

Il Canto della Sirena - seconda parte cronaca

CRONACA

Periodo: dal 23/11/2016
al 10/07/2017

Periodo RPG: dal 10 agosto 517
al 18 settembre 517

Num. sessioni: 30

Seconda parte della quattordicesima avventura della **Campagna di Uryen**, ambientata nell'estate e all'inizio dell'autunno dell'**anno 517**.

Dopo aver raggiunto **Angvard** e svolto alcune missioni cittadine (eventi raccontati nella cronaca **Il Canto della Sirena - prima parte**), i membri del XXIII Plotone di **Uryen** si mettono in viaggio verso **Skogen** sotto la guida di **Logan Treize**, per accompagnare **Giada Novak** al **Castello di Seta**, dove l'affascinante Sirena dovrà svolgere un incarico di spionaggio.

Il seguito di queste vicende, il successivo viaggio verso le città di **Trost** e **Caron**, è narrato nella cronaca **Il Canto della Sirena - terza parte**.

Master DarkAngel.

In viaggio verso Nord

La mattina vengono svolti giri rapidi in città per caricare le provviste. Parecchia acqua e cibo.

Si parte. Logan conosce la direzione, prende un sentiero che sale e dopo qualche ora indica la direzione del Vallone della Tranquillità. Si continua a salire.

Dopo 3 ore viene raggiunto l'altopiano. Da lontano si vede la Rocca di Horen.

Ci sono tracce di grossi insetti sul suolo, successivi alla pioggia.

Dopo un po' Annie indica qualcosa. Sembra un masso molto nero. Forse è un kreepar.

"Credo che sia uno di quelli che prendono il sole" Poco dopo si vede spuntare dietro degli arbusti una fattoria abbandonata.

Gli ospiti della fattoria abbandonata

Avvicinandosi alla fattoria, si sente che c'è una voce che chiama, una persona.

"Abbiamo bisogno di aiuto, siamo stati aggrediti lungo la strada" dice la voce.

"Da cosa?" chiede Kailah.

Il tizio ci pensa.

Engelhaft scoppia a ridere, ipotizzando una trappola.

"Insetti giganti" risponde il tizio dopo un po'.

"Come possiamo aiutarvi?" chiede Bohemond.

"Abbiamo bisogno di trasportare i feriti, due feriti a Horen..."

Si guarda Logan.

"E' chiaramente un'imboscata" mormora Engelhaft.

"Siamo tante persone armate, è difficile che ci vogliano fare un'imboscata così" dice Logan, e decide di andare a vedere.

Bisogna passare per un ponticello. Oltre, c'è un portico sbreccato, una porta mezza risistemata, forse bloccata. Kailah la esamina, è stata trasformata in una parete di legno. Si entra da un'altra parte.

Dalla finestra il tizio dice che si entra da dietro. Sven resta vicino a Giada per proteggerla.

Il tizio viene incontro al gruppo.

"Siamo stati sorpresi dall'acquazzone, stiamo portando merci alla **Rocca di Horen** dalla **Locanda del Puma**.... stavamo più a nord... vicino al ponte siamo stati aggrediti da una moltitudine di insetti, almeno cinque grossi e neri. Hanno ferito le due persone che viaggiano con me, mio cognato e un facchino. Io mi chiamo Pjotr".

"Quanto sono gravi?" chiede Kailah. "Hanno una ferita a testa" spiega il tizio.

Engelhaft chiede come siano state curate le ferite, e le osserva, insieme a Colin.

Engelhaft esamina il ferito che sta meglio, seduto. E' sudato, ha i brividi e molta sete. Sembra che sia disidratato. Sicuramente la ferita è infettata, lui chiede acqua.

Engelhaft gli dà un po' della sua acqua, cautamente. Il poveretto beve trafelato. E' freddo al tratto, pallido, preoccupante.

Intanto Colin guarda l'altro ferito, che sta steso.

"Guarda Engelhaft, mi sa che qui abbiamo un problema, forse ne abbiamo due" dice Colin. Ed escono.

"Quello praticamente è morto" dice Colin. "Se non è morto poco ci manca"

"Sono molto disidratati" dice Engelhaft.

"Dobbiamo spogliarlo e vedere che ferita c'è, perchè secondo me troviamo un morso", sussurra Colin.

Prognosi infausta

I medici parlano con Logan. Gli spiegano i loro sospetti.

"Spogliateli e vediamo" dice Logan. I medici tornano dai feriti, accompagnati da Bohemond.

Iniziano dal ferito steso, che ha degli spasmi di tremore. E' stato morso alla spalla, è facile spogliarlo, si capisce che sta per morire ed il morso è proprio quello tipico di un Risvegliato.

Poi vanno a vedere il cognato di Pjotr. Gli osservano la ferita al fianco. Sembra un graffione, molto profondo, apparentemente infetto.

"Questo Kreepar aveva come delle chele, delle palanche..." dice il cognato. Ma forse non sta dicendo proprio tutto.
"Io tutto quello che voglio è arrivare all'ospedale di Horen..."
"Intanto fate una preghiera a Reyks, che guarisce tutti i mali" dice Engelhaft.
"Morbo dei Risvegliati" dice una volta fuori Engelhaft.
"Io non lo volevo dire..." dice Bohemond.... "l'ultimo posto dove li possiamo portare è l'ospedale di Horen". Lo dicono a Logan.
Logan dice che forse è stato morso pure Pjotr. "Ci parlo io e me lo faccio dire".
Logan si avvicina a Pjotr, serio.
"Allora guarda, non mi piace che mi si raccontino cazzate. Il garzone aspettiamo che si risveglia e poi lo ammazziamo e se intanto non hai vuotato il sacco, una volta che ammazziamo lui ammazziamo pure voi".
Pjotr esita, tentenna... ma dopo un po' vuota il sacco, piangendo. Sono stati attaccati da 4 Risvegliati, da cui faticosamente si sono riusciti a sganciare. Si sono persi tra loro, e il Garzone e il Cognato sono stati feriti.
"Ieri è successo qualcosa di strano, come un tuono fortissimo e un lampo nero... ci siamo sentiti spaesati e dopo poco si sono palesati questi risvegliati, ce li siamo trovati addosso..."
Logan chiede anche a Pjotr di spogliarsi e chiede a Engelhaft di controllarlo. Ha un po' di ferite, ma non sembrano ferite di Risvegliato.
Nel frattempo c'è Gannor che dice "mi sa che questo è morto".
"Vabbe lo vado a gestire" dice Bohemond.
Bohemond lo va a decapitare, davanti al cognato di Pjotr, ancora vigile, che sta lì seduto. "Per fortuna io già mi sento molto meglio" dice spaventato. E si rimette in piedi.
"Aiutatemi a trovare una soluzione, una tisana, un decotto... Aiutatemi, mica posso morire per un graffietto"
"Nooo" dice Bohemond.
Chiedono a Logan.
"Queste cose peggiorano veloce?"
"Relativamente" dice Engelhaft.

La decisione di Logan

Logan ci pensa. "Facciamoci così, dividiamoci. Un gruppo riporta questo Pjotr a Horan con la roba, gli altri restano qui. Ammazziamo questo se peggiora e passiamo la notte qua.
"Pjotr, questo servizio ti costerà una di quelle tre borse di merci che trasporti" dice Logan.
"Ma come, è tutto ciò che ho" dice Pjotr
"Eravate in tre, adesso stai da solo..." dice Logan, "hai comunque più roba di prima".
Logan crea due gruppi:
Logan, Bohemond, Annie e Gannor accompagnano Pjotr alla Rocca di Horen. Gli altri restano alla fattoria per la notte: Kailah deve occuparsi di fortificarla per resistere a possibili problemi.
Sven ubbidisce ma in cuor suo è molto perplesso (1-1-1- perc. emozioni): perchè dividere il gruppo? La scelta di Logan è chiaramente inefficiente e poteva essere meglio riportare Pjotr alla locanda del Puma, da dove viene: è di strada, non ci si divide e non si perde tempo.
Sven ne va a parlarne con Logan.
"Perchè non lo riportiamo alla locanda del puma invece di dividerci e accompagnarlo a Horen?" chiede Sven.
"Sarebbe vantaggioso nell'immediato, ma ho intenzione di farmi degli amici in questo viaggio. Faremo più volte questa tratta... e un domani questa persona... che pure continuerà a fare questa tratta, ci potrebbe aiutare", risponde Logan.
Sven resta sinceramente perplesso, sospetta che ci sia dell'altro ma non dice nulla.
Così Bohemond, Gannor, Annie e Logan partono con Pjotr alla volta della Rocca di Horen.
Invece alla fattoria restano gli altri, il garzone decapitato e il cognato Bastian, che è molto agitato. Colin veglia Bastian, mentre Giada lo guarda incuriosito.
Kailah osserva la fattoria, che è di legno, ormai a un solo piano, malridotta. Botola con una scala di legno funzionante che porta a una piccola cantina.
Kailah suggerisce che se dovessero attaccare dei Risvegliati Giada scenda nella cantina per stare al sicuro durante un eventuale combattimento. Lei è un po' preoccupata all'idea, scende di sotto per esaminare la stanza e commenta: "ci sono dei Kreepar!".
Tutti accorrono un po' stupiti, ma la giovane esibisce disgustata dei normalissimi insetti.
"I Risvegliati saranno peggio, stanotte", la rassicura Engelhaft.

La fortificazione della fattoria diroccata

"Mentre aspettiamo sera, difendiamo questa baracca" dice Kailah. "Potremmo anche in qualche modo manomettere il ponticello e far cascare di sotto i Risvegliati, quando arriveranno"
"Mi pare un peccato però spaccare una delle poche cose che funzionano" osserva Sven.
"Allora facciamo un sistema di allarme, attacchiamo pentole, cucchiari e cose simili a una cordicella, così li sentiamo arrivare!"
"Poi però laviamoli bene" ricorda Engelhaft.
Al momento di barricare il vuoto della porta, Sven suggerisce di lasciarla aperta: "così evitiamo che vadano in giro a

spaccare le pareti e si incolonnano dalla porta aperta".

"Va bene, ma rallentiamoli un po' con delle assi di legno" dice Kailah.

"E a questo punto scaviamoci pure sotto una buca, così faranno ancora più fatica a entrare" consiglia Sven.

Colin butta un occhio al crepaccio: "e se facessimo una passerella malridotta, così se ci sare su un risvegliato casca di sotto?"

"Ottima idea!" dice Kailah. "Aiutatemi a tirare giù un paio di assi, facciamo una bella trappola"

Lo stato di salute del cognato

Intanto Colin e Engelhaft tengono d'occhio Bastian il cognato, un po' distrattamente. Inizia a calare la sera, Bastian starnutisce, è sudato e non sta bene, eppure sono passate molte ore e la situazione non precipita.

Entrambi i medici iniziano a preoccuparsi dell'ipotesi che il muco del ferito possa essere contagioso e che porti il morbo. Ci sarà il Saad nel moccio? Nella saliva c'è, ad esempio, sussurra Colin al compagno.

"Esaminiamo il moccio di Bastian" decide quindi Colin, prelevandone un campione su un panno. Ma la luce è ormai scarsa.

"Kailah, fammi luce" le chiede allora Colin. La ragazza si avvicina con la lanterna.

"No, non *quella* luce, voglio la luce tua"

Kailah pronuncia le rune e un fascio di luce magica si sprigiona dalla sua mano.

"Grazie, avvicinala a questo panno moccioso..."

Kailah, un po' disgustata, avvicina la mano cercando di respirare dalla parte opposta. Colin studia i resti di muco di Bastian, nei quali non individua Saad. "Sembrirebbe un buon segno", dichiara, "anche se a volte i Saad sono così minuscoli che è impossibile vederli".

Giada chiede a Sven se può parlare con Bastian. Sven esita ma Engelhaft da dietro fa cenno di no. "Il rischio è basso ma in questi casi non possiamo correre rischi, quindi no" dice Sven.

Scende la sera, Bastian intanto non è ancora morto, dopo più di 20 ore dal graffio. Colin inizia a manifestare un moderato ottimismo, mentre Engelhaft ritiene che Bastian sia semplicemente in ritardo, e che la morte sopraggiungerà entro breve.

Alla fine, quando è il momento di riposare e organizzare turni di guardia, Bastian viene legato mani e piedi.

"Ma come faccio a soffiarmi il naso", obietta lui, spaventatissimo.

"E' solo una precauzione, domattina ti sleghiamo" gli risponde Sven.

"Tieni, ecco il fazzoletto, tienilo con le due mani unite", lo incoraggia Colin.

L'attacco dei Risvegliati

Intanto Giada, che si rende utile come vedetta, dice che vede qualcuno. Kailah pure, che si trova appollaiata sul tetto, scorge delle sagome, che non camminano in modo molto naturale.

"Mi sa che Giada ha ragione, stanno arrivando... e non sono i nostri"

Kailah attirai Risvegliati parlando a voce alta e uno prova a passare sulla pedana... ma CRACK! la pedana si sfonda e il Risvegliato cade di sotto.

Sven ordina a Giada di scendere di sotto e a Engelhaft di caricare la balestra.

Dopo un po' Colin e Kailah sentono il tintinnare di padelle. Tutti si preparano.

"Stai fermo, rivolto verso il muro" dice Colin al ferito, Bastian. "Sappiamo gestire queste persone... questi esseri, devi avere fiducia in noi. E' importante che stai fermo, perchè se ti muovi mi devo preoccupare anche di te"

"Se sto bene sto fermo, ho capito" dice spaventatissimo Bastian.

Sven sente tintinnii in avvicinamento. Colin osserva dalle fessurine e scruta un paio di sagome in avvicinamento sul sentiero.

Sven: "ascolta Engelhaft, se quei due iniziano a sfondare la parete, tu dovrai presidiare la porta."

"Ma la presidio con il bastone o con la balestra?"

"Per come la vedo io potresti tirare un primo colpo mirato in testa e andare subito di bastone, però devi valutare"

Colin ricorda che stanno avanzando.

"Uno è qui davanti e l'altro sta andando verso la porta" dice Colin, che vede che ce ne sta un altro dietro.

Colin si allontana dal muro e fa allontanare pure Bastian.

Sven: "Bastian, ascoltami bene, se ti viene in mente di buttarti giu' per la botola ti ammazziamo".

"Tutto bene?" chiede Giada da sotto. Il Risvegliato grosso fa un urlo e tira una gran botta alla parete. Giada strilla di paura.

Il combattimento

Il Risvegliato più Grosso tira una manata alla parete, e fa saltare alcune piccole travi dalla vecchia porta rinforzata. Sven gli va dietro e tenta ad infilzarlo.

Intanto Kailah e Engelhaft mirano allo specchio della porta in attesa che qualche Risvegliato si affacci.

Presto il Grosso butta le mani dentro, Sven prova a dargli un affondo di spada e poi arretra. Riesce a menare un gran colpo al panzone del Grosso, mentre quello davanti alla porta cade nella buca. Kailah e Engelhaft iniziano a bersagliarlo di frecce e dardi.

Intanto Sven colpisce il Grosso alla gamba, ma il Grosso sta sfondando la porta. Dietro c'è un'altra Risvegliata che batte

sulla parete. Con un paio di violenti spintoni la parete della baracca cede, e Grosso entra, seguito da un'altra Risvegliata. Colin prende le armi e si affianca a Sven, anche Kailah lascia l'arco e scende dal tetto per aiutare i compagni in corpo a corpo.

Engelhaft intanto tiene la porta, impedendo al Risvegliato di sfondare le assi ed entrare.

Sven riesce a impartire diverse botte sonore al Grosso, mentre Colin sostiene l'attacco della Femmina di Risvegliato.

Engelhaft spinge indietro il Risvegliato dalla porta, e lo insulta.

Intanto si sentono rumori in avvicinamento.

Arrivano i nostri

"Tenete duro!". E' la voce di Bohemond, che sta tornando insieme a Logan e agli altri.

"Vieni vieni che questo è morbido!" risponde Engelhaft. "Sono tutti ammorbiditi".

Quello sulla porta riprova a passare nella buca. Engelhaft gli amministra una botta in testa. Finalmente la testa si spacca.

Grosso è di nuovo in piedi, barcollante. Sven attacca la Femmina, danneggiandola, mentre sostiene i colpi del Grosso. Kailah e Colin insieme tirano giù la Femmina.

Intanto Engelhaft vede Giada che sbirciava dalla botola. "Giù, giù" le dice il sacerdote, e lei scompare nella botola.

Infine Sven abbatte il Grosso, da dietro arriva Bohemond. Mira in testa e decapita.

Dopo lo scontro

A scontro finito, tutto tace, non ci sono altri Risvegliati nelle vicinanze.

Logan Treize sta portando un carretto a mano. Con lui c'è anche Pjotr.

Logan chiede cosa sia successo. "Do sta il morto?"

"Non c'è morto, sta abbastanza bene" dice Colin.

Pjotr è contento. "allora forse non è infetto!"

"Dobbiamo ancora controllarlo ed è comunque molto raffreddato" dice Colin. "Vediamo come finisce la notte".

Vengono portati fuori i cadaveri di risvegliati e si guarda nel crepaccio ma non c'è traccia del quarto Risvegliato.

Giada riesce fuori.

"Sono spaventosissimi" dice lei.

Logan spiega che era andato alla Rocca di Horen prendere un carro per caricare il cadavere del cadavere e poi tornare alla Rocca.

Colin si occupa di curare Bastian. Sembra proprio che non sia infetto. Anche Engelhaft inizia a nutrire un cauto ottimismo sulle sue condizioni di salute.

Logan chiacchiera con Pjotr e Bastian, insieme programmano di recarsi tutti alla [Locanda del Puma](#), dove scambieranno la terza sacca di Pjotr.

Verso la Locanda del Puma

Sorge lo stentato sole dell'11 agosto 517.

Logan dice che se si parte di buon'ora e non ci sono problemi, si potrebbe arrivare in serata.

"Un momento, dobbiamo recuperare padelle e cucchiaini" dice Kailah.

"E lavarli molto bene", aggiunge Engelhaft.

Il gruppo si mette in marcia a piedi, a turno i più forti trainano il carretto col ferito. Giada sembra molto stanca, anche lei ottiene il permesso di fare alcuni tratti di strada sul carretto.

Kailah risistema il carretto a metà pomeriggio, il terreno è accettabile e si va senza problemi.

D'un tratto Kailah e Colin iniziano a nutrire il sospetto che ci sia qualcosa di strano, non ci sono nè Kreepar nè Risvegliati, tutto molto brullo. "Che sia colpa di Jormungand?" ipotizza Colin.

"Le tracce non le vediamo Colin, perchè so' troppo grosse" dice Kailah.

"Perchè ci stiamo dentro" annuisce Colin.

Colin non sente la stanchezza, e si accorge che anche Annie non mostra alcun segno di stanchezza, sembra molto in forma.

Sven e Engelhaft a un tratto vedono sagome ai lati della strada, ma è come se fossero delle statue, forse una impugna un'arma. Sembrano immobili.

Sembrano proprio sagome di due persone, ma immobili.

"Oh, tenente, guardi là, che succede?" chiede Engelhaft

"Andiamo a vedere" dice Logan.

Avvicinandosi, si vede che sembrano statue: tipo spaventapasseri, con armi finte. Ce ne stanno altri più avanti in altre pose, vestiti con colori molto sgargianti.

Logan indica intorno delle trappole, forse tagliole. Secondo Colin sono trappole da animali adattate a bloccare "persone", tipo Risvegliati.

Non sembrerebbero adatte ai Kreepar, che hanno troppe zampe.

Logan inizia ad annusare gli spaventapasseri. Sembra che ci sia odore di carne marcita.

L'attacco del ragno gigante

Si procede guardando bene per terra per evitare altre trappole. A un certo punto Sven vede una sorta di rialzo circolare davanti a lui. Sembrava una trappola ma invece è un insettone che si alza dalla sabbia e lo attacca. Sembra un grosso ragno. Sven riesce a schivare un attacco fulmineo, fraponendo lo scudo. Sven para e prende la spada. Engelhaft prova a bastonare il ragno. Ragno prova ad andare via. Engelhaft lo riesce a colpire ad una zampetta, spaccandogliela. Ragno riesce a schivare la botta successiva poi però Engelhaft lo prende bene ad un'altra zampetta. Bohemond lo prende al ventre, spiacciandolo. Nei dintorni ce ne stanno altri, da cui si gira alla larga.

La salita verso la Locanda del Puma

Più avanti si scorgono altre sagome di spaventapasseri e poi una collina con sopra una costruzione di legno, piccola. Il gruppo si avvicina e si sente da lì "ehi" e il suono di un corno. Logan saluta. "Veniamo in pace" dice Logan. "Siete tanti" dice l'uomo nel gabbiotto". Pjotr saluta "Ciao Minhas, sono Pjotr" "Già di ritorno?" chiede Minhas. Si salutano. "Visto che siete tanti devo dedurre che stiate bene" dice Minhas. Logan "preferirei continuare a parlare in un posto più sicuro..." Minhas fa cenno di avvicinarsi. Minhas guida il gruppo verso la **Locanda del Puma**. La strada si inerpica sul fianco della montagnetta, piuttosto alta e ripida. Nel giro di poco si sentono strani rumori forti e vicini, che provengono dall'alto, da alcune grotte più in alto. C'è anche un sentierino che va verso le grotte, staccandosi dalla mulattiera, e ci sono anche delle corde verso l'alto, come se ci fossero dei congegni attorno a queste grotte. "Non c'è niente di cui preoccuparsi, quello è il protocollo zero" spiega Minhas mentre si sale. Da sopra si vede meglio. Sono grotte con delle grate di legno con dentro dei kreetpar giganti, imprigionati nelle grotte. C'è un grosso sistema di carrucole. "Come mai li tenete in gabbia?" chiede Colin "E' una nostra linea di difesa contro colonne di risvegliati, quelli ne fanno un solo boccone" Per raggiungere la Locanda del Puma è necessaria una lunga scarpinata di montagna, all'imbrunire. Il sentiero stretto e ripido, ci sono difficoltà con il carretto. Giada è in piena crisi, non ce la fa, al punto che viene portata in spalla. Minhas la nota: "La signorina non è abituata eh" Salendo, Colin parla con Minhas delle cause dei Kreetpar. Lui sostiene che a nord ci siano erbe strane portate dal vento, che fanno crescere gli insetti e forse anche risvegliare i morti. "Una teoria interessante che non avevo mai sentito" dichiara Colin. Dopo un po' scendono alcune persone, aria baldanzosa. Logan riconosce il tizio che li capeggia, che si chiama Gideon. "Che mi venga un colpo, il tenente Treize!" Contento, saluti reciproci. "Si diceva che eravate morto" "Ma infatti è vero, effettivamente so' morto" "Però almeno non vi siete risvegliato" commenta Gideon, poi vede Giada. "E' stanca? La porto io" Uno dei compagni di Gideon si carica il ferito, protestando per il moccio. Finalmente si arriva alla ridente locanda del Puma.

La Locanda del Puma

Sera dell'11 agosto 517

Il gruppo faticosamente risale la mulattiera lungo il fianco della collina, dove si trova il cosiddetto "protocollo zero": grotte chiuse da grate collegate da carrucole, in cui sono prigionieri alcuni grossi kreetpar, come linea difensiva contro i Risvegliati.

Gideon e i suoi fidi compari, insieme a Minhas, guidano la comitiva.

Gideon prende in spalla Giada e tratta tutti amichevolmente, dopo aver riconosciuto il Tenente Logan Treize.

Superato un bivio, Gideon spiega che il sentiero laterale conduce a delle fattorie. La compagnia continua a salire verso la locanda.

In prossimità della locanda, Logan si avvicina a Gideon per parlare in privato, ma Kailah (9-9-9) e Engelhaft (0-0-0) sentono tutto.

Logan dice a Gideon che non è opportuno che si sappia che è tornato da queste parti, perchè ha molti amici ma anche molti nemici. Gideon apparentemente deve un favore a Logan, il quale gli chiede di tenere la bocca chiusa. Gideon capisce al volo e acconsente.

Si capisce anche che evidentemente Logan si fida di Gideon ma non troppo, cerca di vincolarlo un po' a un favore precedente.

Alla Locanda del Puma c'è una locanda con rappresentato un grosso felino nell'insegna. Poi c'è un edificio simile ad

un'altra locanda, più bassa. Dietro la seconda locanda c'è una palizzata, un fortino in parte di legno e parte di pietra. Oltre c'è un altro edificio, forse una stalla. In lontananza si intravedono altre strutture. Gideon prima di entrare dice a tutti che è meglio tenere un basso profilo perchè questo è un posto aperto a tutti. Il gruppo viene indirizzato alla locanda. Nella locanda arriva un corpulento pelato che saluta tutti. L'atmosfera è tranquilla e ci sono una dozzina di persone che mangiano, ridono e giocano a carte. Il gruppo si siede a un tavolo.

