

## CRONACA

Periodo: dal 25/02/2014  
al 30/04/2014

Periodo RPG: dal 24 ottobre 516  
al 29 novembre 516

Num. sessioni: 6

Settima avventura della Campagna di Uryen, ambientata nell'autunno dell'anno 516. Master Bato.

## Un incarico facile facile

La sera del 24 ottobre Bohemond, Padre Engelhaft e Kailah vengono avvisati che l'indomani all'alba dovranno recarsi dal Capitano Barun per ricevere istruzioni riguardo un nuovo incarico.

Sven non è insieme ai compagni perchè si trova in breve licenza al **Porto di Uryen**, dove conta di incontrare **Quorton Kraven**.

Gli altri si recano alla fureria, dove chiedono al vecchio **Omer**, il custode, un minimo di equipaggiamento. Lui fornisce l'indispensabile, un po' oborto collo: è da sempre molto attaccato alle sue cose.

"Ecco delle coperte pesanti... e anche una tenda, ma riportatemela"

"E i cavalli?" chiede Bohemond.

"Eh, lo so, è pesante... e siete senza cavalli..." si stringe nelle spalle il vecchio, "vorrà dire che farete a turno".

L'indomani, nel cortile della Rocca, si presenta anche Vodan, che racconta brevemente ai compagni di essere stato liberato per ordine del Capitano dalle prigioni di Lagos.

Ma ecco che arriva il capitano Barun e tutti tacciono, in ascolto degli ordini.

"So che l'ultima missione è stata un po' dura, mi sarebbe piaciuto farvi riposare un po' di più ma c'è qualcosa da fare, una roba semplice, potete considerarla come un proseguimento di questi due giorni di riposo che vi ho concesso. Mi dovrete andare a recuperare un Tenente in congedo che sta in un villaggio che si chiama **Haben**, a Ovest di Uryen, a sud di **Torn**. L'unica cosa che vi chiedo è di fare in fretta, ho urgenza di parlarci".

"Di chi si tratta?" chiede Padre Engelhaft.

"Si tratta di un tenente in congedo, so che si trova lì perchè è stato ferito gravemente verso la fine della guerra. Dovete dirgli che è desiderato da me, che gli devo parlare. Formalmente in una situazione diversa andrebbe trattato come un civile, ma di fatto non lo è. Non creerà problemi, dovrà venire per forza. Il suo nome è **Kain Werber**".

"Per fare in fretta avremo bisogno di cavalli..." suggerisce Bohemond.

Barun annuisce e scrive 2 righe da dare al vecchio Omer. Consegna al gruppo anche una lettera per Kain Werber.

Congedatisi dal Capitano, i nostri tornano alla foreria, dove chiedono i cavalli: a malincuore il vecchio Omer è costretto a fornirli. Sono delle vecchie bestie vissute, affidabili.

"Come si chiamano?" domanda Padre Engelhaft allo stalliere.

"Non mi ci affeziono ai cavalli, non ne vale la pena", scuote la testa l'uomo.

Vodan accarezza il manto della sua cavalla: "il mio lo chiamerò Kelly" dice.

"Il mio Zodda", gli fa eco Padre Engelhaft.

Bohemond guarda il suo cavallo e quello di Kailah e sorride: "chiamiamoli Dur e Dur".

## In viaggio verso Haben

Il gruppetto si mette subito in viaggio verso **Haben**.

La prima tappa è a **Mar**, che viene raggiunta in giornata senza problemi. Il tempo è bello, anche se l'aria inizia a diventare molto fredda, specialmente dopo il calare del sole.

I soldati trovano alloggio alla Locanda del Fante, dove chiedono all'oste se la situazione si sia tranquillizzata: pare di sì, non ci sono novità.

"Dove state andando?" chiede l'oste a sua volta.

"Andiamo a **Haben**" risponde Bohemond. "E' vicino, non è così?"

"Eh sì, è un bel posto. C'è persino una stazione di posta... gestita da un ex soldato, **Karl Guth**. Io lo invidio un po' a Karl Guth, che si è riuscito a sistemare bene, ha anche messo su una specie di fattoria... ha un paio di braccianti... mi piacerebbe pure a me. Ha fiuto per gli affari, non c'è che dire".

Al mattino il gruppo si mette in cammino, il tempo inizia a peggiorare.

A ora di pranzo viene sorpassato il villaggio di **Torn** e vengono spronati i mansueti cavalli per spingerli ad arrivare ad Haben prima che inizi a nevicare.

## Ad Haben

Scendono i primi fiocchi quando si scorgono le case di **Haben**.

Si tratta di un piccolo villaggio senza fortificazioni, circondato da campi coltivati.

Il primo edificio visibile è una locanda, "la spiga di grano".

All'interno c'è solo l'oste, che subito si dimostra ospitale, chiama un garzone che badi ai cavalli e organizza una cena e il pernottamento per gli ospiti.

"Sapete per caso dove abiti il tenente **Kain Werber**?", domanda dopo cena Bohemond.

L'oste resta qualche istante in silenzio, un po' imbarazzato.

"Non sta qui, sta vicino, ai margini del bosco... ci stanno un gruppetto di boscaioli... e lui si è trasferito lì. Ha finito... i

soldi, ha dovuto trovare un lavoro". Karl Guth fa una pausa e poi aggiunge: "diciamo che fa il boscaiolo". Nel mentre arriva Karina Guth, la figlia dell'oste, al riparo dietro una pesante sciarpa. Si mette al lavoro in locanda, dove svolge l'incarico di cameriera. Poco dopo arriva anche sua madre e va in cucina. "Perchè non compriamo una botticella con qualcosa da bere da portare a questo Kain Weber?" suggerisce Vodan, "così rompiano subito il ghiaccio..." Sono tutti d'accordo, così appena torna l'oste Vodan gli chiede di poter comprare qualcosa di alcolico. "Ma per Kain Weber?" chiede l'oste, un po' accigliato. "No, no, per noi". L'oste torna dopo un po' con un bariletto di sidro.



## Al campo dei boscaioli

La mattina seguente il cielo è grigio e la campagna è coperta da un sottile strato di neve. Il gruppetto si mette in marcia per raggiungere delle casupole presso il limitare del bosco. Già da una certa distanza si sentono i colpi delle accette. "Che Illmatar vi benedica" dice Engelhaft avvicinandosi al gruppetto di lavoratori. "Speriamo che non nevichi pure oggi" risponde un boscaiolo. Bohemond chiede di Kain Werber. Gli indicano la baracca più piccola. "Oggi non è uscito, si vede che non stava bene". dice boscaiolo. Accanto si vede un baracchino con strani attrezzi, ampolle, distillatore e un vecchio che smucina. Toc toc, non risponde nessuno. "Kain Werber, siete in casa?" domanda Bohemond attraverso la porta. Dall'interno si sentono rumori, passi strascicati. Poi, dopo un po'...esce un tizio malridotto, sporco e già ubriaco di prima mattina.



"Buon... giorno, tenente", esordisce Bohemond. "Ci manda il capitano Barun" "Ah" Kain prende una bottiglia e beve una sorsata. "La vostra presenza è richiesta alla Rocca" insiste Bohemond "siamo venuti qui ad accompagnarvi" e gli consegna il foglio del Capitano, che Kain si ficca in tasca senza neanche guardare. "Vedo che state già con l'uniforme, quindi..." commenta Vodan. "Eh.. ah... diciamo..."cerca di ordinare le idee. "Devo finire la giornata" "Il capitano ha una certa urgenza..." Engelhaft insiste, "potremmo partire già da ora..." "Eh lo so, io finisco la giornata, mi devono pagare..." "La giornata la copriamo noi" dice Bohemond. Vodan gli fa vedere la boccia di sidro. "Serve un gesto di responsabilità". "Ma quello è sidro, è per ragazzine, questo lo puoi dare a lei" e indica Kailah. "Vi faccio vedere una cosa", dice Kain, e si avvia verso il vecchio. "Vi porto dal vecchio Jonas. quello sì... fagli vedere, fagli vedere che stai preparando" Il vecchio sta usando delle patate per distillare qualcosa di molto alcolico dall'odore forte.

Vodan caccia fuori il boccale "Ma si può avere l'onore..."

"Certo, certo"

Vodan beve.

"Una giornata di lavoro sono 2 bronzi, un bronzo lo diamo qui a Jonas... così lui mi dà una bottiglia per il viaggio", dichiara Kain. Il vecchio Jonas gli dà due gran bottiglie. E Kain sembrerebbe pronto a partire.



"Fatemi dare una lavata e sono pronto" dice il Tenente.

"Certo non sarò io a scoraggiarlo", commenta Bohemond.

Il Tenente va a parlare con Jonas, poi entra nella baracca più ampia e scompare per un po'.

Dopo una mezz'ora abbondante Vodan bussa: "tutto a posto?"

"Eh sì, un attimo, sto finendo".

Dopo un'oretta esce quasi nudo, non ha più i vestiti lerci ma un solo straccio che copre il minimo indispensabile. Ha una vistosa cicatrice sulla schiena. Va verso l'altra baracca per vestirsi ed asciugarsi. Prepara uno zaino e riemerge dopo un bel po': sembra più lucido di prima e porta due armi, una daga alla cinta e una spada leggermente ricurva. Mentre il cielo si rannuvola, il gruppo si dirige verso Haben, e da lì alla volta di Torn e a Mar, all'ora di cena.

## Serata in locanda

Il gruppo prende delle stanze, Kain insiste per fare un po' di conoscenza.

"Dobbiamo perdere un po' di tempo, ci dobbiamo conoscere... giochiamo. Io suggerirei di giocare a dadi".

