

# Lungo le torri di guardia cronaca

Quarta avventura della **Campagna di Uryen**, nella quale i personaggi vengono assegnati alle Torri di guardia che vigilano sulle **Falesie degli Orchi**, nell'estate dell'anno 516.

## CRONACA

Periodo: dal 02/02/2013  
al 20/04/2013

Periodo RPG: dal 9 giugno 516  
al 3 agosto 516

Num. sessioni: 11

## Nuova assegnazione

Dopo alcuni giorni tranquilli presso la **Rocca di Tramontana**, il 9 giugno i nostri eroi vengono convocati dal Capitano Barun, che assegna loro l'incarico di andare a rinforzare il presidio alla Torre Nove, che si è indebolito in seguito all'invio di alcuni uomini in altre postazioni difensive più avanzate.

"Prenderete ordini dal Sergente **Ivàn Reiner**, che già conoscete. Vi dirà lui cosa fare".

"Il problema adesso lì sono i **Nordri**, con la bella stagione si sono avvistate diverse navi e c'è movimento in direzione delle **Falesie degli Orchi**, bisogna tenere gli occhi aperti e vigilare".

"Insieme a voi verranno altre due persone, due soldati semplici, **Vodan Thorn** e **Kelly Babel**, partirete domattina presto".

Dopo aver congedato il gruppo, il Capitano trattiene un momento Kailah e Engelhaft.

"Devo dirvi due cose sulla vostra nuova compagna di viaggio. E' una tipa un po' difficile", spiega Barun, "l'avrei già rispedita a casa a **Feidelm** se non fosse per rispetto a suo padre e a suo nonno. Non è nemmeno che non sappia combattere, è proprio una piantagrane di prima categoria. L'affibbiamo a voi perchè c'è già Kailah, e siete abituati a viaggiare con le donne. Magari saprete come gestirvela. Magari no... ma almeno me la levate dai piedi, ed è già qualcosa".

"Ma non capisco", chiede Padre Engelhaft, "il capo della spedizione non è Sven?"

"Appunto, Sven si deve occupare di cose più serie. Alle cazzate ci pensate voi, quindi fate in modo che Kelly non gli faccia perdere tempo".

La stessa sera, prima di partire, Sven decide di andare a passare una serata diversa al **Porto di Uryen**. Si presenta alle Case della Gioia, si fa un giro e incontra la bella **Giada**, che si mostra compiacente in cambio di 3 monete di bronzo. Sven poi si raccomanda che venga trattata bene la giovane elsenorita, Giada sembra persino stupita, perchè con Kalina la Divina pare si stia benissimo.

## Alla Torre Nove

Il 10 giugno di buon mattino il gruppetto lascia la Rocca di Tramontana e si mette in viaggio verso la **Torre Nove**.

Mentre Vodan ha l'equipaggiamento scarno di tutti i soldati semplici di Uryen, Kelly porta ha armi costose, indossa un'armatura pregiata fatta su misura, di gran lunga è quella equipaggiata meglio anche di molti ufficiali. Sullo scudo c'è dipinto lo stemma di Uryen, ovvero un serpente marino nero su sfondo giallo. Kelly viaggia piuttosto "pesante", ha parecchia roba inutile nel suo bagaglio. Ha un cavallo bianco molto bello, che si chiama Rarity.

Lungo la strada la ragazza chiacchiera incessantemente.

"Ho imparato a combattere insieme ai miei fratelli, sapete? Il nostro maestro di spada si chiamava Messer Roemer, veniva nel nostro palazzo di Feidelm ogni settimana. I miei fratelli sono morti durante l'assedio di **Feidelm**, sapete? Erano già nell'esercito, si sono battuti con grande onore. Nella mia famiglia sono sempre stati tutti militari, io adesso devo portare avanti il nostro nome, sono rimasta soltanto io... e un cugino, sì, ma ha scelto strade diverse... io non ero in città, quando ci fu l'attacco, ero con mio padre nel palazzetto di campagna, che fortunatamente è stato risparmiato dai predoni. Ma è stato un duro colpo per lui. Io mi dovevo sposare, in teoria, ma questi accadimenti, oltre al fatto che il mio promesso sposo pure è morto in battaglia, hanno un po' costretto mio padre a cambiare programma".

## Mercanti che violano il bando

Il viaggio verso la Torre Nove è tranquillo, fino a quando il gruppo non si imbatte in gente che si allontana frettolosamente lungo la strada, forse qualcuno non munito di lasciapassare. Sven ordina di seguirli, loro provano a fuggire in un boschetto ma presto vengono intercettati e fermati.

Si tratta di tre mercanti di scarpe, **Saul Levine** e suo fratello **Frances**, provenienti dalla fattoria di **Jaimz Martell**, mezza giornata a sud di Uryen e di **Eli Wallach**, profugo di Nuova Lagos e abile calzolaio.

I tre non hanno il lasciapassare, ma volevano vendere le loro scarpe, stivali e cinture alla Rocca di Tramontana, si dichiarano mossi dalle migliori intenzioni.

Sven decide di portarli alla Torre Nove e rimettere la decisione al Sergente Ivàn.

## Arrivo alla Torre Nove

Appena il gruppo arriva alla Torre Nove, viene ricevuto dal Sergente Ivàn.

"Sono contento che siate ancora vivi", esordisce riconoscendo Sven e gli altri, "coi tempi che corrono non è per niente scontato. Ci sono arrivate segnalazioni di avvistamenti di navi nordre lungo la costa, è necessario tenere gli occhi aperti e prepararci a qualche problema".

Subito dalla Torre Nove vengono distaccati 3 uomini per la Torre Tre, dove servono rinforzi.

"Lì l'aria che tira non è buona, con l'estate si sono visti sempre più movimenti sospetti e l'anarchia che ancora regna a

Lagos fa sì che le Falesie degli Orchi offrano molti nascondigli ai Nordri. Legalmente non abbiamo autorità su quel territorio ma... ora come ora ci siamo solo noi".

Il gruppo viene assegnato all'unica piccola camerata adiacente alla Torre.

"Ora mettetevi comodi, domani inizieremo a trovarvi qualche incarico".

## Problemi di socializzazione

Il gruppo di 6 persone viene assegnato ad un dormitorio comune con altri 5 soldati, tra cui lo stesso Ivàn, in tutto il contingente alla Torre Nove diventa così di 11 uomini.

Subito Kelly inizia a protestare per l'alloggio comune tra uomini e donne, dichiarando di sentirsi spiata, guardata, e protestando formalmente per le battute a doppio senso di un paio di soldati della guarnigione, il caporale Zagon Hauser e Samuel Pack. In particolare si ostina a mettersi nel letto d'angolo, in modo da poterlo separare con una tendina dal resto della camerata. Ha un alterco con Samuel, poi protesta con il Sergente Ivàn, ma alla fine è costretta a desistere.

La sera tuttavia socializza abbastanza con Devon Grayson, con cui si mette a recitare brani del Kahl-Valàn che conosce a memoria da bambina. Engelhaft l'ascolta, incuriosito.

"Ancora me ne ricordo qualche spezzone..."

*E c'è Kurgoth, il traditore  
che vediamo nel momento  
di tramare il tradimento  
con la magica bacchetta  
Sopra il monte di rimpetto  
proprio in cima sulla vetta  
fa spuntare una muraglia  
Vi son sopra cento bestie  
Con la neve che le abbaglia...*

*... non c'è più fede, non c'è più onore  
e Kurgoth strappa a Erinlen l'amore...*

*Torna adorata, Aaradan ti ama!  
Ma Erinlen è lontana, lontana, lontana...*

... non me lo ricordo più bene, ma certi brani erano proprio belli!"

## Scherzo notturno

Nottetempo Bohemond si sveglia e sente degli strani rumori nella camerata. Riconosce Zagon e Samuel che stanno tramestando in segreto con lo zaino di Kelly, addormentata. Lui sussurra di smetterla e Samuel sembra desistere, ma poco dopo si accorge che Zagon è uscito dall'edificio e si sta incamminando verso le latrine con qualcosa in mano. Lo segue e prova a convincerlo a restituirgli la sottoveste di Kelly.

"Lo facevo per il suo bene, è importante che capisce di non alzare troppo la cresta", spiega il Caporale. Ma Bohemond è inflessibile, invoca persino l'autorità degli Dei per riuscire a far breccia nell'animo del suo interlocutore.

"E va bene, tieni. Ma se ti scopre mentre gliel'rimetti nello zaino sono fatti tuoi", dice irritato Zagon, prima di andare alle latrine a fare i suoi bisogni.

## Pattugliamento agli abitati di Esmor e Trent

L'indomani, 11 giugno, il gruppo viene inviato agli abitati di Esmor e Trent per un pattugliamento di routine.

All'abitato di Esmor la situazione è tranquilla e le cose vanno piuttosto bene. Con la bella stagione il cibo non manca, l'umore è alto, c'è molto lavoro nei campi.

Il giovane Reiner e sua sorella Maude vanno a salutare Sven, Bohemond e Engelhaft, per ringraziarli ancora del loro intervento ai tempi in cui erano prigionieri del Caporale Jones.

"Abbiamo iniziato una nuova vita", dice Reiner, è diventato più in carne, abbronzato, sembra star bene, un'altra persona rispetto al giovane denutrito che teneva prigioniero Jonas Jones. "Lavoriamo duro ma abbiamo tutto quel che ci serve, e soprattutto delle... prospettive"

Sua sorella Maude non dice niente ma ride un po' maliziosa, evidentemente sa qualcosa del fratello, e dopo qualche domanda lascia intuire che il giovane abbia una fidanzata nell'abitato di Trent, la giovane Astea, figlia del capofamiglia.

Maude e Reiner si informano su come stia Angelica, in città.

"Sta bene, è molto indaffarata", risponde Sven.

Il vecchio Esmor dice che in effetti è tutto tranquillo e non ci sono stati problemi nè dal versante nordri nè dal Bosco dei Mirtilli: ormai da mesi le cose vanno bene.

## Al Bosco dei Mirtilli

Esmor Trent spiega che di tanto in tanto, su indicazione del Sergente Ivàn in persona, lui e i suoi fanno dei sopralluoghi

nei pressi del **Bosco dei Mirtilli**, per controllare che sia tutto a posto.

"Vedete, noi ci teniamo a una certa distanza dal limitare del bosco, proprio come ci ha detto il Sergente Ivàn", spiega Oger. "E' venuto lui di persona a fare il primo sopralluogo, poi ci ha dato queste disposizioni. Controlliamo che non ci siano movimenti strani, impronte, segni di passaggio. Non ci deve venire nessuno qui, per il momento, fino a quando non ci dicono che è davvero sicuro... nel Bosco dei Mirtilli non ci si va".

Sven e Bohemond suggeriscono di fare un'ispezione insieme, l'idea viene subito accolta. Partecipano anche Engelhaft, Kelly, Vodan, Esmor Trent e il giovane **Kurden Middledorfer**, primogenito dei Middledorfer, braccianti che vivono nell'abitato.

Da questo versante il bosco è preceduto da un prato, ha un limitare piuttosto compatto.

Il gruppo si avvicina, effettivamente a questa distanza il bosco appare tranquillo, persino gradevole alla vista. Non è così fitto, almeno all'inizio, il sottobosco non sembra troppo intricato.

Avanzando verso il limitare, ci sono cespugli di bacche selvatiche, un grande prunai ("questo ad agosto è pieno di more", commenta Oger un po' malinconico, "speriamo per allora di potercele venire a prendere"), e in generale sembra tutto a posto.

Cammina cammina, Kurden si avvicina a Sven e gli inizia a fare un po' di domande su come si faccia a reclutarsi come soldati, su come sia la vita militare.

"Io voglio entrare nell'esercito, ho quasi 18 anni, è ora che mi arruoli. Mio padre non vuole, dice che gli servo nei campi... ma non è questa la mia vita, io voglio combattere e difendere queste terre dai loro nemici".

Sven tende ad incoraggiare il giovane, mentre Padre Engelhaft interviene e cerca di convincerlo a rimanere presso la sua famiglia. Bohemond dice la sua, che forse se si arruola come volontario può aspirare ad una paga leggermente migliore che se aspetta un reclutamento forzato.

"Da che mondo è mondo non ti arricchisci con la paga di soldato", commenta Sven, "ma coi saccheggi!"

## Tracce nel bosco

D'un tratto in un punto un po' fangoso si vede chiaramente l'impronta di un piede umano, nudo.

L'orma è recente, non c'è dubbio, non può avere più di un giorno o due. Facendoci caso, è possibile seguire altre tracce, meno visibili. Sembra che una persona scalza abbia camminato a lungo in questa zona del bosco, non in linea retta, ma seguendo un percorso tutto suo. Sono le tracce di qualcuno che è andato a raccogliere bacche e frutti di bosco.

"Vediamo dove portano", dice Sven.

Infine le tracce si allontanano in una direzione e proseguono verso il fitto della boscaglia, dove si scorge, finalmente, una baracca di legno, vecchia e malandata.

Oger Esmor la riconosce. "Qui una volta ci viveva un cacciatore, un tizio tranquillo. Si chiamava Jonas. Ha campato fino a novant'anni e poi è crepato. Non ci abita più nessuno qui da allora".

Eppure la baracca, malridotta e mezza diroccata, sembra ospitare qualcuno.

E' un ambiente unico, in legno, con le finestre chiuse dagli scuri e la porta mezza appoggiata, con delle vecchie assi che sono state schiodate e poggiate da una parte. C'è un focolare in pietra, con un caminetto, e il resto della struttura è di legno, parzialmente ricoperto dai rampicanti.

Davanti, lateralmente rispetto alla porta, il terreno è intriso di qualcosa di scuro, sporco, che potrebbe essere sangue. La traccia di sangue conduce fino alla porta chiusa della baracca. Tutto tace.

Le orme conducono chiaramente qui e ce ne sono molte nei dintorni, alcune anche intrise di sangue, evidenti.

## La strega

Dopo qualche momento di osservazione, Sven dispone il gruppo intorno alla baracca e si avvicina alla porta per entrare. La porta è socchiusa, la spinge e la luce, penetrando all'interno, rivela la figura di una **vecchia** con in mano una balestra.

"Non mi piacciono le sorprese" dice lei con voce sdentata e stridula.

"Chi siete e cosa volete?"

La baracca è completamente in disordine, sembra ci sia accaduto un macello. Sangue a terra, impronte di sangue sui pochi e malridotti mobili, sporczia ovunque. C'è un secchio con dell'acqua già rossiccia e uno scopettone rudimentale, qualche straccio.

"Adesso mi aiuterete a pulire. Sono troppo vecchia per queste cose. Altrimenti m'ammazzerete... ma uno di voi lo faccio secco sicuro. Non sarà certo la prima persona che ammazzo".

"Chi siete?" domanda Sven.

"Chi sono? Sono una strega. Non si dice così? Una vecchia da sola nel bosco, che altro può essere? Chiamami Baba Yaga, se vuoi. Il mio nome non ti riguarda".

Intanto Vodan e Sven si mettono a pulire, insieme a Padre Engelhaft. La vecchia continua a tener loro puntata la balestra.

"Quei morti ambulanti? A me m'hanno morsa, eppure guarda come sto bene, eccomi qua. Vuoi vedere la cicatrice? Eccola, la cicatrice"

A questo punto Padre Engelhaft si incuriosisce, e Sven gli chiede di dare un'occhiata alla ferita per vedere che cosa sta dicendo la vecchia. Il sacerdote l'osserva e riconosce il segno in effetti di denti umani, ma risalente probabilmente a molto anni prima.

"Glìe l'hai fatta pagare a quello, eh?"

"Quel segno? Il morso, dite? E' stato un mostro, sì, ma non era morto. Dopo... dopo sì che è morto, il bastardo. Amalia, sì, mi chiamavo così un tempo. Ma era una vita fa... ormai che volete che importi il mio nome. Ormai sono la Regina del Bosco dei Mirtilli".

Alla fine, quando la baracca è un po' sistemata, i nostri provano a convincere **Amalia la Strega** a tornare alla civiltà, ma lei si rifiuta categoricamente. Acconsente però a recarsi di tanto in tanto alla fattoria di Esmor a dare informazioni sul bosco, in cambio di qualcosa da mangiare.

"Io me la cavo con le erbe medicinali, se un domani dovesse servirvi qualcosa, tornate pure", dice. E finalmente abbassa la balestra.

## All'abitato di Trent

Il gruppo torna alla fattoria di Esmor, dove passa tranquillamente la notte.

L'indomani 12 giugno il giovane Reiner si offre di accompagnare il gruppo all'Abitato di Trent. Chiaramente è una scusa per andar lui lì.

Lungo la strada chiacchiera allegramente, non sta nella pelle dalla voglia di vedere la bella Astea, la sua innamorata.

La fattoria di Trent, un po' più piccola di quella di Esmor, appare quieta e tranquilla. C'è gente che lavora nei campi, sono tutti molto indaffarati. Subito Reiner corre a salutare Astea, sotto gli occhi un po' corrucati di Trent padre.

Trent saluta cordialmente i soldati, anche dalle sue parti è tutto tranquillo. In lontananza si vede il mitico granaio dove durante l'inverno erano nascoste delle armi.

## Il prigioniero

Nel primo pomeriggio il piccolo plotone torna alla **Torre Nove**, dove c'è un certo fermento.

E' da poco arrivato un cavaliere dalla **Torre Tre** con importanti notizie per il sergente Ivàn, che poco dopo raduna i suoi uomini:

"Dobbiamo prepararci ad accogliere un prigioniero piuttosto importante, che è già in viaggio sotto scorta, stamattina è partito dalla Torre Tre. Farà tappa qui stanotte e poi proseguirà per la Rocca di Tramontana. Non conosco la sua identità ma le istruzioni sono di fare molta attenzione, è uno di quelli che devono essere trasportati bendati e imbavagliati, per intenderci".

Il carretto col prigioniero arriverà in arda sera. Nel frattempo vengono date istruzioni per rinforzare l'unica stanza che può essere usata come cella, controllati ceppi e catene, organizzati turni di vedetta e di guardia. I tre mercanti di scarpe vengono mandati via a Uryen a piedi con un foggliaccio per il Capitano Barun e una sacca di scarpe.

