collana a collo.
"E' possibile che anche questo sia un guerreiro consacrato sopravvissuto alla sua dipartita. O aspettiamo che se ne vada o gli dobbiamo far capire che siamo presenze di luce e non di tenebra" dice Bohemond.
"Non confiderei col fatto che se ne vada"dice Colin. "Mi sembra che stia facendo la guardia. Se tu potessi invocare su di lui la Pace di Kailah, magari ci permetterà di passare"
Kailah nota che da dietro c'è un movimento e sta scendendo una donna, anche lei spettrale. Ha capelli lunghi e treccia, con segni sul viso, e brandisce una lancia. Sembrano dei guerrieri risalenti all'età dei Khan, così pensa Engelhaft.
I due spettri bloccano il gruppo dei nostri sia a monte che a valle. Engelhaft prova a invocare la Concordia di Kayah per ottenere il passaggio.
"Augurandovi la pace, e pregando perchè possiate avere pace e sollievo, chiedo di poterci chiedere il passaggio"
Lo spettro sembra mettersi in guardia, mostrando il braccio senza spada. Sembra che non sia intenzionato a spostarsi.
I nostri provano a modificare il percorso passando per la boscaglia, ma entrambi gli spettri si muovono a chiudere la loro traiettoria.
Improvvisamente una terza figura emerge dalle acque del Traunne: Bohemond riconosce lo spettro con cui aveva interagito la notte precedente.
Davanti agli occhi esterrefatti di tutti, i due spettri si fronteggiano e combattono: sono entrambi straordinari guerrieri, ma prevale lo spettro "amico" di Bohemond. La spada vola a terra e si conficca nel suolo, i due spettri svaniscono.
Bohemond recupera l'arma, la cui elsa raffigura due lupi stilizzati, ed è molto ben affilata, seppure antichissima.
"C'è una ragione per cui questa lama è qui su questo cammino" dice Bohemond.
Bohemond mette la mano sull'elsa della spada. Engelhaft lo ferma.
"Aspetta, questa spada era quella del tuo cavaliere?" chiede Engelhaft
"E' identica, combattevano con la stessa arma" dice Bohemond. "E' stata impugnata da quei guerrieri in epoche diverse"
Bohemond dice che vuole portarla ad Angvard perchè sia custodita e per rompere la maledizione.
Bohemond si inginocchia in preghiera e assume l'impegno di custodire la spada e se la prende. La spada viene via facilmente. In quel momento c'è come una minima scossa di terremoto, con detriti che cadono a vallle.
La donna fantasma fa un cenno come di saluto, tira su la lancia e poi scompare.
"Ok filiamocela" dice Kailah.
Si prosegue un po', si avanza per ritrovare il capanno abbandonato in una zona poco alberata.

Il capanno dei falegnami e i soldati di Dossler

Si vede che una parte della casa, dal lato della porta, è sbreccata, ci sono detriti davanti.
Kailah ha l'impressione che nella zona ci siano orme recenti.
Forse una persona sola.
Appena superata la macchia di alberi, avanzando verso la casupola, si sente una voce femminile "FERMI DOVE SIETE! FERMI LA'!"
"Veniamo in pace, siamo dei viandanti, non hai niente da temere" dice Kailah. "Abbiamo bisogno di un riparo"
"Chi siete?"
"Il mio nome è Kailah, e loro sono i miei amici. Veniamo da Uryen"
"Non è vietato ai soldati di uryen attraversare il fiume?"
"Abbiamo un incarico speciale" dice Bohemond.

"Tu chi sei?" chiede Kailah
"Datemi una prova che siete soldati di Uryen e non dei briganti. Raccontatemi come sono i rapporti tra Uryen e Dossler"
Kailah racconta gli ultimi fatti tra Uryen, Dossler e il Duca.
Esce una donna, una soldatessa di Dossler coi colori arancioni e lo stemma.
"In ogni caso siete troppi, tanto vale fidarmi di voi" dice.
"Dentro c'è un mio compagno d'armi che è stato ferito da un Kreepar" dice pure.
"Forse potremo dargli una mano" propone Bohemond.
La casetta è in buone condizioni ma è franata la parte della porta, sono andati giù i cardini.
Viene sistemato anche il mulo Pecorino col carretto.
Per rassicurare la soldatessa di Dossler, Bohemond si qualifica come persona che conosceva bene Ser Ruben e le due paladine.
"Abbiamo incrociato il cammino con Ser Ruben, credo che lo conosciate"
"Certo che sì, mi fa piacere. E' un uomo valoroso"
Loro sono parte dei Plotoni tagliati fuori. "Quando ci siamo presentati per passare l'esercito di Surok ci ha detto che non potevamo più passare. Abbiamo provato a raggiungere Angvard ma siamo stati attaccati da Kreepar molto aggressivi (tipo piccolo Jurmungand), bestie tremende, eravamo in 4 e gli altri due Rick e Todd, si sono persi."
La soldatessa, Shana, presenta il suo compagno Erol, che ha una gamba rotta. Spiega che gli altri due commilitoni, Rick e Todd, si sono persi, non sono riusciti a ricongiungersi.
A domanda sulla presenza dei Kreepar nella zona, Shana spiega che la situazione è molto grave e pericolosa e che forse il modo meno rischioso per raggiungere la Valle del Torto è di passare da sopra, da Angvard, poi Mavan, Reiliam e giù: tagliare sarebbe quasi un suicidio.
La notte alla capanna passa tranquilla, anche se in lontananza si ode il frinire dei Kreepar.

Verso Angvard

Il giorno seguente, 4 marzo, è il compleanno di Engelhaft.
Dopo una breve discussione sul dafarsi, i nostri propongono a Shana e Erol di accompagnarli ad Angvard, utilizzando il carretto per il ferito, anche se questo costerà probabilmente un giorno di ritardo: ma lasciarli lì significherebbe esporli a rischi molto gravi.
"Io sarei per fare la buona azione e di solito le buone azioni portano fortuna" dice Kailah
Loro sono ben contenti di accettare, lasciano un biglietto ai compagni dispersi, casomai riuscissero a raggiungere il capanno, dopodichè si carica armi, bagagli e ferito sul carretto, e si parte verso Angvard.

L'attacco dei Kreepar - pulci

Una prima mezza giornata di viaggio procede piuttosto tranquilla, per la campagna desolata. A un certo punto Kailah e Shana hanno l'impressione di sentire un gemito che proviene da una macchia di alberelli al lato della strada.
Chiamano, non risponde nessuno, poi di nuovo si ode un lamento.
"Tocca andare a vedere" dice Bohemond.
Vanno in avanscoperta Shana, Bohemond con Kailah in copertura con l'arco, mentre gli altri restano a guardia del carretto col ferito. Tra gli alberi si scorgono segni di sangue e di trascinamento e, poco più avanti, ecco il povero Todder, il commilitone di Shana, steso con la schiena poggiata a un albero, evidenti ferite che sanguinano copiosamente, ed una specie di ragno con 6 zampe sembra che lo stia mangiando lentamente.
Il pover'uomo fa cenno di non avanzare, ma Shana e Bohemond si muovono verso di lui per soccorrerlo, mentre Kailah scaglia una freccia sull'annimale, uccidendolo. Il Kreepar, morendo, emette un orribile ultrasuono e, pochi istanti dopo, una miriade di creature simili a lui si calano giù da tutti gli alberi intorno.
Una decina di Kreepar saltano addosso a Kailah, che riesce ad abbatterne un altro al volo con una freccia, prima di venire sopraffatta. Anche Shana viene attaccata da 3 Kreepar, che riesce faticosamente a gestire, mentre Bohemond fa quel che può per soccorrere l'amica.
Nel mentre alcuni di questi Kreepar si muovono anche verso il carretto, impedendo ai tre compagni rimasti a sorvegliarlo di accorrere. Colin riesce ad accendere una torcia, gli altri devono abbatterne un paio.
Alla fine vengono abbattuti tutti i Kreepar, liberando Kailah dalle numerose creature che erano riuscite a bucarle l'armatura per succhiarle il sangue. La giovane è molto indebolita e ferita, oltre che visibilmente spaventata.
"Prima che ne arrivino altri dobbiamo recuperare i feriti" dice Bohemond.
In effetti a breve distanza c'è anche il corpo del povero Rick, l'altro soldato di Dossler disperso. Todler è in condizioni molto gravi, e secondo i medici del gruppo ha comunque scarse possibilità di sopravvivere.
Il problema ulteriore che si pone è che il carretto è davvero troppo piccolo per ospitare un cadavere e tre feriti, al punto che Kailah, benchè stremata, è costretta a camminare di fianco.
L'avanzata verso Angvard è di una lentezza estenuante, il che significa che difficilmente si potrà raggiungere un riparo prima del calare della notte.
Shana dice che prima di Bonneberg c'è una torre di legno, probabilmente sufficiente come difesa dai Kreepar per la notte. La speranza è di riuscire ad arrivare lì.

Ode a Pecorino

La presenza di Kreepar minacciosi che seguono la lenta carovana si fa via via più certa. Sven dice ai compagni che sarebbe provvidenziale dare sepoltura al cadavere e alleggerire il carretto, perchè altrimenti passare la notte all'aperto, in una zona così pullulante di Kreepar, sarebbe un suicidio.
"Mentre camminiamo raccogliamo arbusti e fascine" dice Sven, così che dopo una mezz'ora scendiamo il cadavere, lo ricopriamo di fascine e diamo fuoco senza aspettare".
Engelhaft è d'accordo. Ma prima prova il potere "pace di Kayah" sul moribondo, per dargli un riposo ristoratore, nella speranza che possa sopravvivere. Sfortunatamente muore, ma in modo pacifico, senza soffrire.
Sono le 5 di pomeriggio e si avanza, c'è un'oretta di luce ancora, 2 cadaveri sul carro e 3 ore di strada da fare.
I cadaveri vengono bruciati e pregati e il carretto avanza più velocemente possibile, ma ancora la torre non è all'orizzonte, mentre la sera scende veloce.
Shana suggerisce di suonare il corno nella speranza che la torre sia presidiata e possa andare qualcuno in soccorso, ma nessuno risponde.
Lentamente cala il sole.
Kailah suggerisce di tenere molte torce accese per allontanare le Scolopendre giganti, che si stanno avvicinando e affiancano da ogni lato il carretto trainato dall'eroico Pecorino. Kailah le fa avvampare magicamente per spaventare le creature, che però accerchiano il carretto e attaccano.
I Kreepar Scolopendra, piccoli Jurmunngand, sono macchine da guerra pericolosissime: hanno una corazza impenetrabile, numerose zampette, riescono persino a coordinarsi nell'attacco. Per non parlare del loro tremendo veleno.
I nostri difendono come possono il carretto, su cui si trova il ferito e sale anche Kailah, che pure ha perso molto sangue nel combattimento precedente. Il povero Pecorino è spaventatissimo e raglia, sembra che le Scolopendre lo considerino un bersaglio prelibato.
Nonostante i tentativi eroici dei nostri, prima di riuscire a mettere in fuga le creature il povero asinello è stato ferito mortalmente. Viene ucciso pietosamente.
Bisogna che un paio di persone trascinino il carretto.
"Non manca molto alla torre" dice Shana.
Colin osserva gli effetti del veleno della scolopendra sul povero Pecorino, che sembra essere rimasto velocemente paralizzato. Serba un campione di veleno da una delle creature decapitate da Bohemond, usando l'attrezzino di Morgoblath.
"Scusa" interviene Engelhaft, "ma che stai facendo?"
"Beh, facevo la considerazione che questo velleno è particolarmente letale e quindi averlo, anche in ottica di provare a fare un antidoto, non sarebbe male"
"Ma non abbiamo attrezzatura.."
"Intanto prendiamo il veleno" dice Colin.

La torre dei Reietti di Bonneberg

La torre finalmente viene raggiunta: dentro non c'è nessuno, resti di un recente accampamento.
I nostri si piazzano per riposare, sono stremati. Dal terzo piano si vedono luci in una torre gemella più ad est. Shana chiede se si vuole accendere un faro per segnalare, ma Bohemond le spiega che è meglio evitare. Bonneberg invece è tutto buio, il che è strano.
L'indomani, 5 marzo, Bohemond va in avanscoperta a Bonneberg per vedere se c'è ancora qualcuno: in effetti il villaggio sembra deserto, fatta eccezione per un'anziana signora che sta a guardia delle galline.
Shana e il suo compagno ferito vengono accompagnati da lei, che è l'anziana Frida, sorella del capo villaggio.
Abbandonato il carro, i nostri si muovono verso la Torre a Est.

La Torre Est

Verso sera si arriva in prossimità della torre est, su cui sventola la bandiera dell'Armata del Corno. Intorno ci sono carri, alcune tende, parecchi soldati.
Subito i nostri vengono intercettati, viene chiesto che abbandonino le armi.
"Siamo soldati di Uryen" dice Bohemond.
"Quindi siete fuori dal vostro territorio, che ci fate qui?"
"Abbiamo un incarico da svolgere oltre il Traunne" dice Bohemond "Noi conosciamo Greg, c'è capitato di lavorare insieme"
"Avete uno straccio di documento che dimostri la vostra missione?"
"No, il punto è proprio questo"
"Greg sta a Ghaan" dice il tizio. "E già il fatto che voi non lo sappiate... deponete le armi e seguiteci"
"E' giusto che sappiate che, come sancisce il decreto di entrambi i duchi, noi siamo tenuti ad arrestare ogni disertore di Uryen quindi ora formalmente vi sto arrestando, sappiatelo, e andremo alla torre dove qualcuno che conta più di me deciderà il vostro destino. Non fate cazzate. Collaboriamo e rendiamola meno spiacevole possibile"
Il campo dell'Armata del Corno conta una dozzina di uomini circa. Mentre i nostri si avvicinano, assistono a uno strano spettacolo: tra le acclamazioni dei soldati, ci sono 2 scolopendre giganti, a cui sono stati messi dei guinzagli, che stanno

al centro di un'arena. In mezzo a loro c'è un'esile figura incappucciata, agilissima, che brandisce due coltelli e che, agilissima, schiva uno dopo l'altro gli attacchi dei Kreepar.
Al termine di qualche minuto il tempo è scaduto e lei esce con un salto, stanca, tra i complimenti dei commilitoni.
Colin incontra una vecchia conoscenza di Angvard, il soldato che lo prendeva in giro chiamandolo "Lo Speziale". Fanno qualche chiacchiera amichevole, molto divertita.
Infine un uomo dall'aria seria, con lo scudo che porta il simbolo della Brigata del Tramonto, parla in privato coi soldati di Uryen, in una tenda in disparte dove è appoggiato anche uno scudo con lo stemma privato di Acab (che pure non c'è): il fulmine che spacca la torre.
"Dovremmo... dovrei conoscervi? Aiutatemi"
"Noi abbiamo combattuto con l'Armata del Corno ad Angvard nell'assedio..." dice Kailah.
"Amici nostri, diciamo, amici di tutti, amici del feudo. Facciamo così, mi dite per filo e per segno perchè state qua. E non mi dite cazzate. E io vedo se posso chiudere un occhio, o magari tutti e due. Non qui, andiamocene nella mia tenda"
"Sono tutto orecchi" dice.
"Noi siamo qui per recuperare un corpo" dice Kailah. "Sta per essere portato nelle terre di Uryen e dobbiamo evitare che arrivi a destinazione"
Il tizio è sorpreso e sorride.
"Tra tre giorni dovremmo intercettare il passaggio del corpo, dobbiamo evitare che arrivi a desinazione, e poi tornare a Uryen".
"Chi ve l'ha detto del corpo di Ramsey?" chiede l'uomo.
"Varkman."
"Mi dispiace ma penso che vi abbia detto una cazzata." dice il tizio. "Vi posso assicurare che il corpo di Ramsey non sta facendo ritorno a Uryen. Lo so per vari motivi. Il primo è che se adesso esci e fai due passi vedrai che c'è una grande gigantesca cassa, che potrebbe ricordare la stazza del tenente ramsey e probabilmente contiene un cadavere che stiamo trasportando per volontà dei disertori del vostro esercito"
Kailah trattiene un sorriso.
"In quella cassa, benchè teoricamente potrebbe esserci Ramsey, e benchè noi non l'abbiamo aperta, io sono certo che non c'è Ramsey. Ho parlato io con quello che è tornato a fare rapporto di come è andata e questo ha visto Ramsey insieme a quell'altro, Brian Sturm, e i due sono precipitati dal barbacane della sacra, nel precipizio delle nebbie, ci hanno messo varie ore per trovarli e poi è stato difficile ricomporli. Non si capiva chi era chi. Per questo ho i miei seri dubbi ce in quella cassa ci sia Ramsey. E poi c'è un terzo motivo per cui ne sono certo. "

L'incontro con Sparrow

"Perchè eravamo al suo funerale" dice una donna, e entra la tizia coi coltelli, seria. E si siede sul letto libero. Il tizio le fa un segno di salute rispettoso.
"Vi presento il capitano Sparrow" dice lui.
Saluti cordiali.
"Non ho potuto fare a meno di sentire" dice Sparrow. "Ma vi posso assicurare che il funerale di Ramsey è stato celebrato ad Angvard e poi il Dominus l'ha accolto al Mausoleo al Terzo Livello. Decisione che non è piaciuta proprio a tutti, ma almeno lì non si risveglierà mai.
"E che cosa c'è dentro quella cassa?" chiede Kailah
"Non lo so ma a questo punto vorrei tanto scoprirlo" dice lei.
Kailah dice che se non c'è il corpo di Ramsey, probabilmente sarà qualcosa di losco. Chiede se può vedere se il contenuto della cassa risponde al PotM. Bohemond è perplesso.
Sparrow dice "adesso vi faccio vedere una cosa" e va a prenderla, e tira fuori un oggetto da una sacchetta.
E' un medaglione spaccato in due. Rappresenta un elaborato stemma, di cui ne resta metà. Potrebbe essere una casata, una corporazione. Engelhaft l'ha già visto da qualche parte e pensa sia collegato ai Seebanns di Surok.
"Avete per caso l'altra metà?" chiede lei.
"No"
"Allora non siamo autorizzati a condurre questa conversazione, possiamo parlarne con chi ha l'altra metà di questo medaglione"
Kailah spiega apertamente che il nostro obiettivo è intercettare il carico prima che venga prelevato. I due interlocutori sono spiazzati: lui è preoccupato ma lei è interessata e divertita.
Bohemond "vi sarete resi conto che una componente nutrita dell'esercito di uryen continua delle operazioni ormai considerate interdette da un editto ducale." Spiega poi che l'intenzione di impedire che il corpo di Ramsey arrivi a Uryen è dettata dal timore che vogliano usarlo per farci degli esperimenti.
"Che tipo di esperimenti?" chiede lei
"Volevano provare a risvegliarlo, innalzarlo o una combinazione delle due" dice Bohemond.

Sparrow e l'uomo parlano in privato, mentre i nostri si fanno un giro per il campo.
"Ricordatevi che siete nostri prigionieri" dice il tizio. "Non vi suggerisco di tentare di fuggire"
Il gruppo si interroga sulla situazione facendo varie ipotesi.
"A me la storia del corpo di ramsey mi è sempre sembrata una balla" dice Colin. "Ammesso che gli arrivi per risvegliarlo

devono fare una cosa con gli informi... ci vuole moltissimo tempo, e non è una cosa in agenda di orstein bach. Anche la cosa di custode... secondo me fate gadman sherer più diabolico di quello che non sia. Lui è un politico arrivista senza scrupoli che vuole arrivare al suo obiettivo, guadagnare potere" dice Colin. "E ha mandato a chiamare per questo Orstein Bach. Lui è un mago assetato di conoscenza ma non è uno che vuole risvegliare Custode. Vuole spingersi alle frontiere della scienza magica. A loro non serve il corpo di Ramsey nè il corpo di Custode A loro serve un sacco di roba, tipo gli ingredienti della garmbanbozia, che a uryen non possono trovare. Lì dentro ci psosono essere ingredienti che a loro servono"
"Non sarebbe un canale sensato...." dice Bohemond. "Quelle cose se le procurano tramite Deren dalle terre del Torto"
Bohemond dice che per lui la missione è già risolta perchè Ramsey non arriverà ad Uryen.
"Secondo me la cassa va aperta" dice Colin. "Se avessimo qui qualche superiore sarebbe meglio, ma se qui nel giro di chilometri non abbiamo superiori, decidiamo noi. Sicuramente non la farei arrivare a Gadman Sherer. Non sono sicuro di cosa c'è dentro e ci direi un'occhiata"
"Secondo me la ragazza avrebbe una gran voglia di aprirla, se vogliamo perseguire questa cosa, non lo so... l'unica che potrebbe permettercelo di straforo. Tutto il resto è impossibile" dice Sven. "E' in mano a questi tizi che ci tengono prigionieri quindi non avremo mai possibilità di aprirla"
Dopo un po' esce il tizio e viene verso il gruppo, con aria severa.
Taron "Penso che sarete consapevoli che tutte le alleanze tra queste forze militari si reggono fragilmente, tenete presente che se tirate troppo la corda rischiate di rompere degli accordi molto flebili. " e poi indica la tenda, dove sta Sparrow.

Accordi segreti con Sparrow

Lei ha un'aria divertita e ci fa sedere.
"Immagino che siate curiosi di sapere chi ce l'ha data questa cassa. L'abbiamo presa da Ser Vanjar Plank, non abbiamo visto i vostri. E' arrivata alla Rocca di Horen qualche settimana fa accompagnata da un biglietto di istruzioni, che non menzionano il contenuto. Il biglietto che accompagnava la cassa ha il marchio dei vostri uomini e la controfirma dell'esercito di Angvard, segno che il tutto è stato consegnato dai vostri a uno squadrone di Angvard che, successivamente, lo ha portato alla Rocca. Anche Ser Plank ha confermato la stessa cosa: sostiene che la cassa gli è stata consegnata da una delegazione di soldati di Angvard di ritorno dalla Sacra, e che il comandante di questi soldati gli ha confermato personalmente di averla ricevuta da soldati che venivano da Uryen; ovviamente il comandante ha chiesto il contenuto e i vostri gli hanno detto che contiene i resti di un combattente che merita di essere riportato a Uryen. Vanjar Plank ha preso accord per mandare questa cassa a sud e poi l'ha affidata a me affinchè io svolgessi questa missione. Perchè io e Vanjar Plank attualmente siamo a capo delle attività che vengono svolte ad Angvard. "
Sparrow chiede i nostri nomi e glie li diciamo.
"Sapete che cosa non mi convince di questa storia?" chiede Sparrow . "Secondo voi perchè un gruppo di disertori vuole mandare questa cassa a Uryen. Io non lo farai mai.
"La verità è che non ci abbiamo capito niente neanche noi" dice Colin.
Lei giocherella col medaglione. "Sapete chi si presenterà con l'altra parte del medaglione?"
"Molto probabilmente sì, Spinone"
Kailah si qualifica come maga e dice che potrebbe percepire se la cassa contiene yoki. Lei fa svuotare le tasche e le guarda e legge la malleveria di gadman sherer,

La Cassa di Ramsey

"Vi porto a vedere la cassa."
Ci porta in una tenda con la cassa. Buona fattura. Grande e pesante, ha delle maniglie per il trasporto. Chiusa e sigillata.
Kailah avverte qualcosa di strano, segnale flebile ma schermato.
Colin si sente a disagio, non avverte un pericolo ma molto a disagio.
Kailah dice che dentro c'è qualcosa di pericoloso. Chiede il permesso di fare PERCEZIONE DELLA MAGIA e vede fuori Taron di Holov che guarda intensamente.
Capisce che all'interno non c'è un'impronta di mago, non è l'esito di un incantesimo nè una permanenza. Si tratta di più elementi che emettono del PotM (come se ci fossero più cose) e c'è sicuramente uno schermo messo apposta per ridurre l'efficacia delle percezioni. Kailah lo dice a tutti.
"Ad esempio Luger sta ad Angvard e prepara una cosa del genere" dice Kailah. Ma non è la traccia di Luger.
"Per caso sai dove sta Norman il mago?" chiede Kailah a Sparrow
"Sta alla squadra di mare, quindi a largo della costa di Gahan" dice Sparrow. "Non abbiamo maghi, tranne uno che a volte fa servizi a pagamento"
"Dust?" chiede Kailah. "Non sarebbe male chiamarlo"
"Non abbiamo modo di capire se dentro c'è una trappola per chi la apre o una cosa positiva per chi la apre" dice Bohemond.
Sparrow ascolta tutta la conversazione. Kailah elenca i maghi in zona e cita anche Mirai, suscitando la curiosità di Sparrow.
"Se è ancora vivo c'è anche il nipote di Mirai" dice Sparrow.
"Mi sa purtroppo che non ce l'ha fatta" dice Kailah.

Il vero corpo di Ramsey è tornato ad Angvard insieme ai feriti etc, gli stessi che hanno portato la cassa e i corpi
Kailah chiede "da dove è partita questa cassa? fatta apposta per schermare contenuto magico..."
Colin prova ad annusare la cassa. Il sigillo di resina impedisce il passaggio di odori.
Osserva bene la cassa e scopre che il filo di resina non è stato applicato perfettamente, perchè c'è un punto della cassa dove la resina è stata applicata in modo sbagliato, ed è lì inutile. Lì annusa, e sente odori di sostanze, un mix, sostanze che si sentono abbastanza, effluvio di composti antisettici e sostanze che servono per assorbire l'umidità, rallentare la decomposizione.
Colin non esclude che lì dentro ci sia un cadavere ben conservato.
Sparrow vorrebbe aprire la cassa, è curiosa, il problema è che dopo non si richiude.
"Ce l'abbiamo questa cera?" chiede Colin.
"Ci potrebbe stare ad Angvard. Sai cavalcare? Possiamo andare ad Angvard" dice Sparrow.
"Io riuscirei a richiuderla ma servirebbe un bravo scassinatore"
"Allora vorrà dire che la apriremo io e te!" dice Sparrow.
Kailah chiede a Engelhaft di santificare la zona intorno alla cassa prima di aprirla.
"Sì però come dire... non lo so, io lo farei... ma... mi sembra un contesto molto laico"
Si spiega a Sparrow che Engelhaft è un sacerdote di Kayah. Lei preferiva un sacerdote di Illmatar e quasi è delusa. Lei è devota di Illmatar.
Sparrow indica il tizio - che è suo zio - e non sarà contento della sua scelta. "Il comando della spedizione ce l'ho io ma proprio perchè gli accordi sono delicati, sarà il caso di farlo lontano dai miei uomini. Io vi consentirò di farlo ma a distanza. E questa spedizione sarà la prova del nove, l'unico che lo saprà sarà solo mio zio. Vooi vi sentite in grado se uscisse fuori lui?
"Ci proviamo" dice Bohemond.
Poi Sparrow va a parlare con lo zio.
Torna un po' di tempo dopo, visibilmente provata. "E niente, abbiamo scontentato una persona" (ridacchiando). Poi chiede a Colin se è pronto per partire l'indomani all'alba.
Spiega che ci sono troppi Kreepar. E spiega che ce ne stanno alcuni volanti che sono particolarmente pericolosi.
Ed è già sera, vengono organizzati turni di guardia per difendersi soprattutto da Kreepar alati. Anche ai nostri vengono restituite le armi. A parte il ronzio fastidioso la notte passa tranquilla.

Spedizione a Angvard alla bottega di Lucy

All'alba del 6 marzo Sparrow e Colin partono per Angvard. Vanno su un solo cavallo e lo cambiano ad Angvard.
"Tieniti forte perchè io vado forte" dice Sparrow, che cavalca velocissimo, spericolata.
Colin suggerisce di cercare al negozio di Lucy.
Sparrow è molto conosciuta e trattata rispettosamente in città.
Lucy è contenta di vedere Colin ma forse un po' seccata di vederlo insieme a Sparrow. Lui veloce come sempre offre a Lucy le sacchette col veleno delle scolopendre per fare un antidoto. Lucy quindi ce l'ha. è imbarazzata a parlare in presenza di Sparrow e parla forzatamente bene della'armata del corno e del lavoro che svolge in città.
Lucy ha un materiale diverso dalla resina originale. "Questa c'è questa usiamo" dice Sparrow, poi manda fuori Colin per parlare con Lucy da sola. Lucy pare un po' intimorita.
Poi Colin va a salutare Lucy da solo. "Certo che puoi salutarla, è la tua ragazza?"
"...nn...o. Per ora non ci penso, un domani vedremo"
"Ma perchè ti accompagni con quelle persone?" chiede Lucy, una volta rimasti soli. "Quelli sono dei criminali, danno fastidio, tiranneggiano le persone..."
"Tecnicamente sono suo prigioniero" dice Colin. E si offre di pagare la resina.
"Io se potessi te la regalerei, ma stiamo pure in ristrettezze economiche..." spiega Lucy.
Lui le lascia un paio di corone d'argento e la saluta, lei sembra molto stanca e provata.
Torna da Sparrow e galoppano fino alla torre.
A ora di pranzo sono tornati alla Torre Est.

L'apertura della Bara

Il plotone dell'Armata del Corno viene allontanato con una scusa per un'oretta dal campo e i nostri hanno la bara tutta per loro, insieme a Sparrow.
Per prima cosa Engelhaft fa un rito per esorcizzare il male attorno alla bara. Tutti i devoti pregano, anche Sparrow fa una preghiera di Illmatar. Engelhaft fa il rituale circondando la cassa. Sente che sta circondando una presenza negativa all'interno della zona.
Poi Sparrow apre la resina che sigilla la cassa, abilmente per non danneggiarla.
Bohemond impugna la Spada di Cantor. Sembra che la spada pulsi in qualche modo.
Colin sente che l'ansia aumenta mentre lei procede ad aprire.
Tolta tutta la resina, bisogna aprire la cassa. Sparrow a a prendere gli attrezzi da scasso. Ha bisogno di farsi aiutare per alzare da 4 lati. Kailah si mette dal lato opposto a Sparrow. Ai lati corti ci si mette Colin e Engelhaft.
Uno due tre via. "Lento e costante" spiega Sparrow.
Si sprigiona una puzza mefitica terribile, escono dei gas che erano interni. Colin si accorge immediatamente che c'era

un'ovattatura interna preesistente. E' una cassa probabilmente della Sacra, ci sono stoffe di lino intorno.
Colin nota le erbe e anche del NATRON (minerale che si usa per assorbire l'umidità) e soprattutto ci sta un'armatura assurda da PALADINO della SACRA che sta dentro. E' gigantesco con tanto di fratina strappata e annerita. Fa un'impressione terribile, è messo con le braccia giunte al petto e la spada in mano, in posizione da Paladino morto. IMMOBILE e puzzolentissimo, sinistro, con la celata calata sul viso.
Intorno a lui ci sono una serie di oggetti: sacchetti, fialette, varia roba. Colin sente che è roba molto pericolosa. E poi c'è piegata in 4 da una parte un foglio di pergamena.

La movimentata lettura del documento nella bara

Un po' timorosa, Kailah allunga la manina e prende il foglio, lo dispiega e inizia a leggere ad alta voce. Sembra trattarsi di un diario, piuttosto corposo. Subito la giovane scorre all'ultima pagina, per vedere se ci sia una firma, ma nessun nome è apposto in fondo al documento.
E così, Kailah inizia a leggere, ma poco dopo Sven chiede a tutti di stare in silenzio, perchè gli sembra di sentire un tintinnio leggero provenire dalla cassa. Evidentemente qualcosa si muove.
Con cautela il soldato sfiora con la punta della spada il torace e il cranio del mostro, che sembra siano stati incollati dopo essere stati staccati l'uno dall'altro.
Kailah e Engellhaft arretrano di qualche passo, mentre accanto alla bara restano Sven, Bohemond e Colin. Kailah legge qualche altra riga del diario, e di nuovo si sente il tintinnio, un po' più intenso.
"Ma cominciare a decapitare questa testa, in attesa delle istruzioni?" chiede Engelhaft.
"E' stata già decapitata" dice Sven.
"E' incollata..." dice Engelhaft. "Sennò rischia che si sollevi lui... probabilmente..."
"Non basta incollare una testa per nascondere una decapitazione. Se lo decapitiamo facciamo uscire quello che è nascosto dentro..." dice Sven.
"Secondo me è poco cauto, si è innescato qualcosa, la lettura di Kailah non ci permette di seguire la situazione. Finitevi di leggere il messaggio e noi stiamo qui attenti a quel che succede, senza distrazione" dice Colin.
"Conviene stare tutti pronti a intervenire, e non dividerci" Sven dice.
Colin ricorda che ci sono feriti e gente senza armatura. Si parla di cosa convenga fare. Ma c'è una sorta di sussulto, l'elmo si comincia a muovere e sussulta in modo strano, come se la piega incollata del collo si tirasse su. Sotto lo sgarro del collo, incollato, c'è del materiale nero solido, che unisce in qualche modo il collo con la testa. Sono più di uno, simili a tentacoli neri che si muovono.
"Secondo me si sta rigenerando, bisogna tirarla via" dice Colin.
"Credo che se siete d'accordo si debba provare a impedire che si rigeneri questo mostro" dice Bohemond.
"E lo chiedi?" dice Kailah.
"Tagliategli la testa e io la tiro via!" dice Colin, mettendosi dietro alla testa.
L'armigero comincia ad avere delle convulsioni, come se si stesse scuotendo, tutto inizia a tintinnare e la bara a muoversi. Bohemond prova a tirare il colpo per decapitarlo.
L'armigero riesce ad impedire il colpo di Bohemond, coprendo la parte vulnerabile. Tuttavia Bohemond sta usando la spada recuperata nel cimitero, e sente che la spada ha un che di diverso, in questo frangente, quasi come se oltrepassasse l'armatura senza toccarla, colpendo la creatura all'interno.
Il corpo dell'armigero trema sempre di più ed è come se allargasse elasticamente la ferita che divide la testa dal collo, con questi filamenti neri dentro. Sven ci tira un altro colpo sopra, e di nuovo viene parato.
Sparrow prende un barile e ci sale sopra, per vedere che sta succedendo nella bara, visto che sta a distanza.
Bohemond riesce a piantare la spada nel corpo dell'armigero. La lama entra come se non ci fosse l'armatura, quasi passandogli attraverso. Bohemond è sorpreso. L'armatura non sembra nemmeno scalfita, quasi come se non ci fosse, ma il danno è passato internamente. Sven può provare a colpire alla gola, gli pianta la spada nel collo e recide due o tre dei cinque filamenti che legano testa a corpo. Scopre che ha colpito anche qualcosa sotto al collo, una sorta di "cuscino" organico che spruzza una sostanza schifosa per la cassa: probabilmente un informe.
Engelhaft si sente molto impegnato nel trattenere la potenza dell'invocazione di Kayah, si rende conto di dover trattenere qualcosa di potente.
Bohemond e Sven continuano ad attaccare l'Armigero nella bara.
"Uccidetelo, presto" dice Engelhaft lasciando capire che è impegnato in un braccio di ferro con la creatura oscura, e che non sa fino a quando riuscirà trattenerlo.
Bohemond colpisce al collo e la spada non si è "smaterializzata", danneggia la creatura. Sven colpisce il torace, seppure non abbastanza forte.
Bohemond finalmente riesce a colpire con violenza smodata il ventre della creatura, ficcandogli la spada ben bene dentro. Questo emette un orribile grido strozzato. Sven lo colpisce al collo e l'Armigero stavolta non prova neanche a parare.
La situazione sembra tranquillizzarsi e finalmente viene recisa la testa dell'Armigero.

Colin separa la testa dal corpo, mentre i tentacoli ancora si muovono lentamente. Ogni movimento del corpo cessa.
I tentacoli partono dall'elmo, come se fossero delle radici. Bohemond suggerisce di poggiarla cautamente per terra e a quel punto Bohemond la infilza. La spada non perde consistenza, quindi dà un affondo deciso, la spada penetra molto

bene, ma l'elmo rotola un po' in giro. Infila la lama nell'elmo e lo finisce di spappolare.
La schifezza nera sembra un insettone, come se fossero delle zampe/radici, come dei nervi usciti dal bacarozzo. Colin ha l'impressione che possa essere un Saad cresciuto, "maturato".
Sulla nuca c'era pure un informe, all'interno dell'armatura, trafitto da parte a parte da Sven.
Sparrow, che è rimasta a distanza di sicurezza e molto attenta a quel che accadeva, si avvicina per guardare dentro e, incuriosita, fa molte domande. Dopodichè Kailah termina la lettura del documento, il cui contenuto preoccupa moltissimo tutti: sembra che all'interno del contingente che ha mosso guerra a Ghaan ci siano dei traditori e che pianifichino di sterminare praticamente tutti.

- Lettera nella Cassa

Non è chiara l'identità di chi ha scritto il testo, ma Bohemond da alcuni indizi ipotizza che possa trattarsi di qualcuno dello Squadrone Wachter, il gruppo di soldati di Greyhaven che accompagnavano Navel: in altre parole, gli autori della Mappa del Problema.

Il restante contenuto della cassa

Oltre ai resti dell'Armigero, nella cassa ci sono dei sacchi di paglia, forse impiegati per evitare che il cadavere essudasse troppo, poi 4 vasi da circa mezzo chilo di Garmonbozia e 4 fiale estremamente ben sigillate, contenenti probabilmente Sangue di Antecessori. Ci sono anche alcune ossa strane, di una creatura che potrebbe essere una foca, o un mammifero marino, o addirittura un "uomo pesce" di quelli che attaccarono il Santuario. C'è anche un arazzo antichissimo che raffigura lo stemma di una famiglia nobiliare (lo stesso che si intravede sul mezzo medaglione che ha Sparrow, e che avrebbe dovuto utilizzare come sistema di riconoscimento per la consegna della cassa. Un tempo l'arazzo doveva avere colori sgargianti: viola giallo blu rosso, ora sbiaditi per l'antichità.
"A me sembra lo stemma della famiglia Hauer, una famiglia nobiliare molto antica di cui mi parlò il Vescovo. La tomba degli Hauer dovrebbe trovarsi nella città funeraria insieme agli Antilegomena del 45esimo Runo. Se non erro erano imparentati con i Sullivan..." dice Engelhaft.
Svolgendo l'arazzo emergono pergamene molto molto antiche, con su i piani di costruzione di quella che probabilmente era una cripta, o una tomba. I testi sono scritti nell'antichissima lingua Shanti.
Infine c'è quel che resta di un Informe, distrutto da Sven.

Che fare?

Una volta fatto un inventario del contenuto della cassa, si pone il problema di cosa farne. Non si tratta di una decisione facile e tutti hanno idee diverse, che però convergono nel fatto che non si possa in alcun modo far arrivare a Uryen un simile materiale.
Vista la situazione, viene coinvolta Sparrow nella decisione. La giovane è incerta, si rende conto delle possibili conseguenze anche politiche di una qualsiasi scelta.
"La situazione è un po' più complicata perchè, a differenza di Uryen, Angvard ha dichiarato guerra a Gahan, quando Gahan è stata accusata di aver compiuto l'attacco alla Sacra dei Difensori, quella è stata la causa scatenante. Nel momento in cui è stata intimata la pace totale, sia Angvard sia l'Armata del Corno hanno fatto la stessa scelta di Uryen, con una parte che ha recepito l'editto... e nel caso dell'Armata del Corno siamo noi, mentre gli altri sono partiti in violazione dell'Editto. E Ad Angvard Plank e Lord David hanno recepito l'editto, mentre Lady Yara no. E questo serve per guadagnare tempo. Questo significa che noi siamo quelli che devono collaborare, quindi io adesso avrò una gatta da pelare perchè a mio avviso entrambe le soluzioni hanno le gambe corte, forse per noi sarebbe proprio meglio non presentarci all'appuntamento. Loro non ci vengono a cercare... forse così la nostra posizione è meno matematicamente compromessa, anche se ci metteranno poco a capire. Anche perchè mi sa che il contenuto è molto atteso e importante."
Dopo un po' Sparrow dice che deve parlarne con lo zio, che vorrà esaminare tutto il contenuto. Con il consenso della giovane figlia di Acab, però, le fialette di sangue e la lettera vengono nascosti prima che lo zio li possa esaminare.
Sparrow e suo zio discutono a lungo, alla fine è la giovane a spuntarla: "Beh, mio zio non è stato contento dei modi ma è stato costretto a convenire con il dafarsi, visto e considerato quello che abbiamo scoperto. Abbiamo messo le mani su un documento molto grave."
Oltre alla comprensibile preoccupazione per suo padre, che si trova nell'elenco di quelli che rischiano di essere assassinati, Sparrow è infastidita dal fatto che lei, nel documento, non venga mai nominata col proprio nome, ma solo come "figlia di Acab". La preoccupa anche il fatto che ci sia scritto che lei e i suoi uomini sarebbero impreparati e la città, fondamentalmente, indifesa.
La decisione in ogni caso è presa.

La diserzione del 23esimo Plotone

La bara viene richiusa con - quasi - tutto dentro, per essere trasferita ad Angvard.
L'intero campo viene smobilitato e tutti raggiungono la città, dove i nostri sono ospitati in gran segreto presso la Locanda dell'Armata del Corno.
Kailah dice che il gruppo avrebbe bisogno di fare una cosa fuori, in città.
"Birra e porco?" chiede Sparrow. Allo stupore di tutti, la giovane spiega che ha saputo da uno dei compagni di Uryen che il gruppo sarebbe dovuto andar lì.

"Io la cosa migliore che vi posso consigliare è state nella locanda, meno persone vi vedono per Angvard e meglio è", dice Sparrow, che però poi fornisce a tutti i mantelloni simili a quelli usati dagli altri soldati dell'Armata del Corno, e accompagna tutti a Birra e Porco.

Da Birra e Porco

La locanda Birra e Porco sta al Secondo Livello di Angvard, quindi è necessario passare i controlli dai soldati al comando di Plank. Fortunatamente i nostri non vengono riconosciuti e possono raggiungere facilmente la loro destinazione, accompagnati da Sparrow, che ben conosce l'oste.
Dopo mangiato, è il momento di chiedere il messaggio da parte di Ali, ma l'oste inizia a chiedere rassicurazioni. "Per chi è il messaggio?" domanda. Vengono elencati i nomi dei compagni del Plotone, fino a Colin: il messaggio è per lui.
"E da parte di chi?" chiede l'Oste.
Sembra un indovinello. Viene detto Ali, Ali Shark, vari soprannomi... fino a che Colin si ricorda com'era firmata l'ultima lettera di Ali: "Sto ca//o". E finalmente l'Oste, facendosi pagare una saporita mancia, porta il messaggio di Ali.
Leggendolo, sembra che vada recuperata e portata in salvo Giada, via da Skogen.
Tornati alla base, Colin controlla eventuali cifrature nel messaggio di Ali, e trova un testo ulteriore: "VP non è amico nostro. ci sentiamo alla locanda del Puma."
In serata si affaccia Sparrow, turbata. Rilegge ancora il diario trovato nella cassa, è in pensiero per la spedizione e per suo padre.
"E' chiaro che bisogna andarli ad avvertire" dice Bohemond.
"Il problema è che questa lettera è di 3 mesi fa, potrebbe essere già troppo tardi" dice Sparrow.
Si avverte Sparrow dei sospetti su Vanjar Plank, che pure non lo può sopportare.
Confrontando la scrittura della Mappa del Problema con la scrittura della lettera nella bara, non sembrano scritte dallo stessa mano. Probabilmente no. Anche diverso lo stile del racconto.
Bohemond chiede a Sparrow che fine faranno i resti del Paladino profanato.
"Ci sono dei saggi, qui ad Angvard, consiglieri di Lord David, a cui abbiamo intenzione di consegnare tutto quanto, perchè loro sanno gestire la cosa meglio di tutti noi"
"Perfetto" dice Bohemond.

Qualche giorno di attesa

Il gruppo si riposa nella stanza, senza farsi vedere in giro, per qualche giorno, in attesa che si capisca se arriverà Spinone a reclamare la bara o no. Intanto i nostri ne approfittano per recuperare le forze e riprendersi dalle ferite, per leggere le carte di Luger, il suo diario, gli appunti alchemici e magici.
Colin è interessato in particolare a studiare le parti del diario in cui Luger parlava del "suo" Loquens: sembra che parlasse, ma senza riuscire a pensare. Luger era molto preoccupato che potesse esistere qualche Risvegliato in grado di pensare, perchè un'intelligenza unita al corpo terribile e formidabile dei Risvegliati sarebbe davvero difficile da affrontare.
La conclusione a cui era giunto Luger è che qualora in un gruppo di Risvegliati ci fosse un Loquens, quello andrebbe ad ogni costo abbattuto subito, anche per evitare la possibilità che in qualche modo potesse guidare l'operato di altri Risvegliati.

Kailah passa il tempo a studiare l'incantesimo Polvere del Sonno.

Sven fa amicizia con l'Oste della Locanda del Corno, Raz Marco, che è molto cordiale e disponibile, al punto da offrirgli un bel barilotto di vino.
Anche Bohemond ci parla un po', chiedendogli della strana prova di coraggio di Sparrow coi Kreepar: pare sia una prova che fanno un po' tutti, anche secondo i consigli di un loro "esperto" di Kreepar, con l'idea in prospettiva di usare quelle creature come delle armi.
Raz Marco racconta anche che lo zio di Sparrow, Taron Hasselman, era parente del Dominus di Holov, e che la ragazza proviene da lì.
"Non prestate fede alle dicerie sul suo conto!" si raccomanda poi Raz, senza spiegare di che dicerie si tratti.

L'organizzazione del viaggio verso Nord

Il pomeriggio dell'8 marzo torna Sparrow dal gruppo. Dice che da Spinone non sono arrivate notizie, non si sa se verrà ad Angvard o meno, ma che entro breve i nostri saranno liberi di muoversi e decidere dove andare.
"Andremo alla Locanda del Puma, intanto. Poi in prospettiva verso Skogen".
La giovane va ad informarsi dai suoi compagni, per avere notizie sulla situazione a Nord. Quando torna non fa un quadro molto positivo.
"Ho parlato con uno dei nostri che conosce la situazione a Nord meglio di me" dice Sparrow. "Lui sconsiglia molto di andare im quella zona perchè c'è la seguente situazione: ci sono degli squadroni di nordri capitanati da Jarl Borg, che è uno dei due capi nordri alleati di Ghaan, e poi si muovono in gruppi piuttosto numerosi, e poi ci stanno i Risvegliati: i Nordri non sono infastiditi dai Risvegliati, ma pare che ce ne stiano parecchi lì. Sono diventati molto pericolosi. Ha detto che la persona più esperta della situazione a Nord è Vanjar Plank, e lui comunque lo verrebbe a sapere se passate,

anche perchè passate vicino alla Rocca di Horen." Sfortunatamente, l'ipotesi di comunicare con Plank appare poco praticabile, specialmente considerando che potrebbe essere coinvolto nella spedizione della cassa.

Sparrow suggerisce di assoldare una guida che conosca a sufficienza quei posti e conosca un modo di passare senza dare troppo nell'occhio (e senza rischiare brutti incontri); fa quindi due nomi che potrebbero fare al caso del gruppo: Damon Dust, che si trova in città e potrebbe essere interessato a recarsi nuovamente verso Nord, oppure un ex soldato della Rocca di Horen, che tempo addietro ebbe un diverbio con la Domina per poi ritirarsi a vita privata: uno della vecchia guardia, un nostalgico. Il gruppo discute un po' se sia meglio reclutare l'uno o l'altro e alla fine prevale la scelta di chiedere aiuto a Dust.

Visita a Dust

Nel giro di poco tempo viene organizzata la visita a Dust, che si trova ospite delle prigioni di Angvard.
Ha una sua celletta privata, è vestito male, arruffato, non al massimo del suo splendore. E' divertito nel riconoscere i suoi visitatori, subito capisce che qualcosa di interessante bolle in pentola.
"A volte ho come l'impressione che mi seguiate, e invece probabilmente seguite gli eventi, come me" dice Dust.
Bohemond tira fuori il barilotto di vino per bere con Dust, che è molto contento.
Raccontandogli i piani di viaggio, il Mago mette subito le mani avanti: "Io a Skogen non posso entrare" dice Dust, "al massimo vi lascio al Ponte di Skogen. Fino al Puma si può andare, poi toocca capire che succede, per proseguire"
Poi dice che Zodd si sa barcamenare, anche facendosi rispettare dai capi nordri.
Colin chiede del tempietto della Mantide.
"Beh lei ha lasciato degli occhi in giro per la maggior parte dei luoghi funerari, dove riesce a farlo senza troppi problemi. Non è il solo posto dove l'ha eretto, ma quello è particolarmente fastidioso".
Kailah chiede come si fa a "spaccare"quei luoghi. Dust spiega che se rompi il "sigilllo" emerge qualcosa, un guardiano, forse un problema di altra natura, e va spaccato. A Skogen bisogna entrare e trovare il bandolo della matassa dentro. "A Cantor invece secondo me esce la sorpresa, mi aspetto un costrutto magico."
Dice poi che i Risvegliati hanno cambiato abitudini, sembra che rispondano agli ordini di una presenza superiore, come se qualcuno avesse imparato a controllarli. Si parla di gruppi, di bande organizzate come plotoni militari. Se ne parla parecchio alla zoona intorno alla Locanda del Puma.
Al momento di accordarsi, il prezzo di Dust non è economico: Dust acconsente di aiutare il gruppo in cambio dell'ultimo "chiodo" esplosivo di Luger, insieme alle istruzioni su come replicarlo, tratte dagli appunti dello stregone.
Dust è anche incuriosito dalla spada di Bohemond, Jaegerin, che vorrebbe acquistare. Bohemond spiega però che non è in vendita, e che è vincolata al suo voto di liberare l'antico cimitero di Cantor dall'oscura presenza che lo infesta. Dust propone quindi che, nellla sfortunata eventualità Bohemond non dovesse sopravvivere alla spedizione, lui prenderebbe in custodia la spada e poi accompagnerebbe il gruppo a Cantor, aiutando a liberarlo dalla sua maledizione. Bohemond acconsente.
Si parla anche un pochino di che strada prendere: il percorso verso la Locanda del Puma è rischioso. perchè infestato sia da pattuglie di Nordri, sia da gruppi di Risvegliaati dal comportamento anomalo, un po' più intelligenti del normale. Il percorso più "comodo" è infestato prevalentemente dai Nordri, quello invece più impervio, in basso, dai Risvegliati.
Dopo un po' di incertezze se sia meglio la padella o la brace, i nostri stabiliscono che forse sia meglio provare il pericolo Nordro.
Dust mette subito in chiaro che il grupppo dovrà seguire le sue indicazioni, per evitare di farsi ammazzare con troppa facilità, e che non si potranno fare in alcun modo prigionieri.

Preparativi con Dust

Si ragiona un momento riguardo il problema dell'equipaggiamento. Servono provviste, almeno 3 o 4 giorni, che saranno anche piuttosto costose e difficili da reperire, mentre le cavalcature difficilmente potranno essere utilizzate.
Il gruppo fa un po' di conti per vedere quanti soldi riesce a racimolare. Dust suggerisce di farsi dare almeno un altro soldato dell'armata del corno, almeno un soldato in più.
Dust dice: "se volete partire domani, considerate che il sole cala abbastanza presto, bisognerebbe partire presto e quindi decidiamo adesso come organizzarci. E' opportuno che sapppiate un po' di cose", ed inizia a scartabellare nel suo equipaggiamento, tira fuori un astuccetto e dei fogli, da cui tira fuori una mappa.
Mostra le varie strade possibili:
- Torre Nord fino alla Rocca di Horen (sorvegliata da Plank)
- Rovine di Gulch e Torre del Baratro (infestata da Nordri)
- Lungo il fiume Idra nel vallone della Tranquillità (infestata da Kreepar e Risvegliati "intelligenti" con Loquens)

Queste sono le tre strade, una peggio dell'altra.
E poi ce n'è una quarta:
- La via dei Loggioni (consigliata da Dust): ciò che resta di un complesso sistema di miniere rocciose, un passaggio sopraelevato tra queste galerie che scorre parallelamente al fianco est del vallone della tranquillità. Ci si entra dalla Torre Ovest e da sopra non si vede nulla. Il rischio è che ci possa essere qualche vedetta, ma sono scomode da percorrere e probabilmente i Nordri non ci si ficcano.

E' divisa in due tronconi, il Loggione di Levante, il più vicino, tra la Torre Ovest e il villaggio di Gulch, e quello di Ponente,

successivo. Si decide di seguire il consiglio di Dust e percorrere questa strada.
Dust dice che serviranno picconi, lanterne e corde.

Preparativi con Sparrow

Si chiede a Sparrow se abbia un uomo che può dare al gruppo. Lei a malincuore acconsente.
"Ci serve uno in grado di badare a sè stesso e capace di muoversi in terreni accidentati, rapidamente e in modo discreto" risponde Bohemond.
Sparrow si organizza per recuperare le provviste in cambio di 1,5 Si, e poi va a sentire un uomo.
"Se riuscite a raggiungere la Locanda del Puma, il mio uomo dovrà portare un bauletto da consegnare lì".Tutti vanno a dormire e la notte passa tranquilla prima della partenza.

Partenza verso Nord

Sorge il pallido sole del 9 marzo. Arriva dal gruppo un individuo dall'aria segaligna, già visto ad Anvard nella famosa scazzottata, in squadra con Greg e Ceyenne. Si presenta con spada, daga, coltelli da lancio e balestra.
Si presenta come Malandrino.
"Eravate pieni di figa, l'altro viaggio. Che è successo alle altre due?" (riferendosi a Annie Volvert e Giada Novak).
"Accompagnaci fino a Skogen e ne ritroveremo una"
E' molto sicuro di sè, dice di essere un ottimo tiratore. Si va a prendere Dust, per poi partire.
Dust e Malandrino si salutano. Dust sembra contento di vedere Malandrino, evidentemente lo conosce come un tipo in gamba.

Dust guida il gruppo alla porta di Angvard presidiata dall'Armata del Corno, per poi girare intorno alla città e andare verso la Torre Ovest.
Cammina cammina, dopo una ripida faticosa salita sul costone Est, si raggiunge la cima del vallone e in basso si sente il rumore del fiume.
Dust chiede a metà del gruppo di guardare sotto al vallone, per controllare eventuali kreepar volanti, e l'altra metà guarda verso Est, nella speranza di non vedere niente.
Il percorso è monotono e dura diverse ore. Nonostante sia faticoso, tutti resistono piuttosto bene. Ed ecco che si arriva davanti alla Torre.

Informazioni di Dust sui Nordri

Lungo il percorso Dust spiega un po' di informazioni sulla presenza dei Nordri sul territorio. Spiega che esistono due Knath Nordri, ciascuno con le loro truppe: Jarl Borg, del clan dei Borg, un comandante piuttosto anziano (sui 50), Capo del Villaggio di Galmr; e Ymir Braccia d'Orso, del clan degli Jotnar, decisamente più giovane (sui 30) e più forte, Capo del Villaggio di Jotun.

Entrambi sono a capo del loro Clan e del loro Villaggio: i due villagi sono da anni in competizione tra loro e, a quanto si dice a Ghaan, sono legati da una profezia: una guerra alla quale parteciperanno entrambi, e alla quale sopravviverà soltanto un leader. Quel giorno i due villaggi, e i rispettivi territori, diventeranno uno. Questo è il motivo che spinge entrambi i leader, oltre ovviamente alle promesse territoriali fatte da Ghaan.

Jarl Borg

Le truppe comandate da Jarl Borg sono riconoscibili da una runa a forma di "V" rovesciata con due segmenti sotto. Sono in parecchi, ma non tutti sono guerrieri specializzati: l'esercito è infatti composto anche da uomini, donne e ragazzi non addestrati al combattimento. Le truppe del clan di Jarl Borg sono essere arrivate per prime e si sono attestate sui due lati dell'altopiano del Tuono, vicino agli approdi che si trovano più a sud. Nessuno ha avuto voglia e/o mezzi di contrastare quegli approdi, quindi si sono spinti lungo le zone centrali dell'altopiano, dove hanno spadroneggiato indisturbati finché, ultimamente, non hanno subito l'avanzata dell'esercito di Angvard. A oggi, a quanto ne sa Dust, gli unici che li contrastano sono i soldati della Rocca di Horen e in generale gli uomini di Vanjar Plank.

Ymir Braccia d'Orso

Gli uomini di Ymir Braccia d'Orso sono riconoscibili da una runa che sembra una "O" sbarrata da una linea orizzontale. Sono in numero inferiore rispetto alle truppe di Jarl Borg, ma mediamente più forti (soltanto soldati e soldatesse di professione). Sono arrivati qualche mese dopo e hanno rilevato le postazioni iniziali degli uomini di Jarl Borg, quindi la zona costiera intorno a Ghaan: recentemente sono scesi fino alla Sacra dei Difensori e alle zone che circondano l'Angelo di Pietra.

Rapporti tra Nordri e Skogen

Dust fornisce qualche informazione aggiuntiva anche relativamente ai rapporti tra i Nordri e il villaggio di Skogen, che sono paradossalmente piuttosto buoni. "Zodd vanta una discendenza Nordra, condivisa con il suo ex-Dominus Parnag Joar: c'è persino chi dice che sono imparentati alla lontana con il clan degli Jotnar di Ymir, anche se probabilmente è una voce messa in giro da Zodd nel tentativo di conquistarsi il rispetto dei Nordri. Fatto sta che ha funzionato, e che sia il

clan di Jarl Borg che quello di Ymir trattano sia Zodd che Skogen con un certo rispetto".

Arrivo alla Torre Ovest

Si arriva alla Torre Ovest, che è abbandonata, in rovina, e Colin nota degli strani Kreepar simili a porcellini di terra, accovacciati a prendere il fresco tra le rovine.
Dust li indica e dice che con il loro carapace Zodd ci fa le armature. "E' un buon segno perchè vuol dire che non ci sono in zona kreepar più aggressivi"
E' il momento di calarsi nelle gallerie.
Dust tira fuori un coltello, che ha una lama veramente stranissima, marrone rossiccia, che sembra quasi un pungiglione. Non dovrebbe essere metallica, ma fabbricata con carapace di Kreepar o qualcosa del genere.
Dust la utilizza per forzare una porta mezza sprofondata insieme alla torre.
Colin gli chiede, e Dust la mostra spiegando che è un coltello fatto utilizzando una zampa di Jurmungand. SI chiama "Vilie"
Quando ho fatto pace con Zodd, me l'ha data: il suo significato in lingua nordra significa "benevolenza".

L'entrata nelle gallerie

Dust apre la porta e per il primo tratto guida la comitiva, anche se ben presto si fa dare il cambio come aprifila da soldati più armati e protetti da armature.
Il loggione è un passaggio sopraelevato, con ampi archi naturali verso lo strapiombo, è tutto abbandonato, con detriti, tracce di antica attività mineraria. Nei punti aperti c'è un'ottima luminosità, mentre è buio lontano dalle aperture.
C'è un bel panorama sul Vallone della Tranquillità.
Lungo la strada Dust racconta dei minatori volontari e di quelli portati qui in schiavitù per debiti.
"C'era una volta un nano, Gor Kun, portato qui con altri prigionieri" racconta Malandrino, "era un Nano parecchio alto, un gigante, per essere un Nano, e da solo faceva il lavoro di 4 schiavi, e organizzò una rivolta e lui si sacrificò per far scappare i suoi compagni. Attirò i sergenti e gli fece franare la cava in testa".
Sembra tutto tranquillo.
Dopo un po' si inizia a scendere per un tratto di qualche chilometro che corre più in basso, al chiuso. Vengono accese un paio di torce.

Engelhaft sprofonda

Purtroppo d'improvviso si sente un botto pazzesco alle spalle del gruppo, come di frana. Dust esorta il gruppo a correre avanti. Cadono detriti un po' ovunque.
Engelhaft (6-6-6) sobbalza, gli cade un masso enorme proprio vicino, per un attimo si sente quasi miracolato, ma gli si apre un crepaccio sotto ai piedi e sprofonda nell'oscurità, nonostante l'amico Colin provi ad afferrarlo per una mano.
Engelhaft atterra molto più in basso, ammaccato.
Il tremore cessa, Malandrino suggerisce a tutti di mettersi spalle al muro, allontanandosi dal buco.
Colin si stende a terra per guardare nel buco e vedere dove sta Engelhaft. La caduta è stata di circa 3-4 metri, il Sacerdote sembra ancora vivo.
Colin si fa dare una corda e la cala verso Engelhaft, che sta in basso e sente uno strano brulicare subito sotto al montarozzo di detriti su cui è caduto.
Engelhaft riesce ad afferrare la corda, che viene issata su da Sven. Si issa un pochino ma non riesce a tirarsi su, anche a causa delle ferite. Anche Bohemond interviene in aiuto e, insieme riescono ad issare Engelhaft. Il solaio crolla poco dopo.
Intanto delle schifosissime larvette bianche escono da sotto al montarozzo di detriti. Sono innumerevoli.
Dust suggerisce di tornare indietro di qualche passo, per controllare i danni. Il passaggio da cui si proveniva è completamente franato.
Si decide di fare una breve pausa. Nel frattempo si lavora un pochino per liberare il passaggio, ma il lavoro è decisamente lungo, troppo per riuscire a liberare tutto.
Engelhaft nel frattempo si sente un po' meglio e si riparte.

La tana del Cocchiere del Diavolo

Pochi metri dopo, vicino al crepaccio, si sente una puzza cadaverica molto spiacevole, come portata da una corrente d'aria, che non si capisce da dove provenga. Si continua ad avanzare.
"Potrebbero essere anche Risvegliati" dice Dust. "Conviene stare preparati"
Avanti stanno Bohemond e Sven, armati di scudo. Vedono una catasta di cadaveri e ossa, uomini e animali morti: sembra che ci siano almeno 10 persone, si scorgono delle armi, uno scudo, una spada per terra. I corpi sono accatastati uno sull'altro, proprio sul buco che fa da passaggio per scendere.
Sulla cima della pila c'è un essere che sembra un kreepar di dimensioni importanti, intento a divorare qualcosa. Si volta a guardare verso il gruppo e, appena alza la coda, Dust dice ARRETRIAMO.
Tutti arretrano un po'. Ma il "formicone" viene avanti.
"Sprigiona un fumo tossico, quando alza la coda" spiega Dust.
"Continuiamo a indietreggiare, facciamolo cascare nel buco" suggerisce Colin, ma purtroppo non c'è molto margine di

tempo.
Colin, Malandrino e Kailah arretrano vicino alla buca. Sia Kailah che Malandrino lo colpiscono con la freccia e col dardo, ma le frecce "rimbalzano" sul suo carapace.
Il mostro va su Bohemond e alza la coda. Bohemond lo colpisce ma sbatte sull'armatura. Sven gli tira una gran botta sulla testa.
Poi la creatura spruzza una sostanza velenosa, investendo Bohemond, Sven e Dust, che si sentono storditi e indeboliti.
Sven riesce di lì a breve a spingere all'indietro la creatura, sbilanciandola. Bohemond ne approfitta per colpirlo dove è meno coperto dall'armatura naturale, e lo trafigge. Il temibile Kreepar muore.
Dopo qualche minuto passa il fastidio agli occhi. Dust studia il cadavere del Kreepar insieme a Colin. Si tratta del cosiddetto Cocchiere del diavolo.
"Siamo sfigati perchè questa è una femmina, quello è il nido e ne troveremo altri" dice Dust. "Non attaccano in branco ma se hanno fatto il nido qua... però forse è ancora presto, di solito questi arrivano in primavera estate. Dentro magari troveremo delle larve, qualche piccoletto."
Col viso coperto da fazzoletti imbevuti, ci si avvicina ai cadaveri per capire a chi appartengano. Sono in gran parte soldati di Angvard, si capisce dalle insegne. Secondo Dust sono morti che il Kreepar ha trovato e li ha portati qua.
Si cerca di capire se c'è modo di identificare chi erano almeno i più recenti dei cadaveri. Sono un ragazzo e una ragazza, entrambi piuttosto giovani, capelli scuri, l'unico segno di riconoscimento è che la veste di lei ha le iniziali J.A. L'uomo è morto per un colpo d'ascia o di spada che gli ha tagliato la gola. Lei è troppo danneggiata e non si capisce come sia morta.
Probabilmente sono stati perquisiti e derubati: non hanno armi, armature, borse o altro. Non hanno neanche le scarpe.
I cadaveri vengono spostati per liberare il passaggio verso giù, con le scalette scavate nella roccia, che scendono.
"Bo... potrebbe darsi che la tana l'ha beccata Engelhaft, quella dove è caduto..." ipotizza Engelhaft. E in effetti scendendo sembra compatibile.
Si passa vicino al buco dove era caduto, infatti, e lì ci sono queste larvette.
"Non sarebbe una bella cosa bruciarle tutte?" chiede Kailah. Dust è d'accordo: sono bestie temibili, meno ne circolano e meglio è.
Ci si perde un po' di tempo ma vengono bruciate tutte le larve.
A un certo punto, mentre gli altri stanno facendo il falò, Malandrino trova una stanza dove ci sono delle ganasce saldate l'una all'altra e delle lance in pessime condizioni. "Queste probabilmente le usavano per tenere a bada i minatori".

Verso il Loggione di Ponente

Si continua a scendere, con varie tracce di scavi. Il percorso dura a lungo, quasi un chilometro in discesa, e si ode in lontananza il rumore del fiume.
Colin a un tratto si avvicina ad una pozza verdognola, da cui proviene una puzza tipo pesce marcio. Vede filamenti rossastri e detriti biancastri che galleggiano. Colin la mostra a Dust ed entrambi pensano che possa essere una sorta di Res Informe squagliato: sia per l'odore che per il contenuto della pozza. Dust è stupito che sia arrivato così distante dall'acqua.
Colin riesce a capire da dove viene l'Informe, un cunicolo che va nella direzione del fiume.
Amaramente si prosegue e la galleria sembra non finire mai. Dopo alcuni chilometri si comincia a risalire e finalmente ci sono delle scale, che sono parecchie da risalire.
E le rovine sono piuttosto vicine ormai, bisognerà passarle e poi entrare nel Loggione di Ponente.

L'uscita è bloccata

Dust spiega che si sta per uscire all'esterno per un breve tratto, prima di rientrare nel Loggione di Ponente.
"E' un po' più buio, ma noi lo percorreremo di notte e all'alba, serviranno fonti di luce" spiega Dust, "e c'è un po' più di saliscendi da fare. La parte più critica potrebbe essere uscire allo scoperto, potrebbero esserci vedette nordre. Anche se arriveremo lì ormai dopo il tramonto".
Risalendo i passaggi verso l'uscita, Colin nota delle strusciate bavose lasciate probabilmente da Res Informia.
C'è un bivio più avanti, scale che scendono verso un cunicolo e una rampa che sale. Dust indica che il cunicolo verso il basso un tempo collegava i due loggioni, ma ormai da tempo è in disuso, a causa di alcuni crolli importanti.
Si sale a lungo nell''oscurità. Più avanti si sente movimento d'aria, fino a delle assi di legno che chiudono quella che poteva essere un'uscita.
Dust è stupito, non si aspettava quella barriera. Kailah l'osserva e nota che sembrano essere sezioni di tronchi, ben tagliati, e non semplici assi. Sono inchiodati intelligentemente, la struttura è ben solida. Sono stati inseriti anche dei sassi per chiudere la visibilità e, probabilmente, fare rumore in caso di manomissione.
Secondo Kailah questa struttura ha solo qualche settimana di tempo, si capisce che è ancora recente.
"Che cosa facciamo? Smontare questa struttura richiederà tempo e si farà un gran baccano" chiede Kailah.
"Siamo sul ciglio di un dirupo" dice Dust. "Se non ci fosse stato questo blocco saremmo sbloccati con il dirupo sulla sinistra. Siamo proprio sul pendio".
"Idee?" chiede Dust.
Bohemond e Sven notano che alle spalle c'è una discesa, e in caso di combattimento questo porterebbe a un terreno svantaggioso. Il cunicolo è anche stretto. Sven scuote il capo, sarebbe un pessimo posto per combattere. Dust aggiunge

che anche combattere fuori sarebbe molto scomodo, sull'orlo di un dirupo.
"Non facciamoci venire la pisciarella perchè ci sarà da ammazzare qualche nordro" dice Bohemond.

Dust esce dal suo corpo

Dust dice che in caso, prima di rischiarsela ad uscire, ha una sorpresa nello zaino: prende una coperta e la stende per terra. Ci si siede a gambe incrociate sopra.
"Sto facendo un incantesimo innocuo ovunque tranne che a Benson e qui. Io cadrò in catalessi per qualche minuti, cercherò di dare un'occhiata in giro. Ma se tu senti qualcosa, potere magico o altro, devi intervenire.", dice a Kailah, la quale però non sa bene cosa dovrebbe fare.
"Se senti una cosa brutta che sta arrivando, fate bordello, rompete tutto. Il mio udito funzionerà molto male, ma cercherò di stare relativamente vicino. La cosa più efficace che puoi fare è lanciare un incantesimo potente, posso percepirlo e tornare" dice Dust.
Dust si inizia a preparare con degli oggetti vicino a sè: un braciere, incenso e altre cose. Poi inspira, recita le rune e ha uno scossone. Poi si abbandona svenuto, rimanendo in equilibrio, seduto.
Per dieci, venti, trenta minuti non succede niente.
Finalmente Dust si risveglia, tossisce. Chiede un foglio e una penna per scrivere, fa degli schizzi per visualizzare quel che ha visto.
"Poche buone notizie e tante cattive notizie" dice Dust. "Indubbiamente questo pertugio è stato chiuso da fuori e ci sono i sassetti messi apposta per fare rumore quando lo tireremo giù. La zona immediatamente intorno a noi non è illuminata, ma c'è una vedetta poco più avanti. Un nordro. Più avanti ce ne sta un altro. Sopra ce ne sta un altro con arma da lancio, in ottima posizione.
Più nell'interno ci sono altri nordri, anche un paio di donne, e l'accampamento vero e proprio, col loro capo. Da un altro lato c'è un manichino e un finto fuoco, e appollaiata sull'albero una ragazzetta lì vicino. Ci sono almeno 3 ragazzini e una ragazzina, piccoli.
L'unica buona notizia è che il loggione di ponente è chiuso in modo simile a questo, ma può essere fatto crollare, per evitare di essere seguiti.
Il ragazzino si avvicina ogni 3-4 minuti.
Kailah propone di aprire un pertugio e dichiara di avere la polvere stordente. Malandrino dice di essere molto abile anche a tirare oggetti, e a muoversi silenziosamente.
"Possiamo provare due cose" dice Engelhaft, "o l'una o l'altra. Potremmo provare a far riposare questo ragazzino, salvargli la vita, oppure potrei provare ad aiutare il primo a uscire senza farsi vedere, ma dovrebbe risolvere lui il problema del rumore"
Engelhaft propone di fra addormentare il ragazzino e Kailah smorzerebbe un po' la sua torcia. Malandrino da solo dovrebbe salire e sgozzare l'arciere.
Engelhaft aspetta il momento migliore e invoca Kayah. Piccolo tonfo, il ragazzino è andato giù.
Kailah smorza la torcia abbastanza, mantenendola poco luminosa. Poi spinge e crea un varco nella palizzata. Si sente che cadono dei sassetti ma non eccessivi.
Intanto Colin nota che Dust si è messo a trafficare con due specchietti, mettendoli uno davanti all'altro. Poi ne poggia uno al centro del corridoio.
Il gruppo svicola sotto al pertugio e sembra che nessuno se ne sia accorto.
Kailah prende la torcia e la muove lentamente simulando di essere il ragazzino, a beneficio dell'arciere. Malandrino sale il costone per andare a prendere da dietro l'arciere.
Bohemond sente un rantolo soffocato provenire dall'alto. Poi Malandrino sussurra "Qua sopra tutto ok, io piglio l'arco".
Dust poi, sotto domanda di Colin, dice che non si è avvicinato al capo dei nordri perchè ha percepito qualcosa che non gli è piaciuto.
Intanto Boohemond cerca di dare un colpo al ragazzino che incrcia sulla mulattiera.Gli fa saltare l'elmo e gl trirauna un colpo di piatto. Il ragazzo tira un'urlo. Dopo un po' si ode un corno, mentre i nostri avanzano verso l'appertura dell'altra galleria, di buon passo.
All'imboccatura dell'altra galleria di nuovo ci sono i pali a bloccare il passaggio.
Mentre Bohemond spacca la porta, ecco che Colin vede una ragazzetta molto giovane, coi capelli lunghi e l'aria indiavolata, brandisce una daga e urla terribilmente. Sta capitanando la carica dei soldati nordri.

Il Martello Leggendario

I Nordri si avvicinano e Kailah sente una gran emanazione di PotM: che però non sembra un incantesimo, ma una sorta di permanenza magica che si è attivata. Punta gli occhi alla cosa che sprigiona la potente scarica magica, l'arma che sta brandendo un nordo, che si sporge dalla collinetta. Brandisce un martello da guerra illuminato, che emana dei fulmini elettrici. Lui si prepara per tirarlo verso il gruppo, forse contro la tettoia sotto cui i nostri si sono riparati.
Mentre gli altri tentano di ripararsi, Kailah prova a deflettere l'arma leggendaria utilizzando l'incantesimo Forza Magica.
La potenza con cui il martello del Nordro sta per scagliarsi contro i nostri è smisurata e Kailah, pur di deviarlo, attinge ad ogni risorsa magica in suo possesso, fino a risucchiare la sua stessa forza di volontà. Riesce comunque nel suo intento e il martello lampeggiante passa velocissimo sulla tettoia e poi fa una parabola spettacolare giù per il dirupo, fino a risalire incredibilmente verso la mano protesa del Nordro.

"Tutti dentro!!" grida Dust.
Poi ingiunge a tutti di tapparsi le orecchie e pronuncia le stesse rune BES -EX-SYR appena dette da Kailah, con l'intento di far crollare la tettoia e proteggere il gruppo dall'inseguimento. Ma non succede nulla, l'incantesimo non ha effetto.
Dust, molto amareggiato, dice: "mi tocca fare una cosa che non avrei voluto fare, cominciate a correre". Gli altri non si fanno pregare. Dopodichè Dust pronuncia delle rune sconosciute, 4 rune. Tira fuori lo specchietto gemello di quello piazzato nell'altra galleria.
Il martello sfolgorante arriva verso Dust, Colin osserva la scena. Dallo specchietto di Dust si proietta una forma astrale dello specchio, come se si aprisse per un attimo un portale. Il martello entra dentro al varco. Il portale si chiude e lo specchio si rompe immediatamente.
"E adesso vattelo a ripredere a 500 metri, stronzo" dice Dust.
E si sente un'esplosione dall'altra galleria.
A quel punto Dust dice che tocca correre. Si corre. Dust guida il gruppo. Si accendono torce. Per qualche minuto sembra che i Nordri abbiano rinunciato all'inseguimento, ma dopo poco si sente che qualcuno dev'essere entrato nella galleria per dar la caccia ai fuggiaschi.

Dust la sapeva lunga

Dust sembra aver capito chi sono questi Nordri. Dice che il capo è sfortunatamente il figlio ed erede di Yarl Borg, Einar Borg, col suo esercito personale, "i figli del tuono". Quello che ha in mano è un artefatto, un martello che sprizza fiamme. Dust ne aveva sentito parlare in merito a uno scontro combattuto qualche settimana fa tra i figli del tuono e l'esercito di Uryen. Battaglia che è stata combattuta parecchio a Nord, dopo aver preso l'Angelo di Pietra.
Dust è molto teso. Inizialmente aveva detto di non sapere nulla, ora invece per il nervosismo si lascia scappare questa informazione.
Kailah gli chiede come sia andato lo scontro tra l'esercito di Uryen e i Figli del Tuono.
"Non è andata bene per nessuno dei due schieramenti, è stato uno scontro molto cruento per colpa di quel martello. Il martello ritorna sempre in mano al suo padrone, è praticamente indistruttibile, fa fulmini e quindi fa male, fulmina le persone. "

Rintanati nelle gallerie

I nostri si riparano nelle gallerie, preoccupati e incerti sul dafarsi.
A domanda di Bohemond, Dust dice che non è in grado di seminare i nordri in velocità nelle buie gallerie, e per di più è praticamente certo che il Martello Leggendario sta già nelle mani del suo padrone.
"Dobbiamo fare delle trappole" dice Engelhaft, "senza farci mettere all'angolo nel dungeon"
"Potremmo trovare come fare franare il cuniculo" ipotizza Bohemond.
Bohemond e Malandrino si rimettono un'armatura.
Dust suggerisce di aspettare i nemici in uno slargo tra i cunicoli in pari, con un crepaccio al centro.
Sven dice che è inutile illudersi con tanti possibili trucchi, ma di prepararsi ad affrontarli in combattimento. "E ognuno in base alle sue esperienze farà quel che può fare"
Colin propone di ostruire almeno un cunicolo per dirottarli in una direzione e magari un mago può aiutare ccon un fuoco ad affumicarli.
Dust dice che la sua specialità sono le illusioni.
"Distraiamoli in modo che vadano in una direzione, li aggrediamo se possible divisi in gruppi. Li attacchiamo in campo aperto e ce la giochiamo" dice Sven.
"Ci mettiamo al buio e aspettiamo di vedere le luci, da che cunicoli arrivano, e poi tirargli la polverina addosso" dice Bohemond. Malandrino si offre di tirarla in faccia a chi arriva, mettendosi da un lato.
Sull'altra galleria qualcosa di Dust.
Le due balestre cariche vengono lasciate in posti strategici. Kailah si prepara oltre la buca, per avere linea di tiro su chi arriva.
Si aspetta a luci spente.
Dust ha la lanterna magica che tira fuori, "oggi scoprirete quel che mi avete dato, forse", e la piazza. "Se tutto va bene la posso usare per incendiare la ragnatela".

Scontro con i Nordri

Si sente un vocione provenire da fuori, in lingua nordra. Dust traduce: "soldati di Sarakon le trame del fato vi concedono tre possibilità. combattere in branco come lupi, inviare un orso come vostro campione o rintanarvi nei cunicoli come topi. Fate la vostra scelta e io, Einar Borg, mi comporterò di conseguenza".
I Nordri, non sentendo risposta, avanzano, probabilmente dividendosi tra i tre cunicoli.
Malandrino tira la polverina soporifera datagli da Kailah in faccia al primo che arriva. Il tizio non cade a terra, molto resistente, anche se sembra un po' rallentato. Malandrino arretra.
Bohemond si trova davanti il capo nordro col martellone. Dust prova a lanciare la ragnatela su di lui, e la ragnatela parte. Si sente un grido femminile, qualcuno è stato imprigionato.
Il combattimento è veloce e duro. Bohemond fronteggia Earl Born, capo Nordro, riuscendo anche a ferirlo. Anche Colin lo sfiora con il suo stocco. Da dietro, Kailah colpisce con alcune frecce uno degli avversari di Malandrino, che si trova a

dover gestire contemporaneamente due nemici.
Bohemond invoca ripetutamente la benevolenza di Dytros per proteggere i suoi compagni.
Il combattimento sembra comunque difficile e la posizione di Malandrino rischiosa. Dust va in corpo a corpo in suo aiuto e colpisce il nordro con l'aria più confusa.
A complicare di molto le cose, il Capo Nordro punta il suo martello magico contro i nemici e proclama una runa. Dal martello si sprigionano dei fulmini che colpiscono sia Bohemond che Colin. Il martello è come se si fosse caricato, frigge di fulmini.
Engelhaft gestisce bene il combattimento, ma da dietro cerca di passare altra gente.
In mezzo al combattimento, il povero Dust viene colpito da un Nordro con la lancia alla gamba, per fortuna non gravemente. Dust urla di dolore ma resiste.
Bohemond si gioca l'attacco della vita contro Eearl e lo riesce a colpire al ventre. Entra un ricco colpo al ventre, anche se il Nordro regge ancora. Coolin prova ad attaccarlo ma non riesce, e viene spintonato un po'.
Earl Bor attacca ancora Bohemond, col suo tremendo martello.
Malandrino si trova con 3 avversari, uno dei quali però va su Dust, che continuaa venire ferito, sia pure non gravemente.
Malandrino: "Dust una bella frase in nordro per dire pari e patta ce l'hai?"
"Non credo che basterebbe, a questo punto" dice Dust.
Non c'è altro da fare che continuare a combattere, ma le cose non vanno bene.

Le minacce di Dust

Improvvisamente Dust urla una frase in nordro, che suona minacciosa.
C'è un attimo in cui lo scontro si ferma. I Nordri non combattono e tutti si fermano.
Einar risponde a Dust. Agita il suo martello.
Dust risponde ancora a Einar. Le fiammelle della lanterna magica di Dust, posizionata a terra, si animano in una piccola esplosione, anche acustica, e parte una spirale di fuoco che ci sale velocemente intorno.
Einar osserva lo spettacolo pirotecnico. Fa un gesto e tutti smettono di combattere in modo plateale. Fanno un passo indietro.
Einar parla ancora. Ha un tono che sembra molto frustrato, mentre Dust sembra fare lo smargiasso. Alza la mano come a fare 3. E la fiammella passa tra le gambe di Einar.
Einar riflette e dice qualcosa di scocciato. Dust annuisce e continua a parlare, nessun altro capisce niente.
Poi Dust fa un gesto da mago con la mano, esagerando, e la lanterna comincia a tremolare e staccarsi da terra con le fiammelle e attraversa la voragine per raggiungere Dust, che si allontana dagli assalitori e afferra la fiammella in maniera scenografica.
Einar ripone il martello e dice una cosa a Bohemond, "tu combattuto onorevolmente, uomo sarakon, presto nostra sfida solo rimandata"
Bohemond annuisce e dice "prossima volta solo io e te"
Scambio di saluti "militareschi" e rispettosi.
I Nordri ripongono le armi e arretrano nelle gallerie.

Fuga per le gallerie

Rimasti soli, Dust senza badare a nulla, dice "mettetevi le ali ai piedi e cominciamo a correre".
Lui si getta alla guida del gruppo nella galleria giusta. Andando Dust dice: "una notizia buona e una cattiva"
"La prima è che sei un grande attore in nordro, e non ce l'hai mai detto" dice Engelhaft.
"Io non ho recitato, ho detto la verità" dice Dust. "Gli ho detto se non ci lasci andare brucio viva tua sorella"
"E chi è sua sorella?"
"Non lo so, ho sperato che fosse la ragazzina imprigionata nella ragnatela. Gli ho dimostrato che non scherzavo... e questa è la buona notizia. La cattiva è che lui ha detto "vi concedo il tempo necessario a liberarla o vi faccio fare la fine dei topi. Gli ho detto che volevo 3 ore e lui ci ha dato la sua parola. E questo è quanto".
Tutti corrono come matti.
"La brutta notizia è che quello ha un'arma perfetta per seppellirci vivi" dice Dust.
"Ma anche per spiaccicarci in corpo a corpo" dice Bohemond.
"L'ultimo posto dove vorrei stare è nelle gallerie... per combattere con lui. Se i puntelli vengono giù ci possono stare dei crolli".
Si scende tanto e si risale faticosamente.
Kailah propone di farsi crollare la galleria alle spalle o di creare altri sistemi per toglierceli da dietro.

Marchingegni

A un certo punto Dust inizia a guardarsi intorno, incerto su dove andare. Ha bisogno di esplorare un attimo. Dust e Malandrino devono guardarsi un po' intorno. Malandrino chiama dopo un po', perchè ha trovato qualcosa di sorprendente.
C'è un cunicolo in parte franato, finisce in un crepaccio e c'è una scarpata che può essere discesa. Malandrino sta sotto.
C'è una leva che sembra costruita dai minatori, Dust chiede a Kailah un parere.
Kailah scende sotto e va a vedere la leva: è chiaramente una struttura strana con leva, un ingranaggio esterno, con un

bel po' di rocce tenute su da una rete di corde. Se si tira la leva cascano le rocce e non si passa più. Kailah nota anche un simbolo della clessidra a doppia ascia di Ghaan. L'ingranaggio avrà un paio d'anni.
Sembra che ci sia un po' di corrente d'aria. Iniziano a scendere tutti, non è una discesa semplicissima.
Intanto Kailah esamina le tracce. Un tempo sicuramente c'erano altri congegni di questo tipo nelle altre gallerie basse. Hanno fatto un lavoro molto ben fatto, per nascondere montanti e fatto tutto bene. Altre 2 gallerie almeno sono state chiuse da altre frane artificiali. E' una cosa interessante e ampia, Kailah ci si nerdizza parecchio.
Dust è un po' preoccupato all'idea di scendere, ma d'altronde non sembrano esserci alternative migliori.
E' il momento di tirare la leva. Gran botto, chiusura fatta bene, pietre ben fatte, il meccanismo funziona a perfezione.
Si va nell'unica direzione possibile.

Il bunker di Ghaan

Ci sono delle scritte e disegni sui muri. Anche delle date. "In genere sono quelli rimasti chiusi dentro, prima di morire..." dice Engelhaft, che pensa subito a una prigione. Ma ci sono degli appunti matematici, che incuriosiscono Colin. E anche disegni per passare il tempo. Ci sono anche date: 515 e a volte dicembre 514. Ci sono alcuni nomi.
Si arriva in uno slargo che era forse un ripostiglio, deposito di materiali da costruzione.
Bohemond in un paio di occasioni perde di vista Malandrino, che era andato ad esplorare avanti al gruppo.
Bohemond gli dice "tutto a posto? Hai sentito qualcosa??"
"No, ma credo di sapere dove ci troviamo" dice Malandrino.
"Fammi sognare, dimmi che stiamo messi bene"
"Con Sparrow avevamo cercato invano questo posto, che dovrebbe essere un rifugio costruito da Ghaan qualche mese prima dello scoppio della guerra delle lande, di cui Acab era a conoscenza, credo ci sia addirittura stato, all'epoca, e che ci disse di visitare, ma senza dare nell'occhio"
"Cosa lo rende speciale?"
"Che secondo Acab era un laboratorio"
"Ah cazzo" dice Bohemond e ridacchia. "Mmh. tornerebbe con quello che abbiamo visto più vicino al confine con Ghaan"

Piccolo amico

Dopo un po' Bohemond sente rumori provenienti da una zona scura più avanti. Sembra un essere vivente in avvicinamento, una creatura di piccole dimensioni, che corre all'impazzata, forse un Kreepar.
Bohemond prepara arma e scudo per gestire l'impatto con lo scudo avanti. La creatura gli salta sullo scudo: è un gatto denutrito e spaventato, malconcio.
Gatto nero con le zampette bianche. Engelhaft prova a calmarlo. Gli dà qualcosa da mangiare. Dust "evviva, pure il gatto..."
"Il gatto è adatto al mago" dice Engelhaft.
"A me i gatti mi stanno antipatici", dice Dust
Il gatto si tranquillizza, pur restando ovviamente diffidente. Si prosegue. Ci sono varie gallerie chiuse con meccanismi simili a quello usato. Vicino a una galleria ci sono 3 stanze che un tempo contenevano forse dei letti, forse degli alloggi, con graffiti sulle pareti tra cui è riconoscibile una tabella di turni.
A un certo punto ci sono delle verie e proprie celle, con sbarre di ferro ben imbullonate. Le porte non ci stanno più neanche qui. C'è solo una porta di ferro, completamente divelta e piegata in modo strano.
Ci sono varie porte, partizioni, meccanismi.
Le celle hanno tracce di sangue, artigliate, forse grandi animali, orsi. Disegni di vario tipo, disordinati e disomogenei. Anche nel corridoio ci sono tracce di combattimnto e problemi.
A un certo punto Colin si spaventa, avanzando. "Attenzione, che potrebbe essere pericoloso".
Il gatto segue il gruppo a distanza. Engelhaft nota che il gatto si fa passeggiatine per gli "alloggi", Engelhaft va a dare un'occhiata nel posto più guardato dal gatto, ma sembra tutto tranquillo.
La stanza più visitata dal gatto ha molti disegni e ci sono delle date.
Il gatto non entra nel corridoio delle celle.

Mostri murati

Non c'è altra scelta che proseguire. Da una certa distanza, in avanti dal lato forse di una galleria chiusa, si sente un battere irregolare. Tocca andare avanti. Colin è inquieto.
Ci sono altre stanze e poi una pendenza ripida e un bivio. Da un lato si scende e dall'altro si sente il battito strano in lontananza.
Dust pure dice che spera sotto si arrivi al fiume. Il gatto viene.
In basso c'è un sistema complicato che porta l'acqua dentro, tipo minuscolo acquedotto. Si sente sotto lo scorrere del fiume.
Potrebbe essere una difficile via di uscita. Ma resta soltanto l'altra galleria che va verso il battito misterioso, che però è solo un gabinetto.
Si sta valutando di dormire qui e aspettare i Nordri.
Dust ricorda a Bohemond la sua promessa del duello con Einar. "Se negozi una cosa con Einar del tipo io muoio ma lasci in vita gli altri, io propongo di riposare qui"

Dust se ne va negli alloggi dei capi. Si mette a riposare nella stanza del gatto. "Se potete non svegliatemi e pregate che Einar non ci trovi. E anche se ci trova non svegliatemi, tenetemi la spada se non dovesse farcela".
Engelhaft dice che anche lui vuole dormire in quella stanza, e bisticciano. Dust prende l'altra accanto.
Sven, Malandrino, Colin fanno il turno di guardia.
Noi silenziosi. Engelhaft si addormenta leggendo le pareti. Kailah va a dormire con Engelhaft.
Colin va a dormire nella stanza col battere. Secondo lui è un risvegliato o qualcosa di simile. Colin va a dormire con Dust.Enghelhat e Kailah si addormentato imbattendosi in un elenco di nomi con punti interrogativo:
- Bleki ?
- Uaiti ?
- Kalico ?
- Kit ?
- Kat ?
- Remarque ?Si dorme.