"Mah, io non è che abbia questa grande familiarità con i dadi..." dice Bohemond

"Però giocavi nel passato", Engelhaft

"Vediamo che gioco è" dice Vodan.

Engelhaft prova a tirarsi indietro, invano.

"E' facile, è facile. Questo gioco si chiama **Capitano**", spiega Kain, che pretende che giochino tutti.

"Sono tre poste, ogni volta che si perde si deve bere".

"Engelhaft, è l'esercito che te lo chiede", dice Bohemond.

"Ma io non posso bere, sono un sacerdote di Kaiah" insiste Engelhaft

"Basta non perdere" lo tranquillizza Kain, "gli Dei ti aiuteranno".

Engelhaft insiste un po'. Kain risolve dicendo "ok, facciamo che le poste che perdi tu me le bevo io".

Si gioca, il prete capisce poco il regolamento e gioca malvolentieri, ma sbatte fuori dal gioco il Tenente, non fidandosi.

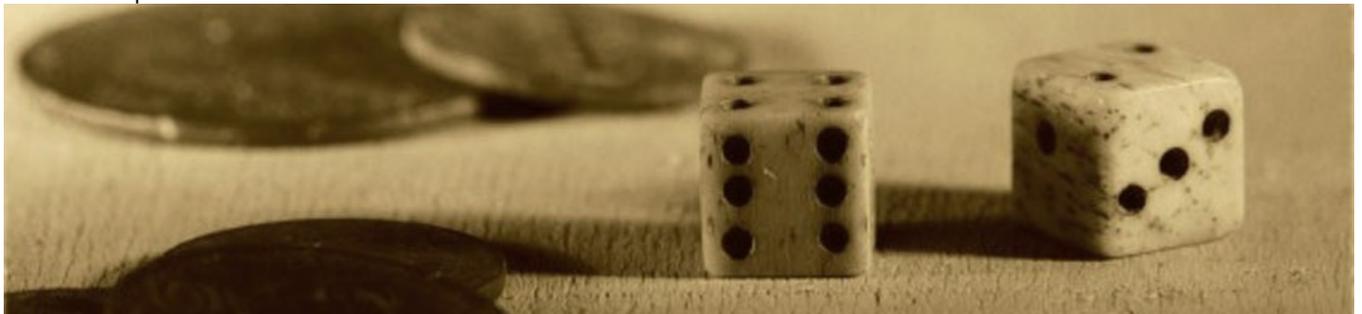
Poi riparte di slancio con Capitano su Bohemond, che ci sta.

Alla fine restano il prete e Bohemond, ultimi in gioco.

Vince Bohemond per abbandono.

"Non è divertente giocare così", dice Kain.

Kailah è un po' annebbiata.



Bohemond nota un paio di contadini che stanno guardando male Kain. Lui, alticcio, se ne infischia. I due contadini si avvicinano al tavolo e Bohemond si alza in piedi.

"Desiderate qualcosa?"

"Sì, vorremmo parlare con Kain, abbiamo visto che gioca a dadi e..."  
"Siamo soldati dell'Esercito di Uryen e Kain è sotto la nostra custodia"  
"Però Kain ci deve dei soldi e se li sta giocando a dadi, e non va bene"  
"Ha perso però", interviene Vodan, "anzi gliene mancano 3 di bronzo..."  
I contadini spiegano che Kain gli deve dei soldi persi al gioco.  
Durante la conversazione, Kain si stravacca sulla sedia con fare derisorio. I contadini si lasciano intimidire da Bohemond e si allontanano abbacchiati.  
Kain prende un bicchierino e glielo tira dietro.  
Becca un contadino sulla schiena. Quelli si girano, il bicchiere non si rompe, ma la botta è forte.  
Loro vorrebbero riavvicinarsi, ma Bohemond gli va incontro minaccioso. "Uscite da questo posto, state creando problemi"  
"Noi ci dobbiamo dormire qua" dicono i contadini.  
Alla fine se ne vanno su a dormire.  
Finalmente Kain inizia a leggere la lettera di Barun, dandosi un contegno.  
Si mangia e si dorme.  
Kailah si rifiuta di dormire col prete e va a dormire con Bohemond. Gli altri dormono con Kain, che russa fortissimo.  
L'indomani, 28 ottobre, nonostante un po' di pioggia gelida si può viaggiare.  
A ora di pranzo viene fatta una breve sosta da **Trent** a prendere qualcosa da mangiare, lungo la strada Kain fa un po' di domande al gruppo, chiede da quanto i suoi accompagnatori siano nell'esercito e da dove vengono.  
"È un prete che ci fa da queste parti? Mah, non lo voglio sapere, non lo voglio sapere..."  
Fa un po' di domande, ascolta e commenta "vabbè".  
A sera il gruppo arriva a Uryen e riposa alla Rocca di Tramontana.  
Entrando nella Rocca, diverse persone scrutano Kain con attenzione, ma nessuno lo va a salutare. Sembra conosciuto ma tutt'altro che amato.  
Missione compiuta, Kain va a parlare da Barun e i nostri si possono riposare.

## Conversazione tra Engelhaft e Alister

Padre Engelhaft approfitta del momento libero per andare a scambiare qualche parola con Alister. È indaffarato, sta lavorando alla ricostruzione della chiesa. Un lavoro impegnativo che richiederà mesi se non anni.  
"Purtroppo Valon è ammalato, non è niente di terribile per fortuna, ma comunque è debole, è tipico che si ammali durante l'inverno".  
Engelhaft riferisce ad Alister le notizie che ha su Padre Mansell e sulla Sacra dei Paladini.  
"I Risvegliati lì sono ancora considerati il male assoluto, al di là del Traunne?", gli chiede Alister.  
"Sì, sì, addirittura viene contraddetta la tesi per cui il signore di Ghaan abbia il controllo sui Risvegliati"  
"Il Prevosto è convinto che ci siano delle città, nella contea di Feith, dove c'è una considerazione diversa del problema dei Risvegliati"  
"A quel che ho visto no, però si dice che il Duca di Feith sia tornato in vita in una forma molto potente", dice Engelhaft.  
"Alcuni plaudono a questa cosa, ed è ben pericoloso, alcuni tra i Ribelli ne sono contenti".  
Engelhaft chiede di poter inviare una lettera ai suoi superiori e Alister acconsente.  
Infine Engelhaft tira fuori il solito discorso di Zodd e dell'acqua santa.  
"Io penso che l'acqua santa non vada mai sprecata. Magari proprio se se l'è bevuta... chissà, magari gli ha fatto bene, in qualche modo."

## Voci di forza

Intanto gli altri, a cena, si trovano nel refettorio e vengono avvicinati da un soldato che chiede di Kain.  
"Sapete che cosa... deve fare?" chiede il soldato.  
"Ordini del Capitano, prendilo e portalo. Perché ti interessa?"  
"Perché voi non lo conoscete, non eravate qui... però qui è conosciuto abbastanza bene".  
Suggerisce di chiedere a **Drew Ander**, un altro soldato che ha una benda sull'occhio.  
"Ma perché dovremmo?"  
Dice che ce l'hanno tutti con Kain, perché pare che abbia fatto molte imprese ma che i suoi uomini alla fine crepano tutti.  
"Tutto si può dire tranne che sia un vigliacco, su questo non c'è alcun dubbio".  
Bohemond si incuriosisce e va al tavolo da questo guercio, Drew Ander, per fare due chiacchiere.  
Drew ha avuto l'onore di far parte dell'ultima gloriosa missione di Kain Werber.  
"E non è andata molto bene sta missione" chiede Bohemond.  
"No", dice Drew. Mostra l'occhio. "Questo qui per cominciare è un regalino di Kain. Il Tenente Werber si è fatto conoscere nella **Guerra delle Lande**, ha portato avanti molte operazioni. Non era amato perché... gli interessa soltanto portare a termine le missioni e di solito quindi... è soprannominato Ortica, perché come l'erba cattiva non muore mai. Secondo me lui.. non è un nobile, è riuscito a diventare Tenente ma non è amato dagli altri ufficiali e ha la cosa di voler dimostrare chissà che".  
"E insomma, sta missione?"

"L'ultima missione era alla Rocca di **Aranheim**, più o meno un anno fa, cinta d'assedio da Faulkner che voleva stringere un po' i tempi. Kain si presenta dai capi e sostiene che lui può prenderla senza un assalto diretto. C'erano dei cunicoli sotto le mura... si poteva provare a entrare. Come al solito si sceglie un gruppo di "volontari", una dozzina, e niente. Partiamo, entriamo dentro... Si sapeva che avrebbero potuto mettere dei massi per chiudere il cunicolo nel caso di rischio di un contrattacco. Appena entriamo sentiamo un crollo alle nostre spalle e in mezzo alla polvere Kain sorride e dice "così siamo sicuri di portarla a termine questa cosa", e ci ha chiuso la via di uscita. Le cose non vanno bene. Kain è uno fortunato, ma stavolta va tutto storto e rimaniamo, da una dozzina che eravamo, solo io e lui, finiamo in mezzo al fango, in una pozza di fango, e restiamo nascosti lì per più di un giorno, feriti. Il giorno dopo Faulkner fa l'assalto e ci recuperano. Kain sapevamo che era sopravvissuto, ma un po' tutti speravamo che.... insomma..."

Bohemond torna al tavolo coi compagni e riferisce quel che gli ha raccontato Drew.

## Agli ordini di Kain Werber

---

La mattina seguente, di buon'ora, il gruppo viene convocato dal Capitano, che si informa sul Tenente.

"Come l'avete trovato?"

"In tutta sincerità non stava benissimo: beve, beve parecchio" dice Bohemond.