## La lunga attesa e la spedizione di recupero

Scende la sera e il Sergente Ivàn fa accendere molti fuochi. Con l'avanzare delle ore, visto che il carretto tarda, decide di mandare un piccolo gruppo di uomini incontro alla spedizione, con torce, per indicare la strada.

Ma alle prime luci dell'alba ancora non c'è traccia della spedizione proveniente dalla Torre Tre.

Il Sergente Ivàn decide di mandare un cavaliere veloce alla Torre Tre per sentire se per qualche ragione la spedizione fosse tornata indietro, e manda **Devon Grayson** con il migliore cavallo disponibile, quello di Kelly. E poi manda il Soldato Scelto **John Stryker**, Vodan, Sven, Bohemond e Engelhaft a piedi a percorrere a ritroso il tratto di brughiera che divide la Torre Nove dalle **Falesie degli Orchi**, a piedi, a cercare tracce della spedizione scomparsa.

E' il 13 giugno, tempo grigio, venticello fresco dal mare, aria piacevole.

"Un'ottima giornata per i serpenti a sonagli", commenta John Stryker mettendosi alla testa del plotone.

Il gruppo sale verso Nord per la grande **Landa del Darth**, osservando alcune delle tipiche caratteristiche della zona, i monoliti, alcune configurazioni naturali di roccia che, da lontano sembrano edifici in rovina, i ruderi di un'antica Abbazia. John conosce bene il percorso, anche se purtroppo non c'è una strada vera e propria, quindi è un po' come cercare un ago in un pagliaio. Si percorrono alcuni sentieri più battuti, su uno dei quali potrebbe viaggiare un carretto trainato da un mulo come quello che ci si aspetta di trovare, ma non si vede nessuna traccia.

Tracce di animali selvatici sì, ma niente tracce di carretto.

Nel pomeriggio si inizia a salire notevolmente verso le colline, le prime propagini delle **Falesie degli Orchi**.

"Proviamo a arrivare alla **Torre Tre** per vedere se fossero tornati indietro per qualche ragione", dice John, "e comunque è un posto buono per passare la notte".

Il sentiero, man mano che si sale, è sempre più impervio. E' una stretta mulattiera che si inerpicava verso la Torre, che già si scorge in lontananza.

Le giornate sono molto lunghe, il sole tramonta veramente tardi in questa stagione, quindi è ancora il crepuscolo quando improvvisamente Sven nota qualcosa di scuro in basso, in un crepaccio. In basso, giù dalla scarpata, c'è il **carretto sfasciato**, un mulo morto, e tre o quattro corpi piegati malamente.

"Forse c'è ancora qualcuno in vita", ipotizza Engelhaft, e chiama "ehi, c'è nessuno laggiù in basso?"

Engelhaft chiama ancora, risponde una voce stanca. "Sono vivo, aiuto! Tiratemi su!!!!!"

## Il salvataggio

Il ferito ha una gamba malamente rotta ed è molto in basso lungo la scarpata, in un punto nel quale sarebbe impossibile calarsi senza una corda. Legando insieme le corde che alcuni membri della spedizione hanno con sé,

diventa possibile far calare qualcuno di sotto: si offre Vodan, che riesce a cavarsela nella difficile arrampicata. Gli altri, da sopra, sostengono la corda.

Vodan trova subito il ferito, un povero soldato della Torre Tre stremato dalla disidratazione, dalla febbre e dalle ferite. Ha una gamba rotta, è impossibilitato a muoversi. Vodan lo assicura alla corda e gli altri lo issano sul sentiero, dove subito Engelhaft gli presta le prime cure.

Prima di risalire, Vodan ha modo di dare un'occhiata agli altri corpi, che riportano segni di arma da taglio, e il resto del carretto, coricato sul fianco, con la gabbia aperta: il prigioniero è fuggito.

Dietro al carretto, non distante, Vodan trova il corpo orribilmente mutilato di un uomo. Gli hanno strappato lo scalpo e l'hanno mutilato nei genitali, lasciandolo morire dissanguato. E' l'unico che non indossa i segni dell'esercito di Uryen.

## Rapporto alla Torre Tre

E' ormai buio quando il gruppo, insieme al ferito Nolan Wren, raggiungono la Torre Tre. Subito il ferito viene portato all'infermeria e il gruppo fa rapporto al Sergente Maggiore Dwayne Diamond, che subito organizza una spedizione per il recupero dei cadaveri dei suoi uomini. Alla spedizione partecipano anche Sven e i suoi compagni, che indicano il luogo preciso dell'agguato. Il racconto di Nolan Wren è stato frammentario e confuso, viste le condizioni di salute precarie del povero soldato, ma già appare chiaro che la spedizione è stata vittima di un agguato ben organizzato, con tanto di lancio di pietre e liberazione del prigioniero. L'unico superstite è stato risparmiato perchè ha avuto la fortuna/sfortuna di cadere nel crepaccio prima di entrare in corpo a corpo con gli avversari, che è appena riuscito ad intravedere. Non sembravano Nordri.

I corpi vengono faticosamente recuperati e portati nel cuore della notte alla Torre.

Qui Padre Engelhaft si propone al Sergente per celebrare un rito funebre l'indomani mattina.

"Purchè sia una cosa di due minuti. Pace all'anima loro, morte agli assassini, amen", risponde il Sergente.

## Il funerale

All'alba del 14 giugno si tengono i funerali dei tre soldati morti e del quarto cadavere, che viene identificato come Seth Lakeman, cacciatore di taglie.

C'è un cimitero piuttosto popolato appena alle spalle della Torre, dove al sorgere del sole si trova il Sergente ed un manipolo di soldati, venuti a seppellire i loro commilitoni. Benchè ancora febbricitante, anche Nolan partecipa alle esequie.

Padre Engelhaft tiene una brevissima predica, che viene spesso interrotta dai commenti dei soldati presenti, tutti molto addolorati per la morte dei loro amici. Dopodichè ciascuno dei morti viene accompagnato nella fossa da un ricordino.

"A te Eric... te li dovevo in vita... te li do ora che sei morto!" inizia uno, gettando una manciata di monete in una delle fosse.

Il secondo morto viene accompagnato da una treccia di capelli di una fanciulla contesa tra lui e un altro commilitone, il terzo morto da un po' di biscotti della nonna di un soldato, "che ti piacevano tanto".

Al momento di seppellire il cacciatore di taglie tutti si guardano, nessuno dice niente. Padre Engelhaft improvvisa un discorso consolatorio molto veloce e anche l'ultimo corpo viene affidato alla terra.

Dopodichè il Sergente prende una fiasca di vino e inizia a farla girare, tutti bevono alla memoria dei compagni deceduti.

Il Sergente insiste anche un po' con Engelhaft affinché partecipi alla libagione, anche in modo simbolico, ma il sacerdote si rifiuta, scusandosi e spiegando che per un sacerdote di Kayah bere vino durante un funerale sarebbe inappropriato.

"E' inappropriato mostrarsi troppo distanti dalle truppe", commenta il Sergente Diamond, che però non insiste più.

## Il rapporto del sopravvissuto

Il Sergente si reca a parlare in privato con il sopravvissuto, facendosi raccontare la dinamica dell'agguato.

- Leggi qui il [resoconto integrale del sopravvissuto](#)

## Ritorno alla Torre Nove

Dopo il funerale dei soldati caduti e un breve incontro con il Sergente Diamond, il gruppo capitanato da John Stryker fa ritorno alla Torre Nove. E' il mattino del 14 giugno 516.

Il percorso è più diretto rispetto all'andata, John evita il "gomito delle capre" e prende il sentiero parallelo più ampio, chiamato "sentiero della roccia pendente". Lungo questo primo tratto si cercano tracce, fino a trovare il piccolo slargo dove evidentemente il [carretto di Seth Lakeman](#) ha fatto inversione. Lì vicino c'è effettivamente un boschetto di betulle, che nasconde alcune tracce quasi impercettibili, rametti spezzati e poco altro.

Il viaggio nella Landa del Darth segue la linea più diretta, a differenza dell'andata, quindi ci vuole decisamente meno tempo.

John Stryker fa rapporto al Sergente Ivan e gli porta le istruzioni del Sergente Diamond: avvisare la Rocca di Tramontana dell'accaduto e chiedere ordini.

Il sergente Ivàn incarica allora proprio John di prendere un cavallo e portare a Uryen le notizie.

"Kailah verrà con te: vista la natura del prigioniero, potrà forse dimostrarsi utile"

Kailah e Stryker partono immediatamente, arriveranno a Uryen in tarda serata.

## Chiacchiere in caserma

La serata in camerata è animata da molte chiacchiere.

Kelly è curiosa e fa domande insistenti sul perché proprio Kailah sia stata mandata a Uryen con Stryker, ma nessuno le sa o le vuole rispondere. Tuttavia i compagni della giovane immaginano che questa scelta sia legata alla natura sovranaturale del prigioniero fuggito.

Devon si rivolge poi a Vodan: "mi chiedo perché abbiano mutilato il cacciatore di taglie a quel modo. Non ho mai sentito di simili efferratezze, non qui almeno... so che ci sono simili selvaggi ad Elsenor. Tu, Vodan, non sei originario di quelle parti? Pensi che siano stati degli Elsenoriti?"

"Lo fanno anche loro, sì. Se sono stati gli elsenoriti... lo saprai presto".

Samuel interviene: "io li conosco quelli, i cacciatori di taglie intendo. Una volta, quando lavoravo come buttafuori a 'i cavoli a merenda', ne venivano di tanto in tanto alcuni, a Uryen. Cioè, Treize, all'epoca... quelli adesso si fanno tondi con tutta la gentaglia che ci sta in giro.... Noi sgobbiamo per due spiccioli, ma ci sono bei giri di soldi dietro ai ricercati"

Zagon dice la sua, distrattamente: "questo qua, il morto... Lakeman. Io mi sa che l'ho sentito nominare, qualche volta. Ma... non so se era lui o il fratello... come si chiama il morto? Seth? Bo, non mi ricordo..."

## Ordini da Uryen

L'indomani, verso ora di pranzo, tornano Kailah e John con gli ordini da Uryen. Subito il Sergente Ivàn li illustra ai suoi uomini.

"Da Uryen ci hanno comunicato che il prigioniero che è sfuggito alla cattura era considerato una persona di massima pericolosità e che è prioritario ritrovarlo. Sappiamo qualcosa in più su di lui, si chiama **Osten Vandervoort** ed è uno studioso di occulto in odore di satanismo. E' un uomo sui 55 anni, piuttosto tarchiato, con la barba e i capelli bianchi. E' ricercato per crimini gravissimi"

Poi, entrando nel dettaglio, continua: "Adesso Devon devi portare questa comunicazione al Sergente Maggiore Diamond, alla **Torre Tre**. Loro organizzeranno un pattugliamento delle zone circostanti e verso le **Falesie degli Orchi**, dove è probabile che sia fuggito il ricercato. Noi invece dobbiamo perlustrare comunque la **Landa di Darth** e la zona verso **Mar** e il **Bosco dei Mirtilli**. È difficile che sia venuto da questa parte, ma non possiamo escluderlo".

Il sergente organizza due gruppi, che si alterneranno nelle ricerche: il primo, composto da Zagon, Samuel, Kailah, Sven, Vodan.

"Non c'è un minuto da perdere, il primo gruppo deve partire subito. Zagon, andate a Nord, verso i ruderi dell'Abbazia, l'obiettivo è cercare tracce di bivacchi o altro. Prendete i cavalli, tornerete domani a metà giornata. Gli altri partiranno subito dopo, invece in direzione Sud, Mar e così via".

"Perché andiamo così in tanti?" chiede Samuel.

"La gente a cui state dando la caccia è estremamente pericolosa. Non credo in realtà che li troverete, penso siano ben lontani da qui... ma in caso fossero rimasti in zona non potete rischiare di affrontarli in pochi".

Il secondo gruppo è composto da John, Engelhaft, Bohemond, Kelly, Jude, e deve pattugliare il Bosco dei Mirtilli e le zone circostanti.

## Le ricerche

La prima spedizione parte il pomeriggio del 15 giugno e prosegue fino al 16 verso metà giornata. E' faticosa e infruttosa. La seconda spedizione, che parte da mezzogiorno del 16 fino a mezzogiorno del 17, consiste in un noioso giro di fattorie e abitati tra Mar, Esmor e Trent, a chiedere se si siano visti movimenti strani. Nessuno ha visto niente, non ci sono tracce nè alcunchè di significativo.

In particolare il gruppo si congeda dalla grande fattoria di Trent, dove c'è la giovane **Astea** che offre dei biscotti ai soldati, molto buoni.

Bohemond suggerisce di soffermarsi un po' nel **Bosco dei Mirtilli**, perchè se il fuggiasco è davvero uno studioso di occulto, quello potrebbe essere un luogo interessante per lui. L'esplorazione è abbastanza accurata, ma non c'è traccia di Osten Vandervoort.

La sera del 17 torna anche Devon dalla Torre Tre, con alcune notizie.

"Sembra che ci sia movimento di navi nordre in zona, alla Torre Tre sono tutti sul chi vive. Hanno dispacciato una squadra di 5 persone alla ricerca del fuggiasco, ma per il resto non hanno potuto organizzare un rastrellamento più approfondito perchè tira un'aria pericolosa sul fronte del mare".

"Abbiamo indicazioni particolari?"

"Di stare attenti, tutto qui. Alla Torre Tre si aspettano problemi".

## L'attacco all'Abitato di Trent

All'alba del 18 giugno si presenta alla torre, trafelato, **Gomar Trent**, fratello di Karel. L'abitato è stato attaccato dai predoni Nordri!

E' un attacco a sorpresa, inaspettato. Era da tanti mesi che i Nordri non si spingevano così nell'entroterra, alle spalle della Torre Nove, oltretutto.

Era un gruppo piuttosto ristretto, una decina di uomini in tutto.

## La testimonianza di Gomar Trent

"Sono arrivati nel cuore della notte, io dormivo quando abbiamo sentito rumori portati dal vento, grida di animali, di persone, difficile dirlo. Mi sono svegliato, sono corso alla finestra. Casa di mio fratello Karel è piuttosto distante, ma ho subito capito che c'erano problemi lì, si vedevano dei fuochi. Ho detto a mia moglie e mia figlia di chiudersi dentro, di nascondersi in cantina, sono corso a chiamare Scimus e i miei due figli, i maschi, e siamo usciti. Non siamo andati subito a casa di Karel, eravamo disarmati, ma siamo corsi al granaio.... lì avevamo alcuni... attrezzi... un forcione, una pala.... cose che potevano essere usate come..."

"Armi?"

"Sì, armi. Giusto per non andare a mani nude, perchè da quella distanza già si capiva che c'erano predoni, Nordri, quella gentaccia lì. Poi... è successo tutto molto in fretta. Siamo corsi a casa di Karel, c'erano alcuni di loro fuori uno che radunava delle bestie, un altro con delle torce, e appena ci hanno visti hanno lanciato un grido in quella loro lingua incomprensibile e si sono preparati ad affrontarci. Abbiamo combattuto... Scimus è riuscito a stenderne uno, io e mio figlio, il piccolo, ne abbiamo ferito un altro, mentre mio figlio grande è caduto subito a terra perchè un terzo nordro, con l'ascia, lo ha ferito alla gamba"

"E poi?"

"E poi sono usciti velocemente dalla porta di casa altri quattro di loro, uno, l'ultimo, aveva un grosso sacco sulle spalle, che si... muoveva, si agitava... si sono radunati ai compagni, mentre da dentro si sentivano le grida di Nora, mia cognata. Sono riusciti a scappare in una decina, hanno abbandonato quello ferito da Scimus, e sono corsi via"

"Che ne è stato del ferito?"

"Mentre sono salito in casa a vedere cosa era successo, Scimus l'ha finito di ammazzare. Di sopra ho trovato una situazione terribile, Karel ferito gravemente, Nora in lacrime, Ruben, che ha 11 anni, con la faccia tutta gonfia per un colpo, una botta che deve aver preso, e la piccola Laury, che ne ha solo 7, chiusa in un baule e talmente spaventata da non volere più uscire. E mia nipote Astea, la figlia grande di Karel, sparita. I Nordri si sono presi tutto quel che c'era in casa, i viveri, il vino, hanno rubato alcune bestie... e si sono portati via mia nipote. Una bella ragazza di 16 anni, sa il cielo adesso quale sarà il destino di quella poveretta".

"Qualcuno dei loro era ferito?"

"Ho avuto l'impressione che quei disgraziati non fossero tanto bene in arnese. Noi ne abbiamo feriti due in tutto, uno dei quali piuttosto gravemente credo. Karel, prima di essere steso da un colpo d'ascia che saremo fortunati se lo lo spedirà all'altro mondo, era riuscito a ferirne un terzo, di striscio. Ma avevano già l'aria malridotta, e condo me non possono aver fatto tanta strada, probabilmente hanno un nascondiglio nelle vicinanze".

"Sono fuggiti a piedi?"

"Sì, anche se hanno caricato due cavalli presi a Karel con il loro bottino, ma per il resto erano a piedi. Sono scappati verso la costa, hanno preso la direzione che va verso le Lande del Darth".

## Padre Engelhaft alla fattoria

Il Sergente Ivàn decide di inviare immediatamente Padre Engelhaft e Kailah alla fattoria di Trent, per prendersi cura dei feriti e rincuorare un po' i familiari superstiti. Il sacerdote raggiunge la zona e si dedica a stabilizzare le ferite di Karel Trent, mentre Kailah prova, senza grandi risultati, a calmare sua moglie Nora, disperata per il rapimento della figlia **Astea**.

Anche **Reiner** si precipita dall'**Abitato di Esmor**, preoccupatissimo per Astea: vorrebbe reclutarsi subito come soldato, ma Padre Engelhaft riesce a convincerlo ad aspettare.

## I gruppi di ricerca

Immediatamente il Sergente Ivàn organizza due gruppi di ricerca per trovare la traccia dei Nordri fuggiaschi per la **Landa di Darth**.