Martellate nordre

Sven sente rumori di gente che cammina sopra le gallerie. Sono i Nordri che cercano il passaggio. A un certo punto Einar inizia a urlare frasi in Nordro.
A un certo punto sente un rumore di un tuono in lontananza, con una frana collegata.
L'ora successiva stessa cosa da un'altra direzione.
Arrivano colpi violentissimi da sopra, poi Dust si offre di fare un incantesimo per capire cosa sta succedendo in alto.
Dust dice "che ne dite se faccio lo stesso trucchetto... e vado a vedere il rumorino?"
Dust si siede e fa l'incantesimo ed è come se uscisse dal suo corpo.
Dopo un quarto d'ora Colin sente strano vociare da provenire in alto da sopra ma vicino.
Poi altro botto vero, un frastuono allucinante. Precipita gran parte della grotta. Malandrino si era vpluto allontanare dagli altri, e non si sa se sia rimasto coinvolto nel crollo.
Il gatto si fionda verso il basso. Tutti si accuccinano mentre la terra trema. Poi buio e silenzio.
Finito il crollo, si cerca di capire che fine abbia fatto Malandrino.
Il gatto si avvicina al gruppo, vuole mangiare qualcosa e Engelhaft gli dà qualcosa. Riesce anche ad accarezzarlo.
Torna Dust.

Dopo il crollo, decisioni da prendere

Dust dice di sapere dove sta Malandrino, è isolato ma in buona salute. Forse ferito a una gamba. E' completamente circondato da pietre.
Dust spiega che oltre la galleria franata ci sta una stanza piena di mobili accatastati e altra roba. C'è un morto, forse una donna, soldato di Ghaan in uniforme, morta male, dopo essersi risvegliata. La cosa inquietante è la parete laterale, nera di un nero spaventoso, come se fosse andata in fiamme. Sembrava quasi muoversi il nero sulla parete.
E' una presenza, qualcosa di strano... poi ci sta la cosa più brutta della stanza, un tizio, maschio, con una tunica nera, mantellone e vestito tipo saio, che si aggira, sembra un risvegliato abnormis, ha grossi artigli al posto delle mani e una faccia molto inquietante. Incappucciato.
Tutto stracciato e distrutto.
C'è un gran gruppo di fogli che si è salvato perchè la figura evita di andare in una certa zona, e sotto al braccio della figura morta ci stanno i fogli, come se avesse cercato di proteggerli.
Kailah suggerisce che non fosse un risvegliato ma tipo un innalzato diventato pazzo. Il che è possible.
"Invece per uscire?" chiede Engelhaft.
"Con un paio di giorni e un po' di culo vi posso portare tutti fuori, e arriviamo in una zona piuttosto sfigata della valle della tranquillità. Io vi posso portare giu' e i primi che porto dovranno anche gestirli. Non sarà un viaggio comodo, andremo a pelo dell'acqua e ci sarà rischio che la persona che porto prenderà le testate. E tenete presente che la corrente va contro di noi"
Il problema è che adesso si è aperto un ramo del percorso prima chiuso, e il losco figuro adesso ha più margine di movimento, non è più completamente tappato.
Per recuperare malandrino probabilmente è necessario combattere contro la creatura.
"Malandrino mi ha visto, spero abbia capito che ero io" dice Dust.
"Perdonatemi se faccio la figura dello stronzo, non si era detto che siamo tutti sacrificabili? Questo è un rischio inutile" dice Dust
"No perchè potremmo capire qualcosa dai fogli recuperati, avremmo guadagnato qualcosa" dice Bohemond.
"Ma ci possiamo tornare con tranquillità in un momento migliore" dice Dust.
"Ci separiamo e io vi vengo a riprendere tra 10 giorni" dice Dust, "è una possibilità. E voi nel frattempo prendete tutti i Malandrini che volete. Oppure io dormo 2 giorni, gli sparo io dalla fessura e quello, con la roba mia, ma in quella stanza se luccica qualcosa è mio, sia chiaro. Tu prendi malandrino, ti leggi i fogli e qualsiasi cosa che vale più di una moneta di rame è mia"
Colin "tu sei il primo a scegliere"
Engelhaft "se lui elimina completamente il pericolo..."

Dust "nooo... così non può funzionare. Mi fate scegliere due cose e il resto ce lo spartiamo equamente"
Bohemond insiste per non accettare l'accordo con Dust.
Kailah e Sven sono per accettare l'accordo con Dust.
Bohemond sente grattare con energia dove prima sentiva i pugnetti.
"Forse non abbiamo due giorni" commenta Colin amaramente.
Colin vuole proporre a dust di dargli anche più oggetti ma controllare che non prenda cose pericolose per il granducato.
La discussione è accesa.
Intanto si sente Malandrino che dice "tutto bene? state arrivando?"
Sta urlando.
Sven "Malandrino stai tranquillo che non ti abbandoniamo, stiamo decidendo come recuperarti"
Ma Malandrino non sente.
Poi c'è un crollo e dopo un po' sembra che sia tornato nella sua stanza il mostro.

Lunga attesa

Sven si ricorda che era stato fatto l'accordo con Dust sui due oggetti e si aspettava quanto possibile, tenendo d'occhio i movimenti della creatura e lo stato di salute di Malandrino.
Dopo una lunga discussione sul dafarsi, nonostante Bohemond sia estremamente convinto che non sia opportuno dar fiducia a Dust, gli altri preferiscono prendere tempo.
L'attesa è lunga, noiosa e un po' inquietante, coi rumori prodotti dal movimento incessante della creatura oltre la porta sprangata.
Kailah dedica il suo tempo di veglia a costruire una gabbietta per il gatto.
Colin trascorre il tempo a osservare la porta e ascoltare. Tra i detriti spunta una mano scheletrica, forse prossima ad una leva che ha azionato il crollo. Lui prova a scostare un po' di sassi per cercare di liberarlo, sia pure senza fare troppo rumore. Il corpo sta lì da circa un paio d'anni: era un maschio, si intravedono frammenti di armatura di cuoio da soldato regolare di Ghaan, c'è uno zaino, dove c'era del cibo, e si legge il nome di Dejan.
A turno ci si riposa.

Dust dice quel che sa

Quando si sveglia, Dust è contento che il gruppo non abbia deciso di attaccare subito. Colin ci fa qualche chiacchiera.
"Sento uno Yoki pazzesco in quella stanza e quando c'è un risvegliato con lo Yoki non va proprio bene per niente"
"Ma lo yoki non potrebbe essere la parete?"
"No, lo yoki è lui, quindi non è un risvegliato, è un deteriorato, una specie di demone, un innalzato che ha fatto il salto. Non è bello affrontarlo, anche domani. Non ci dormo a pensare che domani dovrò affrontare quello. E in quella stanza ci sono cose interessanti ma niente di cosìinteressante che meriti di rischiare di crepare. Perchè appena lo liberiamo quello ci vuole ammazzare. Quello odia qualsiasi cosa vive. Se ragiona"
"E che tipi di attacchi ci dobbiamo aspettare?"
"Usa la magia come un'estensione del corpo, attacchi magici e difesa magica. Quindi pugni, artigliate, difficile colpirlo, teletrasporto, volo, raggi dagli occhi, frecce incantate, coni di acido... a tutti... non lo so, dipende pure quello che sapeva fare prima."
"E perchè non esce?"
"Forse c'entra quella parete, non capisco che è. Il suo yoki mi copre quello della parete, non ho capito che è, forse lo tiene lì, o forse è un sigillo che lo contiene, qualcosa del genere..."
"E ti sei fatto un'idea di come sconfiggerlo?"
"La stessa cosa, apriamo quella porta e gli tiriamo addosso tutto quello che abbiamo. Ci serve qualcuno che lo tenga, che si sacrifichi... poi se è bravo magari non muore"Esaminando la porta, Kailah nota che è chiusa con una serratura che chiude su tutti e quattro i lati, un po' come una porta blindata. Non sarà una porta facile da sbloccare.
Passa la seconda notte di riposo.

Lo scontro con la creatura nella stanza chiusa

13 marzo.Malandrino fa sapere che sta esaurendo le sue ultime razioni d'acqua.
"Kailah conosci un incantesimo di conoscenza?" le domanda Dust poco prima dello scontro.
"Individuazione del magico"
"Perfetto, quando è il momento sblocchiamo la porta e tu poi lancia l'incantesimo" dice Dust.
Kailah vorrebbe proteggere il gattino facendolo entrare nel trasportino, ma Engelhaft le consiglia di lasciarlo libero, lei si fida del suo parere e lo lascia libero.
Dust suggerisce a Bohemond di impugnare la spada del fantasma, Bohemond risponde che ovviamente starà davanti, insieme a Sven.
Kailah chiede a Engelhaft una preghierina propiziatoria. Lui guida una preghiera agli Dei, in particolare alla Dea Kayah.
BES INS TER XOT, dice Dust. Lancia l'incantesimo davanti alla porta, inizialmente non succede nulla. Dopo un minuto circa, Dust concentrato, si inizia a sentire un cardine che lentamente slitta su qualcosa, e poi un grande schiavardare.

Kailah lancia DIR BES.

La porta è ancora chiusa, Dust dice "La serratura dovrebbe essere scattata, credo che si apra spingendo, ed è ostruita. Dobbiamo spingere molto forte".
Sven e Bohemond spingono con lo scudo. La porta si inizia ad aprire lentamente. Vedono ammonticchiati mobili e sedie, niente di ostile. Non riescono a spalancarla del tutto, probabilmente dietro ci sta un cumulo di detriti. Dopo un'ultima spinta, la porta si apre, ed è possibile vedere quel che c'è all'interno.
Dust posiziona la sua lanterna magica sulla soglia, in modo che illumini la stanza.
Accanto al tavolo c'è una persona normale, come stazza, ma con un alone intorno scuro che si espande tipo nube, che non promette niente di buono. Ha gli occhi rossi, sembra sorridere ed ha un artiglio davanti. Sembra composto di fumo, evanescente.
Kailah dice che è una creatura che non esiste in natura, potenzialmente come uno stregone di forza inusitata, con parametri completamente sballati, e la cosa strana è che ha una consistenza anomala: è sia solido, sia liquido che gassoso, contemporaneamente, tipo instabile. Ha a che fare con Evocazione.
Dust lancia il suo secondo incantesimo. DIR NIX GOR.
La creatura sta espandendo la propria nube attorno a lui, non sta attaccando.
Sven e Bohemond avanzano verso la creatura e, con sprezzo del pericolo, si avvicinano alla nube misteriosa per attaccarlo.
Sven gli amministra un colpo di spada veramente formidabile. Lui non sembra reagire minimamente al colpo di Sven, che ha la sensazione di colpire qualcosa ma subito passargli attraverso.

Kailah vuole dare a Sven il pugnale di Kalina la Divina. Lo prende per darlo a Engelhaft, che sta più avanti.
"Dallo a Sven, è molto importante".
Bohemond impugna la lama spettrale, che pulsa di un bagliore bluastro. Sembra che l'oscurità lo rifugga, e un po' davanti a lui si disperde, anche se tende a riformarsi velocemente.
Colin entra nella stanza.
Dust dice: "ho una brutta notizia, tutte le vostre armi tranne una saranno pressochè inutili contro questo affare, però ne posso incantare una, e forse ne ho un'altra da dare"
"Io pure ne ho una" dice Kailah prendendola dallo zaino.
A fine round Sven si sente gelato dal freddo della nebbia che ha sfiorato.
Intanto il cerchio di freddo si espande attorno alla creatura.
Bohemomd fa un passo e attacca. Sven fa un passo indietro dicendo: "Ho bisogno di un'arma per diradare la nebbia".
"Adesso ti arriva un'arma dal bordello" dice Engelhaft, con il pugnale di Kalina La Divina.

Colin osserva la stanza, incuriosito dall'ambiente.
Intanto Bohemond attacca con la spada brillante. La creatura schiva il colpo, ma nel mentre Bohemond si rende conto che all'interno della nebbia c'è una figura fondamentalmente umana, che potrebbe essere ferita. La creatura attacca Bohemond con gli artigli, velocissimamente. Bohemond riesce a deflettere entrambe le artigliate, ma nel farlo si accorge che lo scudo non serve a nulla.
Engelhaft passa il pugnale a Sven. Dust dice "Poggiami la spada vicino. Probabilmente scudi e armature non funzioneranno a dovere contro questo essere".
Kailah nota che un tempo questa creatura doveva essere un uomo, ora impossessato. Tipo Williams.
Dust lancia un incantesimo: BES AK VAS, e partono due modeste lame di luce, a braccio e ventre.
La creatura urla di dolore.

Sven ha il coltello che fa rima con bordello in mano. Il pugnale è scuro, difficilmente dissiperà la nebbia, pensa Sven.
Senza entrare dentro, prova a vedere se dissipa la nebbia, e assolutamente non lo fa.

Engelhaft, rendendosi conto che la creatura sta per lanciare un incantesimo, invoca gli Dei per intralciarlo e proteggere Bohemond. Lui viene però investito dal potere, si sente indebolito e vulnerabile.
Bohemond attacca il mostro e lo colpisce al ventre, affondando bene. La creatura urla di dolore e prova a sbalzare via Bohemond con Telecinesi, facendolo cadere sul tavolo.

Dust: "Non diamogli tregua!!" e tira nuovamente Lame di Luce.
Una delle due lame gli colpisce nuovamente il ventre, e la creatura si accascia, poggia un ginocchio a terra.
Sven fa un passo avanti nella nebbia e prova a pugnalare il mostro, ma non riesce a colpirlo. Mentre la spada la ignorava, si rende conto che il mostro ha schivato il pugnale. La nebbia gelida rallenta il povero Sven.
La creatura si rialza in piedi.
Bohemond resta sul tavolo e prova a attaccare dall'alto. Sven attacca il mostro, che poi lo attaccherà a sua volta.

Colin intanto raccoglie da terra una strana collana luccicante.

Sven non riesce a ferire la creatura, che a sua volta gli tira un paio di artigliate. Sven riesce a schivarle per un soffio. Bohemond prova ad attaccare dall'alto. Lo ferisce al ventre di striscio.
Sia Sven che Bohemond vengono feriti dal freddo nebbioso. Sven arretra ed esce dalla nebbia, troppo ferito.
Dust sta per incantare un'arma, la sua intenzione sarebbe quella di incantare la spada di Sven. Engelhaft: "la spada non la potrà usare nessuno, incanta il mio bastone"
"Non ho mai provato questa sostanza su un Bastone. Devi usarlo di punta, sei in grado?"
"Fa pochissimo danno..."
"Meglio la spada, Dust" dice Sven.
Bohemond tiene la linea, da solo, e attacca la creatura, che forse si sta anche rigenerando.
Kailah prova a infuocarsi la spada con FIAMMA.
Sven ha la spada incantata da Dust e entra nella nebbia, lasciando cadere il pugnale.
Kailah pure con la spada infuocata.

Bohemond para e basta, ma l'attenzione viene focalizzata da qualcosa che succede alle spalle di Colin. L'ombra del muro alle spalle di Colin emerge. La creatura è come se si stesse difendendo dal muro.
Sven colpisce la creatura brandendo l'arma a due mani, e lo colpisce al ventre impalandolo profondamente.
La creatura sembra morire.
Si spegne sulla lama, si accascia. E' come se la consistenza del mostro tendesse quasi a rigenerarsi, quindi lascia la spada lì dentro.
Kailah va con la spada di fuoco per dissipare la nebbia intorno a Bohemond e Sven. Kailah la dissipa abbastanza attorno ai due e al mostro e la nebbia non si riforma più.
Dust viene vicino a Bohemond, la creatura si sta spegnendo lentamente. Dust prende la spada di Bohemond e la dà a Colin per tagliargli la testa. Colin non riesce al primo colpo, ma al secondo glie la taglia.

Dopo il combattimento

La situazione sembrerebbe essere tranquilla.
Bohemond e Sven stanno molto male a causa del freddo, sono estremamente deboli, soprattutto Bohemond.
"Ce l'abbiamo fatta a tirarlo giù, adesso ti veniamo a liberare" dice Kailah a Malandrino.
Kailah esamina la galleria, interessata più a liberare Malandrino che non a studiare le stranezze magiche, che pure sembrano abbondare nella stanza misteriosa.
Dust è molto interessato al muro. "Sembra qualcosa intrappolato nel muro, come se... quella donna defunta... probabilmente uccisa da questa creatura... è come se fosse riuscita ad aggrapparsi a questa parete in qualche modo, forse era un'innalzata anche lei, ma questa è una cosa che non ho mai visto prima. E' come se, in qualche modo, fosse ancora lì, come se la parete fosse diventata il suo corpo. Non ho idea di come ha fatto. Ho sentito parlare di anime che rimangono per qualche motivo intrappolate... ma questa è una parete risultante da una frana... Così come abbiamo dato la pace eterna a quella creatura, diamola pure a quest'altra".
Dust dice che reclamerà la collana, come uno dei due suoi oggetti. Pare sia un oggetto difensivo piuttosto potente.

"Scusate, mi aiutate a liberare Malandrino, prima di studiare la stanza?" chiede Kailah.
L'aiutano, e il poveretto viene salvato.
Dust dice che vorrebbe la collana e un altro oggetto interessante, e tira fuori una scatoletta. La apre e si sentono note musicali. Lui chiude subito. "Non ci sono fiale, niente sangue, niente rischi, niente Dust il cattivo...." dice lui velocemente.

Al momento di prendere il diario che tiene la ragazza, Colin dice che è molto molto pericoloso, e non è il caso di avvicinarsi al muro.
Colin chiede a Dust se gli presta la collana. "E' rotta, va riparata. Se non coincidono i lembi non funziona".
Colin con la collana non ha paura ad avvicinarsi al diario. Prende il diario, è molto corposo, e poi restituisce la collana magica a Dust.

Perquisizione della stanza

Kailah propone di saccheggiare la stanza per acquisire beni di valore.
Ci sono segni di altre colluttazioni, precedenti. Colin nota fiale distrutte. Non ci sono soldi perchè l'unico zaino è quello del tizio sotto le pietre, ma non contiene oggetti di valore. Ci sono un po' di armi abbandonate, niente di particolare. Colin trova in un angolo della stanza un contenitore semivuoto che contiene una sostanza marcia, secca e inutilizzabile, che annusa senza esitazioni, e puzza di Garmonbozia.
Poi c'è un altro cadavere, non vestito da soldato ma in abiti comuni. Era probabilmente un uomo, morto di morte violenta, forse per colpa di artigli.
Il famoso muro, al quale nessuno ha il coraggio di avvicinarsi, è inquietante. Engelhaft si ricorda di avere studiato gli effetti della morte "insoddisfatta". Se una persona muove con grande senso di incompiutezza, potrebbe in qualche modo non riuscire a completare il percorso verso l'aldilà. L'anima non riesce ad abbandonare la terra e non avendo più un corpo riesce ad ancorarsi a un oggetto che rimane per qualche motivo "maledetto". Engelhaft immagina che questo

spirito si possa essere ancorato a qualcosa nel muro.
"E' possibile che ci sia un'entità spettrale collegata alla persona defunta qui, legata a qualcosa che ha a che fare con questo muro", dice Engelhaft. Peraltro dietro al muro franato c'è qualcosa.
Dopodichè viene letto il diario ritrovato nella stanza.

- Diario del Caporale Scelto Jamie Mourne

Dopo la lettura del diario

Una volta terminata la lettura del diario, si fa un po' il conto delle persone elencate e morte, manca all'appello qualche cadavere.
Ci si interroga anche se sia possibile dare pace alla povera Jean. Engelhaft si sente pronto a invocare la Santa Kayah per comunicare con Jean.
Engelhaft organizza il rituale, che pure non ha mai officiato. Perde i sensi.

Engelhaft comunica con il fantasma

Si trova in un posto stretto, freddo e pietroso, simile a un corridoio, in fondo al quale c'è una donna vestita da soldato di Ghaan. Somiglia a Annie, pur dimostrando qualche anno di più.
"Caporale Jamie, sono Engelhaft e sono sacerdote di Kayah. Voglio avere la possibilità di darvi la pace, se posso fare qualcosa per potervi dare la pace, indicatemela. E vi ringrazio per l'aiuto che ci avete dato contro Vorkhan, il Necromante corroso dal sangue degli Antecessori fino a diventare un Araldo degradato. Tepee è con noi ed è al sicuro".
Lei parla, ma si sente da lontano, molte parole si perdono nell'aria. "Devi avere pietà di noi. Avete ciò che serve per liberarmi, non esitate a usarlo. Non ho più motivo di stare qui grazie a voi. Mi dispiace".
Engelhaft rinviene. Le candele si spengono.

"Ci ho parlato, è molto pentita e contrita, dice che il suo compito ormai è assolto, penso che riguardasse la morte di Vorhan. Dice che abbiamo gli strumenti per darle la pace. Però mi dovete aiutare a capire..." spiega Engelhaft.
"Noi sappiamo che gravita intorno alla parete franata, ma non sappiamo perchè proprio lì e su cosa usare gli strumenti" dice Bohemond.
"Io penserei che dovrebbe riavere la collana che Manuel le aveva regalato..." dice Engelhaft. "Non so se abbiamo la possibilità di avvicinarci per potergliela rimettere al collo..."
"Quella è una collana di protezione. Lei non ha bisogno di protezione, lei ha bisogno di essere liberata" dice Colin.
"Ma la tua spada libera fantasmi?" chiede Kailah.
"Sì ma usarla dove? Su di lei?" chiede Bohemond.
Kailah indica una specie di ombra umana proiettata sul muro nella parte bruciata.

Engelhaft fa una preghiera di assoluzione. Poi Bohemond si vuole avvicinare alla parete per trafiggere la sagoma con la spada fantasmatica che ha trovato.
Bohemond si avvicina con la spada. Tocca la parete e dice "hai complicato il tuo servizio qui e puoi allontanarti con onore".
Tocca la parete e sente la spada come risucchiata dentro. Sente uno strano grido di dolore e la parete crolla.
Sembra che la presenza spettrale sia dissolta.

Engelhaft benedice il corpo e dietro affiora un corridoio che termina in uno stanzino con un crepaccio e una parte di sotterraneo ancora non esplorata.

La grotta alle spalle della parete

Non c'è niente di vivo o di minaccioso, il crepaccio è una specie di fossa nel terreno molto profonda, dove loro buttavano i morti. Si sentono rumori in lontananza.
Intorno c'è equipaggiamento e della roba.
Ci sono circa 4 monete d'oro in vario taglio, che contribuiranno ad arricchire la ormai magra "cassa comune". Poi ci sono celle e stanze, altri oggetti privi di valore e una cella con le sbarre divelte forse a causa di una frana. Si recupera un po' di materiale utile. Malandrino dice che dovrebbe proprio informare Sparrow della situazione, ma acconsente a seguire il gruppo fino alla Locanda del Puma, con la speranza di acquisire lì altre informazioni.

Giorni di riposo

Le condizioni del gruppo sono troppo compromesse perchè sia possibile riprendere subito il viaggio. Bisogna fermarsi qualche giorno nel sotterraneo per riprendere le forze, nonostante le provviste ormai scarseggino.
Ciascuno impiega il tempo come preferisce: Colin, ad esempio, si dedica ad un'accurata dissezione del cadavere del "mostro". Bohemond e Sven, che furono feriti dalla nebbia gelida, hanno ancora la spiacevole sensazione della nebbia che penetra nelle ossa, sentono spesso dei fastidiosi tremori. Bohemond ha a volte conati di vomito e nausea.
Dust è incuriosito dai possibili utilizzi del carillon magico, che potrebbe essere utile a riposare meglio, specialmente per combattere i morsi della fame. Nonostante Engelhaft e Bohemond non siano favorevoli, Kailah e Colin si offrono di fare

qualche esperimento insieme a Dust. Lui apre la scatola e poi chiede ai due compagni di attaccarlo, di colpirlo con un pugno. Entrambi sentono una forte repulsione all'idea di fare del male a Dust, Kailah proprio non riesce mentre Colin, combattendo col disgusto e il malessere, riesce a tirare a Dust un cazzotto. Dust è soddisfatto perchè il carillon funziona, anche se non in modo totale.
Passano alcuni giorni di inedia e tenebra nel sotterraneo, finchè, finalmente, il 17 marzo Dust dichiara di avere recuperato abbastanza potenziale magico da essere in grado di far uscire tutti attraverso le grotte percorse dal torrente sotterraneo.

Uscita dal laboratorio sotterraneo

Finalmente il mattino del 17 marzo i nostri si preparano a partire. Il gatto viene chiuso nel trasportino: anche lui abbandona il laboratorio sotterraneo.
Dust è molto concentrato, lancia l'incantesimo volare e, velocemente, accompagna uno per uno tutti i membri del gruppo attraverso la galleria in cui scorre il torrente.
Il volo è emozionante, Dust manovra con gran velocità a pelo d'acqua nel passaggio sotterraneo, che si apre improvvisamente su uno strapiombo e una cascatella. Qui plana e fa scendere tutti senza contrattempi. Solo al turno di Engelhaft, uno degli ultimi a fare il passaggio, c'è un attimo di paura perchè il sacerdote scivola di mano al mago, si ritrova in acqua e per un lungo istante ha la sensazione di annegare. Poi Dust lo riesce a riprendere appena prima del precipizio e lo porta, fradicio ma illeso, dai compagni.
Il gruppo si ritrova finalmente all'aperto, in una piccola macchia di alberi ai piedi della collina. C'è un carretto a due ruote un po' scassato, abbandonato da chissà quanto tempo, che Kailah velocemente risistema il minimo indispensabile per poterlo usare. Sarà utile per caricarci i bagagli, il trasportino col gatto e soprattutto il povero Malandrino, che ha la gamba piuttosto malandata ed è bene che la sforzi il meno possibile.

Problemi lungo il cammino: risvegliati

Le prime ore di marcia sono tranquille, i nostri si godono i raggi di un pallido sole, a lungo desiderato nei giorni vissuti al buio nel laboratorio sotterraneo. Si avanza in direzione Nord-Est, verso la Locanda del Puma.
Risalendo l'altopiano, ecco comparire in lontananza la sagoma di una persona, che non prova neanche a nascondersi.
"Le probabilità che siano guai sono altissime" dice Dust.
Dopo un po' ci si avvicina ed ecco la figura, che si vede meglio: non sembra armato, non sembra neanche armaturato, è un maschio, e non si ritrae. E' vestito di stracci. Probabilmente è un Risvegliato.
"Dust, sono fatti così gli Zombie intelligenti?" chiede Kailah.
"Intelligente non mi pare troppo, ma penso sia un Risvegliato" dice Dust.
"Magari è un finto tonto" dice Bohemond.
I nostri si avvicinano cautamente, armi in pugno, ma il Risvegliato si ritrae oltre il bordo del crinale, scomparendo alla vista. Kailah lancia l'incantesimo Levitazione per sollevarsi oltre il pendio e vedere che cosa c'è sul ciglio ad aspettare i nostri: vede così tre Risvegliati, uno grosso al centro, che era un Nordro, vestito di pelli, senza armatura, uno di taglia media armato di spada, e uno più piccolo, rachitico, con posa strana e artigli molto sviluppati. Kailah prova a scagliargli qualche freccia e lo ferisce a entrambe le braccia. Poi scende e riferisce ai compagni quel che ha visto.
"Bisogna capire di quelli qual è quello che pensa" dice Dust. "E' lui quello che va ammazzato prima possibile"
Il gruppo avanza pronto a combattere, mentre Kailah torna in aria, con l'arco.
Sven e Colin si lanciano addosso al risvegliato di taglia piccola, molto agile. Bohemond attacca il grosso nordro e Engelhaft e Malandrino vanno contro quello di taglia media. Dust resta prudentemente un po' dietro.
Grazie alle preghiere di Bohemond, che invoca la benedizione di Dytros sui suoi compagni, questi sopportano le ferite innaturalmente bene per qualche istante.
Lo scontro parte bene: Sven riesce a staccare con un colpo un braccio al Risvegliato piccoletto, e Bohemond stacca la gamba a quello grosso, che riesce però a spintonarlo di sotto prima di cadere. Anche Engelhaft e Malandrino feriscono il Risvegliato medio piuttosto bene.
Dall'alto Kailah nota un'altra figura appollaiata dietro un albero a distanza di sicurezza.
"Ce n'è uno nascosto parecchio dietro" dice Kailah.
"E te pareva" dice Engelhaft.
Sven stacca l'altro braccio al piccoletto. Quello grosso, benchè azzoppato da Bohemond, fa un balzo e spinge di sotto Engelhaft, rotolandogli addosso. Malandrino stacca una gamba a quello di taglia media e Kailah prova a tirare una freccia al Risvegliato nascosto dietro: lo ferisce di striscio alla testa, ma quello riesce a dileguarsi.
Il problema più scottante è però il Grosso, che sta addosso a Engelhaft, avvinghiato. Il Sacerdote riesce a frapporre il bastone per non farsi mordere. Dust e Bohemond intervengono ad aiutarlo a liberarsi. Alla fine Engelhaft riesce a svicolare fuori e tutti e tre vengono abbattuti.
I nostri possono notare come, una volta allontanatosi il quarto Risvegliato, quello delle retrovie, il comportamento dei tre Risvegliati sia cambiato: prima erano relativamente organizzati e coordinati, mentre dopo diventano imprevedibili e stupidi come Risvegliati normali.

Problemi lungo il cammino: trappola e vedetta nordra

I nostri avanzano sull'altopiano e presto si rendono conto che è impossibile seguire le tracce del Risvegliato fuggiasco, che scompaiono presto tra le rocce.
"Purtroppo non arriveremo prima di notte alla Locanda del Puma", dichiara Dust. "Più avanti possiamo cercare un riparo presso un lago ghiacciato, dove dovremmo arrivare entro sera".
L'avanzata è tranquilla, a terra non ci sono tracce di Kreepar ma è evidente un bel po' di passaggio di persone, anche tracce di vecchi accampamenti. Il percorso è brullo e monotono.
Ad un tratto Dust mette un piede in falo e cade in una buca, una trappola scavata con pali appuntiti e grossi campanacci, che subito iniziano a suonare rumorosamente. Dust è ferito, per fortuna non gravemente, e viene tirato su.
Un'oretta più tardi Bohemond ha l'impressione di scorgere un cavaliere che esce da una macchia di alberelli e si dilegua.
"Presto capiremo se ci hanno visto amici o nemici" commenta.
Arrivati presso gli arbusti da cui è uscito il cavaliere, viene data un'occhiata al suo accampamento: ci sono segni di un falò e resti di cibo dall'odore esotico.
"Sarà una vedetta nordra" dice Colin, dopo aver annusato tutto.
Dust non è contento: "quelli ci hanno visto e tra un po' arrivano il doppio di noi e ci ammazzano, se non ci viene un'idea geniale"

Problemi lungo il cammino: risvegliati con lo stendardo

Mentre si avanza lentamente trascinando il carretto, e si discute sul dafarsi, ecco profilarsi alcune sagome umanoidi all'orizzonte. Difficile dire inizialmente se si tratti di persone viventi o di Risvegliati, anche perchè avanzano schierati in assetto marziale, si intravedono armi e armature, uno sventola uno stendardo sbrindellato.
Con sorpresa i nostri riconoscono, avvicinatisi di qualche decina di metri, che si tratta di uno stendardo di Uryen.
Sven, ottimista, prova a fare un cenno amichevole con la mano, ma nessuno risponde al suo saluto. Avanzando prudentemente, ecco che appare la triste evidenza: si tratta di Risvegliati, due soldati di Uryen e due Nordri. Alle loro spalle avanza un quinto Risvegliato, mingherlino: si tratta del Risvegliato furbo che già prima aveva ricevuto una freccia di striscio in testa. Adesso, prudentemente, indossa un elmo un po' fuori misura, forse rubato a uno dei quattro suoi "burattini".
"Bisogna abbattere quello dietro a tutti i costi" dice Kailah. Dust annuisce.
Sven suggerisce di fare una trappola, per accerchiare il gruppetto e colpire il Risvegliato furbo alle spalle: Malandrino si nasconderà dietro ad un sasso, con la speranza che queste creature non sappiano anche contare.
Bohemond e Engelhaft, in modo diverso, si preparano a invocare gli Dei per proteggere il gruppo: Bohemond per liberare i compagni feriti dal dolore delle ferite, Engelhaft per avvolgere Malandrino da una cappa di furtività, in modo da consentirgli di aggirare i Risvegliati senza essere visti.
Tutti si preparano ed ecco che, più vicini, possono riconoscere lo stendardo: apparteneva al Plotone 12 dell'Esercito di Uryen, quello dei "genieri" sotto il comando di Ramsey.
Il Nordo senza armi si china e recupera una pietra e poi iniziano a avanzare a passo deciso.
Si posiziona il carretto e ci si prepara all'impatto.
Dust: "io chiaramente se faccio un altro spell vado giù, poi mi dovrete reggere, però meglio andare giù facendo uno spell che morendo. Un'ultima botta glie la posso dare. Ditemi voi quando"
Colin: "subito, lame di luce sul capo"
Dust: "oppure gli potrei far schizzare l'elmo con un'ultima botta di telecinesi, subito prima che arrivi malandrino. Uno schiaffone tremendo". Poi aggiunge: "visto che andrò probabilmente giù e il più intelligente sono io. Se vinciamo questo scontro lasciate i cadaveri sul carretto e andiamocene e così lo trovano i nordri e magari inganniamo le vedette"
Il gruppo di Risvegliati prosegue dritto, non sembra che abbiano individuato Malandrino. Engelhaft invoca su Malandrino il Manto di Kayah.
Ormai i Risvegliati sono talmente vicini che è possibile riconoscere i volti dei due sfortunati soldati dell'Esercito di Uryen: si tratta di Robert Symian e Vindel Klamm. A giudicare dallo stato dei loro corpi, dovrebbero essere deceduti già da qualche tempo, forse un mese o due.
Ma non c'è tempo per pensare, i nemici incalzano. Colin e Bohemond si mantengono sulle difensive, mentre Sven attacca ciò che resta del povero Robert, riuscendo a ferirlo al ventre e subito dopo spaccandogli una gamba. Lo infilza ripetutamente, lo spinge a terra e lui si rialza malamente.
Chi si trova in difficoltà è Bohemond, che deve arginare la furia del Nordro di grossa stazza, armato di una pietrona. Già ferito, viene colpito ripetutamente.
Per fortuna intanto il piano per eliminare il Risvegliato Furbo va a buon fine: Malandrino, protetto dal velo di Kayah, arriva alle sue spalle proprio mentre Dust, con Telecinesi, gli sfila l'elmo. Malandrino ne approfitta per dare un colpo formidabile alla testa del Risvegliato, decapitandolo.
Immediatamente gli altri Risvegliati, forse trovandosi senza una guida, hanno qualche istante di esitazione, di cui approfittano i validi combattenti. Sven sfascia un altro braccio al povero Robert, anche Colin gli si fa accanto e lo ferisce. Anche Bohemond riesce a ferire alla gamba il Nordro armato di pietra, Engelhaft ferisce Vindel al braccio.
Kailah fa fuori l'unico Risvegliato senza elmo con una freccia in testa.
"Il mio è ancora grosso" dice Engelhaft, in affanno.

Il Nordro armato di pietra butta la sua arma di fortuna e si butta addosso a Bohemond di peso, cascandogli addosso. Prova a morderlo e il Paladino, già molto ferito, è in evidente difficoltà. Kailah utilizza la Telecinesi spingere via il Nordro, Sven lo colpisce all'elmo ripetutamente, ma lui insiste a buttarsi su Bohemond e a morderlo una, due, tre volte. Il povero Paladino non riesce a capire, nell'attimo concitato, se l'armatura sia stata sufficiente a proteggerlo o no. Il Nordro si strappa via quel che restava del suo elmo per poter mordere ancora meglio il povero Bohemond, che prova invano a divincolarsi.
Anche Vindel si accanisce su Engelhaft, gettando la spada e provando a ferirlo coi suoi artigli. Engelhaft si chiude in difesa.
Fiinalmente Colin riesce ad abbattere Robert e Sven spacca la testa del Nordro su Bohemond. Anche Vindel infine cade e i nostri possono tirare il fiato.

Engelhaft controlla le condizioni di Bohemond, che è stato miracolato: per un soffio nessuno dei morsi del Risvegliato ha scalfito la sua pelle.
Kailah recupera lo stendardo del 12esimo Plotone di Uryen e qualche piccolo oggetto personale di Robert e Vindel da restituire alle loro famiglie.

Il viaggio verso la Locanda del Puma continua

Dopo lo scontro il gruppo è parecchio indebolito: la gamba di Malandrino è peggiorata, il poveretto ha bisogno di una stampella, che gli costruisce Kailah utilizzando l'asta dello stendardo, per camminare. Dust sta bene in salute ma è sfinito per aver abusato oltremodo del proprio potenziale magico, anche Kailah è molto indebolita.
"Dobbiamo andarcene di corsa, se arrivano i Nordri siamo fottuti" dice Dust torvamente, più pessimista del solito.
Mentre tutti si preparano, Colin dedica qualche minuto a studiare il Risvegliato "furbo": aveva un'espressione un po' più umana dei soliti Risvegliati, un po' meno bestiale. Aprendogli il cranio può notare che il suo cervello, invece che essere completamente sostituito dal contagio, sembra come in simbiosi.
Intanto Engelhaft recita una preghiera per i poveri soldati deceduti. Purtroppo non è realistico pensare di seppellirli, se non simbolicamente.
E' necessario infatti ripartire.
Dopo qualche ora di cammino si sentono cavalli in lontananza e l'unica possibilità sembra nascondersi. Tutti cercano un riparo e, per fortuna, Bohemond trova una tana abbandonata di un grosso animale, sufficiente a riparare un paio di persone e il carretto. Anche gli altri riescono a mimetizzarsi con l'ambiente circostante e i cavalieri, cinque Nordri, passano un po' distante e non individuano il gruppo.

Un riparo per la notte

Trascorre qualche ora di marcia, all'orizzonte si scorge un crinale, accanto al lago ghiacciato (ora quasi del tutto sciolto) di cui parlava Dust. E' presso quel lago che si è svolta la battaglia tra i Nordri e l'esercito di Uryen, tempo addietro.
Il problema è che si rischia che i Nordri stiano presidiando il crinale, il che permetterebbe loro di individuare facilmente i nostri.
"Dobbiamo trovare un nascondiglio e star lì tutta questa notte e tutto domani fino a sera" suggerisce Sven. "Domani al tramonto partiamo alla volta della Locanda del Puma, così viaggiamo col buio e speriamo che nessuno ci veda"
"E' una buona idea, ma cosa mangiamo nel frattempo?" fa notare Kailah, mentre mostra ai compagni le poche e misere radici commestibili recuperate durante la giornata.
"Dovremo tirare la cinghia, stiamo fermi, teniamo duro" risponde Sven.
"Magari possiamo usare il carillon per riposare meglio e non sentire troppo la fame", suggerisce Colin, idea che piace molto a Dust e Kailah, meno a Engelhaft.
E' comunque necessario trovare un buon nascondiglio, e sembra promettente una macchia di alberelli. Qui i nostri fanno un buon lavoro per creare una specie di "tana" che possa preservare almeno un pochino il calore, durante la gelida notte.
Il carro, ormai rovinatissimo, viene sacrificato: la parte superiore è usata come copertura, sotto cui viene allargata una buca naturale piuttosto profonda. Le parti che avanzano del carretto vengono fatte bruciare lentamente in modo da creare della brace, che scalda il minuscolo ambiente riparato dalle coperte.
All'interno della tana la temperatura riesce a mantenersi accettabile durante tutta la notte, vengono fatti turni di guardia.
Engelhaft fa il primo turno, uscendo prima che Dust apra il carillon, che assicura una piacevole notte di riposo a tutti, nonostante le condizioni di grave scomodità. Engelhaft dopo un po' si accorge di cavalieri in avvicinamento, prima al buio e poi, dopo il calare delle tenebre, con delle torce. Sono nordri, probabilmente i cinque incontrati precedentemente.
Sveglia Sven, li osservano sperando in bene e per fortuna questi proseguono lentamente verso il crinale, risalendolo con le torce, e poi scompaiono alla vista.

Sorge il sole del 18 marzo 518, sono tutti piuttosto riposati, nonostante la scomodità del riparo. Sven suggerisce di riposare anche tutta la giornata, immobili senza muoversi.
"Dai di carillon, Dust", dice Kailah. Le ore passano tranquille.

Engelhaft ne approfitta per parlare con Malandrino per istruirlo sul culto di Kayah. Malandrino è un tipo dalla religiosità semplice, devoto a Ilmatar, ma tutto sommato ben disposto a farsi indottrinare da Engelhaft.
A sera è il momento di partire, con la luce magica della lanterna di Dust. Prima di abbandonare il carretto, Kailah lo ringrazia per il grande aiuto. Anche Sven si unisce a questo saluto, e poi si parte verso il laghetto e si prosegue cautamente verso Est.

La Locanda del Puma

I nostri avanzano silenziosamente, quando si vede una grossa sagoma illuminata dai raggi della luna: è uno dei grossi spaventapasseri che costellano la pianura ai piedi della Locanda del Puma. "Da qui in avanti occhio alle trappole" dice Dust. "Attenti a dove mettiamo i piedi".
Infatti una delle strutture difensive della locanda: spaventapasseri con intorno buche e possenti tagliole per tenere a bada i Risvegliati.
In lontananza si vede la locanda del puma, le luci sembrano spente. Colin nota che c'è una lucina accesa, che si intravede appena.
Si avanza molto lentamente, per timore di mettere un piede in fallo. Ma ecco che Dust indica con la luce quello che sembra un cadavere. Si tratta di un soldato con lo stemma di Dossler, lo scoiattolo sull'armatura. Colin esamina il corpo: a giudicare dalla posizione, era in allontanamento dalla locanda, c'è una scia copiosa di sangue, forse gli si è aperta una ferita che aveva chiuso alla bell'e meglio, ferita molto brutta da taglio alla gamba e un'altra alla schiena, probabilmente un'ascia. Sembrerebbe morto dissanguato per colpa della gamba. Sta lì morto da un po' di tempo, da qualche giorno, probabilmente più di una settimana.
Kailah racconta che uno squadrone di soldati di Dossler, con una ventina di uomini, guidati da Seth Vigil, aveva partecipato alla grande spedizione di Yara.
A quanto pare il corpo è stato perquisito, ma Kailah gli trova in tasca una piastrina di legno con delle iniziali: MK. La prende, con l'intenzione di riportarla a Dossler un giorno, e contribuire all'identificazione dello scomparso.
"Che strano che nessuno l'abbia decapitato" osserva Colin.
Si prosegue, col cuore greve di cupi presentimenti. Poco dopo ecco la sagoma di una delle torrette di avvistamento dellla Locanda del Puma. E' mezza sfasciata, uno dei quattro tronchi che la sostenevano è abbattuto, come se avesse ricevuto un colpo di un'arma da assedio, forse una catapulta. Ma stranamente non c'è nessun proiettile.
Ci sono però due cadaveri, uno a terra e uno mezzo penzolante: quest''ultimo i nostri lo riconoscono come Turon, una delle guardie della Locanda.
"Fermiamoci un attimo, riconsideriamo la situazione" dice Bohemond.
"Non c'è proiettile di catapulta, secondo me la torretta l'ha spaccata Einar col suo martellone magico" dice Kailah.
"La battaglia non dev'essere andata bene per i difensori, se qui stanno i cadaveri delle guardie della Locanda del Puma" dice Colin. "Ma qualcuno alla locanda c'è, ho visto una luce".
"Se in quella locanda non ci stanno amici nostri, siamo fottuti" dice Dust.
"Non facciamoci prendere dal panico Dust" dice Sven.
"Non ci sono altri posti raggiungibili, Skogen tra 5 giorni, non ci arriviamo" dice Dust.
"Fattorie abbandonate, qui nei paraggi?" chiede Kailah.
"Sì ok e che ci facciamo?" chiede Dust.
"Ci troviamo da mangiare, nelle fattorie da mangiare, ci nascondiamo" dice Kailah.
"Mi stupisco che non ci abbiano ancora visto" dice Sven, "una vedetta...?"
"Forse ancora non ci hanno visto" dice Dust. "Dalle torri in poi ci vedono, se ci stanno"
"Forse si sono rinchiusi nel fortino" ipotizza Sven. "La speranza è che ci sia qualche superstite"
"Forse non sono stati i nordri ma l'operazione di pulizia dei Wachter" ipotizza Bohemond.
"I Nordri potrebbero avere attaccato la Locanda del Puma e, siccome i cadaveri non sono stati recuperati, probabilmente i Nordri abbiano vinto. Io fossi nei Nordri non abbandonerei questa roccaforte, qualcuno ce lo lascerei" dice Sven. "Abbiamo troppa fame, dobbiamo avvicinarci circospetti e capire che fare"
"Se non possiamo entrare in quella locanda siamo morti" insiste Dust.
Ci si avvicina cautamente. Dust spegne la lanterna magica, nonostante la paura delle trappole.

Si arriva nei pressi del sentiero che si inerpica. Ci sono tracce di una battaglia notevole, che ha coinvolto forse decine di persone. Frecce piantate a terra, barricate, armi per terra, scudi spaccati, ci sono almeno 2 o 3 corpi decapitati, messi al lato. Ci sono carcasse di kreepar spezzettati.
I cadaveri sono tutti della stessa fazione (quelli di un'altra fazione sono stati evidentemente trascinati via): a terra ci sono morti di Dossler. Più avanti, all'altezza delle gabbie del Protocollo Zero, ecco altri cadaveri, sempre soldati di Dossler: una decina di cadaveri tra cui almeno una donna.
Lungo la salita continuano i morti: Dossler e Locandieri del Puma. Si trovano una quindicina di soldati di Dossler e praticamente tutta la guarnigione del Puma.
La lenta e triste salita verso la Locanda prosegue, è quasi l'alba quando viene raggiunta la sommità della collina dove si trovano gli edifici.
Ma qui un'altra brutta sorpresa aspetta i nostri sconfortati avventurieri: ci sono quattro lance conficcate a terra, con le teste mozzate di Gideon, Ciambellabo, Raban, e Seth Vigil.

Tutti le osservano sconfortati. Kailah non trattiene le lacrime, Engelhaft ribolle di rabbia.
"Di quelli che conoscevamo alla Locanda ancano all'appello Garzone, Losli e Iren" si fa il conto. "Manca anche Juliet Dossler", aggiunge Kailah amaramente.

Assalto alla Locanda del Puma

Bohemond sente forse un canto portato dal vento, una voce di donna. Canto triste che si interrompe quasi subito. Davanti c'è la locanda, illuminata flebilmente. Manca pochissimo all'alba.
Colin si inizia a sentire inquieto, avvicinandosi alla Locanda.
"Stiamo attenti, potrebbe essere pericoloso, non mi sento tranquillo" dice Colin, che stava iniziando a sentire una sorta di ordine, in una lingua che sembra proprio la lingua nordra, provenire dall'interno, contestuale a movimenti interni alla locanda. Probabilmente c'è qualcuno anche al lato da dietro.
Ma proprio in questo istante Bohemond cade (4-4-4), perde l'equilibrio e scivola rovinosamente, con gran fracasso.
Un tizio stupito, col barbone lungo, senza armatura e con un camicione, con un'ascia da spaccalegna in mano, Nordro, si affaccia per vedere che succede da dietro il lato dell'edificio. Immediatamente Kailah e Engelhaft gli sparano: lei gli danneggia gravemente il braccio destro con una freccia, Engelhaft gli tira un dardo di balestra al ventre.
Lui grida di dolore e si rintana dietro lo spigolo.
Si sente un rumore vicino alla porta della locanda.
"Carichiamo dentro la locanda" dice Sven. La porta si apre e si intravedono tre Nordri con scudo e arma, uno solo ha già l'armatura indosso.
Istantaneamente Dust scaglia una lama di luce al Nordro in armatura, ferendolo gravemente al ventre. Kailah tira una gran freccia in pancia a un altro appena uscito.
I tre Nordri arretrano, incalzati da Sven, che entra subito dietro di loro e Engelhaft che pure preme per entrare.
Quello che era all'esterno riemerge dall'angolo riparandosi con una botte, Kailah gli tira alle gambe e Colin si acquatta dietro lo spigolo per fargli una brutta sorpresa.
All'interno Engelhaft affronta il Nordro in armatura, ferito da Dust, e Sven gli altri due. Prima spacca una gamba a quello già ferito da Kailah, facendolo cadere a terra, poi si concentra sull'altro. Engelhaft colpisce il Nordro armaturato ripetutamente.
Fuori Colin infilza il Nordro con la botte ad una gamba: lui cade e Bohemond ribadisce e lo ammazza.
Dentro il Nordro contro Sven prova a imprecare in un greyhavenese stentato: "i vostri amici marciscono all'inferno!". Non gli porta granchè bene, perchè Sven lo ammazza immediatamente dopo, mentre Engelhaft spinge a terra e incapacita il Nordro in armatura.
"Ammazzalo!" dice Kailah.
"Non velocemente, deve avere una morte lenta e umiliante" risponde il Sacerdote.

La Locanda del Puma liberata

Dall'alto di un ballatoio compare il viso spaventato di Losli, una delle due fanciulle della Locanda.
"Sono in quattro" dice Losli.
"Sono tre morti e uno alla nostra mercè" risponde Engelhaft.
Lei scende, spaventatissima ma un po' rincuorata. Il suo aspetto tradisce grande stanchezza, ma non appare ferita, benchè abbia le vesti macchiate di sangue.
Mentre Malandrino si piazza di vedetta, gli altri siedono e si fanno raccontare brevemente l'accaduto.

Il racconto della caduta della Locanda del Puma

Losli spiega che qualche settimana prima, verso fine gennaio, i soldati di Uryen e di Greyhaven lasciarono la Locanda del Puma, dopo essere rimasti in retroguardia dell'esercito di Lady Yara. Il loro incarico era proteggere le carovane dei rifornimenti, minacciate dai Nordri. Dopo la loro partenza, a difesa della Locanda del Puma rimase lo squadrone di Dossler, al comando di Seth Vigil, con Lady Juliet Dossler e numerosi soldati.
Per un mese circa tutto va bene. Improvvisamente però, verso fine febbraio, la Locanda viene assalita da due squadroni Nordri, capitanati uno da Einar Borg, col suo micidiale martello magico, e uno da suo padre.
I soldati di Dossler inizialmente gestiscono bene lo squadrone capitanato dal vecchio Nordro, ma l'arrivo del figlio, assai abile e armato col suo pericoloso martello, cambia tutto: viene attivato il "protocollo zero" ma i Kreepar, anche in parte resi più deboli dal freddo, vengono spacciati dal martello di Einar Borg. Dopodichè i soldati di Dossler e le guardie della Locanda sono costretti a arretrare e iniziano a vedersela brutta.
Quando le cose si mettono molto male, Seth Vigil ordina al Paladino Ruben Bloch di portare in salvo Lady Dossler e le due paladine, May e June, nascondendosi con loro in un sistema di grotte a nord della Locanda, sconosciuto agli invasori. A questo punto però June, una delle due Paladine, disobbedisce agli ordini e si scambia di identità con Iren, l'altra cameriera del Puma, in modo che possano comunicare tra di loro a distanza, con degli specchietti, attraverso un codice convenuto.
La Locanda poco dopo cade: Einar Borg affronta in duello uno contro uno Seth Vigil, che era già ferito e non sopravvive allo scontro. Dopodichè però i vincitori si comportano in modo relativamente civile: Einar si informa su quali siano le usanze di sepoltura affinchè Seth Vigil sia seppellito con tutti gli onori.
"E la sua testa affissa sulla picca qui fuori?" domanda Engelhaft stupito.

Lesli spiega che una volta preso possesso della Locanda i Nordri imprigionano i superstiti all'interno della palizzata fortificata, sotto sorveglianza. Si comportano relativamente bene con gli sconfitti e non torcono un capello alle donne, seguendo gli ordini ricevuti da Einar Borg. Dopodichè a guardia della Locanda restano una dozzina di Nordri appartenenti al contingente del vecchio, mentre Einar e i suoi se ne vanno.
Passa qualche giorno e i superstiti organizzano una rivolta, sotto il comando di Gideon: approfittando di un momento in cui parte degli occupanti sono fuori in perlustrazione, i prigionieri fuggono dalla palizzata e provano a ribellarsi, ma vengono prontamente sgominati. A questo punto la rappresaglia dei Nordri è feroce: tutti i superstiti vengono decapitati e Seth Vigil viene riesumato, decapitato e la sua testa conficcata su una picca. Garzone viene ferito gravemente, è costretto ad amputarsi una gamba e adesso giace in fin di vita in una stanza al piano di sopra, sotto le cure di June.

Losli racconta anche gli ultimi attimi prima della liberazione della locanda da parte del grupppo.
"Stavano per venirci ad ammazzare, siamo salve per un soffio", spiega. "June è un'erborista e quando ha sentito che c'era qualcuno in arrivo ha preparato una pietanza ai Nordri drogata, che ha impedito alle vedette di fare il loro dovere. Ma quando voi siete entrati nella locanda loro hanno capito immediatamente che erano stati drogati, e stavano per salire di sopra ad ammazzarci"
"Chi era il capo di questi?" domanda Engelhaft.
"Il loro capo era Zacnar", e lo indica, morto a terra. Il suo secondo è l'unico Nordro superstite, che viene legato e incapacitato.

L'incontro con Ruben Bloch, June e Lady Dossler

Appena possibile un piccolo gruppetto si incammina fin su alle grotte dove hanno trovato riparo Ruben Bloch, June e Lady Dossler.
Grandi saluti e abbracci, i tre erano in grande difficoltà, non avrebbero resistito troppo a lungo.
May ha un braccio ferito, ma non in modo grave. Gli altri stanno bene e la presenza di Lady Dossler ha un misterioso potere rinvigorente per chi le sta intorno, come se emanasse tepore.
Sven la saluta ossequiosamente.
"E così tu sei il rappresentante dei nostri salvatori", lo saluta lei.
"Sì", risponde Sven.
"Vi ringrazio a nome di tutto il priorato"
Vengono recuperate le poche scorte rimaste alle grotte e alcune carte portate lì in salvo, e tutti tornano alla Locanda del Puma.

Conversazioni alla Locanda del Puma

Una volta che tutti si sono sistemati alla Locanda e che sono state portate le prime cure e preghiere di Lady Dossler al capezzale del malato, si svolgono alcune conversazioni tra i presenti.

Colin e Lady Dossler

Approfittando di trovarsi entrambi al capezzale del povero Garzone, Colin fa qualche domanda a Lady Dossler. Lui le domanda che impressione si sia fatta dei gruppi di Uryen e Greyhaven. Lei è d'accordo con Lady Yara, è convinta che ci sia una missione divina da compiere.
"No a me di politica non interessa nulla, volevo sapere dell'Angelo Nero"
"Non ci ho mai parlato seriamente, evitava qualsiasi relazione personale, sta sempre sulle sue. Sembra proprio totalmente un'anomalia anche all'interno del suo stesso squadrone. Non mi sentivo a mio agio nelle sue vicinanze. Ma ci sono molte persone che raggiungono la verità attraverso sentieri diversi, incompatibili con i miei, non giudico nessuno... ma con lui non mi sentivo a mio agio"

Engelhaft e le Paladine

Engfelhaft va a parlare con May e June, alla presenza di Ruben Bloch.
E' interessato a capire i rapporti dei vari membri deglli eserciti di Uryen e Greyhaven. Loro formalmente sono in veste di medici, hanno un ruolo teoricamente neutrale. Raccontano che lo squadrone di Greyhaven c'era sempre, in tutte le decisioni e i consigli di guerra. Descrivono l'Angelo Nero come un solitario, che esegue il capo degli ordini della Spedizione di Greyhaven ma ha un ruolo fondamentale nel gruppo. Il capo è Arman Heck. Il secondo in comando è Van Falkenrat. Il capo della spedizione in origine era un altro, di grado superiore, che è caduto nel corso di una precedente spedizione oltre il Traunne.
Riguardo l'Angelo Nero, mentre il corpo degli "angeli neri" sono noti a Greyhavne come uno squadrone militare di elite, al comando direttamente dal Granduca, sembra che questo sia un ex "angelo nero" decaudto, non più direttamente legato al Granduca.
Le paladine raccontano che sono stati i soldati di Greyhaven a salvare i soldati di Uryen dopo lo scontro di Einar Borg presso il lago ghiacciato. Accennano anche a buoni rapporti personali: in particolare il Caporale dell'esercito di Uryen, Ali, e il secondo dello Squadrone, Van, pare che stiano insieme. Questa notizia insospettisce molto Engelhaft.

Le lettere di Ali

Ruben Bloch consegna a Colin tre lettere di Ali. Colin le legge e subito si accorge che ci sono i segni del consueto codice

segreto di Treize, quindi si dedica alla loro decrittazione.

- INSERIRE LE TRE LETTERE DI ALI

Le parole di Garzone sul letto di morte

Ferito gravemente, il povero Garzone si riprende abbastanza da fare qualche domanda ai suoi medici.
"Siamo salvi?" tira un sospiro di sollievo. "Dovete dire a Lady Yara, a Lord David, che noi abbiamo resistito fino alla fine. Gideon non va ricordato come uno Zodd qualsiasi."
Poi respira, si guarda la gamba, annusa l'aria intorno a lui. "Non lo so se ce la farò", dice. "Le ragazze stanno bene? Sono salve?"
Viene rassicurato che stanno bene.
"Bisogna impedire che i Nordri riconquistino la locanda, questo era un simbolo di libertà, di indipendenza... dovete dirlo a Lady Yara, questa locanda è importante..."
Dice che ha bisogno di riposarsi.
"E domani parleremo di che fare, di dove andare. Le ragazze, dovete mettere in salvo le ragazze, le lascio in mano vostra"
Dopodichè si addormenta, tra le preghiere di Ladu Juliett Dossler e di Padre Engelhaft.

Incertezze sul dafarsi

Sorge il pallido sole del 18 marzo 518.
Garzone non ce l'ha fatta, si è spento nel sonno durante la notte.
Avviliti, i nostri pregano al suo capezzale e poi, chi prima e chi dopo, si ritrovano nella sala comune della Locanda del Puma, a discutere sul dafarsi.
La lettura delle tre lettere di Ali non trasmette ottimismo, il tono sembra via via farsi più sfiduciato. Anche Ruben Bloch è preoccupato e fa notare come il tempismo stesso della spedizione verso Ghaan fosse molto svantaggioso. "Hanno deciso di attaccare durante il mese peggiore roccaforti su montagne, difese da soldati che in parte neanche sentono il freddo. Peggio di così, strategicamente, non si poteva fare".
Lady Dossler parla poco, almeno la sua presenza sprigiona un tenue calore di speranza. May e June trascorrono molto tempo tra loro, scrivendo su un diario condiviso.

Le cameriere sono contente di essere vive e si danno da fare per riparare la locanda. Kailah le aiuta nei lavoretti di falegnameria. Libera il micio, che nella locanda è tutto contento. Sembra quasi che conosca il posto. Iren riconosce il gattino, e ci gioca. "Sai che credo che sia un sopravvissuto... ce l'aveva un fattore che stava qui una di queste fattorie... a volte lo portava..."
"E come si chiamava?" chiede Kailah.
Iren non se lo ricorda. Dice pure che la fattoria è distrutta ormai, ma spiega dove sia e come riconoscerla. Era la fattoria di tal Bullstone.

Ruben Bloch spiega alcune cose sui dintorni: "Il fatto che non abbiamo ricevuto notizie da Nord non è casuale, perchè Yara ci doveva far sapere. Significa che a Nord della Locanda c'è qualcosa che blocca le comunicazioni con la Sacra. Probabilmente se andiamo noi verso la Sacra troviamo lo stesso tappo che non fa scendere le informazioni a sud. Può trattarsi di soldati, di Nordri, di Risvegliati... di qualsiasi cosa. Ma certo non fa passare nessuno. E poi... prendete questa notizia con beneficio di inventario. Una delle tante notti che abbiamo passato nelle grotte, un paio di notti, mentre montavo la guardia, mi è sembrato di udire dei passi estremamente pesanti, o comunque dei tonfi regolari, provenire sempre da Nord, da quella zona lì, a grandi linee. Però sembravano molto lontani. Non so cosa potrebbe essere".
Dust è pessimista, cupo. Secondo lui la Sacra non ha retto ed è stata probabilmente riconquistata dall'esercito di Ghaan.
Bohemond: "è realistico che a Skogen si possa capire qualcosa di ciò che è accaduto alla Sacra"
"Skogen significa andare a Nord Est, la Sacra è a Nord Ovest. Da Skogen pure si può arrivare alla Sacra, è un giro anzi piuttosto diretto. Il giro è più lungo come distanza ma meglio praticabile", dice Ruben Bloch.
Bohoemnod ha un approccio insolitamente prudente. "E' impensabile che andiamo alla Sacra alla cieca, e feriti. E in più tra un po' arrivano i Nordri... Sarebbe meglio andare a raccogliere informazioni a Skogen."
Davanti alle obiezioni di molti sul fatto che Dust possa essere in combutta coi Nordri, o peggio con la Mantide, Dust interviene a malincuore a sua difesa: "Zodd non è che riceva la gente e poi la imprigiona e la uccide. Lui imprigiona e tortura e uccide la gente se viola le regole di Skogen. Anzi, è una persona ritenuta essere abbastanza di parola. E lo dico io che lo odio... Parlo contro il mio interesse, da persona che non vi accompagnerà mai a Skogen. Qui ci sono due cameriere disoccupate, non possono lavorare alla Locanda del Puma... Mi state facendo fare l'avvocato di Zodd. Lui non ha mai obbligato nessuno a entrare al Castello di Seta. E mi sembra che tu abbia un'esperienza diretta di quel bordello, Bohemond, e converrai con me che non si tratta di poverette che sono state costrette. Non ti credere che chiunque va a lavorare da Zodd finisce nel bordello. Sono due cameriere di bell'aspetto che Zodd potrebbe impiegare. Probabilmente un piatto di minestra la sera in cambio di servire alla sua locanda, secondo me..."
"Bisogna sentire loro che cosa dicono..." dice Kailah, "per loro sarebbe più sicuro andare ad Angvard".
"Io non mi sento di accompagnarvi, nè alla Sacra nè a Skogen. Per me il gioco non vale la candela, c'è un gruppo che

torna a Angvard, Malandrino, la Sorella Custode... secondo me in qualche modo ce la facciamo" dice Dust.
Il più contrario ad andare a Skogen è Padre Engelhaft, che preferirebbe invece esplorare la zona a Nord della Locanda del Puma per capire cosa sia a bloccare le comunicazioni dalla Sacra.
"Io sono sicuro che quando andiamo a Skogen siamo in trappola a Skogen, e non arriveremo facilmente alla Sacra".

L'interrogatorio del Nordro prigioniero

Kailah suggerisce di chiedere al Nordro prigioniero se conosce Zodd e Skogen, e Engelhaft, con la compagnia di Dust, provano a comunicare con lui.
Scendono anche Ruben, Bohemond e Lady Juliet.
"Come ti chiami?" chiede Engelhaft al prigioniero, con la traduzione di Dust.
"Brisen, ed era il secondo in comando di quelli che erano a guardare questa locanda"
"Sei mai stato a Skogen? Conosci Zodd?"
Il Nordro dice che c'è stato e conosce Zodd. Dice qualcosa di non lusinghiero, che Dust non capisce.
"Lo consideri un alleato?"
"Un utile", risponde il Nordro.
"Chi c'è alla Sacra?" chiede Engelhaft.
"Amici vostri" risponde il Nordro, tramite Dust. "Lo sapete benissimo chi c'è alla Sacra" ha iniziato, poi dice "amici vostri".
"E in mezzo tra noi e la Sacra?" chiede Engelhaft con arietta furba.
"Mi sembra di capire che lui creda che ci sia l'accampamento di Elvig, il grosso delle sue forze si dovrebbe trovare tra qui e la Sacra", dice Dust.
Il Nordro parla con Dust. "Vuole sapere se siamo interessati a uno scambio, sostiene che Elvig ha dei prigionieri che potrebbe essere disposto a scambiare per lui. Lui dice di essere importante e varrebbe più dei prigionieri".
"Sai chi sono i prigionieri?"
Il Nordro gesticola. "Mi sembra di capire che hanno uno di Dossler e uno di Angvard, a giudicare dagli stemmi".
Lady Juliet dice che forse è un prigioniero della battaglia, non però un messaggero di Jara.
"Ci rifletteremo" dice Engelhaft.
"Lui sostiene due per uno, che lui vale quanto tutti e due" spiega Dust.

Il momento della conta dei voti

Prima di affrontare la decisione finale, Engelhaft va a parlare in privato con Lady Dossler.
"Senti, tu pensi che se noi ci impegnassimo a disperdere questi Nordri gli Dei ci darebbero ascolto?" chiede Engelhaft.
"Esiste la possibilità che comprendano che non è la loro battaglia" dice Lady Juliet. "Esiste questa possibilità, potrebbe funzionare... e potrebbe anche non funzionare. E in quel caso bisognerebbe combattere. Io ti posso dire che... Sir Ruben vorrebbe accompagnarmi ad Angvard, però Sir Ruben, per quanto mi debba proteggere, lui è tenuto ad accompagnarmi dove io decido di andare. Se mi impunto decido io. Ciò premesso, se voi ritenete utile che andiamo tutti quanti alla Sacra a ricongiungerci con le forze di Lady Yara prima di tornare ad Angvard, io potrei darvi il nostro supporto"
"Sento forte l'attrazione della Sacra riconquistata. Era il grande desiderio di Lady Yara e sinceramente..." Engelhaft insiste molto.
"Potremmo lasciargli il prigioniero senza chiedere niente in cambio, in modo che capiscano che questa non è la loro battaglia" dice Lady Dossler. "Dobbiamo fargli capire che non è facendo i burattini di Ghaan che accresceranno il loro prestigio. C'è la diceria che i Risvegliati non attaccherebbero i Nordri. Questo può essere usato come leva per far loro capire che si sono alleati con le forze del male".

Engelhaft torna al consiglio di guerra per sondare gli animi. Lady Juliet è preoccupata per l'incolumità dei civili.
Si chiede a Ruben quanti saranno i Nordri di Elvig. "Saranno una ventina di persone, più la decina di persone di Einar, che quelli potrebbero spostare l'ago della bilancia" dice il Paladino. Ma tendenzialmente vanno separati.
Engelhaft fa la sua proposta al consiglio di guerra riunito. Prima descrive la prima ipotesi, del gruppo di Dossler, Malandrino, Locanda e Dust ad Angvard, con i documenti.
"Tuttavia io vi confesso che ho il cuore lacerato, all'idea di abbandonare questo presidio e lasciare i difensori della Chiesa nelle mani di questi Nordri, tagliando un ponte importante di comunicazione per Lady Yara, che verosimilmente sta combattendo a Ghaan, visto che alla Sacra non ci sarebbero i Ghaanesi ma i Nordi. Io quindi vi faccio una richiesta eterodossa: se il volere degli Dei, come non dubito, è che la Sacra venga tenuta nelle salde mai dei servitori della luce, e il volere degli Dei che si incontrassero qui tutti sacerdoti e paladini e la sacra è qui davanti a noi sotto assedio... io sento dentro di me la forza per poter affrontare questa battaglia e scacciare i Nordri che, senza combattere una sua battaglia, si sono fatti irretire dalla seduzione della tenebra. Potrenno invocare gli dei affinchè le menti dei nordri si aprano e facciano passare le nostre forse verso la Sacra dei Paladini. A loro lasceremmo il nostro prigioniero, e Lady Dossler propone di non chiedere nulla in cambio... "
Le due Paladine e Lady Juliet sembrano molto ben disposte.
Purtroppo c'è lo scoglio di Ruben, Dust e Malandrino, che sembrano molto poco favorevoli.
Si alza Dust, e dice "non devo ricordarti io che l'interrogatorio con l'unico Nordro, l'ho dovuto condurre io, perchè..."
"Il tuo contributo sarà fondamentale, sei tu che ci dirai che frase dovremo dire" dice Engelhaft.

"Ci troveremo in un posto dove i Nordri potrebbero addirittura farci crollare un crinale addosso..." dice Dust.
"Ma porteremo il prigioniero..." dice Engelhaft.
"Che succede se la negoziazione fallisce, ritirata?" chiede Dust.
"Probabilmente si"
"Abbiamo un'imbarazzante quantità di donne giovani, per andare ad affrontare 30 nordri" dice Dust. "Onestamente mi sembra un mezzo suicidio. Non che voi non mi abbiate abituato alle vostre tendenze in passato... è molto rischioso"
Pure Ruben non è contento: "per quanto possa apprezzare la passione che dimostri, non mi sembra che sia facile far sopravvivere Lady Dossler, che per noi è una priorità"
Bohemond interviene: "Beh avete sentito quello che ho detto prima, vi invitavo ad essere cauti e rispettare le difficoltà... In qusto momento, in coscienza, cosa pensate che gli Dei ci chiedano, in questa guerra? Vogliamo provare a vincerla o ci contentiamo di provare a contenere i danni?"
Ruben dice "chi è d'accordo a fare questo tentativo dovrebbe alzare la mano adesso, così da renderci conto di che stiamo discutendo"
Alzano la mano Engelhaft, Sven, Bohemond, Colin, Kailah, Le Paladine, Juliet Dossler,
Dust scuote il capo, Malandrino aspetta. Le cameriere alzano timidamente la mano.
"Però voglio garanzie sull'incolumità di Lady Juliet nel caso malaugurato dovesse fallire la negoziazione. La sua incolumità e quella delle Paladine che mi sono state affidate." dice Ruben.
Alla fine alza la mano pure Ruben.
Malandrino alza la mano "a sto punto... nnamo".
Solo Dust non alza la mano: "Vabbè, avete deciso, e chi sono io per impedirvelo?"
Si alza e se ne va. "Vado al cesso" dice.

Kailah parla con Dust

Dopo essersi consigliata con Engelhaft, Kailah va a bussare a Dust per parlarci in privato e convincerlo a partecipare alla spedizione alla Sacra.
"Scusa se ti disturbo, non fare caso a quel che dicono i miei compagni, lo sai come sono fatti... hanno pregiudizi contro i maghi, ma in fondo sanno benissimo che i maghi sono preziosi. Bullizzano me, bullizzano te... però sono contenti se ci siamo.
Dust lascia parlare la ragazza, cupo in volto. Lei insiste. "Tu saresti fondamentale, io mi immagino che se le cose si mettono male, al crinale, tu acchiappi Lady Dossler e voli via con lei"
"Non andrei lontano, lo sai, sono molto scarico".
"Ma se c'è qualcuno che farebbe arrivare Lady Dossler ad Angvard sei te, lo sai benissimo"
"E il Paladino? Mica sarà d'accordo"
"E che, mica lo deve sapere, questo è un piano di emergenza. E comunque sarebbe felice di sapere che Lady Dossler ha una via di salvezza"
Dust alla fine si stringe nelle spalle. "Apprezzo che ci hai provato, ma io sarei venuto comunque... a un certo punto vuoi sapere come va a finire... non me lo sarei perso. Ma tu... dì ai tuoi amici che mi hai convinto, impara a sfruttare le opportunità che ti dà il destino... anche questo è un modo per sconfiggere i pregiudizi."
Kailah, tutta contenta, annuisce. Torna da Engelhaft a riferire.
"Oh l'ho convinto, è tutto a posto" dice Kailah. Engelhaft contento, anche se capisce immediatamente che non dev'essere stato così difficile convincere Dust a partecipare alla missione.

Attacco notturno alla Locanda del Puma

Scende la sera e vengono organizzati dei turni di guardia, uno al piano superiore e uno a quello inferiore.
Colin avverte uno strano senso di angoscia, in serata, guarda anche intorno alla Locanda ma sembra tutto tranquillo. In ogni caso mette in guardia i compagni.
Ed ecco che, nel cuore della notte, durante il turno di June e Engelhaft, June dal basso fa il segnale di allarme al Sacerdote indicandogli la finestra. Lui inizia a svegliare tutti, ma in maniera rapidissima si sente dal piano di sotto che una delle robuste finestre della Locanda viene sfondata, e qualcosa penetra all'interno.
Anche di sopra una finestra subisce la stessa sorte, la finestra della stanza in cui riposano Bohemond e Colin.
C'è un figuro gobbo incappucciato con un mantellaccio addosso, luridissimo e sbrindellato. Ha occhi gialli e artigli estremamente pronunciati su entrambe le mani: un temibile hunter!
"Aiuto!" grida Colin e prende stocco e scudo.
June da sotto urla "Risvegliati!"
Engelhaft, entrando nellla stanza di Colin e Bohemond, grida di rimando: "Risvegliati anche al primo piano!"
Gli attimi sono preziosi, Bohemond schiva un primo attacco dell'Hunter che gli salta sul letto, poi un secondo attacco, e un terzo... ma si rende conto che, disarmato, non potrà resistere a lungo.
Ma in suo aiuto subentrano Colin, col suo stocco, e Engelhaft.
Nel mentre Sven prende la spada e scende le scale, per soccorrere June, preceduto da Ruben. Kailah afferra l'arco e dice alle cameriere, con cui condivideva la stanza, di nascondersi sotto al letto.
Quando sembra che le cose per Bohemond si stiano mettendo male, Colin riesce a centrare in pieno la testa dell'Hunter, abbattendolo sul colpo.

"Colin, voglio dormire sempre in stanza con te", ansima Bohemond, salvo.
Anche al piano di sotto le cose volgono velocemente al meglio, perchè in tre, Sven, Ruben e June, riescono ad aver ragione dell'altro Hunter.
Alla finestra del corridoio Kailah scruta la notte e scorge un nanetto sbilenco in rapido allontanamento. Prova a scagliargli contro una freccia e lo manca di poco, la creatura salta via dal dirupo e scompare alla vista.
Tutti possono riprendere fiato.

Riparazioni nella notte

Notte tra il 18 e il 19 marzo 518.
Bisogna risistemare le finestre sfondate, almeno al piano terra, perchè entra un gran freddo. Kailah inchioda un po' di assi per dare una sistemata. C'è necessità anche di dare una bella ripulita.
Mentre Kailah sta lavorando, al piano terra, lei e Sven che le fa da guardia, sentono Ruben Bloch che rimprovera June per non aver difeso bene le scale e aver tardato a dare la minaccia. "Ricorda sempre che quando monti di guardia sei tu lo scudo di tutti. E devi anche dare informazioni più precise, hai urlato RISVEGLIATI ma ne hai visto uno solo... devi essere più precisa"
Sven ascolta e ha l'impressione però che June si fosse mossa decisamente bene, forse Ruben Bloch ha un po' esagerato nel rimproverarla.

Informazioni sui Loquens

Colin intanto ha avuto modo di studiare gli appunti di Luger sui Loquens.
Sono in grado di parlare ma hanno anche altre capacità: possono entrare in connessione mentale con altri Risvegliati e coordinare informazioni. La connessione funziona solo in prossimità di poche decine di metri. Se il Loquens si allontana o muore la connessione cessa e il Risvegliato disconnesso ha qualche attimo di confusione, poi tornano "normali". Il Loquens ha capacità simili al Runner (più veloce del normale), ha corporatura sproporzionata con il cranio un po' più sviluppato e il corpo più sghembo e sgraziato, meno forte di altri.
Luger teorizza che il suo essere Loquens dipenda da conoscenze pregresse della persona, un po' come gli Armiger che mantengono una memoria "fisica". Il Loquens quindi mantiene informazioni e capacità preesistenti, anche se parziali, perchè gran parte della materia celebrale muore. Hanno solo sprazzi di memoria. Hanno un comportamento ossessivo e insistono a dare la caccia al loro obiettivo.

La notte prosegue

A notte inoltrata si sistema tutto ed è possibile tornare a riposare, anche se la minaccia è evidente, nonostante la possanza della Locanda del Puma. Ci si addormenta inquieti, Kailah prima di dormire sposta l'armadio davanti alla stanza che condivide con le cameriere.

Si riepiloga il piano di battaglia

La mattina seguente, 19 marzo, Ruben Bloch riepiloga il piano. "Organizziamo una spedizione verso Nord per andare verso il bivio che va verso Skogen e la Sacra. I Nordri staranno sopra una mulattiera sopra il bivio e lì portiamo il prigioniero Nordro e cerchiamo di convincerli a redimersi. Ma Lady Dossler? Come la proteggiamo?"
Kailah spiega il piano di emergenza in cui, se le cose si mettono male, Dust la afferra e volano via. Ruben dice che allora dovrà parlare in privato con Dust.
"Se non c'è il martello, e quindi Einar, suo padre ha comunque gente che sarebbe in grado di sfruttare il terreno superiore. Sarebbe un combattimento molto difficile e impegnativo, se si arriva a combattere la situazione diventa subito rischiosissima"
"Percorsi alternativi?" domanda Engelhaft.
"Non abbiamo guide. Sono zone rischiose, ancora innevate, senza una guida il percorso è davvero troppo pericoloso" risponde Bloch. "E poi, altra questione. Come comunichiamo coi Nordri? L'unico interprete è sempre lui, sempre quello che deve scappare..."
"Lui ci deve insegnare alcune frasi da pronunciare" dice Engelhaft, pur non essendo troppo convinto dell'efficacia di parlare senza conoscere la lingua.
"Non resta che decidere quando partire" dice Ruben Bloch.
"Un altro giorno di riposo sarebbe ideale" dice Bohemond.
"Allora potremmo partire domattina" dice Ruben.
Parlando della religione nordra, Dust racconta che il nome di Jourmungand viene dalla mitologia nordra, un mostro che mangia e diventa sempre più grande, e cresce all'infinito, un avversario degli Dei, troppo potente per gli uomini.
Engelhaft propone: NORDRI DI ELVIG, NON è QUESTA LA VOSTRA BATTAGLIA, è LA BATTAGLIA DEI MORTI CHE CAMMINANO E DELLO JOURMUNGAND. FATECI PASSARE.
Dust dice che fin qui ce la fa a tradurre.
Iren è ricercata ad Angvard, esce fuori da un discorso con Losli e Kailah. Kailah rassicura Iren che se salviamo Lady Yara e torniamo con lei, non si deve certo preoccupare.

Incontro coi Nordri

La mattina del 20 marzo viene eseguita una breve preghiera propiziatoria e poi armi e bagagli e si parte.
Malandrino si mette a capo della spedizione, perchè conosce la zona un minimo, comuque più di tutti gli altri.
Si avanza verso le colline a Nord e aumenta il freddo, ma il gruppo non ne soffre troppo, anche grazie alla presenza dei Paladini di Pyros: è come se Lady Dossler emanasse un po' di tepore. C'è ancora un po' di neve. Si vedono un po' di ordre di Nordri.
Lungo la strada Engelhaft chiede cosa fare del prigioniero, in caso i Nordri non accettassero a far passare il gruppo. Engelhaft sarebbe per ucciderlo, ma gli altri insistono di non farlo e di lasciarlo vivo. Dopo una breve discussione teologica si trova un accordo in tal senso.
Si pranza e si prosegue. A un certo punto si sente un corno, suonato da qualcuno che si ritira, probabilmente una vedetta. Malandrino alza gli occhi: "ci hanno individuato, tra poco sarà il momento della verità".
La mulattiera non è strettissima, è ampia abbastanza da permettere il movimento di un paio di persone comodamente. Da un lato c'è il fianco della montagna, piuttosto ripido, e ci sono balze da cui non sarebbe difficile scendere, ma molto difficile salire. Sull'altro lato c'è un precipizio.
Si avanza per un centinaio di metri mentre non succede proprio nulla. Si sta sul chi vive.
A un certo punto si sente dei massi che vengono fatti cadere alle spalle del gruppo, per ostruire l'eventuale ritirata.
In alto compaiono 4 arcieri, dalla cima della salita.
Una voce grida qualcosa in Nordro.
Dust dice "penso che abbia detto fermi là".
Il prigioniero parla e dice delle cose in Nordro. Dust traduce: "si è identificato e dice che volete parlamentare".
Passa del tempo.
Dust dice "questo mi sembra che non vede l'ora di parlare. E' il caso che gli dico di starsi zitto? Sennò la fa lui la trattativa. Gli dico che sta zitto o sta morto".
Il prigioniero annuisce.
Spunta un tizio che dovrebbe essere Helvig, ha un altro guerriero vicino.
"Quello è Helvig", traduce Dust. "Se non ho capito male, ci ha dato una serie di ordini, tra cui lasciare il prigioniero e disarmarci, ma ha detto altre cose che non ho capito, forse cose sue. Quel che ho capito è lasciate andare il prigioniero e deponete le vostre armi".
Engelhaft recita la frase in lingua nordra, goffamente. Dopodichè invoca Kayah con grande potenza, per convincere Elvig.
Cala il silenzio.
Elvig fa dei passi indietro e scompare alla vista. Nessun arciere arretra, si guardano incerti. Passano un paio di minuti e non succede nulla.
"E' andata?" chiede Dust.
"Forse sì, proviamo a andare avanti." dice Engelhaft.
"Liberiamo il tizio", dice Kailah.
"Sì, è un buon momento" dice Engelhaft.
Il prigioniero viene liberato e lui avanza verso avanti.
Il gruppo lo segue per qualche passo e gli arcieri incoccano, pronti a sparare. Engelhaft e Bohemond hanno l'impressione che convenga stare fermi altrimenti spareranno. Forse c'è un vuoto di potere e ordini precedenti.
Il gruppo si ferma.
Sopra stanno parlando, gli arcieri sembrano indecisi e chiedono informazioni. Sopra parlano. Intanto il prigioniero si mette in salvo e si allontana.

Trattative con Helvig

Ricompare Helvig da solo. Scruta il gruppo. Poi inizia parlare, con un tono discorsivo. Dust traduce: "avete detto che questa non è la nostra battaglia, io ritengo che lo sia, ma ho deciso di dare del credito alle vostre parole, e di darvi modo di provarlo. E poi si ritira".
Dust suggerisce di aspettare un attimo. E il tempo passa, gli arcieri restano lì ma posano gli archi.
Dopo un po' torna Helvig e prova a parlare in uno stentato Greyhaven:
"Voglio sapere qual è la vostra battaglia, ovvero dove siete diretti e contro chi siete diretti"
"Andiamo a soccorrere i nostri amici alla Sacra del nostro Dio della Guerra e combattiamo contro la morte che cammina e i demoni di questa terra che sono stati risvegliati" risponde Engelhaft.
Lui annuisce, forse se l'aspettava. "Noi siamo coinvolti in questa battaglia ma non quanto voi. Vi darò l'occasione per dimostrarmi quanto è importante (vero? forte?) e se lo farete se vi farò passare"
Alza la mano e fa 3.
"Vi lascerò scegliere tra 3 possibilità: prima possibilità, un vostro ..... (portavoce?) a dimostrazione di quanto siete disposti a sacrificare per questa battaglia; oppure seconda possibilità, scegliete uno che combatta con me e mi dimostri quanto è importante; oppure terza possibilità combattete contro ciò che dite di voler combattere per dimostrarmi quanto è importante."
Si chiedono chiarimenti sulla prima e sulla terza possibilità, tramite Dust. "Uno che si sacrifica o che fa quacìlcosa di brutto brutto da cui potrebbe non sopravvivere, ma non diventa schiavo dei nordr, si sacrifica. La seconda è la sfida contro Helvig, un duello alla Nordra, e la terza è che penso che loro ci vogliano mandarci contro qualcosa in cui si sono

imbattuti, lo chiamano il Dio delle Rocce."
"La più onesta è la terza" dice Engelhaft. "Anche perchè possiamo combattere tutti..."
"Si ma non l'hanno affrontata loro..." dice Colin.
"Sì ma sono dei buiaccari...." dice Engelhaft. "Andiamo contro il mostro"
Si dice "forse abbiamo capito a chi si riferisce e sarà per noi un piacere e un onore aiutare a eliminarlo dalla faccia dalla terra". Lui annuisce soddisfatto dalla nostra scelta.
Kailah suggerisce di chiedere a Heinar di liberare i prigionieri che hanno e farli partecipare al combattimento.
"Solo uno di due è in grado di aiutarvi e ve lo do e se ce farete li avrete entrambi" risponde Heinar.
Helvig fa passare il gruppo. Chiedono la consegna delle armi, sia pure in modo pacifico. Tutti acconsentono a cedere le armi senza tante storie. L'atteggiamento reciproco è piuttosto cordiale.
Helvig si toglie l'elmo e invita il gruppo a sedersi in una specie di piccolo accampamento. Invita alcuni del gruppo a sedersi al tavolo, altri restano nei pressi.
Kailah si siede, anche Engelhaft e Dust. Gli altri in piedi. Accanto a Helvig si siede anche il suo secondo.
Vengono versate delle bevande in alcuni calici di corno, offerti a quelli che si sono seduti. Viene fatto un brindisi.
Bohemon avverte una certa tensione nei Nordri, c'è una situazione strana. "Diamogli corda che da questa situazione ne usciamo bene se ne esce bene anche lui come capo"
Passa un po' di tempo in cui nessuno parla. Poi si rivolge in Nordro al nostro interprete Dust.
Dust traduce: "ha ribadito che ha due prigionieri che ha catturato presso la Locanda del Puma, uno è in condizione di combattere e uno no. Al termine di questa conversazione ce li farà conoscere. Se al termine della prova ci dimostreremo degni davanti agli Dei, lui ci farà passare dove vogliamo"
"Lo ringraziamo e siamo onorati di sottoporci alla sua prova" fa tradurre Engelhaft.
Dust traduce ancora: "dobbiamo affrontare una creatura di notevoli dimensioni, alta diversi metri, corpo ricoperto completamente di pietra, sembra un demone di pietra, che loro sono riusciti grazie credo a suo figlio a intrappolare in una specie di gola da cui potrebbe non poter più uscire"
Helvig dice poi che darà indicazioni precise per trovarlo, e lui sta dentro a questa gola. Ci sono due possibilità, la gola consente di combatterlo in due modi, secondo Helvig: andare sotto, all'altezza dei suoi piedi, oppure da un'altura, e da questo affaccio si è all'altezza del busto, della testa. In entrambi i casi si è a rischio. "
Colin chiede del Martello del figlio di Helvig.
Helvig racconta che c'è stato uno scontro, ma la creatura non li attaccava, ma c'è stata una situazione per la quale l'hanno dovuto attaccare per riuscire a spostarlo. Sono stati costretti a toglierlo da dove stava e l'hanno fatto cascare. La caduta, probabilmente causata dal figlio col suo martello, gli ha fatto saltare mezza testa e una gamba, ed è precipitato in questa gola. Pensavano che sarebbe morto, e invece si è rigenrato sotto la gola, e sta lì dentro intrappolato. E a quel punto loro se ne sono infischiati".
Secondo Helvig si tratta di una versione gigantesca di un Risveglaito, con rocce addosso invece che carne. Sotto la roccia si intravede una specie di muscoli e ossatura.
Pare che sia alto 12-15 metri. Struttura umanoide, gambe un po' più corte, braccia un po' più lunghe di una persona. Scaglia massi e dà botte.
Pare che questo mostro abbia affrontato l'esercito di Angvard e che abbia fatto molti morti, verso fine gennaio / inizi febbraio. I Nordri hanno guardato ma non combattuto.
Non lontanissimo dalla gola ci sono i corpi dei soldati di Angvard, rimasti lì insepolti.
Poi pare che questo mostro di pietra si mangi pure la gente che ammazza.
Dust poi parla in privato col gruppo: "questo stronzo di un vecchio fa tutto il simpatico ma non ci crede minimamente che ce la faremo a buttarlo giù, ci gode moltissimo."

Risvegliati colossali: come abbatterli

Dust poi aggiunge, rivolto ai compagni: "c'è una cosa che vi devo dire che probabilmente ignorate: si dice che ci siano risvegliati colossali, a Nord di Feith. C'è tutta una zona, la famosa "spaccatura", che è molto interessante raggiungere, un po' il sogno di ogni mago, che si infrange su questi giganti che pare infestino quella zona, risvegliati molto grossi, non infastiditi dal freddo terribile di quelle zone, e pare che quel territorio sia flagellato da queste presenza. Potrebbe essere uno di loro venuto a curiosare molto più a Sud"
Si chiede un paio di giorni per recuperare energie e intanto fare un sopralluogo in zona.
Kailah chiede se ha gli occhi questo coso.
"Sì, più di due, diversi" risponde Helvig. "Ha tanti occhi simili a un granchio".
Colin dice ai compagni di avere la possibilità di fare il Planem o i chiodi esplosivi. "Ma servono gli ingredienti, o da chiedere a Helvig o da prendere alla Locanda del Puma".
Dust dice che potrebbe avere un chiodo esplosivo che funziona meglio di un chiodo esplosivo.
Poi chiede a Colin di vedere la ricetta dei chiodi, poi dice che secondo lui non sono in grado di realizzare questi chiodi, non senza un laboratorio sufficiente. Il Planem invece è più facile.
Poi studia la ricetta del "catalizzatore" di Luger e dice che secondo lui è un tentativo per fare un raccoglitore di Potere Magico. "Potrebbe essere parte di un marchingegno, come per aumentare la capacità di deflagrazione dei chiodi e di altre cose. Peccato che costa tantissimo, come materiali".
Le Paladine hanno dei monili che potrebbero sacrificare. June ha una collana d'oro col simbolo di Pyros.