"Tanto per dove andrà adesso non troverà molto da bere. A tal proposito. Non avevo questa idea al riguardo, però... Kain ha chiesto espressamente di voi. Sarete al suo comando, è stato reintegrato nell'esercito. Vorrei darvi qualche spiegazione al riguardo, visto che su Kain girano molte voci. Il fatto che abbia scelto voi lo potevo immaginare, non vuole avere a che fare con soldati che ha già incrociato in passato".

E spiega la missione. "Ormai è quasi inverno, abbiamo dei problemi a Nord con dei Nordri, in particolare con il Clan con cui vi siete già incrociati in passato, il Clan delle **Ombre Nere**. Non è facile avere delle notizie di quelle parti ma abbiamo una persona sul luogo che ci ha fatto avere qualche informazione. Il Capoclan, **Skomer il Bello**, si è ammalato gravemente. Non sappiamo esattamente di cosa, però ha ceduto il comando. **Skeldon**, il degno pretendente, è morto. Il comando è passato al figlio maggiore, **Ermund**. L'altro figlio, **Arni**, è più piccolo. Poi c'è la figlia **Sigrid**. Il problema è Ermund, che è qualcosa che... Ermund ce l'ha giurata e sta facendo delle operazioni che obiettivamente... sono anche al di là della logica, sta sprecando uomini, facendo attacchi a postazioni isolate... sta rischiando pure molto. Evidentemente la sorella tiene insieme il Clan, è una specie di martire in vita. Tutto il clan ha giurato vendetta e la cosa si è trasformata in una vera e propria faida. Se avete presente i nordri crocifissi fuori dal porto di Uryen. Quello è un livello estremo che rientra in una guerra. Ma Ermund va oltre"

"E che cazzo fa oltre alla crocifissione" commenta Bohemond.

"Non lascia prigionieri, si diverte a fare a pezzi i prigionieri e li lascia sparpagliati sul campo di battaglia. L'unico modo per risolvere la questione, per come la vedo io, è eliminare lui e possibilmente tutto il resto della famiglia per porre fine a questa faida. Quindi la missione che ho assegnato a Kain... ci mando lui. E' nato in quella zona, a pochi chilometri dalla **Baia del Sibilo** e conosce la persona lì sul posto. Questi Nordri non ammazzano i civili ma solo i soldati. Kain conosce la zona, è la persona giusta".

"Quando si parte?" chiede Engelhaft.

"A ora di pranzo potrebbe andar bene. Verrà anche un altro soldato che porta un carro fino alla **Torre Due**, e poi il soldato continuerà a venire con voi.

## Ad equipaggiarsi

Il gruppo si reca da Omer ad equipaggiarsi, secondo le disposizioni di Kain. C'è lì un carretto che viene caricato di derrate alimentari.

Kain sta a breve distanza, borbottando.

"Avete sentito che ci tocca fare?", chiede con aria seccata.

"Questi Nordri, su a Nord..." prova a rispondere Bohemond.

"Macché Nordri! Io sto parlando che ci tocca portare derrate alimentari pure!"

A guidare il carro sarà un giovane soldato, **Stefen Mahl**, che sta occupandosi del carico. Appena Kain si allontana, subito raggiunge i nuovi compagni. Ha una faccia sparuta, preoccupata.

"Tranquillo ragazzo" dice Bohemond

"Tranquillo un cazzo" risponde Stefen.

## Partenza verso le Torri

Poco dopo mangiato il gruppo si mette in cammino verso le Torri di Uryen. Lungo la strada molti chiacchierano con Stefen e gli raccontano un po' di aneddoti, in particolare riguardo l'assalto dei Nordri alla fattoria di **Trent** e il nordro ammazzato a pentolate da **Scimus Trent**.

Svogliato, Kain cede il comando a Bohemond e dice che lo riprenderà quando si risolve la scocciatura delle salmerie.

Per la notte tutti riposano nel fienile di Trent, e la notte passa tranquilla.

Il giorno seguente, 30 ottobre, il viaggio procede senza intoppi.

Superata **Mar** la mattina, oltrepassato **Brinn**, attraverso una stretta mulattiera viene raggiunta la **Torre Otto**, dove il gruppo si sistema con i soldati di Sir **Madsen**, fuori dall'edificio principale.

Stefen domanda, con aria preoccupata, in cosa consista la missione.

"Andiamo a fare scempio di Nordri", risponde Kailah, un po' secca.

Vodan gli spiega meglio che bisogna andare a eliminare un Nordro che sta facendo operazioni avventate. "Ma voi vi fidate di Kain?" insiste Stefen. "Guardate che Kain... ma... non porta niente di buono ai suoi uomini". "Non bisogna fare i piagnoni, è una guerra schifosa e si muore da tutte le parti", gli risponde Kailah. Intanto si sentono i festeggiamenti alla Torre in onore di Ilmarinen.

## L'imboscata dei Nordri

E' il primo di novembre, inizia a cadere qualche fiocco di neve.

La carovana avanza molto lentamente verso la **Torre Tre**, dove il carro dovrà essere fermato per depositare l'equipaggiamento.

Ma lungo il sentiero tra la Torre Otto e la Torre Tre un gruppo di armati si palesa sul sentiero: si tratta chiaramente di soldati Nordri.

Tre di loro avanzano sul viottolo, uno di loro zoppica vistosamente. Un arciere si sporge da dietro un masso.

Non c'è alcun tentativo di trattativa, subito inizia il combattimento.



Vedendo ben due dei Nordri pronti a scagliare dei giavellotti, Padre Engelhaft prova a trovare riparo sotto il carro, sul quale nel frattempo sonnecchia Kain. Il riparo sembra troppo angusto, mentre prima un giavellotto e poi un altro lo sfiorano senza fargli danno. Anche Stefen è abbastanza in difficoltà, colpito di striscio da una freccia mentre sta a cassetta.

Kailah trova un buon riparo dietro un masso per tirare con l'arco, mentre sull'altro versante Bohemond si prepara a sostenere un impatto frontale, con Vodan che lo copre con le sue frecce.

Nel mentre compare un altro Nordro, massiccio, che brandisce un'ascia a due mani.

Sia Vodan che Kailah vanno a segno ripetutamente con le loro frecce, mentre Engelhaft si ripara dietro lo stesso masso che protegge Kailah. Bohemond affronta un avversario in corpo a corpo e Vodan gli si affianca per contenere l'avanzata dell'altro grosso Nordro con l'ascia. Vodan schiva un'ascia da lancio e si prepara a combattere.

"Tenente, abbiamo compagnia" grida Bohemond sperando di svegliare Kain, che nel frattempo cerca di capire cosa stia succedendo, ancora steso sul carro.

## Imbottigliati tra il carro e il masso

Uscendo dal suo riparo per fronteggiare lo zoppo, Padre Engelhaft si trova imbottigliato nella strettoia tra il carro e il grosso masso dietro cui si riparava con Kailah. Lo zoppo, armato di ascia da guerra, sembra ancora perfettamente in grado di combattere e affronta il sacerdote con determinazione, riuscendo a ferirlo gravemente al petto.

"Che cazzo succede!" si sente nel frattempo Kain tuonare dal carro.

Kailah riesce ad atterrare un avversario con una freccia al torace, Bohemond amministra un fendente risolutivo alla gamba del suo avversario e Vodan pure riesce a stendere, con un gran colpo al ventre, il Nordro con la grossa ascia.

"Non faticherai a capirlo" risponde Vodan a Kain, riprendendo fiato.

Stefen finalmente scende dal carro da un lato, Kain da dietro, per avvicinarsi al gruppetto di Bohemond e Vodan.

Lo scontro sembra volgere a favore dei nostri, con Kailah che prova a inseguire l'arciere leggermente ferito che si sta dando alla fuga, seguendo un ordine di Kain.

Ma c'è Padre Engelhaft in difficoltà, chiuso in difesa per colpa della ferita al ventre, che non riesce più a tenere a bada gli attacchi dello zoppo.

"Qualcuno ha del tempo libero?" chiama per invitare i compagni a dargli una mano. Ci va Stefan, spada in mano, ma subito riceve un ordine diretto di Kain: "Stefen sposta avanti questo carro!". E così il giovane si allontana, lasciando ancora Engelhaft da solo. E' Bohemond ad accorrere in aiuto del compagno, incrociando l'arma con lo zoppo. Ma lo zoppo resiste ancora, contro di lui (6-6-6 in parata) e tiene in scacco il sacerdote.

Kailah raggiunge l'arciere in fuga, che prova a lanciarle un'ultima freccia a bruciapelo: ma la ragazza è fortunata, la corda dell'arco del Nordri si spezza proprio al momento opportuno (2-2-2 di attacco). L'arciere butta l'arco ed estrae una spada, Kailah arretra di un passo e si trova al fianco Vodan, che si frappone tra lei e il Nordro, aiutandola.

Intanto nella strettoia tra il masso e il carretto lo zoppo resiste ancora, e riesce ad infliggere a Bohemond una spaventosa ferita alla gamba. Bohemond cade in un mare di sangue.

Bestemmiando sopraggiunge infine il Tenente.

Il carro prova a spostarsi in avanti per l'angusto passaggio, ma manovra con lentezza. Padre Engelhaft è chiuso in difesa, Kain sfiora ripetutamente lo zoppo senza riuscire a fargli alcuno danno. Vodan e Kailah hanno presto ragione dell'arciere nemico e Kailah torna di nuovo indietro al pietrone, sul quale riesce ad arrampicarsi. Vodan accorre a sua volta e sfrutta un piccolo varco lasciato libero dal carro per accerchiare il nemico. E finalmente lo zoppo, circondato da Engelhaft, Kain, Vodan e bersagliato dalle frecce di Kailah, cade.