Discussioni su Gideon e Zodd

Bohemond tra gli avventori ha l'impressione di riconoscere un tizio dell'Armata del Corno. Intanto Gideon chiacchiera con Giada e un po' fa il simpatico con lei. Si adopera per trovare una stanza singola per Giada, ma Sven dice di no, che bisogna tenerla d'occhio. "Tre stanze, una con le donne e due per gli uomini", dice Sven. Poi Logan prende la parola, dicendo che conosce Gideon da parecchio tempo. "Non è cattivo, ma si sa fare molto bene gli affari suoi, durante la guerra si è dato alla macchia, si tiene sempre fuori dai conflitti, si definisce un soldato del popolo. Gode del favore della gente, abituato a trattare con tutti senza farsi problemi. Odia l'autorità ma è un capetto pure lui, ambizioso. Non è così diverso da Zodd, anche se è meno spregiudicato e meno onorevole" "Forse ha anche meno potere?" ipotizza Sven "Sì, Zodd fa il filo ai potenti, Gideon preferisce rendersi utile a tutti, alle persone." "Anche la signora di Horen non è così diversa" dice Colin. "Sì ma lei ha un lignaggio diverso" risponde Logan. "La cosa che mi preoccupa è che Gideon sia in buoni rapporti con Zodd, in questo momento. Questo è un problema per noi, perchè rischia di avvertirlo, se capisce che andiamo lì. Cercherò di spendere il mio favore presso Gideon per chiedergli di non comunicare a nessuno il nostro arrivo, e penso che lo farà... dice che i suoi sono fidati, speriamo bene. Ma a scanso di equivoci conviene anticipare un attimo il ragionamento che avremmo comunque dovuto fare, quello con Zodd riguardo Giada. Non possiamo dire a questo una cosa e a Zodd un'altra. La storia che racconteremo a Zodd dev'essere la stessa che raccontiamo a Gideon". "Certo, non possiamo raccontare balle diverse a gente che si conosce" dice Kailah. "Ci pensiamo stasera, domattina decidiamo" dice Logan. Intanto torna Gideon al tavolo con Giada. "Ve l'ho riportata... che se mi lascio prendere la mano non ve la riporto più...." fa tutto il simpatico, ospitale. "Ora riposare, domani vi faccio fare un giro... vi presento un po' di persone... Grazie per il lavoro fatto con Pjotr e Bastian..."

Le stanze chiuse della Locanda del Puma

Si sale nelle tre stanze, le chiavi vanno chieste al Ciambellano Bombolo. Le tre ragazze insieme. Bohemond e Engelhaft con Logan. Sven e Colin con Gannor. Bombolo un po' imbarazzato domanda: "volete compagnia o state bene così?" Guarda velocemente il comparto femminile e poi guarda Sven. "Devi chiedere a lui che non si tiene mai" dice Sven indicando il prete. "Ne abbiamo fin troppa" risponde Engelhaft. Così Bombolo guida il gruppo al primo piano. "Qui c'è una politica un po' particolare per le camere, per noi la sicurezza è molto importante, quindi funziona così... è così per tutti. Voi entrate nella camera e noi chiudiamo. Se volete uscire basta bussare e una guardia vi verrà ad aprire. Le porte sono molto resistenti ma non vi spavetante, non è una prigione" dice Bombolo. "Non c'è nessun pericolo, nessuno vi viene a disturbare. Nessuno che si sveglia... o si risveglia... vi viene a disturbare". Sono porte di legno rinforzato con oltre una grata di ferro battuto, robustissime. Grate anche alle finestre. Nel corridoio c'è un piantone seduto alla scrivania. Bombolo affida a ogni stanza un secchio. Kailah chiede il nome della guardia del corridoio. "Si chiama Turon" risponde Bombolo. Prima di dormire si fa una riunione chiusi tutti in una stanza, la stanza di Logan.

L'invenzione della bugia

"Qualsiasi cosa pensiamo di dire a Zodd dobbiamo iniziare a deciderla qui" dice Logan. Il gruppo racconta a Logan i trascorsi con Zodd. Kailah dice che Zodd sa che Engelhaft è un prete e quindi è poco credibile che partecipi al traffico di donne. Poi Kailah racconta del contatto con Milo Capasanta, che (nel corso dell'avventura [Vecchie Ferite](#)) ha suggerito a Kailah di dire a zodd che Milo sta ancora aspettando quelle sette corone. Giada si fa raccontare che tipo sia Zodd. "Se è un tipo anche solo vagamente simile a Varkman, il modo migliore per far sì che io finisca lì... è fare finta che io non ci voglia andare, far sì che lo decida "contro" di noi. E il fatto che c'è il prete... fa sì che lui sarebbe soddisfatto a costringerci, e a costringere lui".

"Trasformiamo Giada in una novizia che lui cercherà di corrompere..." dice Engelhaft.
"Qualcuno potrebbe riconoscerla" dice Kailah.
"E' vero... e poi è meglio limitare le bugie." dice Giada, "Potrei essere una che ha fatto questo lavoro e poi è stata salvata... redenta.... io poi sarei brava a fargli venire voglia di... farmi ricadere sulla cattiva strada, non so se mi spiego".
"Bisogna chiedergli un favore per cui lui chieda qualcosa in cambio..." dice Sven
"Un favore grosso" dice Logan. "Un favore con un prezzo del genere rischia di metterci in condizione di dire che non se ne fa niente... dev'essere qualcosa che non possiamo rifiutare..."
"Bisogna trovare una buona storia... ma serve un uomo" dice Giada.
"Bohemond... lui è bravo a raccontare frottole" dice Kailah
"Ma sì, posso cazzarare io" dice Bohemond, "io affezionato cliente delle case della gioia, scazzo con Varkman... e me ne devo andare..."
Mentre si discute del dafarsi, Logan dice: "Skogen è l'unico punto per passare per andare a Trost, e per me andare Trost avrebbe senso, visto che in teoria io non posso stare a Uryen, non posso stare a Angvard..."
"In cambio di far passare te..." dice Sven.
"E' poco credibile che io lasci una persona indietro, sia che sia una rompiscatole, sia che sia una persona a cui tengo" Colin suggerisce: "potrebbe essere invece ferita, o malata... e la lasciamo indietro a quel punto. E al castello di seta in qualche modo ci finisce"
"E la lasciamo indietro da sola?" chiede Logan.
"Per questo bisogna trovare una buona scusa" dice Colin.
"Per renderla più credibile ci vorrebbe un altro da lasciare indietro. Poi il compagno... dovrà accettare che la donna faccia una brutta fine. Se è uno che Zodd si diverta a umiliare..." Logan guarda Gannor.
"Lui ha una faccia pulita... poi lo raccogliamo al ritorno"
Gannor incerto.
"Ma possiamo lasciare indietro uno di noi" chiede Sven.
"E se invece Giada è malata e il suo compagno è morto?" dice Kailah.
Sven è d'accordo.
"Era anche un modo per lasciarle un minimo di supporto quando tutto si mettesse male" dice Logan. "Magari è un testimone in più.... se Zodd decide di venderla al primo nordro che passa... almeno si sa che succede" dice Logan.
"Il rischio è che ci finisce pure Gannor al castello di seta" dice Kailah.
"Io penso che se gli lasciamo due persone, quando torniamo ritroviamo due persone... magari sfondate... ma le ritroviamo" dice Logan.
"Secondo me è più pericoloso per Giada se la lasciamo con un altro, perchè lei mente molto bene ma lui non lo so... e Zodd è uno che se la prende quando gli racconti balle" dice Sven.
"Ma Zodd non ci crederebbe mai che io lasci questa ragazza da sola lì a Skogen, penserebbe subito a una trappola. Non è stupido, quindi il desiderio di tenersi Giada deve venire da lui" dice Logan.
"Ma se ci stiamo un paio di giorni lì a Skogen, posso fargli venire io a Zodd la voglia di tenermi" dice Giada.
Colin suggerisce che lei sia scappata con un fidanzato, lui muore, noi siamo un gruppo che ha pagato Logan per andare a Trost... e noi ce la portiamo appresso finchè non c'è un problema, tipo malattia o altro.
Logan "nei panni di Zodd è un regalone, eccessivo... puzza di trappola"
"E se la faccio io la cazzata?" dice Giada.
"però ti dobbiamo lasciare lì e non è credibile". dice Logan.
Kailah "e se lei fa qualcosa di brutto contro di noi? Ci tradisce in qualche modo? Secondo me a quel punto ha senso che la lasciamo lì"
Colin: "secondo me il raffreddore funziona".
Logan dice "intanto decidiamo la scusa per cui ce la portiamo dietro, poi abbiamo un paio di giorni per decidere se malattia oppure tradimento"
Giada: "il mio innamorato è stato arrestato ad Angvard e io me ne sono dovuto andare. E a quel punto mi sono aggrappata a voi. Evitiamo pure il morto..."
"La prima parte della storia ce l'abbiamo, andiamo a dormire" dice Logan.
Si bussa, viene il tizio e si dorme.
Notte tranquilla.

Giornata tranquilla alla Locanda del Puma

12 agosto 517

Aria frizzantina. C'è una coppia di giovani con un bambino piccolo, nella locanda, lei sembra ancora incinta.

Fuori c'è gente, Gideon coordina guardie e soldati.

Gideon conduce il gruppo a fare un giro turistico della Locanda del Puma, e nel frattempo ne approfitta per fare il simpatico con Giada.

In alto c'è un mulino a vento in funzione, collegato a magazzino e granaio. Più su c'è la cisterna per l'acqua piovana e un pozzo.

E' soddisfatto di spiegare come sono organizzati bene.

Colin chiede del cerusico. "Si chiama Garzone"

"E le trappole chi le ha fatte?" chiede Colin.

"Carrucole e Kreepar Sempre Garzone, le trappole le faccio io", dice Gideon.

"Per le cose della locanda c'è Bombolo, Raban si occupa della locanda, mentre io e Garzone facciamo un po' tutto".

Logan intende cercare di capire un po' di informazioni sui dintorni, passaggi tranquilli e così via.

"Dobbiamo fargli capire che siamo diretti a Trost, e far uscire fuori che tocca passare da Skogen".

Colin torna alla locanda per cercare Garzone. Qui c'è Bombolo, alcune donne appariscenti. Bombolo chiede di Garzone.

"Credo che sia giù"

"Posso scendere da solo o devo essere accompagnato?" chiede Colin. "Meglio accompagnato" dice Bombolo. "Va in fortezza e chiedi se il primo che deve scendere lo mandate da Bombolo". Colin lo fa.

Kailah si siede al tavolo e studia i suoi incantesimi, l'allungamento di **Aura Magica**.

Engelhaft accompagna Logan, che va con Gideon. Il pendio è stato ben difeso, Gideon spiega i lavori fatti.

Logan e Gideon chiacchierano un po', Logan parla della storia decisa.

Colin parla con Garzone

Colin viene accompagnato da due guardie giù da Garzone.

La discesa è piuttosto faticosa e rischiosa. Le guardie parlando con Colin gli dicono che ora il problema è un plotone di 6 Risvegliati che seguono gli ordini di "Generaal", un Risvegliato che ha le armi e combatte con quelle. Pare prima fossero 5 e ne hanno "reclutato" uno, di recente.

"Che insegna ha questo Risvegliato?" chiede Colin.

"Quelle del Duca vecchio" dice la guardia, e spiega che zona bazzica questo plotone di morti, dal lato Ovest.

"E poi Generaal ha un elmo di metallo!" dice la guardia.

I Kreepar di Garzone

Arrivato in fondo, Colin vede un tizio che butta col forcone della roba da mangiare alle creature che stanno oltre le grate. Dalle sbarre emergono zampe strane, tentacoli... arti strani.

Dopo un po' Colin può parlare con Garzone.

Garzone spiega che ha fatto quasi tutto Gideon, le trappole. L'idea l'hanno avuta insieme.

Garzone ha raccolto un esemplare di ogni specie della zona.

"Cominciamo da Speedy", dice Garzone, e mostra a Colin uno scolopendrone.

"Questo è il figlio piccolo di Jormungand" dice Garzone. "E' un animale quasi perfetto, veloce, corazzato, con tantissime zampe... una tenaglia micidiale davanti e una dietro, mangia di tutto..."

"Questo è Atton", dice Garzone, mostrando un grosso ragno saltatore. "E' una variante più pericolosa, ha un veleno mortale. E' più scuro dei saltatori"

"Hai raccolto campioni di veleno? Si può provare a sintetizzare un antidoto?"

"Mi piacerebbe ma servirebbe un laboratorio. Il veleno vale tantissimo di questo, perchè attualmente non esiste antidoto" spiega Garzone.

"Poi ci sta Bruce" dice Garzone, "è come Atton, ma è più piccolo e non ha le ghiandole di veleno".

"Poi c'è Salamandro detto Sandro". E Garzone mostra una specie di rettile ciiccio, con delle scaglie tipo carapace da scarafaggio. "Questo è unico, non ne ho visti altri: è lento ma nelle brevi distanze scappa. Il Risvegliato che lo sottovaluta fa una brutta fine"

"Come hai fatto a metterli in gabbia?" chiede Colin.

"Con delle reti, ti faccio vedere". E Garzone fa aprire una gabbia, con dentro attrezzi vari. Ci sono delle reti robuste, rinforzate. "Queste le sappiamo fare solo noi" spiega. E gli spiega la tecnica per utilizzarle.

Colin chiede se siano in vendita. "Tutto ha un prezzo, ma il proprietario delle reti è Gideon. Però sono fatte con materiali che forse non potremmo rimpiazzare, quindi il prezzo sarebbe eventualmente molto elevato".

"Poi c'è Pazuzu", dice Garzone mostrando il kreepar alato. "Questo è stato un colpo di fortuna perchè è rarissimo, questo pure quando arrivano i Risvegliati non lo so se lo liberiamo, perchè potrebbe volare alto... anche se si è danneggiato le ali. E' quello che mi fa più paura di tutti".

"Poi c'è Baba, un formicone mostruoso di color sabbia, questo lo abbiamo trovato a Ovest vicino alle coste rocciose. Questi il problema è che lì sono tanti, mega formicai dentro le montagne"

"Poi ci sono due bacarozzi nella stessa guardia, questi si chiamano Hector e Mustafa, due blattone lunghe"

"Questa sabbia che porta il vento... io credo che non sia sabbia, che ci sia dentro qualcosa che ammazza la vegetazione che c'era prima e porta nuova vegetazione" spiega Garzone. "Pare che di là ci siano piante che non si sono mai viste... magari è quello".

Il culto della donna mantide

"Hai mai sentito parlare di una donna mantide?" chiede Colin.

"Sì, la chiamano la sacerdotessa. E' una donna che... fa miracoli, praticamente. Una maga forse"

"Ma gira tranquillamente in questi villaggi?"

"Di solito gira nei villaggi"

"Che genere di miracoli fa?"

"Caccia i Risvegliati, li uccide, li fa sparire... in cambio di fedeltà lei promette dei regali, delle cose, uno diceva che ci sono

un paio di città che hanno accettato la protezione della sacerdotessa della mantide e non hanno più problemi nè di krear nè di risvegliati... e pare si dice che possa renderti immune alla malattia... di queste cose però parlane prima con Gideon"

Poi risalgono.

Chiacchiere in locanda con belle ragazze

Intanto in locanda le due ragazze si chiamano Losli e Iren.

Vengono ad attaccare bottone con Bohemond.

Parlano dei problemi della strada verso Trost, le ragazze accennano alle colonne di Risvegliati e a Generaal, uno di quelli armati.

"Qualche settimana fa è passato un gruppo che veniva da Ghaan che li ha affrontati e non è riuscito a sdraiarli: ci hanno provato ma se ne sono dovuti andare. Da quel giorno, due tre settimane fa, li hanno molto indeboliti, gli hanno spaccato un po' di armature"

"Poi tu.... come ti chiami? Bohemond? Se dopo ti va di parlare di qualcosa di più carino di Risvegliati e di Krear..."

"Tipo?" chiede Bohemond senza capire, loro ridacchiano e se ne vanno.

Il problema di Generaal

Ora di pranzo tutti in locanda.

"Se tutto va bene Gideon starà zitto con Zodd, prima che saliamo su. Hanno rapporti commerciali più che altro. Può darsi che Gideon ci dia qualcosa da portare a Skogen, il che ci può essere un buon aggancio."

"Poi loro adesso hanno questo problema di Generaal" dice Logan. "Penso che potrebbe essere un'ottima cosa se riuscissimo a toglierlo di mezzo, ci guadagneremmo la sua riconoscenza per lungo tempo, sarebbe un bel colpo, avremmo un punto strategico di arrivo e di ripartenza".

"Una mezza dozzina di armiger sono tosti..." dice Bohemond.

Logan dice che sono stati molto indeboliti da un recente scontro con soldati di Ghaan. "Non mordono e non graffiano, combattono come se fossero ancora soldati".

"il problema è che girano solo di notte" dice Logan. "Gideon li ha cercati ma non li hanno mai trovati di giorno, e di notte non si azzardano"

Annie: "ma se vado io e li decapito tutti?"

"Magari ti menano, non ti mozzicano ma magari una spadata te la tirano" dice Kailah.

Colin racconta quel che gli ha detto Garzone su Mirai.

"Una prima linea di tre manzi..." dice Bohemond

"Tre manzi e due vitelloni..." aggiunge Engelhaft

"Poi c'è Spada di Foco... Ganner che para e basta..." dice Bohemond.

Kailah suggerisce di preparare trappole alle fattorie abbandonate, l'indomani, magari facendosi prestare materiale dalla locanda del Puma. Engelhaft è d'accordo. Si pianifica come organizzare.

Consigli di cuore

Nel primo pomeriggio torna Gideon. Prende in disparte Engelhaft. "Tu mi sembri un po' il più saggio del tuo gruppo, poi Logan mi mette un po' in imbarazzo... ma Giada, l'amica vostra, sta con qualcuno? E' impegnata?"

"Che io sappia no, ma credo che esca da una storia dolorosa"

"Ah quindi ha bisogno di essere consolata" dice Gideon.

"Eh, boh, ma mi sembra una tipa autonoma..."

"Ottimo, non volevo mancare di rispetto al vostro gruppo.... ma se non sta con nessuno sono tranquillo" dice Gideon.

"Tu prova..." dice Engelhaft.

Poi Engelhaft avverte Logan, il quale commenta: "penso che Gideon abbia interesse a battezzare tutte quelle che passano da qui, su cui mette gli occhi addosso..."

Informazioni su Generaal e Mirai

E' la sera del 12 agosto 517

Logan suggerisce di parlare con Gideon della possibilità che il gruppo vada contro Generaal e i suoi soldati. A cena Gideon si siede al tavolo col gruppo, portando uno stufato e mangiando tutti insieme. Logan gli dice che voleva provare a fare un servizio alla collettività togliendo di mezzo Generaal.

"E' un Risvegliato particolare quello che chiamiamo **Generaal**. Non è rapido come un cacciatore ma è un tipo sveglio, relativamente intelligente. Un paio di volte ci abbiamo provato a farlo secco. Di solito i Risvegliati li gestiamo con le trappole, tranne i cacciatori e questo, che è come se le riuscissero a fiutare. Avete mai provato a catturare un puma? C'è un motivo per cui questa locanda si chiama la locanda del Puma, ce ne sono ancora adesso, stanno più in alto, al riparo dai Krear. Il Puma è uno degli animali più tosti da catturare che esistono. Attacca se è sicuro di vincere, sennò scappa ed è veloce: proprio come fanno i Cacciatori. Generaal non è veloce, ma ha una strategia più simile a quella dei Kriss. Si muove solo dopo il tramonto, sta a poca distanza di una zona per lui sicura, dove si può ritirare se messo in difficoltà, dove ci sono altri Risvegliati che possono difenderlo. Esattamente come fanno i coccodrilli. Se lo inseguisci rischi di cadere preda di altre creature. Adesso sono 6 Risvegliati, prima erano 5".

"Elmetti?"

"Tre hanno l'elmetto e tre senza, mi pare" dice Gideon.

"Sulla base degli avvistamenti, avete capito che giro fa?" chiede Bohemond.

"Presidia un'area, come se facesse una specie di ronda"

"Potrebbe essere messo da qualcuno per evitare l'accesso di incauti ad un'area?"

"Potrebbe... se solo ci fosse qualcuno in grado di dare ordini a quei così"

"In quell'area cosa c'è di particolare? Rovine? Vecchi cimiteri?"

"Adesso parte di quell'area sono le rovine delle fattorie qui vicino".

Parlando dell'origine degli armigeri, Bohemond ricorda che gli "armigeri", di solito Risvegliati piuttosto antichi, almeno una volta furono risvegliati da Mirai, i suoi tre elsenoriti.

"Non è che Mirai è in zona e li ha messi lì?" si chiede Bohemond.

Colin chiede a Gideon riguardo Mirai, sul culto su di lei. Gideon risponde che non l'ha vista di persona ma che frequenta le zone più a nord. "La conosce anche Zodd, alcuni villaggi si sono convertiti al suo culto, come Trost, Caron... uno a sud.... Skyler, non so a Skogen, non so Zodd... ma lui credo che per definizione non si convertirà mai a nulla"

Gideon spiega: "lo chiamano culto, ma è più che altro un accordo. Non so bene cosa chieda... per ora qui non si è degnata di venire qui. Quelli che l'hanno vista hanno detto che è una donna affascinante, persuasiva e anche minacciosa... a cui è difficile dire di no".

Kailah gli chiede che giri faccia Generaal, sperando nelle fattorie abbandonate a Est dell'abitato. Nelle fattorie però passa raramente, è molto cauto e non sempre si sposta così a sud.

Gideon dice che a lui interessa principalmente difendere la Locanda del Puma. "Siamo più bravi a giocare in difesa che non in attacco. Ciò premesso, lo avvistiamo abbastanza di frequente. E' stato avvistato due giorni fa, cerco di dirvi dove è stato visto più recentemente".

"Probabilmente lasceranno un po' di tracce..." dice Colin.

"Sì, basta riuscire a individuarle"

"Domani vi porto nella zona, così vi spiego come funziona la zona" dice Gideon.

Poco prima di andare a dormire, Gideon parla un po' in privato con Giada.

Logan va a parlare con Kailah, "teniamola d'occhio Giada, chissà che non le promettano qualcosa.... non diamo l'idea di tenerci troppo, ma evitiamo che questo riesca a farle cambiare idea".

Kailah annuisce. "Mi sembra per ora motivata a venire a Skogen, ma cercherò di tenerla discretamente d'occhio".

Kailah la sera le fa qualche domanda in stanza su Gideon, Giada tranquilla dice che lo sta un po' tenendo buono.

A caccia di Generaal

Alba del 13 agosto.

Prima di partire, Kailah dà un po' di raccomandazioni a Giada di stare attenta quando resterà da sola. Lei la tranquillizza. Colin suggerisce di chiedere a Giada di scoprire qualcosa su Trost e sul culto della mantide. Giada è contenta di avere qualcosa di utile da fare e acconsente.

Si va di buon'ora, insieme a Gideon e due vedette. Si portano dietro una grossa rete.

Si visitano le fattorie rovinate: le recinzioni, le porte sono state sfondate, gli edifici parecchio lesionati.

Gideon mostra la vallata, che è poco difendibile perchè ha molti punti di accesso.

Da un paio di notti, dall'ultima pioggia, sembra che non sia passato nessuno.

Il giro prosegue, il cielo è plumbeo. Non è semplicissimo orientarsi.

Più avanti ci sono delle alte rocce, da un punto di vedetta piuttosto alto, da cui era stato visto Generaal un paio di giorni prima.

Sale Gideon nel posto di osservazione, e si arrampica insieme al vecchio atletico.

Bohemond sale con loro.

Dall'alto scorgono un gruppetto di 3-4 brocchi che vagano a un chilometro circa di distanza.

Indicano un punto dove era stato avvistato Generaal col suo Plotone.

Gideon indica la direzione dei brocchi, dicendo che conviene andare a guardare da quelle parti.

"Ma quando il sole inizia a scendere è bene che torniate, questa zona la notte è davvero troppo pericolosa".