- Sven, Bohemond, Vodan
- Zagon, Samuel, Jude

"Tenetevi a distanza di corno, pattugliate la zona alla ricerca di tracce ma senza allontanarvi troppo"

I due gruppi lasciano la **Torre Nove** ed iniziano a pattugliare la brughiera alla ricerca delle tracce dei predoni Nordri. In effetti non è troppo difficile, presto vengono intercettate e conducono verso i ruderi dell'**Abbazia di Hound Tor**.

Osservandole, Sven si convince che molto probabilmente i predoni si trovano tutti in zona, ma Bohemond, non vedendo proseguire le orme dei cavalli verso la collina, matura il convincimento che il grosso dei pirati siano tornati verso il mare, ed insiste con il Caporale Zagon che sia opportuno controllare in fretta la costa per vedere se vi siano Dragonar nei paraggi.

Il Caporale **Zagon** inizialmente è contrario, e vorrebbe perlustrare le rovine dell'Abbazia con il gruppo al completo ma, dopo molte insistenze di Bohemond, sbotta: "vuoi vedere il mare? Allora va' a vedere il mare".

Bohemond parte da solo verso la costa, distante qualche chilometro. Gli altri iniziano ad esplorare le rovine.

## Il combattimento ad Hound Tor

Mentre Bohemond trotta verso la costa, gli altri girano attorno alla collina su cui sorgono le rovine dell'Abbazia. Sul versante orientale la collina è a strapiombo sulla pianura circostante e nella roccia si aprono le numerose aperture di un'antica piccionaia. Proprio lì il caporale ha l'impressione di scorgere un movimento.

Risalendo il fianco più dolce della collina si scorgono tracce di sangue.

"Probabilmente qui ci si saranno rifugiati i feriti", commenta Sven, "mentre gli altri saranno andati verso la costa, magari per un primo appuntamento con una loro nave"

"E' probabile", commenta Zagon. "Cerchiamo di muoverci con cautela, questi ruderi offrono molti nascondigli".

Oltrepassata la grande chiesa ormai diroccata, si scende un po' fino a trovare l'accesso alle gallerie che ospitano l'antica piccionaia.

Il corridoio è stretto ma grazie alle aperture sul fianco della collina c'è una buona luminosità.

Il Caporale **Zagon Hauser** e **Jude Lincoln** aprono la fila, seguiti dai compagni, Sven e Vodan. Chiude **Samuel Pack**.

Avanzando, la galleria offre un arco con una scala che scende verso il basso, verso una grande stanza scoscesa a gradoni costellata dai bucherelli nella parete che ospitavano un tempo i piccioni. Qui si sono nascosti i Nordri, pronti ad accogliere gli attaccanti.

## Le prime fasi dello scontro

La grande stanza si estende verso il basso, ed in fondo alla scalinata già si scorgono tre Nordri armati di arco. Appena il Caporale Zagon si affaccia sulla soglia, tutti e tre sparano. Ma uno manca il bersaglio, un altro colpisce un suo compagno chiaramente appostato al fianco della porta, un terzo ferisce di striscio il caporale alla gamba, senza però danneggiarlo.

"All'attacco!" dice il caporale Zagon, ed entra coraggiosamente.

Si trova circondato da due Nordri, uno a destra e uno a sinistra della stretta scala, entrambi armati di ascia a due mani. Riesce a evitare il primo colpo, ma non il secondo: con un colpo violentissimo **Hueber il Piccolo** lo ferisce al braccio, quasi staccandoglielo di netto.

Il povero caporale scivola dalle scale, perde i sensi e cade a terra, più in basso, in una pozza di sangue.

Jude Lincoln, che stava per entrare immediatamente dopo di lui, arretra di un passo, liberando lo specchio della porta.

"Che... che devo fare?" chiede a Sven.

"Forza, carichiamo!" lo incita il compagno. "Svelto, prima che gli arcieri facciano in tempo a ricaricare!"

I due entrano quasi in corsa nella stanza, lasciando abbastanza spazio dietro a Vodan per cercare di sparare con l'arco contro i due Nordri armati di ascia.

## Il cuore del combattimento

Lo scontro è duro e lungo, mentre da sotto i tre compagni predoni continuano a sparare frecce. Vodan va a segno ripetutamente contro uno dei due vicini alla porta, che però continua a tenere in scacco Jude. Sven riesce a colpire più volte Hueber il Piccolo, senza però causargli danni troppo gravi.

Anche Samuel riesce ad entrare nella stanza e a scendere alcuni gradini, trovandosi però presto in difficoltà da solo contro due dei tre arcieri che, nel frattempo, hanno estratto la spada. Si chiude in difesa e spera di resistere fino all'arrivo dei compagni.

Sven riesce a liberarsi del suo avversario, costringendolo a scivolare ad un gradone sottostante, molto ferito. Corre in basso ad attaccare gli arcieri, liberando un po' Samuel della pressione sotto cui si trova.

Intanto Vodan estrae la spada e combatte con l'altro Nordro armato di ascia, che nel frattempo è riuscito a ferire gravemente Jude al braccio. Jude tuttavia, benchè ferito, prova ad aiutare disperatamente i compagni.

Lo stesso però fa **Hueber il Piccolo**, anche lui malridotto, che si abbatte su **Samuel Pack** con una violenza inumana. Lo colpisce ripetutamente, sfruttando il fatto di essere due contro uno, fino ad atterrarlo.

Sven ha ragione dei Nordri in basso, due dei quali erano già abbastanza feriti, mentre Vodan elimina quello armato di ascia. Hueber, ormai rimasto solo e gravemente ferito, è costretto a lasciar cadere la sua ascia insanguinata.

## Bilancio dello scontro

I nostri riprendono fiato e si guardano intorno, nella piccionaia ormai rossa di sangue.

A terra c'è il corpo privo di sensi del Caporale Zagon, dal suo braccio il sangue zampilla ed ha formato una pozzanghera che non lascia ben sperare. Anche Samuel è a terra, massacrato da **Hueber il Piccolo**. Jude si regge a malapena, dal suo braccio ferito il sangue esce copioso ma sembra che l'emorragia si possa riuscire, in qualche modo ad arrestare.

I Nordri sono tutti morti tranne Hueber, che è comunque ferito gravemente.

"Dannazione, non abbiamo neanche un medico", commenta Sven. "Zagon e Samuel sono condannati..."

Il soldato ha ragione: nel giro di poco i due valorosi soldati muoiono, nessuno è in grado di fermare l'emorragia delle ferite causate dall'ascia a due mani del tremendo Nordro.

## Il ritorno di Bohemond e l'allerta alla Torre Nove

Un'ora dopo lo scontro torna Bohemond. Non ha visto niente lungo la costa, nessuna traccia di Dragonar Nordre.

Appena arriva si rende conto subito della gravità della situazione.

"Corro ad avvertire alla Torre Nove e a chiamare aiuto!" dice, e si lancia al galoppo per la brughiera.

Alla torre c'è il Sergente Ivàn ad accoglierlo, che subito ordina a Padre Engelhaft e a John Stryker di seguirlo alle rovine dell'**Abbazia di Hound Tor**. "Tu Bohemond resta qui"

"Ma se dovessero tornare altri Nordri?"

"Anche la Torre è sprotezza, mi servi qui", dice Ivàn.

I tre galoppo fino alle rovine, ma non possono far altro che constatare la morte di **Zagon Hauser** e **Samuel Pack**. Per

**Jude Lincoln** c'è invece ancora speranza, Padre Engelhaft gli medica il braccio. Ci vorrà del tempo, settimane, ma tornerà a posto.

## Ritorno alla Torre Nove

All'Abbazia di Hound Tor non c'è più nulla da fare. Il Sergente Ivan ordina che i corpi dei soldati caduti vengano trasportati alla Torre Nove. I corpi dei Nordri per il momento è troppo complicato spostarli, saranno sepolti direttamente lì.

Jude Lincoln viene caricato su un cavallo e a passo d'uomo la triste compagnia torna alla Torre Nove. Anche il prigioniero, Hueber il Piccolo, viene portato alla Torre, con l'idea di interrogarlo.

Una volta alla Torre, il Sergente Ivàn parla ai suoi uomini:

"Abbiamo perduto oggi due nostri validi amici e compagni, Zagon e Samuel. Mai come oggi dobbiamo essere uniti e fare quadrato. Abbiamo bisogno di rinforzi. Domattina, dopo il funerale di Zagon e Samuel, mi recherò alla Rocca di Tramontana a chiedere istruzioni"

### Il funerale

Al mattino del 19 giugno si tengono i funerali di Zagon e Samuel. Sono composti, sobri, celebrati da Padre Engelhaft.

Alla fine alcuni commilitoni dicono due parole e anche Kelly insiste per parlare.

"So bene che sia Zagon che Samuel mi trovavano detestabile. Non siamo mai andati d'accordo e, nel breve tempo in cui ci siamo frequentati, abbiamo maturato una reciproca e forte antipatia. Non sarò tanto ipocrita da dire che sentirò la loro mancanza, tuttavia adesso le loro parole, e le loro critiche, mi si rivelano più ricche di significato. Cercherò di farne tesoro"

Subito dopo il Sergente Ivan galoppa fino a Uryen e torna a sera con un interprete che conosce la lingua dei Nordri e con 3 soldati: **Albert il Beccamorto**, **Ramòn l'Operoso** e **Trond Fakusa**.

Nel frattempo il giovane **Kurden Middledorfer** si presenta alla torre con l'intenzione di arruolarsi e viene accolto pure lui.

### L'interprete

L'interprete proveniente da Uryen è una signora, si chiama **Claudia Erinn** e si precipita alla Torre Nove appena viene informata che forse può aiutare a liberare una fanciulla rapita dai Nordri.

Lei e **Hueber il Piccolo** iniziano a parlare. Lui è ai ceppi, lei seduta su una sedia nella sua cella. Sono presenti all'interrogatorio anche Padre Engelhaft e il Sergente Ivàn. A metà interrogatorio viene convocato anche **John Stryker**, in quanto esperto di Falesie degli Orchi.

Inizialmente Hueber ha un tono sprezzante con la signora, la quale però sorprendentemente non si fa intimidire, tutt'altro. Risponde a tono al giovane nordro, quasi come se stesse bacchettando un figlio indisciplinato. Poco a poco lui inizia a collaborare. Non si capisce niente di quel che si dicono, ma di tanto in tanto lei si ferma e riferisce qualcosa.

"Il ragazzo si fa chiamare Hueber il Piccolo, è figlio di un certo **Oleg Ragnarsson** e appartiene al Clan del Gabbiano.... che sarebbe un clan minore, qualche anno fa erano in rapporti complicati con i clan più importanti, penso siano ormai poca gente"

"Conosce questi clan?" domanda Ivan visibilmente meravigliato.

"Poco, a dire il vero", taglia corto la signora. E torna a rivolgersi con grande dimestichezza a Hueber il Piccolo.

Poi si volta verso Ivàn. "Avete una mappa della zona delle **Falesie degli Orchi**? Non riesco a farmi spiegare dove sia il loro rifugio... usano nomi diversi per indicare i luoghi"

Viene mandato a chiamare John Stryker, lui si mette lì con un tavolaccio di legno a disegnare una costa frastagliata e incomprensibile, parla con Claudia e, suo tramite, con Hueber il Piccolo.

Alla fine, dopo un bel po', annuisce.

"Credo di aver capito", dice John. "La zona mi è chiara, anche se lì ci sono almeno due o tre calette che potrebbero essere quella che ci interessa. Stanno dalle parti della Baia di Erica, che sta nel mezzo delle Falesie degli Orchi".

Claudia fa qualche altra domanda a Hueber il Piccolo, lui risponde docilmente.

"Sono tra le 15 e le 40 persone, al loro campo stabile: dipende dal periodo. Il loro capo si chiama **Gokstad il Poeta**. Dice che hanno pure un altro approdo, più vicino, che usano saltuariamente quando devono nascondere le navi e non c'è modo di lasciarne troppe al loro campo. Se ho capito bene non è distante dai ruderi della Torre Uno. Avete altre domande da fargli? Perché poi gli ho promesso una rapida morte, ci siamo messi d'accordo che sarebbe stato giustiziato senza tante storie. Non penso che abbia mentito, tutto sommato".

"Ci sono altri accampamenti di Nordri in zona?" domanda Ivàn.

"In zona ci sono 2 accampamenti Nordri, appartenenti a due Clan distinti e rivali. Oltre a noi, c'è un accampamento nei pressi della Baia del Sibilo, ai piedi della Rocca del Drago. E' il clan più numeroso, con un accampamento relativamente stabile nel porticciolo. Il capo è **Skomer il Bello** (uomo peraltro BRUTTISSIMO), del Clan delle Ombre Nere.", questo riferisce Claudia Erinn abbia detto il prigioniero.

"Avrebbe piacere di essere decapitato con la sua propria ascia", dice Claudia senza scomporsi.

Ivan acconsente e se ne occupa personalmente.

### Piano d'azione

La stessa sera il Sergente Ivan parla a lungo con Stryker della necessità di organizzare una spedizione per liberare Astea

Trent. Purtroppo per adesso non ci sono proprio i numeri per tentare. Al massimo gli si può iniziare a fare un'azione di rappresaglia, andandogli a sfasciare l'approdo nei pressi dei ruderi della Torre Uno, dove magari c'è qualche Nordro isolato da catturare e giustiziare.

## Spedizione alla Torre Uno

Di buon mattino, il 20 giugno, il Sergente Ivàn raduna gli uomini.

"Abbiamo avuto indicazioni piuttosto precise dal nostro prigioniero riguardo dove si trova la base del suo clan, e dove probabilmente viene tenuta segregata la figlia di Trent. In questo momento non abbiamo abbastanza uomini per tentare un attacco diretto al loro campo, che è in un posto peraltro molto difficile da raggiungere via terra e ampiamente fuori dalla nostra giurisdizione, nel cuore delle Falesie degli Orchi. Tuttavia..." e qui fa una pausa, per sedare il mormorio di disappunto della truppa, "tuttavia pare che i predoni Nordri abbiano un molo di riserva non troppo distante da qui, che utilizzano come appoggio quando non possono sfruttare il loro accampamento stabile. E' probabilmente sorvegliato da un piccolo gruppo di Nordri e, se riusciamo a sfasciarli e a riprenderci quel tratto di costa, gli renderemo le cose più difficili, anche in vista di un possibile attacco via mare al loro accampamento vero e proprio".

"Dove sta questo approdo?" chiede Devon.

"Nei pressi dei ruderi della **Torre Uno**. Non è lontano: partendo adesso, nel primo pomeriggio sarete in zona. Andranno: John, Devon, Bohemond, Sven, Vodan e Padre Engelhaft. Ora, chiariamo bene l'obiettivo. L'obiettivo è fare più danni possibile... senza subire perdite. Andate in zona, perlustrate, prendete il tempo che vi serve... e valutate se un attacco sia fattibile o meno. Se sono troppi, ve ne andate; se sono troppo ben difesi, ve ne andate. In generale voglio che torniate tutti qui, interi e con qualche informazione. Se c'è l'opportunità, li ammazzate tutti e distruggete completamente il loro approdo".

### Il viaggio

"Portiamoci corde e chiodi da roccia, dovremo andare in zone piuttosto aspre".

John guida il gruppo verso la zona dove si trovano i ruderi della **Torre Uno**. Conosce bene i dintorni.

Il percorso attraversa la Landa di Darth, ormai ben noto. Oltrepassate le colline e i ruderi di Hound Tor, il gruppo inizia a salire verso le pendici più alte delle Falesie degli Orchi.

Viene seguito un percorso non distante dalla costa, è una costa per lo più alta e scogliosa, frastagliata. Senza conoscere i sentieri ci vorrebbe molto più tempo, ma John si orienta decisamente bene e sembra esserci stato molte volte. Non si vedono movimenti di navi sul mare, tutto tranquillo.

Ed ecco, in alto sulla scogliera, si scorgono i ruderi della Torre Uno.

E' solo un moncone isolato, senza vita, ma offre una buona visuale sulle scogliere più in basso.

"Il sentiero più diretto per raggiungerla passa su un costone di roccia che ci renderebbe facilmente visibili dal basso, quindi conviene fare un giro un po' più impegnativo ma non rischiare di essere visti", spiega John Stryker. "Magari giù non c'è nessuno... ma meglio non rischiare".

Il sentiero è lungo e piuttosto faticoso da seguire, specialmente coi cavalli che vanno portati a mano.

E' quasi il tramonto quando il gruppo raggiunge finalmente i ruderi della Torre. Bisogna nascondere i cavalli al piano inferiore del moncone di torre, mentre i nostri faranno da vedette dal piano superiore, ancora parzialmente abitabile.

In lontananza si vedono i fuochi sulla sommità della Torre Due, nell'entroterra.

"Stanotte staremo al buio".

Durante la notte i nostri dormono alla Torre Uno e si danno il turno per scrutare la costa. Effettivamente scorgono dei fuochi in basso in una baia sottostante, non immediatamente sotto la torre ma abbastanza vicino.

"Ci muoveremo alle prime luci dell'alba, è impossibile fare il sentiero in discesa col buio. I cavalli li dobbiamo lasciare qui, speriamo bene".

### Alla Baia del Pozzo

L'indomani, 21 giugno, prima ancora dell'alba, il gruppetto si mette in marcia verso un sentiero che scende verso la baia accanto a quella dove durante la notte si erano intraviste le luci, che si chiama la **Baia del Pozzo**. Il sentiero è quasi un'arrampicata, molto difficile da percorrere. Tutti sono costretti a togliere l'armatura e caricarsela in spalla, per evitare di cadere sugli scogli sottostanti.

"Queste baie si raggiungono quasi solo via mare, è davvero scomodo arrivarci per terra. Dobbiamo fare un giro largo altrimenti ci vedono sicuramente... spero che sappiate nuotare".

Osservando il "pozzo", la cosa che salterà agli occhi è che c'è una scala di corda piantata lì e arrotolata, tirata su, come se la caverna sotterranea venisse in qualche modo utilizzata.

"Perché non diamo un'occhiata?" propone Sven.

"Mi pare un'inutile perdita di tempo", commenta Bohemond.