Le cameriere dicono che l'oro se l'è portato via Helvig. Al Puma non c'è niente di prezioso ormai.
Si fanno varie ipotesi su come tirare giù la creatura: è molto difficile.
Helvig ha della refurtiva che ha "vinto in battaglia", risultato di varie razzie in giro. Gli si chiede di poter acquistare dell'oro per realizzare un catalizzatore buono a potenziare gli effetti di un pugnale esplosivo che ha Dust, il Nordro acconsente.
Così si decide che Colin e Dust andranno alla Locanda del Puma per fare questo lavoretto e creare il "catalizzatore", magari insieme a Malandrino per cercare di recuperare una delle baliste della Locanda del Puma. Tra l'altro uno dei due prigionieri di Helvig, quello che sta meglio di salute, è Derek Jaspen, cugino di Gideon e guardia della Locanda del Puma. Derek dichiara di sapere dove trovare e anche come manovrare una balista. Si decide che accompagnerà Colin e Dust alla Locanda, insieme anche a Sven, Malandrino e una delle due cameriere.
Gli altri restano coi Nordri, un po' ospiti e un po' ostaggi. Kailah chiede intanto di poter vedere a distanza di sicurezza la creatura. Helvig organizza la spedizione, che sarà l'indomani mattina.

Spedizione alla Locanda del Puma

A sera Colin e compagnia arrivano nei pressi della Locanda del Puma, per recuperare la balista e provare a realizzare il Planem e il Catalizzatore di Luger.
L'avvicinamento è inquietante per via dei tanti spaventapasseri tutto intorno, la paura fa brutti scherzi e sembra quasi che si muovano.
E infatti dopo un po' si avvicinano barcollando alcuni Risvegliati.
Dust e Iren la cameriera si arrampicano in fretta su una torretta, viene acceso il fuoco e Derek riesce a scagliare un dardo di balista trafiggendo due Risvegliati uno sull'altro.
Un altro Risvegliato prova ad arrampicarsi ma viene fatto a pezzi, e così i nostri riescono ad arrivare incolumi alla Locanda del Puma.
Qui subito Colin e Dust si mettono al lavoro da bravi alchimisti, riuscendo a realizzare una quantità congrua di Planem e di Catalizzatore.
Il Planem sembra perfetto. "Meglio di quello di Luger secondo me", commenta Dust.
Poi riesce a fare anche un ottimo catalizzatore, con grande soddisfazione.
"Si vede che veramente gli dei sono dalla vostra parte... "nostra", va" commenta Dust.
Riposano qualche ora e poi tornano, l'indomani, all'accampamento dei Nordri, portandosi dietro anche la balista e i pochi dardi disponibili.

Sopralluogo a vedere il Colosso

Coordinandosi un po' a gesti coi Nordri, per il pomeriggio viene organizzata una spedizione esplorativa per vedere il Risvegliato Colossale. Helvig guida il gruppo su per una mulattiera montuosa fino ad un punto panoramico, estremamente ripido.
In basso c'è una massa rocciosa veramente gigantesca, che sembra avere la pelle ricoperta di scaglie pietrose, cresciute malamente su quelle che forse erano vecchie ferite. Ha 4 occhi laterali e uno centrale.
La creatura sembra lenta, ma improvvisamente mostra un'agilità sorprendente, afferra un macigno e lo scaraventa contro il punto panoramico: i nostri fanno appena in tempo a saltare all'indietro.
"Forse sente gli odori perchè siamo sopravvento" commenta Bohemond.
Colin, tornando, dice che a parere suo gli occhi sono solo due, che si sono allargati e con una palpebra rocciosa a metà, e il buco al centro potrebbe essere quel che resta di un naso.

L'elaborazione di un piano complesso

Una volta tornati all'accampamento, e fatta la conoscenza con il soldato di Angvard ferito, prigioniero anche lui dei Nordri, i nostri devono decidere come affrontare il Risvegliato Colossale.
L'impresa sembra ardua.
A modo loro, i Nordri sono collaborativi. Helvig suggerisce di dare un ferito al mostro, sacrificarlo per il bene di tutti gli altri (e lui avrà accesso alla gloria degli dei).
"Siccome questa è una battaglia in cui qualcuno dovrà morire..." dice Helvig, "so che ci tenete molto a questa missione..."
Spiega che ha pure una dentatura non affilata e quindi sarà lento a divorarlo.
A richiesta, si dimostra disponibile di prestare uno dei suoi uomini, esperto di venti, per far scegliere ai nostri un momento con il vento a favore per l'attacco.Il mattino seguente, 22 marzo, i nostri fanno un sopralluogo per scegliere il punto migliore per piazzare la balista. Accanto alla balista si piazzeranno solo i pochi necessari a trasportarla e usarla, e più Dust coi ritrovati magici.
Gli altri, piazzati in vari nascondigli sul lato opposto del canalone, dovranno distrarre il mostro e farlo arrivare in raggio della balista, senza che si accorga della minaccia alle sue spalle.
Bohemond e Ruben scendono nel canalone per essere pronti a qualche gesto disperato, se il piano non dovesse funzionare.

La battaglia contro il Risvegliato Colossale

Il vento è propizio. Helvig brinda all'impresa e, insieme ad alcuni Nordri, si piazza in una zona non lontana del canalone, da cui possa assistere a quel che accadrà.
"Comunque vada non vi risveglierete perchè quel mostro i cadaveri li lascia in condizioni tali che non si possono risvegliare", dice poi, per tirar su il morale al gruppo.
Preghiera a Imatar, e si inizia.
Il gruppo si divide: Bohemond e Ruben scendono agilmente nel canalone, individuando un passaggio parzialmente protetto dal ghiaccio, nascosto; sulla parete rocciosa si nascondono Sven, Bohemond, Engelhaft e Kailah; alla balista si preparano Dust e Derek.
A un certo punto il mostro esce di gran carriera dal lato opposto dell canalone. I nostri sulla parete rocciosa provano ad attirare la sua attenzione: il primo è Sven, che viene bersagliato con una manata violentissima contro la pietra. Lui riesce a schivare all'indietro, ma parecchi massi cadono a terra, che vengono afferrati dal mostro e subito scagliati contro di lui.
Engelhaft scaglia un dardo di balestra sulla capoccia del Colosso, che gli scaglia contro un enorme macigno.
Kailah riesce a deviarlo magicamente ed Engelhaft si mette in salvo.
E' il momento di Colin, che pure viene bersagliato con un altro macigno, sempre deviato magicamente da Kailah, che esaurisce però ben presto le proprie potenzialità magiche. Ma bisogna ancora distrarre il mostro, che ancora non si è piazzato nel posto giusto per la balestra.
Alternandosi e schivando sassi, i nostri attirano l'attenzione del mostro, Engelhaft spara dardi di balestra, Kailah frecce, ma è difficilissimo perforare la sua scorza rocciosa.
A un tratto Kailah nota un'ascia conficcata nella schiena del Colosso.
Intanto Bohemond e Ruben si avvicinano al costone di roccia, cautamente. Il mostro finalmente, dopo un tempo che sembra lunghissimo, si piazza in un punto ideale per la balista.
Parte il colpo, l'enorme dardo si pianta nella nuca del Colosso. Dust in volo è proprio al posto giusto e lascia cadere il catalizzatore. Si sprigiona un boato enorme, una deflagrazione che fa tremare la gola rocciosa.
Esplode tutta la parte posteriore della testa, e mentre il Planem gli scivola nel cranio aperto, il Colosso ancora riesce a scagliare un macigno contro la balista.
Bohemond invoca la benevolenza di Dytros e il colpo sfascia la balista ma non riesce a colpire gli uomini lì accanto.
Il mostro si accascia sul predellino e, morendo, sfascia del tutto la balestra. Poi ecco che una specie di grosso aracnide nero che brucia internamente, gli esce dalla testa. Le chele provano a sganciarsi, ma presto si accascia.
Lo spettacolo è orrendo e glorioso insieme: il Risvegliato Colossale è morto, resta una pozza di neve squagliata su cui galleggia il Planem ancora acceso
I Nordri in piccionaia esultano e battono le mani.

Dopo lo scontro

Viene osservata la carcassa gigantesca: sembra che la sua strana pelle rocciosa sia composta da tumori che si sono creati all'interno. La sua conformazione anatomica lascia pensare che avesse una postura quasi scimmiesca a causa del suo peso enorme. Forse era stato danneggiato e si era rigenerato in modo storto: doveva aver preso alcune grosse botte, una forse l'ascia nella schiena e l'altra il martello sulle gambe, che gli ha spaccato il bacino. Era quindi molto più gobbo di come non dovesse essere stato all'inizio.
Colin è affascinato dal mostro nero squagliato che gli è uscito dal cranio. La cosa che lo turba è che quasi quella creatura sembrava in grado di andarsene in giro, deambulava.
Recuperata l'ascia, i nostri la riconoscono: è quella di Rak Jim.

Arriva Elvig, si avvicina soddisfatto.
Si avvicina ad Engelhaft, tramite Dust che deve tradurre.
"Avete provato che le vostre intenzioni erano quelle, e noi lo accettiamo. Tu hai detto che non è la nostra guerra ma ti sbagli: non esiste guerra che non sia nostra, se scegliamo di combatterla, ma ho capito che siete pronti a morire per questa battaglia e ho deciso di concedervi di combatterla. Non siamo noi il vostro nemico, ma questi esseri immondi che non sono certo nostri alleati. Però abbiamo un accordo con chi governa le lande verso cui siete diretti. Noi faremo conto di non avervi visti, nessuno saprà che siete passati da qui"
Engelhaft annuisce.
Poi Helvig chiede se vogliamo raggiungere il valico di Mulligan, dove ci fu lo scontro con i soldati di Angvard e il mostro titanico.
Kailah suggerisce di chiedere a Helvig un posto dove riposare durante la notte, visto che è troppo lontana ancora la Sacra per arrivarci in giornata.
Il soldato di Angvard ferito è Morlon Ranmel detto Romolo. Kailah gli prepara una buona barella e il gruppo si mette in marcia. Per il primo tratto Helvig e i suoi accompagnneranno il gruppo. Lungo la strada si parla.
Colin chiede al Nordro come mai i risvegliati non li attacchino.
"Fa parte degli accordi presi con Ghaan ed è una loro facoltà, però non funziona con tutti i Risvegliati, ma per lo più funziona con quelli in grado di riconoscere l'ambiente circostante" Dal suo tono si percepisce una punta di disprezzo per quelli di Ghaan.
Alla domanda su dove dormire lungo la strada per la Sacra, parlando lungo la strada.

Helvig osserva le facce interrogative.
"Non è che ne sono certo,questi dovevano impedire che la sacra fosse assediata da forse ostili, quindi davanti alla sacra ci stanno le forze di Ymir, che cercano di entrare (o forse sono già entrati)"
Ymir è un altro capo nordro, diverso e distinto, hanno accordi diversi, un rivale di Helvig.
"Noi avevamo consegne diverse rispetto a Ymir, lui è un battitore libero e il suo accordo è meno strutturato, ma non vede l'ora di entrare in quella Sacra per motivi di gloria personale"
L'unico posto decente per dormire in zona è dove sta accampato Ymir, se non sono già entrati.
E dice anche, su Ymir, ad Engelhaft, "con Ymor non avrai modo di stringere alcun tipo di accordo, il suo codice di onore è molto diverso dal mio ed è basato interamente sulla sconfitta sul campo degli avversari. Non avrai possibilità di passare senza combattere"
"Quanti uomini ha?"
"Una ventina di uomini circa"
"Se dovesse morire ti dispiacerebbe?" chiede Engelhaft
"Lo prenderei come un presagio a me favorevole"

Il valico di Mulligan

E' una sella tra due montagne, posto abbastanza difendibile. Si vede che ci sono segni di combattimento, tende strappate, bandiere che sventolano nella neve, pali disordinati...
... arrivando ecco i primi morti, c'è stata una battaglia contro la creatura colossale.
Sono tutti stati spiaccicati o anche divorati. Uno scempio incredibile dei corpi, almeno una dozzina di persone.
Tra i morti si riconosce Rak Jim, più in basso precipitato, poi i resti di Corcazzo, mangicchiati.
I cadaveri sono stati ampiamente depredati.
Engelhaft si occupa a ricomporli e seppellirli in zona, con Lady Juliet. Vengono identificati tutti i nomi, con l'aiuto di Romolo.
Lady Juliet chiede di poter parlare con Helvig.
Si decide di riposare qui, sfruttando il materiale dell'esercito di Ghaan. Kailah lavora per risistemare il campo meglio possibile.
Si chiede a Helvig il percorso migliore per la Sacra, ma Helvig non collabora, non è contento di dare informazioni di natura militare.
I Nordri se ne tornano indietro.
Kailah propone di usare il giorno successivo per esplorare la prima parte del percorso verso la sacra e poi affrontare il viaggio il giorno dopo ancora.
Scende la sera.
Liturgia funebre per i tanti morti.
Kailah propone di fare una incisione commemorativa sulla roccia.
Notte tormentati dagli incubi, come se questo luogo fosse ancora segnato dalla tragedia.
Si sognano scene di distruzione e di morte.
Engelhaft pensa al Dio della Disstruzione Jog Shoggot.
Questo non è un posto che concilia il sonno a un devoto della Luce.
Engelhaft inizia a pensare se qui ci sia qualche anima in pena. Poi, con l'aiuto di Lady JJuliet, prova a comunicare coi morti del posto.
Intanto di notte si vedono delle luci, dei fuochi che vengono accesi a vari intervalli. Sono fuochi che si muovono.
Fuochi anche dalla parte della Landa di Gulch, dove sappiamo che è pericolosa per via delle orde di Risvegliati, non ci dovrebbe stare nessuno.

Engelhaft e le anime in pena

Al mattino del 23 marzo Engelhaft compie il rituale.
Engelhaft avverte una "rimanenza" che si ribella alla negatività che segna il territorio. Lunga e complessa preghiera, poi Engelhaft spegne le candele con un soffio.
Sente una presenza femminile che si fa strada. Era una giovane soldatessa, forse Julia.
Engelhaft la saluta e si presenta.
"E' tutto buio, non vedo nulla, vedo solo tenebre intorno a me"
"Nel buio risplende la luce di Kayah, segui la mia voce e avvicinati"
Dopo un po' Engelhaft capisce che Julia ha visto il mostro ed è morta subito, ma sa come è finita la vicenda. Era molto legata al gruppo, convinta e patriottica.
Era legata a Dresden, un soldato dell'esercito di Angvard che Engelhaft si ricorda.
Lei non ha più una forma fisica.
"Se posso chiederti qualcosa è di dare una sepoltura al mio corpo martoriato"
Lui le chiede dove si trovi il suo corpo e lei gli proietta l'immagine di una mano gigantesca con la luna dietro che la schiaccia, e tutte rocce che cadono.
Forse il punto dove è morta è franato.
"Ce ne sono altri che hanno condiviso la mia stessa fine, concedi una sepoltura anche a loro"

Engelhaft si fa dare i nomi: Itan damian thomas e victoria, i dispersi.
Engelhaft glie lo promette.
Julia dice "credo che siamo stati traditi, che dovevamo incontrarci con un altro gruppo dell'esercito che non si è fatto trovare"
"Non puoi dirmi chi erano?"
"Sono i soldati provenienti da Greyhaven" dice lei, e fa capire che ci sarebbe dovuto essere un incontro lì, ma al posto loro è arrivata la morte.
"Qual è la strada migliore per arrivare alla sacra"
"L'unica che conosco è quella che abbiamo fatto", e glie la trasmette mentalmente.
Poi ENgelhaft le fa la preghiera del riposo.
Engelhaft si risveglia dopo poco, elenca i nomi mancanti a Lady Juliet, lei se li segna.
"Dobbiamo andare a cercare i loro cadaveri" dice Engelhaft.
Localizza lo sperone di roccia franato. Più in basso ci sono molti detriti sotto cui potrebbero celarsi dei corpi. Si vede del sangue.
Si calano Sven e Bohemond, imbracati con attenzione: devono spostare i massi.
Ci sono 3 o 4 corpi di cui uno spappolato, gli altri abbastanza integri. Ci vorranno un paio d'ore per recuperarli, bisogna spostare molti massi.
Da qui si vedono le tracce della scalata del titano, che doveva avere una mobilità incredibilmente maggiore. Veniva dalla direzione della Landa di Gulch.
Dopo un po' gli danno il cambio Ruben e Engelhaft.
Alla fine vengono recuperati 2 maschi e una femmina morti di frana, un altro maschio spappolato e Julia, ridotta una poltiglia.
Si fa tutto il lavoro, in 2-3 ore stanno su.
Vengono perquisiti e ricomposti, per quanto possibile.
Damian era il capo di questo gruppetto: ha uno schizzo che si è fatto copiando forse da una mappa con delle annotazioni.
C'è abbozzato lo scudo di Greyhaven nel punto dove siamo, con ???
Si passa il resto della giornata in esplorazione del primo di tratto di strada verso la Sacra.
Engelhaft a un certo punto trova il cadavere di un tal Martin, parte della spedizione di Rak Jim. Da lui partono tracce in allontanamento.
Martin non ha abiti a protezione dal freddo, forse l'ha preso chi gli è sopravvissuto. Martin è morto per il freddo, ed aveva anche una ferita ad una gamba. Le tracce proseguono verso la Sacra. Sono di una o due persone.
Si torna indietro a riposare, all'accampamento. Stanotte si dorme meglio.

Verso la Sacra

Sorge il sole del 24 marzo e bisogna mettersi in marcia.
"Qual è il piano per non incappare nell'ennesimo nordro incazzato molto più forte di noi?" chiede Dust prima di partire.
"La situazione è abbastanza complicata" dice Bohemond.
La prima tappa è il belvedere lungo il percorso della Sacra, da cui si vedono bene le sue torri: su una di esse sventola uno stendardo di Angvard.
Kailah tira fuori il volume "Mappe dei luoghi sacri" e viene letto il capitolo dedicato alla Sacra: è possibile riconoscere gran parte delle strutture visibili.
Il ponte sono circa 100m, su cui ci sono due piccole torrette all'altezza delle arcate: il baluardo del coraggio e il baluardo del valore.
Ci sono 8 torri interne, 3 all'ingresso (fede, speranza, carità), poi il Ricetto degli Erranti, poi 4 torri interne (giustizia, la più grande di tutte, fortezza, temperanza e prudenza). Ultima torre, interessante, perchè nell'atlante non c'è, ma si vede: sull'atlante c'è tipo uno schizzo, forse è successiva. Poi c'è una chiesa, il Tempio dei Difensori, e altri edifici minori.
Si parla delle segrete che collegano tutte le torri, al di sotto della Sacra.
Tra il gruppo e la Sacra c'è una parte di terreno protetto dalle alture e poi un tratto di altopiano estremamente visibile da parte dei Nordri, che sono accampati davanti al ponte.
Vengono fatte molte ipotesi su che percorso seguire e, alla fine, si decide che Dust porterà in volo May, in modo che poi le due Paladine possano comunicare attraverso gli specchietti a distanza. Ruben non si può dire che sia contento - non si fida molto di Dust - ma alla fine acconsente.
Dust affida il suo prezioso zaino pieno di oggetti magici a Kailah. Le spiega come usare la lanterna e si fa promettere da Lady Juliet che nessuno aprirà lo zaino per nessun motivo.
"Se dovessi morire, Kailah avrai il mio zaino, ma non sperare che io muoia quanto io spero che muoia Bohemond", dice poi nel congedarsi.

Il volo di Dust e Mai e le prime comunicazioni

Il braccio di May viene steccato in modo che non si danneggi durante il volo. Poi lei e Dust sono legati insieme molto ben stretti, schiena contro schiena.
Dust lancia l'incantesimo VOLARE. Decollano in modo un po' scomposto, avanzando lentamente. A distanza, Si vede che

tra i Nordri c'è un certo scompiglio, forse hanno individuato lo strano oggetto volante. Dust atterra sulla Torre della Carità, poi prosegue. I due scompaiono alla vista.
Passa un po' di tempo in trepidante attesa e finalmente June scorge un bagliore.
SITUAZIONE COMPLICATA
AMICI
NESSUNA NOTIZIA DI YARA
SONO SORPRESI
SOLDATI DI ANGVARD E DOSSLER
C'E' UN ASSASSINO.... LIBERO
13 PERSONE
IL COMANDANTE E' MORTO
AL COMANDO DUE PARI GRADO, ANGVARD E DOSSLER
LITIGANO
A DOPO
Dopo un'oretta May si ripresenta e trasmette altre informazioni, in particolare l'elenco dei presenti alla Sacra.
SERGENTE MAGGIORE KARL HEINES, PROMOSSO A TENENTE E DECEDUTO
CAPORALE SCELTO ARTHUR GRAMM VICE DI CARL EINS AL COMANDO
CAPORALE ALAN FABRE AL COMANDO DEL PLOTONE 1 DI ANGVARD (5 UOMINI)
CAPORALE GERALD RITTER DETTO SGOMBRO AL COMANDO DEL PLOTONE 2 DI ANGVARD (4 UOMINI)
CAPORALE SCELTO LUNA REGENT AL COMANDO DI DOSSLER (4 UOMINI)
TOTALE 3 MORTI, 2 SOLDATI OLTRE AL TENENTE.Il soldato di Angvard dice che non si stupisce del fatto che Arthur Gramm, investito del comando, possa prendere qualche decisione sbagliata. Lo definisce non un comandante ideale, bensì un impulsivo.
Si domanda a Mai se alla Sacra siano disposti a coordinare un attacco contro i Nordri di Ymir, oppure se siano disposti ad aprire il passaggio segreto.
SULL'ATTACCO SONO DIVISI, ANGVARD LO RITIENE RISCHIOSO, NORDRI CONSIDERATI MOLTO FORTI.
CI SONO QUI PRIGIONIERI SOLDATI DI GHAAN, UNO DI LORO ED è L'ASSASSINO, IL SUO NOME è JOAD KEMPF.
POSSO FARLI CONCORDARE SU UN DIVERSIVO MA NON SUL RESTO.
Si parte, avanzando cautamente.
Dopo circa un'ora di cammino, JUNE dice che c'è un problema che riguarda il passaggio.
"A quanto mi dice Mai, il superiore di Artur Gram, Carl Eins, ha ricevuto l'ordine di chiuderlo e non riaprirlo più. Artur Gram sarebbe per mantenere questo ordine di Lady Yara.

Avvicinamento alla Sacra

Le prime tre ore servono per raggiungere il punto dietro le rocce, fino quasi al tratto scoperto.
Tocca fermarsi e aspettare il diversivo, il sole sta calando.
Poco dopo il tramonto esce una fiaccolata di persone, circa 6-7, che si avvia lungo il ponte.
Viene accesa la prima torre e loro procedono verso la seconda torre, e sale la tensione, perchè i Nordri si avvicinano a loro volta alla Seconda Torre.
Voolano delle frombolate, probabilmente. Accese delle fiaccole sulla torre due.
E' il momento di muoversi.
Si sentono dei corni e escono dal castello delle cavalcature, forse stanno simulando una sortita, anche se nessuno supera il secondo cancello.
Volano insulti tra i due schieramenti.
Il gruppo avanza, il cammino è piuttosto lungo e dopo una quarantina di minuti i Nordri iniziano a mangiare la foglia e si distraggono, iniziando a sparpagliarsi.
Dopo un po' a un certo punto, quando i Nordri sembravano disinteressarsi della parata, si sente una specie di urlone terrificante, simile a un ruggito terribile e poi si vede spuntare da sotto il precipizio una riproduzione relativamente fedele del colosso della montagna, bello grosso.
Poi si ritrae.
L'apparizione distrae i nordri, poi si sente un altro urlo.
Finalmente si arriva in un posto abbastanza sicuro, superato il tratto scoperto. June prova a contattare May, che però non risponde, stranamente.
I nostri si cimentano allora nella discesa giù nel canalone. Non è facile: bisogna piazzare chiodi e corde, togliere le armature. Per fortuna tutti riescono senza grosse difficoltà, anche aiutando il ferito.
In basso la temperatura è molto bassa e si scorge un fiumiciattolo ghiacciato. L'unica fonte di luce è la lanterna magica di Dust, tutto intorno tenebre.
Improvvisamente dalla bruma emergono le sagome di quattro barcollanti Risvegliati in armatura, che cercano di accerchiare il gruppo.
I nostri si coordinano bene e riescono in breve tempo ad abbatterli tutti e quattro, senza riportare ferite.
Due di loro erano soldati di Angvard, uno di Ghaan e uno senza più insegne riconoscibili.
Abbandonati i poveracci morti e rimorti, i nostri cercano l'entrata del passaggio segreto. Finalmente Kailah individua il

punto, che si trova a una certa altezza ai piedi della fortezza: si vede che è stato fatto crollare qualcosa artificialmente, bisogna arrampicarsi e cercare di capire come bucare.

Come entrare nella fortezza?

Subito si capisce che non sarà facile, la situazione è piuttosto critica: fa un freddo terribile, nonostante l'impegno profuso da Lady Juliet, che sembra ormai esausta. Il sole presto sorgerà ma il canalone resta in ombra. Le razioni sono ormai praticamente finite.
Bohemond e Kailah si arrampicano sul rialzino e osservano ciò che resta delll'apertura: sembra che ci sia stato uno smottamento, come se fosse stato aperto e poi richiuso. Difficile dire se ci sia un meccanismo di apertura e chiusura, o se semplciemente è tutto franato e va aperto un po' per volta: il che però non sembra un lavoro fattibile senza picconi e senza fare molto rumore, che attirerebbe l'attenzione dei nordri.
"In teoria ci dovrebbero aprire, in fondo sanno che stiamo venendo qua" dice Kailah.
Mentre i nostri si interrogano sul dafarsi, Colin ha un brivido di paura sentendo uno strano suono portato dal vento.
"Avete sentito qualcosa?" chiede a June. Lei scuote la testa e inizia a guardarsi intorno, guardinga.
Sembra tutto tranquillo.
Kailah propone di accendere un fuoco anche se un po' nascosto, per permettere a tutti di scaldarsi un po' e rifocillarsi. Si crea un piccolo rifugio che disperda il meno possibile il calore.
Colin, allontanandosi un pochino dal ponte, nota un gruppetto di alberi scuri davanti, nella zona inesplorata a poche decine di metri. Potrebbero essere buoni per accendere il fuoco.
Si va a dare una perlustrazione al boschetto smunto e effettivamente questi un tempo erano dei sempreverdi, ai quali dev'essere successo qualcosa, come se qualcosa ne avesse bloccato lo sviluppo. Tronco scurito innaturalmente, avvizzito, rami spogli. Perfetto da bruciare.
Si fa legna.
Mentre si fa legna, si fa un pochino di rumore. Colin ha la stessa sensazione di prima, come se fosse più vicina, forse un po' davanti, oltre gli alberi.
Colin lo dice agli altri.
"Potrebbe essere il loquens, o forse lo stesso Joad Kempf" suggerisce.
Eppure sembra che non ci sia nulla e nessuno.
Si riporta la legna al rifugio, dove non è successo niente. La legna scalda abbastanza il rifugio, ci si scalda un minimo.
Dopo qualche ora, si valuta che l'unica possibilità, per quanto rischiosa, sia di provare a smontare il passaggio, facendosi strada tra le rocce franate. A turni si lavora e ci si scalda al fuocherello nascosto.
Purtroppo l'equipaggiamento non è adeguato, ma bisogna contentarsi.
Kailah e Bohemond iniziano.
Si impegnano e fanno relativamente un buon lavoro. Si vede qualche progresso, soprattutto per capire di che si tratta. Sembra però un lavoro improbo, ci vorranno ore e ore di lavoro.
Viene anche persino il dubbio che non si possa più riaprire, che non sia possibile.
Dall'altra parte silenzio totale, non sta scavando nessuno.
June dice "ma Mai ce l'avrebbe detto per forza se questa strada fosse stata definitivamente chiusa. Se non fosse possibile riaprire dall'interno ce lo avrebbe detto, lo sa benissimo che questo era un viaggio di sola andata per noi"
"Dev'essere successo qualcosa dentro" ipotizza Bohemond.
June sembra preoccupata del fatto per cui Mai non abbia risposto all'utimo scambio.
"Engelhaft, non è che saresti in grado di parlare con qualche morto nella fortezza che ci possa aiutare a capire qualcosa?" chiede Kailah.
Purtroppo pare che sia impossibile.
Si continua a scavare a turno. Gli attrezzi da falegname vengono rovinati. Seguono Sven e Malandrino, lavorano abbondantemente. Sono stati tirati giù belle rocce.
Intanto inizia a calare il sole.
"Di qui in avanti si rischia di dover fare rumore, meglio se aspettiamo che faccia buio così da sopra i Nordri non capiscono esattamente dove stiamo scavando" dice Sven.
Tutti ne approfittano per riposare un pochino.

Uno strano mezz'elfo

D'un tratto Colin sente uno stralcio di conversazione, come se lo portasse il vento: una risata, una sghignazzata, suoni che arrivano insieme a un grande fastidio, che gli fa rizzare i capelli in testa. Il suono viene da davanti, dal boschetto.
Sembra una frase che termina con una risata. Ma non capisce le parole. Voce maschile, ma non del tutto sana di mente, sembra la voce un po' di un demente.
Colin pensa a un loquens, probabilmente dalle parti del boschetto.
Colin lo dice a Bohemond.
"A maggior ragione è bene non andarci" dice il Paladino. "Non c'è nulla che possiamo guadagnarci, anche perchè questo si nasconde dietro a un branco di risvegliati e poi scappa. Però la notte sarà complicata, perchè questo la notte viene, e non viene da solo..."
Kailah ipotizza di andare a cercare il Loquens prima che si raccatti altri risvegliati. Ma non è detto che serva a qualcosa.

"Testa bassa e si lavora a sto cazzo di cantiere" dice Bohemond.
Turno di Ruben e Engelhaft, che salgono sul predellino.
"Chi l'avrebbe mai detto, eh? Di finire a scavare tunnel"
"Ma guarda che si fa, io non mi stupisco più di niente" dice Engelhaft.
"Avrei immaginato di scavarlo per uscire, non per entrare... che assurdità"
Iniziano a lavorare e fare rumore. I Nordri da sopra iniziano a rumoreggiare.
Si sprigiona del rumore anche dalla fortezza, pentolame e bordello, forse per nascondere il rumore che fanno i nostri, forse è un altro diversivo.
A un certo punto quelli che non stanno scavando, e stanno sotto, vedono una scena orrenda, un tronco umano che si trascina tragicamente ma pervicacemente, proveniente dal boschetto. E' un Risvegliato di un corpo tagliato in due, solo dal bacino in su. Ha un bel codazzo di intestini. Sembra non essere da solo. E' seguito da un altro che ha una gamba in meno, forse anche un braccio: sono messi molto male.
"Sembra gente che è volata di sotto" dice Kailah incoccando l'arco.
Bohemond guarda dietro ma non vede niente, ma probabilmente dietro c'è una sagoma di una figura in piedi. Appena si avvicina la figura lo nota e gli fa una specie di strano cenno di saluto.
"C'è qualcosa che non mi quadra e non mi piace per niente" dice Bohemond. "Ce n'è uno che sta facendo cenni di saluto, subito dietro"
"Sicuri che non è Joad?" chiede Colin
"E' una sagoma"
"Il Loquens che saluta non me lo ricordavo" dice Colin.
"AVETE VISTO CHE RIDICOLI? EHEHEHEHEH" dice la sagoma.
Kailah fa illuminare la lampada di Dust. Si crea una lingua di luce, sufficiente a mostrare la sagoma e vedere di che si tratta, e Kailah spara al volo una freccia contro il ridarello, ma non lo colpisce, di poco.
Lui alza le mani VE VENGO IN PAAACE... NON VI VOGLIO FARE DEL MALE ALTRIMENTI VE L'AVREI GIà FATTO EHEHEHEHEHEHE
Fa qualche passo e sguaina una spada strana, che fa una luce strana. Si dirige con fare minaccioso contro i moncherini che avanzano. Fa un colpo perfetto da guerriero navigato, decapita il primo dei due. Poi si china sull'altro, che lo ignora. Lo prende per i capelli, lo tira su e gli dice TE DOVE PENSI DI ANDARE EHEHEHEHEH e lo decapita benissimo, con la massima calma.
Sembra vivo o morto?
Si vede abbastanza bene, si leva il cappuccio.
Ha una spada molto particolare, affilatissima.
EHEHEHEHE E' DA UN PO' CHE VI OSSERVO EHEHEH VICOLO CIECO, EHEHEHEH
"Esattamente che ci fai qui?" chiede Bohemond.
Sembra un elfo.
Ha un occhio vitreo, più grosso dell'altro. Ha una cicatrice che ricopre l'occhio. L'altro è molto vigile e sveglio.
Sembra vivo.
Ha sul collo dei segni costrittivi, probabilmente, come fosse stato legato o impiccato.
Kailah abbassa l'arco.
LO SO NON HO UN BELL'ASPETTO, VERO? EHEHEHEH
"Chi sei? chiede Colin.
"IL MIO NOME è VENGAR" dice lui. "VENGO DA UN POSTO DOVE FORSE VOI VOLETE ANDARE?EHEHEH COME I VOSTRI COMPAGNI CHE VI HANNO PRECEDUTO??"
"Che ti è successo, Vengar??"
"LA STORIA DI VENGAR E' LUNGA, DIPENDE DA QUANTO TEMPO E QUANTO VINO HAI"
"Perchè i risvegliati non ti riconoscono?" chiede Engelhaft.
"LO SAI SICURAMENTE PERCHE' EHHEEHHE NON SARO' CERTO IL PRIMO CHE HAI VISTO EHHEEH"
"Sei un elfo?"
"NON SO SE LO SONO ANCORA, DI CERTO LO ERO. MIO PADRE ERA UN ELFO"
"Perchè sei qui? Che ci fa un Elfo innalzato nel canalone della Sacra?"
"SEGUITEMI, AVETE FREDDO, FORSE CONVIENE CHE VI RIPARIATE" dice.
Indica il boschetto.
"SONO POCHI METRI DAL MIO RIFUGIO, UNO DEI TANTI HEHEHEHEHE"
"Andiamo" dice Kailah.
LO SO CHE NON VI FIDATE DI ME, FATE BENE EHHEHE NON SIAMOO AMICI
"Chi è che ti ha ridotto così?" chiede Colin. "Chi è che ti ha innalzato?"
AGHVAN IN PERSONA, PIù GRANDE STREGONE DI SARAKON
"E poi ti ha lasciato andare?"
DICIAMO CHE SONO STATO MANDATO VIA, COSTRETTO AD ANDARE VIA... ALTRIMENTI NON SAREI QUI, HEHEHEH
"Ma perchè proprio qui?" chiede Bohemond.
VIAGIGO IN TANTI POSTI DELLA ZONA PER NON FARMI TROVARE, MI CERCANO EHEHEHEH COME TUTTI GLI INSTABILI. MI CERCANO TUTTI, CHIUNQUE E' MIO NEMICO, E QUINDI NON HO NEMICI...

"E tu sai come si entra nella fortezza?" chiede Colin.
"COMINCIATE A ENTRARE IN QUELLA FESSURA, EHEHEHE PER IL MOMENTO"
Ci ha portato ad una piccola cava naturale pochi metri dal boschetto.
Si va tutti.
Colin è un po' in ansia, non si sente a suo agio stargli vicino. Ritiene che sia pericoloso, anche se in questo momento non è aggressivo.
Tra l'altro Colin nota alcuni dettalgi inqueitanti: i capelli sono radi, molti sono caduti, è come se si rigeneri e si decomponga insieme, ha una condizione molto instabile. Ha cicatrici ovunque come se fosse stato torturato.
Aspetto emaciato come se non mangiasse nè bevesse da settimane, ha le vene sporgenti.
Sembra una versione molto peggiore di Annie.
Gli arti sono disarticolati, si muove in modo molto elastico, innaturale. Ruota la testa di 180 gradi.
Si muove in modo stranissimo, sia la testa che gli arti.
"Mi sa che non hai un piano a lungo termine" duce Bohemond
VIVO ALLA GIORNATA COME TUTTI DI QUESTI TEMPI EHEHEHE
ENTRATE ENTRATE, NON FATE COMPLICMENTI
Lui aspetta fuori.
"Grazie e scusa per la freccia" gli dice Kailah. Lui ridacchia.
Indossa stracci e vestigia di Ghaan, sembra ancora con un certo orgoglio.
Dentro c'è una grotta abitabile, divisa in 2 ambienti, uno separato da una tenda.
"NON AHEHAHAHHA NON ANDATE NELLA LATRINA CHE NON E' IN BUONE CONDIZIONI EHEHEHEH"
Puzza terribile tipo di cadavere, chiaramente ci devono stare dei cadaveri là dietro.
"Perchè collezioni cadaveri?" chiede Colin.
Lui ride NON LO FACCIO EHEHEHEH
"Ma nella latrina ce ne stanno tanti..."
HO DATO UNA PULITA A QUESTO CANALONE, CHE ERA PIENO DI RISVEGLIATI E MORTI DI MOLTI ESERCITI, CADE MOLTA GENTE DA QUEL PONTE EHEHEHEHEHEH SPECIALMENTE QUANDO C'è GUERRA EHEHEH
"Ymir e i suoi nordri sanno che sei qui?"
Lui scuote la testa.
Si sta un po' incerti.
"Mi rendo conto che nella tua situazoine le opzioni non siano tante ma ancora non mi torna che, sfuggito dalle grinfie di Aghvan, tu decida di trascorrere i tuoi giorni in questo canalone..." dice Bohemond.
Lui scuote la testa. POCHI GIORNI FA ERO DALLE PARTI DI GHAAN A VEDERE LA BATTAGLIA
Kailah si incuriosisce "Hai visto l'ultima battalgia a Ghaan?"
LA SITUAZIONE SEMBRAVA ABBASTANZA DEFNITIVA EHEHEHEH SONO MORTI IN TANTI EHEHEHEH DA AMBO LE PARTI.... IL DRAAAAGOOOOO..... E' RIMASTO FERITO MOLTO GRAVEMENTE.... E' STATO BELLO VEDERLO CADERE.... SUI SOLDATI.... MOLTO SPETTACOLARE.... IMMAGINATE UN WYRM CHE CADE SUI SOLDATI.... ALLA MORTE NON CI SI ABITUA MAI....
"Ma... diciamo... chi è rimasto sul campo?" chiede Kailah
"AVETE PAURA DI AVER PERSO LA GUERRA?"
"abbiamo paura di aver perso degli amici" risponde Kailah
QUELLO PROBABILE EHEHEHEHEH
"Fammi capire un attimo, sei riuscito a sfuggire da Aghvan, e invece di allontanarti il più possibile... hai deciso di restare vicino a casa...
"PERCHE' VOI NON CONOSCETE IL CONCETTO DI PATRIA, IO SONO DI GHAAN, NON AGHVAN... NON SONO IO AD ANDARMENE, SARA' LUI AD ANDARMENE
"Nessuno qui odia Ghaan ma qui tutti odiano Aghvan" dice Bohemon. "La guerra è sempre stata con Aghvan"
Guarda Bohemond, come bloccato.
Dopo un po' si sblocca. ED E' PER QUESTO CHE SIETE QUI E NON SIETE MORTI DI FREDDO EHEHEHEHE
"Tu sai chi è Joad Kempf?" chiede Bohemond.
Annuisce GRANDE COMBATTENTE DI GHAAN. LO SAI PERCHE' NON SIETE STATI ELIMINATI E AVRETE FORSE ANCORA QUALCHE AMICO? PERCHE' A UN CERTO PUNTO GHAAN HA DECISO DI LIBERARSI DI AGHVAN
"ed è successo?" chiede Kailah
FORSE NON COME VOLEVATE VOI MA IN QUESTO MOMENTO AGHVAN NON è PI' A GHAAHN
"E il signore di Ghaan?" chiede Engelhaft.
"E' MORTO IN BATTALGIA COMBATTENDO CONTRO IL VOSTOR ESERCITO. HO SENTITO COSì." E si tocca le orecchie elfiche. "QUANDO HGHAAN DECIDE DI SCARICARTI TI SCARICA" dice soddisfatto
"Chi comanda adesso a Ghaan??" chiede Colin.
"LADY YARA CREDO AHAHAHAHAHAHAH
Beh allora tutto sommato le cose sono andate come volevamo" " dice bohemond.
ASPETTA DI PARLARCI AHAHAHAH EHEHEHEHEH CI SONO TANTE COSE CHE DOVETE SAPERE, SE MI ANDRA *VE LE DIRO'*
"In questo momento abbiamo motivi più concreti" dice Bohemond. "Vogliamo entrare nella sacra dove ci sono i vostri amici"

VOLETE PASSARE DAL PASSAGGIO SEGRETO
"Non abbiamo alternative, o entriamo o moriamo di fame, freddo o massacrati dai nordri"
EH SI QUESTO CANALONE HA SEPPELLITO GENTE MOLTO PIU' EQUIPAGGIATA DI VOI.
Kailah dice ai compagni che forse conviene continuare a sfondare il passaggio a turno, e scambiarsi qui al caldo.
Lui insiste di separarci.
MI PIACEREBBE CHE CI LASCIASSIMO CON LA CONSAPEVOLEZZA CHE MI DOVETE UN FAVORE... EHEHEHE.... MAGARI C'E ANCORA DEL CIBO... SICURAMENTE DEL VINO... EHEHEH... NON SO SE E' AVARIATO... LO TENEVOPER GLI OSPITI MA NON NE HO MOLTI. SE CI TROVASSIMO IN FUTURO... MAGARI... POTETE RICAMBIARE SE NON VI CREERA' PROBLEMI...
"Per essere sinceri facciamo favori molto più a buon mercato a gente peggiore di te, quindi ti ringraziamo perche' ci hai dato sicuramente di più avresti avuto comunque un favore" dice Engelhaft.
SI VEDE CHE SIETE DAVVERO DISPERATI EHEHEHEHHE
YARA E STATA FERITA QUI (e indica la testa) NON CONOSCO LE SUE CONDIZIONI E' TENUTA SEPARATA DA TUTI MA NON HA ANCORA PARLATO DA QUANDO SI E' CONCLUSA L'ULTIMA BATTAGLIA
NESSUNO CONOSCE SUE CONDIZION, DICONO CHE E' VIVA
"E i prigionieri che stanno a Ghaan sono stati liberati?" lui scuote la testa, non lo sa.
Lui si è allontanato un paio di settimane prima - grossomodo. hA UN po' di problemi di memoria.
Parlando del drago, racconta che è stato tirato giu' con una freccia enorme.
"Chi ha il comando dell'esercito di Ghaan" chiede Bohemond. Ricostruisce che Aghvan è scappato in qualche modo e ci deve stare un secondo in comando, un signore della guerra che sta riorganizzando, probabilmente. Ma lui non lo sa.
Colin ha un'altra domanda: "Vengar, tu militavi nel gruppo dei custodi del sangue di manuel raven?"
Scuote la testa.
"Io vengo dai laboratori di Ilsanora"
"Ma allora tu conosci BONDRED?" dice Kailah
"BONDRED E' STATO IL PRIMO, IO SONO STATO TRA I PRIMI 10. CREDO SIA SCAPPATO SU UNA NAVE, CREDO SIA MORTO"
"Noi crediamo che sia vivo" dice Bohemond.
CONOSCO MANUEL RAVEN, CONOSCO CONOSCO I SUOI INNALZATI MA... ERO GIA UN REIETTO QUANDO SI SONO IMPOSTI... SONO STATO SCARTATO PRESTO ... sono INSTABILE INCAPACE DI CONTROLLARMI, HO COMMESSO DEGLI ERRORI
"Non sembri cos instabile, anzi ora mi sembra che ti controlli bene"
MI SONO STABILIZZATO DA SOLO... MOLTI NON CE LA FANNO, LORO DANNO PER SCONTATO CHE NON CE LA PUOI FARE DA SOLO... HANNO CERCATO DI UCCIDERMI EHEHEHEH LORO NON TI LASCIANO ANDARE QUANDO SBAGLI EHEHEHHE NON HAI UNA SECONDA POSSIBILITA' EHEHEHEHHE
"Tu per caso hai mai conosciuto una certa Mirai?" chiede Kailah.
Lui si blocca, immobile.
Scuote la testa. Ansima, turbato. AHHHHH HO RICORDI VECCHI.... RICORDO... UN INCONTRO MOLTO SPIACEVOLE CON LA PERSONA DI CUI PARLI, UNA GRANDE SENSAZIONE DI IMPOTENZA.... NON E'.... UN RICORDO PIACEVOLE
"Allora scusami" dice Kailah.
Racconta di un esperimento di innalzare 8 elfi, e lui è stato l'unico che sia sopravvissuto.
Colin chiede degli innalzati del plotone di Manuel
ESE IL SIGNORE DI GHAAN E' MORTO E' CERTAMENTE MERITO LORO dice lui.
Bohemond elenca i loro nomi. Lui annuisce.
HEHHEHEHEHE
NON POSSONO PIU' COMBATTERE INSIEME, QUESTO E' CERTO
Bohemond dice "visto che li conoscevamo, e non ci siamo lasciati da nemici, siamo preoccupati per la loro sorte"
HO VISTO TANTE BATTAGLIE DEGNE DI ESSERE CANTATE DALLE STORIE DEI BARDI EHEEH MA FORSE IN ASSOLUTO QUELLA CHE MI HA COLPITO DI PIù.... e si blocca.
E' STATA QUELLA TRA SIR CHAD WILSON E CZAR.
E chi ha vinto?"
SIR WILSON NON PUO' PERDERE, DOMANDA STUPIDA QUELL'UOMO SCONFIGGE ANCHE LA MORTE.
"E adesso sta con Aghvan?" chiede Colin.
Annuisce.
"MI PIACEREBBE TORNARE A GHAAN ALMENO PER PASSARE LI' GLI ULTIMI GIORNI. ABBIAMO UN MAUSOLEO DOVE SEPPELLIAMO I MORTI MERITEVOLI..."
"chissà, per quel che vale... se mai ci fosse data l'opportunit di perorare la tua causa, non ci dimenticheremo dell'aiuto che ci hai dato"
IN FONDO STO PARLANDO FORSE COI PROSSIMI GOVERNATNI DI GHAAHM...
"Spero che ghaan torni a essere governata dai ghaanesi, quelli autoctoni"
SPERO CHE LA VOSTRA CAPA SIA ABBASTANZA INTELLIGENTE PER FARE QUESTA SCELTA
"Un'ultima domanda" dice Colin. "Ma tu già ci conoscevi? Tu aiuti tutti quelli che passano di qua?"
"NO NON VI CONOSCEVO, VI HO SEGUITO"
"perchè hai deciso di aiutarci?"

QUALCOSA MI DICE CHE QUESTA GUERRA E' PROSSIMA A CONCLUDERSI E POI... COSA C'E'?
"NEGOZIAZIONI, DICIAMO CHE HO VISTO CHE STAVATE ALLO STREMO DELLE FORZE E NON MICOSTA NIENTE PRENDERMI UN FAVORE DA PERSONE CHE UN DOMANI POTREBBERO RESTITUIRMELO
"Speriamo di sopravvivere per potertelo restituire" dice Kailah
"SENTO IL VOSTRO ODORE E ODORATE DI PERSONE IMPORTANTI, SOPRATTUTTO LEI. e indica lady Juliet dossler.
Lui ha fretta di andarsene e si allontana.
E' PROBABILE CHE PER UN BEL PO' NON CI VEDREMO PI4Uì. MI ASPETTO CHE PRESTERETE FEDE ALLA PAROLA DATA.
Saluta e se ne va.
AH UN'ATRA COOSA C'ERA UN RISVEGLIATO CHE VI DAVA LA CACCIA, L'HO FATTO FUORI.
Ruben "ho una proposta, chi non ce la fa nello stanzone e gli altri fanno i turni"
Si fa così. C'è una cassapanca con provviste aimè non mangiabili. Qualcosa ancora si può rimediare ma poco. Poi ci sta del vino, tanto.
Torna di nuovo a Kailah e Bohenmond.
Si sono ben riscaldati e ritemprati con un po' di vino.

Entrata nei sotterranei della Sacra

Procedono 3 ore alacremente, lo scavo procede con la forza della disperazione.
A un certo punto, con grande gioia sentono rumori dall'interno. Si bussa a ritmo e rispondono.
Si prova a chiamare June, che però esclude che ci sia Mai, il loro codice non funziona.
Si ricomincia a scavare.
June è molto preoccupata per Mai.
Si scava tanto, e ci si avvicina. Loro sono molto più veloci. Probabilmente hanno un buon equipaggiamento.
Entusiasmo, si scava, poi si dà il cambio, e finalmente si apre la pietra di comunicazione e si vede la luce dall'interno... e si vede un tizio, un uomo fuliginoso.
LI VEDO LI VEDO!, grida l'uomo.
Si scava un altro po' e si crea uno spazio per il passaggio. Il tizio... tende la mano a Kailah, passa tu.
Kailah viene tirata dentro e poi gli altri.
"Piacere, io sono il caporale Faber dell'esercito di angvar e mi auguro che sia la lady lì sopra sia chi dice di essere perchè stiamo mettendo a repentaglio tutta la baracca"
In mezz'ora entrano tutti.
Dentro c'è un sotterraneo profondissimo, una galleria enorme e soppacalcata con torce. Per decine di metri massi caduti ammonticchiati.
Hanno fatto un lavoro sterminato. Il passaggio era stato chiuso definitivamente. Sono 5 o 6 persone bene equipaggiate.
Al comando c'è Alan Faber. Lui spiega. "Ci troviamo circa 400 metri sotto il livello zero della Sacra. Quest sono dei sotterranei che non sono mai stati completamente ripuliti dall'esercito, non è un posto sicuro. Andiamocene il prima possibile e se mi dite che siete tutti ho l'ordine di... aimè... di far crollare tutto di nuovo.
"Siamo tutti".
Si fa crollare di nuovo.
Quando entra Lady Juliet è molto conosciuta e tutti si tranquillizzano, hanno lavorato tantissimo in mezzo a molti pericoli per aprire l'accesso.
E' con un certo rammarico che, una volta tutti dentro, viene fatto crollare nuovamente il passaggio, facendo appiccare un incendio in punti strategici per far crollare le impalcature e bloccare in via definitiva le gallerie.
"Fosse per me" dice Alan Faber "almeno la metà inferiore di questo dungeon la farei collassare, visto la merda che ci abbiamo trovato"
"Ma ci sono i resti dei paladini della sacra?" chiede Bohemond
"Aimè non possiamo escludere che ci sia qualche superstite. Questo sotterraneo... vedi questo tappo? Ce ne sta uno molto ben chiuso anche sopra, anche se a quanto sembra abbiao un ospite che riesce a fare dentro e fuori, deve aver trovato un altro modo per fare su e giu'"
Si assiste al crollo, e si prova a risalire.
"E adesso che gli dei ce la mandino buona perchè scendere è sempre più facile che salire", dichiara Faber.
Ci si equipaggia tutti quanti, loro si armano e armaturano. SI notano delle campanelle legate a dei fili, segnali di allarme.
Sono bene organizzati.
"L'ospite indesiderato ha fatto già 4 morti" dice lui, "approfittando delle nostre azioni"
"Uno molto di recente" dice Kailah. "Di chi si tratta?"
Faber la guarda.
"Un soldato dei nostri, si chiamava Lack. Con tutto il casino che abbiamo dovuto fare per venire a prendervi, sta ancora là su un tavolaccio, neanche l'abbiamo potuto salutare come si deve".
"Mi dispiace" dice Kailah.
"Avete di che ringraziarlo, con l'occasione. E' morto per salvare l'amica vostra, è grazie a lui che lei è viva". E racconta, mentre si aspetta di poter risalire, che Mai è stata attaccata al primo piano della Torre della Speranza dal prigioniero sfuggito, che sembra abbia preso le sembianze di uno dei loro, Duncan, ha provato ad uccidere Lady May ma fortunatamente c'era quest'altro soldato che l'aveva seguita e che è riuscito a intervenire quel che è servito a impedire

che avvenisse il fattaccio, ma si è preso una coltellata e c'è rimasto poco da fare."
Racconta anche che i testimoni sono Lady May, che è viva ma ferita, la soldatessa Stephanie, e il terzo, Lack, è morto.
"E il prigioniero è riuscito a fuggire?"
"Quando siamo arrivati noi non c'era già più. Secondo Stephanie è uscito pochissimi secondi prima che arrivassimo noi. Ma era molto buio..."
"Ripuliremo la Sacra da questo scarafaggio" dice Engelhaft.
"Non è l'unico scarafaggio, vi esorto a concentrarvi sulla distanza che ancora ci separa dalla Sacra. Queste centinaia di metri di segrete che abbiamo sopra le nostre teste non sono confortevoli. Non sappiamo se ci siano risvegliati... alcune aree sono state fatte crollare. Anche per ridurre il rischio di risvegliati. E poi c'è un solo un accesso alla fortezza, è stato messo in sicurezza...".
Spiega che ci sono ali dei sotterranei parzialmente franate o pericolanti, difficili da raggiungere. Sopra è stato ripulito tutto, anche le torri erano infestate. Sotto non hanno avuto modo.
Kailah parla in privato con Bohemond confidandole il sospetto che Joad Kempf donna possa essersi sostituito a May.
"Vero che c'erano i testimoni, ma col buio... non c'è da fidarsi. E poi dovremo evitare che si sostituisca alle cameriere, a qualcuno di quelli che ci portiamo appresso"
Bohemond annuisce, anche lui ha la stessa preoccupazione, anche se gli sembra che difficilmente il potere di Joad Kempf sia così grande.
"E' improbabile che sia Mandy Sphere" dice Bohemond, "dovrebbe essere maschio".
"Magari sono tutti e due qui, Mandy e Joad" ipotizza Kailah, in un momento di paranoia.
Intanto si risale per questi sotterranei, è molto complicato orientarsi tra un livello e l'altro. Il percorso è complicato, labirintico e dall'aria precaria, franosa.
A un certo punto si sente una specie di ululato più o meno umano.
"Questo, l'ululante, quasi certamente è un Risvegliato" dice Faber, "lo hanno definito un Risvegliato Ululante. Ce lo immaginiamo tutti legato, incatenato da qualche parte. Sembra che qui facessero qualche esperimento coi Risvegliati. Abbiamo trovato laboratori, corpi dissezionati... ovviamente non i Paladini, ma quelli che sono arrivati dopo"
La risalita è estenuante. L'aria è poco respirabile, soffocante.
Colin, osservando le tracce in giro, si fa l'idea che ci sia una colonia di Kreepar "pulitori" che si portano via le tracce di cadaveri.
Passano alcune ore faticose. Finalmente i soldati si chiudono alle spalle una pesante botola, che viene sprangata e rinforzata con una grata e dei lucchetti.
Tutti tirano un sospiro di sollievo e si ricongiungono con un altro soldato che stava di vedetta: finalmente sono arrivati nella parte superiore del sotterraneo.
"Siamo nella parte bonificata da Jara. Siamo nelle segrete del piano basso, ma comunque è abbastanza sicuro qui" spiega Faber.
"Vi dovete presentare al Caporale Scelto Arthur Gram, che è il comandante in capo", suggerisce poi.

Alba del 26 marzo, l'ingresso nella Sacra

Tra una cosa e l'altra si è fatta l'alba del 26 marzo.
Faber e i suoi salutano e vanno a riposare, dicendo prima che c'è una consegna del comandante: per ragioni di sicurezza si deve girare sempre al minimo in tre, anzi adesso quattro, per non offrire una facile vittima a Joad Kempf.
I nostri annuiscono e escono da una delle torri, sul piazzale che affaccia davanti alla grande Chiesa, monumentale. Bohemond resta col fiato sospeso davanti a un edificio così maestoso, bellissimo nonostante tutte le devastazioni di cui è stato testimone: sembra la quintessenza della Chiesa di Dytros.
Sta albeggiando.
Avanza un gruppetto di tre persone che si avvicinano. Alla testa c'è una donna. Sir Ruben la riconosce. "E' il Caporale Scelto Luna Regent".
Si presentano, ci sono anche due soldati scelti, Marc Tunnel e Dave Ramnel.
Salutano cordialmente Sir Ruben e June.
"Sono felice che ce l'abbiate fatta, Lady May ci ha raccontato che è stata molto dura"
Accompagna il gruppo da May presso un ricetto. "Abbiamo insistito per tenerla qui perchè questo forse è il luogo più difendibile" spiega Luna. "Sono quasi certa che chi dice di volerci dare la caccia non possa... perchè da qui non si accede ai sotterranei, quindi è il più sicuro".
Nel letto c'è May che riposa, con due soldati di Angvard che si allontanano vedendo tornare Luna e il suo gruppo.
Luna lascia soli i nostri assieme a May.
May ha ricevuto un cambio di vestiti. Quelli che aveva sono pieni di sangue e stanno appoggiati da una parte nella stanza.
"Fortunatamente non è mio" spiega May. "In massima parte è della persona che mi ha salvato, a cui devo la vita"
May racconta da quando è arrivata, di aver convinto il comandante a fare la sortita (a causa di un colpo di mano di Luna Regent), e poi dopo l'intervento pirotecnico di Dust. Lei era rimasta indietro e aveva ottenuto di venire a liberare il passaggio, e doveva comunicare con gli specchietti. Doveva dire di aspettare il tempo dell'apertura del passaggio.
Doveva salire a dirlo con gli specchieti, ma al piano terra della Torre della Speranza, è stata attaccata da quello che si pensava fosse Duncan. (Il vero Duncan è stato ritrovato fortunatamente non ammazzato, ma soltanto colpito da una

botta in testa).
Dice che questo aveva armi molto strane, lunghi coltelli sinuosi. Lui le ha dato un calcio fortissimo, ma il miracolo è stato che Luna Regent aveva incaricato questo Lack di non perderla mai di vista e appena ha visto la mala parata si è frapposto, e non c'è stata storia. Nel giro di pochissimi scambi Lack è caduto. La povera May è molto turbata.
Dice che lui ha pronunciato una frase sconosciuta, strana, e la ripete esattamente.
Lei è certa che lui la volesse uccidere.
Poi mentre Lack stava morendo, lui ha detto "tu non ce la farai mai perchè sei murato vivo qua con noi"
"Non sono io murato vivo qui con voi, siete voi murati vivi qui con me", e lo ha ucciso.
May descrive questa voce spietata, disumana.
Poi Joad è scappato, poco dopo sono entrati gli altri. Lack gli è morto tra le braccia.
In tutto questo Stephanie urlava e a chiamato gli altri.
Spiega ache il fatto che non corre buon sangue tra i capi attuali della Sacra, c'è un conflitto tra Lady Luna e il comandante.
Poi May si mette a riposare, mentre il gruppo va a presentarsi dal comandante.
Lui ha spostato la sua base operativa all'interno della Chiesa, che è forse il luogo pià difendibile.

Incontro con il comandante della Sacra

Si salgono i gradini della Chiesa. Bohemond ha l'impressione che sia un po' irrispettoso trasformare la Chhiesa in un luogo diverso, in una base operativa. Entrando, resta ammirato dalla struttura dell'edificio, che ha tutte le caratteristiche dell'iconografia tipica di Dytros, benchè sia più antico dell'arrivo del culto in queste regioni.
Ci sono due guardie che sorvegliano. Fanno un commento sul fatto che il gruppo abbia un po' tardato a presentarsi al comandante.
La chiesa è molto grande e spoglia. C'è questo spilungone con le braccia incrociate, ha l'armatura di Angvard: il comandante Arthur Gram che, sebbene abbia solo il grado di Caporale Scelto, si trova a guidare l'intera Sacra a causa della morte del suo superiore, prima vittima di Joad Kempf.
"Molto lieto di conoscervi, ci hanno parlato di voi. Confesso che non mi siate venuti a salutare prima, ma posso capirlo, che abbiate prima preferito sincerarvi della sua salute. Vi capisco, vi comprendo e vi perdono. E' stato interessante quel che ci ha raccontato Lady May, ci ha detto che avete un sacco di informazioni su quel che è successo ai nostri compagni... spero che vogliate condividere il pranzo con me per raccontarmi tutto con la dovuta calma. Stamattina ci occuperemo dei funerali del soldato Lack Spigen, che ha dato la vita per la vostra compagna."
"Siete al corrente del fatto che questo genere di avversario può dissimulare un aspetto diverso dal suo?" domanda Bohemond.
"Lo sospettavamo, perchè ha compiuto azioni ai nostri danni che non si spiegherebbero altrimenti. Sono a conoscenza di questo tipo di trucchetti che l'esercito di Ghaan può mettere in campo, non ci faremo trovare impreparati"
Il comandante decide che il gruppo potrà alloggiare nel ricetto dove si trova Lady May.
Poi dice che ci sono altri prigionieri di Ghaan, messi in sicurezza. E' molto rispettoso e compunto. Soprattutto tratta con grande rispetto Lady Juliet, di cui riconosce l'autorità.
June si presenta come l'attendente di Lady May.
La mattina c'è il funerale del soldato che si è sacrificato per proteggere May.
Prima Colin dà un'occhiata al cadavere. Ha ricevuto 4 colpi, 2 dei quali potenzialmente mortali. I segni sul suo corpo sono perfetamente compatibili col racconto di May.
Per quanto riguarda il messaggio di Ali, non si trovano per adesso piastrellle rosse per cercare sotto il suo messaggio.
Il gruppo mangia e si riposa.
Nella foresteria si libera il gattino, ci si muove a gruppi. A ora di pranzo si va a pranzo col Capitano
Dust viene dal gruppo a salutare il gruppo. Approfitta della situazione per riposare il più possible e recuperare le energie, dopo il grande sforzo di arrivare in volo alla Sacra con May in spalla.
Gli si racconta la storia dell'elfo mezzo pazzo. Anche Dust ha delle notizie da dare. "E' venuto fuori che Lady May è la nipote del Granduca o poco ci manca, la terzogenita di una famiglia di Greyhaven importantissima, è un pezzo grosso, grossissimo. E si è giocata subito questa carta, è stata molto brava. Ha fatto una mossa che non mi aspettavo, ma è riuscita a ottenere cose che non saremmo mai riusciti ad ottenere. E' molto importante che non ci lasci le penne, potrebbe diventare un casino. A Dossler lo sanno, sicuramente lo sa pure Lady Juliet e pure il paladino, e pure l'amica sua sicuramente. Insomma non lo sapevamo solo noi. Comunque a questo comandante piace fare bella figura coi nobili, questa cosa ce la psosiabmo giocare a nostro vantaggio."
"A questo punto mi devo dare una rassettata e dire che sono figlia di un Dominus" dice Kailah.
"Io sono secondogenito di un cavaliere..." dice Bohemond.
Si pranza alla Chiesa con il capitano della Sacra, all'insegna della massima rispettosa cordialità.

Il pranzo con il Capitano

Mentre si sale sulla scalinata della chiesa si vede che sta tornando Lady Luna coi suoi due soldati, con aria infastidita.
"Buon pranzo!"
"Posso una domanda? Sai se ci sono da queste parti delle piastrelle rosse?" le chiede Colin.
Lei gli dice dove cercare. O nella torre magazzino o nella sacrestia della chiesa.

Pranzo dal Capitano, che presenta tutti i caporali. Racconta un po' delle loro avvenure, di come hanno partecipato alla liberazione della Sacra e di come dopo la partenza di Yara siano rimasti bloccati da Ymir.
E' molto interessato al racconto del viaggio dei suoi nuovi ospiti e commosso dal recupero dell'ascia di Rak Jim.
Grande cordialità e si mangia.
Dopo mangiato fa un po' di domande per capire il gruppo come si ponga politicamente. I nostri non nascondono le proprie simpatie per la compagnia di Barun e a parte qualche piccolo dettaglio sono pronti a parlare con grande schiettezza.
A sua volta il capitano dice che vuole rendere completamente inutilizzabile il passaggio segreto, facendo crollare parecchi livelli del sotterraneo. E' convinto che "l'ospite indesiderato" sfrutti il sotterraneo, e magari dei passaggi segreti, per muoversi non visto per la fortezza.
Il gruppo si mette a disposizione per eliminare Joad Kempf. Gli si raccontano le informazioni acquisite dall'Elfo, ma il capitano ne prende atto ma preferisce non comunicarle ancora in giro, visto che non sono ancora verificate.
Al termine del pranzo i nostri vanno a riposare nei loro alloggi, un po' incuriositi dell'evidente ostilità di Lady Luna per il capitano, che tutto sommato non ha fatto una cattiva impressione: sembra uno molto ligio alle regole, rispettoso dell'autorità, certamente non un genio ma neanche una cattiva persona. Allora Lady Juliet decide di parlare in privato con Lady Luna per capire meglio come stanno le cose.

Date rilevanti

Approfittando della giornata di riposo, i nostri cercano di riepilogare un po' le date rilevanti.
Il contingente dalla Sacra è partito il 3 febbraio (come da calendario di Ali). Poi ci sono stati vari scontri con le retroguardie di Ghaan. Nella seconda metà di febbraio vari scontri.
Joad Kempf e gli altri prigionieri sono stati catturati il 2 marzo.
Il 6 marzo sono cominciati gli avvistamenti dei Nordri di Ymir. Unico scontro, e loro si sono chiusi dentro e sono finiti assediati.
Il 9 marzo fugge Joad Kempf dalle segrete.
Il 10 marzo, quasi contestualmente, è morto il capo Karl Eins.
Il 16 marzo ammazzato Uther Mann, soldato semplice di Angvard, il superstite della battaglia del passo.
Il 21 marzo ammazzato Chriss Eterlen, soldato semplice di Dossler.
Il 25 marzo - ieri - morte di Lak Spigen che si è frapposto salvando May. E' stata la prima volta che Joad Kempf ha preso un rischio, forse voleva ammazzare proprio lei.

Giornata tranquilla

I nostri riposano e si rifocillano per quanto possibile.
Il soldato che era prigioniero dei Nordri, soldato di Angvard, riprende servizio nel plotone di Ritter. Derek invece, della Locanda del Puma, è un po' incerto. "Sei arruolato nel 23esimo Plotone di Uryen", gli dice allegramente Bohemond. Derek è ben contento. I nostri restano relativamente liberi di movimento, anche se comunque a disposizione a svolgere incarichi per la gestione della Sacra.
Si aspetta che torni Lady Juliet e ci racconti il suo colloquio con Lady Luna. La giornata intanto trascorre con tranquillità, riposo, cibo e caldo.
Verso sera arrivano due soldati che, sapendo che ci sono 2 medici, chiedono disponibilità per l'indomani per visitare alcuni soldati che hanno problemi di salute, legati per lo più al freddo.
Colin chiede se ci sia un'infermeria, che c'è, per quanto un po' sguarnita di materiali utili.
Colin si offre anche per la sera stessa e guarderà un soldato che ha un rischio di amputazione al piede, ma poi dovrà restare lì a dormire. Questo è il plotone di Ritter.
Quando torna Lady Juliet, racconta. Tutti presenti.
Spiega di aver parlato molto con Luna Regent.

- Cosa pensa Luna Regent del Comandante?

Luna pensa che non è l'uomo giusto nel posto giusto. Non ha nulla di terribile ma qui servirebbe un comandante di polso, pragmatico. Questo è un attendista, molto cauto, ha paura di sbagliare e la paura lo blocca. Non è efficace. Luna ha paura che questo riesca a tenere la Sacra, che è già troppo poco difesa.

- Cosa sa Luna Regent di Joad Kempf?

Luna dice che c'è una biblioteca che non è stata distrutta dai risvegliati, è rimasta in teoria in buono stato. Lei ha fatto un po' di ricerche e ha recuperato un po' di informazioni interessanti. Fa un quadro dettagliato sulla tradizione di Joad Kempf, che coincide a grandi linee con quello che sanno i nostri.

- Come pensa Luna che si possa uscire con i Nordri lì?

Secondo Luna è impossibile. Il passaggio è stato interdetto da Yara, ed è stato un miracolo che May abbia convinto il Comandante a riaprirlo, ma ormai non si aprirà mai più. Secondo Luna i Nordri potrebbero addirittura riuscire ad entrare. Le due fortificazioni sul ponte sono a rischio, se ci si piazzassero i Nordri sarebbe un grosso problema.

- Cosa sa Luna dell'organizzazione di Ghaan?

Da quel che Luna sa, a Ghaan esistono 2 fazioni: gli "eredi dell'avamposto" (irredentista che rivendica l'avamposto - che

sarebbe la Sacra, quando era un castello di epoca Shanti), che difesero l'avamposto nei 5 lustri di tenebra. Esprime i governanti e le alte cariche del feudo, fondatori della Signoria di Ghaan e hanno il consenso popolare. Tra loro ci sta Estov Ghaan. Poi ci sono "le genti di ghaan", i discendenti dei coloni arrivati dopo la caduta del Kanast di Feith e sono la maggioranza della popolazione ma con poco peso politico. Aghvan l'Invitto è uno di questo gruppo. Le due fazioni discendono comunque tutte da Greyhavenesi, anche se arrivati in due periodi diversi. Entrambi si sono mescolati coi sopravvissuti delle popolazioni locali, discendenti dei Khanast. La popolaziome si è ormai meticciata molto.
Durante la notte vengono organizzati dei turni di guardia, mentre Colin passa la notte all'infermeria a prendersi cura di uno dei soldati del plotone di Faber, Eymar Deolwyn, soldato semplice, che ha un piede messo male (probabilmente infortunato mentre liberava la galleria per far entrare il gruppo).

Alla ricerca delle mattonelle rosse

Sorge il sole del 27 marzo.
Al mattino viene il plotone di Ritter. "Ci chiedevamo se non vorreste essere inclusi nelle attività di pattugliamento della Sacra, perchè siamo pochi..."
Kailah dice che andrebbe bene ma prima dobbiamo cercare un dispaccio dei compagni di Uryen, nascosto sotto le mattonelle rosse. Ritter si dimostra disponibile e accompagna il gruppo al Magazzino.
Si va a vedere, c'è grande disordine, soffitta immensa. Stanno ancora inventariando la roba che ci sta dentro. Ci si vede anche poco.
Ci sta un mucchio di mattonelle e si va a vedere. Si spostano una per una per benino, ci si mette una ventina di minuti ma non ci sta niente.
Il secondo posto dove cercare è la Sacrestia.
Andando verso la Sacrestia Ritter dice altre cose: la prima cosa riguarda Dust, "Il comandante non è proprio contentissimo di avere un mago ricercato ad Angvard all'interno della Sacra e vi chiede che non lo lasciate mai solo e a lui farebbe piacere che gli fosse inibito di girare da solo per la Sacra, meno si muove meglio è" dice Ritter in modo cauto, per non farci innervosire.
Viene rassicurato.
La seconda cosa, "il comandante si vuole sincerare delle condizioni di May, vuole far sapere a Lady May che è a disposizione"
Poi porta il gruppo dal Comandante (intanto si sentono le urla assurde del poveraccio sotto i ferri di Colin, che sta operando in ferito). Si sentono le urla terribili e anche Ritter si impressiona e va a chiedere. Poi torna e dice che Colin sta facendo una specie di cura al piede del ferito. E chiede per dopo l'aiuto di Engelhaft, che fa una faccia un po' stupita.
Si va dal Comandante.
Lui è contento e dice che nel pomeriggio ci sarà una esecuzione, "Sto cercando di comunicare col nostro assassino" dice. Dice poi che quando è morto il 20 marzo è morto Cris Emberlen, come rappresaglia è stato giustiziato un prigioniero di Ghaan. Era un tentativo di spiegare all'assassino che se ammazzava qualcuno anche i prigionieri sarebbero stati ammazzati. Oggi ammazza un altro prigioniero di Ghaan, sperando di dissuaderlo dal decimare i suoi uomini.
Sembra che il Capitano sia molto deciso, non sta chiedendo un parere ma semplicemente lo comunica. Bohemond si rende conto che sarebbe un'enorme errore mettere in discussione questa decisione, perchè rischierebbe di non ottenere nessuno effetto, e incrinerebbe i nostri rapporti.
"Io li ho interrogati tutti e dichiarano di non conoscere questo assassino" dice lui, "però una volta che avrò scelto chi giustiziare, se volete lo potete interrogare, non ho nulla in contrario, magari avete degli strumenti per convincerlo"
Kailah imbarazzata chiede della Sacrestia e il Capitano accompagna il gruppo. Ci sono le mattonelle rosse utilizzate per un pavimento evidentemente sciupato in precedenza, in una specie di cucina.
Le mattonelle sono ben murate, i nostri provano a picchiarci sopra per sentire se ce ne sia una che suoni a fesso, ma niente. Dopo un po' Kailah chiede a Bohemond di distrarre e allontanare il capitano e fa l'incantesimo "Polvere", ma capisce con certezza che non c'è niente sotto alle mattonelle della Sacrestia. E' anzi un buon lavoro, ben fatto, certamente opera del Plotone di Uryen.
"Sono stati quelli del Plotone di Uryen?" chiede Kailah. Il Capitano annuisce.
Viene presa in considerazione la possibilità che ci sia un locale sotto la Sacrestia, e che si debba cercare lì. Il capitano dice che c'è una cripta chiusa, e che se serve può concedere che venga aperta, in presenza di Lady Juliet, nel pomeriggio dopo l'esecuzione.
Engelhaft raggiunge Colin per aiutarlo nella suturazione della ferita del piede del soldato semplice operato. Gli altri vanno da Faber e gli chiedono se ci siano, da qualche altra parte nella Sacra, delle mattonelle rosse.
Lui dice che dovrebbe essercene un po' anche nei primi piani delle segrete, dove era stato iniziato un lavoro di bonifica e risistemazione ad opera dei soldati di Uryen, che poi però non era terminato perchè erano dovuti ripartire.
"Ci si può andare?"
"Dipende, sì ma dobbiamo organizzarci bene perchè potrebbe essere un posto dove potrebbe nascondersi il nostro assassino, le catacombe. Il Comandante non vede di buon occhio aprire quelle porte, sotto ci stanno i risvegliati cattivi, con la spada... non ne vediamo uno da quando Yara se n'è andata ma i primi giorni ne sono spuntati un paio e sono stati guai grossi. Non lo so se riesco a convincere il comandante... fateglierlo chiedere da Lady May. Il Comandante va saputo prendere, è una brava persona ma va saputo prendere. Tende ad avere una parola sola, meglio che vi dica subito si o che non vi dica subito no. Se dice no poi non lo convincete più" dice Faber, che dice pure che se riusciamo a convincerlo,

lui scenderà con noi perchè le segrete lo affascinano.
I nostri tornano alla base e chiedono a May di intercedere presso il Capitano per ottenere l'accesso ai sotterranei. Lei acconsente.
Dust scende le scale stiracchiandosi. "Si dorme alla grande qua, uno dei posti migliori che abbia visto negli ultimi tempi!"
Lui dice che ha poteri in grado di percepire la vita e quindi potrebbe essere utile per stanarlo dalle catacombe.

Visita al condannato a morte

Nel primo pomeriggio del 27 marzo squillo di trombe, fanfara. Arriva un soldato a comunicare che nel giro di un'ora e mezza si terrà l'esecuzione del prigioniero. Per l'evento è richiesta la presenza di tutti quanti.
Prima è permesso scambiare qualche parola con il condannato.
Il malcapitato è stato catturato durante l'ultimo scontro coi soldati di Ghaan, che svolgevano azioni di guerriglia nei paraggi. Furono presi in tutto 5 prigionieri (tra cui Joad Kempf). Il 2 marzo catturati Ghaanesi.
Engelhaft va a parlare col morituro, insieme a Bohemond e Sven, e Colin. Lady Juliet va a chiedere a Engelhaft "ma secondo te non c'è proprio modo di far recedere da questa intenzione il comandante?"
Purtroppo lui le spiega che non si può far nulla.
I 4 prigionieri erano 2 soldati semplici e 2 soldati scelti. Uno dei soldati scelti è stato già giustiziato, oggi ne verrà giustiziato uno semplice. Stuart Freulein.
Dopo aver accompagnato gli araldi nel loro giro, Stuart viene portato in una stanza isolata dove potrà parlare con i 4.
Il povero prigioniero è denutrito, debolissimo. Barba lunga, sporco, malconcio. Sguardo ancora fiero, dimostra poco meno di 30 anni.
Engelhaft lo saluta e lo fa sedere sull'unica sedia.
"Ci siamo... purtroppo... tanto ormai ci ho fatto l'abitudine, all'idea di finire qui i miei giorni. Se non altro mi è capitato un luogo più bello di altri"
"Decisamente" dice Engelhaft. "E' un onore poter finire qui. Mi dispiace perchè questo non dovrebbe fare parte della logica di guerra, questa logica della rappresaglia sui prigionieri... noi tendiamo a non praticarlo"
"Il punto debole del Kanun è che ognuno lo interpreta come vuole. Ma voi non siete della zona, venite da giù?"
"Eh si... certo se dall'equazione fosse stato tolto Joad Kempf le cose non sarebbero arrivate a questo punto"
"Immagino che sia riuscito a dare molto fastidio se continuiamo a morire anche noi" dice lui.
"Non credo che questo sia il modo più corretto di fare la guerra... stiamo parlando di gente asservita alle divinità delle tenebre..."
"Ma stai parlando di chi mi ha condannato a morte o di Joad Kempf?"
"Di Joad Kempf. E' lui che ha inserito questo germe nefasto nella dinamica di guerra... poi i comandati compiono rappresaglie di fronte a omicidi efferatii alle spalle"
"Alla fine tutto si riduce a una questione di uova e di galline"
"Si ma certe galline sono malate dentro" dice Engelhaft. "Ma sto Joad Kempf era amico vostro?"
"Ha combattuto con noi" dice lui. "Pensi che ci abbia sfruttati per entrare qua dentro?"
"Penso che tu sia intelligente"
"Io penso che avrebbe preferito restare fuori" dice il prigioniero. "O pensi che sia entrato dentro per uccidervi tutti?"
"Io penso che ha più libertà di azione dentro che fuori" dice Engelhaft.
"Il destino ha fatto sì che Joad Kempf potesse essere 10 giorni alla mercè dei suoi avversari... senza che nessuno lo riconoscesse", e guarda Bohemond, "se ci fosse stata la persona sbagliata avrebbe potuto ucciderlo senza nessun problema. O pensi che sia immortale?"
"Non è immortale" dice Bohemond. "Ogni tanto ne muore qualcuno, viene sostituito e anche chi lo sostituisce muore"
"E' un soldato" dice il prigioniero.
"Non è un soldato, è un ladro" dice Engelhaft. Scambio di sguardi. "Tu ritieni che il suo modo di combattere sia in fondo... efficace e corretto?"
"A lui danno delle missioni, dei compiti... e lui li svolge. Non ha potere decisionale"
"E chi glie li dà gli ordini?"
"Le stesse persone che li danno a me: è un soldato di Ghaan, nè più nè meno" dice il prigioniero. "Non conosco gli incarichi che gli sono stati assegnati. Dipende dal Signore di Ghaan, dai generali e dai comandanti"
"E a te chi dà gli ordini invece?" chiede Engelhaft.
"Tantissime persone, nello specifico quando sono stato catturato ero agli ordini di Amos Svardlog, uno dei prigionieri ancora vivi. Il nostro comandante è morto durante lo scontro"
Engelhaft si innervosisce un po'.
"Purtroppo io ho l'idea che tu sia qui come prigioniero perchè serviva a far entrare Joad Kempf"
"Ma questo significherebbe che abbiamo perso apposta lo scontro contro di voi, ma ti assicuro che non è così, noi volevamo vinto"
"Ma abbiamo scoperto che tu non conti niente, perchè tu prendi gli oordini da un soldato scelto, mentre lui prende gli ordini dal Signore di Ghaan."
"Posso farti una domanda?" chiede Bohemond. "Mettiamo da parte le sottigliezze della guerra, perchè chi combatte la guerra sotto uno stendardo ha le sue ragioni. Tu questo posto l'hai chiamato La Sacra. Secondo te perchè si chiama Sacra?"

"Di certo io non sono nato a Ghaan, appartengo a quelli che vengono definiti di seconda generazioni e sono abituato a chiamarla Sacra perchè da quando sono nato è sempre stata chiamata Sacra."
"Tu forse non lo sai ma questo luogo era sacro da tempi molto remoti. Questo luogo ha un significato che va al di là delle bandiere che sventolano sulle se torri. Mi rendo conto che ora non ci siano molte speranze per te. C'è una cosa che voglio chiederti: se un domani questo luogo, al di là dkke bandiere, tornasse al culto al quale fossededcato, aperto a fedeli di Ghaam e di Angvard, ti vedresti sconfitto?"
"Che domanda complicata che mi fai... sono una persona semplice.
"Ritengo che la tua morte sarà uno spreco" gli dice Bohemond. "Ma non pssso far altro che compatirti.
"A Ghaan non tutti vedano di buon occhio certe operazioni militar"dice il prgioniero.
Engelhaft sioffre di recitare una preghiera insieme ma il prigioniero declina l'offerta..
Engelhaft impartisce una benedizione.
"Posso sapere il tuo nome?" chiede il prigioneiro a Bohemond. Lui si presenta, poi chiede anche quello di Engehaft.
Colin fa un'ultima domanda. "Il tuo atteggiamento da soldato mi ha ricordato un'altra squadra di Ghaan con cui abbiamo fraternizzato. Tu conosci la squadra di Ardee Drachen?"
Lui la conosce. "So di chi stai parlando. Anche lei non è originaria di Ghaan, ancora meno di me"
"Adesso sai dov'è?"
"Credo faccia parte del distaccamento in capitale, a Ghaan. Probabilmente a quest'ora ha già finito di combattere coi vostri alleati, nel bene o nel male"
Ringraziamenti e saluti.
"Ma... quando avrò la possibilità.... ma c'è l'ultimo desiderio del condannato? E'previsto nel vostro ordinamento?" domanda.
"Spero di si ma sarebbe una vergogna se non lo fosse" dice Sven.
"C'è un piatto semplice da preparare che non mangio da un sacco di tempo. Mi sarebbe piaciuto fare questo ultimo pasto"
e dice il nome di una pietanza molto semplice a base di patate e rosmmarino. "Patate alla Manticora", così si chiama.
"Pensa che sughetto che c'hanno" dice Bohemond.
Alla guardia Bohemond chiede la ricetta delle Patate alla Manticora.
L'ultimo desiderio viene concesso. "Stiamo a fa' una cazzata, facciamo pure una buona azione" commenta il soldato guardiano.

Esecuzione del prigioniero

Mezz'oretta prima della esecuzione.
Ed ecco che l'esecuzione viene allestita nel cortile: c'è un vero e proprio cappio, il poveretto sarà impiccato.
E' stato preparato un leggio con delle pergamene e si accinge a leggere, quando arriva il condannato.
Poco prima dell'esecuzione arriva Dust. "Ehh.. stiamo tutti qua"
Il secondo del capitano inizia a leggere e citare il kanun.
Stiracchia un po' tutte le norme per dare un quadro di legittimità all'esecuzione.
Svolge le funzioni di boia un altro soldato, a viso aperto. Il condannato è molto avvilito e spaventato. Cappio al collo e via.
Bohemond e Colin si rendono conto che la maggior parte delle persone non è contenta di quel che è successo.
Quelli di Angvard sono per lo più d'accordo col comandante, mentre quelli di Dossler no, hanno espressioni critiche e dispiaciute.
Soddisfatto il comandante.
Busogna far chiedere a Lady May al comandante di poter scendere l'indomani nei sotterranei.
Nel pomeriggio Kailah studia un po' lo spell sul Volare insieme a Dust, facendo un po' di giretti coi compagni in un posto tranquillo.
Bohemond ha la chiara sensazione che Joad Kempf stia ignorando il gruppo in questo momento, come se avesse altro per la testa. Chissà cosa.
Biblioteca viene un po' esplorata.
Scende la sera. Lady May chiede e ottiene udienza dal comandante, insieme a ruben, lady Juliet e Sven.
Vanno loro quattro in udienza dal comandante.
Il colloquio di May e Juliet avviene in privato per un'oretta.
"La notizia buona è che siamo riuscite ad ottenere che organizzerà una spedizione per le segrete. La notizia meno buona è che lui ci ha fatto già moltissimi favori, non vuole fare dentro e fuori con quella zona ad alto rischio, e quindi dice si ma mettiamo questa ricerca in un contesto più ampio, una spedizione in cui cerchiamo anche tracce di Joad Kempf e così via."
In pratica il comandante vuole dare l'impressione che la spedizione sia stata decisa da lui.
Secondo Lady Juliet lui non è mai sceso nelle segrete ma le conosce bene, sebbene per sentito dire.
Dice anche che chi è ferito è meglio che non scenda. Gli imbranati nemmeno, perchè i passaggi sono angusti e pericolosi, disseminati di trappole. Un conto è la strada già percorsa più volte. Però prendere percorsi alternativi è molto rischioso.
La spedizione sarà guidata da Alan Faber, l'unico che un minimo ci capisca di queste cose, sperando che Faber sia in

grado di evitare che muoia troppa gente a causa delle trappole.

Faber descrive il dungeon

Sera del 27 marzo, i nostri stanno per andare a dormire quando sentono bussare alla porta.
"Chi è?"
E' il Caporale Alan Faber, che organizzerà la spedizione dell'indomani. Nonostante le regole di coprifuoco e l'obbligo di muoversi sempre in gruppo, sembra che Alan Faber sia da solo, sventola un foglio che ha in mano.
"Prima di andare a dormire sono venuto a scambiare quattro chiacchiere con voi in merito a questa", e mostra la peramena, che è l'incarico per la spedizione dell'indomani.
"Sono stupito di vederti da solo" dice Bohemond.
"Noi comandanti di Plotone possiamo stabilire eccezioni al protocollo. Questa è una visita informale e ho preferito congedare i miei uomini prima di venire qui, ma non ho corso rischi, sono rimasto solo solo poco"
Si accomoda e spiega che vuole dare un po' di indicazioni al gruppo su come funzionino le segrete della Sacra.
"Fino adesso per semplicità abbiamo parlato delle segrete come questo nugolo di stanze che scendono da qui fino al canalone, per ben 12 livelli. Voi, per capirci, siete entrati dal dodicesimo e siete risaliti fino al primo, che è quello più alto. Il percorso che abbiamo fatto noi ci ha portato a uscire alla Torre della Fede", spiega Faber.
Dice che ogni livello varia tra 2 e 4 metri, e distano tra 1 e 10 metri, con distanza crescente man mano che si scende.
"I primi tre livelli sono quelli lastricati e costruiti in muratura, quelli sottostanti sfruttano di più le cavità naturali presenti nella locanda, con alcune eccezioni, ci sono delle stanze anche in basso molto curate. Il dungeon è stato costruito tutto in epoche remote, prima dell'arrivo di Greyhaven. In seguito sono stati fatti vari restauri. I primi due livelli sono divisi in 4 sezioni, in teoria non comunicanti tra loro. Solo una di queste sezioni consentiva l'accesso ai successivi 10 livelli inferiori.
"
Faber traccia degli schizzi sommari per farsi capire.
"Un tempo i quattro dungeon non comunicavano e uno solo aveva la scala che scendeva ai livelli inferiori, quello che si apriva sotto la torre della giustizia. Un crollo ha messo in comunciazione il dungeon sotto la Torre della Fede con quello della Torre della Giustizia"
A domanda, dice che l'esercito di Uryen non è entrato nell'ingresso della Fortezza, che dovrebbe essere una sezione isolata, che pur contiene oggetti di valore, minerali pregiati. L'esercito di Uryen ha lavorato principalmente nella zona sotto il tempio dei Difensori, nel mausoleo dei caduti, erano molto interessati alle tombe, in particolare c'èra uno stregone, e ci sono stati parecchio in quel mausoleo. Hanno anche restaurato il primo livello della giustizia e la Fede, dove hanno aperto la porta di accesso, che avevano rotto per entrare la prima volta, e quindi hanno anche ricostruito quella porta".
Faber dice che a questo punto siamo noi a dover decidere dove andare, posto che per il Comandante è la stessa cosa, indifferente.
Kailah chiede se ci possano essere altri punti di collegamento, magari sconosciuti, tra i vari dungeon. "Ad oggi non risultano altri passaggi tra le torri, ma si ritiene che oltre agli accessi noti ci siano passaggi segreti e piani inclinati antichi e ormai sconosciuti" dice.
Più recenti ricetto degli erranti e torre della penitenza, che quindi sembrerebbero sicuri.
Colin chiede dove siano state assassinate le vittime di Kempf.
Lack nella torre della Speranza.
La morte di Carl Eins è avvenuta all'interno del Tempio dei Difensori, che era guardato ma ricostruendo gli eventi ci sono due scuole di pensiero, i pavimenti sono stati rifatti e non ci sono botole. Probabilmente è successo che Joad Kempf si sia introdotto durante il cambio della guardia, ha aspettato qualche ora e poi ha agito.
Uther Mann e Chris Emberlen sono stati uccisi nella zona della zona stalla / ricetto degli erranti, che fa pensare che sia uscito da un accesso alle segrete sconosciuto.
Faber racconta che stranamente, nonostante una nevicata, non si sono trovate le tracce dei suoi passi.
"Ci sono stati furti?" chiede Kailah
"Solo una cosa, a cui abbiamo dato poca importanza. Praticamente, quando abbiamo spostato l'ospedale avevamo ammassato molta roba nella Torre della Speranza, e l'abbiamo spostato nella Torre della Carità. Il soldato che poi è stato trovato morto, Chris Emberlen, proprio uno o due giorni prima di morire parlò con uno del plotone di Faber, lamentando la scomparsa di alcune damigiane particolari, piccole ma fragili"
Faber dopodichèè torna a dormire, facendosi accompagnare per non girare da solo.
Si parla con Dust, che ha ascoltato tutta la descrizione di Faber.
"Beh, mi sembra che ci siano tipi di rischio diverso a seconda di che dungeon vogliamo affrontare. Alcuni hanno rischio basso, come quello sootto il mausoleo dei caduti, e un'occhiata glie la darei volentieri. La fortezza non ci fanno andare, mi piacerebbe per i minerali rari... ma non credo sia in programma. Io vi faccio questa proposta. Io vengo, e se... se i miei poteri si renderanno necessari per salvare la pelle di qualcuno che altrimenti sarebbe morto, io voglio entrare nel sotterraneo della fortezza dove potrò scegliermi la mia ricompensa e porterò via un solo oggetto, prenderò qualcosa che ai loro occhi non vale niente"
Si decide chi deve andare. Restano con May, Ruben, June e Lady Juliet.
"Sotto la chiesa sicuramente hanno lavorato quelli di Uryen" dice Kailah.
"Sì e Ali ci avrà lasciato il messaggio in un posto dove è possibile trovarlo" dice Bohemond. "Questo esclude i livelli bassi

del dungeon"
"Iniziamo dalla cripta e poi la Fede, che hanno sfondato loro il portone per entrare, dove sicuramente sono passati per entrare e poi passiamo da sotto fino a risalire da giustizia"
Si va a dormire. Si fanno turni di guardia:

- Sven e June
- Bohemond e Kailah
- Engelhaft e Ruben
- Colin e Malandrino

Durante il cambio tra Engelhaft / Ruben e Colin / Mallandrino, si sente del rumore, come del vociare, gente che chiama gente.
Sembra che sia successo qualcosa, c'è agitazione nell'aria. E' notte ma manca poco all'alba.
Viene suonato un corno che non depone bene.
Ci si sveglia tutti.