Eliminazione dei brocchi

Il gruppo segue le orme nel fango lasciate dal gruppetto di "brocchi" per più di mezz'ora, incrociando d'un tratto un gruppo di tracce più sostanzioso e regolare.

"Bingo" dice Kailah.

"Sembrano proprio 5 o 6 persone in armi" dice Logan.

"Che facciamo?"

"Proseguiamo fino al gruppo di brocchi e togliamoli di mezzo, poi torniamo a seguire queste tracce" dice Logan.

"Altrimenti rischiamo di trovarceli dietro al momento sbagliato", concorda Sven.

Si mette un segno al punto dell'intersezione, poi andiamo a seguire i brocchi.

"A quanto ho capito le frecce conviene tentare di tenersele" avverte Logan. "Dalla locanda del puma in poi hanno un valore molto elevato. Tu, Kailah, tieni l'arco e resta un po' indietro, tutti gli altri avanti con me".

Arrivati su un'altura, si scorgono le sagome di 4 Risvegliati: 3 sono di taglia normale, uno è parecchio più grosso. Logan si

dirige verso di lui, mentre gli altri si dividono sugli altri Risvegliati.

Il combattimento è molto veloce.

Engelhaft, con una botta formidabile (0-0-0 di attacco), spacca la testa ad uno dei Risvegliati.

Gannor trancia il braccio ad un'altra creatura, subito seguito da Bohemond che decapita la creatura.

Sven e Annie insieme danneggiano gravemente un altro Risvegliato, menomandolo.

L'unico in difficoltà è Logan, che si trova a fronteggiare il più grosso dei Risvegliati: Logan è molto abile e riesce a parare degli attacchi fortissimi, ma per riuscire a abbattere il suo avversario ha bisogno dell'aiuto dei compagni, che nel giro di pochi scambi arrivano al suo fianco.

Insieme i 4 risvegliati vengono spacciati e decapitati per sicurezza.

"Non li seppelliamo?" chiede Logan.

"E come? Non possiamo neanche spostarli, e non abbiamo gli attrezzi..." risponde amaramente Bohemond.

"Puliamo bene le spade, comunque" dice Logan.

Le tracce di Generaal

Il gruppo torna alla biforcazione delle tracce, per seguire quelle del Plotone di morti di Generaal, che proseguono verso una serie di cave abbandonate.

Il fianco della collina è costellato di gallerie, difficile capire dove si siano nascosti i Risvegliati.

"Di solito i minatori lasciano dei segnali accanto all'ingresso dei tunnel, un po' li so interpretare...", dice Logan.

"Forse posso aiutare con un incantesimo", dice Kailah, "che mi permette di avere qualche informazione sulle tracce".

"Prova, allora"

Kailah si concentra e lancia l'incantesimo **Polvere**, grazie al quale individua un paio di grotte adiacenti: verso una delle due con ogni probabilità si è diretto Generaal.

"E' possibile che siano comunicanti" dice Kailah.

Da entrambe le gallerie esce un odore pestilenziale di morte.

Logan osserva i segni dei minatori, e dice che queste sono le grotte che si dipanano a lungo nella roccia, le due direttrici principali della cava.

Le tracce sembrerebbero entrare e non uscire, anche se forse c'è un'uscita in un'altra direzione.

E' piuttosto complicato esplorarle.

Colin suggerisce di accamparsi in una grotta vicina sufficientemente sicura, in modo da aspettarli quando escono.

"Possiamo organizzare delle pire a cui dar fuoco... così di notte ci vediamo"

"L'unico rischio è che passano dall'altra parte e ti hanno fregato", dice Logan. "Diamo un'occhiata dentro e al primo bivio pericoloso torniamo indietro".

Esplorazione delle gallerie

In fila per due, con alcune torce e chini per non sbattere la testa nelle irregolarità della bassa volta, i nostri penetrano in una delle gallerie.

Quasi subito c'è una diramazione piuttosto piccola dalle due direzioni: una delle due probabilmente unisce con la grotta adiacente. Logan dice di uscire e controllare anche l'inizio dell'altra galleria.

L'altra galleria è identica, gemella. C'è un'altra diramazione che si collega all'altra, e un'altra nella direzione opposta.

Si prosegue, stando attento al lato della diramazione. Si prosegue ancora fino alla diramazione seguente.

Colin avverte un brivido di paura, e si sente uno sferragliare in avvicinamento.

"Arretriamo verso la prima diramazione" dice Logan.

Lo sferragliamento si placa.

"E' probabile che stiano qua dentro" dice Logan una volta all'esterno, "ma affrontarli qua è pessima".

Purtroppo non si capisce se la galleria abbia o meno un'altra uscita.

"Proviamo a fare un giro della montagna per capire se c'è un'altra uscita lì" dice Logan. "Poi decidiamo cosa fare".

Logan conosce bene la zona. Nel giro di un'oretta si arriva sul retro della collina rocciosa: ci sono delle spaccature nella roccia, e una sembrerebbe la presa d'aria delle grotte. C'è un salto e sotto lo strapiombo.

Chiacchiere tra Annie e Colin

Lungo la via per le cave, Colin scambia qualche chiacchiera con Annie, chiedendole come stia.

Lei dice di sentirsi bene, meglio del solito. "Si vede che mi fa bene stare in movimento, in azione".

"E i tuoi sintomi?"

"Anche per quelli sto meglio, in questo periodo"

"E il fatto che ci stiamo avvicinando alle zone che percorre Mirai... che ne pensi? Se la dovessi incontrare... o lei tenterà di fare qualcosa, o potrebbe succedere qualcosa... è una cosa a cui dobbiamo pensare, per gestirla razionalmente..."

Annie fa una faccia un po' pensierosa, forse non le va molto di parlarne.

"Hai sentito qualche cambiamento legato al luogo dove stiamo andando?"

"Ieri alla locanda ho fatto un sogno.... ma ne faccio tanti, non gli do importanza, penso di aver sognato un po' di facce, tra cui c'era anche Mirai. Ma era un sogno sconclusionato, senza senso..."

"Luger pensa che Luger sia un tentativo di contatto di varie entità con noi esseri umani, quindi lui stesso mi consigliò di parlarci, di cercare di capire cosa vuole"

"Io non ho sognato che mi parlava però" dice Annie.

"Potrebbe essere che proverà a comunicare con noi, e magari con te..."

"Anche a me ha detto la stessa cosa Luger, di provare a parlarci"

"Io devo essere sincero, ci parlerò ma non saprei molto cosa dirle..." dice Colin.

"Io ho molto da dirle" dice Annie.

"Senza timori ma teniamo d'occhio questa cosa", dice Colin.

"Se sento qualcosa di particolare te lo dico. Per ora niente, ho solo tanta voglia di prendere a calci quei Risvegliati con le armature. Vorrei essere d'aiuto"

Colin annuisce. "Il fatto che tu non sia sentita come nemico da loro ti fa essere un soldato speciale nel nostro gruppo, ma c'è il rischio di fare troppo affidamento su questa cosa ma soprattutto in casi di Risvegliati come questi... può pure essere che non funzionano, bisogna andarci cauti. Se vedremo che anche in questo caso non ti attaccano... ne teniamo conto"

"Una volta mi facevano molta più paura, adesso invece mi spaventano di meno di prima. L'ultima volta che ci sono stata vicina non mi sentivo per niente minacciata. Era una bella sensazione, mi sentivo più efficace, senza la paura" dice Annie.

"Ti ricordo però che sei contagiabile come tutti gli altri, manteniamo le giuste cautele", le ricorda Colin. "Spesso la paura è una cosa naturale, ben fatta, per proteggerci da cose effettivamente mortali".

Colin è contento che Annie stia bene e si senta in forze.

I preparativi per stanare Generaal

Bisogna tornare indietro, lasciare tutto aperto e sperare che loro escano, per attaccarli di notte quando escono.

Kailah suggerisce di bloccare in qualche modo l'accesso delle grotte dopo che saranno usciti. "Magari gli facciamo franare sopra qualcosa..."

"Perché non un bel muro di fuoco?" suggerisce Colin.

"Si può fare", dice Kailah, "ma non so quanto possa essere efficace, dovrei stare molto vicina per alimentarlo magicamente"

Si studia dove preparare il muro di fiamme e dove piazzarsi.

Il muro di fiamme non sembra sufficiente, meglio forse farli uscire, allontanare oltre la gola e chiudergli la ritirata da dietro. Almeno non avranno il vantaggio del terreno superiore.

In attesa che i Risvegliati escano dalla galleria, il gruppo inizia a adoperarsi per preparare il terreno con trappole e rallentamenti.

Kailah suggerisce di fare una strettoia nel passaggio con della robbaccia recuperata dalle cave, e accanto si fa una buca non particolarmente profonda, per farceli cascare dentro.

"Basta che non ci fanno i galli sopra la monnezza", commenta criptico Bohemond.

I più forzuti del gruppo si mettono a scavare, mentre gli altri si alternano come vedette e recuperano del materiale di rimessa per la strettoia.

Il risultato è che sul sentiero che dalle grotte porta all'uscita della zona delle cave viene allestito un restringimento, un passaggio obbligato: il sentiero è racchiuso da un clivio non troppo ripido a sinistra, verso l'alto, ed una scarpata a destra.

Dal lato della collina il passaggio è ristretto dal cumulo di detriti, mentre da lì fino alla scarpata, per circa 4 metri di lunghezza, c'è la piccola fossa che verrà nascosta dalle sterpaglie.

D'un tratto si sente dello sferragliare dalla zona della galleria, ma nessun Risvegliato si fa vedere: il rumore in fretta si placa.

Kailah recupera una pezza di stoffaccia tra i detriti delle cave e la imbeve con la punta di una torcia, in modo che sia infiammabile. La affida a Gannor: "se ci riesci, tirala addosso a Generaal o a un altro dei suoi, io posso provare a dargli fuoco"

"Scusate, la tradizionale corda a altezza caviglia?" propone Colin.

"Però rischia che la vedono" dice Bohemond.

"Quelli col pentolame ci sono cascati, alla cascina di Pjotr e suocognato" dice Kailah.

"Quelli erano coglioni forte" commenta Bohemond, archiviando così l'idea della corda.

Intanto il tempo passa, la buca non è molto profonda perché dopo un paio di palmi viene raggiunta della roccia dura che non si riesce a scavare. E' comunque un rallentamento, viene coperta con sterpagliette secche e si cercano di nascondere alla meglio le tracce.

"Con la luce come ci regoliamo?" chiede Logan. "Dobbiamo piazzare delle torce".

Kailah si posiziona, vicino ad Annie, sul versante più rialzato del sentiero, alle spalle del mucchietto di detriti: "quando serve una da qui la posso accendere facilmente" dice.

"L'altra l'accendo io" si offre Colin, piazzandosi in seconda fila dal versante della scarpata.

"Mettiamoci pronti dietro la buca, aspettiamo che arrivino", dice Logan. "Generaal me lo pigio io... voi pensate agli altri. Si dovrebbe riconoscere dallo scudo grande".

Accanto a Logan si piazzano Bohemond e Sven.

Il Plotone di Generaal si schiera

Dopo un paio d'ore di attesa, nella notte buia e nuvolosa, si sente uno sferragliare in avvicinamento. I passi del Plotone di Risvegliati arrivano cadenzati, marziali: le creature sembrano marciare proprio come dei soldati. Logan ordina di accendere le torce per illuminare il sentiero, Kailah e Colin ubbidiscono, lei magicamente e lui con l'acciarino. Ed ecco che si iniziano ad intravedere le prime sagome. Il capofila è un Armigero che brandisce una lancia su cui sventola a brandelli lo stendardo bianco e rosso di Ghaan. Porta l'armatura ed un elmetto. Accanto a lui c'è un altro Armigero con lancia, scudo, armatura e elmo. Appena alle loro spalle avanza una figura imponente, con uno scudo grande, spada, elmo e armatura. Indossa una fratina coi colori di Ghaan: Generaal.

Dietro a questi primi tre Armigeri se ne scorgono altri tre, armaturati più leggermente e senza elmetti.

I primi tre arrivano alla distanza di pochi metri da Logan e dai suoi, e si fermano, mentre i tre più leggeri iniziano a salire sul fianco della collina, tentando una manovra di accerchiamento sul fianco dove si trovano Kailah e Annie, armate di arco. Per timore di perdere di vista i tre che stanno passando in alto, Kailah lancia l'incantesimo **Aura Magica** su uno di loro, facendolo brillare di un malsano chiarore verdognolo.

Ma un pericolo viene anche dalle spalle: Colin si rende istantaneamente conto che qualcosa si nasconde nell'ombra, dietro la linea del gruppo, non distante dal clivio su cui si trova Annie.

"Annie, sta attenta, avvicinati a noi" dice per avvisarla. Lei si allunga e nota un Kreepar dalle sembianze di ragno pronto a scattare, abbarbicato sul fianco della collina.

Nello stesso tempo Kailah si inizia a rendere conto che c'è qualcosa di oscuro che contrasta gli effetti del suo incantesimo di **Potere Igneo**, minacciando da un momento all'altro le torce di spegnersi.

Le prime fasi dello scontro

Kailah spara una freccia in testa al Risvegliato più vicino dei tre che stanno aggirando il gruppo. Riesce a colpirlo facilmente, visto che è illuminato dall'Aura Magica. La freccia danneggia la creatura, ma non riesce ad abbatterla.

Intanto Annie spara a qualcosa dietro, nel buio. Nessuno vede bene di cosa si tratti tranne lei, che sembra avere i sensi particolarmente vigili nonostante l'oscurità. Colin tira una torcia verso il Kreepar, illuminandolo mentre salta verso Annie. Subito Engelhaft accorre in soccorso della ragazza, che riesce comunque a schivare la creatura. Il sacerdote amministra una sonora bastonata al Kreepar, che sembra avere un'armatura naturale piuttosto dura.

I tre Armigeri centrali avanzano lentamente verso la fila composta da Logan, Bohemond e Sven.

Appostato dietro al cumulo di detriti, Gannor approfitta del momento per tirare il panno imbevuto d'olio addosso a Generaal, che però è velocissimo a parare con il grande scudo. Il pezzo di stoffa cade a terra, inutile.

Subito dopo due dei tre non-morti entrano nella buca, pur senza sbilanciarsi: si tratta di Generaal, che è posizionato dal lato della collina, e dell'Armigero con lo stendardo, che gli è affianco. Il terzo, più rivolto dal lato della scarpata, resta al margine della buca senza finirci dentro.

Logan si prepara ad affrontare Generaal, Bohemond è al centro, di fronte all'Armigero con lo stendardo, Sven più esterno, contro quello rimasto fuori dalla buca.

Sul fianco rialzato della collina la situazione diventa rapidamente pericolosa: Kailah spara un'altra freccia in testa al Risvegliato luminescente, lo ferisce gravemente ma non riesce ad eliminarlo, e questi le si butta addosso, tentando di travolgerla. Lei riesce a schivarlo e il Risvegliato finisce in basso, sul sentiero, non distante da Gannor.

Gli altri due pure stanno calando rapidamente, e c'è solo Kailah a fronteggiarli, ancora senza armi, con Annie, che si affretta a lasciare l'arco e ad estrarre spada e daga. Kailah si rende conto che le torce in basso rischiano di spegnersi in fretta in modo innaturale, come se qualcosa ostacolasse il Potere Igneo. Lancia l'incantesimo **Luce** per rendere visibili i due Risvegliati che stanno calando dalla collina.

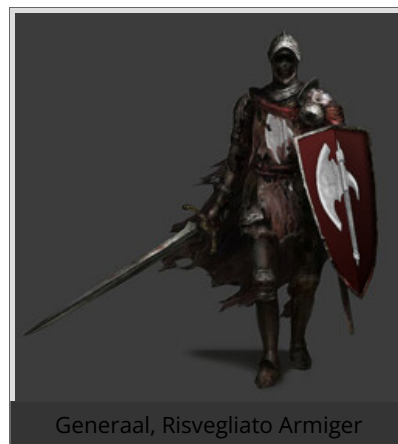
Engelhaft e Colin intanto affrontano il Ragno gigante, che vistosi in minoranza tenta di ritirarsi: ma Colin gli infligge un perfetto colpo di stocco e lo inchioda letteralmente alla parete di roccia, uccidendolo poi nel giro di pochi istanti. Lo scontro al centro del sentiero si dimostra subito lungo e complesso: Logan riesce a reggere gli assalti di Generaal, senza però poter penetrare il suo enorme scudo difensivo. La luce è minima, il che penalizza moltissimo i combattenti umani rispetto ai non-morti.

Bohemond riesce a ferire alla gamba l'Armigero con lo stendardo, anche approfittando del minimo vantaggio offerto dalla posizione superiore rispetto alla creatura nella fossa.

Sven, il più lontano dalle fonti di luce, è costretto a chiudersi in difesa mentre il suo avversario lo incalza.

Il lampo oscuro

Colin, una volta ucciso il ragno, brandisce la torcia e cerca di avvicinarla al lato dove si trova Sven, che è costretto sulle



Generaal, Risvegliato Armiger

difensive a causa dell'oscurità profondissima. Anche Bohemond e Logan non riescono a ferire i loro nemici, lo scontro è lungo e serrato.

"Questo ci vorrà del tempo..." commenta Logan.

Intanto però, sul fianco della collina, Kailah è costretta a schivare la carica di un Risvegliato armato di ascia. Per farlo salta un po' più in basso sul declivio, ma qualcosa va storto (6-6-6 di schivare): improvvisamente tutte le fonti di luce si spengono. Si spengono le torce, quelle a terra, quella in mano a Colin. Si spegne la luce magica tra le dita di Kailah e l'aura verde sul Risvegliato ferito che sta affrontando Gannor, più in basso. Tutto buio. Sven sente il braccialetto che vibra, un senso di angoscia stringe lo stomaco di Bohemond e Engelhaft, che sentono che sta accadendo qualcosa di spaventoso, simile al "lampo nero" che pochi giorni prima si era abbattuto su Angvard.

L'oscurità improvvisa rende enormemente più difficili tutti i combattimenti.

Colin si affianca a Sven cercando di aiutarlo, Engelhaft accorre in soccorso di Kailah, che è incalzata dal grosso Armigero con l'ascia.

Solo Annie continua a ferire il Risvegliato che ha davanti, che al contrario si limita a spintonarla, senza provare a ferirla. Annie inizia a mirare in testa contro la creatura, pur senza riuscire ad abbatterla, ma intanto la tiene bloccata più in alto, proteggendo le spalle dei compagni. Mentre ci combatte, si rende conto che il Risvegliato indossa un'armatura dell'esercito di Uryen. La giovane è l'unica che continua a riuscire a vedere qualcosa, mentre i suoi compagni combattono letteralmente alla cieca.

Incalzata dal Risvegliato con l'ascia, Kailah cerca di lanciare l'incantesimo **Luce**, ma non fa in tempo perchè viene colpita gravemente al braccio sinistro. Grida di dolore, mentre Engelhaft, accorso in suo aiuto, colpisce nel buio la sagoma della creatura, senza danneggiarla. L'armigero sembra però non lasciarsi distrarre da Engelhaft, e continua ad attaccare l'ormai indifesa Kailah. La ferisce nuovamente alla gamba, in profondità.

Anche Gannor, dopo aver finalmente abbattuto il Risvegliato luminescente, accorre in aiuto di Kailah ed Engelhaft.

La torcia di Colin

Finalmente, dopo lunghissimi attimi frenetici, Colin riesce ad accendere una torcia, e subito ne accende una seconda, brandendole entrambe.

Illumina Logan mentre, combattendo Generaal, attira anche l'attenzione dell'Armigero con lo stendardo (7-7-7 in attacco), che gli ferisce il braccio sinistro, fortunatamente in modo non grave.

Bohemond ne approfitta per colpire lo stesso Armigero alla gamba, piuttosto bene. Sven, ancora nel buio, continua a dover restare chiuso sulle difensive.

Subito dopo però Bohemond, nel tentativo di parare un attacco (3-3-3 in parata), viene colpito di striscio e infastidisce Logan, intralciandolo. Sul versante della collina, intanto, l'Armigero che stava massacrando Kailah si gira su Gannor. È un attimo, e gli infligge un violento colpo al ventre. Engelhaft continua ad attaccarlo, senza però scalfire la sua armatura.

Finalmente Kailah riesce a lanciare **Luce**, permettendo ai due compagni di vedere meglio l'avversario che stanno affrontando.

Gannor si chiude in difesa, mentre l'Armigero con l'ascia continua ad incalzarlo. Engelhaft a sua volta prova a colpire la creatura, senza esito.

Kailah inizia a strisciare sul mucchietto di detriti per avvicinarsi a Generaal, sul fianco. A fatica si fruga nelle tasche alla ricerca della fiala di **Planem** che si è portata dietro per le situazioni di emergenza.

Aiutato dalla luce di Colin, finalmente Sven è in grado di sferrare un colpo al suo avversario: il fendente va a segno e ferisce gravemente la creatura, che barcolla.

Anche Bohemond riesce a ferire l'Armigero con lo stendardo, mentre Logan è un po' più in difficoltà e si chiude in difesa.

Tentativo di ritirata

I tre Armigeri della prima linea sembrano propensi a fare un passo indietro per abbandonare il combattimento, sia pure rallentati dalla buchetta, ma Logan, Sven e Bohemond li incalzano.

Intanto sul fianco della collina Annie insiste nei tentativi di decapitazione del suo rivale, che non portano frutto, e Engelhaft continua a attaccare l'armigero con l'Ascia, che riesce sempre a pararlo.

L'Armigero, dopo aver ferito gravemente Kailah, è adesso concentrato su Gannor, al quale impartisce una nuova ascia al ventre, stavolta fortissima. Gannor stramazza al suolo privo di sensi.

Colin posa a terra le torce e prende lo stocco, affiancando Engelhaft nella lotta con l'Armigero con l'ascia. Insieme riescono a infliggergli molti danni al torace e al ventre.

Dalla sua posizione relativamente sopraelevata, Kailah inizia a mirare Generaal per tirargli addosso la fiala di Planem: l'Armigero sta infatti provando a ritirarsi, è uscito dalla buca. La ragazza lancia addosso a Generaal la fialetta, ma questi frapponne lo scudo e si gira verso la ragazza.

L'attacco di Generaal su Kailah è spaventosamente perfetto (0-0-0 in attacco). Il Risvegliato abbatte la sua spada sulla

ragazza, che si vede spacciata. Ma Logan, con uno scatto fulmineo, riesce a frapporre il suo scudo (8-8-8 in parata), che assorbe il colpo e si spezza.

Bohemond intanto ferisce sia pure di striscio il suo avversario con lo stendardo, costringendolo a restare lì, e anche Sven riesce a impartire una gran botta al suo avversario (8-8-8 di attacco), gli sfonda il braccio sinistro ma si rende conto che la sua spada si è scheggiata. Gravemente ferito, il Risvegliato riesce a buttarsi di sotto dal dirupo e scompare nella notte.

La caduta di Generaal

Sul fianco della collina l'Armigero con l'ascia si volta su Engelhaft, che è costretto a chiudersi in difesa, mentre Colin prova a ferirlo con lo stocco. Anche l'avversario di Annie riesce a oltrepassarla e raggiunge Engelhaft, stretto tra due avversari.

Kailah, atterrita, si rannicchia vicino a Gannor, illuminando gli avversari dei compagni.

Generaal si accanisce su Logan, che è adesso intralciato dai resti dello scudo. Lo colpisce, ma la brigantina fa il suo lavoro e evita che il Tenente sia ferito. Poco dopo Kailah lancia l'incantesimo **Potere Igneo** sul Planem, che inizia a infiammare lo scudo di Generaal, mentre sta arretrando.

Bohemond e Sven, insieme, riescono a spaccare l'elmo e eliminare l'Armigero con lo stendardo.

Logan incalza Generaal, ordinando a Bohemond e Sven di fare altrettanto. I tre scavalcano la buca e, insieme, aggrediscono il temibile armigero.

Generaal arretra, ma il fuoco sul suo scudo lo illumina a perfezione. Insieme, Bohemond, Sven e Logan riescono a ferirlo ripetutamente, nonostante le difese formidabili della creatura. Poco a poco Generaal si indebolisce, prima viene ferito al braccio destro, poi al ventre, poi alla testa, mentre il suo elmo si spacca. E' una lenta caduta.

Nel mentre più indietro, sul fianco della collina, Engelhaft è costretto in difesa, incalzato dai due Risvegliati. Finalmente, con un gran colpo, Annie riesce a staccare di netto la testa della creatura con cui ha a lungo combattuto. Anche Colin prova a colpire alla testa l'Armigero con l'ascia, ma non riesce.