John tuttavia è d'accordo con Sven, che si cala nella grotta. Trova subito provviste, salumi, una botte di liquore e una di aringhe in salamoia. Poi però, cercando, trova anche un cofanetto contenente una **strana pietra** ed una **mappa misteriosa**. Si nasconde pietra e mappa in tasca e risale con le cibarie, senza pubblicizzare gli altri ritrovamenti.

Nella grotta, parzialmente sommersa, ci sono alcuni granchi vagamente luminescenti, che rischiarano l'ambiente con una luce un po' malsana. Il cibo tuttavia sembra ottimo.

## Il passaggio sullo stretto costone

Arrivati nella Baia del Pozzo, i nostri devono oltrepassare un capo roccioso per riuscire a sporgersi nella baia accanto, dove sospettano si trovi l'accampamento dei Nordri. Il passaggio è complicato, in parte scivoloso sugli scogli. Per fortuna la bassa marea ha liberato spazio sufficiente a passare. John apre la fila, si sporge cautamente e riesce a dare un'occhiata oltre il roccione. Nel farlo, perde l'equilibrio e scivola in acqua.

Fortunatamente Padre Engelhaft è lesto ad invocare il "manto di Kayah" su di lui, in modo da evitare che il rumore attiri l'attenzione degli eventuali nemici.

John torna sugli scogli, bagnato fradicio, e aspetta immobile per qualche minuto per cercare di capire se sia stato sentito o meno. Poi, tranquillizzato, si rivolge ai compagni.

"C'è un piccolo molo, una barca ormeggiata, alcune casupole di legno", spiega poi.

"Dobbiamo armaturarci!" ricorda Padre Engelhaft. "Non possiamo combattere senza armature... ricordi che ha detto Ivàn? Non dobbiamo correre rischi"

John Stryker annuisce. "L'unico punto possibile per nasconderci, una volta superato il roccione, è secondo me sotto al molo: per via della bassa marea ci si dovrebbe riuscire a entrare..."

"D'accordo, proviamo".

Siccome c'è uno scoglio poco più avanti, che sarebbe un buon punto per tirare con l'arco, Vodan si offre di raggiungerlo a nuoto ed arrampicarsi, per poi bersagliare di frecce il nemico.

"Buona idea", dice John.

Vodan si toglie gli abiti in eccesso, rivelando tra l'altro un minaccioso e grosso tatuaggio sulla schiena, che lascia per qualche attimo perplesso Padre Engelhaft, quindi si tuffa e, con un po' di fatica, raggiunge lo scoglio. Si sistema, mette nuovamente la corda all'arco e si prepara a mirare.

## Il combattimento presso la baia dei Nordri

Furtivamente, uno dopo l'altro, i nostri scivolano sotto il piccolo molo e si iniziano a mettere le armature, mentre a pochissima distanza i Nordri sorvegliano l'approdo e camminano sulla spiaggia.

Dalla sua posizione Vodan ha una buona visuale, e nota che c'è un Nordro che fa avanti e indietro sulla spiaggia e il molo, un altro che a un po' di distanza sta lavorando su una barca tirata in secca, un **vecchio** seduto davanti alla casupola ed un altro in alto, sopra la scogliera, che tiene un arco in mano e scruta il mare.

Quando i compagni sono più o meno pronti, Vodan dà inizio alle danze e spara una freccia al **vecchio** Nordro, che manda un grido.

Gli altri escono dal pontile e attaccano simultaneamente.

Lo scontro è veloce e i Nordri, presi alla sprovvista, non sono in grado di opporre una resistenza efficace. Le frecce di Vodan da un lato e l'attacco combinato dei compagni riescono in breve a sconfiggere tutti i Nordri presenti in zona, compreso l'arciere sul costone, giovanissimo, che viene ucciso per ultimo.

Rimane soltanto una **donna**, che prima di arrendersi prova ad impugnare una spada e a combattere. Viene in fretta disarmata e ridotta all'impotenza. Vodan le si rivolge in lingua elsenorita e lei, sia pure stentatamente, risponde.

## Saccheggio

Al termine dello scontro, morti tutti i nemici e legata la donna, i nostri si dedicano ad una sistematica razzia dell'accampamento nemico.

Ci sono poche cose di valore, un pugno di monete di vario conio (anche alcune monete provenienti da **Delos**, armi e armature, alcuni boccali lavorati, di cui uno particolarmente pregiato, animali da cortile e vivande.

"Prendete tutto quel che si può salvare, il resto dovremo bruciarlo", dice John.

Sven è incuriosito dalla barca ormeggiata, che è decorata sul fianco ed ha anche una sua bellezza, tanto che prende un'ascia e ne stacca un bel pezzo di fasciame intagliato, per portarselo alla Torre Nove come ricordo.

Viene raccolta parecchia roba, tanto che si pone il problema di come trasportarla.

"Senti Engelhaft, ho un dubbio", chiede John Stryker, "con tutti questi cadaveri... insomma sono infedeli, no? Seppellirli non abbiamo tempo, ci manca solo questo... che cosa ne facciamo?"

Padre Engelhaft ci pensa un po' su, valuta alcune ipotesi. Nel mentre si introduce Sven a suggerire di caricarli sulla barchetta e dar loro fuoco.

"Non mi pare una cattiva idea", concorda il sacerdote.

"Perfetto, facciamo così allora", dice Stryker.

I cadaveri vengono caricati sulla barca.

La prigioniera Astrid prova a dire qualcosa, inizialmente nessuno la capisce, poi a Vodan le viene richiesto di sentire cosa voglia.

"Ultimo saluto... **Skarfr il Vecchio**... io prega.... ultimo saluto...]]

"Te l'ho già salutato io", risponde cinico Vodan, e la lascia lì sconsolata.

Quando è però il momento di partire per la **Torre Uno**, la ragazza nuovamente chiede di poter parlare, e implora di poter fare visita al tumulo di suo marito **Gunnulf Lupo di Guerra**. Il tumulo si trova in cima alla scogliera.

John acconsente a farla pregare e la fa scortare da Vodan.

Lei si inginocchia, rimane concentrata qualche minuto presso il piccolo tumulo, poi qualcosa le balena nello sguardo,

contempla le rocce aguzze molti metri più in basso, ha quasi un moto di ribellione, di fuga verso l'abisso e la morte. Ma Vodan, senza scomporsi, la tiene a bada, impedendole di cercare una facile morte.

## Notte alla Torre Uno e ritorno alla Torre Nove

Visto che il lavoro di demolizione e di trasporto del bottino dura parecchio tempo, si decide di passare la notte alla Torre Uno, per poi partire l'indomani e non rischiare di dover pernottare in mezzo alla Landa di Darth.

In serata si scorgono di lontano le luci della **Torre Due**, presidiata. La notte è limpida e piena di stelle.

L'indomani 22 giugno i nostri prima scendono a dar fuoco a tutto ciò che resta del campo nordro, poi tornano alla Torre Nove, dove arrivano a metà giornata.

## L'interrogatorio della prigioniera

Il Sergente Ivàn è soddisfatto dell'esito della missione. I soldati che hanno partecipato ricevono una piccola ricompensa con parte del bottino trovato, e viene organizzata una ricca cena a base di salsicce recuperate alla baia.

Ivàn chiede poi a Vodan di interrogare la prigioniera per riuscire a ottenere più informazioni possibili, specialmente sulla povera **Astea Trent**.

Vodan conduce l'interrogatorio senza tanti discorsi, spiegando chiaramente alla prigioniera, **Astrid figlia di Krull**, la sua situazione.

"Se collabori, bene. Altrimenti per te saranno guai".

La ragazza acconsente a parlare.

"Ero moglie di un grande capo, **Gunnolf**, la speranza del Clan del Gabbiano... sposati da poco, lui è partito per guerra, io aspettai mesi, nemmeno un figlio mi ha lasciato. Morto su questi scogli, per mano di traditore. Io e suo padre tornammo qui per sua memoria, in attesa di fare vendetta per mano di suo fratello più giovane **Gunnvor**, ancora lontano. Nemico tra noi, popolo Nordro. Clan delle Ombre Nere, traditori e vigliacchi, **Skomer il bello**. Ma Gunnvor vendicherà suo fratello Gunnolf."

"Cosa sai della ragazzina rapita?"

"Astea, sì, conosco. Ragazzina prigioniera, sposa di guerra. Piangeva, io dato da bere, qualcosa mangiato. Tranquillizzata, dormiva con me, notte rimasta all'accampamento. Domani riparti, portata a Ovest, in Falesie. Lì dono per Capo Clan, **Gokstad il Poeta**."

"Perchè si chiama il Poeta?"

"Perchè dice... poesie, conosce tante poesie"

"Che tipo è?"

"Vecchio capo Clan del Gabbiano. Gunnolf era speranza clan, ma Ombre Nere, traditori, hanno ucciso. Io spera fratello Gunnvor tornerà a fare vendetta".

"Dov'è ora Gunnvor?"

"A Sud, a fare razzia"

"Sud dove?"

"Non so, Amer penso".

"Sarebbe disposto secondo te il poeta a scambiarti con la piccola Astea?"

"Non so. Ma se torna Gunnvor, lui sì, lui scambiare".

## Giorni tranquilli

Il sergente Ivàn distribuisce gli incarichi per i giorni successivi.

Il bestiame e parte delle provviste recuperate alla baia vengono riportati a **Trent**, per rimediare in parte al saccheggio subito. Padre Engelhaft gli medica le ferite e lo incoraggia riguardo le speranze di liberazione per sua figlia.

Riguardo il problema di trattare coi Nordri, la difficoltà maggiore è trovare un interlocutore.

"Dobbiamo fargli sapere che abbiamo la ragazza", suggerisce John. "Un posto dove probabilmente questo Gunnvor (ammesso che sia ancora vivo) si recherà, è la tomba del fratello"

"Chiederemo consiglio a Claudia Erinn, su come lasciare eventualmente lì un messaggio a questo Gunnvor. Nel frattempo la ragazza va portata alla Rocca di Tramontana, non possiamo tenerla qui troppo a lungo", annuisce Ivàn.

Detto fatto, nel giro di qualche giorno Kailah, Sven e Vodan si recano alla Rocca di Tramontana a consegnare la prigioniera e tornano con uno strano pietrone scolpito, che viene in seguito depositato sul tumulo di **Gunnolf Lupo di Guerra**.

Sia Kailah che Sven vanno a parlare con Luger, lei gli chiede consigli riguardo gli scritti di suo nonno, mentre Sven si informa sulla natura della strana **pietra**.

"E' un cristallo molto bello e pregiato", dice Luger. "Sono rari così grandi e trasparenti.... non so a cosa possa servire ma è senz'altro di valore".

Intanto alla Torre Nove Kelly si è finalmente impossessata del letto del defunto Samuel e ha mantenuto il paravento che era stato alzato per Claudia Erinn. E' soddisfatta della sua nuova sistemazione.

Anche Sven ha decorato il suo lettuccio appendendogli sopra il fregio staccato dalla barca nordra. Vodan ha ricevuto il boccale di **Skarfr il Vecchio** e lo conserva tra le sue poche cose.

## Agli ordini di Sean Lakeman

Dopo alcuni giorni relativamente tranquilli, il 2 luglio si presenta alla Torre Nove tal **Sean Lakeman**, fratello di **Seth Lakeman**, il cacciatore di taglie morto non lontano dalla **Torre Tre**.

Si chiude a discutere per una mezz'ora con il Sergente Ivàn, dopodiché il sergente convoca Sven, Bohemond, Engelhaft, Vodan e Kailah.

"Ho un incarico per voi", dichiara Ivàn con espressione un po' scontenta, "bisogna che scortiate il qui presente Sean Lakeman sul luogo in cui avete trovato il corpo di suo fratello Seth, il cacciatore di taglie".

"Ho intenzione di vedere se sia possibile recuperare il **carretto**", spiega Sean. "E voglio vedere dov'è sepolto mio fratello".

"Partirete subito", spiega Ivàn. "Arriverete sul posto in serata. Stanotte potrete alloggiare alla Torre Tre"

"E poi?" domanda Sven.

"E poi dovete sentire il Sergente Diamond: abbiamo ordine di dare assistenza per qualche giorno a Sean Lakeman, finché resta nei pressi della Torre Tre. Se Diamond ha uomini da dedicare a questo incarico bene, tornate qui subito. Altrimenti restate su alla Torre Tre e rimanete a disposizione di Lakeman".

## Viaggio verso la Torre Tre

Il gruppo si mette in marcia per la Landa di Darth verso le 11 di mattina, insieme a Sean Lakeman, che è un tipo estremamente presuntuoso e ciarliero e non manca di fare il simpatico con Kailah, infastidendola anche un po'.

Dopo qualche ora di cammino si formano nerissime nubi sull'orizzonte, e in breve scoppia un temporale veramente forte, al punto che è quasi impossibile camminare. Presto appare chiaro che non sarà possibile arrivare alla **Torre Tre** in serata, perché i sentieri di collina impervi saranno ben poco praticabili.

Bisogna accamparsi nella **Landa di Darth**.

## L'attacco della muta di cani

Il gruppo si trova ad avanzare non lontano dalla **Gola del Grimm**, un crepaccio piuttosto insidioso nel quale scompare improvvisamente il torrente Grimm, formando suggestive cascate. Poco più avanti il torrente si impaluda e si perde in un vasto acquitrino, "la pozza delle anatre".

Piove al punto che bisogna urlare per sentirsi, anche a pochi passi di distanza.

Nel pomeriggio la pioggia diminuisce ed il gruppo si mette in marcia alla ricerca di un riparo migliore per la notte, ma viene attaccato da una muta di cani randagi. Attaccano in branco e finché non cade il capobranco sono decisamente aggressivi, salvo poi darsi alla fuga.

Sia Sean Lakeman che Kailah riportano lievi ferite, parecchi cani giacciono morti intorno.

"Brutte bestie..." commenta Bohemond riprendendo fiato.

Il gruppo si rimette faticosamente in marcia nella fanghiglia, avanzando alla ricerca di un buon riparo per la notte. A momenti piove più forte, a momenti più piano, a momenti diventa persino pericoloso camminare a causa dei fulmini.

Le colline ancora non si vedono e la visibilità è molto ridotta.

## Notte nella landa

Finalmente i nostri, stanchi e bagnati fradici, trovano i ruderi di quella che poteva essere forse una fattoria, o qualcosa di simile. Sono ruderi ridotti molto molto male, portano traccia di un antico incendio e devono essere abbandonati da parecchi anni. **Sean Lakeman** non nasconde l'entusiasmo e si muove con una certa spensieratezza tra le rovine, ordinando che vengano fatti turni di guardia durante la notte. Lui ne approfitterà per dormire tranquillamente.

Nel corso della notte, mentre Bohemond veglia sul riposo dei compagni, un serpente striscia vicino a Kailah. Bohemond lo colpisce con la spada, decapitandolo. La ragazza nel mentre si sveglia e si spaventa molto, mentre Lakeman continua a dormire beato.

## Alla Torre Tre

L'indomani, a metà mattina, il gruppo raggiunge la **Torre Tre**, dove viene accolto dal Caporale **Klaus Berger**, che subito inizia a ridacchiare vedendo Sean che domanda dove sia la tomba di suo fratello. Indica svogliatamente il camposanto e resta lì appoggiato alla palizzata a guardare la scena.

Padre Engelhaft fatica un po' a individuare la fossa di Seth Lakeman, l'unica su cui non è stato scritto il nome e non è stato posato nessun ricordo. Sean ha un breve battibecco con Vodan, che non gli cela la sua antipatia.

"Che hai da guardare? Dagli il boccale tuo, allora"

"Era uno che gli dava giù?" domanda il giovane, canzonandolo. Seth reagisce tentando di dargli un pugno, che Vodan incassa senza scomporsi, e senza togliersi di faccia un'espressione un po' derisoria.

## Dal Sergente Diamond, l'incontro con Landon Wright

"Non ho altri uomini da dedicare a Sean Lakeman", spiega il Sergente. "Posso solo affidarvi alle cure di **Landon Wright**, che è uno del genio che se la cava bene con i marchingegni".

Landon è un giovane mingherlino dall'aria allegra e un po' giocherellona.

"Non sarà semplice, bisogna costruire un argano adatto e trovare dove fissarlo... il carretto era molto pesante, specialmente la gabbia", dice Landon, mentre gli occhi gli brillano per la voglia di dedicarsi a questa nuova sfida ingegneristica.

Viene allestito un piccolo campo provvisorio sul sentiero, sul "gomito delle capre". Vengono recuperati un po' di pezzi di

macchine militari inutilizzate, alcuni vengono mandati a far legna, mentre Landon, con l'aiuto di Kailah, si dedica al progetto dell'**argano**.

"Bisogna calarsi giù e smontare il carretto, in modo da sollevarlo un pezzo alla volta", dice Landon. Vengono montate delle corde stabili per fare su e giù.

In tutto questo, Sean Lakeman si piazza lì a pontificare, a disturbare e a fare il simpatico con una Kailah sempre più seccata. Di tanto in tanto scherza con Padre Engelhaft: "mannaggia alla Chiesa..."

## Il recupero del carretto

L'operazione di recupero del **carretto di Seth Lakeman** richiede tre giorni di tempo,

Il 3 luglio viene iniziato il lavoro, il 4 luglio il carretto viene smontato e l'argano costruito, il 5 luglio viene fatto il tentativo di issarlo sul sentiero. Le sere il gruppo dorme alla Torre Tre, ma tutto il giorno stanno con Landon sul sentiero.

Recuperato il carretto, Sean si rende protagonista di una scenetta un po' ridicola, perchè domanda a tutti di voltarsi e nel mentre apre uno sportelletto segreto dal sottofondo del carretto e intasca una sacchettina contenente qualcosa, probabilmente denaro.

Issare la gabbia non è semplice, Landon scivola lungo il crepaccio e si fa qualche sbucciatura, fortunatamente niente di grave. Di sotto Vodan e Kailah accompagnano il lavoro dei compagni, che si danno da fare con l'**argano**.

Finalmente, il 5 luglio, la gabbia viene issata e il carretto ricostruito da Landon e portato alla Torre Tre.

