

Cronaca breve della **campagna di Caen** che prende spunto dal tentativo di **Eric Navar** di convincere i suoi compagni a prendere parte alle indagini relative ai misteriosi "punti" indicati sulla **mappa** che porta con sé: i fatti narrati costituiscono parte integrante della cronaca **la compagnia va a Nord**.

CRONACA

Periodo: dal 16/10/2008
al 23/10/2008

Periodo RPG: dal 13 dicembre 517
al 18 dicembre 517

Num. sessioni: 1

Primo contatto

All'alba del 10 dicembre, mentre Julie e Loic stanno per concludere il loro turno di guardia, la ragazza incontra con gli occhi lo sguardo di due misteriosi individui che scrutano il campo.

"Non vi muovete, non abbiamo cattive intenzioni" esclama subito uno dei due uomini: "diteci chi siete e cosa fate qui".

"Non abbiamo cattive intenzioni", risponde Julie dopo essersi scambiata un'occhiata con suo cugino: "siamo avventurieri, esploratori".

"Posto curioso da esplorare", commenta l'individuo.

"Senti", interviene Loic tagliando corto, "a dire il vero non siamo noi le persone giuste per spiegarti perché siamo qui: se ti fidi, e ce ne dai la possibilità, ti svegliamo mio fratello che è quello che lo sa".

L'uomo annuisce: Eric viene svegliato e messo al corrente della situazione, e poco dopo si svegliano anche tutti gli altri. In breve tempo è lui stesso a discutere con l'inaspettato interlocutore, che dice di chiamarsi **Ransom**: il nome dell'**altro individuo**, che si limiterà a pronunciare poche parole a bassa voce per tutta la durata della conversazione, resta invece un mistero.

"E così siete interessati a qualcosa che si trova da queste parti", conclude **Ransom** al termine delle spiegazioni di Eric. "Beh, come potrai facilmente immaginare, lo stesso vale per noi".

Il discorso va avanti per qualche minuto: **Ransom** spiega a Eric che in quella frazione del **Meistwode** vi è una specie di campo di lavoro che lui ha l'incarico di sorvegliare. "L'incarico me l'ha dato lo stesso individuo che ha organizzato la spedizione", spiega **Ransom**. Quando Eric gli chiede se è possibile incontrare tale datore di lavoro, l'uomo risponde che non si trova più sul posto: "quando e se tornerà, se lo vorrà, potrete anche incontrarlo", conclude poi.

Eric fa del suo meglio per convincere l'uomo delle buone intenzioni del gruppo e della sua volontà di dare soltanto un'occhiata, ma l'uomo non sembra molto dell'idea: "siamo più di voi, ma non abbastanza: non posso portarvi lì se non alle mie condizioni"; propone quindi al gruppo di consegnare le armi, cosa che si rivela però inaccettabile per Eric.

"E se facessimo diversamente?" propone il giovane, che non ha alcuna intenzione di fare marcia indietro: "io potrei venire con voi, dare soltanto un'occhiata, e poi tornare sui miei passi: mi toglierò la curiosità senza nuocere al vostro segreto".

E' **Ransom** ora a non essere d'accordo: "ci serve ancora un pò di tempo per finire il nostro lavoro, e non possiamo rischiare che tu o i tuoi amici andiate a solleticare la curiosità dei briganti che si annidano da queste parti: la paladina che viaggia con voi potrebbe promettermi che non parlerete, ma potreste comunque essere catturati e costretti a vuotare il sacco: stando così le cose non ho altra scelta che portarvi lì, a patto che accettiate di restarci per un ragionevole lasso di tempo... diciamo un minimo di cinque giorni".

Eric si volta a guardare Solice e gli altri in cerca di approvazione, poi annuisce. "Per curiosità, cosa succede se decidessimo di fare qualcos'altro oltre a vedere?"

"Il campo ha le sue regole", spiega **Ransom**, "in parte le decido io, e vengo comunque pagato per farle rispettare: ma non preoccupatevi, ho io stesso in mente di proporvi una specie di "lavoretto" una volta che vi sarete ambientati. Certo, confido che farete i bravi". L'uomo descrive quindi alcuni dettagli relativi all'organizzazione interna del campo, menzionando tra le altre cose l'esistenza di un coprifuoco e di alcuni posti ad accesso rigidamente controllato.

Ransom chiede inoltre a Solice di garantire il rispetto degli accordi presi, che si riducono a non fare parola con nessuno di quanto il gruppo vedrà nel campo per un lasso di tempo ragionevole a consentire ai membri della spedizione di potersi ritirare indisturbati. "Sapete bene", lo avverte Solice, "che se i miei occhi vedranno qualcosa di empio o blasfemo non potrò farvi alcuna promessa". Ransom annuisce, certo che la Paladina non avrà modo o motivo di allarmarsi.

Una volta conclusi gli accordi, tutti si mettono in marcia: "arriveremo nel giro di un'oretta", assicura **Ransom**, per poi proseguire nella sua spiegazione sui dettagli di quello che il gruppo vedrà di lì a poco. Quando Solice chiede se tra le persone che lavorano allo scavo c'è anche un sacerdote, Ransom fa un sorriso divertito: "in effetti lo abbiamo... Chissà, forse ci potresti anche fare amicizia".