Engelhaft di nuovo ha un solo avversario addosso, ed ha Annie e Colin al suo fianco per abatterlo, mentre Kailah lo illumina con la sua luce magica. Sembra fatta.

Ma ecco che l'Armigero solleva la sua ascia e sferra un violentissimo attacco rivolto al sacerdote, che non riesce in alcun modo a pararlo (2-2-2 in parata). Il colpo è spaventoso, sfonda il corpetto dell'armatura di Engelhaft e penetra in profondità nel suo ventre. Engelhaft è sospinto all'indietro e cade a terra come morto, in un mare di sangue, mentre Annie grida disperata e Kailah illumina la scena, atterrita.

Generaal cade proprio nello stesso istante, ripetutamente colpito dai tre guerrieri e infine decapitato da Bohemond.

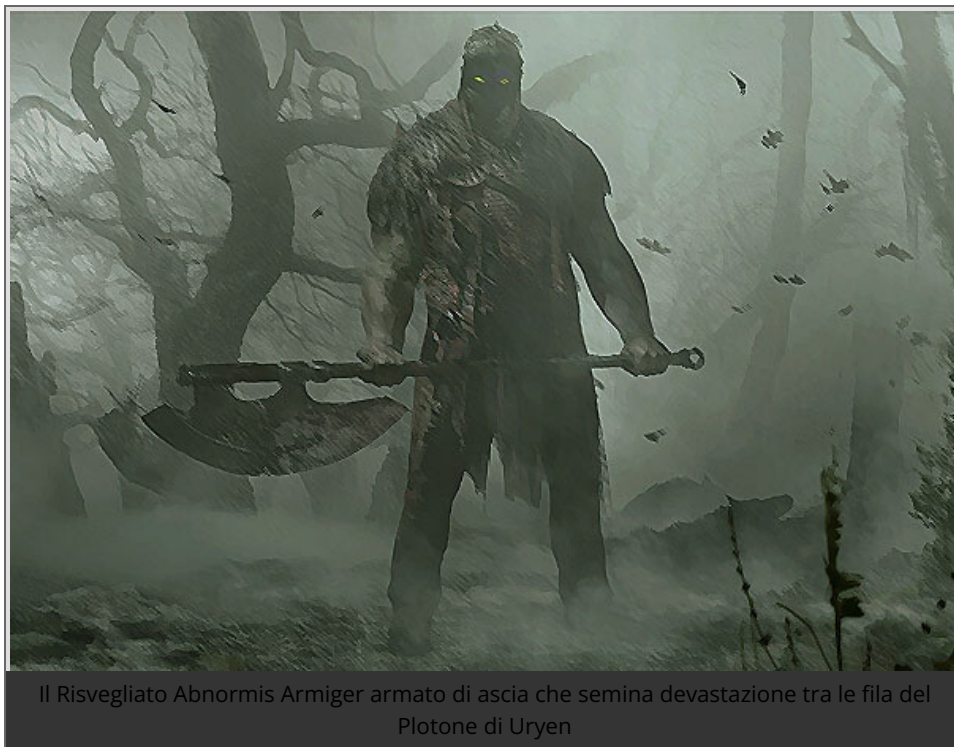
Ma non c'è tempo per esultare: le grida di Annie spingono i tre ad accorrere verso il fianco della collina.

Sono pochi metri, poca distanza da percorrere, ma nei pochi

istanti che servono loro per arrivare è Colin a dover sostenere gli attacchi feroci dell'Armigero con l'Ascia, che dopo aver ferito gravemente Kailah, steso Gannor e abbattuto Engelhaft, sfoga su di lui la sua furia.

Colin si chiude in difesa disperatamente, per miracolo riesce a schivare un colpo fortissimo al braccio destro... e finalmente ecco i compagni in soccorso, Bohemond, Sven.

Il tremendo avversario resiste come un toro ai ripetuti attacchi che gli piovono addosso da tutti i lati, ma infine è costretto a cadere, e viene infine decapitato da Bohemond.



Il Risvegliato Abnormis Armiger armato di ascia che semina devastazione tra le fila del Plotone di Uryen

Al termine del combattimento

I nostri riprendono fiato e si guardano intorno: tutto sangue, resti di Risvegliati, brandelli infetti. A terra Engelhaft e Gannor sono privi di sensi, entrambi in gravissime condizioni. Kailah tremante è seduta con la schiena al cumulo di pietra, non riesce a far altro che a illuminare la terribile scena. Del Plotone di Generaal solo un Armigero è riuscito a fuggire, ferito, buttandosi dalla scarpata. Gli altri sono stati tutti abbattuti. Ma a che prezzo.

Primo soccorso

"Bohemond, Sven, controllate il perimetro", ordina Logan. Poi si avvicina a Colin, che sta inginocchiato ai corpi di Engelhaft e Gannor.

"Chi dei due è messo peggio?"

"Credo Engelhaft, anche se con l'armatura non si vede bene..." risponde Colin.

"Kailah, illuminaci", ordina il Tenente, poi si inginocchia accanto al sacerdote e inizia a tagliargli l'armatura in modo da liberare la zona ferita. Nel mentre parla col ferito cercando di tenerlo cosciente, ma Engelhaft è svenuto e non risponde. Colin esamina lo squarcio sul corpo di Engelhaft e scuote il capo: "non posso spostarlo, finchè non suturo la ferita... altrimenti rischia di restarci. Accendetemi un fuoco, devo sterilizzare gli attrezzi e bollire delle bende..."

Annie si mette subito al lavoro, per aiutare Colin nella difficile stabilizzazione. Intanto Logan si avvicina a Gannor e libera anche la sua ferita.

"Coraggio, apri gli occhi, non dormire..." lo chiama. Gannor è parzialmente incosciente, ma reagisce più del sacerdote, si lamenta per il gran dolore che sente.

"Il tuo è un taglietto, rispetto a quello del prete", lo rassicura Logan. Poi dà una voce a Sven, "hai qualcosa da dar da bere a questo soldato?"

Sven si avvicina e porta la borraccia dove porta sempre un po' di buon liquore. Gannor fa un po' di resistenza ma Logan insiste per farlo bere e si adopera per farlo restare cosciente.

Conclusa la sutura della ferita di Engelhaft, Colin si dedica alle due ferite che ha Gannor. Logan gli porge una boccetta di vetro: "questa è roba seria, dovrebbero essere quattro dosi... cerca di dividerle tra tutti e due... è una tintura madre di achillacea e aglio"

Colin conosce il rimedio, che è di ottima qualità, piuttosto raro e costoso, e sa come adoperarlo, in modo da limitare il rischio che si diffondano infezioni.

Una volta curati i due feriti più gravi, Colin stabilizza anche le ferite al braccio e alla gamba di Kailah. Nel mentre il tentente le si avvicina: "che è successo Kailah con le torce? Avevi detto che non ci sarebbero stati problemi!"

Lei è mortificata. "E' successo qualcosa di molto strano, come se... un'altra forza magica contrastasse di proposito ogni mio sforzo per tenere le luci accese. E poi c'è stato quel momento di buio, simile al **lampo nero** che si è verificato la settimana scorsa ad Angvard... non ho potuto farci nulla"

Il gruppo si divide

"Questi stanotte non li possiamo spostare granchè, servirà un carro. Per le prossime ore possiamo ripararli in una grotta... poi un gruppo andrà a chiamare rinforzi alla locanda del Puma, con un carro, e gli altri resteranno qui a difendere il fortino", dice Logan.

Annie si fa avanti: "posso andare io, non sono stanca.... vedo bene al buio e i Risvegliati non mi attaccano"

"E i Kreepar?" mormora Kailah.

"Andiamo insieme, vengo con te", decide Logan.

Gannor e Engelhaft vengono trasportati in una grotta cieca non distante, un po' più in alto, sono accesi dei fuochi e tutti si preparano per una notte in bianco. Annie e Logan partono subito alla volta della Locanda del Puma.

Il sorgere dell'alba

Arriva finalmente l'alba del 14 agosto. Il cielo si apre, le nuvole si diradano e sorge il sole.

"Guardate, che cos'è quel fumo?" indica in lontananza Bohemond.

"E' la direzione del Sud... verso il Traunne.... Uryen... cosa sarà successo?" si chiede Kailah.

"Credo sia più vicino, sarà dalle parti del cimitero di Cantor, della motagna di King..." dice Sven, scrutando l'orizzonte.

"Dev'essere stato un incendio bello grosso per fare tutto quel fumo".

Colin si avvicina, stanco. "I feriti sembrano aver superato la nottata", dichiara. "Ho l'impressione che stiano reagendo bene alle cure".

Poco dopo Kailah ricorda ai compagni che uno dei Risvegliati del gruppo di Generaal indossava l'armatura dell'esercito di Uryen. "Capace che quel poveraccio era un amico nostro... bisognerebbe capire chi sia, se c'è modo di riconoscerlo..." Bohemond e Sven scendono con cautela dall'imboccatura della grotta ed esaminano le carcasse dei cinque Armigeri. Il primo che guardano è proprio Generaal. Con la luce del giorno si riconosce lo stemma di Ghaan ancora visibile sullo scudo bruciato. Sven guarda la spada del Risvegliato, prendendo per un attimo in considerazione l'ipotesi di sostituirla alla sua: si rende presto conto che l'arma è molto sciupata e non sarebbe uno scambio vantaggioso.

"Meglio la mia", dice.

"Potrebbe essere un cimelio del 23esimo" dice Bohemond, "la spada di Generaal"

Sven scrolla le spalle e la lascia lì.

Generaal è un Risvegliato particolare, similmente ad altri Abnormis il processo di decomposizione sembra che si sia arrestato e che qualcosa abbia preso a rigenerarsi, indurendo la pelle, scurendola e quasi inglobandovi l'armatura al suo interno. Anche gli altri hanno un fisico simile.

Il Risvegliato con l'armatura di Uryen è l'unico che non portava armi: il volto è irriconoscibile, anche perchè è stato decapitato e ripetutamente colpito lì la notte precedente.

I nostri lo perquisiscono alla ricerca di qualche indizio utile a risalire alla sua identità, e con grande sorpresa trovano, sotto l'armatura, una custodia di cuoio che contiene un voluminoso pacchetto di fogli di carta piegati in modo piuttosto insolito, coi margini delle pagine ripiegati verso l'interno: sembrerebbe un diario di viaggio.

Il diario di viaggio

Bohemond e Sven tornano dai compagni con quel che hanno trovato, e mentre Sven si mette di vedetta sull'imboccatura della grotta, Bohemond legge a voce alta il diario rinvenuto addosso al Risvegliato. E' una lettura lunga, che interessa tutti molto.

■ Il diario di viaggio di John Titor

Durante la lettura, Sven sente un nome che conosce, quello di tal Sergente Mathes.

"Io questo l'ho sentito nominare, mi ricordo!" dice ai compagni. "Era uno di quelli che faceva parte della prima spedizione oltre il Traunne, quella che fece Barun... all'epoca se ne parlò parecchio, visto che l'esercito perse in quell'occasione moltissimi effettivi... lui era uno di questi. Quindi l'autore del diario era un soldato scelto del suo plotone, accampato ad **Osterch**..."

La lettura tiene tutti impegnati per un po'. Alla fine Kailah, incuriosita dalla presenza di una pagina bianca e tuttavia numerata, chiede di poter esaminare il manoscritto.

"Che strano, avete visto questi taglietti?" dice poi indicando degli strani tagli a intervalli regolari lungo il bordo delle pagine. "Semberebbero fatti di proposito.... come un codice cifrato... il che spiegherebbe anche perchè i fogli erano piegati in questo modo, per tenere i tagli verso il centro e proteggerli, non farli rovinare"

"Sei in grado di decifrarlo?" le chiede Bohemond.

"Proprio no, servirebbe una chiave di lettura, che non ho" risponde Kailah. "Ma qualcuno dei nostri ce l'avrà sicuramente!"

Ritorno alla Locanda del Puma

Nel metre si scorge all'orizzonte un nutrito gruppo di persone in avvicinamento, con un carro. Sono Gideon, Garzone, altri 5 uomini della Locanda del Puma, Annie e Logan.

Sono bene organizzati, utilizzano una rete per caricare i feriti sul carro, e poi la riempiono di oggetti appartenuti ai Risvegliati, che forse si possono in qualche modo riutilizzare.

"Scusate, questo Risvegliato qui è dei nostri, ha l'armatura di Uryen..." indica Kailah.

"E allora? Ce lo dobbiamo portare appresso?" chiede un po' scocciato Garzone.

"Beh... non so... almeno seppellirlo decentemente..."

"Lo faremo presto, la prossima volta" interviene Gideon. "Adesso siamo un po' di fretta, poi tra qualche giorno torniamo e lo seppelliamo".

In fretta gli uomini del Puma caricano tutto sul carretto e sulla rete, e la carovana riparte per tornare nel giro di qualche ora al sicuro nella Locanda.

Durante il viaggio di ritorno Gideon cerca di tenere alti gli animi, ringrazia per l'uccisione di Generaal.

"Ce n'è scappato uno" ricorda Bohemond, "non si può abbassare la guardia"

"Sì, certo... ma uno lo staniamo e lo tiriamo giù, non vi preoccupate che ci pensiamo noi" risponde Gideon contento. "Il grosso del lavoro l'avete fatto! A proposito... quella Giada è pericolosa al tavolo da gioco, eh? Ieri sera mi ha fatto fuori 4 mani..."

"Allora si vede che non ci devi giocare a carte", risponde Sven. Gideon ridacchia e annuisce.

"Stasera organizziamo una festa in locanda, mi raccomando, queste vittorie sono importanti per il morale delle persone, dobbiamo cogliere l'occasione per festeggiare e dare coraggio a tutti", insiste Gideon. "E prepariamo carne di capriolo per cena!"

Riposo alla Locanda del Puma

Una volta al sicuro in locanda, Engelhaft e Gannor vengono alloggiati alla foresteria, dove le condizioni generali sono migliori. Colin si adopera per curarli, continua a medicarli e controllare la loro temperatura: le condizioni sembrano costanti, non ci sono segni di infezione per Engelhaft, mentre Gannor è febbricitante e privo di sensi.

"Posso darti il cambio io al loro capezzale" si offre Giada, così riesci a riposare qualche ora... non sono un medico ma qualche volta mi sono presa cura di persone ammalate..."

Colin la ringrazia e cerca di recuperare un po' le forze dopo la nottata estenuante.

Nel corso del pomeriggio il gruppo si riunisce nella stanza di Logan per fare il punto della situazione.

"Sono molto soddisfatta" dice Annie, "adesso ho avuto nuovamente conferma che i Risvegliati non mi attaccano, anche

quello che avevo davanti nello scontro ha fatto di tutto per non colpirmi. Mi sento forte... e poi c'è questo fatto nuovo, che mi rendo conto di vedere abbastanza bene anche con pochissima luce. Certo, quando è andata via del tutto pure io non ci ho visto più.... ma sicuramente la mia vista è migliorata negli ultimi tempi".

"A tal proposito", si inserisce Bohemond nel discorso, "è successo qualcosa di veramente strano ieri notte. Come se un evento soprannaturale fosse intervenuto a proteggere i nostri nemici... e sta succedendo sempre più spesso, non vi pare? Che ne pensate?"

Kailah annuisce. "Non so cosa fosse, ma già prima di quella specie di lampo nero... già prima sentivo una forza che potrei definire magica, o comunque affine alla magia, che contrastava tutti i miei tentativi di tenere acceso il fuoco. Un po' come se ci fosse un altro mago non distante e si adoperasse per spegnere i fuochi che io cercavo di alimentare... anche se il mago non c'era, ovviamente"

"E come fai a dirlo con certezza?" dice Sven. "Io ho sentito il bracciale che vibrava... magari c'era Mirai in una di quelle grotte, ed era lei a spegnere i fuochi"

"Non penso, l'avrei percepita" dice Kailah, "e poi se Mirai fosse stata lì probabilmente non si sarebbe limitata a spegnere qualche torcia, avrebbe potuto influire in modo molto più netto sull'esito dello scontro"

"E se avesse preferito limitarsi a quello?" chiede Sven. "In fondo anche altre volte ha preferito non attaccarci direttamente... quella donna è..."

"Donna?" scuote il capo Bohemond. "Altro che donna, è un demone"

"Io l'ho vista solo una volta, ed era una donna. Anche piuttosto carina..." commenta Sven.

"Aveva le antenne!" insiste Bohemond.

Sven scuote le spalle. "Io le antenne non le ho viste".

"Comunque io non credo che fosse lì", torna a dire Kailah. "Ma magari ha fatto qualcosa a quei Risvegliati, o lei o qualcosa di simile... o forse è proprio qualcosa di malsano in questa terra che interviene a difendere le proprie creature più oscure..."

"Anche in altre occasioni abbiamo letto o sentito parlare di fenomeni simili", ricorda Bohemond. "Ad esempio nella [Mappa del Problema](#) si parla della nebbia innaturale intorno alla Sacra..."

La discussione prosegue un po', poi viene mostrato a Logan il diario ritrovato sul corpo del Risvegliato con le insegne di Uryen.

"Bella storia", commenta il Tenente al termine della lettura. "Io all'epoca non ero in zona, ero già lontano... sembra comunque collegato a molte informazioni che ci sono arrivate dopo".

"Tu Logan conosci questo plotone di Mathes?"

"Sì, l'ho sentito nominare. Era uno della vecchia guardia..."

"E il reparto speciale di Ghaan? Questo Sergente Manuel?"

Logan scuote il capo. "No, per tutta la Guerra delle Lande non se n'è mai parlato. All'epoca Ghaan era un reparto dell'esercito di Feith... credo che General e i suoi arrivino da lì, mi sembra che avessero armature di quel periodo. Ma questo Manuel non l'ho mai sentito nominare".

"E questo codice lo sai leggere?" gli chiede Kailah.

"Al, il [cifrario di Treize!](#)" commenta Logan. "Questo soldato doveva essere molto fidato se gli è stato insegnato... o forse i suoi superiori non erano bravi a leggere e scrivere... comunque sì, so come funziona il cifrario, ma mancano dei numeri. Ogni pagina nasconde dei numeri, una combinazione particolare data dal numero dei tagli e dal numero della pagina stessa. Per fortuna sembra che le pagine ci siano tutte... anche la pagina bianca probabilmente importa solo per il discorso dei numeri. Purtroppo è necessaria una chiave, quindi per leggerlo l'unica speranza sarebbe che qualcuno di quelli sia sopravvissuto..."

"E Barun non saprebbe decifrarlo?" chiede Kailah.

"Sì, probabilmente Barun sì" risponde Logan. "Le chiavi vengono date a un numero molto limitato di persone, quando si decide di fare un cifrario vuol dire che l'informazione che si vuol dare è molto importante... magari è un'informazione vecchia, ma sarebbe il caso lo stesso di capire cosa c'è scritto".

"Potremmo portare questi fogli ad Angvard e ritornare qui, così da affidare tutto a Vonner", suggerisce Colin. "Tanto coi feriti non ci potremmo comunque muovere nel giro di pochi giorni..."

"Buona idea", sono tutti d'accordo.

"Ad Angvard non serve che venga pure io, tanto con Vonner non ci posso parlare... rischio solo che qualcuno mi riconosca e sorgano casini. Andate voi, Bohemond, Sven e Annie, io resto coi feriti".

"Partiamo domattina allora" dice Bohemond.

"Sì, e mettete il diario nelle mani di Vonner", dice Logan.

Nel mentre Giada bussa alla porta.

"Colin, devi venire subito, c'è Gannor che non sta bene".

In effetti Colin accorre al capezzale del malato, che è febbricitante, quasi delirante, si agita molto: Garzone l'ha dovuto legare al letto per timore che si ferisse da solo, che agitandosi riaprisse le ferite.

"Ho un rimedio che potremmo tentare per la sua infezione", propone poi Garzone, "lo usiamo per le infezioni da Kreepar, non so bene cosa ci sia dentro, ce l'ha dato un mercante della Rocca di Horen..."

Colin è restio a dare a Gannor un rimedio di cui non conosce la composizione, ma le sue condizioni appaiono talmente critiche da spingerlo a tentare. Anche Annie lo aiuta, è molto sollecita nel prendersi cura di Gannor e preoccupata per lui.

La sera viene organizzata la cena nella sala comune della Locanda del Puma, dove gli eroi della spedizione contro Generala raccontano a tutti del risultato ottenuto, enfatizzandone gli aspetti avventurosi e positivi. Sven, Giada e Bohemond soprattutto tengono banco, gli animi sono allegri e il cibo insolitamente abbondante e di buona qualità. Durante la notte Colin continua a vegliare i feriti e si rende conto che mentre Engelhaft, sia pure lentamente, sta iniziando a migliorare, l'infezione di Gannor non accenna a regredire, e il giovane è scosso dalla febbre, tossisce sangue... le sue condizioni si aggravano ancora.

Spedizione ad Angvard

Al mattino del 15 agosto Bohemond, Sven e Annie si preparano per partire alla volta di Angvard con il diario. Colin fornisce loro una lista di medicinali ed equipaggiamento medico vario da prendere alla bottega di Lucy, da riportare.

"Che scusa diamo a Gideon per questa spedizione?" chiede Bohemond.

"Che mi serve questo materiale medico" risponde Colin deciso.

"Farete tappa stanotte alla fattoria abbandonata dove abbiamo trovato Pjotr e il suo cognato", dice Logan. "Per la strada, adesso Gideon e alcuni dei suoi vi accompagnano fino alla torretta bassa, così non rischiate di perdere la strada. La torretta resterà presidiata così al ritorno avrete qualcuno che vi riporterà su"

Al termine dei saluti, i tre si incamminano, scortati da Gideon e dai suoi.

Arrivati al punto di salutarsi, nei pressi della torretta, Gideon chiede un favore ai tre soldati.

"Vi posso affidare un carico? Devo fare una consegna..."

"Ci rallenta?" chiede Bohemond.

"Ma no, non è niente di che" dice Gideon.

"Di quanta roba stiamo parlando?" chiede Sven.

"Sono queste due sacche, non è pesante, vedete?"

Si tratta di due sacche che contengono qualcosa di rigido ma non pesante, al tatto sembrerebbero armature o simile.

"Dove deve andare sta roba?" chiede Bohemond.

"C'è una locanda, al primo livello. Lo dite all'oste, il pacco che aspettate dalla locanda del puma...." dice Gideon.

"Va bene dai, lo famo..." dice Bohemond.

"Vedi la mia spada? Si è intaccata. Facciamo a cambio, dammene un'altra... col filo..." chiede Sven.

"Del resto un'arma spuntata... per difendere questa merce... è meno efficace" dice Bohemond.

Gideon va a parlare da uno dei suoi, e torna con un'altra spada funzionante.

"Quando torno rifacciamo a cambio" dice Sven.

"Nell'eventualità spiacevole non riusciste a consegnare il carico, dovete dare questo" e gli dà una lettera al posto del carico. "Se lo consegnate mi fate tornare la lettera. Che belli questi scambi virtuosi, vedete, così funziona tutto, ci aiutiamo a vicenda... chi non paga il soggiorno in locanda..." dice Gideon.

"... chi toglie di turno Generala e i suoi Risvegliati..." ribadisce Bohemond.

"Sì, e chi si prende cura dei feriti... insomma, siamo amici, ci aiutiamo a vicenda, è proprio una collaborazione virtuosa e amichevole" insiste Gideon.

I tre pigliano tutto e partono.

A sera arrivano al cascinale e si dilettono ad aprire i sacchi: contengono quel che sembrano carapaci semilavorati, pezzi di kreenpar, e altro materiale simile a componenti di armature.

"Chissà che ci fanno, come li assemblano..." commenta Sven incuriosito.

"Armature di scaglie di Kreenpar, sarebbe interessante vederne una montata" annuisce Bohemond.

E la notte passa tranquilla.

Chiacchierata tra Kailah e Giada

Nel frattempo alla Locanda del Puma Kailah fa qualche domanda a Giada sul Soldato Scelto Titor, visto che a quanto risulterebbe dal diario lui l'avrebbe conosciuta.

"John, sì... me lo ricordo, è morto?"

"Sì. Che tipo era?"

"Molto più grande di me, almeno 40 anni... un tipo silenzioso, uno dei tanti che vengono a parlare con noi ma... stava comunque sulle sue... era uno di quelli che un pochino ti disprezza pure. Viene, paga, fa quel che deve fare... ma senza nessun interesse a comunicare, a legare..."