## Serata alla Torre Tre

Sean Lakemann sembra molto soddisfatto, si fa aiutare da Landon Wright a rimettere in sesto il carretto, ne controlla la gabbia e la stabilità, e si prepara per partire alla volta di Mar e Torn.

"Lì conosco qualcuno che può darmi una mano a rimettere a nuovo il carretto di mio fratello, poi devo fare un po' di reclutamento... non è prudente muovermi da solo, mi servono un paio di comparì. Vi saluto soldati, e grazie per il vostro aiuto".

Ringrazia i soldati che l'hanno aiutato nel recupero del carretto con una moneta di bronzo a testa.

"Partirò domattina presto", dice Sean Lakeman.

"Ci mancherai", commenta Vodan.

## Allarme alla Torre Due

La notte del 5 luglio l'atmosfera è allegra alla Torre Tre, si brinda e si chiacchiera. D'un tratto però le vedette chiamano l'allarme. Ci sono problemi alla **Torre Due**. Il fuoco sulla sommità della torre si è spento improvvisamente.

Il Sergente Diamond sale sulla postazione di vedetta e osserva la notte, nella distanza. La notte è buia e ventosa, a causa del vento forte è quasi impossibile sentire se ci sono richiami con il corno.

"Bisogna organizzare una squadra che vada alla Torre Due a vedere cosa sta succedendo, se ci sono problemi", ordina il Sergente Diamond.

Il gruppo inizia ad equipaggiarsi, e poco prima che si metta in movimento, la vedetta dalla sommità della torre segnala che il fuoco si è acceso nuovamente. Il Sergente Diamond ha un sospiro di sollievo.

"Probabilmente non è stato niente di grave. Comunque andrete alla Torre a sentire se ci sono stati problemi, per sicurezza. E siate prudenti, in ogni caso".

## Spedizione notturna alla Torre Due

La spedizione notturna alla Torre Due è molto faticosa e impegnativa.

A capo del piccolo plotone c'è un caporale esperto della zona, che si chiama **Klaus Berger**, che ha prestato servizio alla Torre Due durante l'inverno e quindi conosce il territorio. Insieme ci sono i suoi due amici **Aaron Stevens** e **Leather Wheeler**, entrambi soldati scelti.

Tra la Torre Tre e la Torre Due non c'è una vera e propria strada, ma sentieri di montagna. Di notte è necessario muoversi a piedi, con estrema cautela.

## L'alba sulle Falesie degli Orchi

Sorge il sole del 6 luglio.

Il gruppo, stanco, arriva in vista della Torre Due.

Da una certa distanza sembra tutto tranquillo, anche se un filo di fumo nerastro sale dalla cima della torre... anzi, dalle finestre.

Subito i nostri si metteranno in allerta, c'è qualcosa di molto sbagliato in questo spettacolo.

Il portone della Torre Due è sfondato e c'è sangue tutto intorno. C'è anche un braccio staccato, che è volato qualche metro lateralmente e che nessuno si è degnato di raccogliere.

Dalle finestre alte della torre si vede l'annerimento del fumo, qualcosa in alto dev'essere andata a fuoco.

"Dannazione", commenta Klaus, "siamo arrivati tardi".

Appare infatti evidente che lo scontro non è più in corso. C'è una quiete innaturale, un silenzio a dir poco spettrale su tutta la collina.

Klaus e i suoi due amici comunque estraggono le armi e si mettono sul chi vive. Conoscono molto bene la zona, entrano loro per primi nella torre e ordinano ai nostri di restare sulle retrovie, di coprire le spalle.

La porta della torre è aperta e sfondata, entrambe le cose. Difficile capire esattamente come sia andata, ma sembra che il chiavistello sia saltato ma che la serratura sia aperta.

## Esplorazione della torre sconfitta

Il piano terra della torre è deserto, c'è un corpo (Alfred Kreutmarch) riverso in una pozza di sangue, privo di un braccio e della testa, che è rotolata sotto ad un armadio mezzo ribaltato.

C'è una gran puzza di fumo, orme insanguinate dappertutto, molto scalpaccio.

La botola che porta al dungeon è sfasciata, chiaramente è stata presa ad asciate ed è tutta distrutta. Tracce di sangue salgono e scendono.

Il primo piano pure è deserto, tutto rovesciato, depredato. Si sente aria fredda da sopra.

Il secondo piano è vuoto, la porta che affaccia sulla scala a spirale esterna è spalancata e sulla soglia c'è il corpo di due soldati, due arcieri (Thorwald e Tristan), che sono stati massacrati a colpi d'ascia.

Klaus guarda il cadavere di **Tristan Reiban** e lo calpesta deliberatamente, commentando "giusta fine per un vigliacco e una spia". Questo suscita la reazione infastidita di Padre Engelhaft.

## Il cadavere del Sergente

Ai piani alti della torre non c'è niente, solo roba ammassata e il cadavere del Sergente **Eric Travinis** è stato bruciato sulla postazione di vedetta, dove c'è il braciere del fuoco che viene alimentato durante la notte. Gli è stata bruciata la faccia e il tronco, dev'essere morto parecchio male, parzialmente ricoperto di pece nera.

## Nei sotterranei

La botola del dungeon è stata sfasciata, di sotto ci sono tracce di sangue.

Le scale sono scivolose, più in basso c'è buio, una stanza dove si trovavano armi, munizioni e viveri. È stato tutto depredato.

Il corridoio prosegue fino ad una stanzetta di passaggio con una inferriata che la divide in due. Incatenata e imbavagliata c'è la povera **Delia Darch**. È cosciente, anche se molto malconcia. Le hanno sfregiato il volto con un coltello, ripetutamente, l'hanno picchiata e stuprata, ma l'hanno lasciata deliberatamente in vita.

"Era... lei" tossisce Delia appena viene liberata e medicata.

"Lei?" domanda Klaus con durezza.

"Lei, Sigrid... era qui. L'ho vista..."

"Sciocchezze. Ancora con quella storia. È morta"

"Ti dico che era qui..."

"smettila di dire cazzate. Le nordre sono tutte uguali".

"Era lei, Klaus, era lei. Non sono molte le Nordre coi capelli neri..."

Delia riprende fiato, è molto provata.

"Cosa è successo?"

"Hanno attaccato nel pomeriggio un carico dalla Vecchia Miniera. Il Sergente ha mandato sul posto il Caporale **Barney Fry** con cinque uomini... era una trappola"

"E poi?"

"E poi, qualche ora dopo, i nostri sono tornati. O almeno, così sembrava. Avevano alcuni prigionieri e il carretto con il carico recuperato. Si sono avvicinati alla Torre. Io ero dentro, ci hanno ordinato di aprire"

"Chi vi ha ordinato di aprire?"

"**Billy Guay**. Era lui di vedetta. Ha riconosciuto le divise, penso... ha..."

"Ha sbagliato! Dannazione, è tutta colpa sua!"

"Immediatamente abbiamo capito che qualcosa non andava, non abbiamo nemmeno finito di aprire che c'è stato ordine contrario. Ma ormai erano a ridosso della torre, e una spinta violentissima si è abbattuta contro il portone, che si è mosso... da solo..."

"Avete aperto, insomma", insiste Klaus.

"No, non proprio... e niente, un attimo dopo erano dentro. I primi indossavano le divise dei nostri compagni, sanno gli Dei cosa dev'esser loro capitato. E gli altri, i prigionieri... in tutto saranno stati nove uomini. Poi... poi c'era lei".

"Il fantasma, certo. E insomma vi hanno massacrati"

Delia annuisce.

"Finalmente qualcuno che ti si piglia", commenta Klaus, sprezzante. "Non sei contenta?"

## Le gallerie profonde

Mentre Vodan e Engelhaft si prendono cura della prigioniera e cercando di spaccare le catene che la imprigionano alla parete, gli uomini di Klaus esplorano le gallerie profonde del Dungeon, fino a che non trovano, ferito e debilitato dal copioso sanguinamento, **Billy Guay**.

Lo fanno rinvenire e lo portano nella sala dove si trova Delia e lo interrogano.

"Non so che dire... è stato tutto confuso. Sembravano veramente i nostri, e non solo per via delle vesti ma anche del passo, dell'attitudine... erano i nostri compagni. Si sono avvicinati alla Torre... e improvvisamente è come se la verità mi si palesasse, una ventata ha dissolto una nebbia di inganno. Erano Nordri! Ma erano ormai davanti alle porte. Ho

ordinato di non aprire, non so cosa sia successo dabbasso... ma si è sentito un gran botto, un colpo forte e strano, innaturale. La porta si è sfondata e sono penetrati all'interno".

"In che senso innaturale?"

"Non so, devono aver fatto qualche diavoleria, un sortilegio, qualcosa..."

"Ahahah... insomma gli avete aperto, ho capito"

"Non è vero!" insiste Billy Guay. "Non so come hanno fatto, ma non era normale. Niente... era normale. E poi..." e Billy Guay osserva Klaus, "e poi c'era lei".

"Lei?"

"Lei, Sigrid"

"Ancora con questa storia. Le Nordre sono tutte uguali"

"Era lei, l'ho riconosciuta... era a capo della spedizione, tutti prendevano ordini da lei".

"E' morta. Sarà stata una che le assomiglia"

## Attività mattutine

Sia Billy Guay che Delia Darch non possono essere trasportati e c'è bisogno di ordini superiori.

Klaus, che è il più alto in grado, ordina al soldato scelto Aaron Stevens di raggiungere velocemente la Torre Tre per riferire al Sergente. Aaron parte, mentre i nostri devono sistemare la Torre Due per quanto possibile e prendersi cura dei morti.

"Siamo una facile preda in questo momento" dice Klaus. "Dobbiamo sperare che i Nordri si siano allontanati, perché altrimenti rischiamo che vengano a darci una ripassata. Prepariamoci al peggio, in ogni caso".

Al momento di riparare la porta, alla bell'e meglio, Klaus ironizza su Landon, col quale chiaramente non va d'accordo: "Qui ci vorrebbe quella femminella di London", commenta Klaus. "Noi faremo un lavoraccio schifoso da maschi, ammassate roba lì davanti, forza".

Poi mette Vodan di vedetta sulla cima della torre insieme a Sven, con un corno in mano da suonare in caso di avvistamenti.

"Dovremo andare a capire che diavolo è successo alla Vecchia Miniera", commenta poi, "e magari recuperare le carcasse dei nostri compagni".

Mentre Vodan e Sven stanno di vedetta, Klaus decide di mandare Leather Wheeler da solo alla Vecchia Miniera a controllare la situazione. Leather si muove molto agilmente nella zona, individua il luogo dello scontro e trova 3 cadaveri dei compagni, tra cui il suo amico [Ed Hyde](#) (mentre ne mancano 2 all'appello, il caporale [Barney Fry](#) e [Phil Landmade](#)).

La situazione alla miniera è tranquilla, ci sono 7 minatori che si sono prudentemente barricati su ordine del Sergente ormai defunto Eric Travin, con 3 persone armate a guardia. Non si sono visti Nordri. Leather ordina ai 7 minatori e ai 3 uomini della sorveglianza di seguirlo alla Torre Due, abbandonando la miniera incustodita.

## L'arrivo di Wayne Diamond

Nel primo pomeriggio arriva il Sergente Diamond con un gruppo di 10 soldati della Torre Tre, tra cui Kailah e Landon.

Rapporto di Klaus a Diamond. Diamond decide che la Torre Due dev'essere momentaneamente abbandonata, viene lasciato solo il gruppo dei minatori con le loro guardie, più i feriti che non possono essere spostati e un paio di uomini.

Viene organizzato un gruppo composto da Klaus, Leather, Aaron, Vodan, Sven, Bohemond, Engelhaft e Kailah per andare sulle tracce dei Nordri fuggiaschi.

Landon si propone ma gli viene ordinato di restare alla Torre Due a coordinare la risistemazione dei portoni e della struttura difensiva.

"Klaus, voi andate alla ricerca dei fuggiaschi, seguite le loro tracce. La priorità è liberare i due prigionieri, Barney Fry e Phil Langmade, se sono ancora vivi".

## La caccia

Il gruppo si mette subito in marcia sulle tracce lasciate dal carretto, che conducono verso l'interno delle [Falesie degli Orchi](#).

Klaus guida la spedizione, le tracce si seguono piuttosto bene: stranamente non puntano alla costa ma alla zona collinare disabitata che si protrae nell'entroterra. D'un tratto il sentiero diventa scosceso e, più in basso, viene ritrovato il rottame del carretto rubato dai Nordri. Ma di loro e dei due prigionieri nessuna traccia.

Scende la sera e diventa necessario sostare per qualche ora.

Al mattino seguente, 7 luglio, il gruppo parte alle prime luci.

"Proviamo a seguire un percorso alternativo, magari riusciamo a tagliargli la strada", suggerisce Klaus, che sembra conoscere abbastanza bene la zona. "Stanno andando verso un fiume, il [Lahn](#), è possibile che con le loro navi riescano a risalirlo..."

Avanzando sul territorio accidentato d'un tratto il gruppo incrocia delle orme di orso, decisamente grosse. Padre Engelhaft lo fa notare. "Circolano brutte bestie da queste parti", commenta Aaron.

## Avvistamento!

Risalendo su un aspro crinale, il gruppo arriva in vista del corso del fiume Lahn.

"Voi restate qui indietro coi cavalli, io e i miei uomini andiamo a vedere se si scorgono i nemici", ordina il Caporale Klaus.

Si allontana coi suoi fedelissimi, tenendo bassa la testa. Gli altri restano in attesa, osservando con una vaga inquietudine delle caverne non distanti, che hanno tutta l'aria di tane di animali di grossa taglia.

Ma presto Klaus e i suoi tornano con notizie interessanti.

"Li abbiamo avvistati, stanno sfilando su un sentiero qui sotto. Sono otto uomini e ci sono anche i nostri due compagni, prigionieri". Poi Klaus fa una pausa. "Alla distanza si scorge, ormeggiata sul fiume, una **Dragonar**, una nave Nordra. Difficile dire quanti di loro ci possano essere alla Nave, ma sicuramente sono troppi. Se vogliamo agire, dobbiamo farlo in fretta, subito, e sperare di riuscire a allontanarci prima che gli altri Nordri riescano ad accorrere".

"Quanto è distante la nave?" domanda Sven.

"Sarà un chilometro, non di più"

Klaus si ritira un momento a confabulare con Leather e Aaron, di tanto in tanto si voltano a osservare gli altri membri del gruppo, tra lo scetticismo e la preoccupazione. Mentre sembra molto sicuro di sé e dei suoi amici, pare dubbioso riguardo le capacità degli altri.

"Ve la sentite?"

"Che aspettiamo?" chiede Vodan.

"E sia, all'attacco".

## Terreno superiore

È il mattino del 7 luglio quando i nostri eroi, capitanati dal Caporale Klaus, raggiungono un'altura dalla quale dominano lo stretto sentiero lungo cui stanno sfilando i Nordri colpevoli dell'assalto alla Torre Due. Sono 8 persone, alcuni cavalli carichi di bottino e 2 prigionieri, avanzano lentamente.

A circa un chilometro di distanza, più in basso, si scorge il corso del fiume Lahn, nelle cui acque è ormeggiata una Dragonar.

Klaus ordina l'attacco e dà ordini al suo plotone. Lo scontro dovrà essere veloce, per evitare che gli altri Nordri che si trovano presso la Dragonar facciano in tempo ad accorrere in soccorso dei loro compagni.

## Ordini prima del combattimento

Aaron ordina a tutti quelli muniti di armi da lancio di schierarsi, strisciando, sul crinale della collina, mirare e tirare. Si tratta di Kailah, Vodan, Engelhaft, Aaron e Leather.

"I Nordri passeranno nel punto migliore per un agguato entro pochi minuti, quindi non c'è tempo da perdere."

Klaus, Bohemond e Sven devono invece scendere velocemente sul crinale per bloccare il sentiero ai Nordri, "imbottigliandoli". L'idea è di sfruttare il fatto che il sentiero è abbastanza stretto da impedire ai Nordri di raddoppiare e sfruttare la loro superiorità numerica.

"Una volta che hai tirato con la balestra, prete, e voi altri arcieri pure, una volta che siamo in corpo a corpo, dovete scendere sul sentiero dall'altro lato del sentiero, per tagliare ai Nordri la via di fuga. Solo un paio di voi, la signorina e Leather, resterete su a sparare. Gli altri li voglio tutti sotto a combattere in corpo a corpo".

## Il combattimento

Appena attaccati, i Nordri suonano il corno per avvisare i loro compagni in basso, alla Dragonar.

Il combattimento si svolge secondo i piani di Klaus, coi Nordri che combattono valorosamente ma che, penalizzati dalla posizione stretta e dal fatto di essere chiusi su due fronti e bersagliati da frecce, dopo una strenua resistenza sono costretti a soccombere.

I nostri riportano solo lievi ferite, tranne Vodan che viene colpito duramente a entrambe le gambe da quello che si dimostra essere il più valente dei nemici, **Skeldon figlio di Thornest**.

La spada di Bohemond finisce giù dalla scarpata, così come uno dei Nordri. Gli altri vengono uccisi dagli uomini di Klaus, che si occupa di liberare i due prigionieri, per fortuna non feriti gravemente.

## L'attacco dell'orso

Contemporaneamente dall'alto si sentono rumori di combattimento: è una grossa orsa che ha attaccato Kailah e Leather, i quali hanno dovuto smettere di coprire con l'arco i compagni e sono impegnati in una dura battaglia contro l'enorme animale. Subito anche Sven si arrampica per aiutarli, ma una manata dell'orsa lo spedisce a gambe all'aria, e anche Bohemond sopraggiunge. Insieme, i soldati riescono ad aver ragione della belva.

## Ritirata

"Radunate i cavalli e il bottino, e filiamocela in fretta" ordina Klaus, scrutando in basso i Nordri della Dragonar in avvicinamento.

Anche Bohemond gli si affianca, e li conta. "Noi siamo a cavallo, loro a piedi... perchè non li aspettiamo, invece di fuggire?"