L'arrivo allo scavo

Ransom conduce il gruppo nei pressi dello scavo: si tratta di una sorta di cantiere strutturato sul fianco di quello che sembra un enorme avvallamento, forse causato dal crollo del terreno molti decenni prima. Un fiume di piccole dimensioni divide in due il precipizio che è a sua volta suddiviso in due diversi livelli, collegati tramite due ponteggi di legno che sembrano essere stati costruiti di recente; sulla parete di roccia dietro ai vari livelli del precipizio si aprono numerose grotte, utilizzate come ripari per la notte dai membri della spedizione. Al livello inferiore dello scavo il fiume si getta in un piccolo lago, davanti al quale vi sono tre enormi buche di forma rettangolare scavate nel terreno e mantenute aperte da ponteggi e rinforzi in legno: attorno ad esse si muovono una quindicina di persone munite di pale, picconi e altri attrezzi da scavo.

Ransom spiega al gruppo che lo scavo è stato organizzato da un committente di cui non è autorizzato a rivelare il nome: "il compito affidato a me e ai miei uomini", spiega, "è quello di assicurarci che gli operai possano svolgere il loro lavoro senza essere disturbati: un incarico semplice, ma che in un posto come il **Meistwode** diventa sempre abbastanza faticoso".

Mentre Ransom guida il gruppo verso i livelli inferiori dello scavo, Eric nota che in effetti la metà delle persone hanno l'aspetto di soldati addestrati.

L'apparente tranquillità del tragitto e l'atteggiamento cordiale di Ransom non riescono a placare i timori di Solice, che giunta nei pressi dello scavo comincia ad accusare un malessere diffuso. "Questo posto... non è rassicurante" mormora a Loic e a Julie, che le chiedono cosa ci sia che non va.

La proposta di Ransom

Dopo aver presentato il gruppo ad alcuni dei suoi compagni d'arme, Ransom fa strada verso quella che sembra essere la sua grotta: "Ora che vi siete fatti un'idea dello scavo", esordisce poi rivolgendosi a Eric, "è il momento di discutere i dettagli della vostra permanenza qui". Ransom spiega al gruppo di aver bisogno di uomini per rimpiazzare alcune perdite subite nel corso di una serie di scontri avuti qualche giorno prima con una banda di briganti interessata ai ritrovamenti rinvenuti nel corso dello scavo; offre quindi una paga particolarmente ricca a Loic, Eric e **Ian Bohr** per un periodo di cinque giorni, in attesa che il committente torni per concludere le operazioni di scavo. "Quanto alle ragazze", conclude Ransom spostando lo sguardo su Solice, Julie e Desiree, "vedremo di trovar loro un'occupazione adeguata: a Padre Torben farebbe senz'altro comodo qualche mano in più". Solice ne approfitta per chiedere di poter incontrare il sacerdote: "vi accontento subito", le risponde Ransom con un sorriso, conducendo lei, Desiree e Julie in una grotta poco distante.

L'incontro con Padre Torben

La grotta è stracolma di feriti, divisi in modo piuttosto equo tra soldati e lavoratori: i primi sembrano reduci da ferite ricevute durante gli scontri con i banditi, mentre i secondi hanno escoriazioni, tagli e slogature dovute senz'altro ai lavori di scavo. Attorno a loro opera **uno strano e corpulento individuo** dai capelli radi e lunghi, vestito con un saio da frate: non appena Ransom introduce le ragazze, l'uomo si affretta a interrompere il suo lavoro per correre ad abbracciarle. "Carissime! E' una vera gioia vedervi qui: siete di certo il dono degli Dei che hanno accolto le mie preghiere e i lamenti di questi poveri disgraziati". Le tre ragazze si guardano l'un l'altra perplesse, mentre l'uomo continua a parlare: dichiara di chiamarsi Padre Torben, e di essere un sacerdote inviato a portare un pò di sollievo nelle anime e nel corpo dei soldati e dei lavoratori incaricati di portare a termine la spedizione. Dopo aver chiesto alle ragazze informazioni sulle loro capacità si mostra propenso a voler affidare a Desiree e a Solice alcune delle incombenze proprie dell'infermeria da campo allestita all'interno di quella grotta; le ragazze si trovano quasi costrette ad accettare, nonostante Julie faccia del suo meglio per svincolarsi dall'incombenza per avere meno rapporti possibili con il misterioso individuo.

La decisione del gruppo

Dopo la visita a Padre Torben il gruppo completa, sotto la guida di Ransom, la visita alle varie aree dello scavo. "Chi è quell'uomo?", chiede a un certo punto Eric, indicando una persona dai capelli bianchi che si muove nei pressi degli scavi sul terreno. "Ah, quello è **Patrick**", spiega rapidamente il suo interlocutore. "E' lui a occuparsi dei calcoli e delle misurazioni relative agli scavi: è uno dei due collaboratori scelti dal committente dello scavo per le sue capacità".

"Capisco", commenta Eric. "E l'altro collaboratore chi è?"

"E' una ragazza", spiega Ransom: "da quello che so, si tratta di una persona particolarmente brava a riconoscere e a ricopiare alcune delle iscrizioni che a volte si trovano da queste parti: Patrick la fa scendere per diverse ore ogni giorno all'interno dei vari scavi, perché se non ho capito male sono proprio quei segni a fargli capire dove deve scavare".