- [Una lettura commentata dello scontro, sul blog di Kotaros](#)

## Dopo lo scontro

Il combattimento è vinto, i Nordri vengono tutti giustiziati e perquisiti, spogliati di armi e armature. Bohemond versa però in condizioni critiche, la ferita alla gamba è gravissima e Padre Engelhaft, ferito a sua volta, non riesce a stabilizzarlo. E' Kain a prestargli soccorso, aiutando il sacerdote prima a rattoppare la propria ferita e quindi a medicare il povero Bohemond. La medicazione sembra reggere, ma la carovana si mette in moto il più velocemente possibile per cercare ricovero alla Torre Tre.



A scontro concluso, il gruppo si affretta verso la **Torre Tre** col bottino (armi, armature e vestitacci ignobili) e coi feriti. I morti vengono lasciati ai corvi.

Kain cede gentilmente a Bohemond il posto sul carro e procede a piedi. Engelhaft si siede a cassetta accanto a Stufen, gli altri procedono a piedi.

Kain è pensoso, non dice nulla.

In un paio d'ore viene raggiunta la **Torre Tre**, da cui un gruppetto di soldati si distacca per venire incontro al gruppo: c'è tra loro il Caporale **Klaus Berger**, con due dei suoi comparì, **Aaron Stevens** e **Leather Wheeler**.

Kain tira fuori un foglio e lo allunga in silenzio a Klaus.

Aaron si rende conto che ci sono due feriti sul carro. Klaus e gli altri guidano il carro e tutti alla **Torre Tre**.

"Non è che per caso c'è un medico alla torre?" chiede Vodan.

"Sì, c'è un medico" dice Klaus.

Vodan va a rincuorare Bohemond. "Non ti preoccupare, c'è uno che te la può tagliare la gamba"

"Guarisce prima se glie la tagliano", borbotta Kain.

## Alla Torre Tre

La torre è grande e popolata, ci sono una ventina di persone attualmente.

"Vi ricordate, qui è dove fanno quei funerali strani, con la roba tirata nelle fosse..." ricorda Vodan. Poi si volge a Bohemond, scherzoso: "al tuo funerale che ti tiro?"

"Tirami Engelhaft..."

"Il riso fa male alle costole" commenta il prete.

Arrivati alla torre, i feriti vengono accolti all'interno e passano per le sapienti mani del medico, **Chriss Skert**. Il prete porge i suoi impacchi e gli inguenti al medico, che decide di usarli su Bohemond, con generosità: le condizioni della gamba del soldato sono infatti estremamente preoccupanti.

Gli altri, fuori, chiacchierano un po' con Klaus, che si fa raccontare dell'attacco nordro lungo la strada e conferma che i loro attacchi sono abbastanza frequenti.

La giornata e la sera trascorre senza eventi di rilievo.

L'indomani, 2 novembre, le ferite sia di Bohemond che di Engelhaft sono infette. Kain parla un po' con il medico e, seccato, decide di fare una breve spedizione alla **Torre Due** in attesa che i suoi uomini si rimettano. Si aggrega quindi ad un gruppo che trasporta vettovaglie e si allontana.

Gli altri rimangono alla **Torre Tre**, senza incarichi da svolgere.

Vodan chiacchiera un po' con Klaus, chiedendogli dei Nordri.

"Certo, gli abbiamo lasciato quel pezzo di.. costa", dice Klaus parlando del vicino **Clan del Gabbiano**, "il problema però adesso sono gli altri, quelli più a Nord, il **Clan delle Ombre Nere**. Ci preparavamo a un inverno più tranquillo... però in realtà ci stanno i **Nordri**..."

Vodan insiste a chiedere di **Sigrid**.

"Dicono che sia viva, ma com'è sta storia?"

"Io sono sicuro, ero sicuro che fosse morta, ma continuano a esserci voci..."

"Magari qualcuna del Clan ha preso le sue sembianze..." suggerisce Vodan.

"Potrebbe darsi", dice Klaus.

A sera Kain e gli altri non tornano.

## Attività di routine alla Torre Due

Il 3 novembre, mentre le ferite di Engelhaft cominciano a migliorare, le condizioni di Bohemond sono costanti, non c'è traccia di miglioramento. Il medico inizia a preoccuparsi e fa del suo meglio per combattere l'infezione.

Nel primo pomeriggio torna Kain dalla Torre Due. Dopo un breve incontro col medico comunica ai suoi uomini che l'indomani partiranno per la **Torre Due**, anche con Engelhaft.

"Bohemond ce lo portiamo con una gamba sola?" chiede Vodan.

"Bohemond lo lasciamo qui"

"Quindi uno di meno?"

"Non vi preoccupate..." risponde Kain.

Così al mattino del 4 novembre il gruppo capeggiato da Kain Werber si mette in marcia verso la Torre Due, che viene raggiunta dopo diverse ore, a metà giornata.



Billy Guay apre la porta, saluta Kain e fa strada all'interno. Attualmente è proprio il Caporale Guay ad avere il comando ad interim sulla Torre Due, che ospita una dozzina di soldati.

Dopo che i suoi uomini si sono sistemati in un piano della torre, Kain spiega cosa succederà a breve.

"Non... non posso sottrarre soldati a queste torri, quindi dobbiamo aspettare che stiamo tutti di nuovo a posto. Ho deciso che... visto che meglio soli che male accompagnati... andrò in avanscoperta, insieme a Stefen"

Stefen fa una faccia preoccupata.

"Noi quindi aspettiamo qui?" domanda Engelhaft.

"Tornerò, ci metterò pochi giorni, cercheremo di capire cosa bisognerà fare. Voi pensate a rimettervi in sesto, vediamo se Bohemond ce la fa... nel frattempo ho detto al Caporale qui che potrà utilizzarvi come meglio ritiene"

"Che gli dei vi accompagnino" dice Engelhaft.

Poi Kain si volge a Stefen, "guarda che partiamo subito, eh".

E se ne vanno.

Il Caporale Guay dice che dall'indomani al gruppo si aggregherà uno dei suoi che conosce bene la zona.

"La prima cosa da fare è raccogliere un po' di cibo, i rifornimenti fin quassù sono scarse, abbiamo messo trappole per conigli e ogni tanto cerchiamo di cacciare qualche cinghiale. Poi c'è da fare delle pattuglie... vediamo domani cosa serve".

## Caccia al cinghiale

L'indomani, 5 novembre, al gruppo viene assegnato un nuovo compagno, **Groombor Van Pyke**, soldato scelto.

"Salve, voi venite con me a fare il giro delle trappole. Se ci ha detto bene e le trappole son tutte piene, bene così. Se c'è poca roba dovremo andare a procacciarci qualcosa, potremmo provare una battuta al cinghiale... senza cani sarà complicato ma i tempi so' quelli che so'. La buona notizia è che se rimediamo qualcosa di commestibile vi posso preparare un discreto manicaretto".

Poi arrivano le presentazioni, Groombor è cordiale, corpulento, e conosce bene la zona, fa un po' da guida ai suoi nuovi compagni.

Le trappole sono servite per acchiappare tre conigli.

"Con questi ci mangia Groombor" commenta Vodan.

"Con questi la cena mia l'abbiamo rimediata, ora cerchiamo di trovare qualcosa pure per l'altri" risponde Groombor ridacchiando.

"Io sono capace di grandi astinenze" dichiara Engelhaft.

Groombor guida poi il gruppo ad una macchia di alberi non lontana, presso uno stagno dove a volte si abbeverano i cinghiali. L'avvicinamento tuttavia non è abbastanza silenzioso, ed un grosso maschio si scorge in lontananza mentre scompare tra gli arbusti.

"Per oggi è inutile" spiega Groombor, "ormai ci ha sentiti, non si avvicina più. Cerchiamo di organizzarci meglio domani." Il gruppo torna così alla Torre Due, dove è proprio Groombor, con l'aiuto di Vodan, a preparare la cena. La serata è tranquilla, anche se dai discorsi dei soldati si viene a scoprire il soprannome del nuovo capo delle **Ombre Nere**, ovvero "il Macellaio".

Al mattino del 6 novembre, di buon'ora, i nostri si preparano per dare la caccia al cinghiale. Stavolta si muovono con maggiore cautela, sempre restando sottovento, e si appostano nei pressi dello stagno, lungo i percorsi tracciati dalle orme dell'animale nei giorni passati.

Dopo una lunga attesa, a metà giornata il cinghiale si avvicina cauto allo stagno ed inizia a bere.



Engelhaft è il primo a sparare, come da accordi, e lo colpisce al tronco. Immediatamente sparano anche Kailah e Vodan, ed entrambi riescono a ferire l'animale gravemente.

L'animale si volta per fuggire, ma altre due frecce lo raggiungono, alle zampe e al tronco.

Groom scatta in avanti con la sua picca, fino a raggiungere il cinghiale ormai morente, lo finisce in un paio di colpi.

Si presenta quindi il problema del trasporto, perché il cinghiale è un bestione di 200 chili. La carcassa viene legata a un tronco robusto, che si caricano in spalla Vodan e Groom. Con la scorta di Engelhaft da davanti e Kailah da dietro, il gruppetto lentamente si muove verso la Torre, già pregustando una ricca e meritata cena.

Lungo la via del ritorno il gruppo è infastidito da un piccolo branco di lupi, attirati dalla carcassa del cinghiale.

"Ragazzi, sto cazzo di cinghiale va difeso come se fosse lo stendardo del reggimento", dice Groombor.

Kailah ed Engelhaft, con qualche freccia e un po' di bastonate, scacciano i lupi. Il gruppetto torna lentamente alla Torre con il ricco bottino.