"Hai del fegato, Bohemond", risponde Klaus soddisfatto, "ma abbiamo dei feriti, e i nostri ordini sono di tornare alla Torre una volta liberati i prigionieri".

Intanto i prigionieri raccontano l'accaduto: "Grazie per averci liberati. C'erano altri 2 Nordri, un uomo e una donna, che sono andati avanti rispetto agli altri, distaccandosi dai compagni. Lei veniva chiamata Sigrid, era chiaramente a capo della spedizione".

Il gruppo si muove quindi col bottino, i cavalli e i prigionieri, e a sera raggiunge la Torre Due.

## Nuovi ordini

L'indomani, 8 luglio, Klaus, Barney e Sven si recano alla **Torre Tre** a prendere ordini dal Sergente Diamond, che si manifesta soddisfatto.

"Avete fatto un buon lavoro, ragazzi. Vista la situazione, ho chiesto al Sergente Ivàn di assegnarvi temporaneamente al nostro presidio avanzato: alla Torre Nove possono richiedere altri uomini da Uryen, mentre noi siamo isolati e a corto di soldati. In serata dovremo avere una risposta dalla Torre Nove e potrò darvi nuovi ordini. Intanto riposare, ve lo siete meritato".

A sera arriva Kelly in groppa a Rarity, con un corriere dalla Torre Nove, e gli ordini di Ivàn.

Il Sergente Ivàn ha dato l'ok al trasferimento delle truppe, ma vuole indietro Kailah e in cambio manda Kelly. È stata Kelly in persona a insistere e proporsi per prestare servizio nei presidi avanzati al posto di Kailah.

## Maretta alla Torre Due

Nel mentre Padre Engelhaft si prende cura dei feriti rimasti alla Torre Due, e va a far visita a Delia.

Tra i due tuttavia si crea subito tensione, perchè da un lato Padre Engelhaft, raccontando dell'operazione contro i Nordri, enfatizza la "durezza di Klaus", lasciando intendere che ci siano stati comportamenti molto crudeli coi nemici, dall'altro lato Delia è contenta del buon esito della missione ai danni di chi l'ha sevizata. I due parlano un po' senza capirsi, dopodichè si salutano con una certa durezza.

Intanto Aaron si occupa dell'inventario del bottino, offre a **Vodan** la Collana di Skeldon figlio di Thornest. "È stato il Nordro che la portava a ridurti così, vero? Pigliatela tu, per ricordo. È più importante ricordarsi delle zaccagnate che si prendono, piuttosto che di quelle che si danno".

Dopodichè si confida un po' con Vodan e Bohemond, dando la sua personale versione dello stupro di **Sigrid**.

"E' una brutta cosa, dopo ti senti un po' una merda. E col senno di poi è ovvio che non è stata una buona idea. Ma il motivo per cui, certe volte, certe cose vanno fatte è che... loro, i Nordri, devono avere paura di noi. Devono pensare che siamo dei bastardi talmente pazzi e senza cuore... che ci devono pensare due volte, prima di venire da queste parti. Siamo quattro gatti, su questo confine, ed è una fortuna che i Nordri siano tanto bestie da non sapersi mettere d'accordo tra di loro, perchè altrimenti ci aprirebbero, garantito. Noi non abbiamo altra scelta che fargli credere che siamo dei figli di puttana peggio di loro, e che non abbiamo pietà. Dobbiamo mettergli paura, è l'unica".

"Per come la vedo io... se l'hai stuprata vuol dire che un po' ti deve piacere, ci devi prendere gusto", commenta Bohemond.

"Non è questo il punto", insiste Aaron. "Chi di noi non conosce almeno una donna, un'amica, una sorella... una madre, una figlia... che sia stata stuprata da quegli animali? E allora mi dispiace, ma se una volta una delle loro femmine mette piede da queste parti... deve piangere, e deve gridare".

## La sorveglianza alla Vecchia Miniera

Già il 10 luglio Klaus ordina ai suoi uomini di scortare i minatori alla Vecchia Miniera e di fare la guardia da lì, a turno, per permettere il regolare svolgimento del lavoro di estrazione. Vanno Aaron, Sven e Bohemond, gli altri restano alla Torre Due.

Il capo dei minatori si chiama **Mastro Millton**, è un uomo anzianotto dall'aria molto vissuta.

Ha continuamente la tosse, voce roca, a volte sputa sangue. Ma non si lamenta mai.

"eh, benvenuti ragazzi! Soldati, eh... siamo tutti soldati, in un modo o nell'altro. Questa è la nostra miniera, senza il carbone che estraiamo spaccandoci la schiena ogni giorno sarebbe difficile forgiare le vostre armi e armature... e d'altronde senza le vostre spade a proteggerci saremmo facile preda dei Nordri e di chissà quali altri predoni. Dobbiamo collaborare".

Il vecchio mostra l'ingresso della miniera ai nuovi arrivati, e i dintorni della **Vecchia Miniera**.

"Questa è l'entrata della galleria principale. Ce n'è un'altra un centinaio di passi più a sud, ma è stata chiusa: era troppo scomodo raggiungerla con i carretti, e poi da qui la vena è migliore. La torretta è questa, non è molto, ma è a vista con la Torre Due, è il meglio che ci possiamo permettere. Alloggiamo nella torretta, naturalmente. Gli asini stanno al piano inferiore, noi sopra. Di notte chiudiamo la miniera per non farci entrare gli animali... per il resto non c'è niente, dentro, da rubare... a meno che i predoni non vogliano darci di lena con il piccone".

Al gruppo si presenta anche **Herc Hansen**, un giovane soldato dall'aria vagamente aristocratica, che ha un bizzarro modo di stringere la mano ed ostenta un anello con uno stemma che nessuno però si degna di guardare.

"Siamo qui per permettere ai minatori di fare il loro lavoro in sicurezza. Le nostre diversità di vedute in termini politici non devono influire sul nostro incarico. Sarò io a coordinare la sicurezza qui alla Miniera, gli uomini che Klaus dispacerà qui sotto dovranno ubbidire a me. E se qualcuno storca il naso davanti alla "chela"... lo dica subito e risolviamo la faccenda una volta per tutte".

Nessuno storca il naso, quindi tutto procede tranquillamente.

## Giorni tranquilli

Il 10 e l'11 luglio passano tranquillamente, i lavori alla miniera procedono. Klaus scende dalla Torre Due una volta al

giorno, viene organizzato un cambio con i soldati rimasti alla Torre.

I minatori lavorano molto.

Si portano sempre in basso, dove vanno a scavare, una gabbietta con un uccellino. Mastro Milton sostiene che sia più sicuro, perché a volte dalle profondità della terra si dice che si possano diffondere dei gas venefici, e se c'è un uccellino... è il primo a morire.

## Il crollo alla miniera

È metà giornata del 12 luglio quando nella miniera si verifica un improvviso crollo. Vodan, Engelhaft, Sven e Bohemond sono nei pressi e devono accorrere ad aiutare a liberare due minatori intrappolati tra le rocce.

Uno dei due, Cole Hauser, è ferito solo leggermente, ha una gamba intrappolata sotto le pietre ma se la caverà con qualche giorno di riposo. Al contrario un altro, Ric Anderson, è proprio sparito tra i detriti. Era lui avanti che spicconava, e deve aver provocato involontariamente il crollo.

Portato in salvo Cole, i nostri devono aiutare i minatori a ritrovare Ric.

## La galleria inferiore

Dopo un bel po' di lavoro, ecco che si comincia a capire che il crollo ha fatto sprofondare parte del corridoio, rivelando una vasta caverna sottostante, parzialmente colma di detriti. Qui sotto, più morto che vivo, viene ritrovato Ric. A parte alcune fratture, presenta sul corpo alcune bolle rosse, come di pizzicature. Issarlo nella galleria sovrastante non è semplice, oltretutto lui inizia a delirare e si mostra anche moderatamente aggressivo.

I nostri, in particolare Vodan, si danno da fare per tirare su il ferito, di cui sengsi prende cura.

La prima sera i feriti vengono curati e i lavori nella miniera sono sospesi. Tuttavia Mastro Milton chiede di essere scortato all'interno della galleria sotterranea, per vedere se ci siano filoni di carbone sfruttabili. Ci sono, in effetti, e anzi sembrerebbe piuttosto promettente. La galleria inferiore appare comunque piuttosto lunga e ramificata, una formazione naturale che chissà quanto prosegue.

"Bisogna che le gallerie vengano controllate per evitare che sbocchino da qualche parte, e che ci possano essere pericoli che non ci aspettiamo", dice Mastro Milton.

## L'esplorazione delle gallerie

Al mattino del 13 luglio i nostri eroi (non Kelly, che si rifiuta categoricamente di scendere in un dungeon pieno di schifosissimi insetti) si devono calare nella galleria sottostante la miniera, per esplorarla e controllare che non sia pericolosa, facendo da scorta a Mastro Millton.

Il primo problema è costituito da piccoli ragni bianchi, i cosiddetti "ragni ninnananna", nascosti tra i funghi bluastri che crescono nelle zone più umide delle gallerie.

Sono quasi invisibili, piccoli e veloci, e il loro morso causa dei ponfi piuttosto fastidiosi. Padre Engelhaft sospetta che troppi morsi di questo ragno possano causare effetti strani, allucinazioni e aggressività, trasferendo in qualche modo il veleno contenuto nei funghi in cui vivono.

Più avanti, scendendo, le gallerie si intersecano con un fiume sotterraneo che raggiunge una caverna in cui si allarga un lago sotterraneo.

Qui il gruppo viene attaccato da un nugolo di pipistrelli che svolazzano molto aggressivi, anche loro con tracce di morsi di ragni ninnananna.

## La galleria murata

Improvvisamente, all'interno di un tunnel che sembrava naturale, ecco che il gruppo si imbatte in un muro. Un muro di pietra, spesso, decisamente molto antico. Da come è stato costruito, si direbbe che sia stato murato dall'altro lato, è possibile che si tratti di uno dei rami più estremi del dungeon della Torre Due, chiuso. Padre Engelhaft è abbastanza sicuro che si tratti di un muro risalente all'epoca dei Kahn, la stessa epoca della Torre.

Dettaglio raccapricciante, il muro sembra sia stato grattato via dall'interno, sporge una mano scheletrica attraverso una fenditura. Sembra che dall'interno qualcuno abbia tentato di aprirsi una via di fuga... invano.

"Dobbiamo avvisare di questo il Caporale Klaus", concordano tutti, e decidono di tornare indietro.

Non sono state esplorate tutte le gallerie, alcuni corridoi proseguono verso Ovest e si perdono nell'oscurità.

## L'ingresso sotterraneo alla Torre Due

Il Caporale Klaus si mostra molto interessato alla scoperta del gruppo, e organizza per l'indomani una spedizione esplorativa, alla quale lui stesso intende partecipare.

E così il 14 luglio, di buon mattino, Klaus, Bohemond, Engelhaft, Vodan e Sven si calano nuovamente nelle gallerie, fino al passaggio murato.

Qui è il caporale stesso che si mette di buona lena a aprire un varco nella galleria, rivelando un tratto di corridoio murato a entrambe le estremità, nel quale giacciono i cadaveri di 4 uomini, di cui una donna, un bambino, e un tale con la testa sfasciata, che indossava uno strano collare di un metallo ormai nero.

L'uomo ha un anello con sigillo che raffigura una tartaruga e la donna anche ha un monile. Klaus prende tutto, ripromettendosi di studiarlo con calma alla torre.

Intanto Padre Engelhaft è molto agitato, perché si sente un po' come se stesse profanando una tomba.

"Magari ci sono ancora i discendenti di queste persone..." prova a dire al Caporale.

"Magari so' io il discendente", risponde lui un po' canzonandolo.

La galleria prosegue con un muro posticcio, nel quale nuovamente Klaus apre un varco, fino a arrivare ad un'ampia grotta su cui si apre un cancello di metallo spesso e ancora molto difficile da sfondare.

Sull'architrave c'è un bassorilievo che raffigura probabilmente un Wyrm, e che un tempo doveva essere colorato, ancora ha tracce di tintura.

"Bello!" commenta Klaus, "chissà cosa c'è dietro, sembra promettente"

"Probabilmente si tratta di un accesso segreto alla torre", suggerisce Bohemond.

"Sì, ci sono varie gallerie che sono state bloccate... una di quelle probabilmente portava qui. Chissà perchè una simile cancellata... bisognerà in qualche modo oltrepassarla".

Padre Engelhaft, osservando il bassorilievo, si rende conto che probabilmente l'altro presente sull'architrave del portone d'ingresso della torre, ormai quasi cancellato dagli anni e dalle intemperie, raffigurava un decoro simile, e la "spina solitaria" era uno dei denti del Wyrm.

"Conosci qualche famiglia di queste parti con un Wyrm come stemma?" domanda a Klaus.

"No, non ne ho idea... devi chiedere a qualcuno che ne sa di araldica"

"E se chiedessimo a Herc Hansen?" ipotizza Sven.

L'idea agli altri non dispiace.

## Da Herc Hansen

"Effettivamente io appartengo a un ramo cadetto della famiglia di Sir Madsen, prima della guerra avevamo una piccola signoria non distante da qui. Abbiamo l'onore di essere parte dell'aristocrazia più antica di questi luoghi".

"Conoscete lo stemma del Wyrm, o della Tartaruga?"

"Lo stemma della mia famiglia, anticamente, era un Timone, che infatti è riprodotto qui sul mio anello... è un lascito di mio nonno, l'ultimo Sir Hansen. La nostra signoria si stendeva a un paio d'ore di distanza da qui, nell'interno delle Falesie degli Orchi, nei pressi del fiume Lahn. Ormai è caduta nell'abbandono, quelle terre non sono più sicure. Ma chissà, magari un giorno le cose torneranno a migliorare".

"E insomma questo stemma del Wyrm? O quello della Tartaruga?"

"Io non so aiutarvi, però penso che mia nonna potrebbe sapere che stemmi fossero, sì. Lei è molto anziana... ma ha una memoria di ferro".

"E dove si trova vostra nonna?"

"A Brinn, ospite di amici di famiglia. Se siete interessati a parlarle, posso prepararvi una malleveria, in modo che abbiate il privilegio di essere ricevuti da lei. Tanto comunque un gruppo di soldati della Torre Due domani dovrà andare a Brinn a prendere dei minatori e la moglie del ferito...".

## A Brinn

Su ordine di Klaus, il gruppo composto da Padre Engelhaft, Vodan, Sven e Bohemond si reca l'indomani, 15 luglio, al villaggio di **Brinn**, dopo essere passati da Herc Hansen a prendere la malleveria per la vecchia signora.

Il gruppo oltrepassa la **Torre Tre** e passa in vista della **Torre Otto**, fino ad arrivare al villaggio di **Brinn**.

Il villaggio è circondato da un'ampia palizzata di legno, che racchiude anche orti e casette di legno di recente costruzione, oltre a un piccolo centro in muratura. Alla palizzata c'è di guardia un uomo menomato di un braccio, che appena riconosce i soldati di Uryen li fa ricevere dal Borgomastro, **Thrain Thor**, un uomo cordiale e con l'aria di essere un grande lavoratore.

"Benvenuti soldati, gli uomini per la miniera sono pronti", dice subito Thrain.

"Dobbiamo anche parlare con la nonna di Herc Hansen", spiega Sven.

"Benissimo, la signora sarà felice di ricevervi", risponde Thrain. "Per stasera poi dormirete qui, due da me e due da mia cognata... spero per voi vada bene"

"Ma certo", risponde Sven, e si fa spiegare dove risieda l'anziana signora Hansen.

## Dalla nonna di Herc Hansen

La vecchia signora, **Debra Hansen**, si trova in una casetta dignitosa nel centro del villaggio di **Brinn**, presso un'amica di famiglia, la signora Orleine Thor, grossomodo sua coetanea. Ha una stanza tutta per sé, non grande ma piena zeppa di roba, tavole di legno dipinto, vecchi volumi, una poltrona che sembra un trono, un baule pieno di vestiti e vecchi gioielli, persino un mezzobusto in marmo di un uomo, suo marito buon'anima.

La vecchia signora ha un modo di fare "regale", accoglie gli ospiti con benevolenza, li fa accomodare e ordina per loro da bere una tisana e biscottini appena fatti. La sua ospite, Orleine, le ubbidisce ed ha nei suoi confronti grande rispetto.

"Insomma vi interessa l'araldica di qualche anno fa, capisco. Beh, forse posso aiutarvi. Anche in epoca Khan, più di duecento anni addietro, le famiglie aristocratiche erano solite scegliere degli stemmi che li identificassero. La gran parte di quelle famiglie sono state cancellate con le guerre successive, anche se talune sono sopravvissute e si sono riadattate ai nuovi tempi"

"Conoscete una famiglia che abbia come stemma un Wyrm?"

"Lasciatemi pensare..." la vecchia signora si alza e va a spulciare un volume nella sua biblioteca, lo osserva con attenzione. È un trattato di araldica, seppure incompleto, con gli stemmi nobiliari delle famiglie della zona. Ci sono

anche alcuni stemmi più antichi, sia pure con indicazioni frammentarie.

"Ah ecco... sì. Un Wyrn a fauci spalancate. Era lo stemma della famiglia Domnitor. Non ci sono molte informazioni al riguardo, è una famiglia che si è estinta già prima della conquista da parte di Greyhaven. Era di queste parti... il capofamiglia più importante di cui si sappia qualcosa era un certo... Kherson **Domnitor**. Si raccontano un paio di episodi di una certa ferocia, le classiche storie su questi personaggi di epoca Khan, chissà se sono veri. La storiografia tende sempre a enfatizzare gli aspetti barbarici di quella gente, ma non so, tendo a fidarmi poco"

Su richiesta di Padre Engelhaft, Debra acconsente a leggere i due aneddoti su questo Kherson Domnitor.

### Il Marchio del Wyrn

Si dice che Kherson Domnitor mantenesse in vita alcune usanze molto antiche, in disuso presso le altre famiglie contemporanee. Una di queste era il cosiddetto "Marchio del Wyrn", che consisteva in una sorta di tagliola arroventata con cui venivano marchiate le carni (di solito la spalla) degli uomini che prendeva al suo servizio. Era una prova di coraggio e insieme un marchio quasi di "proprietà" sui suoi uomini. Le storie parlano di simili marchi imposti anche alle donne della sua corte.