Eric dice a Ransom di essere interessato alla sua proposta, ma chiede di poterne parlare in privato con il gruppo prima di accettare. Ransom annuisce e conduce tutti quanti dentro una grotta: "indipendentemente dalla vostra decisione, starete qui: questa è la grotta affidata a Padre Torben e all'altra ragazza, ma sono certo che stringendovi ci starete bene anche voi altri".

L'ambiente è molto spoglio ed è diviso in due lati distinti, all'interno di ciascuno dei quali vi sono paglia e le tracce di un

pagliericcio. Una volta soli, i membri del gruppo si consultano brevemente per decidere sul da farsi. La curiosità di Eric sembra essere più forte tanto delle perplessità di **Ian Bohr** quanto del malessere di **Solice**, le cui condizioni di salute continuano a peggiorare per via della forte pericolosità del luogo avvertita grazie al *sesto senso*. Loic si dichiara d'accordo con il fratello: "se veramente questo posto è tanto pericoloso non possiamo che fare del nostro meglio per impedire che dei criminali vengano qui a metterci le mani sopra: a me l'idea di prendere a calci un pò di briganti non mi dispiace, e Ransom mi sembra uno che sa il fatto suo".

L'incontro con Naavi

Nel corso della giornata Eric si reca nuovamente da **Ransom**, comunicandogli che il gruppo intende accettare la sua offerta: l'uomo si mostra molto soddisfatto e avvisa il gruppo di tenersi pronto per una spedizione che avrà luogo l'indomani: durante il rancio serale presenta i membri della compagnia ai suoi uomini e ai lavoratori, descrivendoli come "dei nuovi arrivi che ci aiuteranno a svolgere il nostro lavoro".

Dopo cena il gruppo fa la conoscenza di **Naavi**, la misteriosa ragazza ospitata nella grotta adiacente alla loro: a quanto pare si tratta della figlia di un'adepta di una comunità druidica, selezionata dal committente dello scavo per le sue capacità di introdursi negli antichi sepolcri e di trovare e ricopiare i simboli e i glifi che si trovano lì. "Il mio lavoro è quello di recuperare le informazioni", spiega la ragazza, "che verranno poi decifrate e interpretate da **Patrick**, e utilizzate per stabilire i punti e la direzione degli scavi".

Prima di dormire **Naavi** rivolge al gruppo alcune domande, cercando di capire le ragioni di recarsi in un posto tanto lontano dalla civiltà: è evidente che la presenza di una paladina di Pyros la preoccupa molto. "Il committente di questo scavo non ha un grande rapporto con la chiesa", spiega quando Julie le chiede i motivi di tanta preoccupazione: "ha già avuto brutte esperienze in passato... Difficoltà di comunicazione. Per questo non credo che sia un posto molto adatto a voi".

Meistwode, 11 dicembre 517

La spedizione organizzata da **Ransom** parte in tarda mattinata: ad essa prendono parte Julie, Eric e Desiree, mentre Loic resta al campo a vegliare su **Solice**, la cui febbre è aumentata durante la notte. Prima di partire Ransom presenta al gruppo **Roderick**, introducendolo come un suo collaboratore. "Roderick è molto esperto della zona che andremo a controllare", spiega a Eric: "conosce bene i segnali e i movimenti dei banditi che si spingono in queste zone: se vedremo qualcosa, sarà in grado di capire quanto sono distanti e cosa dobbiamo aspettarci". Effettivamente le capacità di orientamento dell'uomo all'interno della foresta sono sorprendenti, tanto da far pensare a Eric che possa aver avuto un passato da bandito.

Dopo alcune ore di cammino, giunti in un luogo sufficientemente alto, **Roderick** fa cenno a tutti di fermarsi: "siamo arrivati: ora non ci resta che aspettare", spiega osservando il manto di alberi che si stende a perdita d'occhio sotto di lui. Dopo circa un'ora, l'attesa viene soddisfatta: Julie, **Roderick** e **Ransom** notano degli strani movimenti interni agli alberi. Poco tempo dopo, al calare del sole, dalle zone interessate dai movimenti fanno capolino alcune luci, simili a quelle di torce o di lanterne, accese e spente a intervalli regolari: si tratta chiaramente di segnali.

Roderick osserva per alcuni minuti le luci, mantenendo un'espressione indecifrabile, per poi fare un cenno a Ransom. "Molto bene", avvisa quindi quest'ultimo, "ora possiamo tornare al campo". Sulla via del ritorno i due uomini anticipano al gruppo che le misteriose luci avvistate non segnalano notizie particolarmente buone, rimandando ulteriori chiarimenti all'indomani.

Prima di dormire il gruppo ha una seconda conversazione con Naavi: Julie apprende che la ragazza è originaria di **Garak**, figlia di una donna con la passione delle piante e facente parte di una comunità del luogo. "Si tratta di persone che osservano le leggi della natura e vivono in armonia con essa, tenendosi lontani dalle città. A volte", spiega la ragazza, "la gente si riferisce a loro chiamandoli **druidi**".