Attacco nella notte

Il 28 marzo inizia male. Si guarda dalla finestra per cercare di capire, si vede passare il gruppo di Luna Regent che procedono verso nord-ovest, verso la Torre della Giustizia. Hanno le torce accese perchè sta per albeggiare ma è ancora buio.
Si va in 4 o 5 a vedere che succede: vanno Colin Sven Engelhaft Kailah e Bohemond. C'è movimento intorno alla Torre della Giustizia, gente che cerca tracce.
Arriva il Caporale Ritter, con aria preoccupata, chiede se abbiamo visto qualcosa. "Abbiamo una rogna che non mi piace per niente, uno dei miei, Orton, è andato a pisciare nel pitale al piano terra della Torre della Giustizia, era uno dei due di guardia alla porta del cibo, ha fatto un piano di scale, ha tirato fuori... ha fatto quello che doveva fare poi ha preso una botta da dietro e si è svegliato pochi minuti dopo con un grande dolore al di dietro"
"Alla nuca spero" dice Bohemond.
"Nono, al didietro. Se venite vi faccio vedere meglio" dice Ritter.
"Me la rispiegate, non ho capito bene?" cheide Engelhaft
"C'è uno che ha dolore al didietro" dice Sven.
Il malcapitato, ben vivo, sta sdraiato in posizione ridicola e assistito da uno dell'infermeria, che però dice che riesce a camminare.
"No, è meglio se ti fai portare" insiste il portantino.
Colin pensa che questo abbia ricevuto una ferita nella zona posteriore del corpo.
L'altra guardia che sorvegliava il cibo, molto professionale, sapendo che non doveva lasciare la postazione, non si è mosso.
Intanto arriva pure il comandante a sentire che è successo.
Erano Duncan e Orton, Orton è sceso e ha ricevuto la botta in testa e la ferita nelle parti basse. E Duncan non si è mosso dalla porta, e ha chiamato immediatamente aiuto.
Orton dice "L'unica cosa che mi ricordo è che stavo per iniziare a fare pipì e mi sono risvegliato con la faccia a terra e un grandissimo dolore al fondoschiena"
Duncan conferma che a un certo punto ha sentito un doppio colpo e poi un gemito. Ha chiamato aiuto e poi silenzio totale.
Faber chiede a Kailah di andare a vedere (da falegnami) per capire da dove è passato Kempf.

La ricerca delle tracce di Kempf

Il punto dell'aggressione è vicino all'ingresso e Kailah sta lì con Faber per fare POLVERE.
Bohemond resta con Kailah e anche Sven.
"io sono praticante di magia e potrei forse trovare qualche traccia utile, finchè le tracce sono fresche" dice a bassa voce Kailah a Faber. Lui si sincera dove sia il comandante, poi manda tutti via tranne Bohemond e Sven e lui. Fa chiudere le porte.
Per i primi secondi sembra che la polvere si muova stranamente a onda, che partono dal posto del pitale, che è caduto e ha sparso un po' di schifezze in giro, da lì sembra che la polvere percorra una linea curva verso un'apertura di legno che dà in un altro ambiente.
"Andiamo a vedere di là" dice Kailah, insieme a Faber.
Intanto bussa il comandante e dice di riaprire la porta. Faber dice "inventatevi una scusa, tenetela chiusa", a Sven e Bohemond.
"Arriviamo, arriviamo" bofonchia Sven con voce ovattata.
"Allora? Forza!" insiste il capitano.
Bohemond si mette sullo specchio della porta. "Un attimo di pazienza, stiamo finendo di fare dei rilievi"
Kailah guadagna l'altra stanza con Faber e seguono le tracce, che oltrepassano due stanze, da una (disimpegno con un tavolino) ad un'altra, uno sgabuzzino delle scope svuotato, e sembra che la polvere finisca qui e si spanda in questo piccolo magazzino.
"E' qui, dobbiamo cercare qui"

Parete esterna della torre, soffitto e pavimento di pietra ben quadrata.
"Alan, dobbiamo cercare qui".
"Ok, mettiamoci al lavoro" dice lui.
Il comandante guarda il pitale e bofonchiando dice "pulite quella merda" a Sven e Bohemond.
Bohemond nota che il pitale è rovinato nel punto dove è caduto, si è abbozzato.
Sven nota anche che c'è un pezzo di sagoma del corpo di quello che è caduto, sotto alla quale non c'è il liquame. Dove stava questo, la chiazza non è penetrata, come se fosse stato versato dopo.
Intanto Kailah e Faber indagano e ci mettono parecchio tempo e alla fine concordano che il pavimento si inclini in qualche modo. Ma va a sapere come. (come se si inclinasse da sotto, non da sopra, la leva dovrebbe stare di sotto)

Prime cure al ferito

Intanto Engelhaft e Colin accompagnano il ferito all'infermeria. Il ferito insiste che potrebbe camminare e che si sente bene. "Non si sa mai, queste ferite al fondoschiena sono insidiose"
Lui puzza molto. Vestiti e capelli puzzano e sono inzaccherati.
La ferita, lui aveva un'armatura non pensata per proteggere il fondoschiena se sei disteso a terra. La cosa più probabile è che con uno stocco o qualcosa di più rudimentale, un paletto di ferro, un grosso chiodo qualcuno lo abbia punzecchiato da dietro. Il danno c'è, sta sanguinando copiosamente.
E' un danno quasi interno, il punto dove la punta ha bucato è dentro il suo corpo.
Colin non sottovaluta la ferita perchè questo, che pure dice che non è niente di grave, in realtà rischia abbastanza un'infezione o anche che ci possano essere lesioni agli organi interni.
Il poveretto è preoccupato soprattutto della sua dignità. "Dovremmo parlare di ferita alla schiena", dice lui. "Non vorrei diventare lo zimbello delle donne del vostro gruppo", insiste.
I nostri si ricordano che questo poveraccio è stato il boia dell'esecuzione del prigioniero.
Alan "io questa cosa devo fare rapporto al comandante"
Kailah acconsente. "Magari evita di dirgli come abbiamo trovato la traccia..."
"Certo. E questo ci dice che anche questa torre non è sicura, è un problema che va risolto".
Vanno dal Comandante.
Faber dà ordine di riempire lo stanzino di roba rumorosa, che fa baccano, così la prossima volta che apre gli casca tutto sopra e fa rumore.
Kailah resta con quelli di Luna Regent.
"Che ne pensi?" chiede Luna.
"Penso sia una vendetta perchè ha fatto il boia ieri", risponde Kailah.
Luna anche è d'accordo e dice che andrà in biblioteca per vedere se ci sono dei precedenti nella zona, tra i processi degli ultimi anni o secoli, se c'è una pratica di rappresaglia analoga.
Kailah le dice anche del piano inclinato.
Bohmond e Sven assistono al rapporto di Faber al comandante.
"Lo stronzo, adesso lo andiamo a stanare! bene, organizza uesta spedizione e fatemi sapere da dove vogliono passare loro e poi andiamo a murare questo passaggio del cavolo" dice il comandante, e se ne va bofonchiando.

L'esplorazione del Sotterraneo della Sacra

Faber dice "avete riflettuto su dove passare per iniziare?"
"Pensavamo di iniziare dal mausoleo, dove è probabile che ci sia traccia dei nostri compagni, e poi a quel punto vorremmo fare un giro dalla Torre della Fede e da lì ricongiungerci a quella della Giustizia, percorrendo la galleria"
"Ok, sul mausoleo secondo me non avremo problemi, ma mi sembrava bonificato" dice Faber. "in ottica amico nostro invece scendendo dalla torre della Fede siamo sicuri che entriamo in zona sua. Rischiamo di incontrarlo o di avere brutti scherzi. Il punto più pericoloso è la galleria lunga che mette in collegamento i due dungeon".
Viene organizzata la spedizione.
Faber, il gruppo di Uryen, Dust e Malandrino.
Ci si prepara a scendere. Si sente la proclamazione di una nuova regola del comandante che impartisce per tutti soldati e ospiti della Sacra. "Da questo momento per motivi precauzionali non si può più andare al bagno da soli"

La Cripta

Si va alla cripta, passando per il Mausoleo.
La Cripta è blindatissima sotto il mausoleo e sotto l'ossario.
Alan si fa dare le chiavi del Mausoleo, aperto e si spalanca la grossa porta rinforzata.
Dietro una seconda grata di sicurezza. Gli ambienti sottostanti ripercorrono la pianta della chiesa.
C'è un magazzino dei marmi, a terra targhe in un angolo e intorno ci sono loculi ora vuoti. E' tutto un po' disordinato, un tempo era un cimitero, un luogo sacro e rispettoso. Ora le cripte sono tutte aperte, è stata fatta una bonifica consistente.
Colin vede evidenti tracce di res informia, squagliati e rimossi, bonificati da personale competente. Sembra che i res informia fossero stati applicati a corpi di un certo pregio, paladini anche degli ultimi 200 anni o precedenti.
Bohemond ha una sensazione malevola, quasi una fitta allo stomaco: questo è un luogo da cui è scaturito tanto dolore e

tLanta profanazione.
Anche Engelhaft è turbato. Engehlahft e Bohemond notano una fessura tra un paio di mattonelle, da cui fu piantato probabilmente il proverbiale coltello. Bohemond ha una sensazione terribile e pensa che è da qui che sia scaturito Custode.
La buona notizia è che tutto quel che c'era di maligno è stato rimosso.
Si prosegue nell'ossario, diviso in due ambienti, in uno dei quali c'è la porta per accedere al dungeon.
In una stanza c'erano le ossa vere e proprie, che sono state anche quelle portate via. Porte tutte rifatte da pochi mesi.
Nell'altra c'è la porta che conduce verso il basso.
Alan apre la porta di ferro con le chiavi e si scende nelle segrete.
C'è una scala sinistra e scivolosa che scende.
Faber va primo. Abbiamo torce. Kailah ha una torcia.

Il primo livello sotterraneo

Si procede al primo livello sotterraneo.
Stanza ha una sola apertura, con porta rifatta di recente. Sembra un laboratorio. A sinistra sembra un laboratorio del marmo, strumenti per il taglio del marmo, etc, tutto ampiamente in disuso.
A destra laboratorio alchemico, per l'imbalsamazione dei cadaveri.
Colin è sicuro che ci abbia messo le mani Luger.
Si procede verso la porta. Corridoio, su cui ci sono 6 porte di cui una sola aperta.
Faber dice che erano delle camere mortuarie, non di dovrebbe essere niente da temere.
Sono tutte stanzette piccole e identiche. Anche qui Bohemond si sente inquieto, qui sono successe cose brutte ai danni dei confratelli.
A giudicare dalle tracce inevitabili di sangue rappreso mentre al piano di sopra si è consumata la tragedia coi morti da tempo, qui stavano i paladini appena deceduti o addirittura ancora vivi, durante l'attacco vero e proprio alla Sacra.
Ci sono tracce di res informia pure, qui devono essere state fatte dissezioni importanti, anche quando i pazienti erano ancora in vita.
Poi si procede verso un'altra stanza successiva, il forno crematorio.
Faber dice che questo locale sta al centro preciso della sacra.
I forni sono stati usati ampiamente nel periodo di Luger.
Si procede verso la stanza seguente.
Dopo un corridoio c'è la stanza che è un magazzino di preparati alchemici, varie materie prime. In parte svuotato (da Luger probabilmente).
Colin trova degli acidi da marmo. Riconosce le sostanze balsamiche e altra roba che abbiamo trovato nella "bara di Ramsey". Probabilente provengono tutte da qui.
C'è pure una cassa praticamente ugiale a quella che fu usata, anche se usata come deposito.
Qui finisce l'esplorazioe di questo dungeon.
Colin è convinto che qualcosa sia stato mosso da poco tempo, qualcuno deve aver preso una scatola.
"o c'è un altro passaggio segreto o qualcuno è sceso con le chiavi"
Faber dice "secondo me qui non è sceso il capitano. Quindi non è stato lui. Nulla osta che glie lo possiamo chiedere, forse è stata rubata una scatola."
Malandrino esamina le serrature. "E' praticamente impossibile che uno scassinatore scassini 2 serrature di quel tipo e rimetterle a posto. O ha una copia delle chiavi o un passepartout"
"Oppure ci sta un altro passaggio segreto" dice Kailah.

Il Dungeon sotto la Torre della Fede

In tarda mattinata il gruppo riemerge dal sotterraneo del mausoleo dei caduti e bisogna organizzare la spedizione nel dungeon sotto la torre della fede.
Dopo pranzo arriva Faber e riferisce che il comandante è di malumore per l'attacco di Kempf, che ha visto come una vendetta contro la sua decisione di giustiziare il prigioniero. Quindi lui vorrebbe che il grupppo catturasse Joad Kempf in questa spedizione.
"Dobbiamo impedire che tiri un brutto tiro a noi o che approfitti che molti stanno giù per tirare un brutto colpo a quelli che stanno su. Il Capitano ha detto che abbiamo massimo 4 ore"
Si decide di scendere il prima possibile.
Il gruppo dei "Carpentieri" sono Alan Faber, Fabre Mourn (snello e bravo carpentiere), fratello di Gordon Mourn (grosso), Stuart Schloss (non prestante).
Faber dice che ne vuole almeno due a guardia del passaggio. Condivide poi una parola d'ordine con tutto il gruppo per farsi aprire da sotto. Ogni gruppo ha un corno.
Scendono tutto il gruppo di Uryen + Malandrino e Dust, con la guida di Faber.
Si lasciano Gordon Mourn sopra, con Stuart Schloss alla botola e Malandino. Invece Fabre alla torre della Gustizia.
PAROLA D'ORDINE SCOIATTOLO.

Il Primo livello del Dungeon

Primo livello, Torre della Fede.
Scesa una rampa di scale, aperta una porta da cui arriva aria fredda da sotto. Tutto tace. Prima stanza con magazzino di materiale da assedio.
Seconda stanza materiale da campo smontato.
Alan si mette ad aprire la porta del ripostiglio della minutaglia, che stranamente non si apre, non ha la chiave giusta, l'ha lasciata su, dice.
Bohemond capisce l'imbarazzo di Fabre. Engelhaft pensa che sia sincero e imbarazzato. Forse non è così esperto come sembrerebbe. La porta l'ha chiusa Uryen, l'hanno istallata loro la porta.
Si prosegue.
Terza stanza, qualche topo squittisce via.
Si prosegue.
"Quelli di Uryen hanno fatto del loro meglio contro i topi..."
"Sarebbe un lavoro per il gatto" dice Bohemond
"I vostri hanno fatto di meglio, hanno lasciato due kreepar innocui, due coccinelloni, che mangiano i topi. Gli hanno anche dato dei nomi.." dice Fabre
Più avanti stanza con tanti manichini.
Altro corridoio verso Nord. Poi sala grande con tanti tavoli e sgabelli. A un certo punto Colin serve del rumore da uno dei tavoli, inquieto. Vede un bozzo nero sotto a un tavolo.
"Quello è GADMAN, uno dei due kreepar lasciato lì a mangiare i topi", dice Fabre.
Stanza successiva c'è una cucina, con una cappa che sfiata nel cortile.
Sul tavolo c'è una mappa della zona con 2 torri cerchiate di Ghaan, le più vicine alla Sacra.
Questo primo piano è sistemato bene, ripulito e Uryen ha sostituito tutte le porte.

Secondo livello del Dungeon

Tocca scendere al livello successivo.
Piccola stanzetta con due sgabelli. 3 gancetti per chiavi con scritto
b-g (sud)
h-j (est)
k-m (est)
Le chiavi ce le ha Alan.
Prima si esplorano i vicoli ciechi: i corridoi delle celle.
"Oibò dice Alan, "questa grata dovrebbe essere chiusa, ed è aperta"
Kailah osserva se ci sono tracce, ma non ne trova.
Dust invece apre una stanza e vede che manca il letto.
Kailah trova le tracce del trascinamento del letto da qualche parte, ma non si capisce dove sia stato portato.
Pare fossero anticamente cellette da meditazione (molto molto austere)
Secondo corridoio delle celle. Non si esplora tutto ma si va dal lato opposto dove c'è una forgia da fabbro con molti attrezzi.
Osservando il materiale, Sven ha la netta sensazione che la fucina sia stata utilizzata pochi giorni fa. Persino i carboni sono ancora leggermente tiepidi.
Poi cantina dei vini che era chiusa da porta nuova di zecca, con panni inchiodati per chiudere interstizi. Puzza assurda di aceto.
Si chiude tutto e si va verso la botola a est. Prima però ci sta un crollo e un buco grosso.
Stanza con scritto LABORATORIO.
Alan fa per aprire con la chiave ma la porta è stata scassinata ed è aperta.
Laboratorio ben allestito che sembra mostrare la mano di Luger. Non ci sono reagenti tranne una piantagione di funghi.
Colin sente l'odore di qualcosa che è stato fatto nel laboratorio di recente.
Colin rimane a studiare le provette etc. Dust resta con lui, altri invece vanno a esplorare l'altra stanza.
Kailah si leva l'armatura e passa elegantemente dall'altra parte della voragine, poi aiuta Bohemond a passare. Sven tiene ferma la scala.
Armeria con armi e armature in buono stato e prende frecce e dardi per balestra. E anche una nuova balestra bella e decente per Engelhaft.
Intanto Colin capisce cosa è stato prodotto nel laboratorio di recente. Si tratta di... zolfo salnitro e un buon catalizzatore che stava sotto al mausoleo. Quacosa di altamente instabile e infiammabile.
Trova anche molta limatura di ferro polverizzata sul fondo del contenitore pieno di acqua sporca.
Colin immerge un pezzo di legno e si corrode tantissimo e scopre che quella che sembrava acqua sporca è in realtà un acido molto potente.
Enfelhaft prende la nuova balestra e getta nell'acido la vecchia sua Alba di Munch.

Terzo livello del Dungeon

Si scende al livello tre.
Stanza piena di detriti con delle scale. Fa molto freddo e Colin ha subito paura. Gocciolii in lontananza.

Alan, Bohemon e Engelhaft entrano nella stanza, e riescono a vedere un'ombra che si ritrae felpata nel corridoio. Sembrava proprio un umanoide.
"C'è qualcuno, è andato verso Est" sussurra Faber.
Al centro c'è una tenda e un falò spento da tempo. Pesante botola di ferro ben chiusa.
"Non abbiamo le chiavi di quella, a dire il vero non sembra esserci neanche la serratura"
dice Alan.
Si sentono rumori... un poco raccomandabile rumore di strascicare di catene, come di un prigioniero legato a un muro che cerca di liberarsi ma non ci riesce.
Si procede a esplorare nella direzione dove è fuggita la figura sospetta.
Primo ambiente grotta in parte crollata come a bloccare un passaggio.
Stanza successiva vecchia pira in cui probabilmente sono stati bruciati dei risvegliati.
Altro corridoio bloccato da un crollo, dove c'è adesso stata fatta un'apertura da cui potrebbe passare una persona.
Si dà un'occhiata dal buco con la lanterna di Dust, ma si vedono solo ragnatele e una curva che non mostra oltre.
Si chiude malamente il passaggio per evitare che qualcuno ci passi senza fare rumore per prendere il gruppo alle spalle.
Stanza successiva, scena di combattimento grosso contro risvegliati, tempo fa. Sangue, residui dopo lavaggio sommario.
Entrano i primi tre nella stanza, e ecco che saltano fuori dalla galleria due risvegliati che si muovono velocemente, due Hunter: Bohemond e Faber subito li affrontano valorisamente, Bohemond ne colpisce uno in testa, l'altro Faber lo infilza proprio.
Mentre i due sono impegnati nel combattimento, Sven, rimasto di guarda all'imboccatura della stanza sente un rumore proveniente dalla galleria nelle retrovie: si affaccia a guardare in tempo per vedere un'ombra che fugge velocemente, l'ombra certamente di un uomo, non di un Risvegliato. Anche Dust riesce a scorgerla per un istante, e subito si è dilleguato.
Intanto, nella stanza del combattimento con gli Hunter, Kailah si accorge che da un buco in alto sulla parete si sta affacciando un grosso ragno kreepar. Lei lo tiene a bada col fuoco, rinvigorendo artificialmente la fiamma della sua torcia. Il ragno si ritira nel muro. I due Risvegliati sono abbattuti facilmente da Bohemond e Faber.

Dopo lo scontro con gli Hunter

Sven ha l'impressione che la persona che è fuggita dalla galleria fosse un essere umano vivente, con un mantello. Sembrava una persona molto agile.
Il fuggiasco sembra stia andando in direzione della Torre della Fede, quindi nella direzione opposta rispetto a dove sta andando il gruppo. Lungo il tragitto c'è però una grotta che può seguire un percorso alternativo verso Giustizia, dice Faber, che aggiunge: "a noi manca poca strada per risalire, perchè stiamo facendo la strada più diretta e non stiamo esplorando tutto... chissà quanti passaggi ci sono qui sotto".
A malincuore si ammette che sarebbe impossibile ritrovare il fuggiasco e provare a inseguirlo, visto che conosce moltissimi passaggi ed è veloce.
Si prova a mettere qualcosa che fa rumore all'imboccatura più avanti rispetto ad un percorso alternativo parallelo, per evitare di essere presi alle spalle. Sono piazzate lì delle travi di legno trovate nella stanza precedente.
Si sente a poca distanza il rumore di catene che prima si sentiva alla lontananza. E si sente il suono come quello di un cane rabbioso. Bohemond sente anche dei rantoli inquietanti. Colin sente odori molto spiacevoli, di cadavere, risvegliato...
Proseguiamo verso Ovest, seguendo il percorso originario.
Si oltrepassa un corridoio a sud con vecchie barricate sfasciate, traccia di vecchi combattimenti.
Più avanti c'è un breve corridoio a nord, in fondo al quale si vede una porta chiusa (da cui arriva il rumore di catente). Sul cartello sopra la porta c'è scritto MATERIE PRIME.
Nel dubbio si decide di aprire la porta e prepararsi.
"Posto che questo piano è considerato non sicuro, là sopra dovrebbero starci stanze rimesse a posto, lì ci dovrebbe essere un deposito di pietre, minerali utili, e nella stanza dopo mi pare... che ci sia uno sgabuzzino, un ripostiglio" dice Faber.
Colin apre la porta, con Kailah dietro armata con l'arco.
E' una stanza con le porte ancora intatte e molti bauli, con carbone e altri materiali. I rumori di catene arrivano da dietro la porta successiva, chiusa, quella dello sgabuzzino.
Sembra che da uno dei bauli sia stata fatta sparire della pirite (a giudicare dall'odore, è quel che pensa Colin). La pirite può essere usata in vari modi, anche esplosivi.
Ci si prepara ad aprire la porta dello sgabuzzino. Bohemond apre la porta.
C'è qualcuno incatenato a un tavolo sulla sinistra, che si agita. Ha pezzi di armatura addosso. A terra c'è uno strano simbolo tipo runa, tracciato a terra col sangue. Non sembra una runa magica, forse è un simbolo arcaico, forse Shanti.
Kailah gli pianta una freccia in testa.
Faber è preoccupato: "Questo mostro non ci stava prima".
Kailah gli tira un'altra freccia e lo ammazza.

La trappola di Joad Kempf

Intanto Sven, che è rimasto dietro a controllare le spalle del gruppo, vede una figura di fronte a sè una figura

compatibile con quella che ha visto fuggire prima, in fondo al breve corridoio che collega la stanza dove si trova il gruppo al passaggio principale: è una presenza molto minacciosa, non si capisce cosa sta facendo.
Sven tiene lo scudo pronto e avverte i compagni. Dust e Engelhaft stanno lì accanto.
Il tizio misterioso sta facendo qualcosa sul muro alle sue spalle, dà le spalle al gruppo e agisce sul muro, vicino a un reggitorcia, come se lo stesse tirando con forza.
Sven gli tira la torcia vicino per vedere che sta facendo. Dust dice "Se volete io lo impallino a quello stronzo"
Intanto lui pianta i piedi sul muro e con entrambe le mani tira fortissimo il reggitorcia.
"Sicuramente non è un amico nostro, fagli qualcosa, eccheccazzo" dice Engelhaft.
Dust spara le lame di luce: BES AK VAS! Una delle lame colpisce l'uomo in testa, molto ben piazzata, più un'altra nel braccio.
Lo sconosciuto si prende le lame prima che spicchi un salto acrobatico con, tra le mani, il reggitorcia che ha strappato dal muro. La lama gli arriva in pieno volto.
Engelhaft è certo che un colpo del genere o uccide sul colpo o comunque non lascia scampo.
Il reggitorcia gli cade dalle mani, lui ruzzola per terra apparentemente privo di sensi, ma immediatamente dopo il corridoio davanti a Sven inizia a tremare, come scosso da un terremoto.

Sven prova a correre fuori gridando TUTTI OLTRE IL CORRIDOIO, ma si rende conto dopo un passo che il pavimento sta venendo giù, sta franando verso il basso. E quindi il problema è che se ci monta sopra finisce di sotto. Se ne rende conto e resta fermo, frena subito, perchè capisce che non ce la può fare.
Il corridoio sprofonda e le pareti, senza più supporto, crollano su loro stesse a triangolo e dopo poco davanti c'è un cumulo di macerie.
Frastuono infernale.

Prigionieri nel Dungeon

Poi Dust dice "guardiamo il lato positivo, lo stronzo è quasi sicuramente morto, è l'ultima cazzata che gli facciamo fare"
Alan: ho delle brutte notizie, non mi risulta che si esca da qui... la via d'uscita era quella"
Colin chiede a Dust di fare l'incantesimo forma astrale per controllare intorno se ci sia qualche via di uscita, e anche se Kempf è morto.
Lui chiede una sedia.
"Ci sta un lettino, è quasi libero" gli dice Colin
"Ma vaffanculo" risponde Dust. Poi si siede su un baule e poggia la schiena sul muro. E chiude gli occhi.
Intanto Colin osserva il risvegliato legato. Colin pensa che dovesse essere un soldato dell'esercito di Angvard che, a giudicare dalle tempistiche, è deceduto durante la battaglia di recupero della Sacra, forse è cascato di sotto, ha le gambe rotte. E poi si è infettato e qualcuno l'ha messo lì. Il tavolo probabilmente aveva già la catena, è un tavolo da tortura. Gli era stata imbavagliata la bocca.
Il simbolo è stato fatto 2-4 giorni fa, più tempo rispetto al Risvegliato.
Kailah sorveglia il corpo di Dust.
Nel frattempo gli altri perquisiscono le stanze. Sembrano stanze semplici, senza niente di che.
C'è molta roba ma niente di interessantissimo.
A un certo punto però da terra risale la forma astrlae di Dust, che passa attraverso Kailah, che è l'ultima che se ne accorge.
Kailah si sente un po' infastidita, ma dura poco, poi torna cosciente.
"Ah, ho buone notizie. Il nostro eroe, che sembra proprio Joad Kempf, si sta trascinando lungo il corridoio, in condizioni penose e secondo me morirà prima di riuscire a uscire da questo piano. Però è testardo come un mulo, arranca e avanza."
"Con quella ferita che ha è già un miracolo che possa proseguire così..." dice Engelhaft, sorpreso che non sia ancora morto.
"Questa è la notiza meno buona, avrei voluto vederlo morto" dice Dust. "La notizia più divertente è quello che c'è dietro l'armadio vicino a Bohemond perchè, non ci crederete mai, ma c'è una situazione molto interessante, una galleria che arriva in una grossa grotta più avanti, che è anche l'unica vida di uscita che abbiamo. Bisogna buttare giù un pezzo di muro dietro l'armadio. All'interno del percorso ci sono ragnatele belle grosse, ma non ho visto ragni... stiamo attenti, non sono ragnatele normali, sono ragnatele di ragni kreepar... facciamo attenzione a non finirci dentro. La grotta è stranamente illuminata, come se ci fosse una irridescenza..."

Una via di fuga inaspettata

Si sposta l'armadio e si inizia a picconare il muro. Iniziano a picconare Bohemond e Sven, e sono bravi e veloci, fanno tutto loro, ci vuole circa un quarto d'ora.
Cunicolo orribile davanti a noi. Stretto, basso, si va accucciati. Fila indiana e anche malamente, è particolarmente complicato muoversi in armatura.
Torcia e daga. Scudi in spalla. Bohemond e Sven si tolgono l'armatura. Torce, Kailah fa Potere Igneo per tenerle ravvivate ed eventualmente allontanare i ragni.
Bohemond nota che la spada che ha recuperato nel cimitero sta brillando e, se sguainata, fa anche un minimo di luce.

Bohemond taglia le ragnatele, i ragni sono spaventati dalle torce e stanno lontani.
Il percorso dura un bel po' e finalmente si arriva ad una specie di chiusura approssimativa, che viene buttata giù con un paio di spallate.

La caverna sotterranea e la ricerca di Joad Kempf

Si arriva in una grotta davvero immensa, con tre pozze al centro. Altezza molto variabile, in alcuni punti anche 10 / 15 metri. Sopra dovrebbe starci il mausoleo dei caduti e sopra la chiesa.
Stalattiti e stalagmiti.
In una delle tre polle d'acqua ci sono resti corposi simili a quelli che aveva visto nell'acido. Moltissimo di più.
Le stalattiti e staagmiti sono ricoperte da una sostanza fosforescente e anche l'acqua emette una sorta di luminosità.
Forse da sopra c'è anche qualche fenditura da sopra, da cui filtra un barlume di luce del sole.
Colin pensa che ci sia una forte percentuale acida nella polla d'acqua. I residui lasciano pensare che siano stati fatti esperimenti con quest'acqua.
Bohemond dice che bisogna prima di tutto intercettare Joad, anche se poi si potrà esplorare la zona. Ma la priorità è fare fuori Joad.
Si va alla stanza dove stava la tendina, cercando le tracce di Kempf.
Il bagliore della spada sta lentamente aumentando.
Le tracce di sangue vanno nella galleria da cui era sbucato la prima volta, laterale. Il passaggio è stato allargato.
Gli si va dietro, con cautela. Si arriva ad una grotta più ampia. Le tracce proseguono verso sud. Le si seguono.
C'è un nascondiglio con il lettuccio. "Con permesso" dice Bohemond entrando. E' un rifugio anche con riserve di cibo e acqua.
Il baule è aperto, forse si è fasciato in qualche modo, ci sono fialette aperte, usate. Colin le annusa. Lui si è trangugiato il contenuto di tre fialette, probabilmente droghe stimolanti.
Le tracce proseguono ancora verso Sud, anche se minori, più difficile da seguire.
Faber dice che qui non c'è mai passato.
"Lo so ma ti rendi conto che non possiamo lasciarlo scappare" dice Bohemond.
Lungo corridoio tranquillo, si arriva ad una stanza, ad anello fino alle barricate. C'era una spaccatura in una barricata riaperta da poco.
Kailah esamina la barricata spaccata, qualcosa non le torna: la barricata era stata sigillata molto bene, ed è strano che sia stata divelta di recente. Farlo dall'interno sarebbe impossibile per una persona ferita nelle sue condizioni. Molto strano.
Si seguono le tracce al corridoio, nel tratto di corridoio dove era già passato all'inizio del giro.
Qualcuno ha calpestato le tracce, un piede ARMATURATO (lui non era armaturato), in direzione verso le scale che portano su. Ha anche dovuto spostare dei massi che avevano ostruito il passaggio.
Le tracce proseguono verso le scale e l'inferriata che va su è aperta, è stata SFONDATA la cancellata. Roba impossibile per una persona normale.
"E' come se lui si stesse facendo portare a cavacece da un Armigero" dice Kailah.

Secondo livello del Dungeon, lato Torre della Giustizia

I nostri salgono le scale ed arrivano ad una stanza rettangolare con un tavolo e delle sedie. Forse era una guardiola. Corridoio verso Est. Si procede velocemente.
Stanzetta di passaggio, il corridoio prosegue. Bassorilievi che sembrano raccontare una storia, ma si prosegue senza perdere tempo.
Bohemond sente rumori indistinti dal piano superiore. Si prosegue velocemente verso soopra. Faber ci guida.
Tocca salire... anche a costo di lasciare indietro molte stanze inesplorate.

Primo livello del Dungeon, lato Torre della Giustizia

Scale e si va su.
Silenzio di tomba. Due passaggi: a nord e a ovest.
"La scala si raggiunge da entrambi i lati. a Ovest c'è una stanza molto usata dal vostro esercito, e anche a nord. Questo piano è quello più rimesso in sesto dal vostro esercito" dice Faber. "A Nord c'è la legatoria dei libri, una sala molto grande coi macchinari da biblioteca. A ovest c'è una specie di stanza tattica molto usata da Yara e dai vostri per fare riunioni"
Si va a Ovest. Porta a 45 gradi. Quella che va a nord è chiusa (anche se non a chiave).
Strano effetto di deja vu con effetti e collocazione degli oggetti. A Colin ricorda il laboratorio di Luger nella Rocca di Tramontana. Come se fosse stata riarredata come una stanza della Rocca di Tramontana, ed è mattonellata di rosso e sulla parete a sud oest ci sono dei cocci e sulla parete una decorazione rossa che ricorda il simbolo di treize stilizzato, fatta con scarti di piastrelle rosse.
Targhe di legno con versi di una canzone. "Non in questo momento ragazzi" dice Bohemond e invita a proseguire verso Nord.
Eccoci al punto in cui si dovrebbe salire alla Torre della Giustizia.
Tutto chiuso, Alan bussa e gli confermano che non ci sono stati problemi e non hanno sentito rumori da dentro.

"Se avete sntito un po' di casino è perchè stiamo facendo qualcosa dqui, ma nulla di che" dicono le guardie di sopra.
"Potete aprire un secondo?" chiede Bohemond.
"Quanti siete?" dice Kailah
"Tre" dice la voce
Faber li convince ad aprire, sono le 3 guardie, tutto ok.
"Forse siamo riusciti a d assestare un bel colpo allos tronzo" dice Faber e si assicura che non sia uscito. Non sembra proprio che sia passato nessuno.
"Mettiamo qualcuno a tutte le uscite" dice Faber e spiega a uno dei tre, "è molto probabile che sia accompagnato", dice Faber alla guardia, che gli dice qualcosa in privato, urgentemente.

Il brutto scherzo di Joad Kempf

Dopo 5 minuti torna Faber con aria preoccupata, dopo aver parlato con la guardia.
"E' successo un casino, dice. Vi ricordate Orton Von Gross? Quello ferito stamattina? Si è risvegliato. E' morto e si è risvegliato. Ha aggredito e morso Eimar, che stava in infermeria. E per un pelo non ha morso anche l'altro soldato. Ma con questo scherzo ce ne ha segati due"
Colin si rende conto che il tipo di ferita, interna, probabilmente è stata inflitta proprio per non far capire che era infetta.

Esplorazione veloce dei primi due livelli del Dungeon

Tocca scendere e ritrovarlo.
Questo primo piano è molto ordinato.
La legatoria è molto bella e ben messa. Tanti bei tappeti sotto le scrivanie.
Si esplora velocemente il piano. Si passa per un luogo di preghiera per i defunti, una specie di cripta che ospita 4 sarcofagi in parte frantumati. Il posto non è stato riconsacrato, ma solo riordinato alla buona. Probabilmente alcuni degli armigeri terribili sono usciti proprio da queste tombe.
Si scende di nuovo al piano di sotto, e si esplora molto frettolosamente.
Ci sono numerose cellette. Queste probabilmente erano dedicate ai paladini reclute. Le porte delle stanze sono tutte chiuse e le grate tutte aperte. Faber dice che sono sempre tenute aperte.
Si cercano tracce per intuire un eventuale percorso. Forse ha preso il corridoio delle celle, in fondo al quale c'è una porta chiusa a chiave, in ferro, con 4 tacche e una scritta PULITO. La Sala del Guardiano.
Alan dice che oltre la porta c'è stato molto combattuto. Si apre con la chiave di Faber e si butta un'occhiata. Tutto molto deserto.
Bare aperte, segno di colluttazione, sangue e strumenti vari di tortura, cose pesanti. Sembra un corridoio degli orrori: in fondo c'è una statua demoniaca, una sorta di "ira di dytros", enorme fino al soffitto.
C'è una botola forse usata non da troppo tempo, con vaghe tracce, polvere spostata.
Kailah si mette con l'orecchio vicino alla botola per ascoltare, Bohemond subito accanto pronto a parare. Kailah muore di paura perchè la botola si spalanca di scatto e esce un'ombra nera bellla grossa, con un balzo. Urta Kailah, durissima. Poi sbatte sullo scudo di Bohemond, che la aiuta. Nugolo di piume bianche che si sprigiona dalla botoola dopo l'ombra nera che esce. L'ombra sbatte su una parete e per terra ed è un bacarozzo enorme con un cuscino smembrato tra le fauci. Paura assurda.
"Ecco Alister" dice Faber, "Ecco dove s'era ficcato... m'ha fatto prendere un colpo..."
Kailah lancia POLVERE sulle scale che scendono e si rende conto amaramente che Joad non è salito per la scala. Ha fatto una finta quindi, a quanto pare. Visto il tempo che è passato nel frattempo, può stare quasi ovunque.
Tocca scendere di nuovo, amaramente: ormai può stare quasi ovunque. In compenso Engelhaft pensa che stia ormai lì lì per morire, visto il tempo che è passato dalle gravi ferite che ha riportato.

Ricerca disperata di Joad Kempf

Essendo ormai evidente che Joad Kempf, dopo aver finto di essere salito, è rimasto al Terzo Livello del sotterraneo, i nostri sono un po' avviliti perchè sanno che adesso il fuggiasco ha un discreto vantaggio sul gruppo.
Bohemond, amaramente, cerca di immedesimarsi nel suo nemico giurato, per provare a capire cosa possa aver fatto. Messo alle strette, questo Joad Kempf, che è un pianificatore, deve avere in mente qualcosa, un disegno che dovrebbe rappresentare il culmine delle sue attività in questo luogo, e ora che sa di avere i minuti contati cercherà in tutti i modi di metterlo in modo. E' questo obiettivo che gli sta dando l'energia necessaria per ritardare l'inevitabile morte.
"Quello che secondo me dobbiamo fare", dice Bohemond, "è mettergli pressione, lui non può perdere tempo per rendersi particolarmente introvabile, perchè deve usare tutte le sue energie a portare a casa il risultato. La cosa peggiore che possiamo fare è lasciarlo fare, perchè capace che ci riesce, e sarebbe un rischio che non possiamo correre. Dobbiamo trovarlo ad ogni costo, anche andando molto veloci, fargli sentire che gli stiamo andando dietro"
"Sarebbe bello capire cosa sta per fare" dice Kailah. E indica che la porta delle scale è stata aperta da poco dalla persona che stiamo cercando, e poi non è salito.
Si scende in fretta al Terzo Livello del Dugeon, alla caverna con la polla d'acido che sta proprio sotto la Chiesa.
Kailah esamina le tracce della stanza ancora non esplorata che conduce alla grotta e vede segno del passaggio di Kempf, dove probabilmente si è infrattato dopo aver aperto la porta delle scale e simulato il fatto di aver salito.
Alan spiega che questa era una stanza dove stavano pietre preziose, che poi sono state spostate di sopra per non farle

prendere a Kempf. Purtroppo non si capisce, una volta raggiunta la grotta, dove sia andato.
Colin cerca di sentire se ci sono rumori, mentre gli altri sbirciano ogni pertugio della grande cavità. Nella cavità più a Nord c'è un grosso pozzo, una voragine un po' pericolosa, senza balaustra, da cui spira un vento gelido. E' molto buio in basso, la torcia pure non lo illumina.
Intorno a questo strano pozzo, sembra un tempietto di Dytros, ma le 4 statue non rappresentano la divinità: sono due guerrieri, paladini probabilmente, e due benevole creature mitologiche ai lati.
Kailah pensa che somiglino un po' a "zio Giovanni".
E poi c'è una scritta in lingua Kahan, che forse Dust prova a tradurre. "Ho la faccia di uno che sa il Kahn?"
"Sì, altre volte l'hai tradotto"
"Cazzo, non ti si può nascondere niente", scherza Dust, e poi traduce: "Più preziosa è l'offerta, più gradito sarà il dono"
"E' una tipica frase che potevi dire tu" dice Sven. Dust ride: "ho detto che è un'ovvietà, mica che è sbagliata"
Bohemond interpreta in modo meno banale: il dono è secondo lui un dono ad altri, e l'offerta è un sacrificio. Più l'eroe più si sacrifica e più bene riesce a fare agli altri.
Bohemond sente una certa sacralità in questa stanza, che probabilmente non è stata profanata. Sotto l'altare c'è un contenitore in pietra che sembra rimasto intatto. Lo apre, e dentro c'è un testo sacro, un grosso libro rilegato bene.
Intanto Colin sente rumori di 2 porte che si aprono, probabilmente al piano di sopra. Il rumore viene dal buco, dalla voragine di sopra, da cui c'erano diverse grate di ferro. Il rumore quindi viene dalla direzione di Fede. Corre a comunicarlo agli altri.

Vesponi dal buco

"Forse dobbiamo correre, il libro lo apri dopo" dice Colin.
E mentre pronuncia queste parole, dal buco inopinatamente spuntano due figure, come staccandosi dall'ombra del buco. Sembrano due spettri, ma fanno uno strano ronzio che li identifica come kreepar.
Loro, con grande protervia e aggressività, sono usciti con un obiettivo: uno va su Engelhaft e l'altro su Bohemond.
Sia Engelhaft che Bohemond riescono per un pelo a evitare l'attacco. Ma i due Kreepar volano verso l'alto, dove non si possono raggiungere. Ronzano schifosamente.
Si decide di uscire di corsa dalla grotta.
Ultimi restano Bohemond e Faber e vengono attaccati. Faber viene colpito al braccio, manda un lamento perchè la puntura è stata molto dolorosa, fa per muoversi ma barcolla, come se non riuscisse più a stare in equilibrio. Bohemond invece evita il colpo e riesce a guardarsi intorno.
Bohemond butta il povero Faber nella galleria, tra le braccia di Kailah, poi si gira e para e basta, riuscendo miracolosamente a pararli entrambi.
Loro non seguono il gruppo nel pertugio, si riesce a uscire dalla stanza e si può proseguire, uscendo tutti nella grotta. E purtroppo il povero Faber sta male, e come se stesse sotto shock. Si regge in piedi fino ad arrivare nella grotta, e subito caracolla per terra, come scosso da tremiti.
Sembra una reazione allergica alle mega vespe kreepar. Colin cerca di mettere a nudo la ferita e poi la esamina con Engelhaft. Il pungiglione deve aver iniettato qualcosa, il braccio si sta già gonfiando ed è livido. Provano a inciderla per far espellere il veleno per quanto possibile: operazione dolorosissima e non semplice.
Intanto Kailah si mette con l'arco a tenere sotto controllo la galleria da cui potrebbero uscire i vesponi.
Kailah propone di portare Faber nella stanza accanto, che ha le chiavi e ci si chiude dentro.
Dust si chiude con Faber. "Io più o meno sono arrivato". Si chiude Dust con Faber, "e ce l'ho io l'oggetto perfetto per Faber, gli faccio sentire il carillon e lo mando nel mondo dei sogni".
Gli si danno le chiavi di tutto il piano e i due si barricano.Si parte di corsa all'inseguimento di Joad Kempf, alla stanza con la voragine dove arrampicarsi al secondo livello dal lato della Torre della Fede.
Si va in un punto cruciale da cui si può cercare di capire che cosa sia successo.
Il buon Faber si era chiuso la porta alle spalle, che invece è aperta. Non si sentono rumori, ma Colin sente un rumore al piano di sopra, tipo un tonfo. Le scale salgono, si va al Primo Livello della Torre della Fede.
Si corre dove probabilmente si è sentito il tonfo, una stanza con un tavolino, la porta che va verso le scale è chiusa e c'è del frastuono dalla stanza successiva, come se ci fosse una persona che sta buttando all'aria tutto il magazzino.
Oltre la porta si vede che è tutto buttato per terra, e entrando nella stanza c'è una cosa brutta: una figura con un martello strappato, una spada lunga e uno scudo, che si sposta subito sul gruppo in posizione di combattimento.

L'Antico Armiger risvegliato

Bohemond, primo della fila, riconosce la sagoma di un Paladino con la celata calata, in assetto da guerra, un terribile Armiger morto da chissà quanto tempo.
Bohemond impugna la spada luminosa, che in questo istante crepita e lampeggia. Bohemond riesce a colpirlo al torace, e la spada entra come il burro nella sua armatura. Gli si fa affianco Sven per aiutarlo nel combattimento.
L'Armigero manda un colpo fortissimo a Bohemond, che deve invocare la benevolenza di Dytros per riuscire ad evitarla, ma viene ugualmente colpito. L'arma dell'Armiger colpisce Bohemond al braccio, quasi di striscio.
Lo scontro prosegue, l'Armiger è roccioso e continua ad accanirsi su Bohemond. Sven lo colpisce al braccio, spaccandogli un pezzo di armatura. Engelhaft si avvicina a sua volta, per combatterlo in tre.
Sven lo colpisce al torace, che purtroppo è ben protetto dalla piastra. L'Armigero contro Bohemond, che lo para

agevolmente, e contrattacca, senza riuscire però a colpire. Sven continua a colpirlo, visto che ha un atteggiamento difensivo verso Bohemond.
Engelhaft, che si trova in una posizione un po' più interna nella stanza, ha l'impressione di sentire del rumore provenire dalla stanza accanto.
"C'è casino pure nel disimpegno qua", avverte gli altri. Non riesce però a vedere perchè è stata ammassata un sacco di roba sul passaggio.
"Siamo sotto il portone d'ingresso della Sacra, se fa saltare qui entrano i Nordri", dice Colin.
Si aspetta un buon momento per riuscire a passare. Sven riesce a colpirlo, sia pure di striscio, e sgattaiola Kailah all'interno della stanza.
Bohemond le dice "prova a buttarlo a terra", Kailah però lo ignora e prova ad aggirare l'Armiger per andare all'altra stanza.
Engelhaft lo colpisce al braccio destro.
Il combattimento continua a protrarsi, l'Armiger sta bloccando un po' tutti. Sven lo colpisce nuovamente, sempre sfrangendosi contro la sua possente armatura.
Passa Colin e Kailah guarda attraverso la robaccia messa sul varco, e la porta che era chiusa alla prima perquisizione, di cui Faber non aveva le chiavi, adesso è socchiusa. Kailah inizia a liberare il passaggio.
Finalmente Sven fa un attacco possente contro l'Armiger, colpendolo nuovamente al torace. Lui arretra verso il passaggio, avvicinandosi a Kailah, che sta sul passaggio. Continua comunque a concentrarsi su Bohemond, mentre incassa i colpi di tutti i tre combattenti.
Bohemond lo colpisce finalmente al braccio sinistro, che è molto malandato. Fa uno strano verso, forse di dolore.
Kailah finisce di aprire il passaggio, mentre Colin le si affianca. Intanto gli altri cercano di incalzare l'Armigero. Sven gli tira un buon colpo al torace, nonostante l'armatura. Viene un po' sbilanciato. Engelhaft continua a colpirlo, sul solito braccio sinistro. Bohemond pure lo attacca,
e l'Armiger stranamente è come se fosse rallentato. Gran botta al braccio sinistro, l'Armiger si affloscia come un corpo che perde energie, adagiandosi sulla robaccia accatastata.
Kailah sgattaiola di corsa dal passaggio, pure Colin dietro di lei. Gli altri dietro.

La santabarbara

La porticina adesso aperta è una stanzetta piccola pienissima di roba ammassata. Colin sente un odore chhe non gli piace per niente, concentratissimo: tutte le sostanze pericolose e instabili stanno chiaramente lì ammassate. E' pieno fino alla cima di robaccia, non c'entra uno spillo, è tutto strapieno di botti, barili e casse. Sopra si intravede una specie di ballatoio, con tanto di scaletta. Sopra c'è un tavolino e una botte che tocca il soffitto, in pizzo in pizzo, molto bene incastrato.
E poi ci sta lui, il corpo forse deceduto al centro della costruzione, come se si fosse arrampicato, e c'è un odore che si sta sprigionando nell'aria. C'è una fonte di luce sotto di Joad.
"Questa roba risponde al fuoco?" chiede Kailah.
Colin pensa che lui stesse armeggiando con una torcia per innescare tutto. Kailah si arrampica dentro per vedere la torcia e spegnerla con il Potere Igneo.
Kailah di fianco a Joad Kempf, e spegne la torcia da sotto il corpo (probabilmente morto) di Joad Kempf. La torcia non è normale, Kailah la spegne con un po' di fatica perchè era ben imbevuta nella pece.
Intanto Bohemond invoca lo Scudo di Dytros.
Colin osserva con un certo interesse la grossa bomba che Joad Kempf ha costruito, che probabilmente sarebbe stata sufficiente a far venire giù il portone.
Kailah sente se è morto, ed è morto. Viene stato trascinato fuori dalla santabarbara.
Per smontare tutto questo monte di roba ci vorrà molto tempo, visto che è roba instabile e rischiosa ancora adesso. Colin non si sente sicuro di fare questo lavoro subito, bisogna aspettare e farlo con calma.
Engelhaft infierisce sul cadavere di Joad Kempf, ma Bohemond prova a fermarlo. I due bisticciano sul dafarsi.
"Perchè questo cadavere non lo vogliamo decapitare?? Non l'ho capito" insiste Engelhaft.
"Si brucerà come è doversoso farlo, ma questo gesto di protervia...."
"Non è protervia, è sanità" insiste Engelhaft.
Kailah prova a ricordare di Faber e Dust chiusi a chiave di sotto, ma i due religiosi sono troppo impegnati a bisticciare sul cadavere di Joad Kempf.
"Scusate, al posto della botta in testa, che fa proprio brutto, una decapitazione liscia?" chiede Colin.
"Chi ha la spada lo faccia!" insiste Engelhaft. Bohemond acconsente, e così ci si mette d'accordo.
Lo decapita Bohemond personalmente.
Viene fatta una breve perquisizione di Joad Kempf, che una sorta di talismano simile a una bamboletta woodoo, che sembra un uomo stilizzato, o uno scimmione. Annusandolo odora come se contenesse erbe o impacco di qualcosa. Non sembra avere significati religiosi ma tribali, forse druidici. A Colin l'odore ricorda un pochino la Garmanbozia. Colin lo prende per esaminarlo in futuro.
Colin intravede due libri ammonticchiati nello stanzino, e nel prenderli vede che sono "Appunti di costruzione del 412-419 volumi 8 e 9".
"Andiamo a recuperare Faber e Dust", insiste Kailah.

Al soccorso di Faber e Dust

Sarà la suggestione, ma il Dungeon sembra improvvisamente più tranquillo. Si va di sotto a recuperare i due. Dust sta benissimo, ma è preoccupato per Faber, che sembra molto grave.
Viene caricato faticosamente Faber e portato su dal lato Giustizia, prendendo del materiale a mo di barella improvvisata. Ci vuole una ventina di minuti e si riesce a portare Faber all'aperto.

Fuori dal Dungeon

Al momento di bussare, si trova il gruppo di Luna Regent a guardia del passaggio.
Le si racconta brevemente l'accaduto.
Faber viene portato subito in infermeria, ancora un po' incidentata a causa del Risvegliato di poche ore prima.
Engelhaft resta a vegliare Faber. Colin è molto preoccupato, la situazione è brutta, il veleno è andato in circolo, bisogna un po' aspettare di vedere se riesce a recupera i sensi per fargli bere un antisettico.
Kailah si offre di fargli l'incantesimo SVEGLIA, su consiglio di Colin. Inizialmente sembra che non abbia funzionato, poi Faber fissa negli occhi Kailah, poi fa un colpo di tosse e butta fuori una sostanza verdastra. Colin pensa che non sia in grado di bere nulla e poi perde i sensi. Colin è molto pessimista. Servirebbe solo un miracolo.
Bohemond suggerisce di coinvolgere il gruppo di Dossler per una costante preghiera.
Kailah parla con Dust dell'ipotesi di utilizzare tutto l'esplosivo per farlo piombare addosso ai Nordri. Dust dice che non si intende molto di alchimia, ma per fortuna c'è Colin.

Luna Regent dice che è stata in biblioteca e ha raccolto qualche informazione.
"Ma avete recuperato quello che dovevate recuperato?"
"Non ancora"
"La biblioteca ha un registro che è stato aggiornato coi libnri dopo la ripresa di Yara, con inventario di tutti i libri, e mancano a quanto pare 4 libri. I titoli mancanti sono "proprietà entalpiche delle sostanze della materia, appunti di polvere nera e i due di costruzione".
Tutto torna, dai titoli, che li abbia rubati Kempf.
"Poi ci sono altre cose mancanti, ma ne parliamo dopo che avete trovato la cosa che state cercando, ma guardatevi le spalle perchè potrebbe non essere finita qua", dice Luna Regent seria, in un momento in cui siamo soli con lei.
"Che cosa intendi dire?"
"Non sono autorizzata a dirvelo ma penso abbiate le istruzioni necessarie", dice Luna Regent. Le si chiede se può sorvegliare la porta della "santabarbara" coi suoi uomini, per non far entrare nessuno: lei si stabilisce lì coi suoi uomini.

Le Mattonelle Rosse

Il gruppo scende di nuovo a cercare le mattonelle rosse, senza neanche chiedere il permesso. Si va nella stanza con le mattonelle, nel Livello Uno della Torre della Giustizia, per cercare la lettera di Ali.
Si perquisisce la stanza, con i versi di una ballata, che i personaggi conoscono perchè l'hanno sentita alla Rocca di Tramontana.INSERIRE TESTO DELLA CANZONEOgni strofa è stata intagliata da una mano diversa.
Si fa un esame accurato della parte con lo stemma di Treize, le piastrelle sono state bene incastonate.
Sotto allo stemma c'è un mobile di legno con dei contenitori, molti spaccati. Sotto al ripiano, inchiudata, c'è una trave che non ha una utilità strutturale. Sotto la trave stanno i fogli, molto ben nascosti. E' un bel involucro ricco di molte pagine.INSERIRE TESTO DELLA LETTERAColin tira fuori anche il diario di Mourne, per cercare informazioni sul tradimento di Nico, forse correlate. Ci si mette a studiare tutti gli incartamenti.
Dalla lettera di Ali, sembra che Luger sia stato avvelenato con della cicuta.
Sul crittogramma di Ali si parla di un "punto critico" lungo una strada tra la Sacra e una delle torri di Ghaan.
Mentre si sta finendo di leggere, arriva Luna Regent, da sola.
"Abbiamo poco tempo perchè il Comandante ha convocato una riunione con tutti, vuole un rapporto formale. La Biblioteca cntinee dei registri sulle famiglie storiche di Ghaan. Ho controllato tutti i nomi dei soldati per trovare informazioni relative al traditore" dice Luna Regent, "purtroppo non ho trovato nulla, tranne che forse c'era un altro traditore prezzolato da Ghaan, tale Nicolas Ranz. Io i miei sospetti li ho sull'attuale comandante, che è stato lui a impedirmi di prender eil comando... ma non ho prove su di lui".

Rapporto al Comandante e organizzazione nella Sacra

Si va al rapporto dal Comandante.
Alla riunione prende parte il Comandante, Luna Regent, Jerald Ritter detto Sgombro e il gruppo. Il Capitano chiede di fare rapporto ed è molto felice di sapere che la terribile minaccia rappresentata da Joad Kempf e dal suo esplosivo è stata sgominata. E' invece molto preoccupato per Faber, e chiede ai medici di fare il possibile per salvarlo.
Bohemond osserva attentamente il Comandante, che pare molto turbato. Bohemond gli legge l'ansia e la preoccupazione: si trova a gestire una situazione che gli sta sfuggendo di mano, ogni buona notizia è accompagnata da una cattiva. Ha paura di sbagliare. Bohemond esclude che in realtà possa essere un traditore: non è bravo, non è tanto capace, ma sembra proprio animato da buona volontà.
Dopodichè i due medici si ritirano in infermeria con Faber per cercare di salvarlo, e intanto studiano i diari di Mourne.
Tutti devono svolgere incarichi serali per la cura della Sacra, tranne i due medici che leggono il diario di Jamie Mourne,

mentre vegliano il povero Faber.
Ritter organizza i plotoncini di guardia e chiede, gli si dice di mischiare i gruppi.

Ora di cena: una nuova minaccia

Intanto Colin e Engelhaft stanno al capezzale di Faber. Arriva Gordon Mourne col cibo per i due medici (e anche per il malato). Annusano il cibo e Colin sente un odore strano. Che sia paranoia?
Iniziano a temere che ci sia stato un tentativo di avvelenamento, di quelli che avvelenano lentamente, diluito un po' alla volta.
"Io la darei che per oggi è andata, e però andrei in cucina... e farei mangiare tutta quella che ha al cuoco" dice Engelhaft.
"Secondo me questa qui se la bevono tutta. La prossima... " dice Colin, "appena li rincontriamo in un contesto normale condividiamo questa informazione... che non è una prova, me l'ha detto solo il mio naso..."
Esaminano la zuppa, sembra che il veleno sia stato aggiunto dopo essere stato fatto da qualcuno che ci capisce, oppure da una boccetta di veleno vera e propria. E poi la buttano di sotto dalla latrina.
Poco prima che Faber muoia, Faber Mourn torna, vede il piatto rimasto pieno e se lo mette a mangiare.
"Guarda però c'ha un po' sputato" dice Engelhaft... "Lascia perdere..."
Triste, Faber Mourn lascia lì il piatto.
Faber muore poco dopo, i medici avvertono Gordon che va ad avvisare il comandante.

Intanto gli altri mangiano tranquillamente e a sera il gruppo si ritrova in camerata per ripsare..
Engelhaft e Colin avvertono i compagni della presenza della cicuta nella zuppa. Tutti ci restano male.
Colin suggerisce che al prossimo rancio si sorvegli la cucina per vedere chi mette il veleno nella zuppa.

Incertezza alla Sacra

Sorge il sole del 29 marzo
Nessuno del gruppo si sveglia con sintomi evidenti, e Colin si tranquillizza che questa dovrebbe essere stata la prima dose. Anche i compagni del gruppo stanno bene.
Vengono fatte un po' di riflessioni che permettono di individuare quattro possibili sospetti:

- Stuart Schloss (ha preparato le patate della manticora al condannato a morte)
- Jerald Ritter detto Sgombro
- Stefany
- Duncan Zudenbach

Si discute un po' sul dafarsi.
Engelhaft va a fare due chiacchiere coi fratelli Mourne, per qualche informazione sulle cucine.
Ritter viene a dire a Colin "So che ti occuperai della messa in sicurezza del ripositlgio con l'esplosivo, dimmi quante persone ti servono e per quanto tempo, così li libero da altre mansioni"
"Possiamo farlo col nostro gruppo"
"Sì ma il comandante ci tiene che ci sia uno dei nostri, gli fa piacere"
"Uno dei fratelli Mourne", propone Colin.
"Va bene Gordon?" Ritter è contento. "E chi di voi va nello stanzino? Chi invece ci può aiutare a presidiare?"
Colin dice che gli servirebbe gente forzuta e Kailah si propone invece per aiutare a spegnere eventuali incendi. Colin chiede di lavorare con il gruppo dei pg.
"Conti di finire per l'ora di pranzo?" chiede Ritter.
"Sì, più o meno"
Dust evita di partecipare alle operazioni e anche negli incarichi di fortezza evita quelli militari, preferisce pulizie o cose simili pur di evitare di fare la guardia, il "soldato".
Si chiede a tutti i nostri amici di tenere d'occhio i quattro sospettati.
Malandrino è contento: "ve lo sgamo io lo stronzetto, cerco di ronzare intorno alla cucina"

Luna Regent arriva dal gruppo e chiede cosa fare. Le viene detto del traditore e dell'avvelenatore.
Luna chiede se abbia ancora senso che stia in biblioteca o è meglio se si dedica a questa attività di capire cosa fanno i soldati di Angvard.
"Forse conviene cambiare le priorità in effetti" dice Bohemond. E lei gestirà i suoi due compagni di Dossler.

Engelhaft parla con Gordon Mourne, ci fa due chiacchiere.
Fa un po' il simpatico, cordiale. "Certo la cosa importante è stata eliminare quell'assassino..."
Gordon è contento e sollevato, sembra convinto che la situazione sia ormai tranquilla.
"Ma senti, io ieri, quella sbobba era peggio del solito... "
"Di solito il cuoco è molto bravo nell'insaporire... ma oggi ti rifai la bocca perchè stasera ci sta zuppa di lamprede in salamoia."
"Ma chi è il cuoco?" chiede Engelhaft.

"E' il caporale Ritter, detto Sgombro. E' bravo... considerando le materie prime disponibili ci ha fatto sempre mangiare bene. Imposta lui il menu... e poi lo prepara anche, si mette a cucinare"
"Ma fa tutto lui? O qualcuno ieri l'ha aiutato..."
"Ieri l'ha fatta lui, si fa aiutare da Stefany e da Duncan, che sono gli altri due superstiti del suo gruppo".
"E invece quello Stuart che fece le patate al condannato?"
"Sì, diceva che le sapeva fare lui e gerald ritter disse se le vuoi fare falle" risponde Gordon. "Era un'improvvisata, non è che hanno preso il posto del menu, era un piatto al volo per il condannato"
Purtroppo l'informazione non esclude nessuno dei quattro sospetti.
Se un ingrediente è stato avvelenato precedentemente, ormai è difficile che si sappia qualcosa anche sorvegliando la cucina.

Smantellamento della santabarbara

Intanto c'è da sminare la santabarbara, sotto le istruzioni di Colin. Fila tutto liscio, viene smontato tutto il mucchio di materiali esplosivi. Parte del materiale particolarmente pericolosi vengono messi sotto chiave nello sgabuzzino, di cui Colin si conserva la chiave (trovata addosso a Kempf).
Sedendosi, i nostri si rendono conto di essere particolarmente stanchi e indeboliti, quando è il momento di andare a parlare col Capitano: che sia un sintomo di avvelenamento?
Luna Regent poi riferisce che tutti i 4 sospettati hanno svolto attività di perimetro, tutti lontani dalla cucina. Anche Malandrino conferma che nessuno si è avvicinato alla cucina.
Sembra che per adesso non ci siano persone che hanno accusato sintomi particolari.

Come impedire l'avvelenamento della zuppa di lampreda

Il vero problema al momento è di trovare un modo per impedire che la tanto desiderata zuppa di lampreda venga avvelenata.
Kailah suggerisce di parlare con il Capitano dicendo che temiamo che Kempf abbia avvelenato qualcosa nelle cucine (in modo che non si senta sotto accusa sentendo coinvolgere i suoi uomini).
Colin non si sente molto forte delle prove che ha, preferirebbe farsi assegnare alle cucine per frugare.
Engelhaft dice che è motlo rischioso e si finirebbe per essere accusati noi di essere gli avvelenatori, visto che i sintomi arriveranno domani.
Sven è dell'idea di coinvolgere il Capitano, pur di fermare l'avvelenamento. "Non vedo proprio altre alternative"
Engelhaft: "se mandiamo Colin in cucina, comunque poi lui deve uscirsene con una prova. Non può finire in niente"
Sven: "deve uscirsene con una prova in poco tempo"
Engelhaft: "trova o non trova, deve comunque far finta di avere trovato... deve comunque trovare qualcosa, e dire qualcosa al Capitano... e non lo so, c'è bisogno di molta fortuna...diventa ancora più complicato convincere il comandante senza aver trovato niente. Io parlerei col comandante senza dire tutto, senza dire della lettera"
Bohemond insiste a dire tutto subito al capitano, anche della lettera di Ali.
Kailah suggerisce a Bohemond di sentire il parere di Luna Regent prima di decidere se e cosa dire al Capitano.
Si va a parlare con Luna, ci vanno Bohemond e Engelhaft.
Luna sta sugli spalti e osserva la Torre Rqachen. "Ci guardano, qualcosa mi dice che quella torre ancora non è caduta, anche perchè i nsotri ce lo segnalerebbero"
Bohemond "adesso abbiamo un problema più vicino e pressante. Come sai abbiamo il sospetto di un avvelenamento in corso e come sai abbiamo le informazioni destinate al nostro plotone. Abbiamo informazioni classificate tra quelle lasciateci da chi è partito che dimostrano che c'è un traditore ancora nella Sacra, da prima che arrivasse Joad Kempf. Questa informazione potrebbe essere preziosa per spostatre o meno il convincimento del comandante ad assecondare il nostro tentativo di fermare questo assassino. Al tempo stesso il comandante è tale perchè ha disobbedito agli ordini di Yara, non è il destinatario ideale di notizie riservate"
Luna annuisce, sa tutto questo.
"Quindi vuoi un mio consiglio sul metterlo a parte o no? Beh, tu che ti aspetti che faccia? Che ti dia fiducia in qualche modo?"
"Si libertà di azione"
"Io lo metterei alla prova, questo sarebbe la prova che pur avendo usurpando il ruolo sarà in grado di agire in modo retto. Se così non dovesse essere, c'è tutto un protocollo per sostituirlo, non facile da mettere in pratica, anche se adesso non hanno più la superiorità numerica"
Bohemond guarda Engelhaft. "Sarebbe un piano B... praticabile"
"Qualora non si dimostrasse all'altezza... potremmo riimuoverlo"
"Quanto ci vuole? Perchè va fatto in poche ore, prima di cena" chiede Engelhaft.
"Eh, però bisognerebbe formalmente metterlo agli arresti, dovrei farlo io e avere la maggioranza che mi supporta. A quel punto lo metto agli arresti per l'insubordinazione quando morì il suo comandante. Certo non sarebbe una cosa priva di conseguenze, rischiamo che i suoi uomini si rifiutino di obbedirlo e prefariscano seguirlo in prigione."
Luna vede molto rischiosa questa possibilità. Più ci pensa e più si rende conto che non è possibile.
"Quindi che suggerisci di fare?"
"Ci dobbiamo fidare di Arthur, sperando che non sia lui il traditore. Provate a fargli entrare un po' di sale in zucca... alla

peggio chi mangia si sentirà male, e noi no..."
Bohemond: "se la questione dovesse non emttersi bene dovremnmo noialtri stringere la cinghia..."
"E fai il colpo quando stanno tutti male?"
"Non potranno opporre una resistenza più che simbolica"
Luna gBoheuarda il sole.
"Ma il risultato coi nordri fuori è lostesso, hai un contingente malato..."
"Il mio timore è che questo sta avvelenando tutti tranne se stesso così poi apre le porte" dice Luna.
Luna dice che eventualmente il momento per agire sarebbe a cena davanti alla zuppa di lampreda.
"Io agirei prima perchè il soldato affamato non rinuncia alla zuppa se qualcuno gli dice che c'è la cicuta dentro" dice Engelhaft. "Va fatta mangiare dopo in piena sicurezza, altrimenti nessuno può convincere i soldati affamati a quel punto"
Bohemond è d'accordo.
"Dobbiamo muoverci prima che la lampreda venga cotta" insiste Engelhaft.
"Dobbiamo convincere il capitano che èimperativo agire per salvare la lampreda. E secondo me a questa cosa ci tiene e si fa convincere" dice Bohemond, convincendosi. "Il morale della truppa è in gioco"
Tornano dagli altri.
Bohemond dice: "mi è venuta in mente che la consegna dipende dal fatto che Ali non sapeva chi fosse lo stronzo e lei temeva che noi vuotassimo il sacco con il traditore. Quindi colpos di stato alla mano in canna non dovremmo incorrere in un rischio occulto che ci sfugge"
"E' talmente brutta la situazione, che per me va bene" dice Kailah.
Sven pure dice che si parla col comandante. Anche Engelhaft concorda. E gli si racconta tutto.
Colin resta poco convinto ma accetta l'opinione della maggioranza. Ha paura poi che la lampreda in salamoia sia perfetto per nascondere la doppia dose di veleno.Bisogna chiedere udienza al Capitano Arthur, è circa metà giornata. Si chiede a Sgombro di chiedere l'udienza. Lui dice che comunque va garantita un po' di presenza ai turni.
Bohemond si accorge che Sgombro sembrerebbe curioso, ma non fa domande.
Vanno all'udienza Bohemond Engelhaft e Colin. Gli altri seguono Sgombro sugli spalti a tenere d'occhio i Nordri, insolitamente attivi.

Udienza dal Capitano Arthur

Bohemond, Engelhaft e Colin arrivano da Arthur, che ha un'aria molto soddisfatta, si illude proprio di avere risolto il problema.
Ringrazia il gruppo. "So che avete giocato un ruolo importante, ve ne sono grato. D'altronde mi diceva mio nonno che le guerre si vincono solo col favore degli Dei, e io sono convinto che noi lo abbiamo. Dovremo farne di messe... per ringraziare gli Dei di questi successi. Ditemi"
Bohemond prende la parola. "Portiamo notizie che meritano la vostra attenzione e che sono fondamentali. Abbiamo recuperato le informazioni lasciate dai nostri commilitoni e c'è qualcosa che dovete sapere."
"Sono tutto orecchi"
"L'uomo che abbiamo così faticosamente eliminato, aimè, non è l'unica mela marcia presente in questa Sacra, e peggio ancora, siamo ancora in pericolo. In questo preciso momento si sta dipanando un ultimo tentativo di sconfiggere questo presidio... con il veleno"
"Oibò"
"Qui possono dare dei dettagli tecnici padre Engelhaft e Colin, e poi discuteremo le prove documentali che abbiamo".
Il Capitano è ammutolito.
Colin lascia che sia Engelhaft a parlare. Riferisce che la sera precedente, quando è stata portata la minestra, lui e Colin si sono insospettiti da odore e da un sapore amarognolo e hanno fatto un'indagine lì per lì, sul momento, ed è emerso che si tratta di un estratto di cicuta, presentato in quantità non letali ma che già con una seconda o una terza dose potrebbero diventare anche mortali. Alcuni hanno cominciato ad accusare dei sintomi..."
"Che altre prove avete, oltre allo strano saporaccio?", chiede l'attonito Capitano.
"La prova è questa", dice Bohemond. "Questo è un documento riservato, che però la gravità della situazione impone che venga sottoposto alla vostra conoscenza."
Lui legge con molta attenzione e fa delle domande per farsi spiegare alcuni dei dettagli. "Quindi questo corrisponde con ciò che avete sentito nella zuppa"
Bohemond spiega che ciò è accaduto prima che arrivasse la mela marcia coi prigionieri di Ghaan.
"Quindi è persino possibile che Joad Kempf sia stato aiutato da questa persona..." chiede. Bohemond racconta la storia delle "Patate alla Manticora".
Lui riflette. "Avete già qualche idea su chi potrebbe essere? Da questo documento non c'è modo di capire..."
"Abbiamo quattro nomi possibili"
"Che margine di certezza avete?"
"Facciamo un ragionamento che condividiamo con voi, che esclude tutti gli altri". Bohemond spiega tutto e fa i nomi al Capitano.
Il povero Capitano si intristisce tanto. "Ovviamente non abbiamo le prove che sia solo uno, potrebbero essere addirittura due che collaborano. E se fossero più d'uno?"

"Aimè non possiamo escluderlo" dice Bohemond.
"Sicurezza vorrebbe che li mettessi sotto chiave tutti e 4, e rimaniamo in pochissimi..." sospira il Capitano.
"Poi il problema è che questo avvelenamento non può continuare. Non possiamo fare un altro pasto in queste condizioni" dice Engelhaft.
"Posso chiamare Gerald Ritter, che si occupa delle cucine... io di Gerald mi fido abbastanza, anche se non ci metterei la testa... potrei dire a Gerald che lui e il suo plotone devono fare delle cose, magari li mando nelle segrete... così non possono nuocere. Li potrei mandare a spostare della roba... visto che ora il problema di Joad Kempf spostare la roba che era stata messa altrove, e si mette a posto. Nel frattempo voi farete una perquisizione autorizzata da me delle cucine. Magari voi due, Engelhaft e Colin, ispezionate tutto e cercate di capire cosa ci sta avvelenando"
"Sì, ma volevo chiedere un protocollo: nel caso trovassimo nella cucina qualcuno dei soldati a cui avete ordinato di stare altrove..." chiede Engelhaft.
"Me lo dite e lo faccio arrestare" dice il Capitano.
"Noi abbiamo dei sospetti su come possa essere stato somministrato" dice Engelhaft, e spiega le modalità. "E' probabile che sia stato diluito in un condimento o qualcosa del genere"
Il Capitano chiede poi quale sia il piano una volta scoperto il veleno: scoprire il veleno non significa scoprire il traditore. Colin suggerisce di mettere qualcuno nascosto che controlla chi mette il contenuto della boccetta all'interno del cibo: va dosata, non può essere messa a caso. Stasera con la zuppa di lampreda, che ha un sapore molto forte, c'è il rischio che si possa mettere anche più veleno.
"La cosa migliore secondo me sarebbe prenderlo in flagrante" dice Colin.
"L'unico problema, adesso, è che io adesso vengo a chiedere questa cosa di assegnare Gerald e i suoi... però è credibile, che la roba va spostata... mi aggancio a una cosa... sì, una cosa credibile glie la posso acchittare. Molto bene, ci penso io. Andatemelo a chiamare, ditegli che ci sarà da spostare delle cose"

Sugli spalti con Gerald Ritter

Sven e Kailah seguono Ritter sugli spalti e osservano i Nordri giù in basso. Ci sono alcuni cavalli, c'è movimento tra i Nordri, forse stanno organizzando qualcosa, forse stanno "montando" qualcosa, c'è gente al lavoro a costruire qualcosa. Sven pensa che stiano per spostare il campo, quindi o se ne vanno o proveranno ad avvicinarsi, chi lo sa.
Dà a tutti un corno di segnalazione, bisogna controllare i Nordri.
Arrivano Bohemond Engelhaft e Colin e dicono a Gerald di andare dal Capitano per l'operazione del Dungeon. Lui non è contento perchè è preoccupato per i Nordri.
"Io capisco il Capitano, ma io chi cazzo ci lascio sulle mura?" sembra genuinamente frustrato. "Almeno restateci voi di vedetta sulle mura... questo non è proprio il momento per una cosa del genere"Bohemond vede qualcosa, si accorge di una strana operazione con una copertaccia, che sta facendo uno dei nordri: sembra che stia spegnendo un fuoco, ma invece Bohemond pensa che stia facendo delle segnalazioni e guarda intorno per capire a chi potrebbe star segnalando. Ed è in quel momento che nota una strana colonna di fumo proveniente dall'area delle cucine della fortezza. Un sospetto filo di fumo.
Non sembrerebbe minimamente sospetto, se non fosse messo insieme con il nordro che segnala.
Si cerca di capire chi ci sia sugli spalti, oltre a noi, che possa vedere il segnale. Fino a poco fa c'era Gerald. Ci sarà certamente qualcuno anche ai lati di vedetta, perchè è ben visibile dalle torri di Fede, Speranza e Carità. Le cucine stanno in Giustizia.
Bohemond vede che le torri di Speranza e di Carità non hanno nessuno sopra. C'è qualcuno su Temperanza, ma scomodo per vedere i segnali. Comunque la gente si sposta mentre fa la ronda, magari prima stavano più vicini sull'altra torre.
Bohemond condivide coi compagni "I nordri stavano facendo segnali di fumo sospetti, e c'è un fumo sospetto dalla zona delle cucine, che a quest'ora non ci dovrebbe essere. C'è il rischio che si stiano coordinando con la quinta colonna. Qui c'era sicuramente Gerald, e ci sono quei due che si stanno allontanando... bisogna capire chi cazzo sono, ci aiuterebbe a restringere il cerchio"
Bohemond va dietro ai due che si allontanano, per capire chi sono. Lui va veloce e con aria naturale. Li raggiunge e vede che si tratta di Faber Mourne e Stuart Schloss.

Dopo poco viene Gerald e convoca Schloss. Poi scendono per andare nel sotterraneo. Mourne invece si ricompatta al gruppo dei nostri. Kailah gli chiede da quanto stavano sulle mura e che hanno fatto i Nordri nel frattempo.
Faber Mourne dice:" stavo con mio fratello fino a 20 minuti fa e poi è arrivato Stuart a dire che c'era il cambio e Gordon era richiesto sotto da Gerald. Gerald mi ha detto che uno di voi deve venire con me e perlustraimo le torri."
Colin e Engelhaft scendono alle cucine. Gli altri continuano di presidio (Kailah con Faber e Bohemond e Sven sull'altra torre)

Nelle cucine con Colin e Engelhaft

Colin e Engelhaft scendono per la loro perlustrazione. Hanno l'autorizzazione ad entrare nelle cucine, vanno ed esplorano. Non incontrano nessuno lungo il percorso. A guardia della Torre della Giustizia non c'è nessuno. Stefanie si allontana insieme agli altri per andare nel dungeon.
I due iniziano la loro perquisizione.

Colin è incuriosito da un odore inaspettato: sembrerebbe uovo marcio, ma in realtà è qualche derivato dello zolfo, probabilmente roba proveniente dalle casse del sotterraneo. E' l'odore che fa quando viene bruciato, e infatti lo trova nel camino dove dovrebbe essere stato buttato sulle braci provocando il fumo nero visto da Bohemond. Il fumo potrebbe essere stato accesso anche un paio d'ore prima, destinato a durare e non spegnersi dopo pochi minuti.
Differenti derivati dello zolfo fanno anche fumo di diversi colori, è un ottimo modo per dare segnali di questo tipo.
Dopodichè si mettono a cercare le cucine dove si trova il veleno. Sono bravi ed efficienti. In cucina ci sono moltissimi contenitori, iniziano a orientarsi e ci vuole parecchio tempo.
Dopo aver esaminato la maggior parte dei contenitori non trovano nulla, ma sono sicuri che in quel che hanno esaminato non c'è niente.

Nel frattempo.
Kailah Mourne Giustizia Temperanza e Carità
Bohemond e Sven Fede Speranza e Carità
Ogni tanto si incontrano.

Diplomazia nordra

Dopo circa un'oretta accade che Bohemond e Sven notano un tizio, probabilmente un Nordro, seguito da altri due Nordri avvolti nelle pelli, cominciano a camminare sul ponte bel belli.
Sono in tre, uno avanti e due dietro a 10 metri.
Arriva a metà del primo tratto di ponte, in prossimità della prima torretta. I nostri, Bohemond e Sven, e ritengono che i nordri dietro si sono preparati a qualcosa. Ymir Braccia d'Orso sta guardando il ponte a distanza: non è nessuno dei tre che avanzano.
Quello che incede è grosso, alto, ma non è Ymir.
Kailah sta alla torre della Temperanza.
Bohemond non suona il corno ma va ad avvicinare la balista.
Il secondo cancello è aperto e questo passa. E' un biondastro con una sciarpona che sta srotolando e poi la alza con le due mani e la srotola, muovendola in alto. Sembra un segnale diplomatico, a occhio. La sciarpa è grigia, un segnale pacifico.
Rimane lì in attesa di un segnale dal castello.
"Tocca chiamare il Capitano" dice Bohemond. Sven scende velocemente per chiamarlo.

Bohemond alza un braccio rivolto al nordro, col palmo aperto, come a dire "ferma".
"Parli la mia lingua?" chiede Bohemond. Il Nordro fa un cenno tipo "insomma"
"Vuoi parlare?"
Annuisce
"Allora aspetta" dice Bohemond.
"Farò così" risponde il Nordro.
Restano tutti e tre fermi là.
Si aspetta. Il Nordo si siede con le gambe incrociate e braccia conserte.
Sven va a dire al Capitano che c'è il Nordro che vuole parlamentare. Non Ymir, ma un altro.
"Non lo so se mi va di parlamentare con dei Nordri. Salirò sugli spalti per dargli un'occhiata".
Lentamente il Capitano si prepara e sale.
Intanto i due in cucina sono praticamente certi che il veleno non si trovi in cucina. Probabilmente se lo porta dietro o lo ha nascosto molto bene.
Colin individua 3 possibili feritoie da cui si potrebbe guardare dentro la cucina, appollaiandisi su una botte o simile.
Uscendo dalla cucina incotnrano Luna Regent che stava presidiando le cucine.
Fa qualche domanda e viene informata. Poi resta a presidiare le cucine.
Intanto il Capitano sale sulle mura.
Colin e Engelhaft si accodano e gli dicono amaramente che sono a mani vuote.
Il Capitano arriva sugli spalti e il Nordro si alza in piedi.
Il Nordro saluta. "Salute al Comandante della Sacra!"
Il Capitano gli urla: "Che vuoi? Sei venuto a dirci che ve ne andate? Sarebbe pure ora!"
Il Nordro indica la porta.
"Per quanto mi riguarda non ci sono possibiltà che tu entri in questa Sacra. Se devi dire qualcosa la dirai lì"
Il Nordro indica nuovamente a porta.
Serve qualcuno che parli la sua lingua e viene convocato Dust.
Sven lo va a chiamare.
"Parliamo beviamo insieme, buone notizie" urla il Nordro.
Arriva Dust, che stava sonnecchiando pigramente nel ricetto tranquillo, chiacchierando con Mai. Poi commenta con Sven che Mai è proprio un bel tipo, se fossi un cacciatore di doti non me la lascerei scappare"
"Incredibilmente non mi interessa, ho altri gusti" dice Dust. Sven gli dice che farebbe bene coppia con Engelhaft.
"Vediamo com'è questo Nordro, di solito sono molto prestanti" commenta spiritoso Dust.

Il Capitano tratta Dust in modo un po' di sufficienza. Gli ordina di tradurre. "Traduci ciò che quello sporcaccione ha da dire, prima che perda la pazienza" dice il Capitano.
Dust ci comincia un po' a interloquire, col Nordro.
"Allora, lui dice di essere un cugino di Ymimr, ha alcune cose importanti da dire al nostro capitano ma parlerà solo quando sarà accolto nel modo corretto, in modo che il suo lignaggio... vuole essere ricevuto con un minimo di decenza, non dirà nulla finchè resta sul ponte" spiega Dust.
Il Comandante è incerto e molto prevenuto sui Nordri.
"Questa storia che per parlamentare ha bisogno di entrare secondo me non sta in piedi" dice Sven. Dust invece dice che ci sta, per le loro usanze.
Bohemond "Abbiamo avuto a che fare in diverse occasioni coi Nordri, e per quel che vale è possibile parlamentare con loro, sono avversari pericolosissimi però sono anche tutto sommato affidabili nel momento in cui prendono un impegno"
Poi Bohemond aggiunge, al Capitano: "capitano, per consentirvi di prendere una decisione con tutte le informazioni, poco prima che arrivasse questa delegazione abbiamo netato una sorta di segnalazione di fumo fatta dai Nordri"
"Quindi questi stronzi comunicano con il nostro traditore" borbotta il Capitano, facendosi raccontare tutto. E poi va su tutte le furie "NOn esiste al mondo che lo faccio entrare, questo avrà qualcosa in serbo, come entra succede un altro casino"
"Il traditore in questo momento è nelle segrete" dice Bohemond, "Per questo ho evitato di suonare il corno. Io personalmente vorrei sentire che hanno da dirci, con le opportune precauzioni"
Il Capitano chiede a Dust se può andare a prendere in volo il Nordro, per non dovergli aprire le porte. Dust con rispetto parlando declina.
"Allora siamo bloccati", dice. Non sa che fare.
"Non dobbiamo dare a questa gente l'impressione che li temiamo. I loro trucchetti li stiamo sventando uno dopo l'altro, quindi con le opportune cautele io credo che potrebbe essere un buon segnale" dice Bohemond. Vorranno contarci..."
Il Capitano dice di chiamare Luna Regent e organizzare un drappello e tenersi uomini. Ci incontreremo davanti alle porte tra 10 minuti.
"Questo pensa di mettercela in quel posto ma ha capito male" dice il Capitano a Sven, che fa un cenno ambiguo in risposta.
Organizza che le mura continuino ad essere presidiate. "Come qualcuno fa qualche cavolata, suonate il corno."

Il Nordro Skald viene fatto entrare

Vengono aperte le porte. "Lady Regent, faccia entrare questo individuo. E voi... tenete gli occhi aperti".
Le porte vengono aperte. Il Nordro avanza da solo, coi biondi capelli al vento, aria scarmigliata. Ha un'aria più seria rispetto a quel che sembrerebbe ad una prima superficiale occhiata.
E' disarmato e non sembra minimamente spaventato. Ha lasciato la sua bella spada sul ponte.
Kailah non avverte traccia di Yoki in lui, sembra più che altro un guerriero d'esperienza.
Quando capisce chi è il Comandante, sembra quasi che gli venga da ridere. Poi dice: "porto buone nuove" nel suo stentato greyhavenese. "Dove parliamo? Parliamo seduti? Parliamo in piedi?"
Il Comandante esita, poi ordina a Luna di prendere due sedie e un tavolaccio.
Si siedono il Comandante e il Nordro, col tavolaccio in mezzo a loro.
"Vengo a proporre negoziato e alleanza". Si è presentato come Scald Giotnar, del Clan Giotnar.
"Addirittura!" commenta il Comandante.
"Noi guerra finita. Guerra finita perchè nostro alleato vecchio con cui fatto accordo morto. Noi fatto accordo con Signore di Ghaan. Ymir fatto accordo con signore di Ghaan, che è morto. Accordo non più valido."
Il Comandante è stupito, non sa che dire.
"Noi negoziare ritiro. Noi condizioni per ritiro, vostra libertà"
Il Comandante sorride. "In che senso, non ha appena detto che la guerre è finita? Se ne andassero, che ci frega a noi"
"Ma tu dici ritiro e parli di nostra incolumità. Non si spiega" dice Sven.
"Voi rischiate morte entro pochi giorni, tutti" dice il Nordro.
"Perchè sta succedendo qualcosa qui che ci mette a rischio indipednentemente da noi?" dice Sven
"Ma io posso aiutare voi tutti"
"Quindi noi non vi attacchiamo mentre vi ritirate..." dice Sven
Lui scuote la testa. "Noi nessuna paura di voi che ci attaccate. Noi venuti visto perchè non più nemici noi non volere che voi muore e noi avere proposta interessante. Voi avete prigionieri, di esercito sconfitto, o avete ucciso?"
"Vai avanti, qual è la proposta?"
"Voi consegnare noi prigionieri, noi riportare prigionieri loro famiglie come ora che guerra conclusa, per completare nostro patto fatto con esercito sconfitto e poi voi portare da vostro comandante perchè nooi volere nuova alleanza con vostro comandante. Ymir grande rispetto per Lady Yara."
Il Comandante dice "Neanche lo dovresti pronunciare il suo nome!"
"Voi consegnare prigionieri a Ymir, TYmir va via e voi portare me e mia consorte da Lady Yara per proporre negoziazione. Voi consegnare prigionieri, tutti ancora vivi"
Ripete un paio di volte la sua proposta, per sicurezza.

"Io e mia consorte vostro ostaggio, voi no paura, no pericolo, io persona importante, io cugino Ymir"
"Ma che se ne fa Ymir di una manciata di priigionieri?"
"Promessa" risponde il Nordro. "Ymir fatto accordo con persona e vuole rispettare. E c'è altro prigioniero che dovete consegnare, prigioniero che non conoscete che si trova qui, altra persona che veste vostri abiti ma fa parte di altro esercito. Io venuto qui per portare fuori anche lui. Voi tiene me qui e fa uscire trattore con prigionieri e poi Ymir va via. Se Ymir non va via voi avete me. Ymir va via e lascia mia consorte, vostri ostaggi."
"Nell'ultimo incontro con Lady YaRA
"Grande onore per Ymir e per Lady Yara. Lady Yara sopravvissuta a Ymir, Ymir impressionato, pensa che Lady Yara più forte di molti uomini. Giusto comandate". Poi guarda il Capitano Arthur e ribadisce. "Giusto comandante Yara".
Lui aspetta che decidiamo.
"Ricorda che se non accettate, voi tra poco muore, tutti" dice.
"E come moriremo?" chiede Colin.
"Voi dovete mangiare, se mangiate morite, se non mangiate morite. Questo succede".
"Come facevate a comunicare con il nostro trattore?" chiede Kailah.
"Si dice malefatta, non malfattore"
"Infatti non ho chiesto il nome del trattore"
"Questo segreto, non potere rivelare. Tanti modi per comincare. Aria, acqua, vento"
"Hai risposto", dice Kailah.
Bohemond chiede "potremmo decidere che dei nostri prigionieri uno ce lo teniamo, per esempio"
"Per vendetta?" chiede il nordro. "Perchè dovresti fare?"
"L'hai detto tu, è un traditore, non ci ha affrontato a viso aperto come fate voi"
"Ci sono tanti modi per combattere guerra, io non giudica guerrieri che scelgono strada di ombra, io non scelgo, io sono qui, io combatto in modo diverso, ma io grande rispetto per miei alleati, se alleati alleati, se nemici, nemici. Noi abbiamo dato parola."