### La rivalità con la famiglia dei Dortoka

La famiglia dei Domnitor fu sempre rivale della famiglia dei **Dortoka**, il cui motto era "lenta lama". L'ostilità tra i due clan ebbe origine da una faida che si è trascinata, tra vendette e ritorsioni, per generazioni intere. La causa scatenante sembra che sia stata il rifiuto di una figlia Dortoka, Lelija, di sposarsi al figlio di Domnitor, perché non era disposta a sottoporsi ad un rituale di "passaggio" tra le due famiglie e perché non condivideva la cruenta religiosità del promesso sposo.

La fanciulla venne comunque rapita dal figlio di Domnitor, e questo scatenò una vendetta da parte dei fratelli di costei, che si rivalsero su membri del clan di Domnitor.

### L'incontro con Krank Schwester

Al termine del colloquio con l'anziana signora, il gruppo torna nei pressi della casa del Borgomastro, dove si trovano anche, accampati sotto una tettoia, 7 profughi provenienti dall'Ongelkamp di Uryen.

Tra loro Vodan riconosce una faccia nota, quella di **Krank Schwester**, un brav'uomo che conosceva di vista ai tempi in cui viveva a **Nuova Lagos**. Subito lo va a salutare.

Krank è contento di vedere Vodan, che pensava fosse morto.

"Ho visto due delle tue sorelle", gli dice poi, "Freya e Saga, nel viaggio tra l'Ongelkamp di Lagos e quello di Uryen, nello scorso inverno".

"Come stavano?"

"Abbastanza bene, direi. C'è un tale, **Morold**, uno delle nostre parti, che di fatto le protegge..."

Sentendo quel nome, Vodan un po' si rabbuia: conosce Morold, è un manovale piuttosto rissoso, tutt'altro che una brava persona. Notando il moto di disappunto, Krank si stringe nelle spalle: "purtroppo negli Ongelkamp la situazione è tale che è un bene che le tue sorelle abbiano qualcuno che si prenda cura di loro!"

"Adesso dove sono, al porto di Uryen?"

"No, hanno proseguito oltre, penso siano andate a Dossler, o forse a Feidelm. Io mi sono fermato lì con la mia famiglia... e ora che è emersa questa possibilità di uscire dal campo, e magari di mandare qualche soldo a mia moglie... sono contento di potermi spaccare la schiena in miniera, se questa è una prospettiva per ricominciare poco a poco una vita normale".

"Se ti serve qualcosa, anche quando sarai alla miniera, non hai che da chiedere..."

"Ti ringrazio Vodan. Al massimo mi servirà, in prospettiva, qualcuno che porti quel poco che guadagnerò a mia moglie, all'Ongelkamp"

"Puoi contare su di me".

### L'esplorazione del sotterraneo della Torre Due

Il 17 luglio Klaus Berger organizza un'esplorazione delle ultime gallerie murate della **Torre Due**. Molti passaggi, ispezionati nei giorni precedenti, non hanno portato a nulla. Ma l'ultimo corridoio si rivela sorprendentemente promettente.

Vengono raggiunte, una dopo l'altra, alcune cavità sotterranee:

- Sala della cascata. In questa sala sotterranea, raggiungibile scendendo una scalinata consunta di circa una quarantina di gradini, un torrente sotterraneo filtra dall'alto creando una piccola cascata, che fa uno scroscio continuo, schizzando in una polla d'acqua limpida sotterranea. Ci sono pochi funghi in questa sala, per il resto è tutto disabitato. C'è quello che sembrerebbe un altare di pietra in mezzo alla polla d'acqua, ormai quasi consumato dallo scroscio costante.
- Catacomba. Oltre la sala della cascata, lateralmente si apre una galleria orizzontale piuttosto stretta, con le pareti piene di loculi scavati entro cui si trovano degli scheletri, gente che è stata seppellita lì. Sono tombe semplici, ci sono armi arrugginite, probabilmente erano soldati o gente della torre. Fa un po' effetto camminare in mezzo a tanti cadaveri.
- Cappella. Proseguendo oltre la catacomba si raggiunge una sala grossomodo circolare con varie scanalature sul pavimento ed una sorta di altare al centro, con ganci che dovevano servire probabilmente per incatenare qualcuno. Ci sono dei bauli rovinati dagli anni, all'interno dei quali ci sono strani attrezzi, forse strumenti di supplizio, e tre bizzarre tagliole con manici lunghi. C'è anche un grosso braciere abbandonato, dalla forma decorata che rappresenta un Wyrm, e che colpisce subito Klaus. "Bello questo, ce lo portiamo su!"
- Tomba dei Domnitor. Oltre c'è una stanza piccola con alcuni loculi nei muri, sempre aperti. In questi loculi giacciono alcuni scheletri ornati da gioielli antichi ma di pregio. Le tombe non sono in alcun modo chiuse. Ci sono in tutto 7 scheletri, 5 uomini e 2 donne. Frugando tra i resti, si trovano 5 anelli con il sigillo del Wyrm, 3 corazze inservibili ma che dovevano essere di grande pregio, 5 spade pregiate anche se ormai inutilizzabili, e sulle donne 2 collane e 1 diadema raffigurante un Wyrm, probabilmente d'argento. La stanza è decorata da scene di battaglie ed è come avvolta dalla coda di un enorme Wyrm sputa fuoco. A terra ci sono altre ossa, gettate disordinatamente. Klaus ordina di prendere tutto quel che c'è di valore, in modo da finanziare così le attività dell'esercito di Uryen. La cosa lascia un po' perplessi Bohemond e Engelhaft, che non collaborano: anzi Bohemond riesce a nascondere tra le ceneri di una delle donne la sua collana, che sfugge alla raccolta del caporale.
- La fossa. Più avanti il corridoio si interrompe bruscamente davanti ad un profondo crepaccio, sul quale un tempo doveva passare forse un ponte di corda e legno, ormai inservibile. Il crepaccio è veramente molto profondo, si sente in basso scorrere dell'acqua ma non si vede niente.
- Il bassorilievo. Voltandosi con le spalle al crepaccio, l'apertura della galleria è decorata con un bassorilievo piuttosto esteso che raffigura una sorta di grottesco girotondo, con tante persone una accanto all'altra in pose strane. C'è un che di sbagliato, di "pagano" in tutto questo.
- Il cancello. Oltre il ponte di corda c'è il corridoio oltre cui si intravede un cancello chiuso, probabilmente quello trovato nell'esplorazione della Vecchia Miniera.

## Spedizione alla Torre Uno

L'indomani, 18 luglio, il Caporale Klaus ordina ai suoi di fare un sopralluogo alla **Torre Uno**, per controllare che sia tutto a posto.

Il gruppo si reca a controllare e sembra tutto ok, ma sul tumulo di Gunnolf la pietra che c'era è stata sostituita con un'altra, anch'essa incisa e incomprensibile.

Riportata la pietra alla Torre Due, subito Klaus decide di inviarla ad Uryen, passando per la Torre Nove. Andranno Kelly e Rarity, insieme a Leather. Partono subito di gran carriera.

## I lavori alla miniera riprendono

Nell'attesa di ordini da Uryen, i nostri si dedicano al lavoro di routine di sorvegliare la **Vecchia Miniera**. Con l'arrivo dei 7 profughi, della moglie di Rick coi due bambini, Xander e Abigail, c'è molta più gente. L'attività estrattiva è ripresa alacramente, ma sono diminuite le razioni distribuite tra i lavoratori. Qualcuno mormora per il disappunto, ma Mastro **Donald Milton** commenta: "più gente, meno companatico, così funziona".

Alcuni rami delle gallerie vengono murati, per evitare pericoli, mentre la grotta sottostante rivelata dalla frana viene scavata per trarne il carbone.

## Ordini da Uryen

Arrivano finalmente il 24 pomeriggio da Uryen Kelly, Rarity e Leather. La pietra incisa ritrovata presso il tumulo è un messaggio: sembra che i Nordri abbiano acconsentito allo scambio di prigionieri, che si dovrà tenere alla prossima Luna Nuova presso la **Baia di Bantry**, conosciuta per essere stata teatro della collisione di due Dragonar, durante una tempesta, 3 anni fa.

"Mancano pochi giorni, dobbiamo sbrigarci"

"Il Capitano ha mandato la prigioniera, Astrid, alla Torre Nove. Ma visto che lo scambio dev'essere operato solo da un ristretto gruppo di persone, è stato deciso che se ne occuperà la squadra di Klaus"

"In quanti andremo?"

"Sembra che possiamo essere al massimo in 8 con la prigioniera, altrimenti non si presenteranno"

"Dovremo stare attenti, è possibile che sia una trappola".

Il 25 mattina Klaus va a parlare con il sergente Diamond alla Torre Tre, torna la sera con gli ordini e con una piccola scorta con la prigioniera Astrid.

C'è **John Stryker**, insieme ad **Astrid**. Si intuisce subito che i rapporti tra Klaus e John non sono idilliaci, ma John è stato assegnato al piccolo gruppo che deve accompagnare Astrid alla Baia di Bantry. Saluta i nostri cordialmente. Ha ricevuto l'incarico perché conosce molto bene la zona della Baia, può dare una mano a trovare un buon posto.

## Verso la Baia di Bantry

---

La Baia di Bantry si trova nelle Falesie degli Orchi, poco più a Nord-Ovest della foce del fiume Lahn. Il 26 luglio il gruppo si mette in marcia al mattino, insieme alla prigioniera Astrid.

- Klaus Berger, caporale
- John Stryker, soldato scelto e scout
- Aaron Stevens, soldato scelto
- Leather Wheeler, soldato scelto
- Bohemond d'Arlac, soldato semplice
- Sven Herzog, soldato semplice
- Vodan Thorn, soldato semplice
- Engelhaft Todenheimer, soldato semplice e medico

"Baia di Bantry vicina nostro Clan, Gabbiano. Forse tornato Gunnvor, fratello di mio marito Gunnolf. Io spera finalmente libera, e libera anche povera ragazza vostra, Astea"

Klaus si comporta con corretto distacco nei confronti di Astrid, la quale è docile e speranzosa.

La notte del 26 luglio il gruppo si accampa lungo il fiume Lahn. Il percorso lo indica John Stryker, che propone di rifugiarsi nei ruderi di **Lahndale**, una signoria abbandonata non distante.

"Questo sarebbe il castelletto di Herc Hansen..." commenta Bohemond con un sorrisino.

La posizione di Lahndale non è brutta, la rocca è abbandonata ma offre un buon riparo per la notte. Era un bel castelletto, si vedono i ruderi di un villaggio e di un mulino più in basso lungo il corso del fiume, con la grande pala ormai distrutta.

"Che spreco..."

"Fino a qualche anno fa ci abitava ancora un po' di gente qua", spiega Stryker, "poi con le incursioni dei Nordri il villaggio è andato del tutto abbandonato. È un peccato, sarebbe un buon posto dove stare".

"Ci sono animali pericolosi in zona?"

"Parecchi, è per questo che è meglio starsene al chiuso, almeno durante la notte".

## Strani rantoli

Durante la notte si sentono degli strani rantoli provenire dal basso, da un altro ambiente dei ruderi.

"Mmm.. che strano", si stupisce John Stryker. "Non capisco che animale possa fare un verso simile".

I rantoli provengono da vicino, da un locale sotterraneo del rudere, accessibile da una botola molto rinforzata.

Una volta sicuri che non ci sia un pericolo immediato, Klaus decide di rimandare la soluzione del problema all'indomani mattina, prima di ripartire per la Baia di Bantry.

Viene aperta la botola, con Vodan e Leather con gli archi pronti a colpire. Effettivamente un orrendo "risvegliato" si trascina, senza una mano, fino sotto alla botola, e viene subito crivellato di frecce. Poi Vodan affaccia la testa nel buco e guarda, alla luce di una torcia tirata di sotto, cosa ci sia nell'ambiente sotterraneo.

Di sotto c'è un ambiente chiuso, dove si arriva solo attraverso una scaletta a pioli. Ci sono delle vecchie celle e, incatenati alla parete, ci sono 4 cadaveri: 3 risvegliati e un cadavere "normale".

L'unico veramente pericoloso è uno dei risvegliati che appena vede delle persone vive si strappa letteralmente il braccio a cui era incatenato, per tentare un attacco. Gli altri sono conservati troppo bene per riuscire a staccarsi dal muro, e vengono eliminati senza problema.

John Stryker non ne aveva mai visti, neanche Klaus. Sono abbastanza sconcertati, anche se ne avevano sentito parlare in precedenza.

La stanza sotterranea viene ispezionata e contiene diversi oggetti strani, oltre ai 4 cadaveri (nordri).

- 4 ampole di vetro contenenti strana roba organica, senza etichettatura
- 1 pugnale con la lama molto sottile
- Candele e materiale per scrivere
- Coperte
- Rasoio e sapone
- Bacinella
- Secchio e corda
- Specchio
- Bende mediche
- Cinghie di cuoio

Non c'è niente di valore, a parte questi oggetti, e non c'è nemmeno materiale utile per capire chi fosse a tenere segregati i Risvegliati. Chiaramente il rifugio è stato abbandonato con calma, non in tutta fretta, da qualcuno che contava di ritornarci. A giudicare dalla polvere, è abbandonato almeno da una ventina di giorni, un mese, forse qualcosa di più.

## I pezzi nel pozzo

C'è una porta nella stanza, che conduce ad un corridoio con delle vecchie botti ormai vuote e sfondate. In fondo c'è un'altra cavità, da cui arriva un odore pessimo. E no, non è una latrina. È un "pozzo" dove sono stati gettati "pezzi" di cadavere, ce n'è anche uno che si muove ancora, non del tutto morto, anche se molto distrutto, senza più arti. Sembra una cosa fatta "ad hoc", non casuale, e proprio lì in basso ci sono dei funghi bianchi, piccolini, che crescono nel buio proprio tra i cadaveri. Sono stati portati lì di proposito, evidentemente, perché non ci sono altri funghi nei dintorni. "Bello schifo", commenta John Stryker. "Ora andiamocene, abbiamo già visto abbastanza qui direi".

## Che fare?

"Cosa facciamo di tuttata questa roba?" si chiede preoccupato Padre Engelhaft.

"Siete voi gli esperti di risvegliati" ammette Klaus, "ditemelo voi cosa fare di tutto questo schifo".

"Dobbiamo bruciare tutto" dice Bohemond, "solo che riguardo il contenuto di queste boccette... non sappiamo cosa ci sia dentro, potrebbe essere rischioso bruciarle"

"Eh, ma non possiamo neanche lasciare tutto qui, se l'autore di questo schifo dovesse tornare..."

Alla fine si decide di rimandare il rogo dei cadaveri di risvegliati, perché sarebbe un lavoro troppo lungo e non è il caso di perdere tempo prima del sopralluogo alla baia.

"Però le boccette almeno nascondiamole, e distruggiamo quei funghi. Così se dovesse tornare chi ha fatto questo... dovrà per lo meno ricominciare da capo".

## Via da Lahndale

Il 27 mattina il gruppo, capitanato da Klaus Berger e guidato da John Stryker, si mette in viaggio dai ruderi della Signoria di Lahndale, verso la Baia di Bantry.

Vengono prima distrutti i funghetti rinvenuti nel sotterraneo, e nascoste le ampolle contenenti il misterioso fluido.

Il tragitto verso la Baia di Bantry attraversa le Falesie degli Orchi. Il panorama è aspro e impervio, non ci sono vere e proprie strade.

"Ma come mai da queste parti non ci vive nessuno?" domanda Sven a Stryker.

"Non so, è un postaccio... un tempo la gente ci viveva ma ormai questi posti sono considerati troppo pericolosi"

"Per via di animali feroci?"

"Anche, sì"

"So che non lontano da qui ci sono delle isole popolate da mostri, animali giganti..." interviene Vodan. "Forse anche da queste parti ce ne sono..."

"Sicuramente ci sono brutte bestie, e in passato ci dovevano essere veri e propri mostri" dice Stryker, "perché in alcune valli da queste parti si vedono degli scheletri pietrificati di animali di dimensioni davvero spropositate"

Anche Padre Engelhaft interviene nel discorso, citando animali e piante pietrificati nella roccia.

E camminando camminando, il gruppo arriva dalle parti della **Baia di Bantry**.

## Sopralluogo alla Baia di Bantry

Il 27, a metà pomeriggio, il gruppo arriva in vista della Baia di Bantry. È una baia piuttosto ampia, si scende da un unico sentiero fino alla spiaggia sottostante. Nessuna nave in vista, non è una baia nella quale sia possibile approdare con una nave vera e propria, è piena di scogli affioranti. Al massimo ci può approdare una scialuppa. Anche le onde sono piuttosto violente e si infrangono sulle rocce, rendendo pericoloso l'avvicinamento via mare. Tra gli scogli si vedono i resti di due Dragonar Nordre, affondate qualche anno prima durante una burrasca.

"Controlliamo che non ci sia nessuno appostato nei paraggi", ordina Klaus "e poi faremo il nostro campo in alto, in modo da dominare la baia. Dobbiamo essere sicuri che i Nordri arrivino in numero ragionevole e che non ce ne siano altri nascosti da qualche parte per chiuderci in una trappola".

Il campo viene allestito tra i resti di un faro abbandonato, ormai ridotto a poco più che un cumulo di rocce. La zona è ventosa, a momenti persino sul crinale della scogliera arrivano gli schizzi delle onde.

Il gruppo si sistema per restare qualche giorno, ci sono alcune tracce di passaggio piuttosto recente, ma nessuno in vista.

Vodan e Stryker ingannano il tempo raccogliendo molluschi, pescando aringhe e sgombri.

Astrid suggerisce di aromatizzare il pesce con delle erbe profumate, Vodan accetta il consiglio e ne offre una generosa porzione alla ragazza.

"Grazie" risponde lei nella lingua elsenorita.

## L'attesa

Passano alcuni giorni noiosi, resi poco piacevoli dal cattivo tempo, pioggia e vento forte.