La sera è piacevole e riposante. Groombor si dedica a trattare il cinghiale, spiegando che non se ne deve buttare nulla, tutti mangiano in abbondanza e chiacchierano. In particolare sia Vodan che Groombor scoprono di avere in comune il fatto di provenire da famiglie che gestivano delle locande, e di intendersi un po' di ristorazione. Anche Kailah racconta di essere figlia di un gestore del **Kharvenhoss**, con una locanda annessa. Groombor è stupito che la ragazza sia finita nel corno del tramonto.

"Roba grossa, quella è gente importante, gente coi picci... che ci sei venuta a fare quassù?"

"Non ci vado molto d'accordo..."

"Tu sei matta", commenta Groombor.

## Ronda notturna

L'8 novembre al gruppo viene assegnato l'incarico di svolgere un pattugliamento notturno intorno alla Torre Due. È un compito faticoso e lungo, durerà tutta quanta la notte. Al gruppo vengono assegnate due lanterne, una accesa, che tiene Vodan, e una di scorta, spenta, che tiene Kailah.

Nonostante i vestiti molto pesanti, le temperature della notte sono rigide e poco prima dell'alba inizia a nevicare molto forte.

"Tocca tornare alla torre" dice Groombor.

Ma proprio mentre il gruppo inizia a dirigersi verso la **Torre Due**, ecco che in lontananza si ode uno strano rantolo, un gemito sospetto.

A causa del vento e della neve, dei cappucci pesanti e degli elmi, non è semplice riconoscere i suoni, ma ben presto si scorge una sagoma barcollante che viene verso il gruppo.

"Che ci fa un Risvegliato quassù?" commenta Engelhaft mettendo mano al bastone.

"Ak!" pronuncia Kailah, ed un fascio di luce magica si sprigiona dalla sua mano. Lei lo punta verso la figura che intanto si sta avvicinando.

Sembra una figura umanoide, emaciata e coperta di stracci, che avanza gemendo.

Tutti sembrano convinti che si tratti di un Risvegliato, tranne Kailah che cerca di illuminargli il volto per capire meglio.

Ma ormai la sagoma è quasi a contatto, e già Groombor e Vodan sono pronti a colpirlo...

"Fermi!" grida Kailah, rendendosi conto di colpo che si tratta soltanto di un vecchio coperto da stracci, e non da un Risvegliato.

Vodan riesce a trattenere il colpo, Groom lo ferisce di striscio con la sua picca.

"Mi sono perso..." biascica lui.

"Andando dove?"

"Volevo andare alla miniera" risponde il vecchio. "C'è un amico mio..."

"A me ancora non m'ha convinto che non è un risvegliato", commenta Vodan.



Il vecchio viene arrestato e portato alla Torre Due.

"Guarda Grim", gli dice Kailah, "ti è andata di lusso, non morirai di freddo stanotte". Lui però protesta per il trattamento ricevuto, dice di conoscere il capitano della Torre e lamenta di essere stato aggredito.

Nel mentre Vodan e Groombor sono sorpresi di vedere la luce magica di Kailah.

"Pensa un po'", commenta Vodan.

"Dalle mie parti quelli che fanno ste cose li impiccano..." commenta Groombor.

Engelhaft spiega che Kailah è autorizzata a usare la magia.

"Ci sono individui particolarmente dotati da Kayah, che hanno questi poteri. Solo se sono autorizzati li possono adoperare, e la nostra Kailah è autorizzata sia dal Capitano Barun che dalla Chiesa, ".

"Se lo sapevo non te la davo la lanterna", dice Groombor, "c'ho fatto la figura dello scemo".

Intanto il vecchio, che si chiama Grim, inizia a protestare, dice che ha perso il lasciapassare e che è vivo per miracolo.

Engelhaft a brutto muso gli dice di tenere un atteggiamento più rispettoso, ma il vecchio insiste con i suoi modi provocatori.

"Ma chi sei tu" chiede Grim a Engelhaft. "Un soldato di Uryen!" e gli dà una botta con la sua mazza, anche se non forte.

Il gruppo si incammina verso la torre, Grim borbotta tra sé, provoca Engelhaft che gli tira un'altra botta, un po' più forte.

Lui casca per terra lamentandosi e rotolandosi. Groom e Kailah insistono con Engelhaft che la pianti di picchiare il mendicante.

Grim intanto sviene, Engelhaft non riesce a svegliarlo. Kailah gli fa l'incantesimo Sveglia, ma lui non si muove.

"Questo sta a far finta" dice Kailah. Lui si rialza lentamente.

"Io t'ho già salvato la pelle una volta" sottovoce gli dice la ragazza, "quindi ora vediamo di non fare troppo gli spiritosi".

Il vecchio si spaccia per amico di Billy Guay, Kailah ci parla un po', per tenerlo buono e evitare ulteriori reazioni violente di Engelhaft.

"Se ce l'avessi io un bastone..." borbotta il vecchio.

"Ora andiamo alla torre, davanti a una tazza di brodo caldo gli animi si distenderanno" Kailah.

Poco dopo, infreddoliti e stanchi, i nostri raggiungono la torre e consegnano il vecchio.

Arriva Billy Guay. "Io questo non l'ho mai visto, non lo conosco"

Ci penserà Billy a gestire la situazione. Gli altri vanno a riposare.

L'indomani il vecchio viene scortato alla [Vecchia Miniera](#) e lasciato lì.

## Il ritorno di Kain Werber

Trascorrono alcuni giorni tranquilli, il gruppo è impegnato in incarichi di routine, turni di guardia, controllo e disposizione di trappole, vettovagliamento e pulizie. Di [Kain Werber](#) e Stefen nessuna traccia.

Finalmente il 16 novembre i due vengono avvistati mentre si avvicinano alla torre.

Stefen ha la faccia stravolta più del solito, Kain appare tranquillo.

"Come è andata l'avanscoperta?" chiede Vodan

"Diciamo che sappiamo cosa fare, adesso", dice Kain.

Stefen ha una faccia stravolta, allucinata. Kain va a parlare con Guay.

Ci si fa raccontare da Stefen.

"E' peggio di quanto pensassi. Lui... sembra conoscere la zona molto bene, c'è nato da queste parti, mi ha fatto fare

sentieri che conosce solo lui, siamo arrivati nei pressi della **Baia del Sibilo**. Abbiamo incontrato lungo la strada qualche capanna con gente che ci vive ancora in questa zona, gente normale. Li abbiamo evitati... lì nei pressi c'è un vecchio che fa il pescatore, che conosce bene Kain, conosceva suo padre. Hanno parlato un sacco e abbiamo osservato la baia, per vedere come funziona".

"Perchè hai un'opinione così pessima di Kain? Cosa è successo?" Kailah

"Perchè ho capito quel che vuole fare. La sua idea non è di andar lì e farsi strada in un villaggio di Nordri, ma se ho capito bene l'unica maniera per riuscire nell'intento è... ci sta un'isoletta nella baia e se ho capito bene vuole andare su questa isoletta e fare piazza pulita"

"Quanti sono sull'isoletta?" Engelhaft chiede.

"Pochi, il villaggio sta sulla costa"

Arriva Kain e Stefen smette di parlare.

"Molto bene, ora vi spiego la situazione", dichiara il Tenente.

"Nella Baia del Sibilo c'è un isolotto che dà il nome alla baia, per via di una pozza d'acqua sulfurea che sibila. L'isolotto è piccolo. Il capo clan sta male, la figlia si intende di medicina. Il capo vive sull'isolotto perchè lo aiuta l'acqua sulfurea con i polmoni, ma è ancora vivo. I figli sono molto devoti e spesso gli vanno a far visita, con una barca."

L'amico di Kain è un pescatore che vive lì vicino. C'è una Dragonar in disarmo e hanno un paio di barche.

"Ci avvicineremo con la barca del pescatore, io farò finta di essere un pescatore. Si aspetta che gli amici siano all'isola poi attracciamo. Si entra, si ammazzano tutti e si torna"

"Ammazziamo anche la figlia?", domanda Kailah

"L'idea è quella, vanno eliminati tutti quanti: i due figli, la figlia, il vecchio e le loro due guardie, che saranno un paio".

Dopo aver spiegato il piano, Kain va con un paio di soldati a prendere Bohemond.

"Vediamo se sta ancora su due gambe o su una sola, va!"

## Il complotto di Stefen

Stefen, andato via Kain, chiama in privato i compagni.

"Ho la certezza che se andiamo lì non ne usciamo vivi. Sulle lance ci possono andare benissimo 10 guerrieri. I fratelli arrivano difficilmente da soli, c'è sempre una sentinella e se il pescatore si avvicina troppo quelli partono subito. Noi forse a quelli li possiamo ammazzare, ma poi non esiste che prendiamo e ce ne andiamo. Impossibile. Kain vuole fare fuori anche la figlia, ma lei va con la barca in giro a volte, e lui vuole beccare anche lei, quindi ci saranno 2 barche, una delle quali potrà essere usata dai rinforzi che arriveranno dal villaggio quando capiranno cosa sta succedendo"

"Eh, ma cosa proponi?"

"Propongo di sbarazzarci di Kain e poi finire il lavoro, approfittando di quando la sorella non sarà al villaggio, e quindi ci sarà una barca di meno. In questo modo diventa difficile, ma fattibile. Se seguiamo gli ordini di Kain siamo tutti morti".

Tutti guardano Stefen molto perplessi, chiaramente contrari all'ammutinamento.

"Se volete denunciarmi denunciatemi pure, tanto non abbiamo speranza".

"Cerchiamo invece di trovare una soluzione fattibile, che Kain accetterebbe", propone Vodan. "Per esempio, potremmo prendere una delle due barche di cui disporremo, quella del pescatore, e speronare i guerrieri quando arriveranno dal villaggio..."