Dintorni di Maar, 12 dicembre 517

All'alba il gruppo viene svegliato da un corno che precede di pochi minuti l'arrivo di **Ransom**. "Dobbiamo sbrigarci", spiega rapidamente l'uomo: "le luci che abbiamo visto ieri provengono dai nostri uomini, e sono segnali di avvertimento. A quanto pare ci restano soltanto tre giorni, forse quattro, per completare la nostra opera qui".

"Aspetta un momento", lo ferma Eric: "non avevi detto che avevate bisogno di altri cinque giorni?"

"E' così, infatti", ammette Ransom: "le misurazioni di **Patrick** non potranno essere effettuate più in fretta di quanto già stabilito".

"E come pensate di fare, allora?" chiede Loic.

Ransom lo guarda serio: "a quanto pare, bisognerà... assumersi dei rischi".

La discussione prosegue: il gruppo chiede maggiori dettagli sull'obiettivo dello scavo, e Ransom sembra intenzionato a fornirli. "Come forse già sapete, il posto dove ci troviamo è un'antica necropoli utilizzata dai **popoli antichi** per seppellire dei loro morti... ma non tutte le tombe sono uguali tra loro. Ve ne sono alcune che vennero costruite in modo

particolare, simili a delle prigioni: questi sepolcri, costruiti sotto diversi metri di terra e protetti da tonnellate di roccia, venivano utilizzati per intrappolare per sempre individui particolarmente pericolosi".

"E' questo dunque che state facendo?" domanda Loic: "volete scoperciare una di queste tombe-prigioni?"

Ransom annuisce. "A quanto pare, non tutte queste prigioni hanno retto in egual modo al passare dei secoli. Il committente di questo scavo è convinto che in questa necropoli vi sia un sepolcro che sta cominciando ad aprirsi, rischiando di infettare l'ambiente circostante con il suo... contenuto. Non chiedetemi di che si tratta, io non ne ho idea: so soltanto che è qualcosa di molto pericoloso".

"La domanda che intendo farti è un'altra", esclama Loic con aria dubbiosa: "ci hai detto che tra tre giorni dovremo andarcene da qui: visto che i rischi sono aumentati, hai ancora intenzione di pagarci la cifra pattuita?"

"Certo che sì", risponde Ransom con un sorriso. "Il vostro aiuto sarà prezioso, e non avrò problemi a dare a tutti voi la paga prevista per cinque giorni di lavoro".

La conversazione prosegue per alcuni minuti, nel corso dei quali si unisce anche **Naavi**: la ragazza prova a mettere in guardia il gruppo, spiegando che il committente non ha alcuna intenzione di distruggere o eliminare il contenuto del sepolcro, quanto piuttosto di portarlo con sé con l'intenzione di studiarlo.

"Non mi suona affatto bene", commenta Loic: "quella porcheria andrebbe distrutta subito, così vorrebbe la chiesa".

La pianta velenosa

Desiree si reca a far visita a **Padre Torben**, che è ben lieto di metterla a lavoro nella grotta-infermeria. Lì la ragazza fa la conoscenza di **Anselm** e **Gluck**, due operai assoldati per lavorare agli scavi ricoverati per una serie di brutte ferite urticanti. "La colpa è di una pianta che era cresciuta all'interno di uno degli scavi", spiegano i due: "c'è voluta mezza giornata per strapparla, e poco dopo aver finito ci siamo entrambi ritrovati in queste condizioni". Desiree si fa condurre sul luogo, così da esaminare la pianta in oggetto: la ragazza capisce che si tratta di un arbusto velenoso, reso estremamente pericoloso dalle dimensioni assolutamente esagerate. "Quella pianta non dovrebbe poter crescere così tanto", spiega al gruppo qualche ora dopo. "In condizioni normali le sue spine non sono in grado di nuocere all'uomo, ma a quanto pare abbiamo di fronte un esemplare eccezionalmente grande e pericoloso: se non facciamo qualcosa, quei due operai rischiano di morire nel corso delle prossime settimane".

Desiree prova a chiedere a Naavi informazioni su un possibile antidoto, ma la ragazza scuote la testa: "purtroppo l'unica pianta che potrebbe risolvere il loro problema germoglia in primavera, e a dicembre le sue radici sono assolutamente inutili. Anche io sono giunta alla tua stessa conclusione dopo averli visitati un paio di giorni fa, e purtroppo temo che non ci sia niente da fare: speriamo soltanto che riescano a sconfiggere l'avvelenamento con le loro forze".

Scontro tra gli alberi

A metà mattina Ransom chiama a raccolta tutti i suoi uomini: "ho intenzione di organizzare dei gruppi per pattugliare la zona intorno al campo. Se i nostri nemici sono a tre giorni di distanza, senza dubbio avranno mandato delle vedette con l'intento di tenerci d'occhio e di trovare vie d'accesso sicure: intendo fare in modo che queste vedette non possano tornare".

Solice e Loic vengono chiamati a far parte del gruppo di Ransom, che conta anche **Steve il Greve**, **Nobb** e **Bryan**; Eric, Julie, Desiree e Ian Bohr costituiranno invece il gruppo guidato da **Roderich**.