Difficile decisione

Parliamo un attimo col comandante.
Le cose dette dal Nordro sono abbastanza conformi a quanto disse l'elfo pazzo.
"Comandante, questa può essere o una trappola o un'opportunità, la domanda è, posto che non siamo riusciti e non riusciremo in tempi brevi a liberarci del bastardo, e anche se ci riusciamo resteremo comunque ssotto stallo senza nessuna prospettiva di ricevere rinforzi, quanto può avere senso valutare la pura e incredibile proposta di questo emissario?" chiede Bohemond.
"Mi rode molto accettare" dice il Comandante, "Soprattutto per il traditore, che mi piacerebbe restarsse tra le mie amorevoli cure. E poi... c'è da fidarsi?"
"Noi abbiamo fatto già un patto che ci è costato molto caro con la pattuglia nordra di Einar, e dopo ripetuti scontri ci abbiamo fatto un accordo e loro l'hanno rispettato. Sono stati di parola. Saranno pazzi sanguinari terrificanti, ma di parola".
"C'è da aggiungere che in questo scambio la parte più interessante che ci concedono è sventare l'avvelenamento, che è molto più di valore che fargli togliere l'assedio e quella sarà una cosa verificabile" dice Sven.
"Però scusate" dice Engelhaft. "Però loro non sanno, ci stanno offrendo un favore spuntato..."
"Ma che stai dicendo, non lo stiamo trovando, rischiamo di morire tutti avvelenati" dice Sven.
"Noi siamo certi che nessuno dei condimenti presenti in cucina sia avvelenato. Il veleno viene portato volta per volta da uno dei quattro soggetti" dice Engelhaft.
"Se la guerra è finita, che guadagno abbiamo noi a combattere una guerra che è finita?" chiede Kailah.
Engelhaft vorrebbe ammazzare l'avvelenatore. Sven dice di fare l'accordo, guerra finita, siamo sicuri di non finire avvelenati.
Bohhemond spiega che siccome i due partiti nordri sono qui un po' per vedere chi deve governare a Northside. Il fatto che abbia vinto Yara, probabilmente invita Ymir a volersi aggregare a lei.
"NOn ci perdiamo niente, e abbiamo solo da guadagnare" dice Bohemond.
"Ci perdiamo di non poter fare giustizia dell'avvelenatore" dice il Capitano.
"Per fare giustizia abbiamo tutto il tempo del mondo" dice Bohemond. "Tornerà a Ghaan, di occasioni per saldare i conti ce ne saranno. Che sia lui o altri come lui, quel che dobbiamo fare in questo momento è assicurarci che questa Sacra non sia più sotto minaccia. Dytros vuole che si metta al sicuro una volta e per sempre.
Il capitano chiede a tutti e poi parlerà anche con Luna Regent.
Engelhaft: io mi chiedo l'opzione se non accettiamo l'accordo qual è? Loro resterebbero, non se ne vanno. Che strano, vogliono fare un accordo con Yara ma vogliono liberare i prigionieri e l'infiltrato di Ghaan.
Colin: la proposta di Engelhaft è tagliare la testa a questo e lanciarla ai suoi amici con una catapulta?
Engelhaft: no, no, io semplicemente non mi fido tanto di questo accordo, io lo rifiuterei.
Dust: il nordro non sa che abbiamo beccato il veleno e a breve forse beccheremo l'avvelenatore. Anche l'avvelenatore non sa che gli state addosso. Questo ha calato l'asso, dal suo punto di vista, per lui vale tanto, ci sta facendo una proposta grossa dal suo punto di vista.
Sven: secondo me l'uncia cosa che si potrebbe fare in fase di conclusione dell'accordo è dirgli che sappiamo

dell'avvelenatore per cui ti diamo i prigionieri ma non l'avvelenatore.
Kailah: se possiamo trovare un accordo di pace secondo me è una scelta auspicabile: i Nordri sono feroci avversari ma sono gente di parola. Se non riusciremo a vendicarci dell'avvelenatore... la vendetta più grande è impedirgli di finire il suo lavoro e costringerlo ad andarsene umilaito coi prigionieri, e passare davanti a tutti i suoi ex compagni, passare al nemico.
Bohemond: costui si è macchiato di peccati imperdonabili contro Dytros, quuale che sia la sua punizione terrena, il suo destino è giàà segnato. Ci conviene dargliela vinta ai nordri e chiudere questo assedio.
Coolin: due considerazioni, già di prigionieri glie ne daremo meno di quelli che si aspetta. Alcuni sono morti. In più è evidente che fa rosicare anche me che non possiamo concludere la cosa di trovare l'avvelenatore ma è evidente che ormai questo ui non si farà più trovare, qualsiasi trappola di vedere chi va in cucina non funziona più e lui dovrebbe Btrovare un altro modo per metterci in difficoltà e si ricomincerebbe da capo. Non riesco a immaginare un modo facile per trovare l'avvelenatore, non è vero che noi ce l'abbiamo in pugno.
Luna: fa delle domande per capire bene, è molto in dubbio. Sicuramente dovendo interpretare il pensiero di Yara, dovremo comportarci come farebbe lei e lei non avrebbe dubbi, lei non ha mai odiato quelli di Ghaan, ha sempre cercato di comprenderli. Lei pensava già al dopo, e a quanto pare questo "dopo" è arrivato. Quindi, cercando di fare quel che lei avrebbe voluto, sicuramente lei avrebbe voluto porre fine a questo assedio e non lasciare alla vendetta di parlare, e guardare il grande disegno. Quindi sì.
Bohemond: "se non sbaglio Yara ha riconquistato questa Sacra anche dopo aver dovuto liberare un prigioniero preso per crimini odiosi"
Engelaft: "tu sei sicura che questi Nordri stanno andando a sostenere Yara? Far finire l'assedio significa mandare questo Plotone di Nordri verso Yara"
Bohemond "no, va un ostaggio. Ymir porta i prigionieri mentre Skald e la sua consorte vanno da Yara per negoziare".
Engelhaft: "mi chiedo se arriverà il responso a Ymir.... la situazione voi la vedete già così rosea, a me sembra che i cattivi abbiano ancora delle carte da giocare"
Luna: "però quando Yara scelse di restituire quel prigioniero fece un accordo coi Ghaanesi"
Engelhaft: "io non ho chiara la situazione in questo momento a Ghaan, non la riesco ancora a percepire come rosea. La sento ancora pericolosa, ma magari mi sbaglio."
Luna: "questo sembra saperla lunga, potremmo chiedere a lui delle informazioni"
Il Comandante tendenzialmente darà ragione all'eventuale unanimità.
Tutti vorrebbero accettare tranne Engelhaft.
"Io ho dubbi perchè non sono del tutto sicuro che sia sincera questa offerta" dice Engelhaft.
"Un margine di rischio ci sarà pure ma il gioco vale la candela" dice Bohemodn.
Kailah suggerisce di chiedere di vedere la sposa del Nordro prima di accettare. Colin ha il timore che una simile richiesta possa mandare a monte la trattativa, perchè potrebbe offendersi il Nordro. Lui ritiene che la trattativa dev'essere breve, c'è il rischio che sennò il filo si spezzi.
"E allora non glie lo chiediamo", dice Kailah.
"Non ci buttiamo manco a zerbino" dice Bohemond, "d'accordo non farlo offendere ma è ragionevole chiedere una garanzia"
"Se lui si offende che ci frega?" dice Colin.

Il Comandante aspetta di sapere cosa proporrà il nostro gruppo, per poter prendere una decisione.
Bohemond: "questo accordo è vantaggioso, assolutamente"
Il Comandante dice che però non gli piace l'idea di non poter punire il traditore come si deve. Questa cosa lo inamarisce moltissimo. I prigionieri li ridà molto volentieri ma non vorrebbe proprio far andare via il traditore.
"Lo so ma sul piatto della bilancia..." lo tranquillizza Bohemond, "è davvero conveniente"
Alla fine il Comandante acconsente, sia pure un po' a malincuore. "Probabilmente è quello che avrebbe voluto anche Yara. Lei è abituata a prendere deciisioni difficili.. d'altronde quando sei un comandante devi far anche questo tipo di sacrifici".
Poi si approccia al Nordro, con l'aiuto di Dust, e gli dice "stiamo pensando di accettare la tua richiesta senza fare alcun tipo di rilancio, ma vorremmo sapere esattamente cosa succederà"
Il Nordro non si scompone, spiega che grossomodo succederà che lui se ne torna al suo campo, poi noi aspettiamo. L'indomani mattina il campo nordro viene sbaraccato e lui e la sua consorte si faranno trovare soli al posto dove ora sta il campo. Poi loro sarebbero per alloggiare nella fortezza fino a che si andrà da Yara.
"Vi dico subito che i miei compagni Nordri sposteranno l'accampamento a qualche centinaio di metri, e io o la mia consorte segnaleremo che stiamo bene. Loro ci seguiranno e sarà poi mia cura di come andranno le negoziazioni, tratterò con Yara".
Per quanto riguarda i prigionieri ci sono due possibilità: la prima è che glie li diamo tutti subito. Il pro è che la cena dovrebbe essere sicura, però tocca fidarsi un po' di più.
Altrimenti i prigionieri e il traditore possono restare la sera, con promessa che l'avvelenatore non farà niente, e l'indomani mattina saranno consegnati.
Bohemond suggerisce che per assicurarci che non ci siano brutte sorprese potremmo chiedere che il Nordro ceni alla fortezza con noi.

Il Comandante apprezza molto questa idea e la propone. Il Comandante chiede a Dust di tradurlo. Il Nordro sorride, ridacchia, si guarda indietro e poi dice a Dust qualcosa e Dust ridacchia. "Lui dice che stasera si voleva divertire, per lui è una festa con la sua famiglia. E' disposto a rinunciarci a patto che gli garantiate un analogo divertimento qui"
Kailah scoppia a ridere. "La zuppa di Lampreda non so se è sufficiente..."
"Credo che abbia un'idea di festeggiamenti più licenziosa..." dice Dust.
"Se si porta la moglie...." ride Bohemond, "è una faccenda loro"
Engelhaft teme che ci possa essere una qualche fregatura. Sven si aspetta che nel momento in cui gli diciamo di sì lui chiarirà cosa vuole, è un discorso un po' in divenire, potrebbe essere di tutto.
Il Comandante: "se vuoi festeggiare con noi, noi saremo lieti di festeggiare con te e faremo in modo nè col cibo nè con le bevande di farti rimpiangere la festa che ti perderai"
Lui chiede tramite Dust di vedere la ragazza con cui lui e la sua consorte passeranno la notte. "Questa è la sua idea di festa"
Tutti ridacchiano.
"Portatela da fuori, quella che ti saresti fatta al campo tuo" ride il Paladino. "Non capisco perchpè dovresti farti una delle nostre"
Lui sorride e osserva il gruppo. Il suo sembra un "mettiamoci l'uno nelle mani dell'altro, consolidiamo questa fratellanza ancora di più". Dal suo punto di vista è un ulteriore suggello della nostra amicizia.
Sven si offre per sacrificarsi e andare con una Nordra di fuori, scherzosamente.
Il Comandante si inalbera un pochino. "Sto iniziando a pensare che ci sta prendendo per il culo"
Sven spiega che non è un'offerta offensiva, ma nei loro costumi è anzi un modo di familiarizzare.
Kailah propone semplicemente di accordarci per far sì che lui festeggia con gli amici suoi e noi per conto nostro.
Bohemond vuole provare a invitarlo ad abbracciare i nostri costumi. Alla fine gli si dice di festeggiare con gli amici suoi.
Dust dice che non ci sta la donna pronta per questa esigenza di festeggiaemnto. Il Nordro annuisce placido, un po' divertito, spiega un po' di cose a Dust.
Lui dice che comunque vuole conoscerci, accetta l'invito. Dice chissà se io o la mia consorte non riusciremo a fare cambiare idea a qualcuno o qualcuna"

La consegna dei prigionieri e del traditore

I prigionieri gli saranno dati subito. A tal proposito, si fa serio.
Chiede di avere i due prigionieri disarmati e slegati a sua disposizione. Il Capitano dice di sì. Li fa portare a prendere e glie li consegna.
A questo punto lui dice "Adesso io chiederei al Comandante di convocare un'adunata in modo che io possa parlare all'altra persona che dovrà venire con noi, senza rivelare la sua identità finchè lui non farà un passo verso di me"
Il Comandante sospira: "ha paura che lo ammazziamo? Ormai ho dato la mia parola..."
Il Comandante acconsente. Chiama tutti quanti, compresi quelli che stavano nel dungeon.
Il Nordro parla in Greyhavne stentato. "Sono venuto come da accordi, con colui che era il tuo mandante che ora non c'è più, sono venuto a recuperarti mantenendo il nostro impegno. Vieni verso di me ora e nessun danno ti sarà dato"
Con grandissimo scorno del comandante, è Gerald Ritter. Tutti sono ammutoliti.
Tutti mormorano, alcuni gli scagliano qualche insulto.
Gerald Ritter si disarma.
Il Nordro gli chiede se deve prendere qualcosa, lui scuote la testa. Consegna al Nordro un sacchetto che il Nordro mostra e che probabilmente contiene il veleno.
Colin si avvicina per andare a guardare il contenuto, il Nordro apre davanti la boccetta, facendola vedere, ma in mano sua.
Colin sente l'odore e annusa, riconosce la cicuta.
Ritter dice una cosa: "che ci crediate o no non ho mai voluto avvelenarvi tutti. Per questo ho chiesto ai nordri di intervenire. Siete liberi di non crederci"
"Dai, almeno abbi la decenza di tacere" dice il Capitano, che si tiene a stento.
Il Nordro fa una faccia di circostanza poi chiama le persone e lo seguono verso fuori.
Gli accordi sono che lui li riporta e poi torna con la consorte, senza però la donna prenotata.

Preparativi per la festa

E così restiamo da soli.
Il Comandante è molto inamarito. "Ecco come ha fatto anche Joad Kempf a fare tutte le sue "magie". Lascia Luna Regent al comando e si ritira a riposare.
Luna dice che bisogna organizzare la serata.
Dobbiamo organizzare la festa, dice Kailah.
Luna chiede a Colin se se la sente di controllare il cibo, per sicurezza. Colin acconsente. "Posso anche aiutare in cucina"
Kailah chiede se qualcuno sappia suonare qualche strumento, si offre Mai, sa delle ballate storiche.
Engelhaft sa cantare.
"Va bene uguale il vostro repertorio, tanto questo non capisce la lingua..." dice Kailah.
Anche Mourne conosce qualche strimpellata da osteria.

Proposta: prima parte con canzoni sobrie, Engelhaft e Mai. Poi Mourne dice che se ne fa qualche altra con qualche parolaccia, una volta che si fa più tardi.
Le cameriere vengono messe a fare le cameriere. Si vestono carine e tutto. Si mettono un po' di luci, di candele. Kailah fa un po' di arredamento alla sala, con stoffe colorate e così via.
Il Comandante intanto si chiude per i fatti suoi a rimuginare.
Lady Juliet fa una richiesta particolare, chiede di non uscire dai suoi alloggi. "Meno mi vede il Nordro e meglio è".
Si aspetta con ansia che arrivi la consorte.

La consorte del Nordro

Quando si inizia a sentire il profumo del lampredotto sulla brace, scende la sera, e iniziano a suonare Mai e Engelhaft, alle porte della Sacra arriva il mitico Nordro Skald con la moglie, che è chiaramente Giada.
E' molto cambiata, ha una pettinatura in stile donna nordra, capelli tagliati un po' da guerriera, pittata anche lei, come lui. Stanno a braccetto.
Saluta con un grande sorriso a tutti.
Kailah va incontro a Giada e subito la abbraccia. Siamo tutti felici, grande entusiasmo reciproco.
"Però non me la rubate. Ho capito io no donne vostre, ma voi no donna mia", dice Skald in maniera amichevole.
Tutti molto contenti.
Inizia la festa, loro sono seduti al posto di riguardo, si mangia, si beve, si ride e si canta. Skald si comporta comunque in maniera consona, non fa nulla di inappropriato.
A parte i capelli strani, Giada sembra stare bene, tutto sommato.
A un certo punto si possono fare un po' di chiacchiere con Giada senza che Skald ascolti.
Giada racconta quel che ha fatto, come si è ambientata a Skogen, dove è riuscita a farsi ben volere da Zodd. Si è creato un rapporto di rispetto reciproco. Ha svolto il suo lavoro con relativa tranquillità. "Zodd ha capito ben presto che ero venuta a fare, ma se ne fregava. A lui non interessava altro, di questa guerra, se non guadagnarci il più possibile. Mi ha lasciata piuttosto libera di fare quel che dovevo fare. Ho passato le informazioni al nostro contatto presso Skogen: il quale, finchè ha potuto, le ha fatte arrivare a chi di dovere. Ma recentemente questa persona è stata eliminata... Dopo varie peripezie, anche al Castello di Seta è riuscita a farsi accettare, ha svolto il lavoro di accompagnatrice lì, anche con qualche innalzato, e gli innalzati hanno anche qualche problema a contenersi, e questo è sempre stato un problema. Poi è diventata la testa di ponte per consentire a Barun di mandare dispacci tramite l'infiltrato nella guardia di Zodd. Messaggi di soldati di Ghaan che facevano parte della congiura. Erano informazioni militari.
A un certo punto, inizio gennaio, il punto di collegamento viene fatto sparire. Lo stesso Zodd non ci può far nulla, finchè un giorno Zodd arriva da Giada e le fa un discorso dicendo che è venuto qualcuno che chiede la tua testa, e al quale non posso dire di no perchè non mi conviene. Qualcuno che vale più di te. Ma io ti voglio bene e ti rispetto. E questo ti uccide come ha ucciso il tuo contatto. "Non sa chi sei ma mi ha fatto capire che sa che io so, e vuole che io ti consegni. Io o consegno te o consegno una persona che non sei te che farà una brutta fine. Però qualcuno devo consegnare". Ma questa cosa ovviamente a Giada non piaceva e non se l'è sentita. Ha chiest un'alternativa. "Siccome ci stavano questi Nordri, che alloggiavano in locanda, Zodd ha detto prova a convincere il cugino di Ymir a farmi un'offerta, perchè se ti porta via io ne esco bene, e tu ne esci viva".
Pure noi raccontiamo quel che è successo a Uryen e si preoccupa molto della situazione di Kalina e Varchman. E' molto dispiaciuta di sentire che le Case della Gioia praticamente non esistono più.
La festa prosegue allegramente.
Notte passa tranquilla.

I Nordri rompono l'assedio

Il mattino del 30 marzo tutti sugli spalti a guardare i Nordri che se ne vanno. Finalmente la Sacra sembra al sicuro.
Si fa un momento il conto di quanta gente è rimasta operativa nella Sacra: sono rimasti in 10 in tutta la Sacra, escluso il gruppo. Viene affrontato il problema di chi accompagnerà il Nordro da Lady Yara e chi resterà alla Sacra. Si decide di lasciare più gente possibile indietro: l'intero gruppo di Dossler, Ruben, May e June e Lady Dossler; Malandrino e il balestriere della locanda del Puma anche restano indietro, come pure le due cameriere e il gatto.
Il gruppo di Uryen invece si prepara a partire l'indomani, primo maggio, per Ghaan, insieme al fido Dust. Luna prepara un plico da dare nelle mani di Lady Yara.
La giornata trascorre piacevolmente nella fortezza ormai non più assediata. Kailah si esercita a volare con Dust
A sera Luna convoca Bohemond, Engelhaft e Lady Juliet nella Chiesa. Mostra loro il libro sacro recuperato nel sotterraneo.
Bohemond lo sfoglia, sono dei canti a Dutros. La copia, che ha una ventina d'anni, riporta varie firme di amanuensi, tra cui si leggono i nomi di Yara e Chrystal: dovevano essere quasi bambine, molto molto giovani. Il recupero del volume viene interpretato come segno di speranza. Luna confida che in prospettiva vorrebbe prendere i voti di Dytros.
Si prepara l'equipaggiamento per l'indomani, con un carretto a due ruote e un mulo.

Partenza dalla Sacra verso Ghaan

Luna Regent, reggente della Sacra, consegna al gruppo il mulo Maniscalco, il miglior mulo della Sacra, bravo sui terreni impervi, con un piccolo carretto carico di cose di ogni genere.

Il primo aprile, di buon mattino, il gruppo lascia la Sacra e parte alla volta di Ghaan.
Maniscalco si dimostra affidabile lungo la prima parte del tragitto e dopo qualche ora, raggiungendo le prime montagne, si iniziano a sentire ululati in lontananza.
Il Nordro Skald dice a Dust che probabilmente sono gli orfani dei cani lupi addestrati da Ghaan nell'esercito, bestie da guerra anche ben bardate.
"Normalmente, nel caso dei canidi, il problema è il branco. In questo caso però anche da soli danno fastidio" dice Skald. "Sembrano lontani..."
Le montagne sono davvero difficili da superare fuori pista, quindi la gola pericolosa (che sulla mappa di Ali era segnata da una X rossa), perchè esposta alla vista della Torre Rakel, è purtroppo un passaggio obbligato. Sono montagne infide, soggette a frane, difficili per orientarsi: sono le propaggini delle Montagne della Follia.
Il tratto più esposto alla vista dalla Torre Rakel è dal passo montano fino ad un villaggio piccolino sul fiume, in tutto un paio d'ore di cammino.
Dust dichiara di avere un modo in mente su come passare, ma poi bisognerà camminare separati per quelle due ore di cammino, il tutto di sera, quando cala il sole. "Il problema è non accendere luci", spiega Dust. "Partiamo quando c'è ancora un barlume di luce, poi a un certo punto cala il sole, e cerchiamo di procedere il più possibile, distanziati una trentina di metri l'uno dall'altro".

Il Passo della X Rossa

Dust tira fuori degli specchietti e spiega: "Io e un altro di noi andiamo a piazzare l'altro specchietto, in modo che si guardino l'uno con l'altro e consentano il passaggio di diverse persone. Gli specchi saranno abbastanza lontani e questo impedirà a Rakel di vederci passare. Però c'è un problema, per farne passare otto più il carretto io mi spompo proprio... ma è l'unica strategia che mi viene in mente".
Poi Dust chiede chi lo accompagni dall'altra parte, facendo il percorso più pericoloso di tutti. Kailah si offre, e anche Bohemond.
"Non ti offendere Kailah, ma tra te e lui preferisco lui" dice Dust, suscitando qualche risatina. "Non ne avevo dubbi" ride Kailah.
Bohemond non si porta l'armatura e porta soltanto "Annie", la Spada forgiata da Rock.
Kailah resta indietro a gestire il passaggio attraverso lo specchio di partenza.
"Sentirete un po' di malessere al momento del passaggio, ma non esitate", si raccomanda il mago.
I due passano agilmente in modo furtivo lungo il passo. Il punto più esposto è necessario camminare carponi per non farsi vedere.
Valicano il passo, cercando un buon posto per piazzare il secondo specchio.
Bohemond ha una sensazione molto particolare, come se fosse entrato in un luogo completamente diverso: saranno gli ululati in lontananza, o la X o la suggestione, ma gli sembra di essere in un territorio molto ostile e molto diverso, persino il vento sembra minaccioso. E' come se il territorio lo sentisse come un invasore. Il territorio è martoriato.
I due si dirigono strisciando verso una macchia di alberi, dove piazzare il secondo specchio.
Finalmente Dust si ferma e osserva la macchia di alberi a circa 50 metri di distanza. Bohemond ha la sensazione di vedere una sagoma nel boschetto. Potrebbe essere un animale, forse, o anche un individuo.
"Improvvisamente quel boschetto non mi sembra il posto migliore del mondo" dice Dust. "Il problema è che penso che ci abbia visto, chiunque sia"
"Che facciamo?" chiede Bohemond.
"Se ci alziamo ci potrebbero vedere, ma non mi piace tanto entrare nel boschetto a gattoni" dice Dust.
"O cambiamo il piano o ci prendiamo un rischio" dice Bohemond.
"Lascio scegliere a te perchè sarai te il primo che entra in quel boschetto" dice Dust. "O entriamo nel boschetto o torniamo indietro e poi ce la facciamo... in tanti... ma io dove lo metto sto specchietto? Se quello è uno che ci vuole male non possiamo ignorarlo"
"Costeggiamo il boschetto con cautela" dice Bohmemond. "E appeno ci rendiamo conto di chi sia prima che ci salti addosso"
Dust si fa sorpassare e Bohemond inizia ad avvicinarsi. Quando sta a circa 20 metri dal boschetto, comincia sinuosamente a uscire una bestia, un cagnaccio denutrito, senza bardatura, e non ulula ma righia e gli cola una sbavacchia malsana dalla bocca.
Non sembra malato ma molto affamato.
Per fortuna Bohemond si era proprio portato appresso una braciola, per ogni evenienza.
Il cagnaccio fa qualche passo lento verso Bohemond, poi si avvicina aggressivo. Bohemond gli tira la braciola e il cane, ben contento, si avventa sulla braciola e se la mangia.
Arrivano al boschetto e piazzano lo specchio. Dust lancia l'incantesimo, con Bohemond a difenderlo.
"Non mi vorrei sentire le chiappe morse mentre sto lavorando alla Porta Dimensionale", ribadisce.
Lancia l'incantesimo.
Intanto il cane, dopo aver rosicchiato la braciola, prova ad aggredire Bohemond. Ma è Bohemond a dargli una gran bella botta con la spada, e lo trancia in due. Dopodichè esamina il cagnaccio morto, e nota che la povera bestia aveva tracce di sangue fresco sul muso e sulle zampe: si dev'essere cibato recentemente di carne fresca.
A questo punto Kailah nota che lo specchio si illumina e si crea un alone opaco, sgradevole, che si ingrandisce davanti

ad esso. Sven passa per primo, senza troppi effetti collaterali. Emerge in un boschetto. Il bracciale gli vibra tantissimo, in quell'attimo del passaggio. Segue Colin, affascinato dal fenomeno. Passa Giada, sia pure a malincuore. Engelhaft la convince dicendole che sta per passare anche lui, che è "magia bianca". Giada chiude gli occhi e passa. Una volta uscita, fatica un po' a respirare.
Poi Engelhaft convince il mulo a passare, visto che non sembra di suo particolarmente contento. Quindi è il momento di Engelhaft di passare, ma gli viene il sospetto che tutti quelli che sono passati dal portale siano scomparsi e si blocca.
Kailah passa dall'altra parte, facendo cenno al Nordro di dare una botta a Engelhaft per farlo passare.
"Kailah ha detto tu, poi io: io chiude, io chiude portone", e ride.
Engelhaft si mette davanti ma non passa. Vorrebbe far passare il Nordro. Poi chiede al Nordro di dargli una spinta. Lui resta perplesso per questa richiesta, poi prova a spingere Engelhaft, che d'istinto prova invano a schivarlo, ma poi si fa spintonare nel portale. Emerge goffamente dalla parte opposta, travolto dai conati di vomito.
Subito dopo emerge il Nordro, impassibile.

Immediatamente Dust chiude il portale e crolla al suolo, esausto. "E' stata più dura del previsto. Non credevo, ma il mulo mi ha distrutto" dice. "Ho bisogno di riposare una mezzoretta". Si sdraia e chiude gli occhi.
"Ben fatto" dice Kailah al Nordro.
"No problema, io carico navi spesso" dice il Nordro e le racconta che uno bravo a stivare le navi riesce a far entrare il doppio della roba di uno inesperto: "tu devi avere in testa stiva di nave prima e poi esegue piano con tecnica"
Si aspetta che Dust riposi un pochino. In lontananza continuano a udirsi gli ululati.
Engelhaft percepisce la sofferenza di questo territorio, che esiste da sempre ma che di recente si è acutizzata. La sofferenza è ostile, non cerca sollievo. Engelhaft è turbato da questa ostilità.

Il villaggetto abbandonato

Dust dopo una mezzoretta Dust si risveglia e il gruppo riparte. Non c'è più troppa luce, quindi provando ad avanzare alla spicciolata per un'oretta dovrebbe essere una buona idea per non farsi vedere dalla Torre. Skald è l'unico che c'è già stato. Dice a Sven quale direzione prendere. "Cosa brutta noi potere incontrare, reduci, sopravvissuti di grandi battaglie, noi trovare forse sopravvissuti sbandanti, cani dentro rovistare morti e poi persone vive, abitanti, se non scappati tutti..."
Il gruppo, molto dilatato, inzia ad avanzare. Sven vede un paio di soldati di Ghaan morti, decapitati e poi sbranati da qualche cane. Questo spettacolo si ripete nel corso della prima ora di cammino, si scorgono altri morti tutti ridotti malissimo.
E' quasi buio ormai, si avanza lungo il fiume.
Si scorgono in lontananza le case del villaggio.
Ad un'ansa del fiumiciattolo, Dust dice che si potrebbe avanzare con l'aiuto della lanterna magica a minima intensità, e lui si metterebbe in seconda posizione, avvicinandosi tutti. "Andiamo fino alle case, magari riposiamo con un tetto sopra la testa"
Le poche case hanno un'aria disabitata o quasi. Raggiungono una fattoria e un granaio. Si scorgono dei campi un po' coltivati, un po' abbandonati. Non sembrano esserci tracce.
"Proviamo la fattoria, può essere più comoda" dice Sven. Il gruppo avanza fino alla porta, che si apre.
Tutto buio, sembra tutto disabitato. Ci sono tracce di un falò acceso da probabili viandanti.
Notte, turni di guardia, ululati in lontananza.1 Sven - Kailah
2 Skald - Colin
3 Bohemond - EngelhaftDurante il turno di Skald e Colin, va a chiedere a Colin se canti. "Io nei turni di guardia canta canzone, tu sai che non c'è problema. Se smetto di cantare tu sa che c'è problema"

Incontro con Vengar l'Innalzato

Alle prime luci dell'alba, Bohemond e Engelhaft vedono che c'è qualcuno che incede parallelamente, un passante? Un risvegliato? Si sente un tragico strascichio di passi.
Engelhaft sveglia Sven.
"C'abbiamo il risveglio del Risvegliato, Sven" gli dice Engelhaft, che si arma lentamente.
Si piazzano davanti alla porta con l'arma in pugno.
A giudicare dei passi che si sentono, la creatura avrebbe superato la casa e starebbe procedendo in allontananmento lungo la strada.
"Per sicurezza barricate la porta" dice Sven, e si rimette a dormire.
Al mattino, 2 aprile, vedendo le tracce pare che si trattasse di un Risvegliato. Strano che non si sia avvicinato all'accampamento.
Engelhaft ipotizza che sia a causa del potere di Ghaan di essere ignorati dai Risvegliati.
"Incantamento, Sortilegio di Mago Stregone personale, che nessun problema Risvegliati" dice Skald. "Benedizione personale, ci ha detto lui chiaramente, e comunque, che io so... Ymir detto fidarsi bene non fidarsi meglio perchè no sempre buona stregoneria. Ogni tanto alcuno Risvegliato... Ymir dice tu vede tu uccide" spiega Skald.

"Strategia potrebbe essere... facciamo due gruppetti, anche se ormai qui siamo nella zona dove non possono sapere da

dove siamo venuti. Andiamo un pochino separati" suggerisce Dust.
Il percorso procede attraverso l'abitato dove si è passata la notte, lungo il fiume che procede in teoria fino a Ghaan.
Kailah suggerisce di aggirare il villaggio per evitare che qualche Risvegliato ci salti addosso all'improvviso.
Tornando verso la parte successiva del villaggio, oltre il fiumiciattolo, c'è quel che sembrerebbe un cimitero di spade: tante spade conficcate per terra. E poi una, molto grossa, che sta al centro.
Un gruppetto composto da Sven e Engelhaft e Bohemond vanno a curiosare: sembra un cimitero, e Bohemond ha una sensazione strana.
Al centro c'è una lastra a forma di spada, in legno scuro, eretta come una lapide. C'è un'incisione: AI CADUTI DELL'ABITATO DI MAARVACH.
Si scorge una figura umanoide che viene da fuori del villaggio e che trascina un carico molto ingombrante in spalla e uno trascinando. Segue il letto del fiume.
Vede il gruppo ma se ne frega. Engelhaft carica la balestra. La creatura sta trascinando un corpo in spalla e due trascinati.
"E' abbastanza inumano portarsi dietro tre cadaveri" commenta Sven.
Aspettano che si avvicini. Sembra l'Innalzato del Vallone, Vengar. Lo riconoscono dai capelli e dall'abbigliamento.

"Sei tu Vengar?" chiede Engelhaft. Lui annuisce.
"Chi si rivede da questa parte di mondo!" e ridacchia trascinando i corpi.
"Sono gli ospiti di questo cimitero che sto edificando con pazienza", spiega poi Vengar. "SOno caduti in battaglia e meritano un po' di pace"
"La battaglia è stata combattuta qui?" chiede Engelhaft.
"La più grande un po' più a Nord, nella piana di Angel. Dici che avrei dovuto chiamare il cimitero "ai caduti della grande battaglia?" chiede Vangar.
Enger dice "eh, è che così sembra che siano seppelliti i morti del villaggio"
"In effetti è vero" commenta Vangar.

A un'occhiata attenta, sembra che Vangar stia peggio di prima: ha ferite, deve aver combattuto recentemente.
"Ma che ti è successo Vengar, hai combattuto anche tu?" chiede Engelhaft.
"In questa parte di mondo non si finisce facilmente di combattere. Sto garantendo la pace a questi corpi... e c'è chi lo sta impedendo..."
"E chi sono?"
"Chi è, o cosa è?" dice Vengar. "Attendi, lascia che io disponga di questo carico".
"Hai bisogno di una mano con questa gente? O hai bisogno di cure?"
"Non credo che che abbiate ciò che mi servirebbe, altrimenti lo sentirei" dice Vengar.
Lui deposita i cadaveri e ha delle spade con sè e le pianta da una parte. "Quando proseguirete il vostro cammino scaverò le tombe.. battaglia è stata combattuta con strumenti di varia natura, anche magica". L'entità che si è insediata nella torre di Angel dopo il passaggio degli Eserciti è uno dei residui di questa battaglia. Un visitatore..."
"Un demone?" chiede Engelhaft
"Un demone che ha assunto le sembianze di parte dei caduti di questa battaglia, sia di Angvard che di Ghaan. Apppare... come matassa di tutti loro" dice.
"Mamma mia, ed è stato evocato nella battaglia?"
"E' come una moltitudine di corpi legati tra loro. Tanti corpi, tante braccia, tante gambe, tante armi... non posso sconfiggerlo, ma posso evitare che si accresca ancora di più", spiega.Tutti ripensano alla creatura affrontata mesi prima a Sud, presso feidelm.
Chissà se c'è un legame. Colin si ricorda che il suo Maestro diceva che i Demoni hanno una struttura molto semplice, in realtà: l'essere umano, dal punto di vista del Demone, è inutilmente complesso. Il Demone è affascinato, incuriosito di quanto siano particolari, complessi.
"Non è un Risvegliato, quindi, visto che tu sei un Innalzato e non ti ignora" dice Bohemond.
"No, quella è una creatura ostile, con una sua volontà.... per fortuna almeno per adesso è statico, chissà se inizierà a muoversi"
Vengar dice che nella battaglia sono stati lanciati molti incantesimi da ambo le parti."Pensa che noi abbiamo avuto un'esperienza simile, tempo addietro, e la creatura che l'aveva creata aveva addirittura le sembianze di un topo" dice Engelhaft.
"Comunque io ho visto che cresce di dimensioni, e adesso è grosso" dice Vengard. "Raccoglie ormai almeno una quindicina di corpi"
"E' evidente che una simile mostruosità non si può lasciare dov'è" dice Bohemond.
"Questa creatura resta rintanata il giorno nella torre, mentre di notte si aggira intorno alla torre per cercare altri corpi" Vengard ha cercato di farlo fuori, ma non c'è riuscito.
"Ha tante braccia armate, è velocissimo, colpisce da tutte le direzioni".

Colin esamina Vengar

Colin si offre di curare Vengar, che però scuote la testa: "non ti preoccupare per me, risparmia i medicamenti... faccio da

solo, nel bene e nel male. Ho questa maledizione che mi protegge"
Colin insiste che ha interesse ad imparare, e Vengar allora si leva l'armatura e si mostra a Colin. E' magro, pieno di ferite e cicatrici. Ha un fisico strano, con le articolazioni snodatissime, ruota la testa completamente. Indica il braccio, dice che quello gli è completamente ricresciuto, una volta che gli era stato staccato.
Insieme esaminano la Scheda di Angus Bucky e Vengar spiega un po' dei parametri presenti.
Poi dice che è stanco, ha bisogno di riposare e riprendersi dal combattimento.
Colin chiede a Vengard informazioni su come combatte il mostro.
"E' una sorta di centipede umano, è quasi sferico, con almeno otto paia di gambe, e ci sono altri corpi anche sopra, sono tutti fusi. E' molto veloce, è come se avesse una sola testa.
"Devo fare una domanda orribile" dice Sven. "Non ha vestiti?"
"No, ha degli stracci e ha degli scudi" dice Vengard. "Ha anche asce, lance e spade"
"Ci sono anche teste?"
"Ce ne sta una principale rincagnata in centro, protetta da molte mani. poi ci sono altre protuberanze che forse erano teste, ma non sembrano attive. Quella centrale si vede abbastanza, quella è probabilmente il centro di comando dove risiede la sua intelligenza. E' un risvegliato prodotto magicamente o in qualche modo demoniaco, non è chiaramente una cosa naturale".
"Ma quanto è grossa la torre? Entra dalla porta?" chiede Kailah.
"La torre è sfasciata in vari punti, è stata assediata e il portone è sfondato, ed è abbastanza grosso e quindi il mostro pigiandosi un po' entra" spiega Vengard.
Poi si rivolge a Vengard. "Io non provo emozioni, praticamente mai, ma quando mi avvicino a quella torre, a prescindere se la bestia ci sia o no, io mi sento molto a disagio"
Bohemond: "possibile che dietro possa esserci lo zampino di Mirai?"
"Io questa mirai di cui tutti parlano non la conosco molto bene. Che io sappia, con Ghaan c'erano solo vaghi accordi di non belligeranza... non dovrebbe venire a ficcare il naso a Ghaan"
vengard spiega che la torre sono 4 piani più il tetto. Il secondo piano è stato spaccato e parzialmente squarciato, ma la torre ha retto.
"Una sensazione simile a quella l'ho pprovata solo quando sono stato vicino ad Aghvan, cosa che ho cercato di evitare sempre il più possibile" dice.Mentre il gruppo ipotizza varie strategie per abbattere il mostro, Bohemond ha la sensazione che Vengard stia quasi per dire qualcosa, e poi tace. Bohemond glie lo chiede: "se hai qualche informazione utile per risolvere questo casino, forse è il momento per tirarla fuori"
"Allora, fossi in voi eviterei di andare verso la torre di Cristel e starei molto attento a non andare in direzione di Ghaan, perchè, come vi avevo già detto giorni fa, voi avete pure vinto e ucciso il signore di Ghaan, ma ci sono molti superstiti che si sono riorgainzzati sfruttando il fatto che avete perso il vostro comandante, per il momento. A Sud di Ghaan si è organizzata una certa resistenza, quindi vi consiglio di evitare questi territori".
Pare che a Kristel siano approdati degli altri Nordri. Skald alza le spalle: "oibò questa mi giunge nuova"

Sopralluogo alla torre e chiacchierata col Demone

Si decide di andare a fare un sopralluogo fuori dalla torre, che è a qualche chilometro di distanza.
La torre si trova su una collina che domina la pianura. Bisogna seguire il fiume per avvicinarci. Non c'è anima viva nè tracce di combattimenti per il primo paio d'ore.
La torre appare un po' diroccata. Si intravede uno stendardo stracciato che sventola ed ha i colori di Uryen.
Avvicinandosi alla torre si vedono tracce di trascinamento di cadaveri, resti di colluttazione, orme. Le orme sembrano di un umaIl noide bipede.
Dopo un po' dietro un cespuglio si vede una specie di cadavere sbranato, a cui manca la parte superiore del corpo. Secondo Colin è stato sbranato da cani.
Più avanti si vede che su una delle colline a sinistra ci sono due cagnacci che osservano da lontano.
Dopo un po' si iniziano a vedere delle impronte illogiche che fanno pensare alla creatura. Lascia tracce di un qualche essudato. Tracce di trascinamento.
Avvicinandosi, Bohemond inizia a sentire uno strano mal di testa, un vago ronzio fastidioso. Chiede agli altri se lo sentano, ma nessun altro lo sente.
A circa 500 metri Bohemond sente una presenza che vuole mettersi in comunicazione con lui. Si ferma, lo confida ai compagni e chiede consiglio. Engelhaft suggerisce di non accettare alcuna comunicazione con le creature demoniache e racconta le sue brutte esperienze col Topo.
Bohemond ascolta il prete poi si rivolge all'entità.
"Salute, per la vostra e la mia incolumità vi sconsiglio di avvicinarvi alla torre", dice una voce nella sua testa. Voce umana maschile che suona anche vagamente familiare.
"Riesci a sentirmi?" pensa Bohemond.
"Forte e chiaro"
"Tu non puoi stare qui" pensa Bohemond.
"Eppure qui sono"
"Non è il luogo per una creatura come te questo, devi andartene"
"Me ne andrò"

"Non potremo essere amici" pensa Bohemond, "però possiamo darti l'opportunità di tornare nel luogo da cui sei venuto"
"Non ho bisogno di aiuto e non intendo nuovere a te o ai tuoi simili e conto di andarmene quando avrò finio. Non ho altro da dirti, se non di stare alla larga dalla torre"
Engelhaft dà un buffetto col bastone. "Mai a dare retta ai preti, manco i paladini dannor etta ai preti... il mondo si è ribaltato... forse solo le mignotte ci danno retta ormai"
"Non te la prendere sul personale ma ero sinceramente curioso, anche perchè voi questa esperienza l'avete fatta" dice Bohemond.
Poi riferisce il dialogo con l'entità.

Incertezze sul dafarsi e apparizione del mostro

Engelhaft si dispera, mentre Sven dice che in fin dei conti non abbiamo nessun motivo per andare a abbattere il demone assemblatore di cadaveri.
"Perchè assembla cadaveri!" gli spiega Engelhaft.
"Non è un mondo perfetto" risponde Sven. "Chi ce lo fa fare? Non abbiamo motivo, è un rischio inutile e collaterale"
"Ma non sappiamo che cosa stia facendo questa cosa e come ciò interagisce con quel che faremo dopo. Ti lasci alle spalle un potenziale pericolo mortale..." dice Bohemond.
Dopo un po' di incertezze si decide di avanzare.
Silenzio spettrale. La torre ha l'ingresso spaccato.
A occhio sembra che il primo piano sia illegittimo.
Quando il gruppo arriva vicino alla porta, ci sono strani movimenti nella torre. E poi si inizia a protendere verso il fuori una creatura con tante braccia.
Engelhaft inizia a caricare la balestra. La creatura sta uscendo dalla torre.

Esce dalla torre la creatura. Sta a circa 100 metri dal gruppo.
E' un mostro schifoso con degli stracci mezzi inglobati nella carne. La maggior parte delle mani stringono armi, è un mostro in assetto di combattimento. Ha circa 6 scudi e 12 armi.
Comincia a avanzare di buon passo."Io pensa che noi non farcela, battaglia dura di logoramento e credo noi logorati" dice il Nordro.
Arretriamo, lui avanza. E poi si ferma a circa 100 metri dal gruppo, 50 metri dalla torre.

Parlando, Dust dice che secondo lui un demone ha posseduto un mago che ha creato questo costrutto.
"Forse Aghvan proprio!" dice Kailah.
"Di certo non è un mago normale, è probabile che sia un'entità potente e pericolosa" dice Dust. "Sicuramente da lasciar stare"
Si decide di tornare indietro all'Abitato, per tornare da Vengar e passare lì la notte.
Il costrutto sta lì e se ne torna poi nella torre.Si torna all'abitato, il gruppo riposa e fa turni di guardia. Notte abbastanza tranquilla ma ci sono occhi di lupi a 30-40 metri.

Piano di battaglia con Vengar

All'alba del 3 aprile arriva Vengar al cimitero che sta scavando una fossa.
Bohemond racconta a Vengar dell'ospite della torre.Vengar dice: "sono quasi certo che la creatura che pilota il mostro mi percepisca, perchè quando mi avvicino la creatura agglomerata mi aggredisce. La creatura non attacca a vista chi vede... Mi ha attaccato quando mi ci sono avvicinato". Secondo Vengar è improbabile riuscire a sgattaiolare nella torre senza farsi scoprire.
Bohemond però dice che è curioso che, pur essendo stato vicino alla torre, non Vengar non sia mai stato contattato.
"Sai chi è che è bravo a parlare coi demoni?" chiede Dust. "Non tu, Bohemond. Nello specifico Aghvan. Dicono che è il suo principale talento, quello di saper comunicare coi demoni. Tu sei un po' la dimostrazione che questo gruppo non ha questo skillset, da come parli. Metti a repentaglio la salutedi tutti favorendo contatti con queste entità, perchè nessuno di noi, neanche io, ha idea di come comunicare con questi. Non ero presente quando avete comunicato con l'altra entità... ma credo non sia finita bene"
"Io vorrei neutralizzare questa minaccia" dice Bohemond, " se si potesse approfittare di una cecità selettiva verso gli innalzati, per permettere a Vengar di ammazzarlo..."

Vengar dice che è ancora ferito e avrebbe bisogno di 24 ore per rigenerarsi, sennò non è in condizioni. "Io mi riposo. Se vi rivedo domattina vuol dire chhe siete decisi di fare sta minchiata, e io sono tutto sommato d'accordo. Se invece non vi vedo vabbè"

Perlustrazione dell'aria contaminata lungo il fiume

Vengar si va a riposare e il gruppo pure. Vengar lascia capire che non ha piacere a farsi vedere senza armatura a causa

delle condizioni rovinate del suo corpo.
Engelhaft e Colin notano l'acqua del fiume, al momento di riempire le borracce. Non sembra molto potabile.
C'è della roba che galleggia, biancastra, tipo muschio leggero. "Potremmo risalire un po' il fiume" dice Colin. E nota che il fiume non ospita niente di vivo o sano. Ci sono anche pesci morti.
Il gruppo si incammina verso Nord.
Andando a nord i detriti sono più grossi nell'acqua del fiume. Superata la torre, la situazione di contaminazione continua. Si prosegue e si arriva a Nord dalla Torre. C'è un certo odorino strano portato dal vento, portato da Nord. Sembra un odore di putrefazione vegetale, tipo muffa.
Dopo un po' a un certo punto si vede, all'orizzonte, i segni di un ex campo di battaglia: ci sono stendardi abbandonati, pezzi di palizzate, fianchi di colline attrezzati con macchine da guerra mezze sfondate.
C'è una polverina rossa e nera, leggera, simile a del polline, portato dal vento, alberi ridotti a tronchi scheletrici, cadute tutte le foglie e rimasto il tronco morto. Il panorama è inquietante e rosso per via di questo polline un po' appiccicoso.
In lontananza si vede una striscia nera per terra lunghissima centinaia di metri, che sembra un crepaccio bello grosso.
Sembra di trovarsi su un altro pianeta. Non si vedono cadaveri, tranne pezzi di scheletro in giro. Kailah si mette un pezzo di stoffa davanti al viso per non respirare troppa polvere. Lo fanno tutti.
Davanti ci sono delle collinette terrazzate bianche, molto strane, con strana vegetazione biancastra, forse strani funghi?

Avvicinandosi, Colin si sente sempre più a disagio. Non a suo agio ma non in pericolo immediato.
Kailah non sente niente di magicamente attivo, anche se la sensazione è che questa terra abbia visto tanta magia di recente. Kailah e Dust scambiano due parole, hanno entrambi l'impressione che ci possa essere un tipo di vegetazione proveniente da un qualche "altrove".
Colin esamina il fungo e pensa che possa essere cresciuto su qualcosa marcita dal polline.

Più avanti c'è un ponte sul crepaccio. Sembra un'opera dozzinale. C'è una scia di fumo che sale da una collina lì vicino, dall'altra parte del crepaccio, nei pressi del ponte.
Si va a vedere il punto dove si spacca il crepaccio. Bohemond vede quel che potrebbe essere un soldato di vedetta. Sta in alto con un equipaggiamento da soldato. Si arretra per uscire dal suo campo visivo.
Si torna indietro al villaggetto.
"Nessuno mi toglie dalla testa che sia conseguenza di un incantesimo molto potente, una specie di terremoto" dice Dust.
Si torna indietro al paesello per vedere se l'acqua dell'altro fiumiciattolo è pulito, ed è in effetti pulito, per fortuna.

Dust si ingolosisce

A sera Dust dice : "vi racconto una storia vera", e ridacchia, "ma non so se dirvelo perchè vi incasino ancora di più, perchè non sapete che cazzo fare... quando siamo ripassati per la torre mi ha... diciamo, mi è venuta voglia di fare qualche controllo, e vi posso dire che in quella torre c'è il bottino, un oggeto che conosco molto potente, non è un oggetto qualsiasi, è un'arma che ho avuto la fortuna di vedere sguainata una volta e mi colpì molto"
"Ti colpì nel senso che..." scherza Engelhaft.
"No, fortunatamente no, c'è una bella spada dentro a quella torre, sono un collezionista..."
"Se la vuoi vattela a prendere" dice Bohemond.
"D'altronde è ben difesa. L'ho sentita..."
"Chi ce l'aveva?" chiede Kailah.
"Il mago Baldus, Baldus il freddo, di cui si sono perse le tracce anni orsono. La spada si chiama Frostbite, viene dalle terre degli elfi e lui si vantò di avere sottratto. E'una spada particolare, se ti colpisce ti gela il sangue, è definitiva. Infatti a Baldus a nessuno gli rompeva i coglioni. E' possibile che abbia perso la vita a Feith, o magari è dentro a quella torre..."

4 aprile, si passa all'azione

All'alba si presenta Vengar. "Allora, com'è andata?"
"Siamo andati a vedere il campo di battaglia".
Lui la chiama la Piana di Avener. Racconta di aver visto alcuen cose. Lo scontro è durato una decina di giorni, il crepaccio è stato aperto da Aghvan contro i cavalieri di Angvard.
Secondo Vengar il crepaccio ha ralletanto la battaglia e da quel crepaccio èn uscito tutto il polline rosso che ha inquinato tutto.
"Finchè qualcuno non riesce a chidere quel crepaccio la situazione non tornerà normale. Voi avevate una persona che doveva risolvere questo problema, una specie di druida, ma non c'è riuscita"
Spiega che c'è un campo di reduci, gente di Ghaan che si è riorganizzata.
Vengar spiega che questi soldati non stanno benissimo, hanno strane chiazze sulla pelle.
Si dà un corno a Vengar. "Un suono solo significa che sto in pericolo e abbandono. Due squilli ho risolto e 3 squilli venite, libero, tutto a posto"Si prepara due barilotti esplosivi e Kailah con la telecinesi li dovrà scagliare addosso al mostro.Il gruppo cerca una zona dove piazzarsi.
Vengar sta per conto suo da un'altra parte.Bohemond viene ricontattato dall'entità della torre.

"Notificami cosa avete intenzione di fare" dice a creatura a Bohemond.
"Ti ho detto che il tuo mostro è un problema" dice Bohemond.
"E' un problema che non spetta a voi risolvere" dice la creatura.
"Questa è casa nostra, non tua" dice Bohemond. "Se vuoi evitare un conflitto devi convincerci del fatto che la tua presenza qui sta per terminare"
"Non siete nella posizione di negoziare con me"
"E alora perchè mi stai contattando?"
"Perchè voglio darvi una possibilità di sopravvvere a questo nostro secondo incontro"
"Ascolto, cosa proponi?" domanda Bohmemond.
"Devo riscuotere un credito con una persona, con uno dei tuoi consanguinei" dice il mostro. "Colui che mi ha chiamato qui"
"Ok... e che vorresti da quessto consanguineo?"
"Non ti riguarda, il mio scopo è parlare con lui" dice la creatura. "Se tu puoi facilitare questo incontro, questo puà essere un accoordo che posso stringere con te"
"Temo di no, chi è stato a chiamarti qui?"
"Questa sarà la mia casa fino a che non avrò ciò che ora bramo. Questa sarà la mia casa e diventerò ogni giorno un po' più grande"
Bohemond gli chiede chi sia questa persona. E' tuttavia una comunicazione molto faticosa. Inizia a sentire danni sul corpo.
"Si fa chiamare Aghvan" dice il mostro.
"Che cosa ti ha chiesto di fare?"
"Non è affar tuo, non ti serve per svolgere i termini del nostro accordo" dice il mostor."Hai qualche strumento utile per rintracciarlo? Lo puoi sentire?" domanda Bohemond."Lo sto cercando, tra qualcehe tempo si"
"Lui sa che lo stai cercando?"
"Sì, sa di essere in debito".
Bohemond dice che non sa dove trovare Aghvan. "E allora lascia fare a me e ritirati a fare le tue cose""Allontanatevi dalla torre e non vi sarà fatto alcun male, o altrimenti sarete distrutti" dice il demone.Dopo una breve discussione, si fanno passi in avanti. Il mostro esce dalla torre.

Il combattimento con il mostro multibraccia e multigambe

Ci si piazza nella zona aspettando il mostro. Qualcuno suona la trombettata e Kailah si prepara a tirare il barilotto di esplosivo.Kailah tira il barilotto e prende in pieno il mostro e poi Potere Igneo a massima potenza di Kailah e Dust.
Il mostro non rallenta e diventa una specie di palla di fuoco.
Bohemond si fa avanti per affrontare la carica della creatura. Impugna la spada Jagerin dei tumuli, che scintilla e invoca il potere di Dytros.
Il mostro prova ad attaccare Bhemond con una spada, una lancia e un'alabarda. Gli altri si avvicinano per combattere.4 aprile, il gruppo è impegnato in combattimento con il gigantesco ammasso di cadaveri. La creatura è avvolta dalle fiamme, alimentate da Kailah e Dust col loro Potere Magico. Giada e il Nordro assistono allo scontro da prudente distanza di sicurezza.
Il mostro è veloce, un po' sgangherato nei movimenti, e gli si frappongono Bohemond, Sven, Engelhaft e Colin.
Kailah si rende conto di avere contro una forza magica molto forte, ma è abbastanza distante. "Lo senti?" chiede Dust. Kailah annuisce.
"Io ti conosco, so chi sei, il mio ospite sa chi sei", dice una voce nella testa di Kailah. Lei tace e si sforza di non pensare a niente, concentrata a mantenere animata la fiamma che sta bruciando il mostro.
I guerrieri si rendono conto che la creatura, avvolta ancora dalle fiamme, non sta attaccando. Nessuno gli si avvicina.
"Tu, che mantieni nel sangue un barlume di Gatanotoa, convinci i tuoi stolti compagni che la vita del mio ospite e della creatura ibrida che avete mandato qui saranno compromessi dalle vostre azioni"
"Ma sta parlando pure con te, Dust?"
"Si, sento un nome strano, Gataonotoa..."
"Ah pure tu sei figlio di Gatanotoa?"
"Siamo tutti un po' figli di Gatanotoa..." dice Dust.

La partenogenesi del mostro

La creatura è come se si stesse spaccando in due, una sorta di partenogenesi, si creano dei filamenti strani che lascia. La parte infiammata, circa un 40% della sua corporatura, cerca di espellerla, abbandonando tutta una parte di corpi orridi, morti e schifosi. Semrbra un buon momento per colpirlo, i guerrieri ci provano.
La creatura para l'attacco di Bohemond, Sven colpisce un braccio armato di spada, e glie lo trancia. Colin non riesce a colpire, Engelhaft si deve riposizionare per evitare la zona infiammata.
Appena riposizionato, Engelhaft prova ad attaccarlo, ma viene parato. Bohemond pure viene parato, e la creatura prova a sua volta a colpirlo, ma viene parato. Anche Sven attacca, e Colin, invano.La parte infuocata si stacca, cade a terra. Sono partite circa 6 braccia, 4 gambe e un sacco di frattaglie generiche e un sacco di melma nerastra orrenda che

spegne un po' il fuoco. Il resto della creatura torna mobile e agile.
La nuova forma è sempre grossa, adesso un po' a mezza luna. Gli sono rimaste 5 braccia (spada arrugginita, alabarda, scudo, scudo, ascia) e una decina di braccia. Al centro c'è una specie di capoccia incappucciata, ben protetta. La creatura torna a sprigionare magia, da costrutto magico qual è.
Dust "Io purtroppo sono molto scarico... e non è il tipo di creatura contro cui mi scaglierei all'arma bianca"
"Lo so, dammi una mano ad issarmi sull'albero" risponde Kailah. "Io comunque non sono proprio scarica"
"Interessante" dice lui, aiutandola a salire.La creatura si gira contro Engelhaft e fa un gran salto, davvero sorprendente, per poi piombare addosso al Prete, che prova a rotolare via, verso la macchia di alberi. Riesce a schivarlo, ma viene bloccato sul braccio destro e si sente aggrappato. Intanto gli altri provano ad attaccarlo, invano.Il mostro vuole calpestare Engelhaft, il quale prova a divincolarsi, invano. Sven fa uno scatto fulmineo per cercare di aiutarlo, ma arriva un istante troppo tardi. Engelhaft viene circondato da gambe scheletriche puzzolenti. Sven dovrà affrontare spada, alabarda e scudo, per piazzarsi di fronte alla testa. Riesce a parare i due attacchi.
Colin e Bohemond, sul retro, ne approfittano per attaccare, ma invano. Colin riesce a ferirlo solo di striscio.Il mostro vuole sedersi sopra Engelhaft, schiacciarlo, e attaccare chi lo attacca. Bohemond non riesce a colpirlo. Colin lo prende di nuovo.
Engelhaft cerca una posizione con cui farsi meno male possibile. "Dialoga con me e non morirà nessuno, altrimenti ucciderò il tuo compagno"
"Che vuoi" dice Kailah.
"Ho un debito da riscuotere, se ripagherete voi il debito me ne andrò con esso" dice la voce.
"Che debito"
"Ho bisogno di un esemplare, deve venire via con me volontariamente, non posso costringerlo"
"Un esemplare di cosa?"
"Una creatura ibrida, si tratta della stressa cosa che mi ha promesso il vostro... nemico."
"Perchè dovremmo ripagare noi i debiti del nostro nemico?" chiede Kailah
"Perchè alrimenti morirete"
"E' un ricatto"
"Si"
"E' una brutta cosa il ricatto" dice Kailah
"Siamo tutti creature intelligenti, dobbiamo fare la cosa più intelligente" dice la voce. Kailah dice che comunque loro non sono creautre ibride.
"Ne ho una qui, di creatura ibrida" dice la voce.Intanto Sven deve parare i due attacchi, di spada e alabarda, e fortunosamente ci riesce. Dopodichè prova a mirare alla testa, ma fallisce.
Poi tira indietro l'alabarda e la poggia su Engelhaft, con aria evidentemente ostile. "Se sei interessata a savare il tuo compagno "Posso anche farlo ma non sono in grado d convincere il tuo ibrido a venire volontariamente" Lui insiste che sennò uccide Engelhaft."OK FERMI!" grida Kailah"Non trattare con il demonio, preferisco il sacrificio" grida Engelhaft."I Demoni non hanno senso dell'umorismo e lo farà, al 100%" dice Dust.Kailah spiega ai compagni che il mostro ha una richiesta. I compagni si fermano un attimo.
Il mostro parla nella testa di Kailah, che riferisce."Dice che non ha alcun desideriio di restare. Ha bisogno di un esemplare volontario, una creatura ibrida. Una qualsiasi creatura ibrida va bene"
"E noi quante creature ibride abbiamo?"
"Ma che gli vuoi fare alla creatura ibrida?"
"Non sopravviverà nel luog in cui lo porterò"
"E come potremmo convincerlo?"
"Spiegate che il suo sacrificio serve per farvi vivere"
"Nn so se ci vuole così bene"La creatura salta via da Engelhaft, in modo da non schiacciarlo. E si allontana. Engelhaft si può rialzare, un po' ammaccato."Questo per farti capire che dico il vero, non ho desiderio di restare ma le regole impongano che io me ne vada con qualcosa e non potrei andarmene a mani vuote neanche volendo. Se un esemplare si offre posso usarlo per tornare, e non sopravviverà"
"E se non si offre, posto che non possiamo costringerlo?"
"Se non si offre lui resterà mio prigioniero e me ne porterete un altro, e si offrirà"
"Parliamo di cosa intendi per ibrido" chiede Kailah.
"Avete usato delle cavie per creare degli ibridi, io posso usarli per tornare da dove vengo. Posso usare il sangue che è dentro di loro"
"Quindi teoricamente il sangue senza l'ibrido ti andrebbe bene lostesso?"
"Sì"
"Forse quello lo possiamo recuperare" dice Kailah."Tu sei in grado di sapere dov''è Aghvan?"
"Entro certi limiti si"
"Sarebbe una buona cosa"
"Non mi costa nulla farlo ma lo farò quando sarò in condizione di andarmene. C'è un'altra cosa che devi sapere, ho un ospite che ti conosce, e tu conosci lui. Il suo nome è Norman."
"E' il tuo ospite in questo momento?"
"Quando me ne andrò potrò portarmi lui o un altro ospite, ad esempio Vengar, che non mi serve. Ma quando me ne

andrò mi porterò lui al posto di Norman"
"Una cosa per volta" dice Kailah.
"A me serve o una creatura ibrida o uno stregone""Abbiamo fatto il nostro accordo?"
"Direi di sì"E se ne va.Kailah racconta tutto ai compagni.
Dust dice "Abbiamo un po' rilevato il contratto di Aghvan. Indirettamente questo demone non è più interessato ad andare a uccidere Aghvan"
"E ti prendi tu il fatto che ti viene a uccidere..." aggiunge Colin.
"In tutto questo abbiamo perso Vengard, peccato" dice Dust.Colin dice che forse riesce a convincere Vengar a sacrificarsi.
"A quel punto ti perdi Norman, mi sa" dice Kailah.Kailah e Colin vanno verso la torre.
"Le regole impongono che Vengar sia posto davanti a una scelta volontaria, io dovrei lasciarlo andare se rifiutasse, il che significa che io rischio di perdere questa leva che ho su di voi e non mi conviene. Io posso fare questo, che se Vengar rifiuta mi date un altro ostaggio, al quale tenete"
"In teoria Vengar ti sarebbe sufficiente sia come sangue che come ospite?" chiede Kailah
"Sì, potrebbe funzionare""Ma poi chi resta là dentro mangia? Beve?" chiede Engelhaft. "Il demone se ne frega, gli innalzati hanno poco bosogno..."Kailah prova. "Ho preso interesse per questa creatura ibrida e credo che manterrò lui in quanto è venuto a cercare di uccidermi e penso che mi spetti di tenerlo qui, per tenermi occupato fino a quando non potrò andarmene", è la risposta della creatura nella torre.
"Certo se tu ci dicessi prima dov'è Aghvan ci renderesti tutto più facile" dice Kailah.
"Questa sarà l'ultima informazione. In questo momento si trova nella zona che corrisponde al luogo che voi chiamate Trost"A presto.
"Vi aspetterò"

Conversazione dopo lo scontro

Escono dalle frasche Giada e il Nordro, curiosi di capire cosa sia successo.
"Che successo, chi vinto?" chiede il Nordro
"Ne abbiamo distrutto più di metà" dice Colin
"E perchè non inseguire per terminare?" chiede il Nordro
"Si dice anche ponti d'oro al nemico che scappa" dice Sven
"Voi misericordiosi anche contro risvegliati, io sorpreso" dice il Nordo
"Pareggio" dice Bohemond. "Il nemico era molto forte, più forte delle nostre possibilità, abbiamo concordato termini di una tregua"
"Vero nemico ancora in torre" dice il Nordro. "Sai qual è il vostro problema? Voi cacate dove mangiate. Il risultato... questo" dice Skald.
"Ma voi mangiate dove cachiamo noi" dice Colin
"Noi venuti a cacare dove mangiare e cacare voi, dal mio punto di vista" dice il Nordro. "Bene, prossima tappa Ghaan?"
"Sì"

Il difficile attraversamento dell'area contaminata

Ci si incammina mestamente verso Nord, in una mezza giornata si arriva nei pressi del crepaccio e si scorgono in lontananza un po' di cose inquietanti. L'ambiente è terribilmente contaminato, ci sono resti di spore, muffe e funghi, cadaveri carbonizzati, scheletri. Il crepaccio è molto irregolare, effetto di un incantesimo molto potente.
In lontananza sulle alture, a destra e sinistra, ci sono degli accampamenti di Ghaan con tanto di bandiere, che sorvegliano il passaggio in modo molto efficiente.
A metà del crepaccio si vede un ponte di fortuna. Si discute un po' come fare per passare evitando problemi da parte delle vedette di Ghaan.
Si decide di riposare per il pomeriggio, recuperare le forze e poi tentare di passare di nascosto durante la notte. Viene scelto un posto riparato presso una collinetta a sinistra del fiume contaminato. Engelhaft si riposa e intanto gli altri fanno un po' a turno la guardia. A un certo punto Bohemond si accorge che c'è un via vai di gente nella zona del crepaccio. Non si capisce bene cosa stiano facendo, forse un cambio della guardia. Si scorge un plotone di persone che sta rilevando una posizione vicino al crepaccio: sembra che stiano facendo qualcosa, anche se non si capisce cosa.
Kailah si avvicina senza armature per sbirciare più da vicino: vede 8 uomini di Ghaan; un paio si guardano intorno, soprattutto dal lato nord. Si trovano intorno alla zona del ponte. Stanno guardando dentro al crepaccio e forse recuperando qualcosa dal crepaccio. Hanno dei contenitori per metterci qualcosa. Sono in armatura.
Kailah torna indietro e riferisce ai compagni.
Al tramonto cala il sole e i soldati di Ghaan accendono delle torce e si allontanano con i loro contenitori verso l'accampamento.Si decide di partire in mezzo alla notte, non troppo tardi, alla chetichella sperando di non farsi vedere. La velocità sarà quella del carretto e del mulo Pecorino.
Giada sta sul mulo, il Nordro Skald guida il carretto.
Dust usa la lanterna per creare la luce minima indispensabile e ribadisce di essere scarico di Potere Magico e di non poter fare altro.
Si cammina silenziosamente, avvicinandosi al crepaccio. All'altezza del ponte si decide di proseguire per il ponte verso

nord lungo la stradina.
Skald avverte che il mulo è molto agitato. Si sente infatti uno strano tanfo sulfureo e ci si mette un fazzoletto umido davanti al viso per non respirare troppo la puzza.
A un certo punto Engelhaft comincia a sentire un ronzio fastidioso, quasi impercettibile, che proviene dalla zona del crepaccio. Avvicinandosi, il ronzio è crescente e disturbante. Gli altri sentono poco a poco il suono, sia pure in ritardo. E' molto fastidioso e quasi rende impossibile parlare. A un certo punto, avanzando, Engelhaft sente il bisogno di tapparsi le orecchie.
"Escludo che sia un animale, kreepar inclusi" dice Colin.
Kailah percepisce magicamente le tracce di un grande incantesimo, nella direzione del crepaccio, che è in parte ancora attivo o ha lasciato delle permanenze distribuite.
A un certo punto l'asino si impunta e non vuole più avanzare.
"So che alcuni portali possono causare come delle interferenze... essere difficili da gestire. Me ne ricordo uno che mi lacrimavano gli occhi se mi ci avvicinavo" dice Dust. "Ho letto che può succedere. Questo è il benvenuto di quel che abbiamo di fronte".
Si vedono fuochi sulle colline in coincidenza degli accampamenti di Ghaan.
"Lo sapete che questa stronzata qui davanti a noi influisce anche su come riesco a controllare la lanterna magica?" dice Dust.
Ci si avvicina con le orecchie tappate si avanza. Ma iniziano a lacrimare anche gli occhi. Engelhaft prova a calmare l'asino.Colin si accorge che ci sono più avanti al gruppo 4 creature barcollanti che avanzano verso di noi. Uno di loro sembra avere un accendino per torce. Stanno venendo da nord sulla nostra stessa sponda del crepaccio.Kailah cerca di far capire qualcosa a gesti ai compagni, invano. Tutti si nascondono. Passano vicino, accendono anche una torcia guardandosi intorno, passano a pochi metri e non ci vedono.
Sono dei soldati, non risvegliati (anche se barcollano incerti). Sono ridotti molto male, con escrescenze rosse tipo bubboni sul viso e sul collo. Hanno un abbigliamento un po' troppo leggero, forse hanno una temperatura del corpo sballlata. Hanno qualcosa nelle orecchie e gli occhi sono vitrei. Sembrano spaesati, anche se forse stanno cercando degli intrusi. Sono certamente ghaanesi.
Desistono dopo un po', dopo aver superato il gruppo, si allargano e poi tornano indietro, verso il ponte. Engelhaft, Skald e Giada stavano un po' indietro. Gli altri proseguono verso il ponticello. A un certo punto si vedono di nuovo i 4 poveracci ghaanesi, seduti su dei sassi al buio, e stanno lì, un po' inquietanti.
Si decide che Dust farà un flash con la lanterna magica e subito Engelhaft sparerà un dardo, Kailah una freccia e il Nordro un'ascia da lancio. E subito partiranno alla carica i picchiatori.
Kailah propone di risparmiare i poveracci e si fa un giro più largo, evitandoli. Engelhaft brillantemente riesce a far camminare il mulo senza prooblemi. Il gruppo avanza molto lentamente e poco a poco si abitua ai sintomi fastidiosi del crepaccio.

Ponticello sull'abisso

Il ponte è illuminato da 4 torce che fanno una poca luce scarsa e ci sono ombre che lasciano capire che sia presidiato.
Kailah si avvicina a sbirciare. Vede che ce ne sta uno su questo lato e un paio sull'altro lato del ponte. Kailah sente molto freddo e ha la sensazione che dal crepaccio spiri un vento gelido. Kailah si avvicina e prova a fare Forza Magica per spingere di sotto nel crepaccio il nemico che sta sul ciglio. Dust farà avvampare un pochino le torce sul ponte per illuminarlo meglio, se serve.
Se la cosa non funziona interverrà la balestra di Engelhaft e l'ascia di Skald.
Kailah pronuncia le rune "Bes Ex Syr" e lo spinge magicamente all'indietro. E mentre lancia l'incantesimo è come se emergesse un bagliore del crepaccio. Lui vola indietro, lui annaspa provando ad aggrapparsi, ma non ci riesce e precipita di sotto.
Caccia un gemito di sorpresa e vola di sotto."Vinc? Vinc?" chiama uno dall'altra parte. Kailah arretra mentre Engelhaft e Skald avanzano.
Fa capoccella sul ponte uno dei due dell'altra sponda. Prende una torcia e l'accende e si accinge a salire sul ponte.
Avanza lentamente e a un certo punto si ferma.Engelhaft e Kailah si preparano a sparare. Skald avanza con l'ascia.
Kailah colpisce in pieno alla testa, che però ha l'elmo. Engelhaft manca. Skald scatta di corsa e gli tira l'ascia, gambizzandolo.
Kailah lo colpisce di nuovo al torace, molto profondamente.
Il poveraccio si accascia sul ponte e perde i sensi.Ora non si vede più il terzo tizio, che stava sull'altra sponda del crepaccio. Suona un corno.Il grupppo si ricompatta e fa per avanzare verso il ponte. Il primo della fila è Sven, poi Bohemond, Colin, Kailah, Engelhaft Dust e in fondo Dust con il carretto e Giada.
Sven si rende conto che succede una cosa fastidiosa.
"Se può recuperate ascia, io poi arriva con carro e Giada" dice Skald. Una delle due corde che reggevano il montante del ponte si spezza. Il ponte inizia a oscillare pericolosamente.Sven corre al di là del ponte, subito dietro Bohemond e Colin a ruota.
Sven non vede nessuno vicino al ponte, il tizio probabilmente ha "tagliato la corda".
Colin, l'unico non spaventato nel passare il ponte, si affaccia per guardare di sotto. E' profondo e buio, ma vede un fondo bluastro di vaga nebbietta, che ricorda abbastanza il portale che vide a Feidelm. Ha l'impressione che sia un

portale a senso unico, ci si può solo finire dentro, ma non può uscire roba da qui, il portale si sta chiudendo.
Kailah passa e prende l'ascia di Skald.
Engelhaft ha molta paura di far passare il mulo se si pianta, perchè si potrebbe cascare da sotto. Prima di far passare il mulo e il carretto bisognerebbe aggiustare la corda.
"E poi, dopo che saremo passati, ci converrà far cascare il ponte" aggiunge Colin.
Skald dice "Il mulo non passerà mai"

L'attraversamento del ponticello

Engelhaft prova a convincere il mulo a passare, invocando il potere della Concordia di Kayah. Mulo, Giada e Nordro riescono a tranquillizzarsi. Il Mulo preferirebbe abbandonare il gruppo e tornare indietro, razionalmente, ma è disposto a fidarsi di Engelhaft. Anche Giada si tranquillizza e tutti passano. Ma Engelhaft, Giada e il Mulo sono i più inquieti.
Si ode un corno in lontananza, probabilmente suonato dal fuggiasco, al quale fanno eco altri corni.
Nel frattempo Colin si prende cura del ferito ghaanese sul ponte, svenuto: prova a farlo riprendere. Si risveglia appena il mulo è passato, e il tizio si lamenta.
"Forse converrebbe tagliare le funi e non far arrivare nessuno alle nostre spalle" suggerisce Kailah. Bohemond è d'accordo.
Colin si fa aiutare da Sven a portare il ferito sulla terraferma.
Kailah sfascia il ponte, facendosi aiutare da Bohemond.
Colin parla col ferito. "Tu ci tieni molto a vivere o sei contento di morire in battaglia?"
"Arriva al punto, i miei compagni stanno arrivando" rantola il ferito.
"Noi possiamo decidere di portarti con noi, ma se non ci dai una mano sarà problematico, oppure possiamo decidere che è bene non lasciare persone dietro" dice Colin.
"Oppure potresti lasciarti dietro uno che non potrebbe mai seguirti" dice il ferito.
"Sì ma siamo in pericolo e scegliamo noi le opzioni" dice Colin. "Facciamo finta che questa opzione non c'è"
"Di certo preferisco vivere che morire, anche se non credo di averne per molto"
"Io sono un medico e ti posso curare"
Il ferito mostra il collo e fa vedere delle pustole rosse molto strane.
"Muore la gente di quella roba lì?" gli chiede Colin.
"C'è a chi prende meglio e a chi prende meglio,e piano piano stai sempre peggio..."
"Anche se ti allontani da questo posto?" il tizio annuisce. "Ma certo rimanere qui non aiuta"
"Io ti sto offrendo è che vieni con noi, io provo a curarti per quello che riesco, un po' me ne intendo, e quando siamo a poca distanza da Ghaan ci salutiamo"
"Se l'alternativa è morire va bene, altrimenti preferisco restare qua. Ma comunque sia chiaro che non vi aiuto. Non tradirò la mia gente"Si lascia il ferito e si scappa via, con tanto di muro e carretto.
Continua il suono di corni in lontananza, che comunicano tra loro.

Avanzata nella piana a sud di Ghaan

E' il 5 aprile ma è ancora notte fonda, il cielo è nuvolo, pochissima luna ed è notte fonda. E' molto difficile orientarsi perchè non c'è una strada, non si sa bene dove sia Ghaan. Il problema è che c'è buio pesto e si rischia di farsi del male.
Dust sta armeggiando con la sua lampada. "Io la posso potenziare però loro poi ci vedono"
Si decide di privilegiare la velocità, quindi luce. Il terreno è brullo ma ostico, ancora contaminato dalle spore.
Engelhaft è molto turbato, perchè sente distante la Dea Kayah.
A un certo punto, alle prime luci dell'alba, si viene accolti da uno strano odore, una via di mezzo tra erba schiacciata e ammuffita, qualcosa di naturale ma non commestibile. Si scorge in lontananza una carcassa di mucca o di un cavallone, un po' di lato. Colin va a dare un'occhiata alla carcassa, accompagnato da Bohemond.
Si tratta di un kreepar centipede mezzo spiaggiato con delle strane escrescenze sopra, sembra malato e non pericoloso.
Oltre di lui ci sono tutta una serie di fossi nel terreno, parzialmente franati. Sono enormi, forse c'è passato Jurmungand.Dust dice: "molti pensano che Jurmungand scavi le gallerie in cui si muove, ma quelli che ci capiscono sostengono che non sia così. Pare che ci siano dei lombriconi giganti, molto brutti ma non pericolosi, che scavano le gallerie e Jurmungand se li mangia e ci passa".
Sven nota che in un punto dove la galleria è franata, forse sopra ci hanno messo macchinari da assedio e forse è franato mentre combattevano. Lo dice ai compagni, e osserva che probabilmente dev'esserci finito qualche soldato sotto.Proprio mentre si osserva questa strana creatura moribonda e le gallerie franate, dall'altra parte si vede 13 persone verso Ghaan, a una cinquantina di metri, e hanno la bandiera di Ghaan.
C'è un tizio che vuole parlamentare.

Plotone di Ghaan oltre il canalone

"Soldati di Angvard, deponete le armi se volete sopravvivere, tanto non arriverete mai dove volete andare" dice il tizio.
"Qui di Angvard non ce n'è manco uno!" grida Kailah.
"Da dove siete nati per noi è irrilevante, se sieta qua stiamo con Angvard o avete l'ardire di negarlo?"

"Stiamo accompagnando un ambasciatore Nordro, di Ymir a Ghaan. Alle nostre spalle ci sta seguendo un gruppo di Nordri che si assicurerà che l'ambasciata vada a buon fine"
"Come detto, nessuna forza al servizio di Angvard raggiungerà Ghaan"
"Ti sembra che i Nordri siano al servizio di Ghaan?"
"Quando vedrò un battaglione di nordri, parlerò ai nordri, in Nordro"
Skald interviene.
"Di solito in mio paese se uno fa richiesta poi o dono o minaccia" suggerisce Skald. "Dono o minaccia?"
Si chiede a Skald di offrire medicine oggi (o minaccia domani quando arriveranno i Nordri).Skald inizia a parlare in nordro col tizio, e si parlano un po'.
"Mmm... sembra non siano tanto interessati a cure e medicine. Sento che sono cocciuti"
Il tizio parla di nuovo a Skald. "Lui accusa noi di avere ucciso per passare ponte suo compare e dice che sangue chiama sangue"
Skald dice in nordro che è stato un incidente e che il morto è caduto per errore, non per colpa nostra.Il Nordri propongono una brutta offerta: "noi dare tutte armi, tutto equipaggiamento e uno di noi e lui in cambio fa passare nudi a Ghaan. Questa sua offerta. Ha detto anche unica possibile condizione"
Si discute un po' sul dafarsi, Bohemond e Colin ipotizzano di chiedere un duello al capo del plotone.
Bohemond invoca il "Richiamo all'Ordine" per spingere sull'ipotesi del duello."C'è una possibilità per risolvere la contesa spargendo il minor sangue possibile, da soldati e uomini d'onore. Noi presentiamo il nostro campione, voi presentate il vostro, chi vince determinerà chi passerà e chi si ritirerà, senza morti inutili. Non siamo qui per fare la guerra a Ghaan"
Aspetta un po' prima di rispondere, parlotta prima coi suoi.
"Mi piacerebbe molto assecondare la vostra richiesta, che ritengo anche ragionevole, ma purtroppo ho ricevuto ordini precisi quindi la mia posizione al riguardo non cambia. Posso accontentarti al combattimento. Se vincete e vorrete proseguire verso Ghaan dovrete farlo disarmati, perchè non posso far entrare gente armata dentro la città. Se perdete ve ne andrete e vi faremo tornare sui vostri passi, ma uno di voi resterà con noi a risarcimento del sangue che avete versato qui"
Si valuta cosa fare.
"Ma spazziamo via questi scappati di casa" dice Engelhaft
"io col cazzo che gli lascio la mia roba" dice Dust. "Lo sai quanto vale la roba che mi porto dietro? Più di te e di tutta la tua dinastia e la tua famiglia D'Arlac...."
Si decide di fare un piano esplosivo.
Kailah si offre per portare l'esplosivo, e chiede a Engelhaft una benedizione anche come assoluzione per il gesto di tirare di sotto il monte. Engelhaft la benedice.

Lo scontro viene accettato

Bohemond dice che accettiamo lo scontro che avverrà qui e ora. Intanto Colin prepara il barilotto.
"Rispetto il tuo scrupolo nell'eseguire gli ordini che ti sono stati assegnati, anche io ho ricevuto degli ordini e mi vincolano esattamente come i tuoi. Dunque noi adesso ci apriremo una strada, potete opporvi o ritirarvi, non esiteremo a spazzarvi via se vi ostinerete a sbarrarci il cammino"
"Avete fatto la vostra scelta, e anche io la rispetto. Evidentemente questo luogo che ha già visto scontrarsi i nostri eserciti... chiedo però di conoscere il tuo nome per sapere la sorte mi assisterà chi ho sconfitto"
"Bohemond d'Arlac, custode del Tempio di Dytros"
"Se invece la sorte arriderà voi potrai dire che hai sconfitto il Sedicesimo Plotone di Ghaan, comandato dal Sergente Yarno".
Si scambiano il saluto militare e ogni schieramento si prepara.
Loro hanno un bel carro grosso ed iniziano a tramestare al loro equipaggiamento.
Colin prepara il barilotto esplosivo e spiega bene a Kailah cosa fare. Intanto Giada convince Skald a partecipare al combattimento, mentre lei resterà dietro, a buona distanza, insieme al mulo. Il carretto invece viene smontato per essere trasformato in protezioni di fortuna per quelli che non sono muniti di scudo.

Il piano esplosivo lungo il crinale

Terminati i preparativi, i nostri si sistemano dietro la scarna copertura offerta dalle tavole del carretto, con il magro conforto di un fumo alimentato magicamente. Stretti stretti, lentamente iniziano ad avanzare, prima scendendo e poi muovendosi in direzione dei nemici.
I Soldati di Ghaan, d'altra parte, non sono stati con le mani in mano, ma hanno montato un onagro, con cui sparano un paio di colpi per correggere la mira e prepararsi a colpire i nemici in avvicinamento.
Mentre Engelhaft invoca il Manto di Kayah per permettere a Kailah di allontanarsi col barilotto inosservata, Sven viene ferito ad una gamba da una freccia, ed è costretto a rimanere un po' indietro.
L'onagro finalmente riesce a fare centro e spacca il carretto, che diventa quasi inutile. Il Nordro scarta da un lato, ormai non più protetto, e viene ferito da due frecce alla gamba. I nemici sul crinale sparano frecce e dardi di balestra, e i due assegnati all'onagro stanno diventando sempre più precisi e pericolosi.
Mentre Kailah avanza velocemente verso il punto dove collocare l'esplosivo, il tempo per gli altri si fa sempre più stretto. Dust, per guadagnare qualche istante, lancia delle illusioni che fanno credere ai nemici che si stia avvicinando una

creatura simile a Yurmungand. Questi si girano a guardare e perdono l'occasione per un'ulteriore micidiale salva di frecce.
E poi il fianco della collina esplode, causando una grandiosa frana che spacca l'onagro e seppellisce una buona metà dei nemici."All'attacco! Andiamo ad ammazzarli!" grida il Nordro ferito. Ma è un momento di confusione, e nonostante le gravi perdite i nemici riescono a riorganizzarsi in modo da bloccare l'accesso più semplice al crinale, sul quale cercano di salire i nostri. C'è uno stallo, uno scambio di frecce, si preannuncia uno scontro ancora lungo e sanguinoso, quando Bohemond decide di prendere la parola.

Trattative

"E' stato già versato abbastanza sangue in questa collina, per quanto ci riguarda, ma non abbiamo alcuna intenzione di desistere dal nostro intento. Avete l'opportunità per prendervi cura dei vostri feriti e di risparmiare la vita di coloro che possono ancora impugnare un'arma. Noi non ci fermeremo", dichiara il Paladino.
Il capo del plotone di Ghaan è finito sotto la slavina, quindi a parlare è il suo secondo, che ha l'aria molto preoccupata. Ci pensa a lungo. "Ricordi le condizioni che ti sono state date?"
"Sì sono cambiate" dice il prete da dietro, che non sembra vedere di buon occhio il tentativo pacificatore del paladino.
"Ma perchè non ti fai i cazzi tuoi" dice Bohemond a Engelhaft.
"Io ho l'autorità di ridiscutere queste condizioni ma ho anche delle richieste aggiuntive. Se volete evitare questo scontro dovete fare come dico io: adesso voi vi ritirate nel vallone, ci lasciate tirare fuori i nostri e soccorrerli, e voi potreste soccorrere i vostri, quando siamo tutti pronti, a quel punto voi vi arrendete a noi, noi vi facciamo formalmente prigionieri, e non vi chiederemo l'uomo in sacrificio. Tutte le altre condizioni rimangono invariate. Non vi sarà tolto un capello e sarete scambiati con altri prigionieri. Abbiamo un canale di comunicazione con i vostri a Ghaan, e in questo modo arriverete sicuramente"
E' chiaramente un po' spaventato, vorrebbe trovare una possibile trattativa.
Colin parla: "Se ci lasciate anche le armi quando arriviamo a Ghaan abbiamo un accordo".
Loro si consultano.
Intanto Engelhaft insiste: "questi non ci daranno mai delle condizioni accettabili, dobbiamo combattere"
"Sentiamo cosa hanno da dire" dice Bohemond.
"Questi ci vogliono portare incaprettati a Ghaan..." insiste Engelhaft. "Non è ammissibile".
"Io vi posso proporre questa cosa. Adesso ci allontainiamo e facciamo la prima parte di quel che vi ho detto... poi..."
"Se non c'è l'affare adesso non si può fare perchè poi sennò voi sarete di più" dice Colin.
"Non è cambiato nulla da quello che ci avevate proposto prima perchè uno dei nostri è già caduto. Vogliamo qualcosa in più, vogliamo l'equipaggiamento" insiste Colin.
"Possiamo proporre che il vostro equipaggiamento varrà come un uomo aggiuntivo. Questo te lo posso garantire" dice. Poi lo dirà per conferma al Sergente Yarno (attualmente sepolto vivo).
Bohemond dice "avete udito tutti questa proposta?" rivolgendosi agli altri del Plotoone di Ghaan. Tutti annuiscono.
"Questo è un patto che si stringe di fronte a molti occhi che ne sono testimoni e che avranno, per le usanze di questa terra, il sacro dovere di verificarne l'adempimento" dice Bohemond. "Se quest è il vosto impegno, per me è una solizione accettabile"
Lui porge la mano a Bohemond, che glie la stringe.

L'ultimo tratto di strada fino a Ghaan

Si iniziano le operazioni di recupero dei feriti, da una parte e dall'altra. Colin si offre anche di medicare i feriti nemici, che apprezzano e ringraziano. Nel curarli, Colin si rende conto che i soldati del plotone nemico sono praticamente tutti malati con questa strana malattia progressiva.
E' proprio il secondo in comando a spiegare: "noi ci siamo offerti volontari di pattugliare questa zona perchè siamo già contagiati, così da evitare la stessa sorte ad altri compagni. A forza di stare in questa zona e di respirare questo strano polline si finisce inevitabilmente per ammarlarsi".
Vengono stabilizzati tutti i feriti, da una parte e dall'altra, e i due gruppi si ricompattano.
Yarno, una volta medicato, conferma l'accordo preso dal suo secondo in comando. Chiede solo di poter momentaneamente ritirare le armi, che poi saranno restituite. Tutti acconsentono.
Viene organizzato quindi il trasferimento generale ad un accampamento di soldati di Ghaan non lontano, tramite l'uuso di un paio di carri che vengono recuperati per l'occasione.Lungo la strada Sven si toglie una curiosità: "Conoscete una certa squadra del nibbio, con una certa Ardee Draken?"
Il secondo in comando, Gron, la consoce.
"E' ancora in giro?" chiede Sven.
"Non fa parte delle squadre dislocate alla difesa della città quindi è improbabile che abbia preso parte a queta battaglia. Che io sappia sono ancora vivi..."
"In caso mi faceva piacere salutarla" dice Sven.
"Non la troverai a Ghhaan" dice lui. "Oddio, potrebbe essere prigioniera, e allora non lo saprei... però non fa parte delle squadre che stanno qui intorno. Potrebbe stare a Nord della città, ma non lo so"Dopo qualche oretta di viaggio si arriva in un accampamento nutrito di soldati di Ghaan. Lì ci sta una sorta di lazzaretto con 4 o 5 malati gravissimi con la malattia.