"Perchè Kailah non provi ad usare la magia?" chiede Engelhaft.

"Posso fare ben poco, non a quelle distanze, e poi non è per niente semplice incendiare delle barche... ci sarebbe stato utile il liquido infiammabile di Luger..."

"Chiedilo a Zodd!!" commenta il sacerdote.

Vodan intanto elabora altri dettagli del suo piano di speronamento, certamente molto rischioso.

Stefen insiste nel suo volersi ribellare a Kain. "Lui fa tutto questo perchè non si accontenta, perchè vuole beccare anche Sigrid, la figlia... che poi lo sappiamo quella poveretta quello che ha passato..."

"Per come la vedo io, andiamo a finire il lavoro di Klaus" risponde Vodan. "L'unico errore che ha fatto è stato di lasciarla viva"

Kailah annuisce. "Per quanto io sia la persona meno adatta a dirlo, quella non è una povera ragazza, è una strega".

Stefen amareggiato se ne va a dormire.



## Il messaggero scomparso

E' il mattino del 17 novembre quando il gruppo, al comando del Tenente Werber, si reca alla **Torre Tre** per chiedere notizie di Bohemond.

Lungo la strada il Tenente chiede agli altri notizie di **Groombor**.

"Che ve ne pare, vi ci siete trovati bene?"

"E' un buontempone, una persona simpatica", risponde Kailah.

"Un bravo soldato", dice Engelhaft.

"Come hanno detto loro", conclude Vodan.

"Quando siamo arrivati alla Torre Tre, con Bohemond ferito, ho provato a convincere **Dwayne Diamond** a cederci un altro soldato in sostituzione, ma lui ha preteso un permesso da **Uryen**. Abbiamo fatto mandare un messaggero a Barun, dovrebbe essere tornato ormai, con la risposta".

Il gruppo raggiunge la Torre Tre a ora di pranzo. Kain va a parlare con Diamond, gli altri aspettano fuori.

Dopo un po' si capisce che c'è confusione, grida, roba che sbatte. Poi due soldati accompagnano Kain tenendolo per le braccia, sembra che ci sia stata una colluttazione. Kain ha un occhio nero, tra Diamond e il Tenente sono volati dei cazzotti.

Kain si avvicina al gruppo borbottando bestemmie tra sè e sè.

"Non è tornato il messaggero, non se ne hanno notizie, doveva tornare già da un paio di giorni, quindi vuol dire che non mi danno nessuno"

"Perchè non proviamo a percorrere la strada all'indietro e a cercare sue notizie? Magari ha avuto qualche problema" suggerisce Kailah.

"Va bene, andiamo a vedere se lo troviamo lungo la strada" decide il Tenente.

Kain guida i compagni fino alla **Torre Otto**, tutto sembra tranquillo. A sera viene raggiunta la torre e Kain va a parlare con Sir Madsen. Torna accigliato.

"L'hanno trovato fatto a pezzi, non lontano dalla torre. Nessuna traccia di lettere"

Tutti sono molto amareggiati.

"Pernottiamo qui e ripartiamo domattina", ordina Kain.

## L'adesione di Groombor

L'indomani, lungo la via del ritorno, Kain prende in disparte i suoi uomini.

"Adesso vi do un ordine che dovete rispettare assolutamente. Non dovete fare parola di questa notizia, del messaggero... vediamo un po' se riusciamo a trovare una soluzione... mmm...". Il Tenente è molto pensieroso. "Certo però Groombor sa tutto...."

Dopo un po' Kain decide di parlare con Groombor.

"Adesso sai che facciamo? facciamo un salto alla Torre Tre per prendere qualcosa da mangiare, poi saltiamo la Torre Due e proseguiamo direttamente... Qui sono il più alto in grado, in zona, è solo una questione burocratica... col Sergente Maggiore ci siamo già chiariti...."

"Io sono un soldato, ubbidisco agli ordini" dice Groom.

"Giusto"

"Benvenuto a bordo, groombor, sai nuotare, sì?" dice Vodan.

Man mano che si prosegue, vengono decisi i dettagli del piccolo strappo alla regola architettato da Kain.

"Passiamo alla Torre Due a questo punto, diciamo che facciamo una perlustrazione, che ci accompagna in una perlustrazione... niente di che..."

"Va bene"

"NON volevo metterti in imbarazzo, bravo Groombor", Kain è soddisfatto.

"Se si tratta di fare il culo ai Nordri, sono della partita, di base. Peraltro conosco qualche parola della loro lingua..."

"Ma non ci dobbiamo imca parlare" ride Kain.

"Gli potrai dire vaffanculo." commenta Engelhaft.

## Viaggio verso la Baia del Sibilo

Il mattino seguente, 19 novembre, il gruppo si mette in viaggio per le **Falesie degli Orchi**, verso la **Baia del Sibilo**.

Kain conosce bene la zona, indica sentieri poco battuti. Il tempo regge, lungo la strada viene illustrato il piano a Groombor e si parla un po' di **Sigrid** e dei suoi presunti poteri magici.

Il viaggio è tranquillo, senza problemi, salvo il fatto che durante la notte le temperature scendono molto, c'è freddo e vento, sulle alture nevicata.

Il 21 novembre, a sera, viene raggiunta la zona della Baia, Kain guida il gruppo lungo la costa, fino ad una capanna di pescatori.

In lontananza, nel mare, si scorge un'isoletta, proprio davanti alla baia dove si nasconde l'accampamento nordro.

"Sarà brutto prendere il mare con questo tempo..." commenta Engelhaft vedendo le onde che si frangono sugli scogli.

"Non può essere peggio dell'ultima volta che l'ho presa io, una nave" risponde Vodan.

Oltre il fiume **Blutig** si scorge il villaggio, accanto c'è una tipica nave nordra ormeggiata, e un paio di altre barchette piccole.

## Rielaborazioni del piano d'attacco

Lungo la strada si parla del piano di attacco, specialmente riguardo la fuga.

"Ho una mezza idea", dice Vodan. "Possiamo prendere il vecchio in ostaggio, e quando loro ci stanno inseguendo glie lo sgozziamo davanti e lo buttiamo ancora vivo in acqua. A quel punto loro non lo potranno lasciare lì, lui nel frattempo muore di freddo..."

Kain è d'accordo, se si riesce a fare. "Ma considerate una cosa, se le cose vanno come devono andare, quelli saranno lì senza armature, sarà una passeggiata".

Al calare delle tenebre, Kain invita i suoi uomini a restare al riparo, e intanto raggiunge la baracca del suo amico pescatore.

"Aspettatemi, quando è il momento vi vengo a chiamare".

## La proposta di Stefen

Rimasti senza Kain, Stefen prende la parola, rivolgendosi soprattutto a Groombor.

"Voi lo sapete come la penso io", dice. "Ogni tanto la ragazza va in giro a prendere erbe e cose del genere, e in quelle situazioni, in quei giorni, hanno soltanto una barca. Quindi se noi andassimo quando lei non c'è, potremmo fare il lavoro senza rischiare poi di essere inseguiti..."

"E chi l'ammazza la ragazza"? domanda Groombor

"La ragazza è soltato una ragazza..."

"Non è vero, la ragazza ha fatto incazzà tutti..." dice Groombor.

"Non abbiamo nessuna possibilità di lasciare l'isola senza essere raggiunti dall'altra barca" insiste Stefen.

"Il Tenente ha deciso così, tu che grado c'hai, scusami?" gli domanda Groombor

Stefen esita un po', poi ammette di aver pensato anche a quello. "Diamo una botta in testa al tenente, si aspetta che la ragazza sia via, si fa strage dei maschi della famiglia..."

Groombor lo interrompe. "Stefen, ascolta. Ci so' tanti modi per esse' vivi.... fa così, allontanati per fare i tuoi bisogni.... e chi ti vede più.... poi quanto campi chi lo sa, magari hai le gambe buone..."

Stefen sospira, Groombor insiste. "Pensa a quel messaggero, quello della Torre Otto. Quello era contento, dice m'hanno mandato a Uryen, vado da [Kalina la Divina](#)... e invece guarda che fine ha fatto"

Padre Engelhaft, che aveva ascoltato tutto il dialogo senza fiatare, al sentir nominare Kalina la Divina interviene animatamente.

"La conosci anche tu! Ma è una prostituta!!"

Tutti si voltano a osservare il sacerdote, senza nascondere l'ilarità. Ma Engelhaft insiste.

"Ci stanno le soldatesse, anche se poche... concupitele!" dichiara Engelhaft.

"Non ti ci devi affezionà alle soldatesse, oggi ci sono, domani gli devi regge' le budella", commenta amaramente Groombor.

## Nella capanna del pescatore

Nel mentre torna il Tenente Kain, che guida il gruppo alla casa del vecchio pescatore, [Gaben Moos](#).

Il pescatore abbraccia affettuosamente Kain, è molto ospitale. La casetta è piccola ma nessuno deve uscire oltre il minimo indispensabile, per non far notare niente ai Nordri della baia. Il pescatore offre a tutti uno stufato di pesce e dichiara che l'indomani, all'alba, si allontanerà dalla zona.

Vodan, una volta nella capanna, prende la [collana di Skeldon](#), che porta da mesi con sè senza averla mai indossata, e la mette al collo. Si rende conto ben presto che il pescatore lo fissa con un'aria strana.

"Ma... che per caso ci siamo già visti?"

"No, però... è una strana coincidenza... assomigli parecchio a... al capo dei Nordri, al figlio maggiore dei Nordri. Potresti essere suo fratello".

"Mio padre... aveva una certa simpatia per le popolazioni del Northsid"

"Tipo tua madre era nordra?"

"No, però conosceva delle leggende"

"E questo che c'entra?"