Il gruppo di Ransom

La spedizione guidata da Ransom compie un lungo arco in direzione ovest, raggiungendo la **torre diroccata** già visitata dal gruppo qualche giorno prima. E' proprio in quella zona che il gruppo si imbatte in una pattuglia composta da due individui che rivelano ben presto le loro intenzioni ostili: il combattimento si protrae per alcuni minuti, nel corso dei quali Loic, Solice e gli uomini di **Ransom** riescono ad avere la meglio. L'unica vedetta sopravvissuta allo scontro, **Vart Hester**, fornisce a Ransom alcune informazioni utili sull'identità e sulla dislocazione dei nemici in cambio di una morte rapida e indolore.

Il gruppo di Roderich

La spedizione parte subito dopo pranzo. **Roderich** spiega a Eric e agli altri la sua intenzione di percorrere un cammino poco conosciuto, che consentirà di tenere d'occhio una vasta distesa di alberi: "quella è l'unica strada a disposizione di chiunque intenda arrivare al campo provenendo da nord-est: se qualcuno si troverà a percorrerla, i movimenti delle cime degli alberi ce lo diranno, e noi gli saremo addosso".

Il piano funziona fin troppo bene: dopo alcune ore di cammino gli occhi di **Roderich**, subito seguiti da quelli di Julie, notano una serie di movimenti provenienti dagli alberi sottostanti. "E' quello che stavamo aspettando", avverte il soldato, preparandosi a scendere insieme a Eric e a Ian Bohr.

I tre sorprendono due uomini, che si affrettano a prendere le armi: Roderich ne affronta uno, che decide ben presto di

fuggire. Eric e Ian Bohr convergono sull'**altro**, costringendolo ad uno scontro due contro uno. Nonostante l'inferiorità numerica il bandito riesce a portare avanti il combattimento per alcuni minuti, per poi cadere tra gli arbusti, ferito a morte.

Roderich fa del suo meglio per inseguire l'altro, finendo però ben presto a portata di tiro dell'arco di un terzo bandito, che si era mantenuto nascosto nei paraggi: la freccia colpisce il soldato alla gamba, provocandogli un dolore lancinante e impedendogli di continuare l'inseguimento.

Il gruppo si riunisce ben presto attorno all'unico bandito catturato, che afferma di chiamarsi **Nolby**. A interrogarlo sono Eric e Ian Bohr, che riescono a strappargli soltanto un'informazione sul possibile numero di banditi in arrivo: una trentina.

"Tu mi conosci, vero?", dice Roderich, facendosi vedere soltanto al termine dell'interrogatorio: "sai che non mi farò alcuno scrupolo a ucciderti".

"Fai quello che devi fare", risponde Nolby con una smorfia, osservando la gamba ferita del soldato: "e comunque anche tu non andrai molto lontano". Pochi istanti dopo, Roderich conficca la sua spada nel corpo del bandito.

Il gruppo si rimette in marcia, stavolta sulla via del ritorno. La sinistra profezia di **Nolby** comincia ad avverarsi poco tempo dopo: Roderich barcolla, incapace di reggersi in piedi. "Quei bastardi sono soliti avvelenare le loro armi", mormora il soldato: "ma io ho la pelle dura: se riusciamo a raggiungere il campo, posso ancora farcela".

Mentre Eric e Ian Bohr si incaricano di aiutare Roderich a camminare, Desiree fa del suo meglio per pulire la ferita. La necessità di trasportare Roderich e l'impossibilità di ricorrere alla sua esperienza per orientarsi rallentano notevolmente la marcia, ed è soltanto a notte inoltrata che il gruppo, sotto la guida di Eric e della sua mappa, riesce a ritrovare la strada per il campo: come se non bastasse, l'oscurità impedisce ai soldati del perimetro di riconoscere la spedizione, e le condizioni di Roderich impediscono al soldato di suonare l'apposito segnale di riconoscimento. Questa sfortunata coincidenza di eventi porta i soldati di guardia ad attaccare il gruppo, costringendo Eric e Julie a schivare un paio di colpi ai loro danni.

"Ma siete matti?" esclama Julie, furiosa per l'errore e molto spaventata. I soldati non sembrano però molto dispiaciuti: "non siamo qui per correre rischi inutili, ragazzina: se ti presenti nel cuore della notte e non vuoi rischiare di beccarti una spadata, ricoprirti di cuoio o restate a casa".

"Meno male che questi sò gli amici", commenta Julie, trattenendo a stento la rabbia.

Il gruppo si riunisce a Loic e Solice, che raccontano la loro esperienza. Dopo un breve resoconto a Ransom tutti vanno a dormire, sperando che **Roderich** riesca a passare la notte.

Dintorni di Maar, 13 dicembre 517

Roderich muore durante la notte. La sua dipartita viene comunicata sommariamente da Ransom all'alba: "purtroppo non è la sola vittima di questa notte: una delle sentinelle, Walt, questa notte è stata morsa da un lupo particolarmente aggressivo: pensavamo di essere riusciti a salvarlo, invece purtroppo è morto pochi minuti fa, a seguito delle ferite riportate. Padre Torben più tardi dirà una preghiera per entrambi".

Ransom continua il suo discorso, spiegando che quel lupo non è la prima delle bestie che hanno mostrato atteggiamenti rabbiosi e aggressivi negli ultimi giorni: per questo motivo, e per evitare che ulteriori attacchi possano mettere in pericolo l'incolumità degli operai, dichiara la sua intenzione di disporre degli uomini a guardia del perimetro interno nei pressi della zona degli scavi.