"Aveva capacità particolari?"

"Non credo fosse un gran soldato, era stato arruolato con la leva del Barone..."

"Non sai cosa faceva prima?" chiede Kailah.

"Mi pare che lavorasse alla locanda... dello Squalo... lo vedevo spesso lì... sapeva scrivere, lavorava lì... forse era un cartografo, o qualcosa del genere, magari se lo portavano dietro per questo..." dice Giada.

"La locanda del padre di Ali?" dice Kailah.

"Sì. Il plotone suo era tutto di gente un po' grande, di vecchi... credo che siano morti tutti, è un bel po' che non vedo nessuno di loro... a parte... mmmm... forse uno è ancora vivo... ma mi sa che sta agli arresti..."

"Ah! Ma io l'ho conosciuto mi sa, si chiamava Proutzo..." dice Kailah.

"Sì, proprio lui... l'ho conosciuto pure io", risponde Giada.

L'entrata ad Angvard

A metà giornata del 16 agosto, ormai non distanti dalla Rocca di Horen, Sven, Bohemond e Annie vengono intercettati da un plotone di soldati di Angvard, capitanati da Rak Jim.

"Ah, siete tornati per il processo!" dice Rak Jim, soddisfatti.

"Veramente no..." dice Bohemond.

"E invece sì, sarete sicuramente chiamati a testimoniare..." dice il Nano. "Anzi, se ve lo chiedono ditelo, che siete venuti apposta.". Poi commenta "lo sapevo che c'era qualcosa sotto, eravate troppo bravi... mentre a me sono restate le scartine. Ma nessun rancore, avete fatto il vostro dovere" dice Rak Jim.

Rak Jim chiede le ragioni del ritorno, Bohemond spiega che ha dei compagni feriti, più su a Nord.

"Questi risvegliati avevano le asce..." dice Bohemond

"Erano nani!" esclama Rak Jim.

"No... erano piuttosto grossi..."

"Eh, lo so, non l'ho ancora visto un Nano Risvegliato", commenta Rak Jim. "Quando sarà il momento, spero anche io di morire con un'ascia in pancia, non c'è arma più nobile"

Lungo la strada il Nano aggiorna poi i tre soldati sugli sviluppi nel processo a Derek Jens.

"Procedono le trattative con la rocca di Horen", spiega il Nano, "ma prima bisogna sbrogliare la formalità del processo, sarà formulata a breve una condanna a morte... quanto a Crystal, si beccherà un cazzatone. D'altronde pure lei se lo merita, con le porcherie che faceva... stiamo proprio alla frutta se si affida il comando a una così. Dovrebbe sposarsi, mettere su famiglia e togliersi dai piedi"

"E dove lo trova uno?" chiede Bohemond. "Sta senza un braccio"

"E con tutti quelli che ci stanno senza una gamba! Lo trova sì. Che solo io mi devo beccare gli scarti?" commenta il Nano indicando il suo Plotone, composto da soldati dall'aria piuttosto raccogliaticcia. Bohemond non può far altro che dargli ragione.

Il gruppo raggiunge la città di Angvard e, grazie alla presenza di Rak Jim, passa il posto di guardia senza ricevere controlli né ispezioni. Subito i tre, salutato il Nano, si dirigono alla locanda dove devono lasciare il carico di Gideon: hanno interesse a liberarsene il prima possibile.

Trafficanti di carapaci

Prima di entrare in locanda, Bohemond si raccomanda ai compagni.

"Qui dentro ci staranno soldati di Acab, quindi profilo basso..."

"Vabbe', li meniamo!" sorride Sven.

"No, lasciamo perdere, meglio se non ci inquadrano come soldati di Uryen"

"E come è possibile? Ci inquadrano sicuro come soldati di Uryen, abbiamo combattuto insieme al torneo!"

"Quella era un'occasione per socializzare" ricorda Bohemond, "per stabilire un clima di amichevole competizione..."

I tre entrano in locanda e si presentano all'oste. Lui subito li riconosce.

"Ah, mi ricordo di voi, siete quelli che hanno preso le sveglie a una certa..." commenta.

"Non siamo qui per quello, siamo qui per..." dice Bohemond, e posa i sacchi sul bancone.

"Il minimo che vi posso fa' è offrirvi la birra" dice l'Oste. "Gli altri?"

"Non lo so, quando ce n'è" dice Bohemond.

"Senti ma..." dice Sven, "qualche prodotto finito? Per curiosità... per vedere..."

"Prodotti finiti c'è un accordo, non li possiamo vendere, ma si rispediscono"

"Ma funzionano?" chiede Bohemond.

"Pare di sì. La curiosità è una bella cosa e io te la soddisfo... al tempo stesso io ho da mandare qualcosa su, e non è roba di sto genere, ve lo dico subito, devo mandare su una cosa che non deve essere controllata. A voi vi vedo ammanicati. Sbaglio? Uscite, nessun problema. E' così?"

"Abbastanza. Ma di che si tratta?" chiede Bohemond. "Non dovrebbero controllarci, ma se ci controllano?"

"Dite che non è vostra"

"Di solito non funziona. Pure quando siamo noi di guardia non funziona così"

"Se te la trovano gli dici "tu sta zitto e mezza è tua"". dice l'oste. "Io vi pago, è un affare che fa contenti tutti, e come prova della mia buona fede ti soddisfo la curiosità"

"Dobbiamo avere un'idea di che andiamo a portare" dice Bohemond.

"Niente di terribile, sono sostanze che..." dice l'Oste. "Se ti fermano... fanno le domande... che cazzo so' ste erbe... voi dite che non ne sapete niente, che è cicoria".

"E dovrebbero andare alla Locanda del Puma?"

"Certo, la Locanda del Puma smista tutto" dice l'oste. "Vi do due argenti"

"Siamo in tre... due argenti si divide male" dice Sven.

"E te faccio vede' la cosetta... quella è unica..."

"E quanta roba dovrebbe essere?" si informa Bohemond.

"Possiamo dire che so' le medicine che dobbiamo prendere" suggerisce Sven.

"Un sacco. Io non le chiamerei medicine... sennò poi uno fa confusione... sono un po' il contrario delle medicine..." dice l'Oste.

Annie dice "Non lo possiamo chiaramente fare, è chiaramente una cosa di contrabbando..."

"Annie, bravissima, continua così, fai la difficile" le sussurra Sven.

"Ma io dico davvero, non dobbiamo farlo, è rischiosissimo..." insiste Annie.

"Ma tranquilla..." insiste l'oste, "è facilissimo. Uno è un fumo urticante, dà fastidio se lo respiri, se ti va negli occhi"

"L'altro è un fumo che non ti dà fastidio" dice Sven scherzando.

"A piccole dosi ti stordisce, a grandi dosi muori. Ma non è fumo, sono funghetti" dice l'Oste.

"Come tutte le cose se esageri ti fa male" scherza Sven.

"Più ci penso e più mi pare una stronzata" dice Bohemond.

"Ma tre argenti..." dice Sven.

"Io non lo voglio..." dice ANnie.

"Perfetto, due argenti" dice l'oste, e li mette subito sul bancone.

Bohemond e Sven discutono tra loro sul dafarsi, Sven spinge per prendere l'incarico, Bohemond non è convinto. L'oste torna con due sacchetti, soddisfatto.

"Lavoretto facile... che ti frega" sussurra Sven.

"Vabbe" sospira Bohemond.

"Con tanti cari saluti, glie lo dai a Gideon... perfetto".

Escono dalla locanda.

Annie è scandalizzata: "vi rendete conto del livello di questa conversazione?"

"Questa guerra si vincerà anche con soldati così, bisogna ammetterlo" commenta Bohemond.

"Siamo sotto shock Annie, con tutto quello che è successo..." scherza Sven.

"Ma lo direte a Logan?" chiede Annie

"Adesso questa cosa la diciamo proprio a Vonner" dice Bohemond. "Lo diciamo a Vonner, se noi ci accreditiamo, un domani il prossimo pacco con roba seria riusciamo a sequestrarlo, capire dove va, fare il culo a quello che lo prende..."

Annie ascolta, interessata, e annuisce.

"Se lo diciamo al tenente Vonner va bene", Annie si tranquillizza.

L'armatura di scaglie di Kreepar

Sven vuole vedere l'armatura, dice ai compagni di tornare dentro e scendono tutti nel sottoscala insieme all'Oste. Lui mostra loro un corpetto particolare: i semilavorati sono usati come parte superiore del cuoio, al posto del metallo: il risultato è un'armatura di scaglie.

"Questa è un'idea che stiamo cercando di perfezionare, ci sono tre artigiani in competizione per capire come ottimizzarla... in pratica è una tecnologia che viene assemblata proprio alla Locanda del Puma, da quelle parti. Costa molto caro ma ci sta un mercato... che si sta creando".

Bohemond chiede che vantaggi abbia questa armatura. L'Oste mostra un manichino con un'armatura simile già montata, anche se meno rifinita.

"Vedi quella?" dice l'Oste. "Prova a dargli un colpo".

Bohemond tira una spadata al manichino, sembra resistere bene. E' leggera ma poco flessibile, un po' voluminosa.

"E' poco meno di un'armatura di piastre, ma molto più leggera" dice l'Oste.

Prima di salutarsi, l'Oste ricorda che chiaramente il pacco deve arrivare alla Locanda del Ponte. E' stato fatto l'accordo davanti a testimoni, non dev'essere fregato, non ci devono essere imbrogli. "Se viene sequestrato lo verrò a sapere, purtroppo sono cose che possono succedere. Ma se non viene sequestrato... lo dovete portare a destinazione"

"Certamente" lo rassicura Sven.

Appena fuori Annie sorride: "mica lo sa che adesso andiamo dritti da Vonner..."

Sven e Bohemond si guardano.

"Ora si va dritti da Vonner" dice Bohemond.

"Questa cosa mi spiazza un po'" dice Sven. "Di solito i superiori non le vogliono sapere queste cose..."

"Serve un ombrello militare che copra l'operazione, una pezza d'appoggio..."

"Non sono d'accordo" dice Sven.

"Non se ne esce, eh. Abbiamo pure la testimonianza al processo con la tossica... e noi col sacco di droghe..." dice Bohemond. "Andiamo da Vonner e sentiamo che ne pensa lui di tutta questa storia".

E così vanno all'accampamento dell'Esercito di Uryen per chiedere udienza al Tenente Vonner. Vengono accompagnati lì nel giro di pochi minuti.

Il morale sembra piuttosto alto all'accampamento, i soldati sembrano di buon umore.

Alla tenda di Vonner

Annie, Bohemond e Sven vengono ammessi alla tenda di Vonner. Il Tenente chiede loro quali notizie portino, e Bohemond gli porge il **diario di John Titor**, raccontandogli le circostanze del ritrovamento.

Vonner osserva l'incartamento e ne studia il cifrario. "La buona sorte ci ha riportato questo documento... e magari contiene qualche informazione ancora utile... è veramente una fortuna che uno di questa spedizione sia sopravvissuto... speriamo che possa decifrarlo. Mi occuperò di farlo arrivare il prima possibile alla Rocca di Tramontana", commenta Vonner.

"Pure noi abbiamo delle notizie che vi farà piacere sapere" prosegue il Tenente. "A seguito di un'operazione molto

complessa che si è svolta nella notte tra il 13 e il 14, è stato sconfitto il Risvegliato Abnormis che infestava la collina di **Cantor**" continua Vonner, raccontando lo svolgimento dell'attacco. "Sono morti molti soldati ma pensiamo che ne sia valsa la pena. La creatura è stata sconfitta e la sua testa enorme adesso è affissa all'interno della Rocca di Tramontana". Dopodichè Vonner chiama un tizio, gli dice alcune cose e questo annuisce. "E' con voi una certa Kailah?", e il tizio arriva dopo poco con una lettera. "Dicono che è urgente".

"Glìe la consegneremo una volta tornati dove si trova" dice Bohemond.

Vonner dice poi che spera che entro una quindicina di giorni sarà in grado di avere notizie sul messaggio di Titor, e a seconda del contenuto si valuterà il dafarsi.

"C'è un'altra cosa" spiega Bohemond. "Nel corso della nostra spedizione abbiamo stretto contatti coi gestori della **Locanda del Puma**. In qualche modo li abbiamo aiutati a ripulire i dintorni della locanda e questo ha creato un buon rapporto di collaborazione, a fronte del quale Gideon ci ha chiesto un favore ulteriore. Una consegna di merce..."

"Contrabbando" dice Vonner.

Bohemond annuisce. "Sono materiali grezzi e semilavorati strumentali alla produzione di armature di Kreepar".

"Ho sentito parlare di questa stronzata, nulla di cui ci dobbiamo preoccupare. Se può servire a far perdere un po' di tempo a un po' di perdigiorno è un'ottima cosa"

"Le persone a cui abbiamo portato quel materiale ci hanno chiesto di fare corrieri di ritorno" continua Bohemond.

Vonner annuisce, conosce il meccanismo.

"Si tratta di erbe tossiche e funghi velenosi. Non crediamo che Gideon ne faccia un uso per sè ma li userà come merce di scambio... li abbiamo qua"

"Avete detto che li portate... ma sarebbe meglio non portarli, prima o poi arrivano sicuro ai nostri nemici", dice il Tenente. "Non è che i nostri nemici siano nuovi all'uso di certe sostanze... non mi fa impazzire che continuiamo a foraggiarli. Sto pensando se... diciamo che potremo forse, con l'aiuto di un paio di persone... quanto tempo restate qua? Passate domani a quest'ora, faccio in modo di sostituire questo materiale e trovarne altro simile ma innocuo".

Tutti d'accordo, anche Annie è soddisfatta.

I tre riposano nel campo di Uryen.

Il processo contro Daryl Jens

La mattina seguente, 17 agosto, Bohemond e Sven vanno a prestare testimonianza nel processo di **Daryl Jens**.

Il processo avviene non distante dal campo di addestramento di Angvard ed è un processo militare, aperto al pubblico. C'è molta gente che vorrebbe assistere e alcuni restano fuori, perchè non c'è posto. Bohemond e Sven, in quanto testimoni, vengono fatti entrare.

Tra gli imputati, sia pure a titolo diverso, ci sono sia **Crystal** che **Daryl Jens**, insieme ad altre persone. Sono presenti in uno scranno gli anziani di Angvard e il Dominus. Molte alte cariche di Angvard sono presenti, come pure **Tara Horen** e **Plank**.

Crystal depone brevemente, lei è accusata di aver fatto dei commerci di ordine personale durante l'esercizio delle sue funzioni. Lei ammette questa cosa e si giustifica per via della dipendenza di alcuni medicinali sedativi che le servono da quando è stata ferita, ormai introvabili nei canali più regolari. Di questo aveva informato Yara ed è quindi fuori dalle accuse legate alla lettera e al resto.

Jens invece è accusato di alto tradimento e insubordinazione, per aver tentato di far ricadere la colpa sul suo ufficiale superiore. A Jens vengono fatte delle domande di rito. Emergono alcune informazioni: la famiglia di Jens è di Feith, lui ha perso tutta la famiglia allo scoppio dell'epidemia. E' convinto che l'epidemia sia stata portata dal Duca Bianco.

Jens parla un po' poi viene fatto tacere, perchè si ribella la gente presente.

"La guerra delle lande è stata inutile, legata alla bramosia di un Conte che volle farsi Duca... " dice Jens. "Esistono testimoni oculari di vari fatti, che sono stati uccisi dopo la guerra, rimane solo la versione dei fatti decisa dai vincitori. Io ho scelto di restare nell'esercito di Angvard sperando che si volesse scoprire la verità e non nasconderla dietro un muro di omertà e propaganda. La guerra con Ghaan non è come ve la raccontano, potrebbe anche finire domani se solo volessero... loro hanno persone che possono fermare l'infezione... le ho viste io, l'ha viste anche Crystal, fatele giurare questo..."

La testimonianza di Jens viene interrotta a questo punto per sollevazione popolare.

Sono chiamati Sven e Bohemond a testimoniare. Vengono fatte loro alcune domande sui fatti a cui hanno assistito. Loro riferiscono con precisione quel che ricordano. I giudici chiedono a Sven se parli per nome di tutto il suo gruppo e lui risponde di sì.

Le domande sono strutturate in modo tale da mettere in luce completamente la colpevolezza di Jens. Il verdetto è molto probabile che sarà di condanna assoluta per Jens e assoluzione di Crystal.

Sven e Bohemond escono dalla sala al momento della chiusura della seduta, e rimandata al giorno successivo.

Pomeriggio ad Angvard

Bohemond e Sven vanno da Lucy a chiedere i medicinali per Engelhaft e Gannor, dandole il fogliettino di Colin.

"Sono per Colin?" chiede Lucy.

"Non proprio per lui, lui è il medico curante" risponde Bohemond.

Lei porta le erbetto e le avvolge in un bel fazzolettino ricamato da dare a Colin. Il costo delle erbe è di 2 SiA.

Assolto questo adempimento, i due tornano da Vonner la sera.

"Ho le vostre erbe. Non sono proprio uguali uguali ma dovrebbero passare eventuali controlli di qualcuno che poi va a riferire", dice Vonner e porge il sacchetto.

Sven si informa se ci sia il rischio dei controlli alle porte.

"E' regolare che uscite senza problemi" risponde Vonner.

Poi, una volta fuori dalla locanda, Sven dice a Bohemond di aprire il fagottino di Lucy per vedere se ci sono bigliettini...

"Ho capito ma sono cazzi suoi se ci sono bigliettini" risponde Bohemond. "O ci mettiamo il biglietto finto noi.... ma non si può fare"

"Stavo pensando, visto che abbiamo la valigia diplomatica" dice Sven, "ci potremmo mettere dentro di tutto".

"Ma a che pro?" chiede Bohemond. "Vorresti fare un investimento, comprare qui e vendere con ricarico alla locanda del Puma?"

"Qualcosa che gli serve ma che non sia un problema militare..." dice Sven. "E' un'occasione irripetibile... peccato, niente"

Spedizione dall'armaiolo

18 agosto mattina.

Bohemond va da Rock a chiedergli della spada ricavata dalle daghe di Joad Kempf.

"Questa in gran parte l'ho fatta io. Mi dirai se ho imparato abbastanza bene il suo mestiere, per ora mi par e che funzioni. Per le parti più difficili mi sono fatto aiutare dal mio maestro".

Bohemond ringrazia, paga (5 SiA + la spada vecchia) e se ne va.

"Poco decorata" commenta Sven una volta fuori. "Io avrei fatto qualche fregio in più".

Annie è incuriosita e affascinata dalla spada fatta da Rock.

"Senti ma la lettera per Kailah" dice Sven, "chiaramente non possiamo leggerla, ma quello che c'è scritto, l'intestazione... per sapere da parte di chi..."

Bohemond se la tiene ben stretta. "All'esterno non c'è scritto nulla, è in un astuccio".

Ritorno alla Locanda del Puma

Annie, Bohemond e Sven si mettono in viaggio per la Locanda del Puma.

Il percorso a piedi impone un giro per evitare le zone più battute dai Kreepar. A un certo punto da dietro vedono un gruppetto di soldati con alcuni soldati, e si incontrano. Tra loro c'è anche il Tenente Alman. Saluta i tre, chiede loro dove siano diretti.

"Alla locanda del Puma"

"Anche io devo parlare con il boss della locanda del puma, a questo punto facciamo la strada insieme" dice Alman. "E' probabile che ci sia un incontro diplomatico perchè c'è un ufficiale di Ghaan che ha accettato un incontro, che si terrà alla Locanda del Puma, che è considerato territorio neutro"

"Uomo o donna?" chiede Sven.

"Credo uomo", risponde Alman.

Notte tranquilla a metà strada, insieme ai 12 soldati di Angvard che montano le tende e fanno un accampamento.

Il mattino seguente, 19 agosto, ripartono verso la Locanda del Puma.

A un certo punto raggiungono la zona degli spaventapasseri, dove arriva l'uomo di Gideon, che si stupisce di quanta gente sia. Poi riconosce i due gruppi, manifesta grande rispetto con Alman.

Tutti arrivano alla strada per la Locanda del Puma, è tutto tranquillo.

Salgono e sono accolti da Gideon, che non fa arrivare la truppa fino in cima.

"Come forse avrete immaginato, ieri sono arrivati...."

Intanto....

Attesa alla Locanda del Puma

Kailah, Colin, Engelhaft e Gannor sono alla Locanda del Puma. 15 agosto.

Colin si occupa dei feriti.

Giada si occupa di vegliare i feriti, per assisterli nelle loro necessità.

Colin chiede a Garzone aiuto per recuperare i vari ingredienti alchemici richiesti da Luger. In particolare domanda dell'artemisia nera, ma lui Garzone risponde che bisogna andare molto a Nord per trovarla.

"Per la mustela ci penso io, te la prendiamo senza problemi" dice Garzone. "Io te la porto e tu la cucini?"

"No, mi serve viva, da spedire ad Angvard" dice Colin.

"Non è semplice, spedire un animale vivo è costoso... perchè deve arrivare vivo" dice Garzone. "Non abbiamo molti carri... i cavalli attirano i kreepar"

Per quanto riguarda le erbe, Garzone scuote il capo. "Quello che c'è di utile lo prendiamo tutto noi, te lo possiamo vendere... ma non pensare che troverai qualcosa in questa collina che non fa manco in tempo a crescere l'erba che già ce la siamo presa".

Si accordano per farle acquistare insieme con Logan, le erbette, insieme al conto della permanenza alla locanda.

Poi Colin vuole provare, con i resti di Kreepar scolopendra, dei testi con gli acidi di Luger per capire come reagiscono. Si fa dare degli scarti di Kreepar da Garzone e studia i vari livelli di penetrazione dei diversi acidi..

Il 16 sera Gideon dice che l'indomani incontrerà delle persone che potrebbero entrare in conflitto con noi. "Ci sono dei soldati di Ghaan che io andrò a prendere e porterò qui, per un incontro che avverrà tra un paio di giorni in questo luogo neutro. E' buono per entrambi che non vi incontriate, quindi avrò bisogno delle vostre stanze e vi chiederò di non farvi vedere per un po' di tempo.... ma anche loro sanno che qui sono tutti benvenuti".

Gideon spiega che non bisogna fare nulla, niente tentativi per avvicinarsi, niente tentativi di ficcare il naso.

Il 17 Gideon non si fa vedere.

Colin porta a Kailah degli stecchetti per fare la gabbietta per la Mustela.

Logan chiede a Giada di ronzare intorno ai soldati di Ghaan per ottenere qualche informazione. Lei è ben felice di acconsentire e di rendersi utile.

Kailah approfitta per dire a Colin e Logan che vuole che Titor venga seppellito.

"Non possiamo lasciarlo lì insepolto", insiste. "O ci assicuriamo che Gideon abbia fatto quel che dice, oppure lo facciamo quando ripartiamo".

Logan dice che forse tirano giù i corpi in un crepaccio, e probabilmente sarà difficile recuperarlo.

Kailah è molto amareggiata.

"Io penso che se gli dedichi una tomba o qualsiasi cosa di ricordo, il fatto che ci sia il corpo o non ci sia... va bene lo stesso..." dice Logan. "Dice mio zio che le tombe servono per gli uomini..."

Il 18 arriva il Plotone di Ghaan. Nessuno li vede tranne Giada. Sembra che Gideon sappia almeno di nome chi è Giada, anche se fa finta di non saperlo. Ci dev'essere un accordo silenzioso tra Gideon e Logan, perché Gideon non fa una piega quando Giada resta alla locanda, a differenza degli altri compagni di Logan.

I gruppi si riuniscono

Il 19, in giornata, arriva il gruppo. Si riempie tutta la locanda: arriva il Plotone di Angvard più Annie, Bohemond e Sven. Le condizioni di Gannor e Engelhaft stanno letamente migliorando.

Vengono date le medicine a Colin, che subito le utilizza con i feriti.

Gideon disarmava tutti per garantire l'incolumità di tutti.

Il problema delle erbe

Una volta in privato, Sven e Bohemond raccontano la faccenda delle erbe a Logan.

Logan è preoccupato. "Potrebbero accorgersene, questi vendono le erbe, se ne intendono"

"Non lo metto in dubbio ma io che ne so?"

"Vediamo che succede, ci voglio stare pure io" dice Logan.

"L'alternativa è fare finta di niente, dire a Bombolo che ci hanno requisito il sacco" dice Sven.

"Ma si può dare un'occhiata a questi sacchi?" chiede Colin.

Dentro ci dovevano stare dei funghi tossici e erbe simili a quelle che fumava crystal. Solo che ce ne stanno poche, mescolate a roba che è palesemente diversa.