Colin parla con il medico dell'accampamento.
Il gruppo viene fatto mangiare, sono tutti tenuti d'occhio da Gron il secondo in comando, ma sono relativamente liberi.
Gron dice che il gruppo deve stare tutti insieme in un tendone per la notte.
Colin chiede a Gron: "siete rimasti fedeli ad Aghvan?"
"Ti sorprenderà che Aghvan era visto come un male necessario e quel che ha fatto negli ultimi mesi ha alluntanato quelli che lo vedevano come una risorsa per Ghaan. E' stata una opportunitàche si è tramutata in una sorta di maledizione. Però non significa che siamo pronti a farci sottomettere da chi non ha titolo per accampare diritti su questa terra" dice Gron.
"Avete collegato la malattia a queste spore fuoriuscite dalla spaccatura, questo è uno dei risvolti negativi dei rapporti con Aghvan? Anche secondo voi è così="
"Lui non si è fatto scrupoli di sacrificare parti importanti del nostro territorio per totenere una vittoria" dice Grom, "ma questo non è piaciuto..."
"Ma qui prima era abitato?" chiede Kailah.
"No, questa zona no, a parte qualche capanna di taglialegna... più avanti ci sono zone coltivate... con fattorie... ma non qui"
"Avete provato a portare qualche malato in zone non esposte alle spore? Migliorano?"
"Non sembra che migliorino, forse il decorso è un po' più lento ma che io sappia nessuno è tornato alla normalità" dice Gron. "D'atronde è passato solo un mese dalla battaglia"

La mattina seguente, 6 aprile, arriva una soldatessa, Lea, unica donna dell'accampamento.
"Salve" dice Lea. "Io sono il caporale Macht, Lea Macht, e sono quella incaricata di scambiarvi con i nostri".
Chiede tutte le informazioni, a ciascuno nome, grado e ogni altra informazione che possa essere utile nello scambio.
Dust dice un sacco di cose che minimizzano tantissimo. Scrive tutto quanto metodicamente. Dust viene spacciato come nostra guida. Il Nordro e la sua compagna. Tutti dicono la verità.
Poi Lea fa un discorsetto.
"La situazione che troverete a Ghaan potrebbe anche sembrarvi buona. Siete entrati nellla città che era il vostro obiettivo. La città è stata presa con gravii perdite da parte vostra, perdite minime da parte nostra, ed è stat alasciata con l'oiettivo di essere ripresa a breve. Quel che dico a tutti, non aspettate che l'esercito di Ghaa che compia l'inevitaile, chhe se la riprenda. Date il vostro contributo a convincere chi comanda - Yara è morta, anche se dicono che non è così, comunque chiuque sia..."
"Per ora sappiamo con certezza che è morto il signore di Ghaan" la interrompe Engelhaft
"Corretto. Voglio fare appello alla vostra intelligenza, convincete i vostri amici a non farvi massacrare per restare in un posto chenon vi appartiene. Ditegli che chiunque tornerà sui propri passi potrà farlo e non gli faremo alcun male... chi esce da Ghaan, non lo toccheremo. Lasciateci da soli a riicurire le nostre ferite. Il signore di Ghaan è morto. E' un bene di Ghaan. Anche lo stregone se n'è andato via con le sue porcherie. Non tornerà più. Noi sosterremo un goernante che non farà accordi con lui in futuro, ma è una cosa che dobbiamo fare da soli e non ci può essere imposta da nessuno" dice.

Si parte alla volta di Ghaan.
Arriva il grosso Igor. "Io sono il vostro carceriere" e ridacchia "sono quello che avrà il compito di scortarvi fino allo scambio".
E' brusco e parlotta abbastannza. Spiega che il gruppo deve rimanere chiuso nel carro, senza neanche provare a sbirciare fuori.
Stanno tutti sonnacchiosi e buoni. "Questo è il momento in cui nessuno fa cazzate" dice Dust. "Stiamo facendo il miracolo, arrivando a Ghaan tutti vivi..."
Igor parlotta. "Ma voi... la carminia ce l'avete?"
"Se Dio vuole no" dice Bohemond.
"Vi auguro di no" e si gratta.
Il viaggio dura circa 12 ore con un paio di pause.
Finalmente a sera il carro si ferma. Igor scende, dice "aspettate qua" e tutto tace.
Latrati in lontananza.
Passano un paio d'ore.
Torna Igor. "Vi eravate cagati sotto? Ma ho apprezzato che siete rimasti fermi zitti e buoni. Allora, è stata annunciata la nostra presenza, abbbiamo incontrato una vostra unità sufficientemente grande da intavolare le trattative, è stata prezentata la nostra richiesta e ci è stato detto che domattina avverrà lo scambio. Adesso passerete lanotte in questo carretto, eccezionalmente vi farò uscire, dormite, farà un po' freddo... possiamo accendere un fuoco. C'è solo un problema, senza rancore. Se i vostri fanno gli stronzi, voi prima sarete ostaggi, poi sacrificabili."
La notte passa tranquilla in una zona con delle campagne coltivate.

Il mattino seguente, 7 aprile, il gruppo viene fatto salire di nuovo sul carro, ad aspettare per ore e ore e ore.
Finalmente torna Igor, allegro:

"Ho buone notizie, siete stati scambiati tutti tranne aimè lei - e indica Giada. Lei non c'è stato modo, dovrà restare con me"
"Spero che tu stia schrezando..." dice Bohemond.
"Sto schrezando... però mi sarebbe piaciuto" scherza Igor. "Io vi faccio scendere dal carro e voi iniziate a camminare". Restituisce il sacco con le armi, ben chiuso.
"Voi camminate senza aprirlo fino a quando sarete arrivati dai vostri.
Il gruppo ubbidisce e, scendendo dal carro, può scorgere all'orizzonte la possente cittadella fortificata di Ghaan, con le sue mura che svettano sull'altopiano naturale.

Amici ritrovati

Salutato cordialmente Igor, i nostri avanzano verso uno stendardo di Uryen, che si vede in lontananza nella pianura. Anche loro tirano fuori dagli zaini lo stropicciato e strappato stendardo che avevano recuperato.
Arrivano sei persone, davanti a tutti corre Annie, che subito abbraccia affettuosamente Colin e gli altri. Ha un'aria sorprendentemente in buona salute, manifesta grande gioia. Stranamente non indossa più l'armatura di Gannor, bensì quella che apparteneva ad Ali, pur senza le mostrine.
Lo stendardo di Uryen lo tiene Joden Krest, ex Plotone 12. Poi ci sono Aiza, il Sergente Rock, e i soldati scelti Garon e Petrana.
C'è un breve momento di gioia, saluti affettuosi e abbracci, ma subito arrivano anche le cattive notizie,
Kailah guarda l'armatura di Annie, che scuote la testa. "Purtroppo Ali non ce l'ha fatta, e con lei molti altri che conoscete"
"Ci saranno molte lacrime da versare" aggiunge Rock. "Ma ne parleremo dopo, pensiamo a tornare in città"
Si va alla città velocemente, attraverso campi coltivati. Sono campi incredibilmente rigogliosi, più di quello che ci si potrebbe ragionevolmente aspettare.
Lungo la strada, Rock racconta la gran parte dell'accaduto.
Il Wyrm è stato abbattuto nella piana, lo scheletro è ancora visibile. Yara è stata sbalzata dalla caduta (non racconta cosa le sia successo). Il Plotone di Greyhaven si è dileguato (a parte i due uccisi da Aiza) probabilmente senza riuscire a prendere le fialette a cui aspiravano.
I campi rigogliosi sono di Madre Magdalene, che ha fatto il possibile per richiudere le faglie, pur non riuscendoci del tutto, e sta tenendo in vita una città che altrimenti sarebbe senza rifornimenti.

Organizzazione a Ghaan

Il gruppo entra a Ghaan, che è una città fortificata più grande di Uryen. C'è una rocca, che è il quartier generale dell'esercito occupante. Engelhaft si informa se ci sia una chiesa e viene a sapere che sì, esiste, ma non c'è un Prevosto, e viene utilizzata come un cimitero. E poi c'è un importante oospedale (nei cui sotterranei c'era il laboratorio famigerato di Aghvan).Al gruppo vengono assegnate delle stanze e nel pomeriggio ci sarà l'incontro con chi comanda. Il Nordro prova a dire qualcosa ma Rock gli dice di aspettare fino all'indomani.
"A chi dovremo fare rapporto?" domanda Kailah.
Rock risponde che probabilmente sarà Barun. Tuttavia, dal modo in cui lo dice, si capisce che il Capitano non deve star bene.Si parla con Annie, sia pure per poco tempo.
Dice che mancano soldati, siamo rimasti in pochi. Dice che i Ghaanesi prima hanno fatto tanti morti, poi hanno fatto entrare l'esercito dei nostri, anche un po' per disilludere la gente del fatto che i nostri avrebbero avuto la bacchetta magica.
Annie aggiunge anche che Yara è viva ma in coma, nessuno sa quando si risveglierà. Athos Alman attualmente è il capo di tutto l'esercito, era il vice di Yara. La popolazione di Ghaan è molto sospettosa e chiusa.
Annie se ne va e tutti si riposano un po'.

La passeggiatina di Colin

Mentre gli altri riposano, Colin fa una passeggiata per la città. Va a cercare Blanche l'erborista, di cui aveva sentito parlare in un paio di occasioni.
La città è in buone condizioni, non ha visto la guerra. C'è però pochissima gente in giro, hanno tutti un'aria guardinga e sospettosa, molto ostili verso l'esercito occupante. Dopo un po' di giri Colin vede un'isegna con Luna e Clessidra che potrebbe essere un'erboristeria. Bussa ma la persona che è dentro non si fa vedere, e osserva da sopra.
"Conoscete per caso una certa Bllanche?" chiede Colin.
Un tizio arcigno si affaccia. "Chi sei? Non ti hanno insegnato che prima ci si presenta e poi si chiedono informazioni? Perchè cerchi le persone? Sei un soldato? Devi arrestare qualcuno? Devi requisire qualcosa? Noi non abbiamo niente"
Colin dice che ha avuto il nome di Blanche da Lucy (e il nome del padre di Lucy).
"Torna domattina, se Blanche ti vuole parlare ti parlerà. Porta qualcosa da scambiare, in questo periodo i soldi non hanno motlo valore"
Il tizio dice di chiamarsi Jason.
Poi Colin si va a presentare all'ospedale, alle guardie di piantone che lo indirizzano al Sergente Maggiore Bork. Gli fa un piccolo esamino e poi chiama il Tenente Canvan. Arriva Crystal Canva, che riconosce Colin, e che è a capo dell'ospedale. Passano un paio d'ore assieme.
Crystal spiega a Colin che pure Barun sta nell'area della malattia, uno dei più gravi.

Colin riferisce a Cristal le notizie su Nico, e le riassume quel che sta scritto nel diario. Lei è molto interessata e le chiede di tornare con il diario.
Colin torna dai compagni e riferisce.

Incontro con Barun in Ospedale

Nel tardo pomeriggio, viene Petrana a convocare il gruppo ed accompagnarlo a incontrare Barun all'ospedale.
Apre la stanza del Capitano Radom Rudd, fedelissimo di Barun. Non ha tracce di malattia, ma sembra reduce di una brutta ferita.
Barun sta a letto, ha una brutta cera, tutto pieno di verruche rosse. Ha tuttavia una postura fiera e decisa.
Lancia e spadone a due mani sono appese al muro alle sue spalle, proprio come nella sua stanza della Rocca di Tramontana.
Barun sembra molto soddisfatto. Parla con decisione, nascondendo molto bene il terribile dolore che deve provare a causa della Lebbra Carminia.
"Voi avete una missione qui, che inizia oggi, ora, in questa stanza. La missione è trovare un modo per dare un senso a quello che abbiamo fatto, perchè noi non ci stiamo riuscendo con le forze che ci sono rimaste. Abbiamo lasciato sul campo un gran numero di compagni, e siamo esausti, i miei uomini sono esausti e c'è un limite a quel che posso chiedergli. Quindi lo chiederò a voi"
Si fa raccontare in modo preciso e dettagliato tutto quel che è successo, gli accadimenti del viaggio e così via.
"Il Nordro è importante" dice Barun. "Ci serve tutto l'aiuto possibile. Il rischio grosso è che tutto l'abbiamo fatto per niente o quasi. Non mi resta molto, ma voglio andarmene sapendo che qui abbiamo fatto pù bene che male".
Gli si racconta anche la situazione di Gadman Sherer e la Rocca di Tramontana. Ma lui è concentrato più sulla situazione attuale di Ghaan.
Spiega Barun che Madre Magdalene sta protetta e un po' nascosta, nessuno sa dove si trovi. Ha già subito due tentativi di assassinio. Si prende cura di lei e di proteggerla Logan Treize.
"Madre Magdalene ci sta tenendo in vita, progeggendoci dalla malattia e evitando che si muoia di fame"
Pare ci sia in vita un fratello di Estov Gahan, che è riuscito a uscire dalla città. Probabilmente sarà a capo dell'esercito che proverà a rientrare. Ci sta pure una zia e forse una sorella, tutti dispersi. La sorella dovrebbe avere 14 anni, ma non si sa.
"Vi dico qual è la vostra missione. Prima missione cercate di convincere la popolazione che noi siamo i buoni. E trovate il modo. Secondo, il fratello del signore di Ghaan non sppiamo che uomo è: se è come il fratello deve morire. Se ci si può ragionare, ci si deve ragionare.
Terzo. Aghvan l'Invitto, quell'uomo deve morire, su questo non si transige. Trovatelo e eliminatelo. Quarto. Trovate il modo di portare a casa i sopravvissuti di chi ha dato così tanto per arrivare fino a qui. Io non uscirò vivo da questa città, ma mi piacerebbe non condannare anche tutti quelli che hanno scelto di seguirmi"
I nostri fanno qualche domanda per capire come poter portare a termine così tanti e impegnativi incarichi.
Barun spiega che del fratello di Estov Gahan ne sa Atos Alman, a cui si può chiedere. Per quanto riguarda Yara, Sorella Magdalene dice che Yara è vittima di un maleficio.
Barun dice che ancora ci sta Sir Wilson, ancora Aghvan, ancora 3 o 4 innalzati.
Su Trost bisogna parlare con Aiza, che è di quelle parti. Aiza sostiene che l'Angelo di Greyhaven è sulle tracce di Sir Wilson. Aiza sostiene che l'Angelo non era parte del complotto. "Tant'è che l'Angelo si è sganciato a un certo punto, è sparito alla vigilia dell'ingresso a Gaahan".
Il gruppo si congeda dal Capitano Barun.

Incontro con Crystal e visita a Lady Yara

Usciti dalla stanza del Capitano, i nostri parlano con Crystal e Kailah le restituisce la catenina di Nico.
Crystal accompagnerà Bohemond da Yara. Anche Kailah andrà a vedere come sta, per cercare di capire che è successo.
Ayza sta lì ad aspettarci sulla soglia. Ayza ha un bel colorito, vuole parlare con Colin.
"Avrai notato che Annie sta molto meglio, ha ingerito ingenti quantità della sostanza che tu conosci, e questo è un bene per come sta, è un male per la dipendenza che quella sostanza provoca. Sto cercando di farcela uscire in modo possibilmente non traumatico. Aspettati forti sbalzi di umore quando non glie ne darò più. Stalle vicino perchèquando succederà scomparirà la sua attuale euforia"
"E tu?"
"Io sono grande per fare come mi pare con quella roba, prendo quel che mi serve per avere la massima efficienza"
Aiza se ne va e arriva Crystal. Accompagna Bohemond e Kailah e Colin e Engelhaft e Sven.
La stanza di Yara si trova nella fortezza ed è molto ben protetta. Con Crystal si passa, sennò sarebbe impossibile.
Stanza di pregio. Yara distesa smunta, occhi chiusi.
Kailah cerca di percepire eventuale potere magico e si rende conto che è recettiva una delle due guardie. Non Yara, però, che non è oggetto di un incantesimo percepibile. Una delle guardie è un mago: è una guardia di Angvard, annuisce lentamente dopo uno scambio di sguardi.
Colin si avvicina un po' a Lady Yara, col permesso di una delle due guardie, per capire come sta.
E' un "coma" strano. Secondo Engehaft è vittima di un maleficio, come se ci fosse una bolla invisibile che la isola dalla fede, dalla vita, da tutto.Secondo Engelhaft è una maledizione causata da un Sacerdote delle Tenebre: "Penso che sia

sotto l'oscura cappa di un Sekhmet"."A che distanza deve trovarsi il predicatore delle tenebre per poter mantenere la presa sulla sua vittima?" domanda Kailah.
"Dev'essere abbastanza vicino al momento in cui scaglia il suo maleficio", spiega Engelhaft, "ma poi si può anche allontanare molto. Potrebbe essere ovunque, purtroppo"
A quanto pare, l'unica cosa utile che si possa fare per la povera Yara è trascorrere molto tempo in preghiera al suo capezzale.A sera, ormai negli alloggi, i nostri parlano a lungo del dafarsi. Engelhaft suggerisce l'utilità di ripristinare la religione e riattivare la Chiesa cittadina. Kailah invece propone dei giochi popolari per coinvolgere i contradaioli delle varie zone di Ghaan. Bohemond suggerisce di informarsi un po' sulle tradizioni locali e poi eventualmente organizzare qualcosa, come ad esempio una festa in onore di Dytros, visto che il 10 aprile si avvicina.

Convocazione da Athos Alman

L'indomani mattina, 8 aprile, il gruppo viene ricevuto da Athos Alman.
Il giovane comandante in capo vicario sta dietro una scrivania di pietra molto grande, ingombra di fogli e libri. Si alza e saluta cordialmente. Anche lo scranno su cui siede è tutto in pietra, dall'aria scomodissima.
"I miei complimenti, siete riusciti ad arrivare fin qui, vuol dire che sapete davvero il fatto vostro"
"Abbiamo avuto molta fortuna" risponde Bohemond.
"Spero che non abbiate perso nè la vostra fortuna nè la voglia di aiutarci a vincere questa guerra. Perchè la situazione non è per niente rosea"
Il povero Athos Alman ha un'aria molto pessimista: un po' è la situazione ma probabilmente è anche un po' carattere.
Athos fa un riassunto della situazione. "I problemi grossi quua sono: la scarsità di truppe, che non sono sufficienti in caso di attacco; il fatto che Ghaan ha fatto una ritirata ben fatta, portandosi via tutto, macchine d'assedio e così via; lui si aspetta un contrattacco; spiega che la popolazione è stata probabilmente indottrinata, sono molto diffidenti. Poi chiede cosa si possa fare per Lady Yara.
Fa qualche nome tra cui tal Josh Ritter, prigioniero Ghaanese. Sarà possibile parlarci. E' possibile che sia parente del soldato traditore della Sacra, Gerald Ritter detto Sgombro.
A sera il gruuppo torna da Athos Alman per capire che incarichi svolgeranno.
1. turni di vedetta per tutti un po'.
2. motivare truppe non di Angvard un po' adesso impigrite
3. ricerche sulla popolazione e la politica di Ghaan
4. interrogare prigionieri
5. tendere trappole a eventuali nemici dormienti
6. organizzae spedizioni a nord.

Logan e Madre Magdalene

I nostri prendono congedo e si ritirano nei loro alloggi, quando sentono bussare alla porta.
"Chi bussa?"
"Amici", risponde la voce di Logan Treize.
Entrano incappucciati Logan Treize e Madre Magdalene.
Tutti mostrano grande gioia di vederli. Logan ha una bottiglia in mano, e propone una rimpatriata a base di bevute insieme.
Si brinda.
Logan chiede un po' del viaggio, si fa raccontare le peripezie del gruppo.
"Sono proprio contento che ce l'abbiate fatta, perchè qui la situazione è ancora in bilico". Poi chiede informazioni sulla salute di Barun, se sia possibile trasportarlo a sud, o eventualmente su una nave. Colin è incerto nella risposta.
"Uryen ora come ora è una potenza nemica" aggiunge Bohemond.
"Madre Magdalene ci tiene a parlare con voi, vi deve dire delle cose urgenti" speiga Logan.
"Qui abbiamo due problemi grossi, il problema di Lady Yara e il problema dei crepacci, che non è solo un problema della malattia" spiega Logan.
Madre Magdalene rende la parola: "sfortunatamente posso poco contro questa infestazione che sta colpendo questa parte di territorio ma sto facendo del mio meglio per trovare un antidoto dalla malattia, sto cercando di tenere al riparo la città. Le ferite della terra vanno chiuse, è una priorità, perchè le conseguenze di lungo periodo potrebbero essere gravissime. Per quanto riguarda Yara invece non sono in grado di risvegliarla, voi avete l'occasione che tra tre giorni è una ricorrenza molto importante, anche se in questo luogo non è sentita, potrebbe essere un'occasione d'oro per mettersi in contatto con Yara, che sarà più raggiungibile in quel giorno. Dobbiamo riuscire a costruire questo ponte, perchèè Yara ci potrebbe dare informazioni essenziali"
"Come arrivarci preparati'" chiede Bohemond.
"Bisogna preparare questa ricorrenza creando una base di speranza per Dytros in questa città, lo so che è difficile ma se c'è qualcuno che ce la può fare siete voi. Dovete celebrare una funzione con quanta più gente possibile della città, e gettare un ponte alla popolazione, convincerli della nostra buona fede. E la cosa più difficile è proprio dire la verità, essere sinceri."
Logan aggiunge "E poi c'è una torre con un demone, se ho capito bene. Il demone è parte del roblema del crepaccio, e non può restare a lungo. Ma una cosa per volta."

Magdalene ppresenzierà il 10 aprile alla festa, sebbene senza farsi riconoscere dalla folla.

Iniziano i preparativi per la grande festa di Dytros

Una volta salutati Logan e Madre Magdanele, i nostri si mettono subito al lavoro: il 10 aprile si avvicina e bisogno sbrigarsi.

Engelhaft, Garruk, la Chiesa e il cimitero

Engelhaft si dirige al cimitero e alla Chiesa, per cercare di capire come sia l'organizzazione religiosa a Ghaan.
E' un cimitero ben tenuto, adiacente alla chiesa, nel quartiere nord più popolare di Ghaan. E' un ambiemnte molto più semplice rispetto al resto della città. Ci sono molte persone per strada, è una zona che ha un'aria molto abitata.
Molti osservano Engelhaft con una certa diffidenza. Lui ha un'espressione sorridente e cordiale, che tranquillizza un po' gli astanti.
La chiesa era un bell'edificio, ma ormai è molto rovinato: si capisce che è in disuso. Ci sono cresciuti alberi intorno, è anche tenuto abbastanza bene. Al centro del cimitero c'è una grande statua che, purtroppo, è una raffigurazione del Signore di Ghaan, o Lord Estov o qualche suo antenato.
Di fronte alla statua ci sono le lapidi tutte intorno, a raggiera.
Engelhaft entra nella Chiesa, che è agibile. Ci sono in parte contenitori ammassati e le tombe sono probabilmente quelle di cittadini un po' più importanti.
Poi Engelhaft sente una voce di qualcuno che sta parlando con un'altra persona. La voce gli sembra conosciuta. Si avvicina e vede Garruk, senza armatura e vestito di sacco, seduto su una panca, che parla con una bara.
Garruk nota Engelhaft, che risponde al saluto rispettosamente.
Ha una cosa appesa al collo, forse un simbolo religioso
"Ma quindi adesso apriamo proprio la chiesa?" chiede Garruk
"No, la chiesa ha una nuova funzione, santa pure essa"
Garruck si alza e va da Engelhaft e lo abbraccia fortissimo.
"Sono contento che ce l'hai fatta, vecchio mio. Sono venuti altri con te?"
"Si, tutti noi siamo qui" risponde Engelhaft.
"Sono ontento che state tutti bene. Perchè state tutti bene, vero?"
"Si, abbiamo saputo tutto e abbiamo visto Yara".
Garruk si siede di nuovo. Sembra molto diverso da prima, e manifesta una leggera zoppia.
Enelhaft si mette accanto a lui e accenna a recitare una preghiera
"Ma non stavo pregando, stavamo facendo la nostra consueta chiacchierata..." dice Garruk, che chiacchiera con Ali morta.
"Non si merita di essere sepppellita qua... lei la seppellisco da un'altra parte" dice Garruk
"Beh, se sai dove preferisce..."
"Alle rovine di Varlok, un posto bello dove riposano i suoi compagni... " spiega Garruk.
Garruk al collo porta lo Scudo dell'Ultimo di Ali, e lo indossa come se fosse una collanina.
Engelhaft dice a Garruk che per il 10 pper la festa di Dytros si farà una festa.
Garruk risponde tirando in mezzo Ali. Lui dice "se la festa la fai qui partecipiamo, sennò siamo impegnati. Preferisco non portarla in giro"
Engelhaft annuisce, poi chiede al commilitore se ci sia qualcuno che gestisce la chiesa e il cimitero.
"C'è Gruck il vecchio Sacrestano. Vive con sua moglie, la vecchia Magda" spiega Garruk. "Ci incontriamo, ogni tanto gli porto da mangiare... è un brav'uomo"
Garruk spiega a Engelhaft dove trovarlo, la sua casetta è nel cimitero. Engelhaft ringrazia Garruk e va a cercare Gruck il Sacrestano.

Sotto la statua al centro del cimitero sono incisi strani numeri misti a rune: sembrano date e icone che significano qualcosa, forse nascita e presa del potere dei vari Signori di Ghaan che si sono succeduti nel tempo.
Mentre contempla la statua, Engelhaft sente rumore di vanga e vede il becchino Gluck pelato e muscoloso che sta preparando un'imminente sepoltura.
Engelhaft sta lì e aspetta e Gluck lo vede e lo saluta.
"Cosa ci fa un soldato di Angvard in questo luogo di riposo?"
"Sono anche un sacerdote di Kayah, mi è parso naturale venire a fare un saluto"
Parlando della festa in programma, Gluck chiede quale ne sia l'obiettivo.
"Credo sia trovare una conciliazione, penso che alla fine le esigenze non siano poi così dissimili"
"Come vorreste che la popolazione reagisca alle vostre azioni"
Parlano di chi dovrebbe diventare il nuovo Signore di Ghaan.
Gluck racconta anche di essersi rifiutato di combattere perchè non condivideva le sue ragioni e che è rimasto obbligato a restare lì al cimitero. Vuole la pace, lui verrà alla festa e farà partecipare le persone che conosce.
Lo invita a pranzo con la moglie, con grande ospitalità.

Kailah e Sven al porto: Elsenoriti e Brigata del Tramonto

Kailah e Sven vanno al porto. Kailah va senza armatura, disarmata. Sven anche disarmato, con un coltellaccio ben nascosto.
La zona del porto si chiama Contrada della Brada. Ha l'aspetto di un porto ancora in attività: ci sono alcune navi attraccate, per lo più pescherecci a largo.
I due si recano alla locanda del porto, Locanda della Vecchia Betta.
Kailah parla con Ida, figlia di Betta. Kailah le dice che sta cercando il principe di Elsenor, un bel ragazzo, tutto tatuato. Ida le dice che se è venuto con l'esercito di Angvard, probabilmente sta alla Locanda del Faro. Poi Kailah le dice che sta organizzando una festa dedicata a Dytros.
Lei consiglia di non dedicare la festa tanto a Dytros quanto alle triglie o, se proprio ci deve stare qualche divinità, meglio Illmatar.
Intanto Sven ascolta una conversazione di pescatori che si lamentano del fatto che il pesce sta sempre diminuendo. Tuttavia li sente anche molto critici verso il vecchio Signore di Ghaan.
I due parlottano di teologia e dei rapporti tra Dytros, triglie e Illmatar, lungo la passeggiata.
A Sven cade l'occhio su un simbolo forse religioso o forse di una corporazione: un MARTELLO RUNICO, forse nanico, che decora una costruzione.
Si va a curiosare. Sven va a chiedere a una bottega lì accanto. "Quella è l'Officina, carpentieri, una famiglia di carpentieri da sempre, riparano le navi, fanno tutto, carri, navi... aprono tardi. Il titolare, che è Mastro Buck, prima di pranzo non si vede"
"Sembra quasi un simbolo nanico" dice Sven.
"Quello è il loro marchio di fabbrica" spiega il bottegaio.
Si va alla Locanda del Faro. C'è un bel ragazzotto belloccio che guarda con aria tra il malinconico e il rancoroso. Ben vestito e con il fodero vuoto di una spada.
Kailah ci scambia qualche parola, venendo a sapere che si chiama proprio Jimmy.
"Ti saluta Ilda!"
Lui si dimostra cordiale, anche perchè non capisce di star parlando con un Caporal Maggiore dell'Esercito nemico. Racconta di essere stato il proprietario della locanda, ma ora l'hanno sfrattato. Scambia Kailah per mercantessa e Sven come sua guardia del corpo. Lei conferma che è così e dice che è arrivata da sud, ma dopo l'esercito di Angvard. Lui è colpito. "Di dove sei?" "Di Ammerung"
"Un bel posto? Più caldo che qui scommetto", lei annuisce e allora lui le chiede come mai sia risalita da sud. "Ho litigato con la mia famiglia" risponde Kailah. "Allora alzo le mani" dice lui.
Kailah e Sven entrano poi nella locanda, dove vedono un po' di gente dell'Armata del Corno, che giocano a carte e sbevazzano. Sven li va a salutare, riconosce Panzer e Bering, con cui scambiò una sonora e agonistica scazzottata in quel di Angvard. Chiacchierano del più e del meno: è evidente che i soldati di Acab non vedono l'ora di andarsene da Ghaan, ora che non sentono di aver più nulla da fare.
"Belli i tempi in cui si facevano i tornei di scazzottate.... spero di tornarmene ad Angvard il prima possibile, lì ho due donne che mi aspettano..."
Kailah gli chiede degli elsenoriti e lui le dice che si sono trasferiti una catapecchia abbandonata lì vicino.
"So' rimasti in pochi, il principe, mangusta, judok e slaine"
Sven gli chiede di Acab. "Acab sta al castello" dice Bering, e indica dove sta. Una casa sgombra dove stanno tutti i superstiti della Brigata del Tramonto.

A questo punto Kailah e Sven si dividono: lei si reca dagli amici elsenoriti, lui a cercare il gruppo di Acab.
Kailah individua subito la catapecchia rimessa a posto dagli Elsenoriti, sulla porta c'è una decorazione nel loro stile isolano.
E' Malamin ad aprire la porta, c'è uno scambio cordiale di saluti e la ragazza viene introdotta all'interno, in un ambiente molto spoglio e misero: c'è un tavolaccio con un po' di pietanze sopra, una caraffa di vino. Aidan è seduto a capotavola con una bottiglia in mano l'aria provata e forse già un po' alticcio. In una brandina dorme russando rumorosamente Judok, mentre in un altro giaciglio, pallido, riposa Slaine.
Il Principe è molto contento di vedere la sua vecchia amica:
"Noi vinto, vinto guerra, vinto battaglia, vinto tutto. Fatto tutto bene , buona sorte, piano di vostro comandante, andato benissmo, loro scappati, città caduta, grande successo grande gloria, aspettiamo che Slaine recupera... noi penso che ringraziamo Yara e poi torniamo a casa"
Offre a Kailah da bere, racconta un po' di grandi imprese nel continente, non vede l'ora di fare vela per Ilsanora, dove lo accompagneranno i suoi compagni superstiti e potranno riferire le sue gesta eroiche.
Kailah gli racconta l'intenzione di organizzare una grande festa in onore di Dytros, degli Dei della guerra e della rappacificazione, e anche per aiutare la guarigione di Yara. Naturalmente Aiden è d'accordo.
Judok si alza dal lettuccio e interviene dicendo che purtroppo gli Spiriti non sono vicini a questa terra, che ormai è condannata dalla tracotanza di chi ha aperto il crepaccoi: e ormai purtroppo tutti ne pagheranno le conseguenze.
Al momento di congedarsi, Kailah promette al Principe che chiederà a Colin di venire a visitare Slaine, che appare molto

malconcio. Aiden è ben contento e la saluta.

Nel frattempo Sven va nel bel palazzetto di Acab. Era il palazzeto probabilmente di un armatore. Sulla porta c'è lo stendardo della Brigata del Tramonto.
Sven sta per bussare, ma una persona si affaccia dalla finestra di sopra: è Greg, che lo riconosce e scende ad aprirgli la porta.
"Ma guarda un po' chi si rivede, alla buon'ora, vi siete persi tutta la festa..." Greg sembra in ottima forma.
"Qual buon vento ti porta a Ghaan? Vi siete riuniti all'esercito vostro?"
"Eh... sì sì"
"Siete tutti vivi?"
"Sì, siamo tutti vivi"
"Quindi siete dei disertori a tutti gli effetti, senza patria a cui tornare. Anche voi se tornate alla Rocca di Tramontana vi arresterebbero"
"Però alla fine magari si dà un bel colpo di spugna..."
"Ma mi sa che l'attuale inquilino della rocca di tramontana non vi darebbe un colpo di spugna ma un bel colpo alla nuca" dice Greg
"Acab?"
"Vivo, vegeto e aspetta con ansia di diventare il genero... del Dominus di Angvard, e il cognato della Guardiana del Tempio della Sacra dei Difensori, e magari qualche titoletto pure a Ghaan... io pure è una vita che spero di attendere la spada e l'arco al chiodo... e prendere in sposa qualche nobildonna di Ghaan..."
"Come sono i rapporti qui con la popolazione locale?"
"Mi sembrano cordiali" dice Greg. "Penso che quelli svegli hanno capito che ce ne stiamo per andare, e quindi gli hanno detto che devono solo aspettare e restare vivi, e lo stanno facendo. Poi ci sono quelli un po' più stupidi, non hanno capito niente ma non hanno la forza per fare niente. E' tgente che non ha vissuto la guerra, molto meno di noi, è gente tutto sommato pacifico. Questi sono amici di tutti, dei nordri, degli elsenoriti... riescono a stare in buoni rapporti con tutti"
"Senti, volevo dirti... tanto tra di noi ci capiamo, nessuno di noi è particolarmente religioso, però fra un paio di giorni si pensava di organizzare una cosa che... un momento di incontro..."
"Ah ho capito ti manda Athos che vuole arruffianarsi la popolazione" dice Greg.
"Si, si fa una festa che ognuno la considera la festa che gli pare a lui... e quindi in questa occasione, anche per far vedere una certa unità di intenti... noi siamo fedelissimi a Yara, se si degna di venire a dirci che cosa dobbiamo fare... è un mese che non si vede, sarà molto impegnata..."
Sven sorride. "Io fossi in voi starei tranquillo, qundi posso stare tranquillo..."
"Sisi, alla festa noi veniamo, io di certo non ci vedo gli dei, ma sono interessato alle nobildonne ghaanesi"
"Questo non posso prometterlo"
"No, tu basta che le inviti, poi ci penso io"
Saluti e via.

Bohemond e Crystal all'Ospedale

Verso ora di pranzo Bohemond va a cercare Crysta, all'Ospedale. Lei è molto indaffarata perchè è a capo dell'organizzazione della struttura, hanno tanti feriti e anche i malati di Carminia. E' felicissima di rivedere Bohemond e di sentire che lui e i suoi compagni stanno in buona salute.
"Ringrazia molto Kailah, per me è stato molto importante poter mettere la parola fine alla storia di Nico"
Poi parlano della situazione in città.
"Questa situazione non può durare in eterno" dice Bohemond, "bisogna cercare un modo per dare un senso al sacrificio che è stato compiuto da tutti per arrivare fino a qua."
Bohemond riferisce del colloquio con Sorella Magdalene. Riferisce dell'idea di Madre Magdalene di provare a fare un rituale nel giorno di Dytros, imminente, per indebolire temporaneamente la presa del maleficio su Yara. Per fare ciò serve molto aiuto. Non solo chi ha già fede in Dytros, ma di tutti.
Bohemond solleva il problema che la gente di Ghaan considera i fedeli di Dyytros come degli usurpatori, per via della Sacra.
Crystal conosce bene quella Sacra, e ricorda che la Sacra era un'antica fortezza che serviva per difendere la luce contro le oscurità, sin da tempi ancestrali. Non era un castello di feudatari. Oltretutto all'epoca la Sacra fu ceduta in cambio dei territori del feudo a Nord: fu un accordo perfettamente valido e vincolante.
"Non ti chiedo però se quell'accordo sia stato legittimo, ti chiedo se pensi che quell'accordo sia stato giusto" dice Bohemond.
"No, secondo me presentarono una proposta di accordo che non poteva essere... furono troppo avidi secondo me, e vennero costretti ad accettare un accordo molto svantaggioso per loro. Secondo me la loro volontà di rivendicare quel castello li ha portati a stringere un accordo per loro non conveniente. Non epnso che siano stati ricmompensati adeguatamente per i sacrifici che hanno patito"
"Tu sai anche che al di là dell'ambizione dei signori, quello che rappresenta questa Sacra è un pezzo fondamentale della

storia di questo popolo" dice Bohemond.
"S', per loro è un simbolo" dice Crystal.
"Questa storia ha permesso a Estov Ghaan di trasformare questa terra in un inferno" dice Bohemond, "quello che io ti chiedo è di valutare, tu che conoscevi così bene Yara, dobbiamo prendere una decisione per lei, per poter aprire questo spiraglio"
"So che Yara aveva in mente di fare un discorso alla popolazione e di fare delle concessioni, me ne ha parlato varie volte. Diceva che abbiamo un debito di riconoscenza verso queste persone, perchè anche il terribile atto di sopraffazione con cui ci strapparono la Sacra non era colpa di questo popolo." Purtroppo Crystal non conosce i dettagli. "Non mi perdonerei mai se non riuscissi a fare una proposta simile a quella che voleva fare Yara, ma forse rileggendo gli appunti di Yara, e poi parlando con Athos Alman... per capire anche i nostri margini legali, potrei pensare già domani di rispondere a che cosa Yara poteva pensare di offrire"
"NOn so se puoi illuminarmi un pochino sul periodo in cui la Sacra è stata in mano ai Coloni di Ghaan" chiede poi Bohemodn, "per capire bene le caratteristiche morali di quegli uomini quando potevano vantare diritti sulla foresta.
Crystal dice che ha sentito racconti dai confratelli, e tutto lascia pensare che quegli uomini, per quanto militari pagani, nel momento in cui si trovarono nella Sacra è come se avessero compreso di avere una missione più elevata, e per questo hanno difeso quel castello. E in quel momento loro erano le persone giuste e Dytros era con loro. Solo che, finito quel momento, loro avrebbero dovuto cedere la Sacra a chi ha il compito di preservare i luoghi sacri degli Dei della Luce. E' stato lì che si è spezzata la concordia." Poi aggiunge un'altra cosa: "non avendo ricevuto da Madre Magdalene un messaggio così chiaro, io mi stavo dedicando a un'altra missione, su cui non sono riuscita ad andare tanto avanti, e cioè trovare e investire un altro Paladino: tra i nostri, tra i nemici, chhiunque... qualcuno interessato a prendere le armi di Dytros con me. Ma non ci sono ancora riuscita, aimè"
"Quando arriverà il giorno di Dytros io vorrei onorare i difensori della Sacra, e ci sono stati per molto tempo difensori della sacra che non vestivano la nostra cappa. Ricorderemo i più valorosi tra costoro. Saranno eroi della tradizione ghaanese, e mi piacerebbe che ci siano altri difensori di quello stesso popolo a difendere la Sacra"
Crystal annuisce e dice un'ultima cosa: "non dimentichiamoci mai che in quei cinque lustri di tenebra gli antenati delle attuali popolazioni di Ghaan difesero la Sacra da tribù Kanast tra qui la tribò che dà i natali a Joad Kempf, che infatti è da sempre la spina nel fianco di quel luogo. Gli antenati di Ghaan difesero proprio da quella tribà il castello, ed è paradossale che ora ne siano alleati"
Crystal torna a lavorare e si danno appuntamento per l'indomani, quando presenterà a Bohemond una possibile idea di cosa Yara avrebbe voluto proporre alla popolazione di Ghaan.

Colin va a trovare Blanche l'erborista e prima deve convincere Jason Mudd

Colin va a trovare la erborista Blanche. Bussa alla porta, che si apre. C'è un uomo decisamente vecchio, Jason Mudd, con l'aria molto sicura di sè. Colin si sente un po' intimidito, anche perchè questo ha una spada e una mazza alla cintola, in barba alle disposizioni di Alman.
"Sei quello che è passato ieri e vuoi vedere Blanche?" Colin conferma.
"Come sai, forse non lo sai, ci sono stati degli attacchi, soprattutto a sud, agli erboristi"
"Adesso che mi ci fai pensare si" conferma Colin, "in effetti è vero"
"Quindi non stupirti se siamo un po' cauti. Comunque a quanto ho capito sei un erborista, ora dimostramelo, stupiscimi"
Colin è incerto.
"Su quel tavolo ci stanno delle ampolle, annusale e dimmi che roba è" dice Jason Mudd. "Vedi di indovinare, perchè non sarò contento se scopro che mi stai dicendo una cazzata"
Colin annusa la prima boccetta. Sicuramente è una corteccia, forse un cedro, utilizzato in vari decotti.
Lui annuisce. "Però magari due mesi fa hai avuto un'infreddata e ti hanno dato un infuso analogo."
Colin annusa la seconda boccetta. E' qualcosa di alcolico, c'è della menta, forse è un cent'erbe. Lo assaggia, bevendo dalla boccetta, e Jason ridacchia.
"Secondo me è un liquore alla menta"
"E hai ragione, e pure buono"
Colin annusa la terza boccetta. Completamente inodore. Se ne mette un po' sulla mano, e probabilmente si tratta un acido.
Jason Mudd è soddisfatto. "Complimenti, sei chi dici di essere". Fa sedere Colin e va a chiamare Blanche.
50 anni, capelli bianchi e scarruffati, occhi spiritati un po' da matta. "Ma non ci siamo già visti da qualche parte?" chiede Blanche.
"No, io vengo da Greyhaven" dice Colin.
"Voglio sapere dove hai lavorato e per chi" dice Blanche.
"A Greyhaven all'università ho lavorato con Orstein Bach"
"Ho sentito questo nome" dice lei.
"So che era una persona abbastanza importanteche deve aver fatto qualche cretinata, so che è tornato a Uryen e sta cercando di mettere in piedi una fabbrica di schifezze". Lei gli dà un bicchierino da bere e chiacchiera tante cose.
Amichevole, mette Colin al lavoro.
Colin chiede della Carminia: "su quello non possiamo fare, è roba che roviene da un altro mondo, dai crepacci. Purtroppo noi non possiamo far nulla." Lei spiega che vorrebbe fare ricerche sui moribondi. "Sennò non ci riusciamo a

capirci qualcosa" dice. Vorrebbe anche qualche cadavere da dissezionare.
Si danno appuntamento l'indomani.
"Cerco di tornare prima possibile con due morti e un vivacchio", promette Colin.
Lei sale e mentre Colin stava per andarsene, Jason lo intercetta. "Dobbiamo parlare da uomo a uomo. So che nelle università ogni tanto i cadaveri venivano trafugati, ma tieni presente che qualsiasi cazzata vorrai fare, Blanche non sa nulla, non la devi mettere in mezzo"
Colin annuisce.
"Non far correre rischi alla signora"

Riunione del gruppo al completo riguardo il dafarsi

Tutti si ritrovano in caserma e fanno il punto delle cose da fare, che sono tante, mentre il tempo è fin troppo poco:- parlare con il prigioniero
- trovare provviste per la festa
- capire dove fare la festa
- stilare il programa
- studiare come comunicare la festa
- colin visitare slaine
- trovare menestrelli locali
- colin trovare cadaveri e malato da portare a Blanche
- trovare un nome alla festa.Riguardo quest'ultimo punto della lista, Bohemond suggerisce la "Festa ai Difensori della Sacra", mentre Kailah insiste molto per battezzarla la "Sagra dei Difensori".

Colin va a trovare Slaine

Mentre va verso il porto a cercare gli Elsenoriti, Colin ascolta chiacchiere di pescatori delusi perchè il mare è poco pescoso. Colin osserva il pesce che è stato pescato: sembrano pesci in salute, un po' più grossi del normale.
"Ma come mai sono così grossi?" chiede Colin a un pescatore.
"Sono troppo grossi, un tempo non erano così grossi. Sono sempre più grossi ed è sempre più difficile trovarli. Vanno giù e a largo, è sempre più difficile pescarli" dice il pescatore. "Da quandoo successi casini con la guerra è cambiato tutto. Ci stanno granchi grossi, gamberi grossi, aggressivi... "
Colin fa un po' amicizia con un mozzo curioso di nome Martin.
Poi raggiunge la casa degli Elsenoriti. Viene salutato affettuosamente da Malamin, che lo accompagna subito da Slaine.
"Molto grave, tanta tosse, respiro poco.." dice Malamin.
Il Principe dorme e russa in equilibrio sulla sedia e i piedi sul tavolo.
Judok sta cucinando. "Momento chiave" e versa un sacchettino di spezie in una specie di vellutata rossa. C'è un odore di pesce."Questa toccasana meglio di medicina per Slaine"
Slaine sta molto male. E' stato stabilizzato da molto tempo, ma ha avuto un lungo periodo di infezione che ha complicato la guarigione, ma è un miracolo che sia ancora vivo: probabilmente è molto merito dei numerosi impacchi di Judok. Colin ha comunque l'impressione che Slaine sia in una fase di lento recupero, ha buone possibilità di farcela.
Slaine si sveglia a un certo punto, dice che è stanchissimo di stare fermo, vorrebbe poter ucire. Colin gli dice di aspettare un altro po' di tempo, almeno una ventina di giorni.
Judoc dice che loro hanno finito soldi e le cose da scambiare. Le erbette messe nella zuppa sono indisponibili perchè sono state collegate al buon esito della missione.
Judoc e Malamin discutono tra di loro, poi lui assaggia la zuppa buonissima fatta di granchio.
Malamin accompgna Colin alla porta. Dice "noi abbiamo tre pietre grande valore pper... utili. Pietre utili, io convince Judoc darne una, tu devi dire quale. Io fa vedere, tu dire quale. Ma no ora, quando dorme. Stasera."

Kailah, Bohemond e Sven vanno a cercare il Sergente Rock

Kailah chiede dove sia il Sergente Rock e apprende che sta coordinando pattuglie sulle mura, dove ci sono vecchie strutture difensive che erano state danneggiate e vanno rimesse in funzione.
Lei, Bohemond e Sven lo vanno a cercare e già prima di entrare nella torre si sentono voci di una litigata molto accesa, è Rock che sta strigliando qualcuno come si deve.
"E la prossima volta che fai una cazzata simile ti butto di sotto"
Poco dopo si apre la porta e esce un ragazzetto con un'alabarda e si mette di piantone. E' scrupolosissimo, chiaramente è stato bullizzato da Rock ed è terrorizzato di commettere qualche errore. Prima non vuole far passare nessuno, poi Kailah insiste che Rock li conosce molto bene, dice il suo nome e chiede alla recluta di andare a chiedere. Lui, esitante, torna dentro dal Sergente. Passa qualche minuto e torna.
"Il Sergente ha detto che vi conosce, ma mi ha detto di accertarmi che siate veramente voi"
Un po' prenendolo in giro, i nostri fanno un po' gli spacconi, Kailah gli dice di essere una maga.
"Ti scorto dentro, ma rimani a portata della mia alabarda", dice il giovane. Lei annuisce e lo precede dentro.
Nella torretta c'è un tavolo con Rock seduto, che guarda severo la povera recluta.

Rock saluta Kailah e dice alla recluta di chiamare anche gli altri. Poi ascolta il piano di organizzare la festa, e lo approva. Suggerisce due persone del posto da contattare: uno si chiama Billund "il Sapiente", che ha una casa che pare una biblioteca. L'altro è Ruper Schism, mastro carpentiere che vive nella zona nord della città ed è un capopopolo, amico dei lavoratori, molto influente. Al porto c'è anche Mastro Bach, un'altra persona influente che può coinvolgere nei preparativi tutti i portuali. Suggerisce anche di sentire il becchino, che conosce tutti nella zona intorno alla Chiesa.
Uscendo, Kailah tranquillizza la giovane e timoriosissima recluta: "Rock ha addestrato anche noi, vedrai che presto sarai fortissimo anche tu".
Bohemond chiede a Pjotr "Senti, potresti rendere un servizio ad Uryen e alla tua stessa città, in un colpo solo. Dobbiamo capire un po' di più la vostra cultura le vostre storie...."
"Che dovrei fare?"
"Tu sicuramente sei cresciuto con tutta una serie di racconti..."
"Certo, avevo due zii militari, purtroppo sono morti entrambi, che mi hanno raccontato grandi leggende... Il motivo per cui mi sono offerti di diventare soldato è erchèè i miei zii mi hanno detto che ognuno combatte per le sue ragioni e la cosa importante è il rispetto dell'onore"
"Allora sei davvero la persona giusta per aiutarci. Noi pensiamo la stessa cosa, e in più pensiamo anche che mostre delle vostre ragioni sono le nostre ragioni"
Il ragazzino è contento e sa molte storie dei lustri di tenebra.
"Un grande oratore potrebbe esseere Billund il Sapiente, ma è una persona solitaria e riservata".
Dice a Bohemond di tornare l'indomani. Così chiederà a sua mamma per trovare un narratore.

Riflessioni con Crystal

Quando i nostri tornano all'Ospedale, trovano Crystal che si è un po' chiarita le idee su cosa avrebbe voluto dire Yara nel discorso alla cittadinanza di Ghaan: intavola con Bohemond e Engelhaft un discorso lungo e complesso sul ruolo storico della Sacra dei Paladini, di come sia stata sempre un baluardo contro le forze del male. L'idea di Crystal è di proporre che la Sacra, pur restando dei Paladini, torni a Ghaan, per le forze della Luce. C'è anche aperta la questione di chi debba essere il prossimo Signore di Ghaan, una volta che l'esercito occupante si sarà ritirato, auspicabilmente in modo pacifico.
"C'è un piccolo elefante nella stanza. Bisogna riportare la Sacra come baluardo contro la tenebra e non fortilizio di un signore temporale che ne dispone per la sua gloria. L'elefante nella stanza è che Yara appartiene al vertice di una potenza temporale." dice Bohemond.
"C'è una lettera di Yara molto chiara, lei contava di fare un passo indietro, non sarebbe stata lei alla guida della Sacra, la sua intenzione e' di partire e abbandonare le lande, Feith, togliersi di torno seppure con grande dolore". Yara immaginano una Sacra di Paladini di Ghaan.
Poi Colin chiede 2 morti e un ferito grave di Carminia da portare dall'erborista Blanche per compiere degli studi sulla malattia.
"Per i morti penso che si possa fare, per il moribondo ci posso pensare, vorrei che fosse un volontario. Soffrirà?"
"Sì, soffrirà" dice Colin.
"Sono certa che lo troveremo" promette Crystal.
Si danno appuntamento a tarda sera.
A sera Colin poi va da Judoc e parla con Malamin, che gli mostra 3 pezzi di ambra trasparente, molto preziosa: la prima è un po' viola (velenosa), una un po' rossa (serve per fuoco), dorata (invincibile ma non immortale, adrealina)

Incontro con Josh Ritter

Si scende alle celle della fortezza nel centro di Angvard. Porta rinforzata, torce, varie celle, un po' di imbranataggine delle guardie per orientarsi.
Ed ecco che viene aperta la cella di Josh Ritter, seduto su una panca, nella penombra. Doveva essere stato ferito al momento della cattura, ma è stato medicato e sta tutto sommato bene.Kailah rompe il ghiaccio raccontandogli di suo cugino Gerard e di come è stato liberato un po' "anche per merito nostro".
Poi interviene Bohemond facendo un discorso più ampio parlando della guerra che deve finire nel modo migliore possibile per tutti.
"Tu eri sul campo di battaglia, nel grande scontro che è avvenuto dove adesso ci sono un dedalo di crepacci..."
"E un drago morto" interviene lui. "E' l'ultimo scontro che ho fatto, è lì che sono stato catturato"
"Noi abbiamo delle domande su quello che è accaduto quel giorno e la risposta a queste domande potrebbe sortire due effetti: rendere ancora più veloce l'iniziativa di pace che sta per partire, e poi ppotrebbe accorciare i termini della tua prigionia, anche prima che gli accordi siano ratificati"
"Ok, ti ascolto"
"Tu eri con un plotone proprio nell'area della battaglia dove è avvenuto l'abbattimento del Wyrm"
"Sì, c'è quasi caduto addosso"
"Facevi parte di un Plotone speciale?"
"Cosa intendi? Era un Plotone molto esposto, in prima linea, tant'è che il Wyrm è caduto sulle vostre prime linee, ma noi ci siamo trovati con il suo faccione a pochi metri. Ho visto che ha sbandato, stava evitando una sorta di nubi

verdognole... che stavano sprigionando qualcosa di brutto sulle teste del vostro esercito, e a un certo punto è stato colpito da un colpo sparato da una macchina d'assedio, una balista, e poi è caduto sbalzando di qualche metro sul lato il suo cavaliere, che ha tentato disperatamente di farlo atterrare meglio di come poi è avvenuto"
"Che cosa hai visto dopo?" chiede Bohemond
"Abbiamo fatto quel che ci hanno detto, le nubi si sono diradate e il fianco del vostro esercito ha collassato, da quella parte, quindi siamo andati in carica, passato accanto al Wyrm, che sembrava morto, poi abbiamo iniziato a falciare soldati."
"Che cosa hai visto vicino al Wyrm? C'era Lady Yara?"
"Tu hai parlato di squadroni speciali..." e esita un po'.
Bohemond lo guarda. "Come ti dicevo, abbiamo intenzione di proporre un accordo di pace che venga incontro alle rivendicazioni di Ghaan, che ruotano, come sai, ancestralmente sulla Sacra. Il vosto tentativo di prenderla con le pessime è fallito, la Sacra è in mano della Chiesa, in questo momento di Angvard... Le cattive non hanno funzionato, le buone funzioneranno, ma perchè ciò accada devi capire che lo scenario è cambiato e che la Sacra potrà tornare nella disponibilità di coloro che in quell'epoca mitica in cui l'avete difesa, ci sarà bisogno di trattare con la Chiesa. Tutti quelli che non hanno intenzione che ci sia questo accordo, sono contrari all'unica possibilità che avete per ottenere quello che avete sempre desiderato", dice Bohemond. "Questa prospettiva di pace strappa Ghaan al loro potere, e riconsegna Ghaan al suo destino".
"Mi chiedi molto, io rischio la legge marziale, non è come i miei genitori mi hanno insegnato a vivere. Hai nominato Sir Wilson. Sai che ruolo aveva nel nostro esercito?"
Bohemond non lo sa.
"Io ritengo che parte delle persone che hanno voluto questa guerra avevano una loro agenda, che poco si conciliava con le nostre rivendicazioni", dic eil prigioniero. "Io non mi sento legato a loro in quanto molti di loro non facevano neanche parte della nostra comunità, ma di loro si è fidato il nostro leader, al quale ho giurato fedeltà, il defunto Signore di Ghaan. Io non sono nessuno per dire se il Signore di Ghaan aveva ragione o torto. Ti posso però dire che noi avevamo ordini precisi di fare quel che abbiamo fatto, a seconda della presenza o meno di una squadra speciale: attaccare il vostro esercito o, se non ci fosse stata una squadra speciale nei pressi, avremmo dovuto cercare di catturare il vostro comandante. Ho visto Yara caduta per terra al lato del dragone. Sulla destra si è fiondata una squadra speciale del nostro esercito, che aveva ricevuto indicazioni specifiche. Intorno a Yara si è combattuta una battaglia. Nel corso di quella battaglia, che ha coinvolto nostri soldati e nostri alleati, Aghvan non era presente, lui non si fionda in prima linea, ma quell'assalto fu guidato in prima persona dal Signore di Ghaan. E' stata una delle battaglie più complesse, e questo è tutto quel che ti posso dire..."
"Purtorppo non mi basta"
"Vuoi sapere l'identità delle persone che stavano nella squadra speciale... posso dirti che... c'erano due innalzati di Ghaan, che hanno tradito, e che hanno rivolto le loro armi verso il Signore di Ghaan, poco dopo...
Colin gli chiede se Sir Wilson abbia qualche ruolo sacerdotale, ma il soldato Ritter è molto stupito, proprio gli sembra strano, dice che è un soldato, campione degli Dei, e mena tanto. Purtroppo Ritter non può dire altro.
Engelhaft sbadiglia e se ne va a fare una preghierina.
Bohemond: "l'unica possibilità che esiste che la Chiesa accetti di riconoscere a Ghaan dei diritti sulla Sacra passa dal trovare chi ha effettuato un maleficio negli attimi della battaglia in cui Yara è rimasta sbalzata dalla sua cavalcatura. Non esiste nessuna altra possibilità a questo mondo che si possa arrivare ad una pace che dia conto dei diritti di Ghaan sulla Sacra, senza questa premessa. Hai tempo, non moltissimo, per pensarci molto bene, per valutare quanto pesa una pace giusta per Ghaan rispetto ai tuoi impegni. Entrambe le cose non le potrai avere."
"Ti posso dire solo un'ultima cosa, se avessi la possibilità di dirti che la persona che stai cercando non fa parte dei miei compagni, della mia comunità, io non mi sentirei vincolato a rivelarti la sua identità"
"Non stiamo cercando un soldato"
"Ma io non ho detto un soldato, ho detto parte della mia comunità"
"Sir Wilson è di qui?" gli chiede Kailah. Lui annuisce.
Si torna su dalla cella, appuntamento a domani.

Colin lavora al problema della Carminia

Engelhaft per primo torna in stanza, e trova Annie.
"Volevo parlare con Colin" dice Annie. Engelhaft le dice che Colin uscirà e lei lo aspetta all'uscita.
Si incontrano e si salutano. In privato Annie dice a Coilin che ha un problema. "Sto passando molto tempo con Aiza, ma non vanno benissimo i rapporti tra di noi, è un po' cattiva con me"
"In cosa si esplicita questa sua cattiveria?" chiede Colin.
Lei ci gira un bel po' intorno, e poi racconta che, dopo che le tirarono addosso la Garmanbozia, adesso glie ne stanno dando sempre di meno, ma di punto in bianco Aiza, invece di diminuire la dose, ha detto ora basta, e non glie ne sta dando più.
Colin le dice che sta cercando un modo per riprendere a fare il suo bibitone, utile per una transizione. "Con Aiza dobbiamo parlare, ma ora è un po' tardino. Puoi dormire da noi, poi domani ci si pensa"
"Ma tu ne hai di Garmanbozia?" chiede Annie
"Non più, l'ho buttata..." dice Colin. Annie ci resta un po' male.

Poi Colin chiede a Annie di accompagnarlo a andare a prendere due cadaveri. Lei acconsente, è un po' strana.
Passando vicino ai pozzi, Annie gli chiede "Lo senti il rumore dei pozzi?"
Colin non sente nulla. Annie dice che sente pure e ci parla, non sembra molto lucida forse.
Bussano all'ospedale e apre Cristal. "Ho preparato tutto".
Colin entra col carro da un ingresso laterale. Ha preparato un foglietto coi nomi e cognomi di due soldati di Angvard, un maschio e una femmina, deceduti per la Carminia di recente. Hanno vistose piaghe sul corpo. I morti vengono caricati sul carretto.
"E il vivo?" chiede Colin.
"Il vivo ho trovato solo un volonntario, ma non so se ti piacerà conoscere la sua identità"
"L'importante è che sia volontario"
Lei lo va a chiamare, e poi arriva Barun, sulle sue gambe. "Mi hanno detto che devo mori'"
"E' abbastanza probabile..." dice Colin.
Scambio di sguardi. "Questa è l'alternativa" dice Barun. "Ho parecchie cose da espiare, ci ho pensato molto quando la signorina ci ha offerto questa opportunità, a me e altri due disgraziati. Ma io ho le mani sporche di un altro morbo che ho contribuito a spargere"
"Li tireremo tutti e due"
Barun dice che preferisce farsela a piedi, perchè in fondo è la sua ultima passeggiata.
Annie capisce e ci resta molto male.
Barun è armato e armaturato.
"Non fare gli occhi dolci al mio spadone, ho già fatto testamento... sarete miei esecutori testamentari, assicuratevi che tutta la mia roba ... io non so' un sentimentale, seppelliscimi ndo te pare" dice Barun. E gli dà un testamento in mano.
Vanno da Blanche.
Apre la porta Jason il severo. "Hai portato la roba?? Dove lo mettiamo questo? Ammazza quanto è grosso..."
"Un po' di rispetto comunque" dice Sven.
Poi Jason guarda alla luce Barun, lo riconosce e cambia atteggiamento. "Beh, abbiamo preparato l'alloggio dell'ospite"
"Il vino che c'avete, almeno un po' di vino me lo potete dare, mica rovinerà l'operazione" chiede Barun. Si toglie la spada e la dà a Colin, e anche la lancia. Lascia le armi e entra disarmato.
"Non vedo l'ora di farmi una bevuta"
Sistemano il ferito e i due cadaveri. Dopo un po' scende Blanche. Poi Jason parla con Colin, un po' preoccupato. "Ho capito che è volontario, ma perchè ora è vivo. Una volta che muore? Ci sta il cadavere di Barun a casa mia... come la spiego?"
Poi Jason fa una chiacchierata col Comandante, per assicurarsi che sia tutto a posto. Dopo un po' esce contento. "E' tutto a posto, è stato preciso"
Blanche saluta tutti "Che carina che sei" dice a Annie. "Bellina proprio"
"Ma lo sa Annie cosa ci sta dentro alla Garmabbozia? Forse se le dico cosa ci sta dentro, le faccio un discorsetto, magari ti passa un po' la voglia"
Colin chiede a Blanche sia per Judoc sia per il bibitozzo di Annie.
Blanche poi va a parlare con Barun. Spiega a Barun che sarà un trattamento molto molto duro e spiacevole, lui risponde che la vedrà un po' come una sorta di espiazione e conferma la sua decisione.
Colin resta lì, mentre Sven e Annie tornano alla fortezza. Ci sta Engelhaft, non soddisfatto di sapere che Barun è stato scelto, seppure volontario, come cavia del terribile trattamento per cercare di sconfiggere la Carminia.
Kailah si offre di addormentare Annie con la polvere del sonno, Annie sarebbe tutta contenta (non riesce a dormire) ma Engelhaft si agita tantissimo e si ribella e alla fine Kailah lascia perdere.

Allarme nella notte

In mezzo alla notte suonano le trombe d'allarme.
Mentre i compagni si armano, Annie va a raccogliere informazioni, tornando dopo pochi minuti: "c'è stato un incidente alle segrete, si cerca un fuggitivo", spiega.
Dopo una mezz'oretta di ricerche si capisce che il fuggiasco è riuscito a fuggire, e che Josh Ritter è morto ammazzato nella sua cella.
La porta della cella è stata distrutta da fuori, con forza disumana. Sono state ammazzate anche due guardie della prigione, e un altro prigioniero è scomparso nel nulla.
I nostri chiedono e ottengono un incontro da Alman ma, mentre stanno ancora salendo le scale, sentono urlare furiosamente dalla stanza."DEVO CAPIRE SE STAI FACENDO LA STRONZA VOLUTAMENTE O SE C'è QUALCOSA CHE NON MI HAI DETTO O SE HAI UNA TUA AGENDA PARTICOLARE!!"
Poco dopo si apre la porta e esce Aiza, con un'aria un po' divertita. "Mi sa che siete i prossimi"
Si entra da Alman.
Alman si fa raccontare quel che è successo nel colloquio col prigioniero. Poi dice che è emerso che uno degli ospiti della prigione era probabilmente un Innalzato di Ghaan: era una specie di orbo malato, dice Alman, non sembrava un Innalzato. Ed è arrabbiato che Aiza non gli avesse detto niente, eppure lei sapeva dell'esistenza di un innalzato guercio, Sami l'Orbo. Aiza ha detto che non lo sapeva che fosse nelle segrete. Non ci ha pensato nessuno a ricontrollare i prigionieri.

Kailah chiede a Alman chi ha recuperato Yara, chi c'era nello squadrone speciale. Purtroppo Alman non sa di più e mostra dei confusi appunti di Yara per cercare di caprie.LA L IL RE MUTO (ELSENORITA)
MORDIGHIACCIO (TEMU)
VESA
GIARVA (NORDRO)
NOX Si scende e si trova Aiza, che riconosce nella lista i nomi degli Innalzati di Ghaan. Dice anche che i consiglieri politici si Esstov Ghaan pare siano due, un uomo e una donna: uno era Flagg, ma è morto. Dopo sono Mandy Sphere, la sua consigliera, e Orton Curr.
Engelhaft va da Alman e gli riferisce il colloquio con Aiza.

Intanto Colin

Intanto la notte Coolin dorme benissimo a casa di Blanche. Viene svegliato all'alba da un gran bussare. Va alla porta Jason Mudd. Colin si affaccia per vedere. Jason sembra irrigidirsi.
"Fammi passare" dice una voce maschile, bassa e massiccia, oltre la porta.
"Non voglio problemi, tu mi sembri uno che porta problemi" dice Jason.
"Neanche io voglio problemi, voglio solo parlare con lui" dice la voce.
Jason concede 30 minuti e fa entrare l'uomo, che è Alan Cabbot.
Entra nella stanza e va alla stanza dove dorme Barun.
Colin fa per seguirlo, ma Alan Cabbot dice "è una conversazione privata". Colin lo precede. "Vado prima ad annunciare l'ospite". "Fai in fretta, ho poco tempo".
Barun si stava lavando con un catino d'acqua.
"Abbiamo visite, c'è Alan Cabbot qua fuori che vuole interloquire con te"
"Perchè no, fallo entrare, voglio che mi veda così".
Colin chiede se può uscire, e Barun acconsente.
Poi Colin si congeda da Jason e va a cercare Aiza. Quando arriva al castello vede un po' di trambusto e capisce velocemente che è successo qualcosa di grave nella notte. Si riunisce coi compagni e si aggiornano vicendevolmente.
Engelhaft fa un po' un discorsetto a Colin riguardo il fatto che sia imprudente che Barun sia lì da solo a casa di Blanche.
"Noi facciamo gli speziali... e tu è bene che faccia il prete"
Annie racconta che la infastidisce il fatto che i pozzi parlino: mormorano, sussurrano cose incomprensibili. Sono pozzi molto profondi e asciutti, sono decorativi. Sono tutti in ferro brunito nero con un archetto sopra. Annie riferisce che il suono è strano, un mormorio che non contiene parole, forse causato dal vento.
Colin va a parlare con Aiza, la trova nella sua stanzetta.
Colin racconta ad Aiza del diario ritrovato nelle miniere a Nord di Agvard e i due parlano a lungo assieme.
Poi Colin torna da Blanche. Arriva in tempo per vedere che esce Abbot.
Abbot brotola che Barun non merita di morire su un tavolo operatorio, ma sarebbe dovuto morire in battaglia con la spada in mano.
"Ciao caro"
"Hai fretta di liberarti di me?
"Ho fretta di iniziare a lavorae e tu sei tra me e il mio lavoro. Hai qualcos'altro?"
"Non devi dirlo a nessuno, nessuno deve vederlo così, tranne quelli che vuole vedere lui. Vuole parlare con Garruk, sai dove lo posso trovare?"
"Che io sappia sta in chiesa". risponde Colin.
Abbot va via e Colin si mette al lavoro, aiutando Blanche a preparare del materiale.
"La prima cosa che faremo è un protocollo diagnostico di mia invenzione, che chiameremo Flus" (Feci Lacrime Urine Sudore)
Ha varie cose anche strane, tra cui un barattolone di terra pieno di lombrichi.
I due si mettono al lavoro.

Visita da Mastro Billund

Gli altri vanno da Billund il Sapiente.
E' abbastanza semplice individuare il suo bel palazzetto in centro città.
Ad aprire al cancelletto si presenta Billund in persona, dall'aria curiosa e accogliente.
"Qual buon vento vi porta? E' tanto che non ricevo visite da forestieri. L'ultimo è stato il vostro comandante, Athos Alman"
"Abbiamo alcune cose di cui discutere" dice Bohemond.
Billund è un po' intimorito davanti a tanti uomini armati, ma viene rassicurato sulle nostre buone intenzioni.
Kailah si qualifica come ricercatrice di magia.
"Qui una volta ne passavano tanti di ricercatori di magie, in passato." E' curioso, fa qualche domanda e Kailah spiega di voler contribuire alla conclusione della guerra in modo possibilmente pacifico.
Si fida e fa entrare il gruppo, nè chiede di posare le armi. "Tanto sareste in grado di farmi del male anche senza le armi".
"Benvenuti nella mia umile dimora", dice, e in realtà la casa è assai bella e ben arredata.
Spiega che la maggior parte degli oggetti che custodisce sono doni, e che lui ha avuto poca ccasione di viaggiare in vita

sua.
"Veniamo al sodo", dice Bohemond. "Come ti sarai ben reso conto, in questo momento la traiettoria di Gahan è incerta. Noi invece abbiamo tutto l'interesse ad assicurare per Ghaan che ci sia un futuro di ordine e di ricomposizione di differenze ormaii secolari, che hanno portato a questo disastro di guerra. Ci sarà chi proverà in ogni modo a mantenere il caos.
Come sai, il grande motivo di contesa è legato all'attribuzione della Sacra.
Billund prosegue il ragionaento dicendo che alla fine c'è l'attesa delle decisioni del Duca che appianerà ogni dissapore.
"Considerate che Lady Yara vi ha trascinato in quello che sarebbe un baratro, politicamente, pperchè avete rimosso con la forza il legittimo feudatario di questa baronia. dA QUSesto voi come ne volete uscire? Se io fossi rivale vostro ne approfitterei... dovrei aspettare. Questo problema come pensate di affronarlo?"
"In parte è un nostro roblema, in parte non lo è, perchè l'assegnazione della sacra non è in discussione"
"Ma tu hai le prove che la Sacra sia stata presa da Ghaan? A me non risulta!
"Non è il motivo per cui siamo qui..."
Billund insiste a rimarcare la scarsa legittimità dell'attacco di Yara.
Riguardo chi possa essere titolato a diventare il nuovo sIgnore di Ghaan, Billund dice che non può che essere il fratello: non è una persona carismatica nè popolare, ma è la persona titolata a quel ruolo.
"Non toccherà certamente a voi nominare il successore, ci sono due fazioni: i consiglieri di Estov Ghaan, sia autoctoni che forestieri. Ti devi alleare con una fazione contro l'altra. Se non li dividi, non puoi vincere.
"Io sono abbastanza vicino alla prima fazione, lo posso ammettere tranquillamente. E sono molto dubbioso sui mezzi e i fini della seconda, sono anche preoccupato.
Billund propone di organizzare un incontro per parlare con persone molto interessate, a cui fare proposte. Queste persone voglilono garantire a Ghaan un futuro e un ruolo di maggior peso."
Dà un foglio e dice di scrivere chi vuole far partecipare a questo incontro ristretto. "Io lo organizzerò in un luogo sicuro per entrambi, probabilmente fuori dalla città. Vuoi un consiglio? Fatti autorizzare, a prescidnere dai nomi che ci saranno, altrimenti questa cosa potrebbe essere vista come sediziosa"
"Bene e adesso vediamo al secondo punto. Domani sarà la festa di Dytros." Bohemond spiega l'idea di organizzare la festa di piazza, che si fondi sui valori comuni dei popoli.
"Nel pratico come vorresti procedere?"
"AbBbiamo bisogno di qualcosa che possa muovere la popolazione, motivandola. Una risonanza mistica di ciò che sarà detto. Qui però devi aiutarci tu"
"Avete un discorso?"
Boohemond racconta a sommi capi il discorso di Crystal.
"Se mi fai avere il discorso, io posso fare una sorta di premessa, l'arte è una cosa seria, non c'è tempo di organizzare una rappresentazioen, ma possiamo fare una narrazione intervallata da musiche, abbiamo musicisti che possono suonare canzoni tradizionali, un'introduzione narrativa con leggende del kahl valan e altre, e poi introdurre il discorso. Chiede di leggere il discorso e di avere rassicurazioni che ci si atterrà al discorso concordato".
"Ti seguo e ti posso rassicurare le nostre intenzioni sono cristalline"
"Io vi aiuterò e farò di tutto, purchè lasciate a Ghanan la possibilità di autodeterminarsi. Avete già fatto la vostra scelta di chi NON volevate a Ghaan. Adesso dovete uscire di scen proponendo un riavvicinamento a una visione comune, così ppotrebbe fuunzionare"
"Mi torna".
Kailah chiede che funzione abbiano i pozzi della città. "Sfiatatoi che prendono aria, ad un complesso sotterraneo molto remoto, ormai in disuso. Sotto Ghaan ci sono lunghe gallerie, in cui in teoria ci si potrebbe vivere. Solo pochi in città sanno come ci si accede"
"Avete paura che possano nascondere minacce?"
"Ovviamente sì, specialmente durante lo spettacolo" dice Kailah
"In questo momento lì sotto non c'è nulla che vi voglia nuocere, per ora. Non è una Ghaan sotterranea ma è certamente una porzione di città sulla quale non avete ancora il controllo, questo sì. Noi non abbiamo messo nelle mani dei forestieri tutto quanto, sarebbe sciocco. Ma non ci troverai Aghvan lì sotto"
"Un'altra cosa" chiede Bohemond, "Una delle forze che ha sostenuto in modo efficace e terribile Estov Ghaan è nota col nome di Joad Kempf. Sappiamo che esiste una tradizione antica e un'alleanza che ha legato gli scampati dei 5 lustri di tenebra a degli autoctoni con forme peculiari e sappiamo che in qualche modo questa forza tribale un tempo riteneva che la sacra occupata dai cavalieri di ghaan fosse a pieno diritto loro appannaggio"
"Con queste persone è stata combattuta una lunga guerra e sono diventati sudditi, parte integrante della baronia. Sono i forestieri di cui parlavamo prima"
Bene, la conversazione è soddisfacente, ci si saluta con qualche consiglio per evitare le figuracce.
Presta un libro che ha scritto lui, appunti rilegati su alcuni usi e costumi di Ghaan, lo riassume a grandi linee.
Le feste ruotano intorno alla religione ma hanno un aspetto sociale, e la parte ereligiosa è stata un po' rimpiazzata dall'autorità temporale. "Una tipica festa delle lande prevederebbe gichi, balli etc, poi un dibattito con gli anziani - lui è uno di questi - i cittadini dovrebbero aver diritto a un palco, e un pubblico, per dire quel che vogliono. La festa è anche un'occasione mondana, per uscire, farsi belli etc. Esibizione del corpo, dei vestiti, dei bottini, del valore personale o del clan, etc. Mostra un capitolo sulle norme che dicono che proprio durante le feste si possono rompere alcune regole del

Kanun.
Riguardo l'aspetto religioso, suggerisce di non far comparire il nome di alcuna divintià. Cercate di tenere le dvinità fuori dal discorso religioso, muovetevi a livello ancestrale, virtù ancestrali.
Kailah chiede sia come far girare la notizia, Billund dice passaparola, e poi che piazza si usa. La piazza davanti al castello. Dove ci sono ben due pozzi.
Saluti e appuntamento più tardi nella giornata per lo scambio dei discorsi.

I preparativi continuano

Dopo l'incontro con Billund, Bohemond e Engelhaft vanno a parlare con Altman, mentre Kailah e Sven si occupano di interpellare i rappresentanti di carpentieri e minatori. La desta si terrà nella piazza principale dal pomeriggio dell'indomani, 10 aprile.
Bohemond e Engelhaft vanno con Alman e fanno un rapporto dettagliato della conversazoine con Billund. Bohemond chiede i nomi di chi dovrebbe partecipare allincontro. "Io non ci voglio essere" dice Alman. "A fare gli interessi di Angvard verrà Crystal, che continuerà a parlare per bocca di Yara. Poi per quanto mi riguarda è giusto che voi possiate esserci, anche per una uestione di sicurezza. Dev'essere Crystal a parlare, non va minata la sua autorevolezza. In tutto sarete una decina di persone".
"Potrebbe avere senso coinvolgere i nostri alleati?"
"Ci sarà un rappresentanteo di ogni schieramento"
Scritta la lista, tutto bene.
Poi arriva Giada e si offre per collaborare nell'organizzazione della festa.
Intanto Kailah si fa il giro dei carpentieri con Sven. Sono il consiglio degli anziani, e si dimostrano favorevoli all'iniziativa: "Ci voleva proprio!" commentano.A fine mattinata il gruppo si ritrova alla fortezza a fare il punto sui progressi dell'organizzazione e dividersi gli incarichi per il resto che resta da fare.
Kailah organizza una squadretta per gli addobbi della piazza, nel pomeriggio, chiedendo consiglio a Sven riguardo dove potrebbero palesarsi eventuali minacce. Athos Alman si occupa di mandare araldi per le vie cittadine ad annunciare la festa.
Nel pomeriggio Garruk si presenta da Blanche, in piena armatura, e viene fatto accedere alla stanza di Barun: i due passano un'ora assieme, poi Garruk esce, rattristato, e se ne va.
Colin e Blanche pensano che l'infezione scateni un effetto autoimmune perchè le spore entrano nei pori della pelle, raramente attecchiscono, e inizia a crescere e si fonda al corpo dell'ospite che cerca di estirparla. Le piaghe e gli altri sintomi sono dovuti al tentativo del corpo di liberarsi della spora: bisognerà fare una scelta su come combattere l'infezione.Crystal poi mostra a Bohemond il suo discorso, dove si parla eccome di Dytros: i due cercano di trovare una via di compromesso per non scontentare del tutto le richieste di Billund.E' il momento di allestire la piazza principale, arrivano i Carpentieri tra cui il Capopopolo Rupert Schism. Serve un palco da cui parlerà Cristal, la zona dei discorsi liberi, le tavolate per il cibo, con una copertura per la pioggia. Spazio per socializzare, cantare e ballare, agorà per i discorsi liberi. Billund farà il suo monologo introduttivo "storie e tradizioni di Ghaan, dell'avamposto e i 5 lustri di tenebra".
Vengono coinvolti due gruppi musicali, una coppia di anziani, e un quartetto con ragazza carina che canta musiche tradizionali.
Il palco viene posizionato spalle alla fortezza, con un corridoio di sicurezza laterale per eventuali problemi. Athos garantisce che una buona metà dei soldati del pattugliamento saranno mischiati alla folla, altri in punti strategici sorveglieranno la piazza.
Kailah chiede a Dust eventualmente di salvare Cristal se ci fosse un allarme serio, prendendola al volo. Lui acconsente.
Si da un bel lavoro, si addobba e si fa bello tutto.

Il programma della festa

- 16.00 inizia lo spazio aperto agli oratori liberi sul palco, con la sorveglianza del Sergente Rock e Kailah, e contemporaneamente giochi di società per grandi e piccini sull'altro lato della piazza, col controllo di Sven
- 18.30 discorso di Billund: storie e tradizioni di Ghaan, dell'avamposto e i 5 lustri di tenebra. Bohemond sorveglia la sicurezza del discorso
- 19.00 discorso di Cristal - Bohemond sorveglia la sicurezza del discorso
- 20.00 cena sociale - Kailah supervisiona l'organizzazione della cena
- 21.00 danze e balli e musica - Sven si occupa della sorveglianza
- 23.00 fine della festa - Engelhaft fa le sue preghiere

Bohemond e Billund

Una volta fatto il piano, Bohemond porta il discorso di Crystal a Bllund, che lo legge sollevando ripetutamente i sopraccigli.
"Essenzialmente la vostra Paladina in questo discorso sostiene che Dytros non è nemico della popolazione, la Fortezza è lo stesso avamposto già difeso da Ghaan, non c'è bisogno di combattere ed è tutto un gigantesco fraintendimento e voi siete ppi che disponibile per aprire le porte della Sacra alle genti di Ghaan che vorranno farlo. Questa è la vostra cosa, il

motivo per cui nominate dyrros. Io penso che... potrebbe funzionare. L'importante èche non carichi, dev'essere chiaro che nessuno qua sta facendo opera di evangelizzazione. Dytros ci sta, non è bostro emico, non riguarda Ghaan in negativo, ed è un'offerta di chi lo venera di fare pace e condividere quello che è un edificio... un avamposto che è giusto che ritorni all'interno dei confini di Ghaan. Questa dichiarazione di intenti voi come la garantite? Questa Cristal, questa vostra paladina e la vostra comandate Yara quando si svegleierrà, come porterà queste ragioni d Ghaan al Sacro Collegio? Ha già delle idee su come perrare questa causa? Si tratta di perdere dal punto di vista... di una perdita di sovranità"
Bohemond lo rassicurano della consapevolezza di Crystl e Yara del peso di questo passo.
"E se il Sacro Collegio non accettasse?" chiede Billund.
"Il destino della Sacra si decide qui, non lo decide il Sacro Collegio" dice Bohhemonnd.
Billund vorrebbe parlare con Cristal.
Billund fornisce il suo discorso, che Engelhaft e Bohemond leggono: è un testo laico, prosa semplice e vivace, leggende e storie.
A Bohemond piace perchè esalta gli uomini umili del passato. Billund vuole veramente la pace, secondo Bohemond. Il discorso è conciliante. Fa capire che il potere di decidere le sorti di Ghaan è nelle mani del popolo.
Engelhaft capisce alcune cose diverse, invece (3-3-3): innegabilmente è una tesi in base a cui la Ghaan del futuro dove gli dei non entreranno mai, ci sarà una linea di confine tra angvadr e ghaan, gli Dei sotto, mentre a nord no. E in conseguenza di questo accordo (che non deve saltare, altrimenti è guerra), in cambio di questo accordo si convive nella Sacra dove ciascuno fa i fatti suoi.
Engelhaft tace. Billund chiede conferma se va bene. Bohemond è soddisfatto.
Organizzano l'incontro con Cristal. Cristal dice che in serata ci andrà, facendosi accompagnare da loro.

Colin e Blanche

Intanto Colin sta da Blanche e lavora e si disinteressa della festa. Si occupa di curare Barun e usare il suo sacrificio affinchè non sia vano. I due studiosi si trovano davanti ad un bivio, se sviluppare una cura di tipo antistaminico, per convincere il corpo a non attaccare il fungo, oppure cura antimicotica, che agisce sul fungo. Bisogna fare una scelta.
Colin dice che secondo lui si deve provare l'antimicotica. Blanche è d0accordo però le manca un po' di materiale, una pianta che sta fuori città. Il Laurus, serve dopo le scorte che durano circa 4 giorni.
Poi andrà fatta una spedizione a cercare ueste erbe.
Colin va a parlare con Athos chiedendo di poter avere un po' di tempo Annie lì. Athos in realtà la sfrutta abbastanza, anche se Colin dice di non esagerare. "Lasciami Aiza e tienit Annie" dice Athos.
"Perchè non puoi trattarle tutte e due come soldati normali? Fanno alcune mansioni dure, le altre glie le diminuisci" insiste Colin.
"Facciamo così, ridurrò di qualche ora i turni di entrambe, e visto che Annie faceva parte del vostro plotone, la riassegno intanto al vostro Plotone".
"In realtà Aiza è quella che sta peggio, anche se sembra più controllata. Annie è abbastanza più cabituata a gestirlo meglio. Aiza si droga tutti i giorni per stare così, tu devi ridurre i turni anche a Aiza".
"sisi glie li riduco, glie li riduco, alla nostra drogata... comunque Aiza... ricordati due cose, Aiza ha ammazzato soldati nostri, ha deciso di cambiare bandiera per ragioni comprensibili... però in questo momento è lei che ha bisogno di una casa, sennò non saprebbe dove andare. Il giorno che lei vuole smettere di fare quello che io le dico di fare, lei è libera di andarsene. Se ci tieni a ridurre il suo carico di lavoro, parlane con lei.
Colin va a cercarle. Colin dice ad Annie che è stata assegnata al nostro Plotone, lei è contenta. Lui la invita da Blanche a bere la sua tisana.
Andando parlano dei pozzi. Blanche tratta molto bene Annie, le offre da mangiare, cerca di coinvolgerla in attività normali, sociali.
Blanche suggerisce a Colin di aiutare Annie facendo una vita più regolare. Anhe se non ha sonno, si deve riposare.

Serata da Rupert Shism e altre attività prima della festa

Prima di cena Kailah fa qualche domanda a Rock riguardo Mandy Sphere, gli chiede della negoziazione ad Angvard, quando non fu possibile organizzare lo scambio di prigionieri che aveva lui come oggetto. Lui le dice che Mandy aveva un approccio molto professionale. La negoziazione andò a monte non perchè Mandy avesse rosicato a riconoscere Kailah, ma perchè aveva capito che Rock era un pezzo più pregiato di quel che si potesse scambiare in quel momento.
Tornando a parlare dell'organizzazione della festa, Rock dichiara: "se ci sta il matto che dice minchiate, bestemmia, ma nessuno lo ascolta... meglio lasciarlo parlare...". Kailah annuisce, si mettono d'accordo su quando eventualmente intervenire durante i discorsi liberi.

Cristal va da Billund con Boohemond e legge il discorso, e le va tutto sommato bene.
Poi Bohemond chiede a Engelhaft, tornando a casa.
"Engelhaft, non it ho visto molto convinto..."
"Ci vuole coraggio a essere convinti... è un arretramento, la cosa è stata gestita male... in questo equilibrio si

insinueranno certamente delle potenze avverse, è una porta aperta... quantomeno a Gargutz"
Si va a cena da Rupert Shism, a casa sua, e presenta i musicisti: la cena è molto informale, si svolge in piedi. Shirm presenta i 4 musicisti e la coppia di bardi. Sono tutti molto entusiasti, hanno molte conoscenze, ci sarà tanta gente in piazza.
Tutti a dormire. Colin e Annie ascoltano i pozzi, che sono particolarmente sillenziosi.

10 aprile: il giorno della festa

Al mattino il tempo è nuvoloso.
Kailah va a chiedere al Principe se pioverà o no. "Al massimo qualche goccia di pioggia, domani casino. Oggi forse qualche lacrimuccia verso sera, poi domani piove tanto".
Chiacchierano un po', il Principe parteciperà alla festa e vuole anche fare un discorsetto delle sue epiche gesta nel momento delle chiacchiere libere.

Colin la mattina va da Aiza.
"Ieri ho parlato con Athos e gli ho chiesto di ridurre a tutte e due te e Annie i turni. Fammi sapere se lo fa."
"E perchè gli hai chiesto uesta cosa così carina?"
"Ho cercato di fargli capire la vostra situazione... "
"Quello è un capo inadeguato" dice Aiza. Poi lo ringrazia del pensiero gentile.
Colin chiede a Aiza di andare a dormire con loro, visto che sta in un posto brutto e decadente e da sola. Lei dice che non ppuò stare in stanza con Annie. Colin cerca una sistemazione migliore.
Poi Colin va con Annie a lavorare da Blanche.

Alle 15.00 ci si prepara per la festa. Kailah ci tiene a vestirsi molto carina.

Inizia la festa

Alle 16 il primo a fare l'orazione libera è il Principe, che ha un grandissimo successo coi bambini del pubblico, perchè è pittoresco, vestito da pirata, racconta in modo trascinante le epiche gesta dei suoi compagni. Dopo di lui arrivano altri oratori, tutti tranquilli.
Anche i giochi sociali per grandi e piccini filano lisci, tutto tranquillo.
Alle 17 Rock storce un sopracciglio quando sale un tizio sul palco, un cinquantenne, "Mi conoscete, quelli di una certa età mi conoscono... ne ho viste tante, ma mai ho visto uno schifo comq euesti ultimi anni... siamo mosci, non ci ricordiamo più chi siamo..."
Per fortuna ha poco successo, ha il gruppetto degl amici suoi, ma sono pochi, gli altri non gli danno retta. Rock fa qualche piccolo accorgimento per isolare questi attaccabrighe e il problema si risolve da sè.

Alle 18 è il momento del discorso di Billund.
Tutto molto serio. Dice a Bohemond che gli è venuta un'idea dell'ultimo momento. "Qui ci sta quella coppia di musici molto bravi... potrebbero fare un accompagnamento musicale mentre parlo... che dici?" propone. Bohemond dice di si.
Billund si dimostra un ottimo oratore. Esegue una performance molto trascinante, anche grazie all'accompagnamento miisicale. Ci sta veramente un sacco di gente, tutti rapiti nell'ascoltare le sue parole.
Subito dopo è il momento per Crystal di fare il suo discorso. Lei sembra un po' intimidita all'inizio, ma comunque riesce a prendere coraggio e se la cava molto bene, prende l'impegno importante riguardo la Sacra, per conto di Yara, e viene molto applaudita: la platea sembra un po' incredula, ma nell'insieme soddisfatta.
Nella piazza c'è Lady Magdalene con Logan, ben nascosti.
Sembra tutto troppo tranquillo.

Primo allarme

Arriva Aiza da Kailah, proprio quando Crystal sta scendendo dal palco, al termine del suo discorso. "Ho visto un Innalzato di Ghaan, uno dei sei di cui ho parlato, che sta tenendo d'occhio il palco. Si chiama Nox, è la donna."
Kailah se la fa descrivere (aspetto alieno, capelli lunghi e bianchi, braccia ricucite e vene in vista, indossa un mantello scuro) e avverte il Sergente Rock, mentre Aiza scorta Crystal verso l'infermeria.
Inizia la cena.
Tutti ai tavoli, Rock torna da Kailah e le dice che ci sono due soldati giù, uno morto uno ferito, vicino a una porta della fortezza che non sembra violata.
Kailah va a vedere, la porta della fortezza non sembra forzata nè aperta di recente, anche se sono visibili molti segni di colluttazione. La ragazza compie l'incantesimo POLVERE, per essere sicura che non ci siano segni nascosti di passaggio, ed è così sicura che la porta non è stata toccata.
Non passa che qualche momento, e si sente del rumore, in effetti, da un'altra parte. Urla "SI STANNO MENANDO, SCAPPATE!!" e subito un corno.

Intanto da Blance

Intanto Colin e Annie si trovano a casa di Blanche, lavorando.
Annie guarda Colin. "Li senti? La città sta urlando"
E in quel momento, con uno schianto violentissimo, viene sfasciata la porta di casa. Jason Mudd stava nell'ingresso, vicino alla porta, e dice: "E te chi cazzo sei? Abbiamo un problema!"
Annie e Colin accorrono.