Solice sembra molto preoccupata: "in questo posto sta accadendo qualcosa di terribile, lo sento: e sta peggiorando giorno dopo giorno". Anche Ian Bohr e Desiree non sono tranquilli, specialmente dopo aver sentito la notizia degli animali. "E' probabile che si tratti di una qualche malattia, magari originata da quella schifezza che è stata sepolta qui".

L'avvertimento di Naavi

A portare nuova linfa alle paure del gruppo è la stessa **Naavi**, che in tarda mattinata ritorna nella grotta e spiega in dettaglio quanto accaduto durante la notte.

"Mi hanno chiamata poco prima dell'alba, non appena quel soldato è stato morso", spiega la ragazza. "Ho visto la carcassa di quella bestia prima che andassero a gettarla lontano: non sembrava normale, probabilmente aveva qualche strana malattia che non conosco. La cosa più strana però erano le ferite fatte al soldato: non mi sembravano mortali, quando me ne sono andata stava bene..."

"Stai dicendo che forse l'hanno ammazzato?" chiede a quel punto Ian Bohr, sempre più sospettoso.

Naavi scuote la testa. "Non lo so, non credo: forse era velenoso, o... infetto. Non lo so. In ogni caso, io vi consiglio di andarsene, adesso che ancora potete".

"Cosa vuoi dire?" le chiede Eric.

"Ho sentito Ransom discutere con Patrick, poco fa. A quanto pare, domani arriverà qui il committente dello scavo, insieme ad alcuni rinforzi. Io... credo che sia meglio che voi non vi facciate trovare qui.

"Perché ci dici questo?" domanda Ian Bohr. "Non è una persona di cui ti fidi?"

"Non è questo il punto", spiega la ragazza. "Quell'uomo non ha un buon rapporto con i sacerdoti: a quanto ne so, l'unica volta in cui ha collaborato a una spedizione organizzata dalla Chiesa le cose sono andate piuttosto male. Non so come reagirà sapendo che una Paladina di Pyros è giunta allo scavo..."

"Stai dicendo che non possiamo fidarci di lui?" chiede a quel punto Julie. "Se è così, perché hai accettato di venire qui? Perché stai lavorando per lui?"

"Io... gli devo un favore", spiega Naavi. "Sono qui per mia scelta, e credo che sia la cosa migliore da fare. Ma voi... per voi è diverso: chi ve lo fa fare?"

Dopo queste parole la ragazza esce per recarsi nella zona degli scavi. Vengono spesi alcuni minuti riflettendo sulle sue parole, nel corso dei quali tutti hanno modo di confrontarsi e dire la loro. Solice, febbricitante, non partecipa alla discussione: Ian Bohr, Desiree e Julie sono concordi con l'idea di allontanarsi, ma Eric e Loic mantengono il punto: entrambi, sia pure con motivi diversi, intendono portare a termine l'accordo preso con Ransom: Eric si dichiara molto curioso di venire a capo della faccenda, ed è seriamente intenzionato ad incontrare il misterioso committente; Loic è felice dell'opportunità che gli viene data di difendere questo luogo dai banditi che stanno arrivando: "in fondo, questo individuo che sta arrivando non è sicuramente peggio dei banditi che verranno qui a saccheggiare: visto che non c'è alternativa, facciamo almeno in modo di non andarcene come dei vigliacchi!".

Il discorso di Ransom

La discussione viene interrotta dal suono del corno, che annuncia un discorso di Ransom. Il comandante dei soldati spiega che il campo è probabilmente circondato da un branco di lupi ammalati, e che si rende quindi necessario disporre permanentemente delle pattuglie che impediscano a queste bestie di attaccare gli operai e/o di rallentare gli scavi. "E' molto importante evitare di essere morsi da queste bestie", ha cura di specificare il soldato: "è quasi certo che la loro malattia è mortale per l'uomo: per facilitarci in questo compito costruiremo anche delle barricate che impediranno a quelle bestie di aggredirci in branco: queste barricate saranno ricoperte di paglia, in modo da poter essere incendiate se ve ne sarà bisogno".

La giornata passa svolgendo le attività di pattuglia e costruendo le barricate: a sera, nella grotta, il gruppo incontra nuovamente Naavi.

"Speravo ve ne fosse già andati", esclama la ragazza, non nascondendo una certa delusione.

"Non ci va di tradire la fiducia di Ransom", spiega Eric, tagliando corto.

Naavi annuisce. "Ransom è una persona abbastanza ragionevole", aggiunge poi. "Magari potreste semplicemente provare a parlarci, per spiegargli le vostre ragioni: anche a lui potrebbe non convenire che il committente vi trovi qui, in fondo".

"Sai per caso come si chiama, questo *committente*?" chiede a quel punto Eric.

"Dice di chiamarsi **Donnie**", spiega la ragazza: "ma non so se è il suo nome vero. E ora dimmi: cosa ti spinge così tanto a volerlo incontrare?"

"La verità", dice Eric, "è che sono curioso".

Naavi annuisce. "In questo caso ti propongo un patto: se riuscirai ad andartene da qui senza incontrarlo, farò in modo di farti avere una cosa che troverai molto, molto interessante".