Colin suggerisce di non consegnare.

Bohemond dice "possiamo dare due corone d'argento a Bombolo e gli si dice che c'è stato un problema col carico?"

Logan è d'accordo. "Non possiamo rischiare di incrinare i rapporti con questa gente, meglio dargli i soldi".

Tutti soddisfatti.

Sven è contento e dice "alla fine il carico rimane a noi, bene così"

"Quando abbiamo visto il plotone che si è unito a noi l'abbiamo dovuta buttare" dice Sven. "Avevamo paura ci guardassero i bagagli.... abbiamo evitato di essere beccati ma siccome siamo personcine corrette ti ridiamo i soldi" dice Sven.

"Io la renderei più credibile" dice Bohemond. "Diciamo che siamo tornati al nostro accampamento e istantaneamente ci hanno tanato"

Intanto chiamano Bombolo, che arriva.

"Che mi dovevate dire?" chiede Bohemond. "Volete qualcosa di particolare per cena?"

"No, è una questione di conti da regolare" dice Bohemond.

"La buona notizia è che ti diamo questi due pezzi d'argento" dice Sven.

"Questi sono il saldo... per così dire, di un carico che abbiamo portato alla locanda..."

"No, i funghetti..." dice Bombolo "Dove so' finiti?"

"Ce l'hanno sequestrati all'accampamento nostro" dice Bohemond.

Bombolo è amareggiato. "E' un problema, non li possiamo recuperare, so' andati... qui le monete d'argento non valgono, quella era la paga vostra, quella roba vale molto di più... Gideon non sarà contento... mi sa che gli dovrete dare di più"

"Beh, ne deve parlare con chi li ha spediti, lo sapeva che c'era un rischio" dice Sven.

Bombolo va a chiamare Gideon.

Anche Gideon è depresso quando viene a sapere che i funghetti sono andati persi.

Bohemond spiega che c'è stato ad Angvard un processo grosso. "L'altra persona coinvolta nel processo, che doveva uscire pulita dal processo, aveva una storia di cose del genere, e anzi è stata la questione che ha consentito allo stronzo di ricattarla..."

"E che c'entra coi miei funghetti?"

"Che noi abbiamo dovuto testimoniare a quel processo. Quando il nostro superiore ha sgamato che avevamo quella roba..."

Gideon si mette a ridere. "Sputtanavate il processo" dice.

Bohemond annuisce. "Abbiamo rischiato di fare una figura spaventosa"

"Non lo so se è vera questa storia, però è bella" dice Gideon. "Sta di fatto che non ho più i miei funghetti. Mi dai le 2 monete d'argento, me ne dai altre due e la chiudiamo qua"

"A noi c'è stato detto che se ci tanavano questa roba la dovevamo buttare bastava non far sapere che veniva da noi..."

"Me la vedo con Logan, va bene così" dice Gideon.

"La verità è sempre bella" commenta Bohemond.

La lettera per Kailah

Annie ricorda agli altri della lettera di Kailah.

"Ci è stato detto di non aprirla ma che era un messaggio per tutti" dice Sven. Gli altri lo smentiscono subito. Kailah apre la lettera e spalanca gli occhi, stupefatta: nel plico c'è la lista della più bella di Uryen, nomi e voti.

Poi il nome di Kailah cerchiato e scritto COMPLIMENTI". Non c'è firma, la lettera è anonima.

Kailah chiede se ce ne sia una analoga per Annie, ma no.

Kailah la mostra agli altri.

Lei è preoccupata, mentre agli altri interessano solo le classifiche.

Logan si stupisce. "Ma fate pure queste cazzate?"

"Parlane con Brad" risponde Sven.

"Non preoccuparti, io ricevo in continuazione lettere di questo tipo" commenta Sven.

"Se mi prendono una mustela magari la possono riportare ad Angvard, Alman e gli altri" dice Colin contento.

"Mi chiedo chi può averla scritta..." si interroga Kailah.

"William?" dice Annie

"L'avrebbe mandata a te William" dice Kailah.

"Uno dei 13 che ti ha votato", dice Annie. "I soldati non hanno modo di mandare quella lettera... magari è uno ammanicato..."

Poi si dice a Giada che ha vinto, al parimerito con Ali e Kalina.

Si mostra la lettera a Giada, lei è stupita del risultato a parimerito. Giada è espertissima, sa un sacco di cose della classifica.

"Di solito chi scrive queste lettere le scrive per intimidire" dice Bohemond. Kailah annuisce. "Infatti sono un po' intimidita"

"Ti sta dicendo che sei una zoccola, in sostanza" dice Bohemond.

"Ma ha preso una che non lo è" dice Giada.

"Ma averla inserita ricopiando tutta la lista... non credo che sia una lettera di complimenti, è una lettera di accusa" dice Bohemond.

"E' qualcuno che ci conosce, ma abbastanza addentro per sapere dove stavamo e ci ha voluto comunicare la notizia" dice Sven.

"E' Vodan" ride Bohemond.

■ **Kailah chiede consiglio a Bohemond sulla lettera**

Conversazione con Alman

Sorge il sole del 20 agosto.

La mattina si consuma l'incontro tra Ghaan e Alman. A ora di pranzo Alman torna dai suoi e mangiano.

Bohemond e Colin vanno da Alman a chiedergli come sia andato l'incontro.

"Il processo si è praticamente concluso, entro fine mese ci sarà l'esecuzione di Jens, che è stato condannato. Crystal reintegrata da settembre. Qua le cose vanno avanti, alla fine non ci cambia molto rispetto a quel che dobbiamo fare, è tutto a posto con la Rocca di Horen. La vecchia ha capito che conviene stare dalla parte nostra"

"E invece sti Ghaanesi?" chiede Bohemond.

"Che ti devo dire, hai sentito il processo? Riescono a dare a bere questa tiritera che dicono, mettono in piedi un teatrino davanti agli occhi dei prigionieri per farli fessi, fannmo un gioco di prestigio, li fanno mangiare, li trattano bene, magari ti mettono pure qualcosa nel cibo, poi a vivere insieme a qualche famiglia, a qualche bambino, poi li portano in un posto che hanno dove ci sono persone che non possono essere attaccate dai Risvegliati, fanno scene, mostrano persone che sembrano infetti che guariscono... e niente, poi ripetono questa tiritera... vogliono negoziare un accordo con noi, far finire la guerra... ovviamente c'è un piano dietro questo, vogliono far finire la guerra perchè non siano contestate le conquiste territoriali che hanno fatto dopo l'assassinio del precedente dominus di Angvard. Sanno che il signore di Ghaan potrebbe ambire a diventare marchese o conte di Feith, se venisse riconosciuto il suo ruolo, quindi per lui è un'occasione ghiotta. A quel punto Angvard diventerebbe sua vassalla... vuole fare la pace perchè vuole vincere la guerra in questo modo... che poi... detto tra noi come governatore il signore di Ghaan non sarebbe nemmeno così pessimo, riesce a negoziare con tutti... ma Yara non accetterà mai di allearsi con loro, dopo quel che è successo alla Sacra dei Paladini".

"Fosse per loro la guerra finirebbe domani, la teniamo in piedi noi" dice Alman in confidenza.

Colin chiede se può lasciare un pacco da riportare a Vonner.

"Che roba è?" chiede Alman. "Con quel che è successo a Crystal vorrei evitare di farmi trovare con le erbe pure io..."

"Sono erbe officinali che devono arrivare a Uryen, a Mastro Luger" dice Colin.

"Luger, me lo ricordo, c'era un prigioniero... l'abbiamo venduto noi... gli serviva un mago, gli abbiamo venduto un mago" dice Alman.

Spedizione esplorativa verso Osterch

Prima Logan si studia la mappa alla ricerca di qualcosa da fare in attesa che i feriti più gravi si riprendano.

"Una cosa che potremmo fare è andare verso Osterch per controllare se nelle fattorie lì vicino c'è ancora qualcosa di recuperabile, o capiamo se ci sono vedette avanzate e in caso torniamo indietro. Ho parlato con Gideon per cercare di capire dove sono le vedette di Ghaan più esposte, ma in questo momento presidiano le torri loro e non si espongono troppo. Non sembra che ci vivano più dei superstiti da quelle parti, però potrebbe servirci per conoscere meglio il territorio se ci dovesse servire di andare verso Ovest. Andiamo in vista di Osterch e poi torniamo indietro. E' una zona neutrale, d'altronde vale poco... e dovrebbe essere preda di Kreepar e Risvegliati. Andiamo lì, puliamo un po' e ci muoviamo".

Poi Logan dice che vuole vedere un po' la cosa dei Risvegliati che non attaccano Annie, per capire come sfruttarla. "Se non ho capito male è la stessa cosa che millantano di avere alcuni soldati di Ghaan".

Poi Logan ne parla con Gideon per avere informazioni sulla strada.

Giada fa un breve resoconto di quel che ha scoperto su quelli di Ghaan.

"Ci sarà uno scambio di prigionieri tra qualche giorno, devono decidere alcuni dettagli per quanto vale ciascuno dei prigionieri, pare che ne abbiano uno che ad Angvard interessa molto recuperare. E' un uomo, non è un soldato a quanto ho capito. Si riferivano a lui chiamandolo "il vecchio". Angvard non ha altrettanti pezzi pregiati... credo si siano accordati in uno scambio che prevede anche del denaro, una sorta di riscatto più un prigioniero. "

"Poi hanno parlato di possibili tregue future ma non hanno raggiunto accordi precisi"

Scontro con tre Risvegliati corridori

21 agosto.

Gideon accompagna tutta la mattinata il gruppo, indicando bene la strada. Dopo pranzo se ne torna coi suoi alla Locanda del Puma.

Nel primo pomeriggio si avanza tenendosi alla larga dai Kreepar. Verso il tardo pomeriggio si iniziano a vedere delle fattorie e in un campo ci sono due sagome barcollanti che sembrano individuare il gruppo.

"Cominciamo ad aprirci la strada" dice Logan.

Ci si avvicina e quelli iniziano a correre nella direzione del gruppo, corrono e sono raggiunti da un terzo che esce da un altro edificio. Sono dei "Runner", pelle scura e scheletrici.

Kailah ne becca uno in testa e lo danneggia senza abbattearlo.

I 3 runner vanno uno su Logan, uno su Sven e uno su Bohemond. Colin raddoppia su quello di Sven.

Kailah e Annie si piazzano di vedetta per controllare che non ne arrivino altri.

Logan sfonda il cranio di un Risvegliato.

Bohemond danneggia la gamba di un altro Risvegliato. Sven ne danneggia il terzo.

Colin e Sven sfondano insieme il torace del Risvegliato già danneggiato.

Bohemond taglia in 2 il suo avversario e Logan lo finisce.

Distrutti i 3 runner nel giro di pochi istanti.

Esaminandoli, Colin ritiene che questi siano Risvegliati normali che in qualche modo si sono stabilizzati in questa forma. Sembra che siano non molto vecchi, risvegliati solo qualche mese fa, a giudicare pure dai vestiti. A differenza degli altri "runner" visti in passato, questi sembrano risvegliati relativamente recenti, e non risvegliati cadaveri precedenti più vecchi.

Esce barcollando un brocco, e si avvicina lentamente strascicando una gamba.

Logan dice a Annie di avvicinarsi.

"Sguaina la spada e preparati a parare, vediamo che fa" dice a Annie. Il "brocco" la ignora completamente, Annie cerca di attirarlo ma lui proprio non la considera. Quando lei gli si mette proprio davanti, lui meccanicamente la evita, come se fosse una roccia.

Poi, finito l'esperimento, il "brocco" viene tritato.

Si riparte verso la fattoria sopraelevata dove si dovrebbe pernottare.

La collina dei ghaanesi

Al momento di salire verso la casetta in collina, Kailah si rende conto che ci sono tracce fresche.

"Hai ragione" dice Logan. "Potremmo anche trovarci qualcuno, qualcuno che magari ci ha pure visto".

Si decide comunque di andare alla cascina, visto che non ci sono altri posti buoni per dormire.

"Fermi là!" gridano da dentro.

Logan dice "vogliamo un posto per dormire"

"E' occupato il posto" risponde la voce.
"Quanti siete, magari c'entriamo"
"No".
"Possiamo pagare" dice Logan.
"Non ci interessa".
"Vabe' noi saliamo, poi se ci sparate ci regoliamo di conseguenza" dice Logan, prende lo scudo e sale.
Si apre la porta e spunta un soldato di Ghaan, con un arco in mano.
"Forse non sono stato chiaro, non siamo in condizione di poter ospitare nessuno".
Logan dice "mi sembri poco minaccioso per fare la voce così grossa"
"Sì ma non sono da solo" risponde il soldato di Ghaan.
Si continua ad avanzare, e il soldato spara.
Una freccia si conficca sullo scudo di Logan, che continua ad avanzare.
"Non sono intimorito ma fra poco tu lo sarai" dice Logan, con la spada in pugno.
Il soldato chiude la porta rientrando dentro, forse si sta barricando.
"Questi sono pochi e male in arnese" dice Logan.
Sven va sul lato a dare un'occhiata. Bohemond sull'altro lato. Colin con Sven e Annie con Bohemond.
Logan bussa. Kailah lo copre con l'arco.
Il tizio con l'arco spara dalla finestra a Sven, la freccia si pianta sullo scudo.
Dall'altro lato Bohemond vede un ragazzino con armatura di Ghaan, spada e pugnale, che sta difendendo la finestra da quel lato.
Logan tira un calcio alla porta per sfondarla. Bohemond pure prova a scavalcare. Sven pure scavalca e per un momento nessuno lo attacca.
Dentro ci sono altri due soldati con armi in pugno, anche se uno è ferito. L'altro faticosamente si alza. Logan tira una botta alla gamba destra del suo opponente.
"Comunque la mia offerta è ancora valida" dice Logan. Ma loro continuano a combattere.
Entrano anche Colin, Kailah e Annie.
Bohemond tira una botta micidiale al ragazzino, che cade urlando.
"Questa farsa deve finire adesso" gli dice Bohemond.
"Che facciamo?" chiede l'altro soldato di Ghaan.
"Che volete da noi?" chiede di nuovo il primo dei soldati.
"Intanto vogliamo che buttate le armi per terra, perchè qua le armi le teniamo noi, che siamo di più"
"Noi non possiamo buttare le armi, siamo soldati in servizio"
"Se volete restare soldati in servizio vivi dovete posare le armi là"
Loro ci pensano e poi ubbidiscono.
"A noi ci serve il posto, non è ancora tanto tardi... " dice Logan. Poi si volta verso Colin. "Guarda che ti pare di questi due feriti"
Colin li esamina. Il ragazzino ha una gamba danneggiata e non può camminare, l'altro, seduto, deve avere un trauma alla schiena, sta messo male.
"Che è successo a questa persona?" chiede Colin.
Il capo non risponde.
"Cosa ti è successo?" chiede ancora Colin.
"Sono ferito, ferita di combattimento"
"Posso vedere la ferita?"
"No, perchè dovrei fartela vedere? Siete soldati di Angvard?"
"Io attualmente sono un medico che sta cercando di capire come stai" dice Colin.
Il capo annuisce. "Sono ferito 2 giorni fa" e fa vedere la ferita. "Durante un combattimento con una squadra di Angvard".
Colin dice la diagnosi a Logan, i due non si possono spostare.
"Li potremmo mettere fuori, così si imparano a sparare al primo che passa" dice Logan. "Ce ne mettiamo uno solo... che dici? Oppure li leghiamo e li teniamo qua con noi in un angoletto, buoni e zitti, poi domani ce ne andiamo con le armi loro tanto non le sanno usare e non ci fanno un cazzo... magari glie ne lasciamo una per gestire il brocco che potrebbe rischiare di essere più veloce di loro..."
"Sicuramente con le frecce ci fanno poco"
Poi gli chiede il nome, lui dice di chiamarsi Nic.
Vengono tutti legati, si fanno legare docilmente.
Tocca sorvegliarli. Sono 4 e vengono ben legati. Colin gli dà una rattoppata ai feriti.

Notte alla casupola coi ghaanesi

Si mettono delle torce vicino alle finestre per illuminare le vicinanze.
Kailah recupera le frecce di Ghaan, una ha un pennacchio di colore diverso e la mostra a Colin: sembra avvelenata.
Kailah chiede a Nic cosa sia. Lui fa il vago, dice che la differenza è il pennacchio diverso.
"Ora... io sono una brava persona e non lo farò, ma se ti ci graffiassi cosa succederebbe?" domanda la ragazza.
"Mi faresti male"

"Male come le altre?"

"Più male", ammette Nic.

Anche la freccia tirata sullo scudo di Logan ha il pennacchio nero, nota Bohemond.

"Eh, non è bella questa cosa", commenta il Paladino.

Secondo Colin è una resina urticante.

Kailah chiede se si possa perquisire i prigionieri. Logan annuisce.

La perquisizione dei Ghaanesi rivela alcune cose sorprendenti: c'è un sacchettino di velluto da cui escono 6 piccole pietre preziose, forse opali.

"Niente male, ecco come fa Ghaan ad avere tutti questi soldati. Se pagano così vado a fare pure io il soldato di Ghaan", commenta Logan.

Colin chiede a Kailah in disparte se si possa trattare di reagenti magici. "E' possibile... ma non lo so", risponde la ragazza. Colin esamina le pietre, sono opali di un valore pari a circa 5 monete d'argento l'una (anche se dipende dove vengono scambiate).

Durante la perquisizione emerge anche nello zainetto di Nic una pergamena con delle frasi in codice.

"Nic che cos'è questa pergamena?" chiede Sven.

Logan la guarda. "Ma niente niente è nordro?"

"Che sanno anche scrivere i nordri?" chiede Kailah

"Questo può essere come può suonare il nordro" ipotizza Logan.

"Bisognerebbe farci spiegare che significa..." dice Kailah.

Logan si avvicina a Nic.

"Che vuoi che sia, ci dirà quel che c'è scritto... vale la pena perdere tutti i denti per due minchiate?" chiede Logan.

Nic tace.

"Eh, se taci mi fai venire la voglia, forse ne vale la pena..." insiste Logan. "Oppure... potremmo pure non fargli niente, lo facciamo dormire fuori... magari gli va bene... legato, ovviamente..."

"Del resto a Ghaan hanno la reputazione di potersela cavare alla grande coi Risvegliati..." dice Bohemond.

"E coi Kreepar? Lo scopriremo" dice Logan.

"Potremmo interrogarli separatamente" suggerisce Colin.

Logan è interessato: "proviamo. A turno ci facciamo una passeggiata fuori e vediamo che succede. Se alla fine degli interrogatori nessuno ha parlato... dormiranno fuori. Portatevene fuori uno alla volta..."

Logan, Annie e Kailah restano dentro al calduccio, gli altri tre portano fuori i tre prigionieri.

L'interrogatorio dello zoppo

Si prendono per primo lo zoppo e lo portano fuori.

Appena fuori lo zoppo scuote il capo. "Purtroppo non lo so cosa significano. Posso dirvi che dovevamo incontrare qualcuno e dargli le gemme e leggergli... Nick gli avrebbe letto quella roba"

"Quindi Nordri?" dice Sven.

"Penso di sì"

"Chi vi ha dato quest'ordine?"

"Il mio sergente"

"Come si chiama il sergente? Non mi hai detto quel che volevamo sapere, dimmi qualcos'altro così non fai dormire tutti all'aperto" insiste Bohemond.

"Sergente Brutt" dice dopo un po' di esitazioni lo zoppo.

Colin si informa su dove fosse l'appuntamento. "Non lo so con precisione, ma qui vicino"

Con qualche domanda, Bohemond si rende conto che il ferito, quando racconta di essersi fatto male in uno scontro con dei soldati di Ghaan, sta mentendo.

"Il modo più facile e veloce per guadagnarti una notte fuori tra i Kreepar e i vostri amici risvegliati è quello di dirmi stronzate, e tu ne hai appena detta una. Ormai hai fatto male, ti potevi stare zitto che facevi meglio..."

L'interrogatorio del ragazzino

I tre portano fuori il ragazzino, anche lui pesantemente ferito.

"Non vi dirò nulla" dice ancora nella casupola, "maledetti! E' inutile! Non parlerò"

Lo portano fuori.

"Come ti chiami?" gli chiede Sven.

"Ronn".

"Ronn, prima che i miei amici iniziano a farti domande... ti dico una cosa. Il tuo amico qualcosa ci ha detto, quindi conviene che ci dici cose simili" dice Colin.

"Ma tanto non ti dirò nulla, con me questi mezzucci non funzionano. Voi siete soldati, vero? Sapete benissimo che un soldato non può tradire e non può dire nulla sugli ordini che riceve, pena la morte per alto tradimento. Se devo morire voglio morire qui".

"Ronn, è encomiabile questo tuo spirito, però non ci aiuta" dice Bohemond.

"Io non vi voglio aiutare!"

"Al di là della guerra, chi la vince, chi la perde... questa volta vi ha detto male. Considera una cosa. Tu hai paura di venire

giustiziato ma... siete un problema comunque" dice Sven.

Il ragazzino tiene duro e non parla, non risponde alle domande.

Sven gli dice: "ora noi torniamo dentro e diciamo che hai parlato, e diciamo le informazioni che già ci ha dato l'amico tuo"

"Non sapete nulla perchè il mio amico non ha parlato".

Rientrano, subito il ragazzino dice: "non ho detto nulla!"

"Bravo Ronn", dice Nick.

Sven lo contraddice. "In realtà ci ha detto un po' di cose, ci ha parlato del vostro sergente Brutt... poi ci ha detto anche..." Ronn nega tutto.

Nick sorride. "Con queste informazioni non ci fate niente. E poi, per quel che vale, si chiamerà davvero Brutt?"

Logan dice che si è stufato.

"Chi è stato che ha parlato del sergente Brutt?"

"Tutti e due hanno parlato del sergente Brutt" risponde Sven.

Logan decide di far parlare Nick fuori. "Poi le urla di Nick faranno venire voglia agli altri di parlare. Ci dovete dire che c'è scritto in quel foglio e dove dovevate andare, e poi quanta gente ci sarà lì ad aspettarvi. Chi ci dà queste informazioni lo lasciamo dormire nella casetta e con un po' di fortuna vi lasceremo pure andare".

Logan ordina di togliere l'armatura e buttare fuori Nick. Allora Ronn inizia a imprecare.

La proposta di Nick

"E' inutile che ve la prendete con gli altri, solo io so le cose che volete sapere" dice Nick una volta fuori. "Ho una proposta per voi. Passiamo la notte insieme in questa casetta... tanto voi non sembrate soldati... chi siete? Che fate?"

"Ci siamo fatti una reputazione come cacacazzi a casaccio" risponde Bohemond.

"Cercate soldi, gloria, oggetti strani, donne?"

"Tutto questo non fa schifo a nessuno" dice Bohemond.

"Se io vi dicessi che le persone che dovevano ricevere quelle pietre sono persone molto pericolose? Sono guerrieri migliori di noi"

"Quindi magari hanno armi... le armi valgono" dice Bohemond.

"Quindi il piano vostro è di rubare anche quelle" dice Nick. "Andate in giro cercando cose da rubare"

"Cacacazzi a casaccio" insiste Colin.

"Siete ladri, più che altro" dice Nick.

"L'occasione fa l'uomo ladro" dice Sven. "Siete stati voi a non volerci accogliere."

"La mia proposta è questa, visto che della guerra non ve ne frega nulla, dormiamo insieme, in modo che tutti sopravviviamo, domani ci salutiamo e io prima di salutarvi risponderò a tutte le domande che ha fatto il vostro capo"

"Perchè domattina?" dice Sven.

"Perchè così me ne vado, ed è mattina e non è notte. Non mi fido di voi"

"E potremmo ammazzarti domattina" dice Sven.

"Non è che vi diamo in pasto ai kreetpar perchè ci fa senso il fatto di darvi una botta in testa" dice Bohemond, "è più sporca lasciarvi fuori coi kreetpar, è più disumano... io vi dico..."

"Metà informazioni adesso e metà domani" dice Nick.

"Mi pare una buona proposta", dice Bohemond.

Tornano tutti dentro, Nick propone a Logan l'accordo, vengono definiti i dettagli della trattativa.

"Non vorrei che l'appuntamento fosse qui" dice Sven, "quello sarebbe brutto, molto brutto"

Bohemond cerca di spingere Nick alla ragione, evitando trucchetti spiacevoli, per risparmiare una fine prematura agli uomini che ha sotto la sua responsabilità.