Notte movimentata

Sono le 20.30 circa, il sole è tramontato ed è abbastanza buio. Le zone dove c'è la festa ci sono luci sulla strada, mentre gli altri vicoletti sono bui.

Kailah era vicino alla porta sul retro della fortezza, dove c'era stato l'agguato.
Sven era in zona palco della festa, dove stava facendo servizio d'ordine.
Bohemond sta tornando dal Sanatorio verso la piazza principale.
Engelhaft sta nella Fortezza vicino a Lady Yara.
Crystal sta al Sanatorio.
Colin sta a casa di Blanche con Annie.

Sven sulla piazza

Poco prima che succedano i guai, Sven sta sulla piazza, un po' annoiato dopo i discorsi, benchè quello di Billund non sia stato malaccio, piuttosto divertente. Segue il discorso di Crystal e poi salgono sul palco i suonatori.
A un certo punto uno dei torcioni che illuminava vicino al palco casca, come urtato da qualcuno. Un paio di attendenti iniziano a risistemarlo. Intanto però si è creata una zona di buio e sembra che un paio di loschi figuri, non furtivi, ma con armi e bagagli salgono sul palco grosso vicino ai musicisti.
Sven si fa guardingo. Raggiunge il più vicino dei suoi compagni del servizio d'ordine. Uno dei due brutti ceffi accende una torcia, seduto a cavalcioni di una cassa, e si palesa. La folla sembra riconoscerlo: un biondone con un'ascia e la faccia da mariuolo. Sembra un po' un Nordro.
"Buonasera genti di Ghaan."
Nel frattempo il suo compare, anch'egli con una faccia un po' simpatica, brandisce un martello da guerra e uno scudoo, che fa cenno ai musicisti di restare lì vicino.
"So che aspettavate un programma musicale, ma c'è un cambiamento. Non vi preoccupate perchè vi divertirete moltissimo lostesso" e fa cenno di applaudire. La gente un po' incerta applaude.
Sven fa per salire sul palco, insieme all'altro soldato del Servizio d'Ordine.
Il Nordro parla coi musicisti. "Non dovete fare niente, non vi farete male ma dovete restare sul palco con noi". Sente Sven e l'altro che salgoono e dice "oh, che succede? Non si sale sul palco"
Ha uno sguardo come se fosse giorno, ci vede benissimo. "Non vedete che c'è gente che si potrebbe far male?" e indica i musicisti.
"Salgo solo per parlare e capire meglio" dice Sven.
"Salirai dopo, quando è il tuo turno. Avete parlato voi... fateci parlare pure a noi"
"Non dovreste essere armato"
"Ah no? Era vietato? Allora facciamo così, tu non sali e io questa la rimetto a posto"
L'amico pure infodera l'arma e abbraccia i musicisti, con aria vagamente minacciosa.
Il compare di Sven gli sussurra "sono due innalzati di Ghaan"
"Ah".
Il Nordro si volge di nuovo verso la folla: "C'è un cambio di programma, a breve avrà luogo una sfida a singolar tenzone alla luce della luna. Che per caso c'è tra voi un certo Logan Treize?"

Kailah e Bohemond sul retro della fortezza

Si sentono delle urla "stanno combattendo!!" che viene dalla piazza ancora retrostante, verso il Sanatorio. Lo sente Kailah vicino al posto dove stava il soldato morto.
Lo sente anche Bohemond, che era in allontanamento dal Sanatorio di ritorno dopo aver lasciato Crystal. La gente grida "che succede? si stanno menando? si stanno menando davvero o è uno spettacolo?"
Ma era un posto tranquillo e periferico rispetto alla festa la piazza del Sanatorio.
Kailah sta con due soldati di Angvard.
Kailah chiede in prestito una spada. Manda una delle due guardie, Matt, ad avvisare Rock della situazione e con l'altra guardia, Robbi, va verso la piazza del Nosocomio a controllare.
Si vede gente che guarda al di là del ponte e una coppietta che corre in allontanamento.
Anche Bohemond converge, da un'altra direzione. C'è un carretto sfondato e alcune botti spaccate. Due persone stanno combattendo, sono due donne: Aiza e Nox, l'innalzata, che brandisce una strana spadona a due mani nera. Sembra che si scambino qualche parola. La gente intorno si sta allontanando, pochi sono rimasti.
Bohemond e Kailah si riconoscono ai due lati dello scontro. Vedono che Aiza è ferita, da come si muove. Nox sembra perfettamente sana.

Kailah e Bohemond si riavvicinano, anche con Robbi.
Bohemond si sente pervadere da una sensazione di crisi e pericolo imminente, sembra che ci siano dei rumori all'interno del Sanatorio. Gli viene in mente che forse la minaccia che vede non è l'unica.
"Corriamo nel Sanatorio, questo è un altro diversivo".

Intanto a Casa di Blanche

Jason Mudd è andato ad aprire la porta. "Abbiamo un problema..."
Colin prende un attizzatoio e un'ampolletta con un acido che potrebbe essere pericoloso se schizzasse in faccia a un nemico. La boccetta è aperta.
Anche Blanche afferra una pozione, ma resta indietro.
Colin esce e anche Annie, sguainando la sua spada bellissima che un tempo era di Ali.
La porta è stata sfondata da un calcione potentissimo.
A dare il calcio alla porta è stato un tale, estremamente minaccioso, con un elmo integrale strano, con una specie di corona fatta con degli strani spunzoni. Spada e scudo.
Alle spalle del soggetto, si intravede una specie di caricatura di Engelhaft, più anziano, che si appoggia ad un bastone. Non ha un occhio.
Jason Mudd è pronto con spada e scudo.
Il vecchio dice "non... bisogna combattere per forza. Però..."
Jason "potevate bussare". Poi si volta verso Colin e Annie. "State indietro, non prendete parte a questo scontro"
L'armigero fa due pasii dentro casa e Jason dice "adesso ti trovi nella nostra proprietà" e fa un passo in avanti.
Iniziano a combattere.
Il tizio dietro si mette sulla porta e osserva la situazione. E' un innalzato pure lui, anche se stranamente anziano.
"Cosa volete?" chiede Colin.
"Conseganre un messaggio"
"Ok, posatelo sul tavolo"
"Lo sta consegnando lui... dagli qualche momento e sarà piuttosto chiaro"
"E tu che sei venuto a fare?" chiede Colin
"Ad assicurarmi che non abbia problemi a consegnare il messaggio"
"Sei la sua mammina"
"Faccio quello che mi dicono di fare, sono un soldato come te. Tu sei Colin giusto?"
"Chi è il tuo capo'?"ù
"Il signore di Ghaan"
"E chi sarebbe?"
"Il fratello di Estov Ghaan"
Colin contesta il fatto che non sia stato ancora nominato.
Intanto i due combattono e incredibilmente Jason Mudd se la cava molto bene, anche se chiuso in difesa.
"Là fuori c'è una festa per la riconciliazione" dice Colin. "Voi non siete interessati a riconciliare?"
"Stiamo negoziando"
"Bel modo di negoziare... sfondando le porte"
"La sostanza è che stiamo negoziando. Sono solo un soldato, non me ne intendo"
Il guercio dice che è un onore incrociare le armi col Capitano Jason Mudd.
Colin protesta e dice "stai dicendo cose stupide..."
"Non è che sono intelligente perchè sono anziano, sennò mi chiamerebbero Sami il Saggio"
"E vabbene, vediamo se il tuo amico riesce a mettere in difficoltà il capitano"
"Intanto permettimi di fare un piccolo esperimento" e si ficca una mano in tasca. "Tu di cosa ti occupi, intelligentone?"
"Sono uno speziale"
"E cosa state facendo qui?"
"Stiamo cercando di mettere una pezza alle schifezze che avete fatto voi. Stiamo cercando di curare la Carminia, che curerà anche i soldati di Ghaan. Io almeno so cosa sto facendo, a differenza tua"
"Bravi, nobile intento"
Dopo uno scambio di colpi che Jason para, prende fiato. Il suo avversario si ferma e aspetta, senza approfittarsene.
Guarda Annie e punta la spada verso Annie.
Annie aspetta e guarda Colin.
"E' finito il messaggio?" chiede Colin.
"Non credo, non ancora"
"Lui sa parlare?"
"No" dice il guercio. "Hanno mandato quelli... incompleti"
"Cosa vuole dalla mia amica?"
"E' stupito, si aspettava di vederlo combattere"
"Noi combattimano se c'è un motivo" dice Colin.
"Allora ti darò un motivo per combattere" dice il Guercio.
Lo scontro riprende.

Jason è chiuso in parata, cerca di reggere e non perdere terreno. A un certo punto però viene ferito al braccio. Poi l'innalzato lo sbatte, scudo contro scudo, sulla parete. Jasoonn urla di dolore.
Il Guercio sta pronto, visto che Colin è molto sul chi vive.
Colin dice a Annie "esci dalla finestra sul retro e va a chiamare gli altri"
Il tizio dice "temo di non poterlo permettere" e tira fuori dalla tasca una cosa, per tirarla verso Annie.
"Fallo subito, Annie, corri subito!" dice Colin, e prova a frapporsi per parare la cosa. Gli esplode addosso un pacchetto di Garmanbozia, ma Annie sembra che si sia allontanata.
Blanche gli chiude la porta dietro.
"Ok, giusto, comprensibile, e scappa" e Colin gli tira addosso la boccetta, senza prenderlo.
Jason dice a Colin "Ben fatto". E restano solo loro.
Colin raccoglie la garmanbozia per tirarla al tizio in armatura, al quale sembra interessare poco.

La piazza principale, con Sven

"Ma che per caso c'è un certo Logan Treize?" chiedono questi.
Non si palesa nessun Logan Treize.
"Che peccato, quello sarebbe stato uno scontro davvero epico... vorremmo offrirvi uno scontro epico tra un distinto membro dell'eesercito di Ghaan e un alto rappresentante dell'esercito invasore. Quale migliore modo per fare pace tra due eserciti? e quindi sono ancora a chiedere. Tra voi c'è Logan Treize o qualcuno disposto a combattere in suo nome?"
Nessuno si fa avanti.
Si consultano tra loro, tranquilli.
"Come prevedibile non c'ha nessuna intenzione di venire a combattere" dice il Nordro. "Continuiamo..."
Il Nordro si avvicina a Sven. "Noi siamo stati incaricati di organizzare una sfida tra un nostro e un vostro campione. Pensavamo a questo Logan Treize... che tu sapppia c'è qualcuno degno di nota con cui organizzare questa cosa?"
"Probabilmente si, ma non era previsto... nessuno è interessato..."
"Ma vedila così, è molto importante per il negoziato che questo scontro abbia luogo" dice il Nordro. "Altrimenti la parte che io rappresento non sarà contenta"
"Riprendiamo con la musica mentre io vado a cercare qualcuno che possa parlare con voi" dice Sven
"No, la musica la facciamo salire durante lo scontro"
"E nel frattempo che fate, raccontate le barzellette?"
"Non ti preoccupare, abbiamo catturato l'attenzione della folla"
Sven annuisce ed è abbastanza tranquillo, va a cercare di capire chi chiamare.
Li lascia lì.
Sven chiede al compare del servizio d'ordine di andare a chiamare Athos, e poi torna sul palco (per non lasciare troppo spazio ai tizi).
Sven sale sul palco.
"Spieghiamo ai presenti cosa sta succedendo" dice Sven
"Volentieri. Stiamo organizzando una tenzone"
"Avrebbero questa inenzione... io non vi conosco..."
"Ma loro ci conoscono, io sono Jarva il Nordro. Tu invece chi sei?"
"Mi chiamo Sven Erzog"
"Ok un bel nome, ma sono più famoso di te, Sven, qui..."
"Che ti devo dire Jarva, io non t'ho mai sentito"
"Eh, dalle parti tue i Nordi son ttti uguali, siamo tutti biondi, alti, forti... è vero, però tu non ti trovi dalle parti tue... e io ti chiedo: ce l'hai un superiore che vuole difendere l'onore di sir logan treize?"
"Ma lo stai cheidendo da un palco dove sta un gruppo musicale e degli avventori con la salsiccia in mano... abbi pazienza e avrai le risposte" dice Sven
La scenetta è abbastanza comica e la gente ride.
"Sediamoci, Sven Herzog..." e gli porge una sedia.

Intanto al Sanatorio

Bohemond, Kailah e Robbi sgattaiolano dentro al Sanatorio. Bohemond segue la sua voce interiore e guida gli altri nel dedalo di corridoi.
Bohemond trova una porta secondaria che dovrebbe essere chiusa e invece è aperta. Kailah vede che la porta è stata forzata.
Bohemond guida gli altri e va verso dove sta Crystal.
Kailah fa LUCE e segue Bohemond. Dietro Robbi.
Bohemond guida verso un corridoio e una sala dove mangiò con Crystal. Secondo Bohemod è Crystal in pericolo.
A un certo punto Bohemond si ferma, perchè improvvisamente non percepisce più la minaccia. Sente che è vicino.
Kailah illumina il corridoio e (2-2-2 di individuare), si scorge per un attimo un losco figuro.
I piedi lasciano orme intrise di sangue, come se avesse calpestato una pozza di sangue. Ha in una mano un coltellaccio, e nell'altra mano ha un guanto intriso di sangue e lo struscia sul muro lasciando una bella scia.

Kailah è molto turbata e le si spegne la luce magica.
Si resta quasi completamente al buio.
Il tizio si ferma un attimo e dice "Ho sentito parlare di te, credo tu abbia ucciso uno dei miei fratelli"
(Kailah fa cenno a Robbi di arretrare).
"Arriva al punto" dice Bohemond.
"Ho sentito il discorso della paladina. Bello. Sfortunatamente il suo braccio non si è rivelato all'altezza delle sue parole"
"Questo significa che Dytros mi ha portato qui per punirti" dice Bohemond. "Chissà se sei migliore di quello che ti ha preceduto"
"Io ero uno dei candidati, prima che il destino decidesse un'altra strada per me. Foorse stanotte siamo destinati a sfidarci. Vuoi sfidarmi da solo o con le persone che ti sei portato? A me bene va in entrambi i casi"
"Ce la vediamo io e te"
"Qui?"
Kailah mette una mano sulla spalla a Bohemond, e gli porge la Daga di Kailna.
"Si sta combattendo un altro duello qui fuori" dice Bohemond, "il posto mi sembra ampio, adatto a fare in modo che entrambi potremo dare il meglio di noi"
"Non ho obiezioni, ti seguo.
"Vado a vedere come sta Crystal" dice Kailah puntando verso il corridoio
"No questo non posso permetterlo" dice l''innalzato
"Questo vuol dire che è viva?" Kailah
"Non voglio che tu ci vada" innalzato
"Troppe chiacchiere, andiamo" dice Bohemond
"Come siamo fuori, tornate dentro e fate quel che potete" dice Bohemond a Kailah, che annuisce.
Si avanza indietro verso fuori, si esce fuori, sul piazzale.
Si arriva fuori, ci sono le altre due che stanno combattendo, Aiza e Nox. Sembrano entrambe ferite, Aiza sembra messa peggio.
Il tizio ha una maschera un po' da teschio che gli copre il volto.
Ha due daghe. "Qual è il tuo obiettivo in questo duello?"
"Fare giustizia della tua nefandezza"
Annuisce. "Accomodati, ti aspetto" e apre la guardia in attesa. Ha un atteggiamento molto onorevole.
Bohemond combatte con Daga e Spada: daga di Kalina e Jaegerin.
Kailah sta con Robbi e pronta a scattare a cercare un medico.
Bohemond attacca, lui blocca l'attacco e arretra di un passo. Osserva Bohemond.
Bohemond attacca di nuovo, para di nuovo, a fatica.
Bohemond attacca di nuovo, lui para e contrattacca, Bohemond para.
Kailah e Robbi si intrufolano dentro e corrono.
"Cerca dei medici" dice Kailah correndo verso Crystal.
Bohhemond insiste a attaccare, ma non colpisce per un filo. L'Innalzato Vesa il Bandito attacca a sua volta e Bohemond riesce a parare per un soffio.
Al colpo successivo Bohemond viene colpito al braccio destro, passa un danno.
"Sei molto forte, capisco perchè hai conseguito i risultati sul campo che meritavi. Sono a chiederti di nuovo qual è il tuo obiettivo, cosa vuoi dimostrare? Vuoi vendicare la tua amica?"
"Perchè ti interessa tanto?"
"Perchè ho sentito un discorso e voglio vedere se è vero. Fammi vedere questa giustizia che porterai, che porterete. Voglio sentirla sulla pelle. Sei in grado di farlo?"
"Ho la volontà di fare ciò che il dio mi chiede, a costo della vita
"Dimostramelo a costo della vita"

Intanto a Casa di Blanche

Colin torna da Blanche, apre la porta.
"Ottimo lavoro, non l'ha sentito" dice Blanche.
"Come possiamo aiutare Jason?"
"Ho preparato una cosa, appena non la para con lo scudo tirargli questa, farà molto fumo. Gli darà molto fastidio anche a lui, tiraglielo vicino agli occhi." dice Blanche.
Colin converge, Jason capisce che deve tirare un attacco, per dare modo a Colin di tirare.
Colin tira la boccetta. e la boccetta gli va in faccia, si sprigiona un fumo verde fosforescente.
Gli si allarga subito addosso. Jason Mudd si allontana. LìInnalzato rimane lì, forse accecato.
Blanche dice "dovremmo avere qualche momento in cui non vede"
Si apre l'altra porta e esce Barun seminudo con lo spadone che stava lì. "E' qui che ti volevo".
"Non potremmo inchiudarlo al muro con il tavolo?" chiede Colin.
"Non lo sottovaluterei" dice Jason.

Palco

Sul palco Sven e il Nordro si sono seduti, aspettando.
"Verrà chi è disponibile" dice Sven
"Certo sarebbe stata un'altra cosa con Logan Treize... sono aanni che il mio compagno anela di affrontarlo. E invece anche oggi... aimè non sarà poossibile"
"So' problemi" dice Sven,
"Vogliamo ingannare l'attesa intanto? Tu mi sembri abbastanza nerboruto. Io non avrei possibilità contro Logan Treize, ma intanto io e te potremmo dare un assaggio al pubblico dell'epico scontro che verrò dopo tra il campione di Logan Treize e Temu il campione di Ghaan"
"Possiamo congedare i musici..."
"I musici suonano, noi scendiamo sotto" dice il Nordro, saltnado in mezzo alla folla.
La folla si allarga intorno.
Sven scende, con spada e scudo. Il Nordro ha due asce a una mano.
"No questa cosa non va bene, i musici se ne tornano liberi" insiste Sven.
"Temu, lascia stare i musici. I Musici possono suonare" dice il Nordro, "Temu scendi".
"A me basta la tua parola che non avremo noie, e questa prestazione non sarà interrotta" dice il Nordro. "Basta che ci fanno fare questa esibizione, pooi noi ce ne andiamo"
Vai, Sven HErsog di... Angvard? Uryen??"
"Gulas" dice Sven.
"Sono molto onorato di combattere con te, Sven Herzog. Come ce la vogliamo giocare? Primo sangue? All'ultimo pare brutto, è una festa..."
"Al primo sangue" tutti d'accordo.
Il Nordro fa la telecronaca dopo i colpi. "Una gran parata di Sven di Gulas, ma riuscirà a tenere il ritmo?"
Sven para di nuovo e contrattacca. Viene parato.
"Si vede che il livello non è quello dello scontro tra Temu e Logan Treize. Ma stiamo facendo quello che possiamo io e Sven di Gulas, quindi meritiamo la vostra attenzione"
La gente tifa un po' e un po', molti pensano che non stiano facendo sul serio.
Sven attacca, colpisce al braccio sinistro con un buon colpo. Gli spacca l'armatura sul braccio e gli fa un gran danno al braccio. Lui carambola e cade addosso al suo amico Temu, che stava ai margini, e cascano entrambi.
La folla applaude, pensano che sia tutto finto.
Sven mette via la spada. Tutti applaudono, lui si rialza e non può usare il braccio granchè, però applaude anche lui.
Fa vedere alla folla che non si è fatto niente, la folla è contenta.
"Sven di Gulas stravince strameritatamente lo scontro.... ma l'avevo detto che non ero granchè a combatter. Scusa Temu, perdonami... ovviamente.... vince lo scontro Sven di Gulas... spero che vi siate divertiti, questo è stato solo un assaggio... non appena il campiione..."
Viene a stringergli la mano e gli dice "complimenti, sei fortissimo, non me l'aspettavo".
Sven parla pochissimo.
Il Nordro torna sul palco. "Non appena arriverà voce dal comandante, sapremo chi sarà lo sfidante.
"Non c'è bisogno di aspettare il comandante, mi offro io per sfidare il grande Temu" ed è la voce di Garruk.

Intanto Bohemond

Nuova iniziativa.
Bohemond va per primo, l'altro para di 999. Para in una maniera strana, bloccando il braccio di Bohemond, avviluppa le braccia e la lama gli passa a fil di faccia, la può vedere molto bene ed ha una sorta di moto di orrore, come se fosse spaventato, sconvolto.
Bohemond attacca, 8-8-8. Colpisce con la daga di Kalina, riuscendo a sferrare un colpo decisivo alla gamba destra. L'arma entra a pieno, infilandosi nell'armatura e si immerge nel sangue di questo. Sente una vibrazione terribile, e la lama gli si spezza dentro, come se avesse raggiunto il suo scopo. Gli si sbriciola nelle carni. Si sente un urlo pazzesco.
Bohemond istintivamene fa un apsso indietro. La lama si è sbriciolata, è rimasta solo l'elsa.
Lui cade a terra reggendosi la gamba, scosso da dolori lancinanti.
Boohemond decide di non infierire. Fa un passo indietro e sta guardingo.
Sente un urlo di Aiza che dice "non osare darmi le spalle, non provare a darmi le spalle o te ne pentirai"
Nox sta venendo a grandi passi verso il suo compagno.
"Spostati" dice Nox a Bohemond.
"Lui è il mio avversario, abbiamo un accordo"
"Lo scontro è finito, hai vinto. Ora spostati"
"Ho diritto a ciò che lui mi ha promesso" dice Bohemond a Nox.
"Cosa?"
"Giustizia per il delitto che ha compiuto questa notte, e la avrà" dice Bohemond.
Nox indica Aiza, senza guardarla. "Anche io sto combattendo un duello, ti offro la sua vita per la sua. E' la mia ultima offerta".
Bohemond vede Aiza che scuote la testa "posso ancora farcela"
Bohemond sorride e dice "Accetto questo scambio"

Nox prende Sami e se ne va.
Aiza fa per inseguirla ma sta veramente male. Bohemond va da Aiza. "Mi dispiace, so che non avresti voluto che finisse così"
"Hai sbagliato, ce li avevamo tutti e due, l'avrei battuta, come sempre l'ho battuta" dice lei, ma è ferita gravissimissimamente.
"Se ho la vuto la meglio su quel mostro è solo grazie a Kailah e sono sicuro che al posto mio lei avrebbe fatto la sua stessa scelta..."
Aiza tossisce e sviene tra le braccia di Bohemond.
Kailah raggiunge il trivio. Robbi corre a chiamare un medico.
Crystal sta seduta "come è andata?"
"Stanno combattendo"
Ha un'espressione strana, non ha la protesi del braccio. "Ho avuto una conversazione con uno di loro"
"E tutto questo sangue?"
"Non è nostro, ce l'aveva, era già sporco, ma dice che non ha aspettato nessuno e credo che sia vero"
"Corriamo da Bohemond allora!"
"Slegami"
E corrono da Bohemond.
Fuori trovano Bohemond con Aiza moribonda, sangue ovunque.
Trova Bohhemond "perdonami kailah, sono in debito di un..."
"Pugnale maledetto..." sorride lei, sollevata di vedere l'amico ancora vivo.
"Lui mi ha detto che avevo due possibilità, zitta buona e legata o anche svenuta"
Gli ha tolto il braccio (grande umiliazione) e "mi ha detto farai la parte della morta per qualche tempo"
Aiza riprende i sensi e dice che non ha bisogno di un medico, vuole urgentemente la Garabozia.

Aiza ferita

Engelhaft cerca di curare Aiza. Intorno tendono a radunarsi un po' di curiosi, e Kailah si avvicina ad un paio di soldati, dicendo loro di tenere lontana la gente, lasciando credere che si sia trattato di uno spettacolo.
Nel frattempo Aiza è gravemente ferita, giace per terra con accanto Engelhaft, il quale individua più ferite mortali, che l'avrebbero già uccisa se fosse una persona normale.
"Ho stronzeggiato" dice Aiza, "potevo fare meglio", e tossisce sangue. "Sono più forte di così".
"Aiza, adesso devi stare tranquilla e dirci in che modo possiamo aiutarti".
Lei annuisce. "Trascinami in quel vicolo", e indica un vicolo, "e spgliami, poi ti spiego".
Bohemond esegue e le libera le ferite. Engelhaft li accompagna e osserva le ferite. Nota che le ferite, pur gravi, sembrano quasi muoversi, il sangue fa dei movimenti strani, quasi come se si cicatrizzasse velocissimamente.
Aiza chiede di avvicinargli il borsello che teneva alla cintola, trova una chiave e glie la porge." C'è una vecchia cava di granito a nord della città, a nord di questa cava c'è una specie di casetta. Questa apre, vai".
E Bohemond va di corsa, insieme a Kailah.Engelhaft resta con Aiza. Aiza guarda Engelhaft in silenzio, fatica molto a parlare con il polmone traforato. Engelhaft la tranquillizza un po'. "Ti stai risistemando, nessuno qua ti può aiutare ma ti stai aiutando da sola, la parte strana di te ti sta tenendo in vita..."
"Lo so già ma mi fa piacere che tu me lo dica", rantola Aiza.

La piazza e il duello di Garruk e Temu

Garruk viene invitato a salire sul palco da Jarva. Garruk è rasato a zero, ha la barba lunga ed un aspetto fiero e combattivo.
Avanza tra la folla, che si apre per farlo passare.
"Mi chiamo Garruk"
"Ahhh.... Garruk è un valoroso e coraggioso combattente di Uryen, che è venuto qui a Ghaan con le forze di Angvard e ci ha dato molto filo da torcere. Non riesco a immaginare un rappresentante migliore di Sir Logan Treize", dice il Nordro Jarva. "E dimmi Garruk, vuoi combattere anche tu al primo sangue?"
"Al primo sangue non mi piace, non mi dà soddisfazione. Facciamo a chi resta in piedi" dice Garruk. E tutti battono le mani.
Scende Temu dal palco. Temu ha un martello da guerra a una mano e scudo, Garruk con la sua ascia da battaglia e scudo. I due si piazzano davanti al palco, davanti alla folla entusiasta. Non c'è abbastanza luce però. Sven lo nota, chiede ai soldati di mettere qualche torcia in più.

Temu cede a Garruk l'iniziativa, Garruk attacca e Temu para.
Garruk attacca di nuovo. Temu para di nuovo e poi attacca. Garruk para, con un colpo violentissimo sull'arma, si rompe la mischia.
Attacca Garruk. Temu para. Si rompe la mischia nuovamente.

Intanto Sven viene avvicinato dal Sergente Rock che dice: "Alman ha dato l'ordine di fermare subito questa pagliacciata. Che facciamo? Come glie lo spieghiamo?" Intanto la gente intorno applaude esaltatissima.

"Pensiamoci un attimo, ma mi sembrano più gli svantaggi che i vantaggi" dice Sven. Rock annuisce.
"Al di là che non è semplice, è anche una questione di opportunità" dice Sven.
"Vogliamo aspettare il primo che casca? Invece di fare a chi resta in piedi, appena casca uno diciamo che è finita" dice Rock. "E se il Nordro rompe il cazzo gli meniamo in due, facciamo un altro scontro"

A casa di Blanche

Si era sollevata una nube verdognola tossica addosso a Lael, che si era un po' accecato.
Arriva Barun con lo spadone, "e qui ti volevo".
Colin avverte Barun che la sostanza è molto urticante per gli occhi e deve stare attento. Lui ne prende atto e si ferma a distanza di sicurezza.
Lael sembra non vederci bene ma si prepara sulle difensive.
"Hai giusto il tempo per dirci che ci sei venuto a fa'" dice Barun.
"E' muto" dice Colin.
Barun scuote la testa. "Stamo proprio al circo" dice. "Che è venuto a fare? Colin, spiegamelo te"
"Ho provato a chiederglielo e ha indicato Annie... "
"Hai un modo di uscire che non sia quella porta?"
"Sì, la finestra"
"Va' dietro a Annie, io e lui pensiamo a questo signore qua"
Blanche dice a Colin che andrà con lui. Colin l'aiuta a uscire dalla finestra, Blanche si porta dietro una pozione. "Se quello le ha spalmato la Garmambozia in faccia, con questa possiamo lavarla meglio"
La seguono, le probabilmente è andata verso la fortezza.

Al Sanatorio

Bohemond e Kailah attraversano velocemente la città per arrivare alla casupola. Oltrepassando il ponte, arrivano a vedere, a distanza, il combattimento tra Garruk e un innalzato di Ghaan.

Sulla piazza

Prosegue il combattimento tra Garruk e l'Innalzato. Scambio di colpi e nulla di fatto.
Garruk para un colpo incredibilmente potente, e a sua volta contrattacca.
Scambio di colpi e ancora niente di fatto.

Bohemond e Kailah

Bohemond e Kailah corrono per vicoli bui.
Ed ecco la zona delle cave di granito. La cava chiusa, non si vede la casupola. Bisogna superare la cava e proseguire oltre, alle montagne. Kailah fa la luce magica e si scorge in lontananza una casupola quadrata che potrebbe essere quella giusta, tra tante catapecchie. La porta è chiusa e la chiave non sembra aprire fatta per una porta del genere.
Kailah osserva la porta chiusa, e con una lama si può forzare facilmente.
La casetta è piccolina, c'è un letto, molto disordine, ma ci sono abiti appesi bene, con cura. Sono abiti semplici ma belli, da festa. Poi c'è un bel baule. Aprire il baule, che contiene gemme, spille, orecchini e monili, un piccolo tesoro, e 6 bottigliette di vetro che probabilmente contengono Garmanbozia, avvolte da fascette di stoffa.
Si prendono un paio di bottigliette, di cui una iniziata, poco.
Sotto ci sono 2 lettere e un diario. Non si tocca niente. Si chiude tutto a posto e si torna di corsa da Aiza.

Colin e Blanche sulle tracce di Annie

Colin e Blanche cercano invano tracce di Annie e del suo inseguitore. Colin chiede a qualche passante. "Avete visto una ragazza che passava di corsa? E forse magari un tipo che la inseguiva?"
"Sì, proprio così"
"Una soldatessa? Armata, possibile? E un vecchio, un signore con un bastone"
"Dove sono andati?"
"Verso la fortezza, da quella parte lì" indicano i passanti.

Un po' più avanti trovano Annie, vicino al muro della fortezza. Annie è con un paio di soldati di Angvard che stanno accorrendo.
Annie è contenta di vedere Colin, sembra star bene. Lei stava chiaramente cercando rinforzi per tornare verso la casa, ci sono tre soldati di Angvard.
"SOno stata raggiunta da questo Sami, sembrava vecchio ma era velocissimo, mi ha bloccata piombandomi davanti, mi ha fermata e mi ha detto VOGLIO SOLO DIRTI DUE PAROLE, NON VOGLIO FARTI NIENTE DI MALE. E poi ha preso a parlare, NON HAI BISOGNO DI PRENDERE QUELLA COSA, A TE C'E' IL RISCHIO CHE FACCIA PIU' MALE CHE BENE, CERCA UN'ALTRA STRADA SE VUOI UN CONSIGLIO", e poi se n'è andato.
Così, ritrovata Annie, con lei tornano verso la casa di Blanche, anche scortati da qualche soldato.
Quando arrivano trovano che è tutto finito, ci sono Barun e Jason Mudd, da soli, e la nube tossica si è dissipata.
Sembra tutto tranquillo. Jason dice che il Muto ha fatto per uscire e loro non glie l'hanno impedito.

Colin e Annie, una volta risistemata alla meno peggio la porta, vanno a vedere che stanno facendo gli amici. Annie osserva Colin, che ha ancora tracce di Garmanbozia sul vestito. "Forse è meglio se prima ti lavi", dice Annie. Blanche subito tira fuori la boccetta che si era portata dietro, con questo scopo. E' aceto di mele. Colin preferisce chiedere a Jason un cambio d'abito.

Intanto alla piazza

Il combattimento procede.
Garuk para e attacca, ma male.
L'Innalzato mette il turbo e attacca. Garruk non riesce a parare, viene ferito alla gamba, 3 danni. Garruk attacca ma nulla.
Garruk nuovamente colpito, all'altra gamba. Ancora danno di striscio. Garruk contrattacca, non prende. Si rompe la mischia.
Arriva Colin e anhe Annie a guardare il duello. Si avvicinano a Rock e Sven.
"Come va? Noi siamo stati attaccati da due Innalzati e dopo aver combattuto sono scappati senza far danni"
"Ehhh, qui la situazione è più tranquilla.... ehhhh diciamo.... niente, goditi lo spettacolo" risponde Sven.
"Se non ricordo male doveva esserci la musica qua..." dice Colin.
"Ma c'è stata la musica, c'è stata" dice Sven. "Comunque tienti pronto perchè da un momento all'altro scatta l'ambulanza, quindi..."
Rock spiega che stanno aspettando il primo colpo serio per interrompere lo scontro.
La folla è convinta che sia tutta una messa in scena.
"Gli altri dove stanno? Bohemond, Kailah?"
"Li ho visti passare di fretta, affaccendati.... ma tutto a posto" dice Sven.

Altro scambio di colpi.
Garruk para e contrattacca. Nulla.
Garruk poi prova a spintonare l'Innalzato, e lo sbilancia. Poi attacca, con un attacco formidabilissimo. Temu para incredibilmente, il livello dello scontro è ultraterreno.
La folla esulta.
Rock dice che potrebbe essere il momento di dichiarare un pareggio.

Si fanno avanti, sale sul palco Rock, dicendo che gli altri si carichino Garruk. Rock prova a convincere le folle che lo scontro termina con un pareggio. La folla è delusa, vogliono vedere ancora il combattimento.
Sven prova a convincere Garruk che gli ordini sono di smettere il combattimento. "Però ce l'avevo, eh, lo stronzo..." dice Garruk.
Anche Temu si ferma, sembra soddisfatto.
Si scambia un'occhiata col Nordro, che salta giù dal palco in silenzio. I due se ne andrebbero e nessuno li ferma.

Fine degli scontri

Tutti gli scenari si concludono abbastanza pacificamente.
Kailah e Bohemond tornano col flaconcino di Garmanbozia verso il vicoletto, si sente la musica alla distanza, e questo tranquillizza.
Si va da Aiza evitando di andare alla piazza dagli altri, per non esporre Annie all'odore della Garmanbozia.
Aiza si ritira su e ha delle ferite che è come se frizzassero. Aiza dice "io non posso farlo, dovete farlo voi, dovete bagnare una goccia di quell'affare, una goccia e non più di una su ognuna delle ferite. E non vi stupite".
Bohemond stappa la bottiglietta ed esce un tanfo micidiale che si sprigiona. Ha una consistenza un po' marmellatosa, Kailah suggerisce di scaldarla un pochino per renderla più liquida.
"Non più di una goccia" ribadisce Aiza.
Bohemond agisce e in effetti la ferita è come se divorasse la Garmanbozia, e si velocizza tantissimo il processo di rigenerazione. E' come se ci fosse qualcosa di vivo autonomo dentro di Aiza.
Aiza è come se andasse in estasi.
Alla fine dice che ha bisogno di riposare. "Se potete aiutarmi a tornare in stanza..." prova ad alzarsi ma non ce la fa molto. Si accompagna trascinandola fino alla fortezza.

Tempo di fare il rituale

Engelhaft si rende conto che è ora di prepararsi per il rituale al capezzale di Yara.
Si lascia Aiza nella stanza, a riposare.
"Se non ce la dovessi fare, fatele arrivare a chi di dovere" dice Aiza riguardo le lettere del baule.
"Aiza tu oggi non puoi morire, e neanche domani, finchè la stronza che ti ha conciato così è in giro, non hai il permesso di morire", le dice Bohemond.
Lei annuisce.

Colin si sincera che sia tutto a posto e poi va alla fortezza per il rituale.
Rock manda ad avvisare Alman che è tutto tranquillo, e resta lì in piazza a sorvegliare quel che succede.

Tutti si riuniscono.
"Se penso che a Surok ci saranno inquisitori miei colleghi penserebbero che avremmo fatto meglio a non curarla... mi fa tristezza perchè penso alla triste situazione di questa parte di Sarakon" dice Engelhaft a Crystal. "Hai visto come il demone si è curato da solo e si è nutrito di quella roba bestiale... è il grande paradosso di questa terra..." sospira Engelhaft.Lentamente la musica scema e la festa inizia a sciogliersi. Dopo alcune belle ballate che ricordano Kahl Valan.
Salgono le scale che portano alla stanza di Yara, e sulla porta della camera di Yara ci stanno i due Soldati, Athos Alman e una figura imponente, con vestigia da Paladino di Dytros e capelli grigi, bella presenza. E' un Guardiano del Tempio.Mai visto prima.
Athos viene incontro al gruppo, saluta. "Vista la situazione che si è creata ho preferito stare qui"
Poi presenta il Paladino. "So chi siete, il mio nome è Lachlan Jung, e ho prestato servizio presso la Sacra dei Difensori insieme a Yara."Si saluta. "Veglierò sulla vostra preghiera, nulla vi accadrà"
"Grazie ser" dice Engelhaft.

Il Rituale in camera di Lady Yara

C'è il letto circondato da candele, dove giace Yara distesa. Sembra che stia dormendo, come se sognasse.
Engelhaft allestisce candele, altare etc.
Si spalanca la porta, entrano Logan e Madre Magdalene.
"E' un piacere vedervi, oggi più che mai" dice Engelhaft
"ABbiamo assistito impotenti a quel che è successo" dice Magdalene.
"Una strana sceneggiata che non sappiamo beene a cosa mirasse" dice Engelhaft.
"Secondo me ci hanno messo alla prova" dice Bohemond, "per loro è titpica la prova, l'ordalia, concedere un patto solo se è accettato dal fato, e il fato si sfida"
"E secondo voi abbiamo passato la prova?" chiede Logan
"Secondo me si" dice Kailah"
"Secondo me non ci riproveranno" dice Bohemond.
Logan resta fuori per sicurezza.
Madre Magdalene spiega che lei e Engelhaft dovranno insufflare la potenza spirituale in Crystal per comunicare con Yara.
Engelhaft cercherà di inibire il potere malefico, Madre Magdalene spingerà le preghiere affinchè giungano a Yara.
Magdalene piazza tutti ciascuno a posto suo, e lei sta a cono, davanti a tutti. Da un lato Magdalene, dall'altro Engelhaft, al centor il letto di Yara.
Tutti pregano.
Engelhaft protegge la stanza da tutti gli influssi maligni.
Magdalene prega cantando.

Il Carretto dell'Orrore

Improvvisamente tutti precipitano in una specie di sonno nero, come se perdessero i sensi. Passa del tempo, difficile capire quanto. Tutto è buio.
Sensazione spiacevole e logorante.
Bohemond riprende i sensi e sente un fastidiosissimo scricchiolio di assi marce di legno, scricchiolano sotto un'andatura, forse è un carro su un terreno sassoso. E' in movimento, forse un carro. Ha cose intorno, sente della pressione da ogni parte. E' buttato in mezzo a qualcosa, al buio. Buio perchè ha roba sopra e sotto di lui, roba molliccia e fredda. Odore molto brutto, forse cadaveri.
Prova a liberarsi per avere aria.
Pooco a poco si sente malconcio, come se fosse stato colpito alla testa, non sta bene. Prova a liberarsi e mentre smuove quel che gli sta intorno, si accorge di essere nudo, e ci sono due persone, due uomini che stanno parlando. Poco a poco capisce cosa stanno dicendo, discutono di soldi. "Tu quanto pensi che ci pagheranno per questo carico?" "Spero più della volta scorsa", parlano il dialetto della zona.
A un certo punto vede che è in un carro di cadaveri, è nudo.
Si sveglia anche Sven, che ha un'esperienza simile, anche se più confusa ancora. Capisce che si trova trasportato, non sa come ci sia finito, e sente queste due persone fastidiose che parlano. Tutto molto ovattato, confuso.
Hanno la sensazione che il rituale sia molto lontano nel tempo, dev'essere successo qualcosa di importante che hanno dimenticato.
Anche Sven emerge tra i cadaveri.
Succede grossomodo a tutti la stessa cosa. Kailah e Engelhaft sono veramente tanto confusi. Mettendo la testa fuori dal cumulo di cadaveri, vedono che è notte, e ci sono le stelle in cielo. Sono stelle simili al cielo visibile a Ghaan e dintorni.
Nessuno si ricorda nulla, tutti sono feriti. Nessuno vede gli altri.

Engelhaft pensa che sia un carro di appestati o di morti o di creduti morti. E pensa che se i due carrettieri se si accorgono che c'è qualche vivo lo ammazzano.
"Che dici Grom!" dice uno dei due
Il carretto fa una salita, trainato da qualche bestia.
"Se non ricordo male più o meno la zona è questa"
"Ancora un po' più avanti, un centinaio di metri pooi vediamo se li vediamo"
Adesso, passata un'oretta, si inizia a notare che ci sono dei movimenti, dei vivi nel carretto di morti, e poi ci si ritrova un po' alla luce delle stelle. Una lanterna al lato del carretto, avanti.
Ci si riconosce, ma i nostri connotati sono.... strani. C'è qualcosa di diverso, facce strane, sofferenti.
Fa molto freddo, ma sarà primavera probabilmente.
Tutti sono feriti in varie parti del corpo. Molto feriti con abrasioni, non sono ferite da arma. Anche i morti hanno le stesse ferite, più o meno.
Il carretto sale, i due parlano, indicano, cercano qualcosa.
"Te lo senti lo yoki"?" chiede Engelhaft a Kailah
Kailah annuisce.
Engelhaft fa cenno di tacere.
Colin nota che il carro è stato sistemato bene per trasportare i cadaveri. I cadaveri sono stati trattati, cosparsi con delle sostanze, per renderli ben conservati, anche Colin sulla pelle ne sente l'odore.
Quindi deduce che qualcuno ha pretrattato tutti per preservare i corpi per il viaggio. E poi deduce anche che evidentemente questi stanno portando i morti non nella fossa comune ma da qualcuno, o un mercato di corpi o di organi per cui c'è bisogno di corpi decentemente preservati.

La lenta avanzata al chiaro di luna prosegue. I due carrettieri, Grom e Franc, parlottano tra di loro. Sono stanchi per il viaggio e contenti di essere quasi a destinazione.
Domina il sentiero un albero gigantesco, molto alto e secco, che ricorda un po' l'albero di Uryen su cui erano attaccati i morti: ma questo è più imponente, abitato da corvi o simili uccelli minacciosi. L'albero domina la cima di una collinetta, che sembra essere l'inizio di un altopiano. Accanto alla quercia ci sono casupole basse, e davanti una cancellata.
Grom indica la cancellata "te l'avevo detto che siamo sulla strada giusta, siamo quasi arrivati".
Anche Sven si sporge un po' per guardare, e si affaccia dal retro del carro, in modo da scorgere tutta la lunga strada percorsa, per terra non ci sono tracce di neve, il terreno è simile alle lande di Ghaan.
Kailah si guarda intorno per vedere se c'è qualcosa di utile: trova un pezzo di stoffa, che forse era una benda, e poi sente un chiodo con l'unghia e inizia a allentarlo.
Engelhaft riesce a sentire dei gemiti di sofferenza che vengono da una zona del carretto da cui non sono ancora stati identificati sopravvissuti. Prova a capire di chi si tratta, sta in basso nel cumulo orrendo. Sembra la voce di Madre Magdalene. Riesce a raggiungere la sua mano e glie la stringe. Engelhaft sente dei rantoli molto spenti e ha il timore che Madre Magdalene abbia un polmone perforato.
Colin cerca di vedere cosa stanno facendo i compagni, Bohemond e Sven. Cerca di capire che tipo di gente sono i cadaveri: non vede nè bambini nè vecchi, grossomodo tutta gente abbastanza giovane. Sembra gente sconosciuta, almeno quel paio di facce vedibili.
"Ora, quando torniamo, ci facciamo una bella scorpacciata, si sicuramente, offro io"
I carrettieri chiacchierano tranquilli, sembra che si siano rilassati vedendo la meta.
Il gruppo riesce ad approfittarne per parlare un po' sottovoce.
Bohemond descrive il poco che vede, e che manca poco all'arrivo.
Sven dice sottovoce a Bohemond e Colin, i più vicini. "Mi lascio cadere, prendo un sasso e vi vengo dietro". E lo fa.
Bohemond dice "il cancello è chiuso, chi può scende."
"Conviene farlo uno per volta, per minimizzare il rumore" dice Sven. E poi si butta, non proprio in modo furtivo.
Grom non si accorge di nulla. Franc invece zittisce Grom. "Aspetta, zitto un attimo, non è che ce n'è cascato uno?"
Sven li sente e arretra per la strada, in modo da non farsi trovare.
Scende Frank con una delle due grosse lanterne e va a controllare. Non lo trova. Sven intanto osserva il tipo, che è in armatura e ha una mazza alla cintola.
Il carro riparte. Sven lo segue.
Sven cerca armi di fortuna, bastoni, sassi etc. Trova qualche randello nodoso e inizia a passarli ai compagni sul carro.
Kailah è intanto riuscita a estrarre il chiodo. Si fa passare un bastone per creare una mazza chiodata di fortuna, fissandola con la benda di stoffa.
Bohemond prova a calarsi dal carretto e approfitta di un sobbalzo per riuscire a scendere silenziosamente. Frank gira la testa e poi dice "ammazza, questa... questa era grossa, sta buca".
Bohemond raggiunge Sven nelle retrovie e trova un'arma di fortuna, recupera due mazze.
Il carro è quasi a destinazione e Kailah ha fatto una discreta piccozza e cerca di porgerla o a Sven o Bohemond.
Bohemond e Sven vedono il braccio di Kailah con una mazza con un bel chiodo. Lo prende Bohemond e lo passa a Sven. E lascia una mazza normale a Kailah.
Sven e Bohemond restano a qualche metro dal carro per evitare di essere illuminati dalle potenti torce.
Kailah cerca un altro chiodo, adesso che ha una seconda mazza. Lo trova, ma ci vorrà un po' di tempo per tirarlo fuori.

Il carro si ferma quasi davanti al carro e i due discutono.
"Adesso dobbiamo suonare la campana e asppettare, giusto?" e l'altro annuisce e tira fuori un campanaccio.
"A te l'onore" e l'altro inizia a suonare.

Combattimento al cancello

Sven fa cenno a Bohemond di fermarli. I due compagni si avvicinano ai carrettieri e, appena sentono parlare di campana, li aggrediscono.
"Banditi! Attento!!" grida Frank. Grom fa cascare la campana, che suona piano. Scatta la rissa.
Sven fa un ottimo tiro usando la mazza chiodata di Kailah, addosso a Frank, e gli tira un'ottima zaccagnata al torace. Colin da dietro interviene con un colpo di bastone su Frank, e gli fa male pure lui, alla gamba.
Il combattimento è caotico, i due carrettieri ce la mettono tutto ma sono presi alla sprovvista e si intralciano a vicenda, tutto aspettandosi meno che un po' di cadaveri dal carretto si rianimino per bastonarli. In crisi, i due iniziano ad urlare.
Uno dei due riceve una gran mazzata in testa, l'altro si arrende.

Kailah va a vedere il cancellone com'è fatto, per capire eventualmente come si possa bloccare. E' una pesante cancellata, roba seria, di ferro. C'è una bella serratura di ferro. Sopra ci stanno delle punte. E ci sono alcuni scheletri piantati sulle punte, gente che evidentemente provava ad uscire.
E' chiuso a chiave.
E' un cancello pensato per carri, abbastanza largo e ci sono i solchi per terra, ingente via vai di carri.
Intanto Colin guarda se ci sono Magdallene e Crystal da qualche parte. Non le vede, e ha il timore che stiano proprio sotto a tutti. Per trovarle bisognerebbe tirare giù cadaveri.
Ci vuole un po'.Alza le mani "Non voglio problemi, non voglio problemi... chi cazzo siete", implora il carrettiere.
"Parla a voce bassa se non vuoi finire come il tuo amico" dice Bohemond.
"Che volete? Che posso darvi?"
"Poggia la mazza" dice Bohemond.
Lui poggia la mazza sulla cassetta. Kailah va a prendere il mantello e se lo mette.
"Frank non fare lo scostumato, chiudi gli occhi" dice Bohemond, lui obbedisce. Kailah si prende il mantello e se lo mette.
Intanto Colin butta cadaveri per terra.
Frank riapre gli occhi
"Frank, c'era un problema col tuo carico"
"Che problema?"
"Noi"
"Avete la malattia, avete il morbo... a me me li hanno dati come morti, ci hanno detto che eravate morti... tutti morti..."
"Dove ci avete caricati?"
"Ci hanno chiamato alle cave di granito... c'era stato un crollo... tutti morti... eccoli, portateli a Muramar..."
Frank sembra sincero.
Engelhaft si ricorda il nome di Muramar, anche se non saprebbe dire dove l'abbia letto: Muramar "la signoria dei morti", si ricorda, ma non sa altro.
In effetti tra le case ci sono bare, tombe, l'aspetto del luogo è veramente spettrale.
In questo momento si accende una luce, forse una torcia, in un edificio oltre il cancello.
Frank se ne accorge speranzoso.
Bohemond requisisce le due mazze. C'è uno zaino a cassetta, vicino al campanaccio.
Frank ha una tracolla addosso, e anche Grom.
Finalmente Colin individua Madre Magdalene, prona, non cosciente, molto ferita, con una grave frattura toracica o qualcosa di simile. E' in condizioni critiche. Colin fa largo intorno al suo corpo, cercando di sistemarla.
Poi libera Crystal, senza il braccio, anche lei svenuta.
Bohemond a bassa voce fa altre domande a Frank.
"Prima domanda, questa cava di granito esattamente dov'è?" chiede Bohemond
"Mezza giornata di cammino da Ghaan, verso nord. L'abitato si chiama Ruon, era rimasto... da quanto ho capito queste persone ci dormivano dentro, era considerata una cava sicura e gli è caduta addosso. C'era l'esercito di Ghaan lì, era arretrato lì"
"Che giorno è oggi" chiede Kailah
"La notte tra 11 e 12 aprile"
"Tu eri alla festa a Ghaan?"
Lui non sa nulla, non viene da Ghaan, lui lavora intorno a Muramar. "Portiamo i corpi qui..."
"Quanto siamo lontani da Ghaan?"
"Uno o due giorni di cammino al massimo"
"Frank, chi è che ti paga per questi cadaveri?" chiede Bohemond.
Lui indica gli edifici oltre la cancellata, e vede 3 o 4 torce in avvicinamento.
"Che ci fanno coi corpi?"
"Li comprano, è la signoria dei morti, li comprano e li vendono per studio", sembra stupito.
"Ok Frank, non abbiamo molto tempo, devi essere svelto di testa e di lingua, he succede al carro?"

"Di solito lo portano a quel magazzino. Contano i morti, gli danno un prezzo, e mi pagano, e poi torniamo dalle parti nostre finchè non ci richiamano."
"Quanta gente c'è? E' proprio una signoria?"
"Sì, c'è un signore, si chiama... Sir Fuon".
Le torce si avvicinano, ci sono attimi concitati per decidere cosa fare.

La pantomima

Bohemond propone di mascherarsi da carrettiere e introdursi insieme a Frank oltre i cancelli della Signoria dei Morti, per capire un po' come sia la situazione dentro, mentre gli altri aspettano fuori nascosti da qualche parte.
Benchè Colin sia contrario all'idea di far scendere dal carretto Madre Magdalene, troppo grave per essere spostata, si decide comunque di provare.
Bohemond fa tutto il discorsetto a Frank, sperando di restare convincente, mentre indossa alla bell'e meglio gli abiti di Grom. Nota in Frank una sincera paura di quelli che stanno arrivando.
Tutti gli altri si nascondono."Ue Frank!" dice il tizio avanti agli altri "certo che voi lavorate a qualsiasi ora"
Frank annuisce, teso.
"E l'altro? Il tuo amico chi è, è nuovo?"
Frank guarda Bohemond con aria interrogativa.
"Piacere, sono Bo!" dice Bohemond.
"Piacere di conoscerti, io sono Loki, e come ben sa Frank, sono responsabile degli arrivi dal tramonto in poi. Vediamo che ci hai portato, spero che sia in condizioni migliori dell'altra volta"
Poi guarda Frank "Sembra che hai visto un fantasma, che hai?"
"Ho paura che poi non mi paghi"
"No, se sono buoni ti pago"
"So' boni, parono vivi" dice Bo.
Il tizio apre, Bohemond deve far entrare il carretto perchè se Loki e i suoi 4 scagnozzi escono rischiano di vedere gli altri nascosti.
Pete dice "fermi, prima controlliamo, la sai la prassi eh"
Sono armati e armaturati e Loki ha un bastone da combattimento.
Nonostante qualche problema coi muli, il carretto riesce ad avanzare un po' sbandando.
Loki inizia a guardare il carico. Ha un atteggiamento sospettoso, studia il carico.
"Come sono morti?" chiede a Frank.
Frank inebetito.
"Frana!" dice Bo.
"No" dice Loki. "L'ho chiesto a Frank".
Bohemond sta zitto.
Frank farfuglia. "Una frana, una vecchia cava di granito a Ruen"
"Ah, quindi gli organi interni ce li siamo belli che giocati. Almeno le facce sono a posto?" chiede Loki.
"Donne giovani?"
Frank annuisce.
"Ok, portiamoli dentro, poi ti faccio un prezzo".
Pete è molto nervoso, il carretto viene portato dentro, in un edificio grande che sembra il mattatoio di una macelleria. Ci sono tavolacci insanguinati e un sacco di strumenti da taglio, seghe, aggeggi macabri. E' tutto tenuto in ordine, comunque.
Loki dice "beh vediamo un po' Frank" e inizia un lungo e lento e noioso processo in cui i morti sono scaricati sui tavoli e analizzati.
Guardano moltissimo i volti, studiano che i volti siano messi meglio, soprattutto donne e giovani (che sono poche). Pià sono vecchi e meno gli interessano. Controllano le ossa, le articolazioni.
Loki non tocca più di tanto, lui indica col bastone e gli altri fanno.
Fanno due grupppetti di morti. "Eh il prezzo, Frank. Ti direi 2 bronzi per gli uomini, 3 per le donne, 1 per quelli messi male... totale 3 e 8... facciamo 4 corone d'argento"
Frank annuisce, teso.
Loki gli dice "oggi sei prorpio strano, conoscevi qualcuno di questi"
Poi chiede a Bohemond.
"Che c'ha?"
"L'ho fatto un po' incazzare prima" dice Bohemond, "m'è scappata qualche parola grossa..."
Loki dice a Frank "certo Bo ti fa molta paura, eh... certo è bello grosso"
"Ma io so' un pezzo di pane..."
Loki inizia a preparare i soldi. Mette il sacchetto coi soldi in mano a Frank. "Mi sembra che siamo a posto eh"
Frank annuisce, sempre timidissimo, con aria sospetta.
Bohemond cavalca la situazione, fa un po' il bullo.
Bo e Frank rimontano a cassetta e gli altri scortano il gruppo.
Pete e Beamor hanno riaperto il cancello e stanno lì con una bella lanterna.

Scontro sul sentiero

"Sapete che c'è, mi sa che vi accompagnamo fino a giù. Ultimamente gira brutta gente, abbiamo subito qualche attacco. Anzi, ma non è che avete incontrato qualcuno mentre venivate qua?" dice Loki.
"No, non un'anima viva" dice Bo.
"Ci stanno degli stronzi che ci vogiono male e ci hanno provato a romperci il cazzo"
"E chi è così scemo a prendersela con gente bene armata come voi?"
"Sono bene armati pure loro. In una settimana ci hanno rovinato un paio di carichi..." dice Loki. "E visto che Frank lo vedo così spaventato... non è che avete incontrato qualcuno che vi ha detto qualcosa?"
"E che ci potrebbero aver detto?" chiede Bo
"Già... che vi potrebbero aver detto... solo che mi dàà fastidio questa situazione"
Bohemond fa spallucce.
"Comunque vi scortiamo per un po', da essere sicuri che non facciate brutti incontri" dice Loki.
Bohemond prova a distrarre un po' Loki con qualche chiacchiera.
"Sembra che ce l'abbiano con alcuni particolari tipi di carico, che non sono quelli che affidiamo al nostro frank" spiega Loki sulla dmanda su chi li stia attaccando.
Loki arriva a un certo punto, più avanti, poi fa un cenno a Rick che ferma nuovamente i muli.
Loki guarda intorno. "State pronti, c'è qualcosa che non va" (e guarda in una direzione diversa da quella dove stanno i compagni nascosti).
Bohemond non vede niente.
"Abbiamo problemi?" chiede Bo.
Loki fa cenno di stare zitto, sembra preoccupato.
A un certo punto si sente un suono, delle frecce in arrivo su Rick, il più esposto: due colpi vanno a segno.
Loki dice "ce ne stanno due a destra e due a sinistra, veloci, veloci" e loro scattano.
Effettivamente ci sono almeno 4 assalitori, due a destra e due a sinistra. Gli arcieri nuovamente sparano 2 colpi, stavolta contro Beamor, e di nuovo colpiscono.
Bohemond scivola alle spalle di Rick, unico non ingaggiato (ma ferito) per dargli una sonora mazzata a tradimento.
"Ma che caaaazzo" dice Rick, girandosi verso Bohemond. E dice "Lokiii!"
Loki capisce. "Frank, che cazzo ci hai portato..." ripiegate, ripiegate!"
Vengono illuminati i due guerrieri sulla destra, sono due cavalieri con armature brunite.
Mantelli scuri su cui sono state rattoppate cose gialle. Simbolo che non si riconosce bene.
Sembrano molto determinati a combattere, ben coordinati: si tratta di due donne molto abili.
Loki piazza il bastone sotto la testa di Frank minacciandolo. "Se non ci diamo tutti una calmata questo a domani non ci arriva, che facciamo stronzi?"
Gli altri si fermano, e l'avversaria di Loki si ferma e alza un pungo e tutti si fermano.
Stallo.
"Allora adesso noi ce ne andiamo, ci riprendiamo e voi chiunque siate vi levate dal cazzo" dice Loki.
E la donna risponde "lascia andare anche il prigioniero"
"Si si tienitelo pre tanto non rientrerà mai più a Muramar in vita sua" e chiama i suoi e se ne vanno.

Incontri inattesi

Loki e i suoi se ne vanno, lasciano il carro, tornano a Muramar e chiudono il cancello.
Ed ecco che i misteriosi assalitori si mostrano meglio: sui loro mantelli sventola il simbolo di Dytros.La donna a capo del gruppo chiede se ci sia bisogno di soccorrere qualcuno.
"Abbiamo due feriti molto molto gravi", risponde Bohemond.
"Portami da loro e li carichiamo, non vi preoccupate".
I due ragazzi "tranquillo sei al sicuro, ci siamo passati tutti siete salvi. ora vi pprtiamo in un bel posto, non preccuparti, presto capirai". Pacche sulle spalle.Tutti emergono dalle frasche, ricevono dei mantelli per coprirsi.
"Io ho fatto tutto quello che mi avete detto" dice Frank
"Frank sei stato bravissimo, ti sei cacato sotto ma hai fatto tutto alla perfezione!" dice Bohemond.
"E' suo il carro? Digli che ci serve" dice la donna.
Frank abbozza, turbato: "non voglio farmi nemico il signore di queste terre e Loki è un suo vassallo importante"
Frank si sistema a cassetta.
"C'è qualcuno di voi ferito gravemente?" chiede la tipa. Bohemond le spiega. "Abbiamo una compagna in fin di vita, e poi c''è il compare di Frank.
Torce, vengono illuminate le persone ferite.
L'altra guerriera osserva le ragazze, gira Crystal, "che mi venga un colpo!"
"Sì, è una consorella" dice Bohemond
"In che senso?"
"Siamo entrambi votati a Dytros, come voi credo" spiega Bohemond.
Il problema è chiaramente trasportare Madre Magdalene. Colin dà una mano, anche se sembrano in grado.

Con Madre Magdalene si spaventano molto perchè è gravissima. "Questa povera ragazza... potrebbe essere già troppo tardi"
"Preghiamo gli Dei che non lo sia" dice Bohemond.
Viene caricata sul carro secondo le indicazioni di Colin, che suggerisce come fare per smuoverla il meno possibile.
Anche i due gemelli guardano Crystal e dicono "incredibile, pazzesco", sono molto stupiti.
"Che succede?" chiede Colin.
"No, niente niente, solo una coincindenza"
"Una somiglianza, niente di più, tra poco lo vedrai" dicono gli arcieri.
Si parte sul carretto.
"Andiamocene il prima possibile perchè potrebbero tornare coi rinforzi" e vanno decisamente in un posto.
Guida Frank ma i due tengono i muli per le briglie. Sono abbastanza abili.

La casetta dei ribelli

Si arriva ad una casetta illuminata. Il gruppo è atteso e apre la porta. Ci sono un uomo e una donna e dentro altre persone.
I feriti vengono fatti accomodare sui letti . Sembra una comune in cui vivono parecchie persone, tutti abbastanza giovani, e la casa è occupata e riadattata alla bisogna. Ci stanno tocchi per renderla più carina tra cui un arazzo col simbolo di Dytrs su una parete.La donna a capo della piccola comunità dice "questo è il rifugio che abbiamo costruito per ospitare le persone che riusciamo a liberare assaltando le carovane dirette a Muramar. Non so se lo sapete "e si toglie il cimiero" non so se lo sapete ma oltre a morti commerciano anche persone vive, e questo è inaccettabile".
E' Yara.L'altra guerriera si toglie il cimiero ed è Crystal, però ancora con entrambe le braccia, e forse un po' più giovane.
I nostri sono stupefatti, mentre Yara e la "sua" Crystal non sembrano riconoscere nessuno.
Si presentano. "Io sono Yara, lei è Crystal, sono tutte persone che abbiamo portato in salvo e poi ci hanno aiutato portando in salvo gente da Muramar.
Colin indica l'atra Crystal. "Anche lei è Crystal".
Yara annuisce, poco interessata.
"Siete identiche" dice Colin, rivolto a Crystal.
"E' vero, è veramente molto simile. Che le è successo al braccio?"
"L'ha perso in guerra", spiega Colin. "Yara, tu non dovresti essere ad Angvard?"
Si guardano. "Parleremo dopo, adesso riposate" dice Yara. "Noi dobbiamo assicurarci di coprire le nostre tracce altrimenti col carretto... altrimenti gli uomini di Loki ci trovano".
Poi fa mettere al riparo il gruppo, per riposare.

Chiacchierata con Mandy Sphere

Aperta la porta c'è Mandy Sphere, in mezzo agli altri della casa, che guarda il gruppo con aria un po' sorpresa e intimorita.
"Sì, dovremo prorpio parlare" dice Mandy.
Lei fa un cenno aspettando che escano Yara e Crystal. La porta viene chiusa: i membri del gruppo restano soli con Mandy, che si siede sul letto.
"Penso che abbiate parecchie domande"
"Sei l'unica che sembra qua dsntro di sapere la verità" dice Bohemond.
"Il problema è che non ci darai mai la verità" dice Kailah
"Non mi aspettavo che sareste riusciti a entrare" dice Mandy. Guarda il grupppo.
"Ve la farò breve, siamo nel sogno di Yara, un sogno che sta vivendo da circa un mese, insieme a me" dice Mandy. "In questa reatà sono una delle prime persone che lei ha salvato, e l'ho aiutata a fare tutto questo. I mantelli li ho cuciti io..."
"Capirai che la nostra posizione ci impone di guardarti con una certa diffidenza" dice Bhemond. "Cerco di essere diplomatico"
"Fai bene perchè quel che di brutto accadrà qui dentro sarà vissuto in modo traumatico da Yara. Volevate un tavolo di dialogo, giusto? Con l'altra fazione, così mi è stato riferito da Billund, è corretto'"
"Quindi tu sei consapevole di quel che succede anche fuori"
"Quando qui dormo, io mi sveglio, io si, Yara no. Questo sogno lo decido io quando finisce. Guardati la mano"
Bohemond nota di avere 4 dita.
"Ok è chiaro, mi stai seguendo?" dice Mandy.
"Sei stata molto sintetica ma molto convincente."
"Ho delle buone notizie, ascoltami bene. So che idea avete di me, probabilmente molto cattiva, ma non sono la più cattiva. tutto questo è una gigantesca prova a cui ho sottoposto la vostra paladina, di cui non mi fidavo, non pensavo che avesse la stoffa di fare quel che è venuta a fare. L0ho messa in una situazione che avrebbe fatto impzzire chiunque. Lei si è risvegliata come voi, all'interno di un carretto, ha vissuto pene notevoli ma si è sempre rialzata, tutte le difficoltà le ha superate e ha iniziato a salvare persone fino a costruire tutto questo, senza mai arrendersi. Sono colpita, non è quello che pensavo, penso che sia la persona giusta".
A Bohemond tornano 5 dita.
"Immagino ci sia un però"

"Ci sono tanti però, ma mi piace tenere questa conversazione diplomatica qui. La situazione è questa, ho sentito quel che avete detto, me lo aspettavo che avreste fatto un discorso del genere, è coerente. Ho parlato tanto con lei, mi interessava capire il suo piano, anche se qui lei non ha memoria della situazione recente. Credo che sia fattibile assecondarla e vedere come va. Ci sono ovviamente delle condizioni che dovremo negoziare, ci potremmo accordare per far sì che sia una pace duratura. Ognuno dovrà ingoiare dei rospi, non so che idea vi siate fatti di me o di Garguz, ma a me interessa l'equilibrio e tutto sommato Yara per me rappresenta il miglior equilibrio per questa terra, la sua proposta"
"Per fortuna non è vero che Yara rappresenta l'equilibrio di Gargutz" pensa Engelhaft.
"Stai dicendo tutta una serie di cose che ci fanno piacere. La domanda è perchè ce le stai dicendo, quali sono gli esiti che sarebbero peggiori?" cheide Boohemond. "D0altronnde ti stai adoperando per far fallire il piano di Yara, cosa temi più di questo??"
"Non lo voglio far fallire, voglio capire se è adatto ai nostri interessi, che sono interessi di equilibrio, capite bene che queste terre non possono sopportare il faro della chiesa, perchè sono piene di persone che sono state perseguitate dalla chiesa, e quindi mi chiedo, ci siamo chiesti. questa persona è in grado di comprendere anche le ragioni di quei perseguitati? E' disposta a mediare? E la risposta mi sembra affermativa perchè è una persona buona che ha a cuore la salute di tutti a prescindere da quello in cui credono. Sono sorpresa e sbalordita da queta persona, e per questo mi dichiaro favorevole a questo progetto. Se raggiungeremo un accordo lei si sveglierà"
Racconta che anche l'attacco degli Innalzati era una prova. "Ognuno di noi è ala ricerca di prove diverse per accettare una tregua di questo tipo. Sono rimasti sbalorditi anche da voi, avete fatto colpo. Yara ha fatto colpo, voi avete fatto colpo"
"Non resta altro che dirci cosa vuoi per chiudere questa partita" dice Bohemon.
"Il modo in cui ti sei sbarazzato il tuo avversario, la stessa cosa la sta vivendo lui, al posto mio. Solo che al psoto mio è stata coinvolta un''atra persona, che conosco poco ma di cui ho paura" dice Mandy
"Quella è una dichiarazione di guerra di una mia amica"
"La tua amica sta torturando, quella vendetta deve terminare" dice Mandy.
"Temmo che non sarò in condizioni di raggiungerla dove si trova adesso, non so neanche dove si trova"
"io come atto di buona fede farò la prima mossa e libererò Yara ma voglio la vostra parola che garantirete lo stesso trattamento alla persona che adesso soffre le pene dell'inferno"
Bohemond annuisce.
Kailah spiega tranquillamente di Kalina e del fatto che non si sa dove sia. Comunque si impegna a parlarle.
"Bene, veniamo al secondo punto. Il fratello di Estov Ghaan potrebbe diventare il nuovo signore di Ghaan, è una persona pragmatica, che condivide le mie impressioni sul conflitto e la volontà di porvi termine. Ghaan deve uscire in un certo modo, non può diventare signore di una signoria mutilata, o subordinata. Però è più che disposto, ho condiviso con lui le mie impressioni. C'è però il problema degli altri interlocutori, quelli peggiori di me. Ce ne sono almeno due, uno si è estromesso da solo, los tregone Aghvan. L'altro invece, più delicato, era il braccio destro di Lord Gbbaan e comandante delle sue guardie e dello squadrone ed è una persona con uns enseo dell'onore olto definito che non potrà essere portato a bordo facilmente di questo tavolo diplomatico, si pò gestire in due modi, o gli si d un contentino, o si toglie di mezzo, cosa non facile perchè ha la fedeltà dei 6 innalzati che in questo momento ha lasciato a me ma gli sono molto fedeli. Io non glie li osso ritorcere contro e mi abbandoneranno se non gli darò il contentino"
"E cosa vuole lui?"
"Ha un cdice d'onore ancestrale, lui segue i dettami di un codice le cui origni risalgono alla creazione di questo mondo"
"Sì ma che contentino vuole?" chiede Kailah.
Bohemond suppone che sia lo Yogh (e che sia quindi un Ruhinura)
"Beh tu chiamalo codice d'onore... noi abbiamo un'idea diversa, il ruhinura comatte per sè stesso. Accetterà qualcosa che gli offriamo senza combattere?" chiede Bohemond
"No, dovete combattere. Credo che posso convincerlo a uno scontro simbolico, questa potrebbe essere una proposta. Ma ditemi se ne avete di migliori"
"Perchè non è venuto lui di persona?"
"Ha altre cose da fare, non è qui adesso" spiega Mandy. "L'unica conferma che accetterà sarà un confronto diretto, che coinvolgerà lui e i suoi uomini. Voglio che prendano parte anche gli Innalzati a questo nuovo percorso, hanno ancora speranza di vita, quindi sarei per chidedergli di lasciarli a me, e lui lo accetterà solo a determinate condizioni"
"Alternativamente si può togliere di mezzo. Certo non è facile... e non è ... probabilmente altrettanto onorevole... ma non sta a me decidere"
Bohemond dice "non ho problemi ad accettare una sfida a viso aperto contro questo avversario, il problema è che è difficile che vinca, e se falliamo lui non ci darà..."
"No, probebilmente lui accetterà comunque il risultato, e se ne andrà comunque, è un individualista, gli interessa poco del benessere del luogo. Per questo noon ha ancora abbandonato chi ha portato tanti guai a queto luogo. Può andarsene da vincitore o da perditore. Non è detto che vorrà sfidare te, magari vorrà sfidare Yara... non lo so, o 4 contro 4... insomma non lo so ma una tenzone che gli dimostri di aver tenuto il punto e aver avuto ragione. Pensateci se avete in mente proposte alternative..."
"Io libererò Yara, anche perchè cè un limite ai miei poteri, io comunque la libererò, perchp l'alternativa sarebbe di non farla svegliare mai più. Io sarei per liberarla, e voi dovrete gestire Sir Wilson"

"Vorrei sapere una cosa" chiede Bohemond, "in queeto nuovo ordine che verrà ritenuto rispettoso degli equilibri, che ruolo avranno i mutaforma?"
"Posso garantirti che torneranno quello che era il loro ruolo prima della guerra, strumenti di protezione diretta del signore di Ghaan"
"Dovranno impegnarsi oggi e per sempre a abbandonare ogni antica pretesa su quello che diventerà il tesoro comune di Ghaan e Angvard" dice Bohemond.
"Loro non sono degli individualisti" spiega Mandy.
"O perde, o vince o muore, altrimenti attaccherà, con i suoi innalzati" spiega Mandy parlando di Chad Wilson.
"Ma Sir Willson... qual è la sua idea? Cosa vuole?" chiede Engelhaft
"Ci parlerò e ho immaginato, conoscendo quelli come lui, che potrei convincerlo a una sorta di ordalia conclusiva, di duello... di qualcosa in cui lui ha la possibilità di ottenere una soddisfazione" dice Mandy.
"Non è quel che ti stavo chiedendo. Tu sei nel mezzo, per principio e per natura, e noi stiamo ai due lati. Ora tu devi spiegarmi ual è il lato di Sir Willson, in cosa sei differente da Sir Willson?"
"Sir Willson teme Lady Yara, per lui è una forte spina nel fianco sulla tenuta di questo territorio come roccaforte utile per i suoi scopi..." spiega Mandy.
"Questo mi è chiaro, tu sei più bendisposta verso Lady Yara... hai ragione a puntualizzarlo"
"Lui non vorrebbe che Lady Yara ripristinasse la Sacra e la aprisse a tutti" dice Mandy.
"E sul fratello del Signore di Ghaan? Siete d'accordo o ha un altro candidato?"
"Ha un altro candidato"
"E ce lo dici chi è? Senza dire bugie"
"Una persona di Trost, città con cui ha rapporti abbastanza stretti" spiega Mandy. "Trost è retta da un Direttorio, che è elettivo, ma si eleggono un po' da soli... si rinnova abbastanza agevolmente fino a che qualcuno ha un'altra occasione, tipo espandere la sua influenza su un altro feudo. E c'è questo Hugo Von Linen, Maestro delle Trattative, una persona influente, che potrebbe essere interessato a piazzare una persona di sua fiducia, o lui stesso, in questo ruolo. Millanntando una fratellanza tra Ghaan e Trost. "
"Ma i Ghaanesi tollererebbero una cosa del genere?" chiede Engelhaft.
"Difficilmente, sarebbe quasi un'annessione" dice Madny. "Potrebbe funzionare solo se scompaiono tutti gli altri candidati, cosa che mi piace molto poco".
"Quindi obiettivamente Yara noin meriterebbe proprio di morire, anche se noi fossimo degli stronzi" dice Engelhaft.
"Vuoi che io ti dica che non è in mio potere uccidere Yara? Non è in mio potere ucciderla" dice Mandy. "Se non foste entrati nel sogno, questa conversazione sarebbe avvenuta magari in una taverna, tra qualche giorno. Come organnizzato da Billund"
Engelhaft si volge ai suoi amici "tutto sommato, dal punto di vista pratico non c'è un grosso problema, noi ci risvegliamo tutti insieme e poi fondamentalmente decide Yara"
"Io voglio solo sapere se siete in grado di aiutarci a mettere fuori gioco Sir Willson perchè io posso organizzare un incontro... ma non sarà un incontro diplomatico, ecco..." dice Mandy.
Bohmoend dice che ha un'idea: "Sappiamo che Chad Willson èè la mente dietro la sfida dei suoi Innalzati personali..."
"No, quella è stata un'idea mia e l'ho fatto perchè volevo che gli innalzati toccassero con mano chi siete, e avete fatto colpo su di loro, vi considerano degli avversari temibili e di tutto rispetto. Era un passaggio necessiario se vogliamo che gli Innalzati seguano me e non sir Willson. Era una cosa che serviva per vari motivi, alcuni volevano avere conferma di informazioni che avevano avuto per sentito dire".
"Quindi fondamentalmente Willson non era al corrente di questa sfida", dice Bohemond.
"No, lui ha affidato a me il compito di eliminarvi e io ho preferito agire in modo un po' diverso" dice Mandy.
"Tu hai fatto tutti questi esami, abbiamo fatto tutti bella figura..." dice Engelhaft. "Ti posso anche dire che quel che hanno fatto a Vesa con quel pugnale... è una merda, non sono d'accordo, proviene da una tipa che disistimo molto... quasi come Chad Willson e molto più di te, ma mi rendo conto che la mia stima te ne puoi fare un baffo, ma mi chiedo, noi a te, che non t'abbiamo messo alla prova... questa cosa non ti mette in grandissima luce, tu ti metti d'accordo con Chad Willson, mettiti un attimo nei nostri panni, ci organizzi un incontro con Chad Willson, chi ci assicura che non ci fai una trapppola" chiede Engelhaft.
"E' un Ruhinura" dice Bohdemond, "Non lo accetterebbe mai"
Mandy dice che il suo obiettivo è convincere che tutti accettino Yara, e possibbilmente noi. "Se dovesse vincere Willson io devo cercare di rimanere in piedi, ma probabilmente dovrei cambiare area. Se vincete voi questo posto per quanto mi riguarda può restar eun punto di arrivo di tanti perseguitati che cercano asilo, un posto accogliente com'è sempre stato"
"Ti posso assicurare che noi siamo persone aperte, Yara è buona, mentre io e Bohmeomond siamo più cattivi, cattivi in modo diverso..." dice Ebgelhaft. "Mi vengono in mente le argomentazioni del sinodo che vi hanno condannato. Quando fai un accordo con un devoto di Gargutz... non puoi essere sicuro della sua parola".
Bohemond espone la sua proposta: dice che è Sir Willson che ora deve dimostrare il suo valore, che noi già abbiamo dimostrato di essere degni. Ma la sua proposta non è un semplice duello, qualcosa di più.
"Una prova che congela tutto fino al suo esito" spiega.
Mandy ci pensa.
"Accettarla, magari la accetta. Però se rimane vivo poi resterà una spina nel fianco. Poi che succede, può sfidare Yara a

duelllo? A quel punto se l'è guadagnato? Glie lo fai fare?"
"Per me sì" dice Bohemond. "Deciderà Yara"
"Va bene, glie lo propongo, con l'aiuto degli innalzati e dell'impressione avete fatto su di loro... posso vendergliela, ma dobbiamo sbrigarci a far salire il nuovo singore di Ghaan e che Sir Willson arrivi a cose fatte."
Bohemond solleva anche la questione di Gadman Sherer e il suo personale tentativo di crearsi un gruppo di Innalzati, cosa che è stata in parte sobillata da Mandy stessa.
"Quello che è stato d'aiuto per la Ghaan di ieri può diventare un problema per la Ghaan di domani"
"Avevo un debito di riconoscenza con un innalzato potente di nome Bondred che si dovrebbe trovare a Uryen, e l'ho usato, io vendo cose, ho venduto un'ambizione e avevo un buon mercante, è un innalzato molto particolare, sufficientemente... dotato per far vedere i pregi e non i difetti di questa condizione particolare, e ho generato una fame in Gadman Sherer... Ha stretto accordi con un altro innalzato che operava nei territori della Lega del Torto, e hanno messo in piedi un canale di comunicaioni che poi avete interrotto, che gli ha comunque permesso di creare un piccolo laboratorio. Hanno ricercatori in grado di interpretare le ricerche di cui li abbiamo dotati. Abbiamo fatto quel che il Signore di Ghaan voleva: rivendere le nostre scoperte"
"Io mi voglio svegliare" dice Kailah.
"Adesso andrò a dormire, mi riposerò, e intanto mi sveligerò e libererò Yara e anche voi. Non commettete l'errore di farla mangiare troppo tutto insieme, datele cibo un po' alla volta" dice Mandy. "Ci metterò un po'"
Parlando di Aghvan, Mandy dice che probabilmente sta ora a Trost a fare nuovi Innalzati.
Poi Mandy va a dormire.

Incontro con un vecchio amico

Tutti vanno a dormire. Uscendo dalla stanza il gruppo si imbatte in una persona inattesa, Brian Sturm, ancora in vita.
Scambio di saluti.
Ha qualcosa di bello nello sguardo, come se fosse il "vero" Brian, grazie alle memorie di Yara o grazie all'intercessione di Dytros.
"Farai quel che devi, vero?"
"Certo che sì... è il nostro... è il motivo per cui siamo qui, Brian" dice Bohemond.
"Io l'ho protetta finchè ho potuto, adesso tocca a te" dice Brian.
"Fidati, darò la vita se necessario per difenderla".
I contorni della casetta iniziano a farsi diafani. Alcuni chiacchierano, si sentono voci... vengono meno le pareti, le divisioni tra le stanze... tante voci parlano di Muramar, di tante cose, e si vede anche la tenuta di Muramar, la cancellata, facce che si mischiano tra loro...

Risvegli

Tutti si risvegliano, indolenziti, con un terribile mal di testa e forte nausea. Sono stesi sul pavimento intorno al letto di Yara. E' buio, le candele sono tutte spente.
Sono tutti vivi, senza apparenti ferite, e Yara sembra ancora addormentata.
Si rialzano anche Crystal e Magdalene. Magdalene è la prima a parlare: "Ci siamo riusciti? E' andata bene?"
"Sì, è andata" dice Engelhaft. "Abbiamo potuto parlare con l'artefice del maleficio"
Magdalene racconta che lei ha sentito solo grande dolore, grande sofferenza. Anche Crystal ha vissuto soltanto un'esperienza di dolore e di sofferenza.
Tutti si girano a guardare Yara, aspettando il miracolo. E' tutto buio, si bussa alla porta e apre Logan Treize.
"Ci servirebbe della luce"
"E' andata bene?"
"Pare di sì" dice Kailah, "ma aspettiamo..."
I medici controllano Yara. Bohemond suggerisce intanto di pregare.
Yara sembra un po' meno pallida, forse si sta risvegliando. Poco dopo inizia a tossire.
Poi fa un respiro profondissimo e apre gli occhi, sorpresa.
"Che Dytros sia ringraziato" dice Ebgelhaft.
Yara non riesce a parlare perchè ha molta sete. Le viene data dell'acqua.
Le serve un po' di tempo per recuperare, e capire dove si trova. "Ho fatto un sogno pazzesco... perchè siete qui? Cosa è successo?"
"Sei stata soottoposta a un maleficio di Gargutz di Mandy Sphere, che ti ha imprigionata in un sogno" dice Engelhaft.
E' confusa, era rimasta alla battaglia. Chiede della battaglia.
"E' andata, vinta, sei nel castello di Ghaan" le dice Kailah
"E Giovanni?"
"Non ce l'ha fatta"
"Ha dato la sua vita per garantirti un atterraggio sicuro, è morto come ha voluto" dice Madre Magdalene."lo hai fatto contento"
Lei annuisce e fa un po' di domande.
"Oggi è il giorno di Dytros" spiega Bohemond.
Lei fa per alzarsi ma le viene detto di non affrettarsi. "Ho tante cose da fare..."

"Yara, la guerra è finita, oggi finisce la guerra" dice Bohemond.
"Dobbiamo farti rapporto di cosa è successo" dice Engelhaft.
Lei è molto angosciata.
Le viene raccontato un po' quel che è successo, ma poi vuole restare sola un pochino.
Una volta riferito a Logan e Alman, sono davvero molto felici. C'è anche Annie lì fuori, molto in ansia: Colin le racconta tutto andando da Blanche, lungo la strada. Annie a sua volta gli racconta la sua esperienza con Sami L'Orbo e di come ha deciso di volersi disintossicare totalmente dalla Garmanbozia.
Colin e Annie vedono che la festa ormai è finita, è notte fonda. Bussano alla porta riaggiustata alla meglio. Arriva Jason Mudd con una fascia sul bernoccolo. Sta al lavoro comunque, li fa entrare."Novità?"
"Si è svegliata Lady Yara"
"Bene, e questa è buona. E le cape di cazzo?"
"Pare che ci volessero mettere alla prova"
"La porta non ha retto alla prova, ma noi sì" dice Jason. "Il vecchio è andato a dormire".
Pacca sulal spalla "Sei stato molto coraggioso, ragazzo, gli hai tenuto testa"
Gli offre un goccio da bere, si bevono un po' di liquorino alla menta.
Aspettano che si svegli Blanche chiacchierando. Jason adesso stima Colin e ci chiacchiera più amichevolmente.

Il giorno dopo il Risveglio di Yara

Sorge il sole dell'11 aprile.
Bohemond al risveglio ringrazia caldamente Engelhaft, in privato.
"Ci siamo scontrati molte volte in passato, anche per colpa mia... ma quello che hai fatto stanotte... te ne sarò grato er tutta la vita"
"Dobbiamo ringraziare gli Dei, caro mio" risponde Engelhaft commosso. E poi gli ricorda dei suoi doveri verso la sua fidanzata. "Dovresti proprio scriverle una lettera"
Uscendo dalla stanza vedono Alman nei pressi della stanza di Aiza, che mangia una mela infastidito. "Mi era venuto in mente il gentile pensiero di portare due mele a quella che sta lì ma niente, è ancora incavolata. Io volevo fare pace..."
"So' le donne" dice Engelhaft.
"...donne", sbuffa Alman.
Si va a bussare ad Aiza per sentire come sta.
Aiza ha una mela in mano e la guarda.
"Come stai?"
"Bene" dice Aiza, "mi sono sgranchita un po' le gambe... ppassi da gigante. Ho saputo che la bella addormentata s'è svelgiata... quindi adesso in discesa?"
"Non necessariamente, ma si può iniziare a lavorare" dice Engelhaft.
Rinngrazia Bohemond e Kailah per la Garmanbbozia.
Poi dà un morso alla mela, sembra delusa dal sapore.
"E' pur sempre un'offerta di pace" dice Bohemond.
Il clima è gioviale nel castello, la gente è contenta per la festa e per la bella notizia che Yara s'è svegliata.

Le condizioni di Yara

Yara sta facendosi curare. Engelhaft partecipa alla cura ricostituente. Bisogna che si rimetta in piedi in tempi più rapidi ppossibile.
Yara non vede l'ora di tornare al lavoro, fa esercizi di ginnastica leggera per ritonificare i muscoli. Sta già meglio del giorno prima. Si è fatta raccontare tutto quel che è successo.
Engelhaft parla con Yara durante la riabilitazione e capisce che Yara è molto infastidita al pensiero di Mandy. "Ho bisogno ancora di qualche giorno per perdonarla"

Colin si mette al lavoro con Blanche, Barun sembra stare un po' meglio dopo l'esperienza della notte prima. "Hai visto, sono scappati con la coda tra le gambe davanti a un vechcio nudo, con uno spadone... se rimanevano glie la davo in testa la prova..."
Rosica tantissimo perchè vorrebbe un po' di liquorino, "però quando abbiamo finito me lo date, eh". E' contento. "Poi stasera, se mi reggo in piedi dopo che mi avete fatto le vostre cagate, mi porti da Yara che la voglio salutare, la ragazza l'abbiamo portata in spalla.."

Kailah va a chiacchierare con Dust della signoria dei morti.
Lui conosce tutto, dice che per il signore di Muramar lavorano alcuni maghi pure, e se li tiene lì, dà a chiede.
"Di persona ci sono stato una volta sola, non mi è andato a genio lui... e lui ci tiene a fare la trattativa di persona, se sei uno di un certo livello..." dice Dust un po' vantandosi.
E poi studiano un po' insieme.

Nel corso della giornata si svolge una visita di Barun a Yara, molto formale: lui la saluta ben vestito, in armatura, spadone e tutto. Vuole fare bella figura.

Lei lo ringrazia tantissimo.
Anche i rapporti tra Annie e Aiza si ammorbidiscono, Annie si scusa, Aiza la tranquillizza.
"Io ho parlato a Sami di te, in passato. "dice Aiza. "Sami era al corrente della tua esistenza, era un po' scettico e non mi stupisce che abbia voluto verificare. Come hai visto pure lui è un po' a fine percorso: è stato innalzato già in età avanzata e questo crea problemi al fiscio, anche se ancora resiste". Aiza è contenta di sapere tutta la storia del test.
"Non sono persone cattive in realtà, sono guidate male, dalla persona sbagliata... ma non ho nulla di personale contro nessuno di loro... o quasi"
Aiza dice che è d'accordo con quello che pporta le mele, che l'indomani torna in servizio. Recuero portentoso.
Poi tornano da Blanche e ricominciano a lavorare.

Bohemond va a parlare con Crystal e Lachdan. Sono contenti del risveglio di Yara e non vedono l'ora di sapere che cosa fare.
"Io credo che dovreste parlare con lei il prima possibile, per capire che cosa fare" dice Crystal.

Il giorno del discorso di Yara al popolo di Ghaan

Finalmente il 12 aprile Yara parla alla folla, che si raduna per vederla. Fa un discorso più semplice di quello di Crystal, ma che ne ricalca lo spirito.
Racconta di aver avuto un problema di salute in seguito alla battaglia. E' molto carismatica.
Per parlare sale sulla pedana sul pozzo, in mezzo alla gente.
La gente pensa che Yara si sia presa la Carminia e sia guarita, il che spiegherebbe perchè non s'è fatta vedere. La gente vuole credere a questa storia.