Eric si mostra possibilista: "domani andrò a parlare con Ransom: vediamo un pò cosa ci dirà lui".

Prima di dormire il gruppo affronta un'ulteriore discussione, nel corso della quale si decide la linea da seguire nella conversazione che si avrà l'indomani con Ransom.

Dintorni di Maar, 14 dicembre 517

Loic, nel corso del suo turno di guardia, sente dei rumori provenienti dal perimetro del campo: pochi istanti dopo assiste anche all'accensione di alcuni fuochi e a movimenti ai margini del bosco. I rumori durano qualche minuto, poi tutto tace. All'alba il gruppo apprende che il perimetro è stato attaccato da alcuni lupi, che stavolta sono stati respinti e uccisi senza perdite.

Il gruppo, guidato da Eric, si reca a parlare con Ransom. Ransom è molto meravigliato della decisione del gruppo di lasciare il campo.

"Alcuni di noi non vogliono più restare", spiega Eric. "La paladina si sente oppressa..."

"Ho capito", lo interrompe Ransom. "Avete parlato con Naavi. Vi ha riempito la testa con le storie dei lupi, vi ha parlato dei problemi avuti dal committente con la chiesa, e vi siete spaventati".

Ransom fa del suo meglio per rassicurare il gruppo: spiega che il committente avrà talmente tante cose da fare una volta giunto al campo che non avrà alcun interesse a preoccuparsi di Solice: "peraltro, senza offesa", aggiunge osservandola, "ma non mi sembra poi così importante o minacciosa. Inoltre, né io né nessuno dei miei uomini accetterebbe di farla fuori: magari la gente che sta qui in chiesa non ci va, ma rispetta le tuniche dei preti. Vi chiedo davvero di ripensarci, anche perché ho bisogno di voi e ormai i piani che ho fatto contano sulla vostra presenza".

Alla fine, il gruppo decide di restare. "Se non altro ci prendiamo 'sti soldi", commenta Loic con aria soddisfatta. Ransom

appare soddisfatto, e assegna un incarico molto facile: restare in mezzo agli scavi, per proteggere i lavori in caso di assalti diurni da parte dei lupi. E' lì che il gruppo ha modo di osservare Patrick al lavoro: il matematico sembra estremamente nervoso, ed è molto brusco sia quando commenta i disegni effettuati da Naavi che quando impartisce ordini agli operai.

L'arrivo di Donnie

Il misterioso committente arriva poco dopo il tramonto insieme a una scorta di dieci uomini. La prima cosa che fa, dopo aver salutato Ransom, è dare un'occhiata ai fogli di Patrick e ai disegni ricopiati da Naavi: "a quanto pare, c'è da fare un pò di conti. E abbiamo fretta, molta fretta", commenta a bassa voce. Subito dopo, a voce alta, si rivolge agli operai e ai soldati con un breve discorso:

"Ascoltatemi bene: state tutti facendo un ottimo lavoro. Se tutto va come previsto, ce ne andremo domattina!".

Il discorso solleva il morale di molti, ed ha l'effetto di far dimenticare per un pò la minaccia dei lupi. Donnie parla con Patrick, poi con Ransom e infine con Naavi, mentre il gruppo continua la sua guardia interna della zona degli scavi.

Poco prima di cena, Donnie si reca a incontrare Eric. "Valeriano!" esclama rivolgendosi al giovane con un cenno di saluto. "Com'è che da Amilanta ti ritrovo qui?" I due passano un pò di tempo a chiacchierare, ma si capisce che entrambi non hanno intenzione di rivelare molte informazioni.

Dopo cena Donnie fa un secondo discorso, stavolta più elaborato. Spiega che stanotte verrà compiuto l'ultimo scavo, poiché grazie al lavoro dei giorni passati è stato localizzato il punto esatto che si cercava da tempo. "Non ci resta che compiere un ultimo sforzo", aggiunge, "e poi potremo tornare tutti quanti a casa. Gli Dei ci hanno persino mandato una Paladina, che potrà apporre con le sue preghiere il sigillo definitivo su questo luogo un tempo sacro. Avanti, allora: mettiamoci al lavoro, e consegnamo questo retaggio del passato... al passato!".

Il discorso viene accolto dagli operai con grida di giubilo: Ransom, su indicazione di Donnie, dispone i suoi uomini a guardia del perimetro per evitare che un attacco dei lupi metta a repentaglio l'ultimo atto dell'operazione. Eric, Loic, Ian Bohr e Julie vengono disposti su un'altura a circa 200 metri di distanza, che domina il lato sud del campo: altri due gruppi, uno dei quali guidato da Ransom, vengono disposti su alture simili negli angoli sud-est e sud-ovest: un ultimo gruppo di soldati, sotto la guida di Terzo Hodge, resta invece nei pressi del campo. Solice, febbricitante, viene lasciata alle cure di Desiree all'interno della grotta-ospedale sul fianco della collina.

Il crollo dello scavo

Inizia un lungo periodo di attesa che dura circa 30 minuti, quando d'improvviso il silenzio viene squarciato da un rombo proveniente dal campo seguito da urla e rumori concitati. "Dev'essere successo qualcosa", esclama Julie preoccupata. "Non muovetevi! Mantenete la posizione" esclama la voce di Ransom subito dopo. Di lì a poco, uno dei soldati presenti sull'altura del gruppo guidato da Ransom si allontana in direzione del campo. Julie a quel punto decide di fare lo stesso, confidando nelle sue doti di furtività. La ragazza riesce in effetti ad arrivare molto vicina alla zona degli scavi, dove si accorge di una situazione tragica quanto impreveduta.