Finalmente all'alba del 30 luglio il temporale si placa e ritorna ad esserci una discreta visibilità.

Da un crinale non lontano si scorge una luce, c'è gente accampata. In linea d'aria saranno un paio di chilometri, ma in mezzo c'è la Baia di Bantry e per arrivarci ci vuole una mezza giornata di viaggio.

"Se sono loro, aspettiamoli qui" dice Klaus, "e continuiamo a tenerli d'occhio. D'altra parte andargli incontro ci espone al rischio di uno scontro in una zona che non conosciamo..."

"Strano non siano venuti via mare" commenta Aaron.

"Con questa burrasca mettersi in mare sarebbe molto rischioso anche per dei Nordri" dice Stryker.

Il gruppo aspetta ma dopo un po' si perde del tutto il contatto visivo.

Scende la sera e delle persone avvistate non c'è più alcuna traccia.

## Barche al mattino

---

Al mattino del 1 agosto, qualche ora dopo l'alba, due barche a remi compaiono all'orizzonte.

Sono barche piccole, possono ospitare in tutto al massimo 10 persone, probabilmente meno.

"Sembra che ci siamo", commenta Klaus.

Il mare è un po' agitato, ma senza dubbio meno dei giorni precedenti, le barche con molta difficoltà si avvicinano alla riva, passando tra gli scogli.

Klaus sta ancora in alto, non ha ancora ordinato ai suoi di scendere per il sentiero. Ci pensa, poi ordina a Leather, Vodan e John di prepararsi con gli archi un po' in alto, a distanza di tiro dall'approdo, mentre gli altri si muovono con la prigioniera giù per il sentiero, per l'abboccamento.

"E io?" domanda Padre Engelhaft.

"A te prete ti voglio accanto a me, in prima linea!"

Effettivamente i Nordri sono 8 e c'è una giovane donna. Non si vede abbastanza bene da riconoscere se si tratti di Astea, ma è compatibile. Astea aveva i capelli lunghi, questa ragazza ce li ha corti, per il resto potrebbe essere lei.

Il gruppetto guidato da Klaus, inizia a scendere.

Arrivati quasi all'altezza della spiaggia, Astrid fa un passo indietro, spalanca gli occhi e poi dice, in lingua elsenorita, a voce alta:

"NEMICI! OMBRE NERE! TRAPPOLA!!"

Subito Vodan capisce e traduce, e in men che non si dica inizia il combattimento.

## Il combattimento alla Baia di Bantry

Subito gli arcieri, dall'alto, iniziano a sparare, riuscendo a rallentare i Nordri che nel frattempo si scontrano con un muro di combattenti di prima linea, composto da Sven, Klaus e Aaron. Padre Engelhaft resta indietro, rallentando anche un po' Bohemond.

I Nordri sono abili avversari e si scagliano sui soldati di Uryen, nonostante le frecce li continuino a crivellare. Ma ecco che Padre Engelhaft invoca la Santa Kayah, attraverso la quale riesce ad incutere un profondo sgomento in tre dei nemici, due dei quali si danno immediatamente alla fuga, e il terzo, rallentato nell'enfasi dello scontro, viene gravemente ferito da Bohemond.

Il sacro turbamento indotto dalla Dea nei combattenti infedeli influenza drasticamente l'esito dello scontro, perchè i Nordri si ritrovano improvvisamente in inferiorità, alcuni di essi restano in corpo a corpo per permettere agli altri di arretrare, mentre dall'alto le frecce continuano a colpire e ferire.

Nel frattempo alcuni nemici provano anche a scendere dall'alto, ma si trovano la strada sbarrata da Vodan, Leather e Stryker.

Una barchetta con 4 Nordri in fuga e la ragazza si allontana dalla riva, mentre eroicamente il loro capo spedizione, Hafer, indugia di proposito per consentire loro di salvarsi. Anche dall'alto i Nordri sopraggiunti sono costretti a ritirarsi e il combattimento è presto vinto, mentre ancora Klaus indugia nel massacrare di pugni e calci il giovane Nordro che aveva davanti, e che aveva tentato invano la fuga.

## Dopo lo scontro

Lo scontro è vinto. A terra ci sono 4 Nordri feriti, tra cui il loro capo spedizione, mentre Aaron ha riportato gravi ferite alle braccia, avendo dovuto a lungo tenere testa, da solo, a due nemici.

Padre Engelhaft si cura prima di medicare Aaron, poi, su ordine di Klaus, rattoppa alla meglio Hafer, il capo spedizione.

Grazie all'aiuto linguistico di Astrid e Vodan, vengono interrogati i superstiti. Hafer non dice nulla, mentre il predone che aveva subito gli influssi dell'invocazione divina di Engelhaft è disposto a parlare, e rivela che loro appartengono al **Clan delle Ombre Nere**. Avevano trovato il messaggio rivolto al **Clan del Gabbiano** per primi, e avevano deciso di provare un agguato per impossessarsi di **Astrid figlia di Krull**.

Klaus annuisce, ordina che tutti i Nordri vengano uccisi tranne il capo spedizione, e ci pensa su, decidendo cosa fare.

## Il "colpaccio" dei Volontari

---

Non contento dell'esito della missione, Klaus domanda subito ai suoi Volontari se siano disposti a spingersi un'altra mezza giornata verso Nord-Ovest, alla baia che ospiterebbe il **Clan del Gabbiano**, per tentare uno scambio di prigionieri immediato.

Nessuno si tira indietro, tranne ovviamente il povero Aaron che non è in grado di far molto, e dovrà restare indietro.

Klaus chiede a Astrid, attraverso Vodan, come muoversi con il "Poeta"

"Poeta anziano, non fa scorriere lontano. Prudente e troppo poco che ha voglia di fare", spiega Astrid a Vodan, il quale semplifica il messaggio con Klaus: "tutto ok, secondo me si fa tranquillamente questa missione".

Siccome è ancora mattina, Klaus chiede a John Stryker di portarlo alla **Baia di Erica**.

“Arriveremmo nel tardo pomeriggio in zona, ci vogliono alcune ore di viaggio, Aaron non ce la può fare”.  
“Riportiamo Aaron a Lahndale”, decide Klaus, “domattina andiamo alla Baia di Erica. Lui ci aspetterà lì sulla via del ritorno, quando torneremo con la ragazzina”.

## Notte a Lahndale

A sera il gruppo resta a Lahndale, dove Aaron viene sistemato il meglio possibile per resistere da solo alcuni giorni. Klaus aveva una mezza idea di buttare Hafer il prigioniero nel sotterraneo coi Risvegliati, ma viene fortemente sconsigliato e desiste, un po' a malincuore.

## Verso la Baia di Erica

Mattina successiva, 2 agosto, il gruppo prende i cavalli, ne lascia solo uno a Aaron che resta a Lahndale, e si incammina verso la Baia di Erica.

Il percorso avviene lungo costa, in basso il mare è piuttosto agitato.

“Quanto manca alla Baia di Erica?” domanda Klaus quando il gruppo si ferma per mangiare un boccone verso mezzogiorno.

“Dovremmo arrivare in zona entro un'ora, forse meno”, risponde Stryker. “Di qui in avanti potrebbero iniziare ad esserci delle vedette, teniamoci pronti”.

“Speriamo di riuscire a intercettarne qualcuna”, commenta Klaus.

“Eccoci qua” dice dopo poco Stryker. “Il sentiero passa in una gola tra due pareti di roccia, la cosiddetta **gola pallida**, sicuramente ci sarà qualcuno appostato nei pressi”.

In effetti il gruppo avanza in fila indiana cautamente, guardandosi intorno, quando dall'alto viene scagliata una freccia davanti al primo dei cavalli, quello di Klaus.

Klaus allunga un braccio e fa segno ai suoi di fermarsi.

Poi grida una cosa in lingua Nordra: “veniamo per trattare, vogliamo parlare col Poeta”.

Silenzio per un paio di minuti, quindi qualcuno risponde, la voce di un uomo.

“Siete sotto tiro, non fate un passo”

## Trattative

Le trattative avvengono attraverso vari passaggi, perchè Klaus dice a Vodan di ordinare a Astrid cosa dire. Klaus parla di un semplice scambio di prigionieri, ma Vodan propone una traduzione un po' più brillante.

“Le frecce non possono nulla contro Klaus, divoratore di popoli”, ordina a Astrid di tradurre, e la giovane, a quanto pare, ubbidisce.

Dopo un po' di scambi verbali, più o meno filtrati da Vodan, viene ordinato al gruppo di aspettare l'arrivo del Poeta.

“Ora vediamo in quanti si presentano...” commenta Klaus ostentando tranquillità.

Ed ecco che si intravedono alcuni cavalieri che avanzano dall'altro versante della Gola. Sono in tutto 7 uomini. Arrivati a una certa distanza, 5 restano indietro e 2 avanzano.

Uno è anziano, arcigno, un po' instabile sul suo cavallo. L'altro è giovane, capelli lunghi e chiari, viso aperto. Appena vede Astrid l'espressione gli si illumina.

Anche Astrid lo riconosce subito e sorride, rasserenata.

Parla il vecchio.

“Sono **Gokstad il Poeta**. Chi siete e cosa volete?”

Il Caporale Klaus avanza da solo di qualche metro verso i due cavalieri Nordri.

“Caporale **Klaus Berger**. Propongo scambio di prigionieri. Voi avete una ragazzina che ci appartiene, **Astea Trent**. Noi abbiamo vostra donna, **Astrid figlia di Krull**, e vostro nemico, Hafer del Clan delle Ombre Nere”

A questo, suggerito da Klaus, Vodan aggiunge alcune richieste più puntuali, in particolare riguardo l'illibatezza di Astea, che suscitano qualche perplessità nei Nordri. Tuttavia la trattativa procede.

Il vecchio e il giovane nordro iniziano a confabulare tra loro, poi la discussione si fa via via più tesa.

Klaus aspetta in silenzio, Astrid spiega a quelli rimasti indietro che il giovane è il fratello di suo marito, **Gunnvor Figlio del Sole**, e che vorrebbe acconsentire immediatamente allo scambio, mentre il Poeta fa resistenza, non è d'accordo.

Dopo un'accesa discussione tra i due Nordri, il gruppo viene invitato a raggiungere la Baia di Erica, dove si terrà il duello rituale tra il Poeta e Gunnvor, che deciderà il nuovo Capo-Clan.

“Chi non risica non rosica” dice Klaus, che però non è disposto a deporre le armi. Nessuno glie lo chiede e il gruppo avanza a cavallo verso la Baia. Bohemond è estremamente contrario al fatto di entrare nella gola fino al villaggio, perchè teme un agguato. Insiste molto, sfiorando l'ammutinamento, ma Klaus bonariamente lo tranquillizza: “non preoccuparti, non avere paura, andrà tutto bene!”

“Se le cose si mettono male” chiarisce poi Klaus, “Astrid è la prima a morire, è bene che lo sappiate, se pensate di farci qualche brutto scherzo”.

La **Baia di Erica** è stretta e ben protetta dalla costa, è quasi un piccolo fiordo tra due scogliere bianche ricoperte di fiori viola, che raggiunge una spiaggia piuttosto ampia a alcune centinaia di metri nell'interno. Qui, sulla spiaggia, c'è un villaggio in legno dove vivono una cinquantina di Nordri.

Il villaggio è assai meglio messo di quanto non ci si aspettasse, c'è una palizzata in legno, un paio di moli, alcuni recinti con degli animali.

Il gruppo di Klaus viene fatto rimanere fuori dalla palizzata, nello slargo antistante. Proprio qui si terrà il duello tra i due Knath.

## Il duello rituale

Per il duello una trentina di Nordri escono dalla palizzata e si dispongono in cerchio attorno ai due contendenti. Ci sono anche alcune donne, è chiaramente un evento importante nella comunità. Tutti si dispongono a prudente distanza dal gruppo di Klaus.

"Chi prevarrà nel duello deciderà se acconsentire o meno allo scambio" spiega Astrid, "perché diventerà il nuovo Capo-Clan. Se sarà Gunnvor a prevalere, lui è favorevole allo scambio. Se dovesse prevalere il Poeta, probabilmente proporrà qualche accordo alternativo".

Un anziano Nordro dall'aria sacerdotale traccia un cerchio ampio per terra, mormorando una qualche litania. Nell'eccitazione generale arrivano i due contendenti, a torso nudo, armati di spada e di scudo.

Il Poeta è anzianotto ma ancora sembra forte e abile, mentre Gunnvor è veloce e scattante. Il combattimento dura un attimo, subito Gunnvor riesce a ferire il Poeta e metterlo fuori combattimento. Esita, prima di infliggere il colpo di grazia, ma solo un attimo. Poi con la sua spada trafugge mortalmente il Poeta caduto.

Ed inizia la festa.

Gunnvor alza le braccia, grida e tutto il Clan grida con lui.

Poi avanza disarmato verso Klaus, si avvicina ad Astrid e la abbraccia.

Klaus si frappa. "Dove sta la ragazzina nostra?"

Gunnvor annuisce, si allontana e avanza nel villaggio, acclamato dai suoi.

Poco dopo, accompagnata da una donna arriva Astea, tremante e pallida, ma apparentemente in buone condizioni di salute.

Vodan la guarda e interviene.

"Noi Astrid vestita da contadina, ma nessuno torto un capello. Voi invece torto molti capelli ad Astea. Noi volere Astea vestita da principessa"

Gunnvor, ben disposto per l'esito dello scontro, acconsente e poco dopo Astea torna indossando bei vestiti, e con alcuni monili dall'aria preziosa ed esotica.

"Principesse non camminano a piedi", insiste Vodan.

Gunnvor annuisce e lascia che la ragazzina prenda il cavallo del Poeta, un bellissimo animale. Vodan è soddisfatto.

Anche Klaus è soddisfatto, si complimenta con Vodan: "sei un gran contrattatore, veramente! La prossima volta che dovrò comprare qualcosa ti porto con me!"

## Notte di festa

"Potete dormire qui stanotte" dice poi Gunnvor a Klaus, "se volete potete partecipare ai festeggiamenti che terremo stasera, purchè non creiate problemi. Domattina ve ne andrete di qui e se ci rincontreremo saremo nemici".

La festa dura tutta la notte tra il 2 e il 3 agosto. Klaus autorizza i suoi uomini a partecipare alla festa dei Nordri in onore del nuovo capo-clan.

Klaus allora fa cenno a Astrid di andare, poi fa un fischio e un paio di Nordri si vengono a prendere il prigioniero, Hafer, che presto viene squartato nella piazza del villaggio, in modo cruento e dolorosissimo.

Alla festa c'è parecchio da mangiare, musica e danze, atmosfera rilassata. Ci sono gare di lotta, braccio di ferro, gare di bevute.

Nel corso della serata il gruppo è incuriosito dalla presenza di una donna un po' fuori contesto: si tratta di **Skià**, una giovane Deliota che si dichiara ospite volontaria del villaggio e di Gunnvor. Alle domande incuriosite di Vodan e del prete, Skià racconta di essere stata liberata da Gunnvor da un Monastero deliota dove era tenuta prigioniera.

Padre Engelhaft è molto sospettoso nei suoi confronti, mentre Vodan, che per un attimo aveva sperato di poter chiedere anche la sua liberazione, le suggerisce semplicemente di lasciare il villaggio prima che l'esercito di Uryen lo riconquisti.

"Non c'è pericolo, a star qui", spiega Skià molto serena.

La notte passa tranquilla, l'indomani al mattino il gruppo scorterà via **Astea Trent**, per riportarla verso casa.

## Ritorno alla Torre Due

Prima del mattino del 3 agosto i nostri lasciano la Baia di Erica, oltrepassano la Gola Pallida e si mettono in marcia per Lahndale, dove arrivano a metà pomeriggio.

Astea è pensierosa, un po' preoccupata, ma sembra comportarsi con una certa regalità, quasi che le vesti da principessa Nordra che indossa le infondano uno strano coraggio.

Alle domande riguardo le sue condizioni di salute, Astea tende a minimizzare, non si sofferma pietosamente a descrivere le sevizie ricevute, anzi taglia corto. Daring Do è il suo cavallo, che apparteneva al poeta. Astea ne è orgogliosa. Oltre ai bei vestiti, la giovane porta alcuni gioielli:

- Crocione di Pyros
- Rosario al collo
- Anello d'oro dell'Igumeno

## A Lahndale

A Lahndale non è passato nessuno nei pochi giorni in cui il gruppo è stato alla Baia di Bantry. La sera stessa il Caporale Klaus ordina di predisporre il fuoco per bruciare i cadaveri dei Risvegliati. Il rogo sarà acceso solo la mattina seguente, 4 agosto, per evitare di segnalare la propria posizione ai Nordri lontani anche molte miglia. Vengono ripresi i flaconi col fluido misterioso. Aaron sta abbastanza bene ed è in grado di riprendere il viaggio senza difficoltà.

## Alla Torre Due

La sera del 4 agosto i nostri arrivano alla Torre Due, dove viene dato loro il "soldo" mensile e possono curarsi e riposare. Alla Torre Due nel frattempo le cose sono andate avanti senza problemi, tutto tranquillo. Klaus ordina un giorno di riposo per tutti i partecipanti alla spedizione sulle scogliere, anche approfittando del fatto che sono arrivati altri 5 uomini dalla Torre Tre e la situazione si è un minimo tranquillizzata.

Alla miniera pure le attività fervono normalmente.

"Forse conviene che diciate la cosa di quei..."risvegliati" a qualcuno, a Uryen", dice la sera Klaus a Engelhaft e i suoi amici.

"Potrei mandare una lettera, ma è meglio che ci parliate voi, che avete esperienza in questo... campo".

E così ordina a Padre Engelhaft, Sven, Bohemond e Vodan di fare rapporto a Uryen. Nell'occasione porteranno Astea alla Torre Nove, dove il Sergente Ivàn si occuperà di farla riunire ai familiari. Nel frattempo Vodan fa parlare Astea con Delia Darch, in modo che la ragazza si possa confidare con un'altra donna che ha a sua volta subito le angherie dei Nordri. Astea si comporta comunque con tranquillità, non lascia trasparire particolare turbamento.