"Noi domattina avremmo dovuto fare una cosa che invece non faremo. Magari questa cosa verrà voglia di farla a voi. Nell'ipotesi in cui questa cosa vi possa interessare, noi andremo da una parte e voi farete quel che volevamo fare noi. Anche se le cose andranno in modo diverso. Io conto sul fatto che siate costretti a una scelta, se seguire l'informazione e andare al posto nostro, oppure portarci da qualche parte di spiacevole. Ecco perchè voglio aspettare l'alba"

"Per me ci si può stare" dice Logan. "Però ho anche io una condizione, se domani non mantieni la parola ti ammazziamo".

Turni di guardia nella casetta dei ghaanesi

Vengono decisi i turni di guardia: prima Kailah e Bohemond, poi Colin e Sven, infine Logan e Annie.

Alla fine del primo turno di guardia si sentono rumori da fuori, dalla valle in basso: si tratta chiaramente di kreetpar.

D'un tratto si sente un inquietante ronzio, che potrebbe ricordare una grossa vespa.

Dopo un po' non si sente più. Bohemond ha il dubbio che sia sul tetto. Kailah teme che invece sia vicina. "Forse ci ha fiutato" dice lei. "Dobbiamo svegliare gli altri" dice Bohemond.

Logan dice di accendere i fuochi fuori dalla casetta, per vedere qualcosa. E poi si fa un fuoco dentro.

"Barrica la porta, Kailah". Lei mette tre chiodi storti a tenerla.

Secondo turno di guardia.

Si sente il ronzio del vespone (o di quello che è) intorno alla casupola. Non si vede nulla fuori.

Purtroppo è quasi impossibile dormire, a causa del minaccioso ronzio. Solo Colin riesce a riposare tranquillamente.

L'alba sulla collina dei Ghaanesi

Sorge finalmente il sole sulla collina dei Ghaanesi il 23 agosto 517.

Bohemond interroga subito Nick.

"Come si è fatto male lo zoppo?"

"Non fa parte delle domande su cui ci eravamo accordati", risponde il ghaanese.

"Che c'è scritto in quel foglio?" chiede Bohemond.

"Premetto che non parlo il nordro, mi è stato insegnato dal Sergente. La prima frase significa QUESTI ORA, IL RESTO A FINE LAVORO. La seconda frase non so cosa significa ma un minimo minimo lo capisco, e quindi vi dico che è un modo di dire che significa NOI CHE PARLIAMO NON DOBBIAMO SAPERE NULLA, un modo per fargli capire che non ci devono dare informazioni su quello che devono fare".

Logan è soddisfatto.

"Abbiamo degli alleati nordri che ci aspettano in un posto, e dovevamo fare gli ambasciatori".

"Dov'è questo posto?"

Nick tira fuori una pergamena con dei segni che aveva, e spiega un po', confrontandola con quella di Logan, per far capire dove sta un posto relativamente vicino.

"Quanta gente c'è lì?"

"Non è un accampamento, dovrebbero essercene in tre, a quel che so. Li conosco di fama, ma non li ho mai visti. Sono dei guerrieri esperti"

Logan prende gli appunti e fa un'altra domanda a Nick.

"Credo di aver capito che ci sono due fazioni di Nordri che collaborano con voi, che fanno capo a due comandanti (Knath): Jarl Bor e Ymir Braccia di Orso.

"Sono uomini di Ymir" dice Nick, lasciando intendere che si tratta di guerrieri esperti.

"Quando è l'appuntamento?"

"Oggi, entro il tramonto".

Kailah suggerisce eventualmente, se si vogliono avere altre informazioni "fuori programma", di contrattare singolarmente di lasciare qualcosa di armi o armature invece di requisire tutto.

Ci si accorda per lasciargli armi e armature in cambio di sentire questa storia.

"E' il contrario di quel che hai pensato, abbiamo avuto un tentativo di diserzione e anche se non siamo i soldati più esperti di tutti abbiamo gestito questa diserzione come andava fatto" dice Nick.

"Avete ammazzato quello che stava disertando" dice Bohemond.

"Abbiamo applicato le regole. Erano due persone della nostra squadra che hanno pensato bene di cambiare vita senza dircelo prima, durante una missione, hanno provato a fuggire e messi alle strette è finita così"

"Le ragioni?"

"Ci sono nordri e nordri, c'è un rapporto particolare tra la nostra terra e loro, alleanze, tolleranze e... intolleranze. Io immagino che la nostra missione sia stata un po' l'ultima goccia che ha fatto traboccare il vaso. Erano due soldati di una certa età, non più al passo coi tempi"

"Erano più alti in grado?" chiede Kailah.

"Io non sono partito al comando di questa missione, ma me lo sono guadagnato"

I tre ghaanesi se ne vanno.

Logan dice di continuare comunque a tenerli d'occhio, per evitare di trovarseli dietro.

La decisione sul dafarsi

"L'unica curiosità è capire che cosa dovevano fare questi tre Nordri. Che lavoro gli avranno dato da fare?" dice Logan.

"Forse gli vogliono far fare danni in un posto dove i soldati di Ghaan non si vogliono far riconoscere"

"Potrebbero attaccare la Locanda del Puma, per esempio" dice Kailah.

"Pure sconfiggendoli... questi non parlano la nostra lingua e noi non conosciamo la loro" nota Sven.

"Può essere utile spezzare questa collaborazione anche per il futuro, indipendentemente da tutto" dice Bohemond.

"Magari capiamo comunque qualcosa... da come sono equipaggiati, magari hanno mappe o altro..." ipotizza Kailah.

Colin è pensieroso, "non so valutare, non ho elementi..."

Logan chiede a Annie cosa ne pensi. "Ovunque sia possibile eliminare Nordri è una cosa giusta farli fuori, perchè se li lasci vivi andranno a violentare donne e ammazzare bambini..." risponde la ragazza.

Sven suggerisce di avvicinarsi ostentando amichevolezza e con gli opali in mano... e poi accoltellarli a tradimento. L'idea diverte tutti ed esalta Annie.

Mentre il gruppo avanza, si ragiona su come affrontare i Nordri.

Logan dice "quello di voi che ha la voce più bella declama le frasi nordre, io alzo il cosetto e poi appena siamo a tiro si attacca. Tocca toglierli di mezzo. Quel che dice Annie non è sbagliato, stanno sicuramente qua a far danni"

Sven fa notare che probabilmente è meglio che a parlare sia comunque un uomo, non una donna.

Il più convincente sembrerebbe il Paladino.

"Chi meglio di un Paladino di Dytros mentre fa finta di stringere un accordo coi Nordri?" sogghigna Sven.

Si avanza e dopo un po' di strada si individuano delle grotte che potrebbero essere accettabili per passare la notte di ritorno.

"Se non c'è un orso là dentro, quella è una soluzione non così terribile" dice Logan. Effettivamente potrebbe essere un buon posto per la notte.

Le tracce di Jormungand

Il viaggio prosegue tranquillo, senza nessun Risvegliato nè Kreepar aggressivi.

Intorno a metà giornata si trovano tracce strane. Colin le nota subito (0-0-0 di seguire tracce) e le riconosce senza dubbio come tracce di **Jormungand**. Sembra un mostro lungo oltre 10 metri, e alto circa 2 metri o più, veramente enorme: lascia tracce di essere in grado di dimenarsi tantissimo, spazzando a destra e sinistra. Colin nota anche una crepa nella roccia, da cui è probabile che lui sia uscito o forse rientrato. E' una crepa profondissima. "C'era già o l'ha creata in qualche modo lui scavando?"

Sembrerebbero tracce di qualche giorno prima.

Colin trova un pezzo di falange di zampa, vicino alla voragine. Il che lascia pensare che rigeneri in qualche modo gli arti.

"Ecco perchè non ci stanno Risvegliati" commenta Kailah.

"Eh sì, si mangia tutto lui" aggiunge Bohemond. "Sarebbe da capire cosa fare se lo incontriamo"

"Se lo incontriamo siamo morti, che devi fare? Si salvi chi può" scherza Kailah.

"E se usassimo le cose speciali che ci ha dato Luger?" insiste il Paladino.

"Sperando che mangi uno di noi in un sol boccone, quello dentro può farsi saltare in aria usando gli artefatti di Luger", risponde Kailah.

Verso le montagne della Follia

Il gruppo avanza verso la zona delle Montagne della Follia, in lontananza ci sono due casette parzialmente diroccate. Dalla più alta esce del fumo.

"Il primo che mena è il segnale" dice Logan.

Per avvicinarsi, Logan indica un giro un po' più ampio. La zona è abbastanza boscosa, dove vivono alcuni esemplari di Kreepar simili agli stercorari giganti.

Trattative coi Nordri

A qualche centinaio di metri si staglia la prima casupoletta, al termine del boschetto, che è tutta pericolante. Dalla seconda, più avanti, si scorge un pennacchio di fumo.

Bohemond e Colin sentono un profumo appetitoso di carne arrostita.

"Questa è la ragione per cui siamo venuti", commenta Bohemond.

"Siamo arrivati per il pranzo" dice Colin.

Si sente un richiamo incomprensibile dall'alto, dalla casetta. Sul ciglio della salita c'è un uomo massiccio che brandisce un'ascia da battaglia.

Bohemond declama con voce stentorea il primo rigo del foglio. Logan dietro agita il sacchetto con le pietre.

Il Nordro risponde cose incomprensibilissime, facendo dei segni.

Bohemond ripete la frase solita e il gruppo continua a avanzare.

Il Nordro fa strani segni come a dire "fermi lì"

Il gruppo si ferma, e il Nordro sparisce. Logan dice intanto di avanzare mentre il Nordro non guarda.

Annie e Kailah tengono gli archi, mentre gli altri sono pronti con le armi da corpo a corpo. Kailah tiene a portata la freccia con lo sbuffetto nero di Ghaan.

Dopo 5 minuti si affacciano 3 persone in tutto: due capelloni e un pelato. I tre parlottano tra loro, il biondo fa cenno di avanzare lentamente, fino a una decina di metri.

A quel punto il pelato indica Annie e dice cose incomprensibili. Annie tace e lo guarda con espressione strana. "Mi sa che c'è un problema, mi sa che mi ha riconosciuto", dice Annie.

Logan attira l'attenzione mostrando il sacchetto con le pietruzze. Il pelato continua a tenere d'occhio Annie, con aria perplessa e sospettosa. Il fulvo, guardando Logan, dice qualcosa e indica a terra. Logan apre le braccia, fa un paio di passi avanti... e poi indica Bohemond e dice di dirgli il resto.

Logan lo ripete facendo un altro paio di passi. I Nordri sono sospettosi. Kailah tiene d'occhio la casa per timore che ci sia qualcuno dentro.

Scontro coi Nordri

I Nordri sulla collina sembrerebbero in tre: un biondo armato di ascia e scudo, un fulvo con spada e scudo e un pelato, anch'egli con ascia e scudo.

Sia Kailah che Annie sparano una freccia contro il pelato, ferendolo al braccio dell'arma in modo non grave. Colin si muove per tentare un aggiramento, mentre Sven, Bohemond e Logan avanzando frontalmente verso gli avversari, che godono di un terreno superiore.

Un primo scambio di colpi avviene senza che nessuno venga ferito. Kailah prima tenta un incantesimo **Crampo** sull'avversario di Logan, fallendo, poi scaglia una freccia sulla testa del pelato, ferendolo di striscio.

Sven, dopo qualche scambio innocuo, attira l'attenzione dei nemici (7-7-7 in parata), ed è costretto a chiudersi in difesa. Viene ferito di striscio ad un braccio (3 danni).

Il combattimento sembra tuttavia volgere a favore dei soldati di Uryen, se non che, quando tutto sembra ormai deciso,

Bohemond viene colpito al torace da un violentissimo colpo di ascia, che lo manda al tappeto.

Dopo aver steso Bohemond, il Nordro dai capelli biondi grida qualcosa nella sua lingua, al che Logan risponde: "Seeeeeee....."

Logan e Sven, con il brutale aiuto di Annie, ammazzano i tre Nordri uno dopo l'altro.

Luka la prigioniera

Intanto dal capanno si sente del rumore, la porta è socchiusa e in breve ne esce una giovane donna scalza che si dà alla fuga.

"Non ti faremo del male, non scappare!" prova a gridarle Kailah, ma lei fugge. Viene comunque raggiunta nel giro di poco.

"Capisci la mia lingua?" domanda Kailah. La giovane annuisce.

Kailah si presenta e cerca di tranquillizzare la giovane, che afferma di chiamarsi Luka. Presto arriva anche Colin, che le offre da bere.

Nella casetta dei nordri

La casetta dei Nordri è deserta, un po' malconcia, ad un solo piano.

Dopo aver spogliato i cadaveri dei loro pochi beni, dei monili con ninnoli strani che raffigurano insetti (e che suscitano spiacevoli ricordi in Bohemond), i nostri prendono possesso del rifugio nemico e lo perquisiscono.

C'è un tavolaccio, su cui sono sparse disordinatamente delle mappe: alcune molto rozze, tracciate malamente, un'altra più raffinata sembra un agglomerato di strade cittadine, che ricorderebbero il primo livello di Angvard.

Calmatasi, Luka racconta brevemente la sua storia.

"Sono originaria di un villaggio presso Angvard, ormai abbandonato. Accompagnavo i miei fratelli in un viaggio, volevamo vendere quel poco che ci era rimasto.... avevamo bisogno di soldi per acquistare un lasciapassare ed andarcene. Ci eravamo uniti a una carovana, che è caduta preda dei Nordri. Gli altri sono stati tutti uccisi, e io rapita..."

"Quanto tempo fa è accaduto?"

"Qualche settimana fa"

"Dove ti hanno portata?"

"Ho visto tre rifugi dei Nordri. Uno, il più popoloso, è vicino al mare. Lì i Nordri sono parecchi, ci vanno spesso. E lì in un paio di occasioni li ho visti parlare con dei soldati di Ghaan. Loro gli hanno consegnato un plico con delle carte, la gran parte sono rimaste lì in quel covo. Il secondo rifugio è verso Osterch, mentre questo è il terzo".

"Avete avuto problemi con Kreepar e Risvegliati?" domanda Kailah.

"No, i Nordri avevano dei fogli con delle strade suggerite da Ghaan per evitarli. Non ho mai visto Risvegliati. In un paio di occasioni abbiamo sentito terremoti, e i Nordri sapevano cosa fare, mi hanno caricata di peso e sono scappati verso l'alto, nelle zone rocciose".

"E di questi pendagli che mi sai dire?" le chiede Bohemond.

"Molti di loro hanno il simbolo di questo strano insetto a sei zampe", risponde Luka. "Non conosco invece il simbolo della mosca".

Colin chiede poi a Luka se sia disposta a farsi visitare, dal momento che lui è un medico, e la ragazza acconsente. Da un esame sommario Colin nota con stupore che Luka non mostra segni di violenza, a parte qualche livido sembra che sia stata trattata decorosamente.

Intanto Bohemond, che è rimasto pensieroso durante la gran parte della conversazione, confida a Logan di avere avuto l'impressione che la giovane Luka abbia ommesso qualcosa di importante.

Esaminando le mappe, in particolare quella che probabilmente raffigura una parte del primo livello di Angvard, con alcune indicazioni confuse su quello che forse è un percorso da seguire, i nostri sono piuttosto incerti.

"I tre Nordri ad Angvard non farebbero un metro senza essere riconosciuti e catturati, mi chiedo cosa ci dovessero fare con quella mappa", dice Kailah mentre Luka è ancora distante, sotto l'occhio medico di Colin. "Forse volevano utilizzare la ragazza per far fare a lei qualcosa lì in città, magari ricattandola in qualche modo..."

"Appena possibile cercheremo di farcelo dire", risponde Logan.

Annie riconosce un Nordro

Nel mentre Annie torna fuori, presso i cadaveri dei tre Nordri, per osservarli con calma. In particolare si sofferma sul pelato.

"Vedendoli meglio li hai riconosciuti?" le domanda Sven.

Lei si volta, poi annuisce.

"Quando ero prigioniera a Ghaan, c'è stata una visita di alcuni Nordri: c'era questo pelato e altri nordri tra cui uno altissimo che incuteva molto timore. Il pelato fu incaricato da questo altissimo di guardare i prigionieri, come se stesse cercando qualcosa. Questo ha indicato due prigionieri, una era una soldatessa di Angvard e una ero io. I Ghaanesi gli hanno dato quella di Angvard ma si sono rifiutati di dare me".

Preparativi per la notte

"Trascuriamo qui la notte, visto che ormai è pomeriggio avanzato" dice Logan.

"Sarebbe l'ideale potersi fermare un paio di giorni, viste le condizioni di Bohemond" consiglia Colin.

"Non so se potremo, in fondo i soldati di Ghaan che abbiamo incontrato potrebbero tornare dai loro compagni e dare loro l'allarme" risponde Logan, "già stanotte possono esserci dei rischi, sarà meglio organizzare dei turni di guardia con gente che ci vede bene".

"Io ci vedo bene, col buio" si offre Annie.

"Perfetto, allora tu farai, con me e Colin, il primo lungo turno ", risponde Logan. "Kailah e Sven faranno il turno successivo".

E' notte fonda, manca poco all'alba, quando Annie chiama Sven: "c'è un drappello di persone numeroso nella vallata".

"Non dormivi?" le chiede lui, stupito. Poi si sforza di vedere ma l'oscurità è impenetrabile. "Non si vede nulla.... sei sicura?"

Annie insiste, gli indica il punto esatto. Sforzandosi molto, Sven riesce a scorgere qualcosa in lontananza. "Io conto almeno sei persone", dichiara Annie, "forse di più. E mi sembra che abbiano un paio di muli..."

Annie fa rapporto a Logan, che sospira. "Sono troppi, non li gestiamo. Meglio se tentiamo di raggiungere l'altro posto che avevamo visto venendo... ci mettiamo lì"

"E con Bohemond come ci regoliamo?" domanda Sven.

"Lo carichiamo a spalla" dice Logan.

Faticoso ritorno verso la Locanda del Puma

Il gruppo si prepara in fretta a lasciare la casupola. Bohemond è gravemente ferito e si deve appoggiare a Logan che lo sorregge.

"Non so se ce la faccio a camminare..." dice Luka. La giovane è in effetti scalza, i piedi sono sgraffiati. Kailah prende della stoffa per farle delle calzature rudimentali.

Il gruppo avanza per la boscaglia, limitando al minimo indispensabile le fonti di luce. Avanti a tutti stanno Sven, con spada e scudo, e Annie. La giovane riesce a vedere molto bene nell'oscurità, tanto che a un tratto indica a Sven un ragno nascosto tra le fronde. Il ragno scatta, ma Sven lo centra con un solo colpo, schiacciandolo al suolo.

C'è da percorrere un tratto pianeggiante piuttosto scoperto, nel quale c'è gran rischio di essere individuati dai soldati di Ghaan che procedono nella direzione opposta a breve distanza. Le torce vengono spente.

"Se serve posso abbassarle magicamente, così che dopo sia più veloce riaccenderle..." suggerisce Kailah.

"Non possiamo escludere che nel gruppo di Ghaan ci sia qualche mago, pensi che sarebbe in grado di accorgersene?" le domanda Logan. La giovane annuisce. "Allora meglio non correre il rischio".

Mentre il gruppo risale sul fianco della collina più distante, si sente a distanza alcune parole pronunciate ad alta voce e dei colpi, forse un breve combattimento che si esaurisce subito. Finalmente i nostri raggiungono un crinale più riparato, mentre in lontananza albeggia.

E' il 24 agosto.

Tutti si riposano, esausti. Annie offre a Luka i suoi stivali, la giovane ha infatti i piedi martoriati per la lunga camminata.

Dopo poco si iniziano a sentire dei corni in lontananza, probabilmente in direzione della cascina dei nordri.

"Meglio allontanarci subito" decide Logan. E il gruppo faticosamente si rimette in marcia.

La camminata dura diverse ore, lungo un sentiero roccioso.

D'un tratto Kailah guarda in basso e vede i piedi di Annie: le bende sono ormai ridotte a brandelli, lei cammina scalza ed i suoi piedi sono pieni di tagli e abrasioni.

"Annie! I tuoi piedi!" esclama Kailah.

Annie abbassa gli occhi, osserva stupita: "non me n'ero accorta", commenta, "ma adesso che lo vedo mi fa male"

"Prendi i miei stivali" suggerisce Kailah.

"No, non può comunque camminare in quello stato. Sven, prendila in braccio" decide Logan, che sta trasportando da ore Bohemond, troppo ferito per camminare.

Poco dopo ora di pranzo il gruppo raggiunge la cascina dove aveva incontrato il gruppetto di soldati di Ghaan.

"Riposiamo qualche ora, poi ripartiamo" decide Logan.

Ma il breve riposo viene interrotto nuovamente dal suono dei corni di Ghaan, adesso più vicini.

"Accidenti", commenta Logan. "Dobbiamo ripartire subito".

Al primo corno ne risponde un secondo, che proviene da un'altra direzione, e subito un terzo, che chiude un triangolo.

"A giudicare da come si stanno mettendo, probabilmente sanno dove siamo" dice Logan. "Ci stanno circondando, tagliando la strada verso la Locanda del Puma"

"In teoria abbiamo un angolo abbastanza libero" dice Sven, "ancora non abbiamo nessuno proprio davanti"

"Il problema è che la collina ha le sue salite e discese" dice Logan, "quindi i passaggi sono quelli che sono, e loro li conoscono".

Logan dice che bisogna andarsene subito, per evitare di essere accerchiati. "Speriamo di riuscire a impattare un gruppo soltanto, magari non saranno troppi più di noi" dice. Sono tutti molto avviliti e stanchi.

Vengono ridati gli stivali a Annie, mentre Luka, scalza, viene caricata in spalla.

Logan si carica Bohemond, Sven si carica Luka.

"Sia chiara una cosa" dice Logan. "Noi non ci possiamo far prendere vivi da questi, per nessun motivo al mondo. Chiunque di noi è sacrificabile, nessuno di noi va catturato vivo".

Il gruppo faticosamente riparte.

Tra i soldati di Ghaan e Jurmungand

Il gruppo scende dalla collina, il suono di un corno si ode dalla boscaglia poco più avanti.

"Ci avviciniamo a loro più velocemente possibile, poggiamo i nostri feriti a distanza minima di sicurezza e speriamo che non siano troppi" dice Logan.

"Come la vedo brutta" commenta Bohemond.

"Se vedete armi da lancio fate scudo a quelli che trasportate" ordina Logan.

Si scorge un movimento, ed ecco i nemici. Un arciere emerge dalle frasche. "Altolà!" grida, e scaglia una freccia su Logan, ferendolo di striscio alla gamba.

Kailah gli spara a sua volta, ferendolo al braccio.

Compagno tre soldati coi colori di Ghaan, oltre all'arciere. Avanzano compatti verso il gruppetto nemico.

"Arrendetevi, soldati di Angvard! O di Uryen! O quel che siete!"

"Ma noi siamo cacacazzi random, non ci arrenderemo mai" commenta Bohemond.

I gruppi avanzano frontalmente, mentre l'arciere di Ghaan resta laterale. Colin va verso l'arciere, che arretra dietro un tronco.

Sven colpisce subito il primo avversario, tirandogli un buon colpo che trapassa il suo cuoio rinforzato.

Logan, stanco e affaticato, viene colpito al torace... ma la brigantina assorbe il danno.

Annie combatte con inusitata ferocia, e riesce a parare un colpo strepitoso del suo formidabile avversario.

Colin intanto cerca di attirare l'attenzione dell'arciere utilizzando lo scudo come esca, ma non riesce. Allora fa cenno a Kailah di coprirlo e scatta in avanti per andargli addosso. L'arciere prova a tirargli una freccia, ma Kailah è più veloce e lo colpisce alla gamba, impedendogli di tirare su Colin, che è pronto per il corpo a corpo.

Sven intanto mette in difficoltà il suo avversario, colpendolo ripetutamente. Logan è molto stanco ma riesce a tenere a bada il suo opponente, mentre Annie continua a tenere testa con caparbietà all'avversario più imponente del gruppetto di Ghaan.

Improvvisamente la terra inizia a vibrare sempre più forte, scossa da uno strano terremoto. Gli alberi iniziano ad agitarsi ed oscillare.

I soldati di Ghaan iniziano a guardarsi intorno, mentre si sentono schianti di rami spezzati.

Sembra che una creatura gigantesca stia arrivando, sottoterra, dal fianco su cui si trovano gli arcieri.