Le aperture degli scavi hanno lasciato spazio a una profonda voragine, che sembra aver inghiottito il suolo: il crollo sembra essere avvenuto mentre alcuni degli operai erano ancora dentro, e il campo è pervaso dalla frenesia e dalle urla dei feriti. Julie osserva con orrore una serie di corpi che vengono tirati fuori dalle macerie e messi in fila su un lato dello scavo: tra loro ci sono anche Patrick e Naavi.

Nel frattempo, i gruppi disposti a difesa del perimetro del campo affrontano l'attacco di un piccolo gruppo di lupi: Ian Bohr e Loic affrontano entrambi una delle bestie assassine, riuscendo ad avere la meglio dopo un combattimento breve quanto pericoloso.

La situazione di pericolo dura comunque fino all'alba. I soccorsi coinvolgono ben presto Desiree e Solice, che fanno del loro meglio per curare i feriti e tentare di salvare i moribondi: purtroppo per Patrick e per Naavi non c'è più nulla da fare.

Il diario di sir Esteban

Approfittando della confusione Julie, ancora in lacrime per la morte di Naavi, si dirige verso la grotta che la ragazza condivideva con il gruppo: lì, frugando tra le sue cose, trova un sacchetto contenente alcune erbe, una strana gemma rossa che sembra il frammento di un antico gioiello e alcuni fogli: Julie esita per alcuni istanti, poi decide di prendere tutto quanto per timore che qualcun altro possa fare lo stesso di lì a poco.

All'alba, finalmente, la situazione torna alla normalità: Donnie effettua un discorso conclusivo, in cui si dichiara addolorato per la disgrazia capitata: "se abbiamo avuto successo", conclude, "lo dobbiamo anche e soprattutto all'eroico sacrificio degli uomini che hanno trovato la morte qui: loro sono i veri artefici della nostra impresa, e a loro andrà la

nostra gratitudine eterna".

Solice viene convocata per officiare il funerale: Padre Torben, esausto, ne approfitta per concedersi qualche ora di riposo.

Dintorni di Maar, 15 dicembre 517

Il gruppo si riunisce poco prima dell'alba: Julie consegna a Eric i fogli di Naavi: "probabilmente è questo che ti voleva dare", gli dice scuotendo la testa. "Non mi fido di quel Donnie, sai? Spero davvero che la sua morte sia stata un incidente".

La lettura del **diario** rivela alcuni particolari interessanti sullo scavo di **Maar**, descrivendo parte dell'operato di una spedizione partita nel 513 da **Greyhaven** per indagare sulla necropoli. "Che storiaccia", commenta Loic al termine della lettura. "Questo è veramente sempre stato un posto di merda".

Le operazioni di abbandono dello scavo vedono il loro inizio a metà mattina: **Donnie** è stanco ma sembra molto soddisfatto: è evidente che ha ottenuto quello che voleva. Il ritorno avviene in due gruppi distinti, che procedono a breve distanza l'uno dall'altro per confondere eventuali aggressori. Durante il viaggio **Donnie** scambia alcune parole con Eric, cercando di convincerlo a liberarsi della mappa.

"Come fai a sapere che c'è una mappa?" Gli chiede Eric, dubbioso.

"Lo so e basta: e so che adesso ti sembra un oggetto unico e molto prezioso", lo avverte Donnie, "ma non è così: se non sei uno stupido, avrai già capito che quella mappa ti porterà sempre e soltanto in luoghi pericolosi, che per te e i tuoi amici significheranno sempre e soltanto un mare di guai. Se non vuoi darla a me, dalla a un sacerdote e spiegagli di cosa si tratta: sarà comunque molto meno rischioso per tutti, soprattutto per te e per i tuoi compagni".

Eric ringrazia Donnie dei suggerimenti, lasciando però intendere che difficilmente verranno seguiti.

Dintorni di Graben, 18 dicembre 517

I due gruppi escono dal **Meistwode** nel primo pomeriggio. **Donnie** provvede a saldare i debiti, prima di ringraziare tutti e prepararsi a ripartire insieme a Ransom e al resto dei soldati.

"Come farò a ricontattarti?" gli chiede Eric.

"A dire il vero, intendo cambiare aria per un pò: ma non preoccuparti... ti ricontatterò io, non appena sarà il momento".

"Spero che non sarà per farmi la pelle", ribatte Eric con un sorriso.

"Stà tranquillo", lo rassicura Donnie: "forse non sembra, ma io lavoro per il Granducato: che tu ci creda o no, faccio parte dei *buoni*".

Protagonisti

PG

- Eric Navar
- Loic Navar
- Julie Modane
- Solice Kenson
- Desiree Aillard

PNG

- Ian Bohr
- Ransom Mainhart
- Terzo Hodge
- Roderick Moening
- Naavi
- Patrick Demme
- Padre Torben
- Steve il Greve
- Nobb
- Bryan

Allegati

- Diario di sir Esteban Munch, Cavaliere del Meistwode