Tornando per il pranzo, c'è una visita davanti alle stanze: Sir Billund, che è venuto a congratularsi coi risultati ottenuti. "Meglio di così non poteva proprio andare".
Engelhaft se lo guarda ben bene, Billund è venuto a vedere di che umore è il gruppo, è venuto a rappresentare la sua fazione e iniziare a instaurare questo ponte. E' soddisfatto anche lui. Sembra ben disposto. E' convinto che si stringerà un buon accordo, soprattutto per lui. E' una visita interessata e lui si fida del gruppo, tutto sommato.
Lui secondo Engelhaft probabilmente sapeva di Yara con Mandy Sphere, che un po' lo doveva aver inforato delle sue mosse. Non ha mai proprio mentito al gruppo, ha sempre detto grossomodo la verità.
Billund: "non ci sono novità su Sir Willson, aspettiamo il suo ritorno, sperando che torni più tardi possibile. Sto aspettando anche persone da Trost che devono raccontare quel che sta accadendo a alti livelli e vi farò sapere"
Se il gruppo si allontana, lui parlerà con Crystal.
"Dan Bucky dove sta?"
"Con Mandy, pronto a riprendere la città appena ce la lascerete" dice Billund.
"Se c'è modo di fargli arrivare un messaggio, digli che siamo contenti che se la cava" dice Bohemond.
Sven chiede di Ardee. "Io mmi ricordo questo nome, ma non so se è con loro, mi posso informare" dice Billund.
Dice di parlare con Yara e poi di andare per il tèa casa sua a elaborare un piano.
uLa sera Yara convoca il gruppo e sta molto meglio.
Ringrazia, si fa raccontare un po' tutto. Dice che si fida del gruppo e se vede qualcosa che va migliorato di dirglielo.
"La città ha risorse limitate, si consuma più cibo di quanto se ne produce", spiega la situazione complicata e la carminia.
Colin spiega c entro un paio di giorni bisognerà prendere delle erbe a nord.
Yara suggerisce di aprire l'ospedale anche ai soldati di Ghaan malati di carminia. Colin è d'accordo.
"Proponete a Billund di aprire il Sanatorio a tutti gli infetti di carminia a prescindere dalla bandiera che hanno". dice Yara.
Colin dice "loro sono tantissii, non so se la struttura può reggere, e non so se abbiamo i materiali"
"Voglio offrire questa cosa nella speranza che loro ci aiutino a rimettere in sesto l'ospedale che a un certo punto gli lasceremo" dice Yara.
"Billund vuole che ce ne andiamo"
"E se non ce ne andassimo, e si facesse lentamente una convivenza prima della transizione? Fatelgli uesta proposta, inizio a pensare a una data. Noi abbiamo bisogno .... se non vogliamo ascaire una scia di cadaveri e di malati... che facciamo con gli ammalati? Non possiamo spostarli, dobbiamo capire come organizzarla questa partenza. Ci serviranno delle provviste... non possiamo prendere il cibo della città.... insomma va organizzata"
"Sono disponibile a un incontro" dice Yara, "ho solo una richiesta, non sono pronta a incontrare la donna chiamata Mandy. Posso incontrare il futuro signore di Ghaan, chi meglio di lui"I nostri intanto si informano sull'attuale catena di comando dell'Esercito di Uryen: Radom Rudd spiega che formalmente è a capo Barun, e che il suo successore sarà probabilmente Quorton Kraven, in quanto ufficiale di grado più alto. Nel frattempo sarà Radom Rudd stesso a farne le veci. "La priorità datela a ciò che dice Lady Yara. Se lei ha dei compiti per voi, voi ubbidendo a Yara ubbidite a me".

Le promesse di Yara

Yara parla al mattino alla popolazione di Ghaan e dichiara di voler aprire il Sanatorio a tutti i malati di Carminia a prescindere dalla fazione, anche per consentire alle famiglie di riunirsi.
Vuole chiedere di ripristinare le carovane di approvvigionamenti, il che porterebbe Ghaan alla proclamazione di "Città

Aperta", il che può essere un rischio, visto che non ci sono vie di fuga.
Queste dichiarazioni sono bene accolte dalla folla, che desidera la fine delle ostilità.
Lei non parla della Sacra, è concentrata sul problema della Carminia che è l'emergenza più immediata.
Il discorso dura abbastanza, alcuni le fanno domande e lei è molto disponibile. C'è anche Billund, che ascolta, non fa domande in prima persona.

Il Sergente Rock viene dal gruppo a chiedere notizie di Aiza e Annie. "Stanno bene? Potrebbero servirci presto: sono stati avvistati dei Risvegliati, che non si vedevano in zona da tempo immemorabile, praticamente da mai. Le vedette li hanno visti ma non li hanno ingaggiati per paura, le persone che abbiamo a disposizione non sono esperte. Adesso metterò altre vedette, mettendoci dentro gente in grado di togliere di mezzo almeno i brocchi... e mi farebbe molto piacere metterci gente come un paio di Innalzati, così da evitare rischi per i poveracci"
"In che zona sono stati avvistati?" chiede Kailah
"A Est, Nord-Est, ci sta una valle, vicino a una torre... lì ci sono delle torri con gente ancora di Ghaan..."
Kailah gli riferisce della città sotterranea a cui si accede tramite i pozzi. "Avrebbe senso indagare..."
"Lo conosce Billund"
"Mi piacerebbe calarcelo a Billund nel pozzo" dice Rock.

Preparativi per la spedizione erboristica

Viene organizzata una spedizione nei territori a Nord, per cercare le erbe necessarie per la sperimentazione della cura per la Carminia. Jason guiderà la missione. Barun organizza la difesa di Blanche e del laboratorio. "Digli a Garruck che venga lui". Garruck sostituisce Jason, che fa da guida.
Colin riferisce ai compagni. La spedizione parte il 14 mattina.
Nel frattempo si chiede a Barun di pensare dove potrebbe essere Varkman con Kalina. Barun dice che lui e Garruck ci ragionaneranno su con la mappa, per pensare ai possibili rifugi dove si potrebbero essere nascosti.
Kailah studia con Dust per migliorarsi con il volare. Lui le fa un bel discorsetto dicendole di stare attenta perchè chi vola è il bersaglio tipico. "Quello è un incantesimo per andarsene, per fare cose... ma non per combattere... e poi per divertirsi, naturalmente!"Nel tardo pomeriggio del 13 si parla con Yara, c'è Alman presente.
Yara sta meglio, più in forma, benchè ancora denutrita. E' vestita da paladina e nella stanza ci sono lo scudo e la lancia, reliquie potenti.
Yara dice a Colin che quando vuole lui e Blanche etc si possono trasferire nel Sanatorio, dove ci sono molti pazienti.
"Intanto dobbiamo individuare le cure" dice Colin.
"Quando avrete qualcosa in mano, una possibile cura, potete trasferirvi nel Sanatorio e lì troverete quel che vi serve. Vi serve anche andare a cercare deii materiali?"
"S', stiamo andando domattina, facciamo una spedizione con una guida"
"Mi è venuuto a parlare il Sergente Rock, che organizza le pattuglie e le vedette, e mi ha detto il problema dei Risvegliati, questo potrebbe significare che Annie non potrà venire con voi" dice Yara.
"Per me non è un problema" dice Colin, "però loro non sono soldati potenziati, sono persone infette... non dobbiamo sfruttarli troppo insomma, possiamo usare le loro capacità ma senza abusarne" dice Colin.
"Credo che Rock li voglia mandare ad abbattere i Risvegliati" dice Yara.
"Sìsì, va bene, l'importante è che non facciano turni tripli... che non esagerino insomma negli incarichi" dice Colin.
Parlando degli accordi diplomatici, Yara dice che vuole che la fazione con cui ci si deve accordare sappia di dire ai prori soldati ammalati di venire al Sanatorio, e saranno liberi di fare quel che vogliono, restare a Ghaan o andarsene. "Vorrei iniziare a condividere con loro la città e poi devono essere ripristinate le carovane il prima possibile, anche per permetterci di andarcene"
Suggerisce di andarlo a trovare, Billund, e chiedergli se preferisce parlare ufficialmente con Yara o fare l'intermediario tramite noi.
Poi chiede di incontrare il Nordro. "Sono pronta a riceverlo, mi è stato detto di che si tratta, potete dirgli che domani potrà venire qui a parlare con lei"

Colin con Kailah e Sven e tutti vanno da Garruk a convocarlo.
Garruk si è un po' ringalluzzito, sembra stare meglio. Colin gli dice che Barun lo ha mandato a chiamarlo, perchè deve fare protezione presso la casa di Blanche. Garruk prende le sue cose, armi e armature, e viene da Blanche.
"Come sta il vecchio?"
"La malattia gli ha preso male, ma lui risponde bene"
"Ma c'è speranza di salvarlo, secondo te? O devo iniziare ad abituarmi che dovrò perdere un altro amico?"
"La speranza c'è, ma non è tanta" dice Colin.
Garruk gli tira una gran pacca sulla spalla. "Abbiamo perso un sacco di gente per fa' sta cazzata... i libri di storia diranno se ne è valsa la pena".
"Ma noi non li leggeremo" commenta Colin.
Garruk contento, arriva da Barun e si istalla.
Già che ci siamo, Blanche deve spiegare a tutti cosa bisogna cercare.
Blanche descrive circa 10 tipi di erbe, le descrive tutte. Disegna le erbe in modo che sia più semplice trovarli, e spiega gli

ambienti in cui crescono.
Vegono mappate le aree dove è più probabile trovare le erbe. Alcune si proveranno a trapiantare in piccolli vasetti e portarle vive, in altri casi bastano foglie, radici o altro.
"Se la zona è tranquilla ci potete restare anche un giorno in più, più roba si trova meglio... per pernottare dipende molto da cosa è rimasto, se i rifugi sono stati distrutti o occupati... o si trovano..."
Parlando dell'eventualità di incontrare soldati di Ghaan, Kailah dice che bisogna evitare di ammazzarli ad ogni costo, meglio darsi prigionieri.
Bohemond dice che va da Billund e si fa fare una malleveria di presentazione. Lo accompagna Sven, nessun altro ha volta di andarci.

Kailah va a dire a Giada che l'indomani il Nordro sarà ricevuto da Yara. Giada è molto contenta. Poi si informa della faccenda di Kalina, e Kailah glie la riassume, "abbiamo chiesto ai nostri amici elsenoriti, in qualche modo proveranno a contattarla loro. La cavigliera purtroppo non serve più a nulla".Bohemond va a parlare con Billund, che sa che il gruppo si è accordato con Mandy. "Ho ricevuto la delega che posso rappresentare la mia fazione presso Yara."
"Yara ti aspetta"
"Bene, domani vado a fare il delegato, sono lieto di partecipare a questi accordi di pace" dice Billund, contento.
"Sono anche venuto a dirti che faremo una spedizione per cercare delle erbe curative, ma ci porterà in territorio che ... non nemico... è comunque un po' ambiguo"
"Si, troverete sicuramente dei presidi di Ghaan, è una zona presidiata. Io vi scriverò una lettera sigillata con la ceralacca, ve ne darò due copie, ve le darò, voi non l'aprirete e le darete ai presidi della zona, così non vi daranno fastidio. Dite che la malleva è del Delegato Billund". Prepara ben due malleverie identiche e sigillate.
Saluti, lui va a dormire presto.

Spedizione erboristica verso Nord

14 aprile, la spedizione erboristica parte. Partecipano:
- Jason Mudd
- Bohemond
- Colin
- Engelhaft
- Kailah
- SvenVengono portate provviste per 3 giorni, tende, contenitori per le piante, sia vive che essiccate, bisacce utili ma un po' ingombranti.

"Ci sarà da guadare un paio di torrenti e salire su una mulattiera, puntando a delle capanne di montanari... se le troviamo e sono libere ci dormiamo, sennò vediamo. Non dovrebbe piovere per fortuna".
Si parte di buon mattino dall'uscita Nord.
Si avanza parallelamente alla costa, in lontananza si vede il mare. C'è una collina davanti e dopo un'oretta si vede sopra la collina una torre, una delle torri di Ghaan: Liesel. Sventolano stendardi di Ghaan, sembrerebbe presidiata.
Dopo un paio d'ore da nord-est arriva una pattuglia di soldati di Ghaan che si avvicinano in assetto da guerra.
Ci si ferma a distanza di sicurezza.
Questi hanno un'aria professionale e ben messa, a differenza delle truppe molto raccogliticce che sorvegliavano la zona sud.

Incontro con le truppe di Ghaan

Il capo del Plotone "Noi siamo l'esercito di Ghaan, voi prvenite dalla città di Ghaan. Dichiarate il vostro scopo"
"Stiamo cercando materiale necessario per trovare una cura per la Carminia" spiega Kailah.
"Non so di nessuna spedizione autorizzata a fare queste ricerche, devo chiedervi di tornare indietro" dice la guardia.
Bohemond tira fuori la malleveria di Billund.
"Questa potrai usarla una volta sola" spiega. "Se quello che è scritto qui dentro mi convince, tu non avrai problemi finchè sarai in vista di quella torre"
La guardia spezza il sigillo e legge. Annuisce, è soddisfatto.
"D'accordo, si può fare. Ma ci sono delle cose che dovete sapere. Non siete gli unici visitatori, abbiamo ricevuto avvistamenti di cadaveri ambulanti, risvegliati come li chiamate a sud. L'ordine è di abbatterli a vista e di decapitarli. Ma non abbiamo le risorse per battere il territorio di notte, ed è più facile e più rischioso incontrarli di notte. La notte siamo di solito nella torre. Non abbiamo chiaro il numero, se li incontrate... se non siete in grado di gestirli venite verso la torre, ma non aspettatevi aiuti... siamo due squadre attive ma ci fermiamo quando cala il sole."
"Se venissimo a dormire nei pressi della torre?" chiede Colin.
Lui dice il massimo entro cui ci si possa piazzare. Non troppo vicino.
"Oppure delle rovine... noi sappiamo gestirli, a sud ce ne stanno tanti... ma se sono troppi.."
Lui consiglia lo stesso posto che suggeriva Jason Mudd, le case dei montanari.
Si parla un po' di Risvegliati, e si va dopo saluti cordiali.
La natura qui è abbastanza incontaminata, ruscelli e acquitrini. Nessuna traccia di contaminazione come invece a Sud.

Si inizia dopo un po' il lavoro di raccolta delle erbette nei pressi del primo ruscello.
Tutti si mettono al lavoro e iniziano a raccogliere piante, con una certa fortuna pure.
La giornata avanza, si mangia e si prosegue nella ricerca delle piantine.
Non si vedono tracce.
A una cert'ora Jason dice che è il caso di andare fino alle casupole. Si risale una mulattiera.
Dopo un po' molti vedono una fattoria, con un gruppo di due case, un cortiletto e un altro edificio, forse un granaio. Kailah vede però anche che la fattoria sia in attività, perchè in uno dei cortiletti c'è una sagoma che si muove. Ma purtroppo non sembra proprio un normale contadino: cammina in un percorso strano, c'è qualcosa di sospetto.
Si decide di proseguire verso la nostra destinazione, senza fare la deviazione.

Notte movimentata alla fattoria abbandonata

Ecco la destinazione al tramonto, non sembra esserci anima viva. Si vedono delle tracce compatibili con un saltuario utilizzo del luogo.
Si controlla che non ci sia nessuno dentro, e poi ci si barrica il meglio possibile. Ci sono tre edifici, se ne rinforza uno solo.
Kailah fa una valutazione per vedere se si possono utilizzare le 2 porte degli altri 2 edifici per barricare le finestre dell'edificio più grande. Jason non è molto contento che le porte vengano danneggiate, però Kailah insiste e barrica le finestre anche a costo di sfasciare una delle porte.
Per la notte vengono predisposti turni di guardia doppi:
-Colin Jason
-Sven Engelhaft
-Kailah Bohemond
Non si fa il fuoco, ma si accumula un bel po' di legna in due punti, a distanza di Potere Magico, in modo da poterli accendere al bisogno. Tutti si mettono dentro la casetta, che è proprio stretta stretta.

Nel primo turno di guardia, Colin e Jason, è notte, a un certo punto, nel silenzio totale, con il lontano frinire delle cicali che si azzittiscono. Colin inizia a sentirsi inquieto. Crede che qualcosa lo stia osservando, si sente a disagio.
Guarda dalle feritoie.
Vede un tizio che osserva la casetta, sul limitare degli alberelli. Ha dei vestiti da contadino, troppo leggeri per la stagione.
"Abbiamo visite" dice a Jason, e glie lo indica. Jason si avvicina e guarda.
"Io però non vedo niente..." dice Jason. Il tizio è sparito.
Guardano dalle altre finestre.
Non lo vedono più.

Passano ad Engelhaft e Sven il turno, e riferiscono quel che hanno visto.
Engelhaft minimizza. "Dormi tranquillo, se gratta lo eliminiamo"
Dopo un po' sentono a un angolo dei rumori che vengono da fuori, come un orso che si struscia.
"Stanno a grattà, che gli diciamo a questi??" dice Engelhaft.
"Facciamo silenzio e vediamo se la situazione peggiora: uscire è complicato" dice Sven.
"Accettimamo sto fatto, e facciamoli dormire anche se grattano" dice Engelhaft
Nel giro di qualche minuto sentono il rumore che si trasferisce verso su.
Sven e Engelhaft esitano, Engelhaft carica la balestra.
"Sveglia senza far rumore gli altri" dice Sven. "Adesso si, svegliamoli, è a rischio crollo"
Si sente il rumore di passi, c'è qualcuno branncola sul tetto.
"Dici che è il caso di svegliarli?" Engelhaft inizia a svegliarli.
Inizia a tirare cazzotti sul tetto.
Engelhaft sveglia tutti con molta calma.
Si sente uno che picchia nell'angolo e uno sopra.
Tutti si attrezzano e si armaturano. Intanto ce ne stanno due sul tetto.
Il tetto inizia a smottare."Accendiamo il fuoco fuori" dice Kailah, e si avvicina alla porta. Sven si mette con lo scudo a aprire la porta e Kailah dalla spalla dietro farà scintilla.
Ma appena Sven apre, davanti alla porta, in attesa, ci sono due Risvegliati. Sembrano un po' meno stupidi del solito, come pilotati.
Sven prova a richiudere la porta e spinge, i Risvegliati spingono dall'altra parte. Sven li tiene, la porta non si apre. Allora Kailah lancia l'incanteimo FORZA MAGICA e li spinge, sbilanciandoli, poi arretra facendo spazio a Bohemond, subito dietro
Bohemond e Sven avanzano e attaccano i due Risvegliati, approfittando del fatto che sono sbilanciati. Intanto Engelhaft punta il tetto con la balestra, temendo che si possa rompere qualche asse, e Colin controlla le finestre.Sven si sporge e attacca in modo molto efficace il primo dei due Risvegliati. Bohemond subito dietro colpisce l'altro, e nel giro di pochissimi attimi i due Risvegliati sono a terra, brancolanti.
Nel mentre il tetto scricchiola e sembra per star per sfondarsi, ma appena i due alla porta sono spacciati, gli altri saltano giù dal tetto e si danno alla fuga.

Si scorge un'altra sagoma in lontananza, che pure fugge saltando giù da una piccola scarpata: si tratta forse di un Loquens che controlla gli altri?
Impossibile inseguirli, sarebbe troppo pericoloso. Non resta che decapitare i due feriti e aspettare che passi il resto della notte.

Mattina del 15 aprile, raccolta di erbette

I nostri si svegliano dopo una nottata un po' faticosa nel rifugio di campagna.
"Intorno a questa collina recuperemo le erbe per una mezza giornata, poi torniamo a casa, visto che non ci conviene passare la notte qui di nuovo".
La mattina trascorre nella raccolta delle erbe in una valle circondata da colline, che è ricca di piante adatte. Sven, che non si dedica a cercare vegetali, passa il tempo guardandosi intorno, e si rende conto che nella collina più ad Est ci sono dei movimenti, difficile capire se si tratti di guardie o di Risvegliati. Non troppo lontana si scorge la torre di Ghaan. Dall'altra parte, verso Ovest e il mare, si scorgono dei fuochi in lontananza, probabilmente segnali di fumo. I due segnali probabilmente stanno comunicando la stessa cosa.
"Cosa c'è lì, fattorie?" chiede Sven a Jason.
"Sì, ci sono fattorie che io sappia. A occhio segnalano problemi" dice Jason. "Non conosco il codice ma secondo me stanno indicando qualche emergenza"
"Ci sono posti di approdo lì vicino" chiede Sven.
"No, in quella zona non ci sono approdi"
"Beh, ci sono i fottuti uomini pesce" dice Bohemond.
"Vabè, questo è quanto..." dice Sven, "immagino staranno segnalando alla torre"
"Non è che abbiamo molto da fare, probabilmente ci tengono d'occhio i Ghaanesi per evitare che facciamo stronzate tipo cambiare attività rispetto a quelle che abbiamo comunicato con la malleva"
"Il problema sono i segnali di fumo" dice Sven
"Non possiamo far niente, dobbiamo cercare queste erbe...." dice Bohemond.
Più o meno un'oretta dopo il segnale si scorgono luccichii dal lato della torre, e poco dopo si vede un Plotone di otto cavalieri che velocemente avanzano nella nostra direzione.
Dopo un po' si rende utile prendere qualche precauzione. I cavalieri sono militari di Ghaan, con i colori bianco e rosso. Hanno bei cavalli. Rallentano per avvicinarsi al gruppo e si fermano a una ventina di metri da gruppo.
Il loro capo si leva l'elmo e si presenta come Gunther. "Voi siete i soldati provenienti da Ghaan che state cercando le erbe per la malattie, giusto?"
A conferma, chiede di poter vedere l'altra malleveria, pur senza aprirla.
"Siamo diretti lì dove vedete le colonne di fumo, dove probabilmente hanno problemi con dei morti che camminano".
I nostri riferiscono dell'incontro notturno e danno qualche consiglio su come si trattano i Risvegliati in generale, e i Loquens nello specifico.
Gunther è un tipo prestante, ma decisamente anziano. Anche gli altri del gruppetto sembrano piuttosto vecchiotti.
Sven si preoccupa di avvisare il Plotone del fatto che i cavalli si comportano in maniera imprevedibile e irrequieta davanti ai Risvegliati. "Vi consiglierei di combattere da appiedati".
"A che distanza sono stati avvistati?" chiede Bohemond.
Lui dice che il giorno prima è stata attaccata un'altra fattoria.
Kailah dice che se hanno problemi possono suonare il corno e barricarsi e, semmai, li andiamo ad aiutare. Loro ringraziano e partono.
I nostri si rimettono a raccogliere le erbette, con Sven, Bohemond e Jason di vedetta.
Dopo un'oretta la prima colonna di fumo si affievolisce, e poi svanisce, come se avessero spento il fuoco. Sembrerebbe un buon segno.
Passa un'altra oretta e succede la stessa cosa nell'altra fattoria.
E' il momento di distribuirsi il carico tra tutti, ed è piuttosto ingombrante. Colin è piuttosto soddisfatto della raccolta.

Ritorno verso Ghaan, gli sfollati

Mentre i nostri stanno tornando verso Ghaan, incontrano di ritorno gli otto cavalieri. A una certa distanza si scorge che i cavalli sono ancora otto ma le persone sono diventate 12, perchè hanno caricato una famiglia di contadini: una signora, due figlie adolescenti e un bambino.
Il gruppo si avvicina e purtroppo Engelhaft e Sven si rendono conto che, benchè i soldati siano sani, la signora sembra avere delle tracce di sangue un po' sospette. Il bambino ha una gamba fasciata, ma sembrerebbe una slogatura, e le ragazze sembrano sane.
Gunther racconta che la prima fattoria era ormai caduta, non c'era più nulla da fare, c'erano tre Brancolanti e avevano ucciso il proprietario, la moglie e i due figli maschi, che si erano chiusi ma non ce l'hanno fatta. "Li stavano proprio mangiando, è stato abbastanza disgustoso".
"La seconda casa siamo stati più fortunati, loro si erano chiusi dentro bene in un ambiente più difendibile, è stata molto brava la signora Marid, che è riuscita ad accendere il segnale e portare la famiglia in salvo... tranne il marito... che li ha attirati lontano dalla casa".
"Come ti sei fatta quella ferita?" chiede Colin alla signora.

"Ho cercato di aiutare mio marito... che mi ha spinta via, graffiandomi" spiega la signora.
"Possiamo controllarla?" chiede Colin. La signora acconsente.
Amaramente Colin si rende conto che la ferita è infetta, la signora è spacciata.
Bohemond si ricorda che in effetti Madre Magdalene potrebbe rappresentare una speranza.
"Posso dare un'occhiata pure io?" chiede Engelhaft, e si avvicina. "Guarda pure..." dice Colin. "Purtroppo sei stata infettata..."
"Ah... è grave? E' una cosa grave?" chiede la povera signora.
"E' molto grave" risponde Colin.
Anche Engelhaft riconosce i segni del contagio.
"Mi dispiace, temo che dovremo applicare il protocollo anche con te" dice Colin.
Il Comandante scende e dice alla signora di restare in sella, e poi avanza verso Colin.
"C'è qualche modo di salvarla? Magari amputandole il braccio..."
"Non in quel modo, ci sono tentativi sperimentali ma non faremmo in tempo...." dice Colin. "Non avresti potuto far niente" aggiunge.
"A Ghaan potrebbe esserci una speranza per questa donna" dice Bohemond, "però bisognerebbe essere velocissimi"
Gunther dice che lui non può attualmente entrare a Ghaan, e non può dare due cavalli al gruppo. "Potrei venire con voi, 3 cavalli in tutto: lei su un cavallo, lui su un altro e uno del gruppo sul terzo cavallo. Se c'è anche solo una speranza che questa donna possa sopravvivere, proviamoci".
Organizza. Il suo secondo porterà tutte le informazioni alla torre.
"Datemi quello di voi che cavalca meglio" dice Gunther.
"Da Paladino, tutto sommato sento che è un incarico coerente con il mio ruolo" si propone Bohemond.
Le ragazze sono confuse, i soldati le tranquillizzano molto. "A Ghaan c'è il Sanatorio, lì sarà curata".
I tre cavalieri, Bohemond, Gunther e la donna legata al cavallo partono a buona velocità. I soldati con le due ragazze e il bambino vanno alla torre. Gli altri del gruppo tornano a piedi verso Ghaan, dove si prova ad arrivare in tarda serata.

Un tentativo disperato

Bohemond, Gunther e la donna galoppano verso la città e vengono fatti entrare dopo una breve perdita di tempo. La presenza di Gunther crea un po' di scompiglio ma Bohemond garantisce per lui.
Riguardo l'identità della donna, Bohemond chiede una guardiola e di far venire Madame Crystal immediatamente. Li fanno entrare nella guardiola, la donna è febbricitante.
Arriva Crystal dopo una mezz'oretta.
Bohemond le spiega velocemente la situazione. "Questa donna è contagiata dal morbo dei Risvegliati ma Madre Magdalene potrebbe avere una soluzione per questa piaga.... è importante che non si perda un solo istante...."
Crystal, in disparte, dice: "ma come trovo Magdalene?"
"Logan Treize sa dov'è, e probabilmente Garruk potrebbe sapere dov'è Logan... e Garruk sta da Blanche" dice Bohemond.
Crystal va a cercare Madre Magdalene.
Il tempo passa. Il povero Gunther intanto sta cercando di tranquillizzare la donna con un po' di discorsi ottimistici. La donna è sempre più febbricitante.
Dopo un paio d'ore, quando ormai la donna sta collassando con una sospetta schiumetta bianca dalla bocca, e le vene hanno un brutto colorito, si palesano Logan e Madre Magdalene.
Bohemond li saluta: "ci serve un miracolo"
Magdalene si inginocchia sulla donna, le controlla le gengive, la osserva attentamente alla luce di una lanterna, le guarda gli occhi... le mani... poi singhiozza e scuote la testa. "Siamo arrivati troppo tardi, nulla può salvarla. L'unico modo per aiutarla, in questo momento, è un atto di pietà"
Bohemond sospira e Gunther dice che se ne occuperà lui, e chiede a tutti di fare qualche passo indietro. Poi compie il rito di purificazione, decapitando la malcapitata.
Logan mette una mano sulla spalla a Bohemond. "Hai fatto quel che hai potuto, ma da quel che capisco non è il luogo giusto, a prescindere dal tempo. Siamo impotenti qui, lo capisci?"
"Lo capisco. Forse un domani alla Sacra...." dice Bohemond.
Logan e Madre Magdalene se ne vanno.
Gunther sospira. "Per non rendere inutile questa spedizione, vorrei conferire con uno dei vostri ufficiali, se possibile".
Bohemond acconsente e lo lascia nella guardiola e va a cercare Alman. Gli spiega quel che è successo mentre vanno.
"E che vuole, un premio?" chiede sarcastico Alman. "Una ricopensa?"
"Non credo che voglia questo, solo forse guardare in faccia i suoi futuri alleati"
Restano da soli Alman e Gunther.
"Cosa vuoi, ho poco tempo" dice Alman, che esce dopo circa 10 minuti.
"Quanto è grave la situazine dei risvegliati a Nord?" chiede poi Alman a Bohemond.
"Parecchio grave, ci sono Loquens che manovrano i movimenti dei broocchi" spiega Bohemond. "Si stanno moltiplicando aggredendo le fattorie, sono bene organizzati a crescere di numero"
"Ho capito, abbiamo un'altra seccatura", e Alman torna da Gunther, gli dice che lo accompagna da Lady Yara.
Bohemond torna alle stanze e poco dopo tornano tutti gli altri.

Nella mensa dei soldati arrivano molte notizie di attacchi di Risvegliati alle fattorie a Nord.
Colin è soddisfatto della grande raccolta di erbe, va da Blanche quando già sta dormendo.
Kailah chiede a Garruk della zona dove potrebbe trovarsi il nascondiglio di Kalina. "Ho buone notizie, ci ha anche aiutato il Tenente... è passata Crystal a cercarlo ed è venuto... abbiamo guardato insieme la mappa e abbiamo proprio il rifugio dove dovrebbe proprio stare Kalina con Varkman"
Saluti, tutti tornano a riposare.

16 aprile: alla ricerca del contatto con Kalina

Colin suggerisce di ridurre le entrate a Ghaan e una quarantena di qualche ora a chi vuole entrare in città, per evitare che entri gente infetta.
Mentre il gruppo parla di come mettere in sicurezza la città, si sente da sotto un araldo che dà indicazioni alla popolazione sul Morbo dei Risvegliati, pur senza nominarlo esplicitamente, bensì alla larga. L'araldo dice al popolo di portare tutti i malati al Sanatorio.

Colin va da Blanche e Kailah lo accompagna.
Incontano Billund. "Qui scriviamo la storia, un trattato che è un capolavoro, stiamo scrivendo" dice tutto soddisfatto.
Blanche sta organizzando il trasloco di tutto il laboratorio al Sanatorio. Barun è sveglio e sta facendo colazione. Purtroppo non riesce a parlare bene, quindi ci pensa Garruk, già impegnatissimo nel trasloco, a spiegare a Kailah sulla mappa dove sta il nascondiglio di Kalina.
"Non può che stare qui" indica Garruk. "Lui stava ferito quando ha superato il fiume, sicuramente ricordava il molo presso l'abitato di Renmar".
In pratica sarebbe un posto al di sotto delle Montagne della Follia, neanche lontanissimo da Ghaan. "Varkman si ricorda certamente di questo abitato, ci ha attraccato più volte la Disperata e c'era una nostra base, una cantina sotto una locanda chiusa da tempo, ed era ben fornita di strumenti utili, diciamo, quindi armi, armature e così via, sono certo che Varkman ha fatto base lì"

Kailah, Bohemond, Sven e Engelhaft vanno da Judok.
"Abbiamo il posto dove probabilmente stanno" dice Kailah.
"Bello, molto bello" dice Judok, poi va a parlare col Principe. "Noi conoscere, lì molo, approdo, noi usato. Ma lì..." Slaine traduce. "è tutto devastato lì, neanche una casa in piedi"
"C'è un rifugio sicuro" spiega Kailah, "un nascondiglio"
"Unico problema, lì gamberonii corazzati. Molto buoni da mangiare ma molto affamati di chiglia di nave, fastidiosi da togliere. Ma tanto non ci dobbiamo andare con la nave" dice Aiden.
Judoc spiega: "dovete fare questa cosa, radunare la ciurma, in cui Kailah è il capitano, devi radunare tutta la ciurma di quelli che ti hanno accompagnato in questo viaggio. Quelli vivi... deve essere la gente precisa che ha fatto viaggio con te"
Kailah ci pensa su. Tutto il gruppo, e anche Dust sicuramente.
"Quando la facciamo questa cosa?" chiede Kailah.
"Stanotte, luna piena. Buon momento, buona ricorrenza. Noi vedere qui prima di mezzanotte per preparare tutto: portare equipaggiamento di nave quando è iniziato viaggio, oggetti a cui voi affezionati che potrebbero essere vosti cimeli, tesori. No soldi, no cose per comprare altre cose, ma oggetti finali. Poi ci spostiamo in riva al mare, io trova posto".
Kailah va a chiedere a Rock il permesso per il gruppo per violare il coprifuoco. Rock acconsente senza problemi e avverte le guardie della zona del porto.
Kailah va a parlare con Dust del rituale della sera. Dust è contento: "le pagliacciate non me le perdo di sicuro"
Kailah chiede a Giada consiglio su come convincere Kalina a abbandonare la presa su Vesa l'Innalzato. "La conosco molto bene, lei sta certamente perseguendo uno scopo... strano che coltivi solo un sentimento di vendetta... cercate di capire cosa vuole, non può essere solo una cieca vendetta... cercate di capire qual è il suo obiettivo, se vuole ottenere qualcosa di specifico. Kalina non agisce mai senza un piano, è più razionale di così. E poi... non ci rimanere male ma Kalina non rinuncerà a un suo obiettivo senza chiedere qualcosa in cambio di equivalente. Se volete convincerla a distanza dovrete offrirle qualcosa in cambio. Non so neanche io cosa... e poi te lo dico... non ti starà simpatica, e non ti biasimo, però ci vuole bene davvero, a noi. Io sono certa che quel che si è messa in testa di fare lo sta facendo anche per noi, per garantirci un futuro"

Bohemond va a cercare Annie e Aiza, e riferiscono di avere ammazzato 6 o 7 Risvegliati che vagavano ai bordi Est della città. "Bisognerebbe capire da dove vengono, e tra qualche giorno ci spingiamo nei villaggi a Est di Ghaan per capire da dove escono per intervenire alla radice" spiega Aiza. "Si sta cercando di accentrare la popolazione, anche se i contadini in questo periodo sono restii ad abbandonare i campi e gli animali"

Organizzazione del Nosocomio

Colin lavora al trasloco e si occupa di Barun. Ancora non ci sono nuovi pazienti al Nosocomio, ancora non c'è l'editto della dichiarazione di Ghaan "città aperta", anche se forse arriverà in serata. Non si sa bene quali saranno le condizioni.
A sera viene fatt il proclama: i Ghaanesi hanno diritto di accesso alla città, per una serie di motivi all'ingresso bisogna

dimostrare di essere in buona salute altrimenti si viene portati al Nosocomio. Sono vietati gli alterchi, non si può girare armati (tranne i soldati di Angvard) e continua a essere in vigore il coprifuoco. L'editto sarà in vigore dall'indomani mattina.
Crystal presenta la squadra, ci sono circa 10 "infermieri", che collaboreranno con le attività di cura, e 7 cittadini volontari di Ghaan, con competenze mediche.
Crystal poi chiede a Colin di tenere gli occhi aperti per qualche persona contagiata dai Risvegliati e dice di spiegare tutto a infermieri e volontari, come riconoscere le ferite e come gestire questi casi. Colin organizza anche una serie di stanze di sicurezza per i possibili infetti, anche grazie ai sotterranei.

Il rituale di Judoc

Judoc accompagna il gruppo in riva al mare, dove ha trovato un posto perfetto, su una scogliera alta sul mare. E' molto soddisfatto, ha fatto un circolo di grosse pietre, dentro cui ci dobbiamo sedere in cerchio.
Judoc prende delle erbe che dovranno annusare lui e Kailah. (Slaine traduce).
Kailah sceglie come oggetti: l'arco BUONA FORTUNA, una delle frecce del Principe, Mappe di Luoghi Sacri
Engelhaft sceglie: il simbolo di Kayah, la Sacra Bolla dell'Inquisizione e le ampolline di acqua santa
Bohemondo sceglie: yagerin, la spada Annie, lo scudo con il simbolo di Dytros
Colin sceglie: lo stocco e gli attrezzi di Morgoblath
Sven sceglie: liquorino, braccialetto e spada
Quanddo Judoc vede il braccialetto sgrana gli occhi e chiede di prenderlo in mano un attimo.
"Tu dove preso questo?"
"L'ho trovato a terra vicino a un poveraccio che era stato crocifisso fuori dal porto di Uryen"
"Questo oggetto importantissimo per questo rituale, questo darà enorme aiuto perchè questo a sua volta cimelio di comandante di nave benedetto. Questo fondamentale, meno male! Ottimo!!"
Dust sceglie: ciondolo protettivo, anello, coltellino bello.
"Non sono gli oggetti più potenti che ho ma sono quelli a cui sono più affezionato"
"Io conosce zona, io immagina, questo vantaggio enorme" dice Judoc. "Molto forte questo rituale, propizio, luna piena, io stato, cimelio attivo... fantastico. Adesso io accendo braciere e io e te Kailah respiriamo"
Kailah respira proprio faticosamente una puzza terribile di fungo.
"Molto importante tanto respiro..."
Mal di testa per Kailah, sensazione di spazio confusa, Judoc recita uno strano mantra. Tutti assistono a questa pagliacciata.
Kailah ha la sensazione di stare in acqua, in mare. I compagni sono percepiti ai lati, le luci si affievoliscono. Judoc invoca Kalya Nyad, Kalya Niad... puoi sentirci?
Dust ascolta con aria ironica, fa un po' le facce.
Engelhaft intanto si rende conto che il rituale non è delle tenebre, è molto folkloristico, una specie di rituale druidico.
A un certo punto... Judoc inizia a parlare con una voce diversa, femminile, che in effetti ricorda quella di Kalina. Parla anche meglio la lingua greyhavenese.
"Non amo queste intromissioni" dice la voce di Kalina.
"Sono Kailah e ti chiedo scusa. Devo chiederti di liberare l'innalzato che è stato ferito con la daga che mi hai dato..."
"tu non sai abbastnaza, io ho visto dentro di lui"
"non vi hanno detto tutto. Io so, voi no"
"Kralor" dice Kalina.
"chiedi loro di Kralor"
"dobbiamo parlare ancora di faccia"
"noi sappiamo dove sei, se lo liberi possiamo venire"
"Liberarlo non è la cosa giusta, venite a prenderci, parleremo poi"

Dopodichè Judoc tossisce tantissimo, poi vomita schifosamente. Vomita una sostanza verde orrida. Vomita dal naso, dalla bocca, quasi soffoca.
Gli viene dato un panno e si riprende. E' molto traumatizzato, si va a lavare nell'acqua del mare.
Judoc racconta di averla vista "sottoterra" in una cantina.
"Era da sola?"
"Io ho visto solo lei" dice Judoc. "Io prestato occhi e bocca a lei, lei visto te"
Kailah dice ai compagni di organizzare una spedizione di recupero via mare, magari con la nave del Principe, per raggiungere Kalina e Varkman.

Judoc chiede di farsi accompagnare alla casetta di Aiden, visto che è molto provato e fatica a camminare. Apre la porta il Principe.
Chiede com'è andata, Kailah gli dice che è andata bene. "Dovremo fare un viaggetto per mare"
Aiden indica il bracciale. "Anche io guadagnato compimento di missione affidata da Sacerdotessa delle Ombre. Anche tu compiuto missione, e lei ora in debito con te, tu puoi chiedere qualcosa e lei dovere accettare. Lei deve accettare cosa tu

chiedere, se lei può lei deve soddisfare" spiega a Kailah.
"E lei ci sarà debitrice due volte adesso, perchè la dobbiamo andare a salvare" dice Kailah.
"Ah avventura!!!" dice il Principe.
Notte fonda del 16 aprile.

Mattina del 17 aprile: novità al Sanatorio

Al mattino del 17 aprile Colin, che ha un incarico al Sanatorio, di buon'ora si presenta un piccolo gruppetto di facce note: Logan, Madre Magdalen e Quorton Kraven.
Madre Magdalene chiede di parlare con Colin. Si presenta con un contenitore con una sostanza nera marmellatosa. "L'ultima volta non ci sono riuscita, e tante altre volte falliremo, ma prima o poi ci riusciremo". E poi dichiara di volersi stabilire al Sanatorio per curare quelli che si presenteranno con il Morbo dei Risvegliati.
Colin le dà gli appunti di Luther, lei è molto interessata e vuole specializzarsi proprio sul Morbo dei Risvegliati. Anche Logan si stabilisce al Sanatorio, occupandosi della sicurezza. Quorton viene a informare Kristal che deve parlare con Barun, che l'ha convocato.
Crystal lo accompagna da Barun e parlano un quarto d'ora, poi mormora qualcosa a Crystal, la quale poi spiega a Colin che Quorton è il suo nuovo comandante. "Non ho mai fatto troppa attenzione a queste cose".
Dopo un po' Quorton Kraven arriva alla caserma, insieme ai soldati: lui comunica che diventerà il nuovo comandante, per incarico di Barun.
Dopo un po' aprono i cancelli del Sanatorio e entrano i primi potenziali pazienti, tra cui numerosi soldati di Ghaan coi sintomi della Carminia.

Si va al Sanatorio, si parla con Colin e gli si chiede se si può parlare con Barun. E' peggiorato ma non è ancora morto.
"Ci stanno i miei compagni che ti volevano dire due cose"
"E che ti pare, l'ho nominato a caso Quorton... vabbè falli entrare" dice Barun.
Tutti entrano, Barun sta molto male e ha un respiro assai pesante e faticoso.

"Sono ancora vivo!"
"Siamo venuti a disturbarvi perchè vorremmo andare a recuperare Kalina e Varkman"
"E come sapete che sta lì?"
"Ci abbiamo parlato. Abbiamo fatto un rituale che..."
"NOn lo voglio sape'" dice Barun, che sta faticosamente scrivendo qualcosa.
"Sono in un posto pericoloso... ci accompagnerebbero gli Elsenoriti"
"Perchè non Quorton? Vedetevela con lui"
"Va bene?"
"Certo che sì, sono soldati di Uryen"
Saluti e ringraziamenti.

Si va alla caserma da Quorton.
"Mi ricordo di voi, soldati molto valorosi, cazzuti"
Kailah spiega del fatto di andare a salvare Kalina e Varkman. Quorton è stupito e ascolta la spiegazione.
Poi si alza, prende un cilindro da un baule.
Tira fuori una mappa dettagliatissima delle coste, con molte informazioni sul mare. Gli indichiamo il punto del molo.
Sven è affascinato dalla mappa, vede tanti strani simboli sulle isolette vicino a Elsenor, sembrano simboli di pericolo.
"Aiden è un buon marinaio, mi fido di lui, siamo stati sulla stessa barca. Venite con Aiden, ci voglio parlare. Vi posso dare due dritte su quel posto."
Sven va a chiamare Aiden e intanto Quorton si fa raccontare il rituale, è molto incuriosito e interessato.
"Io la penso così, che se una cosa funziona allora esiste"

Arriva Aiden e i due marinai parlano tra loro.
"Ho deciso di affidare all'Ostara (la barca di Aiden) questa missione. Non so se sapete come funziona nelle spedizioni in cui è coinvolta una nave il capitano è lui, a prescindere dai ranghi. Il capitano sarà lui, dovete fare quello che dice lui, sa quello che vi può chiedere. Lui è la mia voce, finchè state in mare. Quando toccate terra perchè siete tornati, lui non conta più e conto io. Questo dev'essere molto chiaro."
Aiden è molto serio, professionale.
"Lui mi ha detto che si può partire anche domani, ho chiarito il margine di rischio che siamo disposti a correre. Siccome non siete espertissimi di equipaggiamento da portare, ho chiesto a lui di suggerirvi razioni e così via, potete far riferimento a Rudd per i materiali. Lui mi ha detto che la nave è poco equipaggiata, anche se in buone condizioni. Io comunque oggi pomeriggio ho chiesto il permesso di salire sulla sua barca e dargli un'occhiata"
Quorton affida la mappa a Aiden, che l'accetta con grande solennità.

Si esce dalla stanza di Quorton. Aiden contento.
"Noi facciamo tutti questo grande viaggio insieme, bene! Io penso a mangiare, bere, ci penso io. Cibo per ospiti che sono

due.... io metto per quattro. Voi venite senza animali, solo voi. Barca entra tantissima cosa, barca mia capiente, voi portate oggetti che serve. "
Spiega che ci vorrà un giorno di viaggio andare e un giorno a tornare.
"Passiamo una notte in barca, dormire in barca non buonissimo se non siete abituati ma pazienza"
Equipaggiamento: picconi, pale, assi di legno, materiali di falegnameria.
Si racconta a Giada della missione, lei quasi quasi si offrirebbe di venire a prendere Kalina ma Kailah la sconsiglia tantissimo e uindi lascia perdere.

Kailah parla con Dust. "Non fa' la cazzata di fare volare sul mare con la barca che sotto se ne va, che lo fece un amico mio e lo siamo andati a ricoje' a remi...." le consiglia.
Kailah si prepara con "polvere del sonno", casomai al dunque qualcuno non volesse salire sulla barca.
Colin invece resta al Sanatorio.

Mattino del 18 aprile

La nave di Aiden è una Tre Alberi di circa 22 metri, Ostara.
Stanno facendo il carico poco prima dell'alba, anche il gruppo viene impegnato a portare la roba a bordo.
Slaine sta abbastanza bene ma non partirà sulla nave, sta sul pontile e saluta.
Malamin, Judoc e Aiden, più tre uomini dell'equipaggio messi a disposizione da Quorton, tra cui la figlia di Quorton, Astor Wake, medico di bordo.
"Ho già preparato un'ottima tisana contro il mal di mare" e la fa bere a tutti alla partenza.
Tempo bello, mare tranquillo.
"Siamo molto fortunati, oggi e domani buono, tempo buono"
Nella stiva ci sono due muli, e seduto con i muli ci sta... Greg Lorne, della Brigata del Tramonto.

"Ma c'abbiamo un clandestinmo?
"Anche lui fa parte dell'equipaggio, molto fidato, lui molto bravo come marinaio e come combattente"
"Quando ho saputo che venivate voi ho accettato" dice Greg "Non me lo voglio perdere di salvare io Varkman, voglio porgergli io la mano per farlo salire..."
"Come si chaimano i due muli?" chiede Engrelhaft
"Estate e Inverno" dice Greg. "Ti piacciono? Mi sembra perfetto in una barca come Ostara dare nomi che attengono alla ruota del tempo"
"Sei un fine intellettuale.... mi farà piacere un po' parlare ogni tanto col Mulo Inverno"

Si contemplano le manovre navali, anche Greg aiuta e si capisce che è esperto di navi.
Arriva la tisana di Astor. Tutti noi inesperti la beviamo: fa schifo ma funziona.

Tempo buono, la nave è veloce ed è molto bella.
Kailah osserva le decorazioni elsenorite della nave e le ricopia scolpendole su assi di legno. Aiden mostra decorazioni e intarsi, spiegandoli. "Noi non portato grosso Garruk perchè lui non piace nave, qui venuta grande soldatessa Ali" Lei ha fatto il segno di Treize sulla nave.
Astor affascinata dal Principe, si dà da fare con le vele.

Verso sera, quando cala il sole, la visibilità si riduce e anche la velocità.
"Siamo vicini, non si sa mai se non si ha fretta di sbarcare, sempre meglio non suonare trombe quando si arriva, sempre meglio arrivare con sole spento e sbarcare prime luci dell'alba. Quella mossa vincente"
Si ferma la nave in attesa dell'alba.
"In molta di quest azona si sono diffusi kreepar gamberone, aragostone, micidiali in acqua, quindi molta attenzione bene la mattina"
Si vedono montagne, vengono messi in mano a tutti i remi, per capire il fondale. Parcheggia la nave in un buon posto, cala l'ancora e si dorme, sottocoperta.
Notte in mare. Notte tranquilla. Il Principe veglia e gli altri riposano.

19 aprile

La mattina sulla scialuppa ci stanno Greg, Bohemond, Kailah, Sven, Engelhaft.
Prima di tutto perlustrazione per i gamberoni: la fanno Greg e Mangusta, prima del gruppo, si fanno un giretto per capire se è un buon punto. Tornano dicendo che è un buon punto, non ne hanno visto.
Mangusta torna a bordo e scendono tutti del gruppo, si va a riva.
Si aiuta Greg da riva per ormeggiare la barca al moletto.
E' l'alba. Pianura brulla, spoglia. Ci sono le rovine di un villaggetto sul mare, il villaggetto di Renmar: in parte bruciato e in parte crollato per abbandono.
Ci sono vari scheletri in giro, probabilmente Risvegliati a cui è stata spaccata la testa ormai anni addietro.

Si cercano tracce alla ricerca del sotterraneo della stalla di una locanda, "Al Piede Nero". Ma non si vede nessuna locanda.

Greg conosce bene il villaggio. "La locanda Al Piede Nero non esiste più, seguitemi"
Ci si avvicina. Kailah trova un cartello "ERO", era della locanda.
Greg indica lo spiazzetto dove stava la stalla.
Ci sono molte travi in legno crollate. Kailah cerca di capire come sono messe le travi eventualmente per nascondere qualcosa.
"Attenti alle tagliole" dice Engelhaft. Effetivamente ci sono alcune sagome di Risvegliati imprigionati in tagliole: sono Risvegliati con testa sfondata. La tagliola era stata imbullonata sulle travi e interrata, così che fosse pesantissima per bloccare i Risvegliati.
Ce ne sono veramente tanti di Risvegliati e anche tante tante tagliole, alcuni Risveglati sono molto recenti. Ci stanno anche kreepar e robaccia varia.
Le trappole stanno proteggendo la stalla. Si cerca la botola, Kailah la trova abbastanza velocemente. E' una botola di legno un po' mimetizzata.

Toc toc, Kailah bussa alla botola.
"Sono Kailah, siete qui sotto?"
Si sentono rumori da sotto la botola.
Dopo un bel po' si sente schiavardare. Poi lentamente la botola si inizia a sollevare.
"Tira" dice una voce femminile da sotto. Kailah si fa aiutare da Sven.
Sotto ci sta Kalina con faccia abbastanza denutrita, ma con aria fiera.
"Fate i bagagli in fretta, che ripartiamo subito"
lei scuote la testa. "Aspettate un attimo" dice lei, che sta su una scala. Esce e si siede sul bordo della botola.

"Siete venuti con una nave?"
"Si si"
"Varkam non è in grado di uscire da uqi, è ferito"
"Cosa lo ha ferito?"
"Una ferita grave che si trascina da mesi" dice Kailah.
Engelhaft scende giù a vedere il ferito. Anche Sven e Bohemond scende, gli altri, Kailahe e Greg, restano fuori con gli archi di vedetta.
Sotto ci sono tre stanze, tipo un covo di carbonari. Una stanza centrale col tavolo, una stanza dormitorio e un'altra stanzetta nell'altra stanza: c'è un brutto odore di cancrena nella stanza di Varkman.
Anche Varkman magrissimo, bendato e fasciato da tante parti, pieno di ferita sulla spalla e la parte destra del corpo.
Kalina spiega: "la ferita brutta che aveva quando siamo arrivati qui è peggiorata col tempo, all'inizio ha difeso il luogo e procaccava il cibo, poi ha iniziato ad ammalarsi e non ho avuto modo di curarlo come serviva"
Engelhaft vede che Varkman sta proprio malissimo, impossibile salvarlo. Incredibilmente però è cosciente.

"Sono Engelhaft soldato di Uryen ci siamo conosciuti al Porto, ero più amico di tuo fratello Ork, ci hanno mandati per recuperarlo"
Lui mormora qualcosa. "Ti ha chiesto se sei il capo", spiega Kaliana
"No"
"Fammi parlare col capo" rantola
"Guarda, il capo sarebbe Kailah..."
Kailah viene chiamata e scende.
Varkman guarda Kailah con un occhio strano. "Sei tu"
"Eh"
sospira.
"Chi t'ha fatto capo"
"A lei è stata affidata la spedizione è con lei che devi parlare" spiega Kalina.
"Tu sei del Plotone di Sven"
Kailah annuisce.
"Sven è vivo?"
"Quindi tu.... "
Si fa mettere da seduto con l'aiuto di Kalina.
"Sono cazzi tuoi" dice. "Te la dovrai vedere tu con lei, se pensi che sarà facile ti sbagli di grosso"
Fa avvicinare Sven.
"L'ho capito subito che eri un figlio di puttana, io e te siamo uguali, ti affido " e indica Kalina, "il comandante di uno dei plotoni più fedeli ed evoti alla causa dell'esercito di Uryen. Fa' in modo che non le accada nulla o tornerò dall'inferno per farti il culo. Che grado sei diventato Sven?"
"Caporal Maggiore"

"E quindi ti sto ancora sopra" dice Varkman. "E' una promessa che fai a un tuo superiore"
"In questa situazione io non sdegnerei il fatto che ci sia un prete, qua. Forse risusciamo a scamparlo, l'inferno" dice Engelhaft.
Lui fa uno strano sogghigno soddisfatto.
Engelhaft fa la sua preghiera e quando finisce si rende conto che è morto.
Greg commenta "com'è finito, in uno scantinato, con un prete, che fine di merda" e brinda soddisfatto.
Kailah suggerrisce di caricare quel che c'è da caricare, compreso il corpo di Varkman, e ripartire.
Kalina chiude gli occhi a Varkman e gli sfiora la fronte, e mormora qualcosa in elsenorita.
Si prende il necessario. Kalina racconta la loro fuga fortunosa oltre il Traunne e il periodo in cui sono rimasti nascosti.
Quando Kalina esce vede anche Bohemond, che accenna un inchino col capo. "Ben ritrovata"
"Altrettanto"
Si organizza il recupreo di Varkman con l'aiuto del mulo.
Engelhaft fa mangiare Kalina lentamente, per riprendersi.
A metà mattinata siamo tutti sulla barca con Kalina, Astor le prepara un decotto ricostituente. Poi si parte.
Bohemond alla prima occasione buona le dice "Giada sta bene e sta anche lei a Ghaan"
"L'ho saputo in sogno, ma sono contenta di sapere che non era un'allucinazione inflitta dalla fame, ho pregato molto perchè si salvasse"
"Giada mi ha detto che era in grado di incontrarti nei sogni in virtù di una cosa che le hai dato e che le è stata tolta"
Kalina annuisce.
Poi si dà una ripulita.

Dopo un po' Kalina viene a cercare Kailah.
"E così hai fatto... quello che ti avevo chiesto di fare"
"Tecnicamente ho fatto sì che venisse usata da Bohemond" dice Kailah.
"Mi ha consentit di apprendere molte informazioni che non sapevamo, di questo ti ringrazio, sono in debito con te"
Kailah annuisce.

A notte inoltrata si arriva all porto di Ghaan. Calata la barchetta, vanno in avanscoperta Malamin e Gregg per far accendere le luci del molo per far attraccare Ostara, e tutti vengono fatti scendere.
Si ringrazia Aiden. "Missione semplice, missione migliore, niente rischi, solo gloria. Noi salvato bella donna da grinfie di risvegliati, purtroppo non salvato tutti ma lui era già morto quando salito in nave, fatto quello che potuto, però portare corpo in salvo molto importante, anima salva".
Si fa rapporto a Quorton.

Intanto Colin

Intanto Colin passa la giornata facendo sperimentazioni su Barun: la malattia per lui ormai è troppo progredita, diffcilmente lui ne uscirà vivo, non respira più bene, ma è un buon punto di partenza per studiare le cure. Giornata faticosissima, ma per fortuna non arrivano ancora contagiati da Risvegliati.
Colin parla con Annie, che dice che non ce ne stanno tanti, e i pochi li hanno fatti fuori tutti: erano tutti morsi di recente.

Incontro tra Kalina e Giada

Si salutano e si abbracciano, parlano da sole molto felici di vedersi. Giada ringrazia tantissimo.
Si fa rapporto a Quorton a cui raccontiamo tutto.
Si fa dire dove sta il corpo di Varkman.
"Quando Kalina sarà pronta e avrà recuperato le forze ditele che le voglio parlare" dice Quorton.
Kalina e Giada dormono insieme la notte.

19 aprile

Kalina ha appreso da Giada la situazione di Barun e chiede se sia possibile parlarci. Prima parla con Quorton e poi gli chiederà di parlare con Barun, eventualmente, se possibile.
In mattinata si parla con Kalina.
"Sono in debito con te" dice di nuovo Kalina. Si fa spiegare un minimo il contesto della situazione.
"Mandy Sphere è brava a mentire, ma a me non può mentire, esiste un Arandlo di Kralor di cui non vi hanno parlato, fiorito presso Dioghail. Il Risveglio Funesto è l'evento che ha provocato l'abbandono dei laboratori di Dioghail, un evento traumatico, lo stesso Vesa ignora dove si trovi questo Araldo e non sa che faccia abbia, ma sa per certo che è ancora vivo e che c'è un Innazaato originario, il Pristino di Kraalor, che è Bondred. Sulla base di queste informazioni, a me risulta che lei non vi abbia detto tutto. Perchè non vi ha parlato di questo Araldo di Kraalor? Per questo vi dico che in questo momento liberare Vesa non è la cosa giusta. Se però tu mi chiederai di liberare Vesa, lo libererò.
"L'araldo di Kraalor, uno degli araldi di Kraalor, o dei risvegli funesti determinati dal sangue di Kraalor, è del tutto equivalente alla tragedia che ha colpito Uryen e ha ucciso i nostri compagni. Io... considerando quello che è successo a

Uryen, mi sento in dovere di fare il possibile per far cessare di esistere questo araldo di Kraalor. Io chiederei che questo Araldo di Kraalor faccia la fine che merita"
"E' una cosa che ha appreso come segreto militare dal suo comandante Chad Wilson" spiega Kalina.
"Parliamone con Aiza" dice Kailah.
"Capace che Mandy Sphere non li sa questi segreti militari" dice Bohemond.
"E' comunque sotto la sua responsabilità" dice Kalina.
"Quanto tempo ha Vesa?"
"Non è in pericolo di vita attualmente" dice Kalina, " e non ho al momento intenzione di scatenare ciò che contiene. Arriverà un giorno, tra qualche giorno, in cui sarò costretta a prendere una decisione.

Pianificazione sul dafarsi

Il gruppo sta nella stanza alla fortezza a discutere sul dafarsi e in particolare come affrontare il colloquio con Mandy Sphere.
Sono tutti d'accordo sul fatto che sia necessario chiederle informazioni sull'Araldo dii Kraalor, anche se c'è il timore che Mandy possa raccontare frottole facendosi credere.
Qualcuno bussa alla porta. E' Quorton Kraven, che ha portato da fumare e da bere.
"Toglietemi qualche grattacapo, ditemi il vostro piano. Sicuramente avrete un piano...."
"In questa specifica circostanza il piano è di proseguire con le interlocuzioni diplomatiche di Lady Yara" dice Bhemon.
"Quanto ci possiamo fidare di questa fazione di ghaanesi?"
"Non tantissimo, ma al tempo stesso sono gli unici interlocutori possibili. Abbiamo elementi di cauto ottimismo... ci hanno messo alla prova perchè veramente vogliono stringere un accordo..."
Kailah spiega che dopo la liberazione di Kalina abbiamo un elemento per fare leva su Mandy Sphere, visto che Kalina ha in pugno l'Innalzato Vesa.
"Anche secondo me il rischio è accettabile, sono interlocutori affidabili" dice Sven.
"Io penso che non siano assolutamente affidabili ma non possiamo far altro che trattare con loro"
"Tu sei prete, no? Ma regge per quello che sai per i tuoi studi... ha speranza di reggere questo tipo di accordo?" chiede Quorton.
"La speranza non dipende dalla moralità o dal credo di questi soggetti, ma dalla volontà degli Dei su questa terra. Tutto sta a vedere se riusciamo a entrare nel progetto misterioso che hanno gli Dei. Il progetto è misterioso e potrebbe anche prevedere di interloquire con questi personaggi... che pure sono schiavi della tenebra"
"Secondo me si tratta di capire chi è che rema contro nelle loro fazioni" dice Sven. "Qualcuno che sia della nostra fazione che è contro è più pericoloso di qualcuno dell'altra fazione che è d'accordo. Bisogna tagliar fuori quelli che sono contro"
"Per come la vedo io questo tipo di patto può avere un futuro incerto e faticoso fintanto che queste terre resteranno alla periferia estrema del Granducato", dice Bohemond. "Un accordo di frontiera ha speranza di reggere per un po'. SUl lungo periodo servirà la buona volontà delle persone"
Quorton chiede di Colin e poi andrà a parlare con lui al Sanatorio.
"Nessuno di voi è di Uryen... immagino la prima volta sarete stati al porto, e avrete pensato chissà cosa... anche il porto fu il risultato di una mediazione" dice Quorton.
"C'è da dire che qui o si fa la pace o si fa la pace, oppure finirà male per tutti" dice Kailah.
"Sono d'accordo" esce e va al Sanatorio.

Colin sta al Sanatorio, molto indaffarato. Si trovano qui al lavoro anche Madre Magdalene e Logan Treize, che si occupa della sicurezza.
Oltre ai parecchi malati di Carminia, iniziano ad arrivare i primi 3 feriti da Risvegliati, che vengono messi in sicurezza.
Madre Magdalene dice che purtroppo lei non li può salvare tutti, può intervenire per assorbire e neutralizzare il male, ma questo la debilita molto. Decidono di concentrarsi nella ricerca di cure per il morbo dei Risvegliati, ma per proseguire gli studi di Luger bisognerebbe raccogliere materiali nelle zone a Nord di Uryen, molto rari e preziosi.
Ci sono problemi su come uccidere in modo pietoso i malati ed eventualmente come decidere chi provare a salvare.
Crystal è preoccupata anche che Lady Magdalene si ammazzi letteralmente nello sforzo di curare gli infetti. Nel dover dare una priorità, Colin suggerirebbe di privilegiare quelli che meglio potrebbero essere sottoposti a cure sperimentali.
Mentre Colin sta lì e cerca di capire come affrontare queste situazioni, arriva da Colin Quorton Kraven.
"Hai un minuto?"
Colin finisce di fare quel che stava facendo, poi ci parla.
"Quanta acqua stiamo imbarcando?" chiede Quorton.
"Tanta" dice Colin. "La domanda è riferita al morbo? Ce ne sono 3 per adesso. Ieri zero."
"Ieri zero oggi 3... sarà interessante vedere domani" dice Quorton.
"Vedo che sono tutti molto impegnati a spiegare cosa fare alle persone... sono i protocolli che salvano le vite, non noi. Noi per la maggior parte qui li uccidiamo"
"Cosa serve per contenere in modo più efficace possibile questa cosa, ora?" chiede Quorton.
"Purtroppo mura bloccate, quarantene per chi entra... quello è il sistema più efficace, anche se qui c'è pure il problema dei pozzi, questi cunicoli che permettono a chi li conosce di entrare e venire... potrebbero essere punti di accesso alla città"

Per quanto riguarda la raccolta dei materiali, vengono organizzate delle spedizioni, riferisce Quorton.
"Un'ultima cosa, che avevo detto anche ad Altman. State attenti... facciamo attenzione a come usiamo gli Innalzati. Anche se hanno grandi capacità... in realtà sono a loro modo dei malati, hanno delle necessità importanti anche dal punto di vista umano. Sono utilissimi anche per scovare i Risvegliati ma facciamo attenzione a non sfruttarli troppo. Sono pur sempre esseri umani che soffrono"
"Adesso le decisioni riguardo Annie le posso prendere io, perchè è un soldato di Uryen. Avrà assegnazioni analoghe alle vostre, non farà turni esagerati. Per quanto riguarda Aiza, ammesso che ce ne freghi qualcosa, Aiza in questo momento mi sembra che segua le direttive di Athos Alman, che è abituato a spremere i suoi soldati. Lei comunque non è parte dell'esercito di Angvard"
"Va bene, poi semmai ne parlerò con Athos. E' anche importante per Annie che Aiza stia bene"

Incontro con Billund

Si va da Billund, il servitore fa accomodare tutti e offre un bicchiere d'acqua.
Dopo poco arriva Billund con una fastidiosa vestaglia. "Perdonate l'abbigliamento poco consono, ma stavo leggendo"
"Siamo venuti per chiedere se sia possibile incontrare Mandy Sphere", chiede Kailah.
"Sono felice, evidentemente i contrasti si stanno appianando. Io offro la mia umile dimora come luogo per questo incontro"
"Per noi va bene"
"Qui, in questa stanza, in orario serale" dice Billund. "Nonostante il coprifuoco. Domani sera. Lei verrà con una persona fidata che garantirà della sua incolumità"
Billund dice che ha avuto da Mandy la richiesta che in un eventuale incontro non vorrebbe la presenza di un'interlocutrice problemantica, che è Kalina evidentemente.

Le occupazioni del pomeriggio e della sera

Kailah un po' studia "Volare" con Dust e poi si mette a disposizione del Sergente Rock che sta lavorando sul popolo per convincere le persone a gestire in modo razionale la questione dei Risvegliati. Ovviamente non è faclie per niente.
Kailah assiste a un incontro in cui è Rock a parlare, la gente però è davvero ignara.
Kailah ipotizza l'utilità di mostrare alle persone un Risvegliato vivo, ma sono tutti un po' preoccupati di quanto potrebbe essere pericoloso.Gli altri si riposano.

20 aprile

Al mattino si presentano 6 persone con morsi di Risvegliati, e Colin si rende conto che amaramente è una brutta notizia, la tendenza è di peggioramento grave della situazione. Di questi 6 ben 4 sono membri della stessa famiglia e dello stesso attacco. I problemi più grossi sono le famiglie spaccate, gli orfanelli e così via. Di solito sono morsi i genitori e i bambini si salvano.
Nel corso della giornata Rock decide che anche nelle fattorie è necessario spiegare alle persone cosa fare, e vengono organizzate lì spiegazioni.
Yara continua con i decreti, l'Araldo spiega un po' di nuove regole e direttive di coprifuoco e obblighi sanitari. La popolazione non è contenta.Nel corso della giornata si va a dire a Yara dell'incontro della sera con Mandy. Yara racconta che ha parlato con il Nordro e sta organizzando un incontro con Ymir in persona.
Yara dice "se hanno consigli per preservare questa zona dai Risvegliati... magari ci possono aiutare.... se si dimostrassero cooperativi su questa cosa non sarebbe male. E poi abbiamo bisogno di materiali a nord, e se ci dessero la possibilità di fare spedizioni relativamente tranquille sarebbe utile. E' probabile che ci manderò Uryen e i Nordri a raccogliere le erbe".Nel corso della giornata si nota che le guardie di Angvard stanno murando e tappando tutti i pozzi. Bohemond si preoccupa che la cosa dei pozzi tappati possa indispettire Billund. Ci va a parlare, trovandolo come sempre in vestaglia.
"Come protocollo per la sicurezza è stato deciso di sigillare i pozzi"
"Eh, immaginavo, quando ho sentito questo fastidioso rumore da stamattina..." dice Billund.
"Tu ci dicevi che c'è tutta una rete sotterranea di cui questi pozzi sono i terminali e che questa rete è patrimonio di una ristretta cerchia di persone che li sa usare. Secondo te questo sviluppo pregiudica le possibilità del nostro incontro serale?"
"Lo renderà più scomodo per chi deve entrare e uscire, ma non lo pregiudica" dice Billund.
"Poichè questa è una precauzione dettata dalla necessità di evitare il focolaio di Morte che Cammina, abbiamo la necessità che queste chiusure non vengano sabotate, quindi ci serve la collaborazione anche di chi non è stato coinvolto..."
"Troverò il modo di evitare che vengano sabotate"

Incontro diplomatico da Billund

Billund accoglie gli ospiti vestito con eleganza e solennità. Spiega che gli ospiti si stanno finendo di lavare.
Si presentano dopo qualche minuto Mandy Sphere e Lael il Muto, senza armatura e coi capelli bagnati.
"Dovete scusare i nostri ospiti, ma vist al'inopinata chiusura dei pozzi all'esterno della città hanno dovuto utilizzare dei

percorsi alternativi che hanno richiesto un lavaggio successivo"Scambio di saluti. Lael il Muto sta zitto e inespressivo. Dopo consiglio discreto di Billund, lascia le armi.
Billund dice: "ricordo brevemente che lo scopo di tutto quello che stiamo facendo è la prosperità di questa regione, di questa città e dei suoi abitanti e per esteso dell'intero Ducato. Tenetelo sempre presente come il faro che vi guiderà in questa trattativa".Mandy: "aspetto con ansia di conoscere i motivi di questo incontro"Bohemond: "ci stiamo adoperando per onorare la nostra parte di accordo relativamente alla liberazione di Vesa. A tal proposito abbiamo una richiesta da parte della persona che tiene Vesa in questa operazione. Ci interessa avere informazioni riguardo l'esistenza di una creatura estremamente pericolosa, espressione pura della potenza demoniaca di Kraalor, di cui non ci avete detto nulla. Vorremmo capire perchè e ragionare con voi sul ruolo di queste informazioni"
Mandy annuisce e risponde. "Non nego che ciò che avete detto è vero. Si tratta di un'informaizone coperta da segreto militare, e abbiamo deciso entrambi di non rivelarci segreti militari strettamente connessi all'accordo. Ma riconosco che questa situazione desta preoccupazione per la persona che non è qui ed è importante. Quindi mi ritengo legittimata di mettervi al corrente di una cosa che pensavo vi avesse detto Aiza"
"Aiza non ha detto niente"
"Questo le fa onore. L'araldo di Kraalor, confermo che c'è stato un incidente a Dioghail, come vi è stato detto dalla vostra alleata, e questa entità per quel che sappiamo è ancora lì, perchè esistono condizioni che le impediscono di abbandonare quel luogo"
Kailah chiede se i vincoli all'Araldo dipendano dalla conformazione dell'isola o se ci sia modo per vincolare altri Araldi. Lei spiega che è stato un vincolo imposto da Aghvan, il quale in effetti adesso potrebbe anche decidere di svincolarlo.
"Ritengo che risolvere questo problema sia compito nostro, e posso offrirvi l'impegno a vedere se possiamo risolverlo noi questo problema. C'è da dire che Aghvan dovrebbe raggiungere l'isola personalmente, e non è semplicissimo arrivarci. Solo in alcuni periodi dell'anno, come la primavera, è il momento più propizio".
"E lui di amici nordri con navi... ne ha quanti ne vuole" chiede Kailah.
"Eh si, è un rischio... un rischio che si trova non a troppa distanza da qui" dice Mandy e chiede a Billund di mostrare una cartina per mostrarla a tutti.
"Sappiamo anche che quella creatura ha creato un innalzato puro..." dice Bohemond.
"Immagino che ti riferisci a Bondred, la persona infettata da lui medesimo... sì, è noto anche come il Pristino di Kraalor. So che è un alleato di Aghvan, è l'innalzato più fidato agli ordini di Sir Wilson e io non ho alcun potere su di lui. Non ha mai avuto ruoli nell'esercito perchè è un indipendente, molto autonomo... più che un fedelissimo, si è sempre definito un alleato. Che io sappia si trova ad Uryen in questo momento. Suppongo che la creatura veda attraverso di lui, so che c'è un contatto costante tra lui e la creatura"
Mandy spiega che Aghvan era in grado di imporre "condizioni" a queste creature, ed è così che è riuscito a bloccare ai Risvegliati la zona intorno a Ghaan, condizione che poi ha fatto cadere.Kailah dice che siamo pronti anche stanotte a far liberare Vesa dalla sua maledizione.
"Noi siamo pronti a portare il nostro candidato, il fratello del Signore di Ghaan, siamo pronti ad affidarlo ad una presentazione di Yara e lui è consapevole di quello che dovrebbe essere il nuovo ordine e fare un discorso con lei di collaborazione futura"
Kailah chiede anche sicurezza per le spedizioni a Nord a cercare materiali per la cura del Morbo.
Bohemond chiede anche un aiuto nella gestione dei Risvegliati. "Lo stiamo già facendo, abbiamo eliminato tutti gli Innalzati speciali che abbiamo incontrato"
"Questo tipo di operazioni sarebbe utile coordinarle adesso" dice Bohemond.
"Sono d'accordo, quale migliore occasione di una minaccia comune per cementare l'accordo" dice Mandy. "Ho una proposta, so che ad Aiza è stata proposto di entrare nell'esercito di Angvard, ma questo sarebbe per noi molto spiacevole. So per fortuna che ha rifiutato. A noi farebbe piacere riprenderla nelle nostre fila. Vorrei poterla incontrare per farle questa proposta"
"Sarà lei a decidere"
"La mia offerta è che noi prenderemo il coraggio a due mani, torneremo a Dioghail e risolveremo il problema dell'Araldo prima che Aghvan abbia modo di togliergli il guinzaglio. In cambio... voi potreste risolvere il problema Bondred."
"Bondred è sicuramente nella lista di quelli da prendere a calci nel culo" dice Bohemond.
"Ma voi avete delle possibilità di sconfiggere l'Araldo di Kraalor?" chiede Engelhaft.
"Io ti posso dice che ci possiamo provare, ho sentito i pensieri di Vesa... quando sono riuscita a entrare nell'incubo a cui l'ha condannato Kalina, e Vesa è un guerriero esperto che ne ha viste tante... ma ci sono pochissime cose che lo hanno spaventato come l'aura malvagia riguardo il racconto dell'Araldo di Kraalor"
Kailah chiede quanto sia urgente la questione dell'Araldo di Kralor o sia più utile proteggere Ghaan dai Risvegliati speciali.
"Io ti dico che mi spaventa la possibilità che l'Araldo arrivi qui e rivendichi la progenie del suo sangue" dice Mandy.
Mandy ammette di essere sulla lista nera di Sir Willson, e non può neanche essere certa che gli Innalzati, ad un eventuale arrivo di Willson, non le si rivoltino contro. Lei ritiene che la cosa più utile per Ghaan sia gestire la minaccia dell'Araldo.
"Voi potreste aiutarci restituendoci Aiza, senz'altro, e poi dovete eliminare Bondred, che peraltro ha sempre disprezzato i suoi fratelli inferiori e quindi è odiato a sua volta da tutti loro"
"Questo Bondred come potrebbe aiutare la causa dei nostri comuni nemici?" chiede Engelhaft. "Perchè non ci chiedi di

venire a Dioghail insieme?
"Perchè ritengo che se muore l'Araldo di Dioghail dovrebbe morire anche Bondred, è un'operazione che andrebbe compiuta concemporaneamente, in modo anche abbastanza sincronizzato" risponde Mandy.
Il discorso di Mandy sembra abbastanza verosimile, anche se Bohemond ha la sensazione che possa esserci dell'altro a Dioghail, che è un laboratorio, e senza guardiano potrebbe essere un posto buono da saccheggiare. Mentre Bondred probabilmente in tasca non ha nulla. E probabilmente a Dioghail Bondred ci può andare con pochi rischi.
"A costo di mettere una chiave inglese negli ingranaggi della trattativa, mi serve sapere che cosa rappresenta Dioghail per voi. In larga parte quel che è successo in queste lande dipende da quel che è stato fatto lì. Non mi fa impazzire che ci si possa abbeverare liberamente a quella fonte, non si scappa dal sospetto che qualcuno prosegua per fini personali l'opera di Aghvan. Parliamoci chiaro, a che gioco state giocando?" dice Bohemond.
Mandy ci pensa.
"E' probabile che Dioghail contenga i mezzi per prolungare la vita dei nostri Innalzati, e questo per me ha un valore inestimabile. Un valore che merita il rischio... e che ritengo sia giusto che venga raccolto da chi risolve questo problema"
"Un gesto di pietà che, se ben definito, nei suoi limiti e con gli opportuni controlli..." dice Engelhaft.
"Aghvan non è l'unico che possa fare queste ricerche e queste ricerche potrebbero essere orientate alla vita di queste creature e non alla fame e alla sete di potere" dice Mandy.
"Questo temo non convincerebbe tutti i membri del Sacro Collegio" dice Engelhaft. "Bisognerebbe forse trovare qualche aromento in più..."
"Penso che per poter approfittare di questo tipo di risorse servono competenze simili a quelle che aveva Aghvan..." ipotizza Bohemond, "cosa che di solito non si accoppia con un profilo etico rassicurante, e abbiamo tristemente chiaro che ogni volta che viene fatto un tentativo su questi studi... finisce male, succedono dei disastri. Servirebbe una supervisione, pensate a quel che è successo a Feith, e poi gli Araldi, la loro progenie.... chi porteresti con te a porre le condizioni per sfruttare questo potere?"
"Io conto soltanto di recuperare ciò che consentirà ad altri di proseguire" dice Mandy.
"Bisognerebbe mettersi d'accordo su chi debbano essere questi altri e di quali protocolli di sicurezza andrebbero adottati..."
"Ci sono artefatti che provengono da una città sommersa che hanno particolarità che dovrebbero amplificare le capacità di resistenza di un Innalzato" spiega Mandy.
"Mandy, cosa sai di questo artefatto di cui parli? Qual è la sua origine?" insiste Engelhaft.
Mandy fa un discorso ampio raccontando quel che sa in materia, e sembra che non dovrebbe trattarsi di oggetti leggendari divini, ma di qualcosa di più simile a normali oggetti magici, simili ad amuleti protettivi.
"Se è questo, non ti devi preoccupare che ci sia niente di problematico" dice Engelhaft.
"Ma dobbiamo parlare dell'organizzazione di questo team per evitare che venga recuperato altro di più pericoloso, e che poi il sito venga chiuso per sempre" dice Bohemond.
"Se volete aggiungere persone alla spedizione, per noi può andare bene, anche se sarà pericoloso" dice Mandy. "Posso accettare questa condizione"Kailah interrompe il discorso dicendo che stanotte si libererà Vesa, che va subito coinvolto il fratello del Signore di Ghaan, in modo da organizzare l'incontro con Yara, e per il resto delle questioni, la spedizione sull'isola e così via, andranno organizzate dopo, una volta che saremo alleati."Peccato solo che Yara sia già sposata" dice Billund interrompendo il silenzio.Saluti, Mandy e il muto restano nella casa. Il gruppo torna a dormire al castello di Ghaan. Ma prima di poter riposare c'è ancora qualcosa di importante da fare.

Richiesta a Kalina

Il gruppo si reca da Kalina, con l'intenzione di chiederle di liberare Vesa. Bussano, viene loro aperto. La stanza di Kalina è molto particolare, pittoresca: ci sono drappi, stoffe, decorazioni e profumi nell'ambiente.
Kalina è molto interessata a sapere cosa sia emerso dall'incontro e le viene raccontato del laboratorio di Dioghail.
"Hanno compiuto un sacrilegio e adesso spetta a loro riparare a quel torto. La terra li aiuterà, se si presenteranno con la dovuta umiltà. Quella è una terra molto antica" commenta Kalina.
"Il loro obiettivo non è tanto di risolvere i disastri di Aghvan, ma vogliono recuperare una singola tipologia di strumento protettivo che dovrebbe rallentare il processo di degenerazione degli Innalzati" dice Bohemond.
"Il che ci ricorda che la nobiltà d'animo incondizionata non esiste" dice Kalina.
Le si racconta tutto. "Presto avremo un nuovo signore di Ghaan. E tu dovrai liberare vesa" dice Kailah.
"Sono sollevata, speravo di non dover liberare una di quelle creature. Lo aiuterò a recuperare l'equilibrio perduto e domani aprirà gli occhi e tornerà dai suoi amici. Ma farò in modo che ricordi il mio nome e il mio volto" dice Kalina.
Questo, pensano Kailah e Bohemond, potrebbe significare che manterrà un canale di collegamento mentale con Vesa.
Al termine dell'incontro con Kalina tutti tornano alle loro stanze e vanno a dormire.

Incontro con Lady Yara

L'indomani, 21 aprile, si va da Yara a fare un resoconto dell'incontro.
Yara sembra tutto sommato ormai stare bene.
"Sono al corrente dei casi di Morte che Cammina che si stanno presentando al Sanatorio e sono molto preoccupata, come potete immaginare" dice Yara. "Tra l'altro sono preoccupata che questo possa rovinare l'entusiasmo che eravamo faticosamente riusciti a suscitare. Se c'è qualcosa che possiamo fare per impedire ulteriore sofferenza a questa città,

fatemi sapere. A prescindere da tutto dobbiamo entrare nell'ottica che questa città la dovremo abbandonare, anche se qui lasceremo un presidio, e sto cercando di capire chi guiderà il ritorno ad Angvard delle truppe. Io ovviamente vi ringrazio che vi mantenete disponibili, ma considero che gran parte dei motivi che ci avevano portati a fare l'alleanza con Uryen risolti, quindi dirò a Quorton Kraven che Uryen la considero sciolta da ogni vincolo, perchè anche in ottica di fare pace con Ghaan, devo sciogliere questa alleanza militare. Anche loro devono sciogliere alleanze militari, con Trost e così via. Io non ho idea di cosa sta succedendo a Trost in questo momento, e anche questo è un tema che devo affrontare. Non so se ve l'hanno già detto ma ho avuto un primo incontro con il Nordro messaggero ed è atteso a breve il capo della delegazione, che verrà a parlare con me e si aspetta che io gli proponga un accordo territoriale, sia pure simbolica: gli serve un porto, dei villaggi da ripopolare... sono alla ricerca di ricompense simboliche più che guadagni o terre ricche, che qui non abbondano. Li coinvolgeremo come alleati di pace, come esploratori, e vorrei inviarli a esplorare il Grande Nord, a nord di Feith... magari insieme a qualcuno di Uryen, ora vedremo. Anche perchè lì ci sono erbe che potrebbero essere utili per trovare una cura per il Morbo dei Risvegliati"

Si riferisce a Yara il colloquio con Mandy e Billund. Yara ha sentimenti contrastanti quando si parla di Mandy, cerca di essere fredda ma manifesta un fastidio comprensibile e costante nei suoi confronti.
Yara chiede quanto ci si possa fidare della proposta che hanno fatto di andare a liberare dall'Araldo l'isoletta abbandonata. Alla fine probabilmente sì, anche se c'è il problema di cosa vorranno portarsi dietro.
"Sono disposti a portarsi un osservatore esterno"
"Sì, ma se l'osservatore muore? Abbiamo qualcuno che non ucciderebbero?" chiede Yara. "Se ne mandassimo due? Sarebbe molto sospetto ammazzarne due, sarebbe quasi da... evitare a tutti i costi per loro"
Per la proposta di incontrare il fratello del Signore di Ghaan, Yara è d'accordo. Lei scioglierà il coprifuoco e il fratello del Signore di Ghaan si presenterà da lei.
Le si dice anche del problema Bondred a Uryen, che andrebbe gestito prima che Uryen diventi un problema ancora più grande. Solo che nessuno ha notizie fresche da Uryen.

Incontro con Quorton Kraven

Salutata Yara, si va a cercare Quorton Kraven.
"Dobbiamo capire quali sono le intenzioni dell'esercito di Treize nei confronti di Uryen, per capire anche come gestire la faccenda di Bondred" dice Bohemond, lungo la via verso il porto. Quorton Kraven ha infatti spostato il quartier generale di Uryen sulla Disperata, all'ancora. Il porto è pieno di gente di Uryen, molte facce note.
Quorton riceve il gruppo nella sua cabina e ascolta il resoconto.
"So che alcuni soldati di Uryen hanno espresso il desiderio di restare qui, coerentemente con la loro scelta di disertare vogliono crearsi una nuova vita da queste parti, e io sono d'accordo a scioglierli da ogni vincolo dell'esercito. Ce ne sono altri che sicuramente ambiscono a tornare a Uryen per rimettere le cose a posto, possibilmente recuperando la Rocca di Tramontana, nella speranza che il mago pazzo non l'abbia fatta saltare. E voi che volete fare?"
"Dobbiamo evitare che il mago la faccia saltare, la Rocca"
Anche Quorton è d'accordo.
"In che rapporti siete con Acab?" chiede poi.
"Non così male"
"Perchè Acab è una delle persone a cui avrei chiesto supporto per questa spedizione dalla perti della Rocca di Tramontana. Bisogna fare un po' di raccolta di informazioni"
Logan Treize pure sarebbe bello convincerlo a tornare.
"Logan Treize che lavora insieme a Acab, ecco uno spettacolo per cui vale la pena non essere ancora morti" commenta Quorton.
Quorton parlerà con Logan e con Kalina. Poi si vedrà.
Uscendo, si incontra Garruk.
"E così si torna a casa finalmente, non vedevo l'ora!" dice Garruk.

Incontri, saluti e piani futuri

Colin parla con Magdalene, che gli confida le sue intenzioni: "Voglio fare una spedizione per cercare di chiudere i crepacci: sono convinta che chiudere i crepacci possa servire a indebolire la malattia della carminia". Ci sono anche buone notizie dalle ricerche sulla cura in corso, anche se serve materiale.
Tornando alle stanze, ci sono Aiza e Annie che chiacchierano tra loro.
Poi si racconta tutto ad Aiza in privato, della proposta di Mandy.
"Ma loro non hanno pensato che noi siamo tutti figli di Kralor? Ho sempre pensato che non saremmo stati in grado di avere la meglio su quell'araldo, in quanto figli del suo stesso sangue, e credo sia il motivo per cui ci fa così paura." dice Aiza.
"L'unica cosa che posso dirti è che ho informazioni che mi furono dette personalmente da Manuel Raven, che di Dioghail ne sapeva qualcosa. Quindi probabilmente so qualcosa che ignora anche Mandy, e che Sir Wilson conosce"
"Questa cosa fa presumere che questa missone sarà fallimentare?"
"Non necessariamente ma di sicuro la rende più impegnativa" dice Aiza. "C'è il rischio concreto che nessuno di noi faccia più ritorno, se tornasse solo Mandy non mi stupirebbe. Credo che Mandy sia in buona fede, tutto sommato, ma ignora

alcune cose che io so. Secondo me è più difficile di come la fa Mandy."
"Annie avrebbe più chances?" chiede Colin.
Lei si gira e la guarda in lontananza. "No, non ce la portiamo, quella è rischio di morte certa... non ce la vedo"
Kailah le propone anche l'alternativa di andare a Trost a fare spionaggio, cosa che servirebbe a Lady Yara. Le si spiega tutti i dettagli e lei andrà a parlare con Mandy e con Lady Yara.
"Voi che progetti avete?"
"Noi andiamo a liberare Uryen" dice Kailah.
"Andiamo a fare fuori Bondred"
"E Annie?"
"Annie ha famiglia a Uryen" dice Kailah.
"E' la cosa migliore, anche se quindi tra poco dovremo salutarci..." dice Aiza.
E' pomeriggio, siamo liberi.
Kailah va a studiare con Dust. Lui è intenzionato a restare a Ghaan, aspirando magari a qualche ruolo a corte, magari come mago di corte.

22 aprile

Nel pomeriggio entra in città il fratello minore del Signore di Ghaan, Janus Ghaan, con la sua concubina ed un piccolo corteo. C'è anche la concubina di Estov Ghaan. Nel corteo c'è anche Mandy. Yara li accoglie, si stringono le mani. La folla è contenta. Molti ipotizzano addirittura un matrimonio.
Janus sembra affascinato da Yara in effetti.
La rocca si divide in due, i soldati di Uryen per lo più si spostano, trasferendosi da qualche parte in città. Poi ci sarà una ratifica formale e qualche settimana di formalità. per il passaggio di consegne.
Aiza va a parlare con Mandy, che adesso è in città.
Il Nordro se ne va perchè ha concluso il suo incarico. Giada andrà con lui e Ymir verso il Grande Nord. Saluti con Giada, che è abbastanza contenta anche di partire per una nuova avventura.

La decisione di Aiza

La sera del 22 arriva Aiza e ci comunica la sua decisione. Arriva con una lettera sigillata. "Mandy mi ha detto che la mia decisione è stata quella che in qualche modo ha smosso gli animi di tutti loro e ha consentito a lei di sottolineare la fedeltà degli innalzati non fosse a Sir Wilson ma fosse a Ghaan. Ha usato la diserzione mia e di Kzar per far capire questa cosa e spingerli a seguire lei. Quindi mi ha anche ringraziata e ha apprezzato che sono rimasta fedele al feudo non rivelandone i segreti e mi ha detto che hanno bisogno di me e mi ha pregato di aiutarli in questa missione, anche fosse l'ultima, e anche se io avrei molta voglia di andare a Trost, non posso esimermi dal prestare la mia spada a questa missione. Ho però pensato a una persona che può e vorrà svolgere le attività a Trost. So che correrà dei rischi ma che è pronta ad assumerseli, e lho preparato a questa lettera che la spedizione a Nord incontrerà".
Si riferisce a sua cugina, la sorella di Irina.
"Mi dispiace molto separarmi da Annie, ma è giusto così" e la affida a Colin.
L'indomani vorrebbe far arrivare i suoi effetti personali alla cugina. Ci sono anche molti soldi, probabilmente è a Giada che si potrà affidare tutto per farlo arrivare a destinazione.Yara manda un suo testimone alla spedizione a Dioghail, Mandy ha acconsentito.

23 mattina

Arriva Ymir in città col suo circo di una ventina di enormi Nordri armati fino ai denti. Incutono anche un po' di paura. Hanno un aspetto davvero selvaggio e vistoso.
Vanno in udienza da Yara.
Si saprà in breve tempo che la spedizione verso il grande nord sarà composta dai i Nordri di Ymir con tanto di Giada, alcuni di Angvard e anche gli Elsenoriti. Saranno tra 40 e 50 persone.

Parte la spedizione di Madre Magdalene a richiudere i crepacci. Al seguito va Logan Treize e un po' di soldati di Angvard. Colin resta al Sanatorio.

24 aprile

Il gruppo viene convocato da Quorton Kraven.
Ci sono anche Garruk, Rock, Annie, Kalina.
"Ho parlato con Logan, ma darà la sua risposta definitiva all'ultimo momento" dice Quorton.
In teoria Madre Magdalene vorrebbe andare al Grande Nord, almeno per la prima parte, per procurarsi le piante necessarie per curare la Carminia.
Quorton ha due interrogativi, Logan e Acab con un pugno dei suoi. Li vorrebbe entrambi, ma ci stanno pensando.
"Conoscendoli me lo faranno sapere quando leverò l'ancora".

La morte di Barun

Il 25 aprile muore Marvin Barun. La sua morte sarà celebrata con i dovuti onori.