"Ho anche un nome che... anche i miei fratelli hanno nomi che somigliano ai nomi nordri. Mio padre se li è inventati... ma..."

"Strana coincidenza" commenta il vecchio.

Dopo cena il vecchio chiede se qualcuno voglia mandare qualche lettera a qualcuno, ma nessuno accetta. Allora Engelhaft propone una preghiera agli dei.

"Che Maers..." esordisce il sacerdote, suscitando una certa ilarità nei presenti, "e Dytros ci proteggano", finisce lui, nervoso.

"Non ci dobbiamo scordare un'ascia", dice poi Kain.

"Sì, per spaccare la testa a sti stronzi", gli fa eco Groombor. Tutti ridono, il clima è piuttosto goliardico.

Kain pure annuisce bonario, poi però spiega: "c'è una baracca sull'isola, se arriviamo e la porta è chiusa perdiamo un sacco di tempo prezioso".

Dopodichè, davanti a una fiasca di vino, Kain si lascia prendere dalla generosità: "vediamo di uscirne vivi e vi offro un giro da Kalina la Divina, quando torniamo"

Vodan tira fuori il boccale di Scarfr, un altro suo ricordino di battaglia, e si unisce al brindisi.

La notte passa tranquilla, all'alba il vecchio pescatore prende i suoi bagagli e se ne va. Il gruppo resta tutta la giornata del 22 novembre chiuso dentro la baracca per non farsi vedere, Kain prepara la barca e spiega sommariamente a tutti come si fa a remare.

Nel corso della giornata, mentre sono tutti lì presenti ad annoiarsi un po', Padre Engelhaft si rivolge a Kailah e le fa uno

strano discorso.

Le dice che almeno lei deve cercare di restare pura davanti alle tentazioni costituite dalle **Case della Gioia**, e che mentre per gli altri, suoi compagni, è quasi una causa persa, e sono condannati a fare pensieri impuri su **Kalina la Divina**, almeno lei deve resistere.

Kailah si imbarazza molto e non capisce il discorso, che però suscita grandi risate in tutti gli altri presenti.

Il momento della partenza per l'attacco all'isola è visto dalla ragazza come una liberazione.

## L'attacco all'isola del Sibilo

E' il crepuscolo, si sta alzando un velo di nebbia. Pochi alla volta, furtivamente, i nostri si nascondono nella barchetta del pescatore, accucciati e un po' nascosti sotto le reti. Kain, con indosso un mantellaccio, si finge il vecchio pescatore e si mette ai remi, fischiando.

Il viaggio è breve ma ci vuole qualche minuto, la barchetta è piccola, malridotta.

D'un tratto Kain accelera. "Siamo arrivati, tenetevi pronti, mi sa che ci hanno già visto"

Appena la barca tocca la riva, tutti saltano giù con le armi spianate.

I Nordri si sono già accorti dell'attacco, si sente un grido provenire dall'altura dello scoglio ed una freccia infuocata scagliata verso la riva, a mo di segnalazione.

Il gruppo degli attaccanti avanza di buon passo nell'oscurità, verso la casupola di **Skomer il Bello**

Dall'interno si vede che c'è del movimento presso le finestre.

Aprire le ostilità Vodan, che tira una freccia attraverso una finestra a una sagoma che stava armeggiando per chiuderla. Si sente un lamento, e subito Groombor è davanti alla porta e inizia a tirarla giù con l'ascia.

### Alla casetta di Skomer

Il gruppo si divide intorno alla casetta, Vodan da un lato, Kailah e Stefen dall'altra. Engelhaft e Kain restano presso la porta che Groombor sta spaccando.

Aperto un varco presso la porta, Kain passa in prima linea e affronta il primo avversario, uno delle guardie di Skomer, e gli trancia un braccio con un solo colpo.

Poi Groombor gli si piazza vicino, con la sua picca, sulla porta, e con un colpo ferisce alla testa il suo avversario, uno dei figli di Skomer, tranciandogli un orecchio.

Stefen cerca di sfondare la finestra laterale, senza riuscirci.

Vodan intanto si avvede di un arciere appostato sul tetto della casupola, e gli spara.

Ma sul tetto c'è anche un'altra sagoma, quella di una donna.

"**Ak Les**, si sente, e viene lanciata della polvere da sopra la porta. Sembra però che non ci siano esiti.

Kailah si arrampica lateralmente sul tetto per individuare Sigrìd, e le lancia addosso l'incantesimo **Aura Magica**. La giovane nordra inizia a risplendere e si infila velocemente in una botola sul tetto della casa, scomparendo alla vista.

Intanto Groombor sulla porta colpisce ripetutamente il suo avversario, mentre Vodan tiene in scacco l'arciere appostato sul tetto.

Nel mentre Stefen riesce a sfondare la finestra, giusto in tempo per ricevere un forte colpo di ascia al ventre, che lo manda al tappeto.

Padre Engelhaft approfitta del varco sulla porta per sparare un colpo di balestra all'interno della casa, dove il giovane figlio di Skomer è ormai in difficoltà. Intanto si vede il vecchio Skomer che avanza con un'arma in mano.

### La fonte termale

Kailah si arrampica sul tetto da dietro, con il suo arco, cercando di colpire l'arciere. Vodan, dall'altra parte, se ne accorge e distrae l'arciere nemico, così la ragazza lo può centrare con una freccia al torace.

Intanto di sotto il vecchio Skomer, nonostante l'età, si difende abbastanza bene e arriva a mettere in difficoltà Groombor, che pure lo riesce a parare, e nel giro di pochi scambi lo sbatte al muro, mentre Kain ed Engelhaft affrontano i suoi due figli.

Nel mentre Vodan, dal tetto, scende nella botola all'interno della casetta, con spada e daga in mano, inseguendo l'arciere. Kailah lo segue.

Sotto c'è una stanza sterrata con delle pietre roventi, esce del fumo dalle fessure e si ode un sibilo.

L'arciere si affronta con Vodan sulla soglia della porta, Kailah torna sul tetto.

Lo scontro sulla porta prosegue, con Groombor che sfonda la testa a uno degli avversari, mentre Kain viene ferito al torace, è un bel taglio ma niente di troppo grave.

Padre Engelhaft infine tira una botta violentissima a Skomer, lo colpisce in testa e gli spacca il cranio.

"Prendiamolo vivo, eh..." borbotta Groombor.

"Il Re è morto!!!" grida Engelhaft trionfante.

### La fuga di Sigrìd

Sigrìd prova a scappare dalla finestra della casupola, rendendosi conto che i suoi familiari e le guardie sono spacciati. La sua sagoma tuttavia brilla nell'oscurità.

Vodan e Kailah la inseguono fino alla riva, scagliandole un paio di frecce. Lei raggiunge una barca e prova a nascondersi lì dietro, ma Vodan le va dietro e la incalza.

"Te la ricordi Delia?" chiede Vodan a Sigrid. Guardandola, il giovane è assalito da una sensazione strana, minacciosa, per un attimo esita a colpirla. Lei riconosce la **collana** che Vodan porta al collo, e i suoi occhi si riempiono di terrore. Poi estrae il coltello, ma lui le tira un pugno. Lei prova a schivare il colpo ma picchia la testa contro la barca e perde i sensi.

## La fuga in mare

In fretta il Tenente Kain Werber coordina la fuga dall'isola del Sibilo. Recupera i remi dalla barca del pescatore e tutti salgono a bordo, trascinando anche Stefen privo di sensi.

E' ormai buio, il chiarore innaturale che avvolge Sigrid è l'unica fonte di luce nella barca. Gli uomini remano, Kailah lega Sigrid, la imbavaglia e cerca di nascondere la luminosità con dei teli.

La fuga è resa più difficile dal fatto che Stefen, che era un bravo marinaio, è privo di sensi, e anche Kain è ferito e rema con difficoltà. Gli altri ce la mettono tutta, ma sono inesperti: subito ci si rende conto che gli inseguitori tengono un ritmo ben superiore e non tarderanno a raggiungere i fuggiaschi.

"Possiamo andare verso le secche oppure continuare verso la capanna di Gaben", dice Kain. Ma poi scorge delle luci anche lungocosta, il che rende impraticabile quell'approdo.

"Alle secche si tocca?" domanda Vodan.

"Sì, ma l'acqua è alta un metro e mezzo, circa"

Intanto la barca dei Nordri si avvicina all'isola e qualcuno si tuffa. Poco dopo delle grida acute, forse di un giovane, provengono dall'isola.

"Sono tutti morti!" traduce Groombor. "Ecco, adesso so' incazzati", commenta poi il soldato.

## L'affondamento di Sigrid

Intanto la barca dei Nordri inseguitori si fa sempre più vicina, urge trovare una soluzione. Vodan si offre di tuffarsi nella secca, per offrire un diversivo, ma il tempo è talmente poco che non potrebbe neanche togliersi l'armatura, è impossibile.

Kailah dice di tirare Sigrid in acqua, ancora luminescente, così da attirarli lì.

"Va bene, ma leghiamole reti, roba pesante ai piedi, così che sia più difficile ripescarla", aggiunge Vodan.

"Glie la lasciamo semiviva, la facciamo affogare. Poi per carità, la gola glie la tagliamo..." dice Vodan.

Kain conduce la barchetta alle secche e qui viene legata una zavorra ai piedi della prigioniera, che nel mentre ha ripreso i sensi e si guarda intorno con gli occhi spalancati. Poi Vodan prende il coltello della ragazza e le fa un gran taglio sul collo, per poi buttarla fuori dalla barca.



"Tenente, missione compiuta" dice Vodan

"E' stato un onore avervi ai miei ordini" commenta Kain, tirando una sorsata da una fiaschetta che ha con sè.

"Tenente, ci ha promesso un giro da Kalina la Divina" gli ricorda Groombor.

"Sì, sì, ora andiamo". Kain dice, e manovra in direzione sud.

## L'inseguimento

La barca pilotata da Kain si allontana dalle secche e per un attimo si incrocia con quella Nordra, che invece sta muovendosi verso il corpo di Sigrid, che brilla tra le onde.

Nel momento in cui le due barche si fronteggiano, da entrambe partono frecce e dardi. Kailah viene ferita alla testa, poi prova a incendiare magicamente la lanterna e Groombor la lancia sulla barca avversaria, ma la lanterna cade in mare. Vodan riesce a ferire un Nordro che brandiva un pericoloso arpione.

Dopodichè le due barche si allontanano: quella dei Nordri si ferma nei pressi delle secche, dove brilla Sigrid, quella dei soldati di Uryen corre come meglio può verso Sud.

Ma il diversivo non basta: uno dei Nordri si tuffa per recuperare Sigrid, mentre gli altri tornano subito all'inseguimento dei soldati di Uryen.

I Nordri sono rematori esperti e ben presto Kain si rende conto che non c'è speranza di sfuggire. Ruota quindi la barca e si prepara al combattimento.



## Scontro sul mare

Quando le due barche sono a una ventina di metri l'una dall'altra, i tiratori iniziano a bersagliarsi. Vodan e Kailah sparano con l'arco, Engelhaft con la balestra. I Nordri hanno due arcieri, uno dei quali viene presto inabilitato da una freccia di Vodan, un arpionatore e un guerriero armato di giavelotto.

Le barche si avvicinano ancora, ed ecco che Kailah scorge a poppa della barca nemica una lanterna, sulla quale lascia fluire tutto il suo Potere Magico (9-9-9). La lanterna prende fuoco e cade dal suo supporto, iniziando a bruciare le corde all'interno della barca. Intanto piovono frecce e colpi, e si sente un grido da lontano, dalle secche: "è morta, è morta!"

"E voi farete la sua stessa fine", minaccia Groombor nella stessa lingua degli invasori.

Le barche infine sono a contatto, il combattimento è acceso sul primo fronte, Groombor affronta l'uomo con l'arpione, e dopo qualche colpo ben assestato riesce a buttarlo in acqua. Engelhaft intanto ha davanti il più massiccio dei Nordri, riesce a tenerlo a bada fino a quando anche Groombor lo va ad aiutare dal fianco. Anche Vodan combatte in corpo a corpo con l'altro Nordro, mentre Kailah alimenta il più possibile le fiamme sulla barchetta nemica, che inizia a prendere fuoco.

Uno dopo l'altro, i Nordri vengono sconfitti e lasciati moribondi sulla barca che brucia.

Groombor grida con quanto fiato ha in gola all'unico Nordro vivo, quello rimasto presso il cadavere di Sigrid: "Biondoooo! Tornatene a Scoffin finchè sei in tempo, tu e gli amici tuoi!!!"

La barchetta si allontana nella notte.



## Il faticoso ritorno alla Torre Due

"Qualcuno dia un'occhiata a queste ferite", dice Kain. "Tu, Groombor, e tu, Vodan, continuate a remare. Allontaniamoci il più possibile... e poi ci penso io a cosa fare".

La barca avanza a fatica, mentre Padre Engelhaft si dedica a sistemare come può le ferite di Stefen, che non ha ancora ripreso i sensi, di Kain, che si è aggravato per via degli sforzi ai remi, e di Kailah, che ancora sanguina dal taglio sulla fronte.

"Dobbiamo prendere terra appena possibile" dice Kain, "non possiamo restare in mare fino all'alba o ci raggiungeranno sicuramente".

Finalmente, dopo qualche ora, Kain indica un punto quasi invisibile lungo la costa. "Lì c'è un accesso alla spiaggia, sbarchiamo e inoltriamoci un po' nell'interno. La barca la spingiamo a largo, la corrente la porterà via".

"Hai capito Stefen, ci sarà da sgroppare un po'", commenta Vodan.

Il gruppo si trascina un po' verso l'interno, ci sono un po' di rocce e di alberi, ci si accascia lì.

"Accidenti, non possiamo restare qui, ma non possiamo neanche accendere una luce per spostarci... altrimenti potrebbero vederci..."

"Posso provare io ad accendere una luce lieve lieve ai piedi", suggerisce Kailah.

Il gruppo avanza faticosamente, Groombor e Vodan trasportano Stefen. Dopo una lunga camminata, lentissima, si raggiunge un avvallamento dove Groombor può accendere un fuocherello, e la notte passa tranquilla.

L'indomani, 23 novembre, la situazione si rivela in tutta la sua drammaticità. La ferita di Stefen è chiaramente infetta, il gruppo è senza quasi equipaggiamento e a molti giorni di distanza dalla Torre Due.

## Il discorso di Groombor

Groombor fa un discorsetto al gruppo: "tecnicamente questo Stefen... è un insubordinato... trovo commendevole signor tenente che voi vi preoccupiate della sopravvivenza dei vostri sottoposti, però Stefen oggettivamente è una testa di cazzo. Mentre voi stavate fuori ha cominciato a fare discorsi strani su come darvi una botta in testa e fare il suo personalissimo piano che prevedeva di risparmiare la ragazza. Noi ovviamente l'abbiamo mandato affanculo e ha fatto pippa, però insomma..."

"Straparlava, era spaventato" commenta Vodan, "dovessimo impiccarlo ogni soldato che si caga sotto andremmo sempre noi..."

"Era lucido, sobrio... negate, voi che eravate con me, che sia avvenuta quella conversazione?"

Engelhaft si inalbera. "Neanche la sua versione possiamo sentire! E' troppo comodo fare queste accuse ora che è svenuto"

"A volte la verità è scomoda... a volte la verità è comoda. Stavolta è comoda...." insiste Groombor.

Il Tenente non commenta le affermazioni di Groombor, ma acconsente che venga costruita una barella per trasportarlo. Nel mentre Stefen, poco a poco, torna in sé, anche se è molto debilitato.

Il gruppo avanza ben poco verso la Torre Due, e a sera è necessario accamparsi.

## Avanzata a digiuno

Il giorno successivo, 24 novembre, le ultime scorte di cibo si esauriscono. Purtroppo a Kain e ai suoi uomini non resta che proseguire stringendo la cinghia.

Il 25 novembre le condizioni si fanno più stentate a causa della neve, che inizia a scendere copiosamente.

Ancora il 26 novembre l'avanzata si svolge nella neve. Il Tenente Kain è tuttavia incoraggiante: "Non vi preoccupate, ancora un giorno di viaggio e dovremmo arrivare alla Torre Due". Intanto però gli stenti iniziano ad aggravare le condizioni di tutti, in particolare Kailah si regge in piedi a stento, al punto che Padre Engelhaft prega per lei ed invoca sul suo riposo la "pace di Kayah".



## L'arrivo alla Torre Due

La sera del 27 novembre, nella neve, il gruppo arriva in vista del fuoco che arde sulla sommità della Torre Due, che però è ancora lontana.

Va Engelhaft a chiamare soccorsi, gli altri non sono più in grado di procedere.

"Soldati di Uryen, mi chiamo Engelhaft, sono al servizio del tenente Kain"

Arriva Billy Guay. Engelhaft fa rapporto.

"Noi siamo soldatini, caporà", si giustifica Engelhaft davanti alle perplessità di Billy Guay, "il tenente aveva un suo piano... evidentemente era un buon piano, perché ora il clan delle ombre nere è completamente decapitato"

"E Groombor?"

"Groombor era in perlustrazione, ma il tenente gli ha ordinato di seguirci".

Engelhaft guida un gruppo di soldati di Uryen ai compagni, e viene organizzato il salvataggio. A notte tutti sono al riparo nella Torre Due, vengono riscaldati e sfamati.

## Ritorno alla Torre Tre

Il mattino seguente Groombor fa rapporto a Guay.

"Pare che sono stato coinvolto in questa spedizione per colpire il clan delle ombre nere... un successo totale... abbiamo ammazzato il capo dei nordri, i due figli del capo dei nordri, la figlia del capo dei nordri, un sacco di nordri... è stato un colpo di mano... devo dire che il tenente se l'era studiata bene, è andata liscia, la reputazione di questo tenente Kain è un po' ingiusta, i piani se li sa fa'. Sa fare più i piani di andata che quelli di ritorno.."

Guay scrive un rapporto per Groombor che va consegnato a Barun.

Il gruppo parte di buon mattino per la Torre Tre, dove si riunisce con Bohemond, che nel frattempo è guarito.

Vodan va da Klaus.

"Klaus, dicono che non c'è due senza tre, però intanto questo te lo porto come regalo" e gli porge il pugnale di Sigrid.

Vodan racconta come è andata, Klaus è colpito.

"Se la dovessi rivedere, mi auguro di no, ma se la dovessi rivedere... riammazza col pugnale suo".

## Finalmente a Uryen

La sera del 29 novembre il Tenente Klaus e i suoi uomini raggiungono Uryen. L'indomani sono ricevuti dal Capitano Barun.

Barun è soddisfatto, tutti convengono nel dare il merito al buon piano del Tenente Kain.

Dopodichè, ritrovandosi con il Tenente in una sala comune, gli si avvicinano.

"Kain, dobbiamo fa' sta gita al porto o no?" chiede subito Groombor.

"Va che ti sei pure dimagrito, Groombor, è il momento migliore", scherza Kailah

"Sì, fra un po' mi devono pagà loro a me" annuisce bonario il soldato.

"Ogni promessa è debito", dice Kain, "suggerisco di andare il pomeriggio, così evitiamo la folla.."