Scambio di sguardi, Colin legge nell'arciere l'urgenza di allontanarsi e lui stesso rinuncia all'attacco, preferendo arrampicarsi su un robusto albero nei pressi. L'arciere si dà alla fuga.

Anche Kailah, vedendo Colin che si arrampica, fa la stessa cosa, e Bohemond zoppica verso la terrorizzata Luka per aiutarla a salire sui rami, forse al sicuro da Jurmungand.

Tra i tre guerrieri impegnati in corpo a corpo coi soldati di Ghaan la situazione è più ingarbugliata. C'è un gioco di sguardi, qualche incertezza. Sven esita, Logan e soprattutto Annie non sembrano intenzionati a interrompere il combattimento.

"Sta arrivando qualcosa da quella direzione" dice Sven ai suoi, incerto.

"Mettiamoci al riparo", aggiunge sottovoce il suo avversario, "scappiamo, mettiamoci al riparo".

"Dobbiamo smetterla di fare casino", insiste l'avversario di Annie, che approfitta però della sua distrazione per fargli un attacco doppio con spada e daga, che vanno perfettamente a segno (1-1-1 in parata). Lo trafigge alla gamba e al ventre, ficcandogli in corpo entrambe le lame con una violenza smisurata.

"Stupida puttana, ci farai uccidere tutti!" grida allora l'avversario di Logan, e prova ad attaccarla. Ma Logan è più veloce, frappa il suo scudo e lo trafigge con un sol colpo al torace.

Annie recupera in fretta le lame insanguinate, estraendole dal corpo rantolante del suo nemico.

Tutto trema, il mostro si avvicina. Sven, Annie e Logan si spostano lateralmente, cercando con lo sguardo qualche buon albero su cui arrampicarsi, mentre i tre soldati di Ghaan, feriti gravemente, cercano invano di trascinarsi via.

Ma il tremore sembra improvvisamente allontanarsi, come se il terribile Jurmungand avesse seguito un percorso parallelo al boschetto, senza entrarvi. Nel giro di qualche lungo istante è soltanto una vibrazione sopita, accompagnata dal crepitio di rocce e legni spaccati. Infine il silenzio.

Da lontano si sente un doppio suono del corno, probabilmente emesso dall'arciere fuggito.

"Amministriamo la misericordia a quei poveri disgraziati" dice poi Logan. "Questi sono destinati a diventare Risvegliati, quindi tocca eliminarli"

Annie gli va accanto, occupandosi del suo avversario. "Vi abbiamo lasciato andare una volta, e abbiamo sbagliato", gli dice la ragazza. "Questa volta non faremo lo stesso sbaglio". E lo decapita.

Mentre vengono uccisi i soldati nemici, Colin fa qualche passo verso il terreno smosso da Jourmungand: chissà che non sia possibile trovarci qualche indizio interessante sulla natura del mostro! Ma dopo essersi allontanato qualche metro dai compagni sente un brivido freddo sulla schiena, al pensiero di quali altre creature, Kreepar e Risvegliati, potrebbero percorrere le oscure gallerie scavate da Jourmungand. La prudenza prevale sulla curiosità, per questa volta, e il giovane torna dai suoi compagni.

Notte alle fattorie abbandonate

L'avanzata prosegue estenuante verso la Locanda del Puma. All'imbrunire, superati alcuni kreepar che fortunatamente evitano il gruppo senza attaccarlo, i nostri raggiungono le fattorie in rovina.

"Proviamo a dare una voce, magari c'è una vedetta di Gideon" dice Logan.
Purtroppo non c'è nessuno. Il lato positivo è che non c'è traccia nè di Risvegliati nè di kreepar. I nostri si accampano nella casupola più solida e trascorrono una notte tranquilla, vegliando a turno che non ci siano pericoli.
Colin parla un po' con Annie, la osserva. Ha l'impressione che la ragazza sia molto energica, adrenalina, eccitatissima: non riesce a stare ferma. Lui le dà da bere la tisana di Luger, lei la trangugia.
"Posso vedere i tuoi occhi?" le chiede.
"Ma certo".
Gli occhi di Annie sono sempre più strani, anche se a uno sguardo disattento si nota meno l'anomalia rispetto al passato. L'iride si è ingrandita rispetto al resto della cornea, sono infiammati e lucidi. Anche la temperatura corporea della ragazza è alta, sembra che Annie stia bruciando.
"Come va la vista?"
"Benissimo"
"La tua vista è ottima, ma i tuoi occhi stanno molto male", le dice Colin. "Va bene se sfrutti queste tue capacità quando servono, ma poi devi imparare a ristabilire una profonda calma, quiete all'interno del tuo corpo, nonostante questi episodi ti sovraeccitino, come adesso."
Lui parla molto, lei gli mette un dito sulla bocca. "Colin, la vecchia Annie oggi sarebbe morta, contro quell'energumeno. Non tutti i mali vengono per nuocere".
"Ti consiglio tuttavia di non bruciare in fretta, di trovare un equilibrio, una calma"
"Accetto il tuo consiglio" risponde Annie.

Ritorno alla Locanda del Puma

Mattina del 25 agosto.
Stanchissimi, dopo una notte tranquilla ma comunque scomoda e tesa, i nostri si preparano a ripartire verso la ormai prossima Locanda del Puma.
Appare la vedetta di Gideon. "Vi aspettavamo da due giorni... ho passato una notte qui per aspettarvi, stavamo per partire a cercarvi... come state messi? Vi serve un carro?"
"Magari, sì..."
"Conoscete la strada, vado a avvisare Gideon e cerchiamo di venirvi incontro col carro più su".
I nostri percorrono faticosamente la ripida mulattiera verso la locanda, fino a quando Gideon non arriva loro incontro, verso metà giornata.
Gideon fa molte feste e scherza col gruppo, anche se non riesce a mascherare un moto di stupore nel vedere Luka, la prigioniera silenziosa.
"Se tardavate un altro paio di giorni mi sarei dovuto sposare con Giada" commenta poi per buttarla a ridere.
"Ti è andata male, allora", scherza Kailah.
"Mica tanto... quelle è meglio non sposarle!" ride lui.
Ma Bohemond, che ha colto il suo sguardo meravigliato, rimugina in silenzio e continua a tenerlo d'occhio. Anche Logan è taciturno, racconta pochi dettagli della spedizione, risponde in modo evasivo alle domande e tace completamente l'incontro con i Nordri.

Il gruppo si riunisce

Finalmente, nel pomeriggio del 25 agosto, il gruppo al completo si riunisce.
Engelhaft e Gannor stanno molto meglio, Giada si è presa cura di loro, sono riposati anche se un po' deboli. Adesso il ferito più grave è Bohemond, che viene fatto stendere e medicato.
"Abbiamo bisogno di stare almeno un paio di giorni fermi" dice Logan, approfittando di un momento in cui è presente l'intero plotone e nessun altro. "Dobbiamo decidere come organizzarci, cosa dire..."
"Luka non è stata troppo sincera su quel che è successo, e secondo me Gideon la conosce... bisogna capire..." dice Bohemond.
"Una cosa, con Gideon ho un rapporto... particolare, e di conseguenza lui mi vede come il comandante della spedizione. Meglio se ne parlate voi, evitiamo che lui pensi che questa sia una cosa ufficiale".
"C'è un fatto" dice Engelhaft. "Qualche giorno fa, poco dopo che eravate partiti, qui c'è stata una novità in locanda, molto ben nascosta. Me ne sono accorto per puro caso... era una cosa importante: in locanda c'erano rimasti soltanto Gideon e una coppia, composta da un uomo e una donna. La donna, giovane, molto riservata... assomigliava tantissimo a Luka. Era troppo simile a Luka, se non fosse impossibile direi che era lei. Però si accompagnava con un soggetto che sembrava completamente fuori posto, poteva stare tranquillamente in una simpatica locanda come Greyhaven... in vacanza... molto sicuro di sé, io non ho sentito la conversazione, perchè gli Dei mi hanno portato via per non farmi vedere... poi però nella notte in sogno, come una visione, ho visto lo stesso uomo... l'ho visto in compagnia di due soldati... e ho rivisto la vicenda dell'anno scorso alla Torre Cinque, dell'assalto di Acab, e poi ho rivisto due soldati, questo soggettone, insieme a Joad Kempf, che era il quarto, che attraversavano il fiume bellamente"
"Ma è la stessa persona, la ragazza?" chiede Kailah.
"Io direi che è la stessa, se non fosse che la tempistica è incompatibile" dice Engelhaft.
"Scusa Engelhaft, noi sappiamo di una storia di un uomo senza volto. E se ci fosse anche una donna senza volto?" chiede Kailah. "Non ci sono storie al riguardo?"

"Il tenente Alman, nell'evocare le storie dell'uomo senza volto... parlava di una famiglia, non di un singolo individuo" dice Bohemond.

"Oppure potrebbe avere una sorella? Una gemella?" suggerisce Sven.

"Approfittiamo di questi giorni qui fermi per cercare di capirlo, ma poi dovremo concentrarci sulla nostra missione principale", dichiara Logan. "I giorni scorrono in fretta, siamo già a fine agosto... e se perdiamo troppo tempo rischiamo di rimanere bloccati a nord fino a primavera. Ormai è ora di pensare a Skogen, a lasciare Giada... non possiamo più permetterci di aspettare".

- **La visione di Engelhaft**, nella quale il Sacerdote vede l'uomo ben vestito che ha visitato la Locanda del Puma con la sosia di Luka attraversare il Traunne insieme a Joad Kempf.

Elucubrazioni e indagini

E' il pomeriggio del 25 agosto 517 alla Locanda del Puma.

Il gruppo recupera le forze e approfitta per riposare un po' in locanda, dopo la faticosa spedizione nella terra di nessuno. Kailah ne approfitta per farsi tagliare i capelli da Giada e scambiare con lei qualche chiacchiera. In generale tutti si interrogano su come sia possibile che Luka fosse presente alla capanna dei Nordri e contemporaneamente, solo 24 ore prima, alla Locanda del Puma.

Colin intanto si informa se sia arrivata la puzza. La puzza è arrivata, Colin la sistema in una gabbietta, quindi si pone il problema di come inviarla ad Angvard.

Gideon racconta a Colin che è stata fatta una spedizione alle gallerie della vecchia cava, ma non hanno trovato nè l'Armiger nè altro di interessante.

A sera arriva Gideon che chiede dove venga alloggiata Luka. "Nella stanza delle ragazze", gli viene risposto.

Kailah accompagna Luka nella stanza delle ragazze, in modo da allontanarla dal tavolo e permettere agli altri di parlare liberamente.

Bohemond ne approfitta per parlare con Gideon senza la ragazza presente.

"Sì, ma parliamo non tutti presenti, magari evitate il capitano" dice Gideon.

Bohemond e Sven si alzano e seguono Gideon in privato.

Colloquio in privato con Gideon

Colin, Bohemond e Sven vanno a parlare con Gideon in privato, in un piccolo ufficio.

"E insomma non tornate mai con le mani vuote, voi. Una persona spanzata... però anche risultati. Che mi volete dire?"

"Ho notato che quando siamo tornati con la ragazza hai fatto una faccia strana", dice Bohemond. "Visto che le circostanze del suo recupero sono state un po' particolari, sai chi è?"

"Te lo dico in modo molto franco, ora che non c'è Logan. Lui è un uomo tutto d'un pezzo, uno della vecchia guardia... gli uomini come lui, anche se molto forti, queste guerre non le vincono, hanno un codice troppo poco flessibile, e invece questa è una guerra di figli di puttana. So che mi pentirò di ciò che vi sto per dire.... e normalmente non faccio queste scelte, però ho un'informazione importante che potreste essere interessati ad acquistare. Ma voi mi state abbastanza simpatici, poi la neutralità è un obiettivo a cui uno tende, però poi sotto sotto parteggiamo sempre un po' per qualcuno. Ho fatto la mia scelta e quindi ritengo che questa cosa che vi può aiutare ve la posso dire. Ma vi chiederò due cose in cambio, se la volete sapere. Le chiedo a te, Bohemond, perchè ho capito che di tutto il tuo gruppo tu e lui, Sven, e forse Colin, sono gli unici che potete sentirci da questo orecchio. La prima è una questione di denaro, ci perderò dei soldi che mi sono stati promessi, e vorrei una compensazione, ne parlerò in qualche modo con Logan. Il secondo è un compito personale, l'altro carico è andata come è andata, il nuovo carico deve arrivare ad ogni costo. Qua ci reggiamo con lo sputo, se questa roba si ferma siamo fregati"

"Ti renderai conto che la nostra situazione è diventata un po' più rischiosa" dice Bohemond.

"Io vi do solo incarichi che potete ragionevolmente portare a termine" dice Gideon, "ma se la prossima volta vi beccano deve finire a sganassoni"

"Tu vuoi avere il nostro benessere, ma hai iniziato il discorso parlando di parti..." dice Sven. "Quello che ci stai chiedendo di fare è qualcosa che potrebbe favorire o sfavorire una parte e l'altra?"

"Ogni lato ha esigenze in momenti diversi" risponde Gideon, "io faccio il possibile per facilitare chi ha bisogno di qualcosa nel momento in cui ha bisogno di qualcosa. A volte vantaggio più loro, a volte più loro"

"Tu ci stai chiedendo di fare qualcosa per il nostro nemico" dice Colin, "ma quel che ci dirai avvantaggerai la nostra parte? Avremo informazioni che ci faciliteranno o saranno cose a contorno?"

"Ovviamente non sarete delusi da queste informazioni, ma al tempo stesso..."

"Devono valere la candela queste informazioni" dice Bohemond.

"La cosa che vi darò da consegnare non avvantaggerà Ghaan, ma Zodd. Visto che dovete andare lì da lui, sono delle cose che a lui servono e posso dare solo a persone che arriveranno a destinazione. Non incontrerete certo soldati di Angvard che vi faranno le pulci. Se finite nella pancia di Jormungand non è bello... ma speriamo di no"

"Mi sembra appetibile" dice Bohemond. "Per me non c'è nessun problema"

"E sia" dice Sven.

"Il tizio che è passato due giorni fa..." dice Gideon, e racconta la storia anche riferita da Engelhaft. Aggiunge dei

particolari. "Quello è una persona che ho già conosciuto in passato, è un collaborazionista schierato con Ghaan, che ha avuto un ruolo di primo piano nel fulmineo attacco alle porte di Angvard che portò tra febbraio e marzo del 516 all'assassinio del Dominus di Angvard che era stato messo dal Duca Bianco.

Lui era uno degli organizzatori di questo agguato. Si fa chiamare come Deanor Flagg. Era accompagnato da una donna identica a quella che vi portate dietro voi. Non so se sia una gemella o se era lei, forse è una gemella... c'è qualcosa che non mi torna, magari è una grande attrice... come se realmente fosse uscita da una prigionia... insomma questo Deanor Flagg mi ha dato un bel po' di soldi e mi ha detto "tu non mi hai mai visto, nè a me nè alla mia donna..." me l'ha detto col tono di chi avrebbe saputo se io avessi parlato. Nel dirlo a voi mi sento abbastanza sicuro che non mi tradirete. All'alba hanno lasciato la locanda per dirigersi a Sud, hanno preso parecchie provviste, più di quelle che gli servirebbero per raggiungere Horen o Angvard".

"Erano coi cavalli?" chiede Colin.

"No, erano a piedi ed erano solo loro due. Li abbiamo accompagnati per una mezza giornata verso sud. L'unica possibilità che sia arrivata a essere catturata dai Nordri, o è sovrannaturale oppure con una sorta di staffetta di cavalli... ma ben strano sarebbe. E' anche un territorio pericoloso e il cavallo potrebbe attirare Jormungand."

"Quindi non può essere lei" dice Sven.

"No, anche secondo me non può essere lei. Anche perchè se ci fosse stata una staffetta di cavalieri davanti alle mie vedette... forse l'avrei saputo".

Saluti e ringraziamenti.

"La puzzola te la porto gratis" dice poi Gideon a Colin, che gli aveva chiesto come farla arrivare ad Angvard.

"Adesso avremo bisogno di fare una lunga chiacchierata con la nostra Luka", chiede Bohemond. "Avremo bisogno di un luogo discreto..."

"Ce ne ho uno che mi sento di consigliarti che è perfetto. Non picchiare però troppo forte sulle pareti sennò si staccano dei lastroni sulle pareti. E' la nostra ghiacciaia. Le poche volte che ho dovuto fare un interrogatorio l'ho sempre fatto nella ghiacciaia, facendola entrare o a piedi nudi o vestita leggera... che c'è quel freddino..."

Gideon spiega come raggiungere la ghiacciaia, parecchio su in collina. E' un passaggio suggestivo.

Chiacchiere tra ragazze

Intanto le ragazze chiacchierano nella stanza, mentre Kailah si lava i capelli.

Giada chiede a Luka se l'ha già vista da qualche parte.

"Sei mai stata a Dossler?" chiede Giada. Luka nega, con aria imbarazzata.

In privato Kailah le chiede il perchè della domanda.

"A me sembra proprio lei... ricordo che ho passato una giornata intera che ci guardavamo... sai cos'è l'elargizione? Un'organizzazione benefica per i profughi di Nuova Lagos, è una sorta di spazio, di case dove sono offerti cibo, acqua e vestiti ai bisognosi. Ci sono varie persone che ci lavorano.... io ci sono stata durante la Guerra delle Lande, prima che esistessero le Case della Gioia. Ero lì con Lara e Mira, Lara aveva amicizie a Dossler e voleva fare un'elargizione anche a Uryen ma non c'è riuscita. L'hanno fregata, un mercante senza scrupoli, un baronetto di Dossler, Raymond Beston... l'ha intortata per bene, le ha promesso un sacco di cose, si è fatto dare dei soldi... ed era un truffatore. Lei c'è rimasta malissimo... ed è finita alle case della gioia"

"E questa Luka?"

"Quando ci sono stata anche io questa sosia di Luka lavorava per questo Beston. Ci ha tenuto a fare anticamera per una giornata.... lei ci guardava, e niente, questo Beston non è mai venuto. Mi ricordo proprio tutto, non solo la faccia, secondo me è lei. Può dire quello che vuole... ma è lei. Non mi ricordo il nome..."

Come affrontare il problema Luka

Il gruppo si ritrova e discute sul dafarsi. Sembra necessario affrontare Luka e cercare di ottenere da lei la verità.

Bohemond non vede l'ora di interrogarla in ghiacciaia. Annie è d'accordo con lui. Sven invece vuole evitare l'interrogatorio duro.

Kailah dice che in ogni caso va portata ad Angvard, indipendentemente dalla questione dell'interrogatorio, perchè non si può portare a Skogen nè lasciarla alla Locanda del Puma. In ogni caso va consegnata al Tenente Vonner.

Logan, interpellato, dice che probabilmente Vonner non ci andrà leggero.

"Io proverei con le buone perchè se la portiamo a Vonner... Vonner è un po' una ghiacciaia che non ci va di fare a noi... quindi prima interrogiamola e diamole la possibilità di spiegare, poi comunque la porteremo a Vonner, sia pure con una diversa presentazione. Un conto è se la portiamo da Vonner dicendogli che non ha collaborato, un conto se invece gli diciamo che lo ha fatto."

Gannor, indeciso, chiede a Engelhaft cosa ne pensi.

"Io penso che la verità venga fuori comunque, dopo un po' di domande tutti questi dubbi..."

"La verità viene fuori qui o in ghiacciaia??" chiedono Sven

"Viene qua, poi si decide se andare in ghiacciaia" dice Engelhaft.

Annie, favorevole alla ghiacciaia, sorride.

"Siamo in guerra, se c'è anche 8 possibilità su 10 che sia un pericolo pubblico... e 2 possibilità che sia una brava ragazza... mi dispiace ma in coscienza non possiamo rischiare" dice Kailah, "dobbiamo andare a fondo con questa faccenda".

"Anche 50 e 50" commenta Bohemond.

Interrogatorio nella stanza delle ragazze

D'accordo coi compagni, Kailah entra nella stanza dove Luka attende con Giada. Prova a percepire PotM nella fanciulla, ma non ve n'è traccia. Allora Kailah esce e lo comunica agli altri, poi si informa presso la guardia del corridoio se ci sia gente nelle stanze adiacenti.

"Mi devo preoccupare? Se sento urlare intervengo?"

"No, non intervenire" dice Kailah. La guardia chiede conferma a Sven, poi chiude la porta a chiave, con tutti dentro.

Engelhaft entra incappucciato.

Luka si preoccupa. "Che succede?"

"Luka, siediti" dice Bohemond.

"C'è qualcosa che non va?"

"Ci dovresti raccontare un po' più nel dettaglio le vicissitudini attraverso cui sei passata prima di incontrarci"

Lei guarda Giada, poi gli altri, esita.

"Non sono nata ad Angvard, o meglio, sono nata da quelle parti ma ho vissuto anche altrove. Avevo paura quando prima mi ha chiesto di Dossler, ho preferito negare ma vi chiedo scusa, effettivamente ero io, mi ricordo anche io di te."

Giada sorride, "ottimo, infatti mi sembrava... tutto bene?"

Luka annuisce imbarazzata. "Volevo andare via da Angvard, miei fratelli arruolati... ho cercato di spostarmi verso sud e ho trovato un lavoro a Dossler, ho incontrato una persona che mi ha preso sotto la sua... ala protettrice e ho iniziato a lavorare per lui, un aristocratico del luogo"

"E?" chiede Bohemond.

"Pure un po'... eh? Un po' truffaldino..." butta lì Giada.

"Beh, ha fatto i suoi errori, sì, si è scoperto poi che non era la persona che sembrava"

"C'è ancora un bel pezzo di tempo.... "

"Ho molta paura a rivelare la mia storia perchè ci sono delle persone che stanno cercando ancora lui per quello che ha fatto... e stanno cercando anche chi ha lavorato con lui, come ad esempio me..." dice Luka.

Colin "noi stiamo nel mezzo di una guerra e di un'infezione pesantissima, non ci frega molto delle marachelle di un tipo, ma ci interessa sapere come sei finita dove ti abbiamo trovata"

"Io quando sono stata presa a lavorare con quest'uomo lui apprezzava che sapessi leggere e scrivere, seguivo la sua contabilità. Era un mercante, un baronetto. Io sono stata una delle prime ad accorgermi che qualcosa non andava, perchè non mi tornavano i conti, glie l'ho detto ma lui mi ha detto che non mi dovevo preoccupare.... inventava scuse varie per gli ammanchi... però c'è stato un processo, l'hanno condannato..."

"E che fine ha fatto lui?" chiede Kailah.

"E' scappato."

"E tu?"

"Io anche"

"E dove è scappato?" dice Colin.

"Ecco, le mie informazioni.... sicuramente possono essere importanti, vorrei essere lasciata in pace, posso darvele però poi vorrei che in cambio voi mi portaste in un posto, perchè io non ho più nessuno qua, devo trovare il modo di andare via, a sud"

"Rimodulo i termini della questione per aiutarti a capire la situazione in cui ti trovi adesso. Siamo in mezzo a una guerra, ed è fondamentale capire una cosa... di chiunque hai di fronte. Se è dalla tua parte o dall'altra. E se puoi fidarti o non puoi fidarti. Noi stiamo cercando di capire questo", dice Bohemond.

"Io non sono dalla parte di nessuno, sono una vittima che cerca di fuggire dalla guerra"

"Io ho avuto la netta sensazione che non ci stessi raccontando tutta la storia," continua Bohemond, "e questa sensazione continua ad angustiarmi, o io riesco a tacitare questo mio disagio o dovrò fare in modo che altri appurino al posto mio quanto c'è di vero e quanto c'è di falso... e potrebbero non essere ragionevoli. Perchè, come sei stato catturato da quei Nordri?"

"Mi garantisci che non finirò in prigione per quel che dirò?"

"Luka, noi non possiamo garantirti assolutamente nulla", dice Colin, "noi ti facciamo queste domande perchè qualcosa non ci torna."

"Cosa?"

"Non te lo diciamo. Se quel che ci dirai adesso ci aiuta a far tornare le cose.... molto probabilmente andremo verso una soluzione buona per tutti. Se ci istilli più dubbi che certezze non potremo far altro che seguire quel che diceva Bohemond..." dice Colin.

"Molte cose non me le spiego neanche io, e avrete sempre più dubbi.... "

"Te la faccio ancora più facile. Alla fine di questa conversazione potremo scrivere due cose su un foglio, se hai collaborato pienamente o no"

"A chi lo date questo foglio?"

"Non ti serve saperlo"

"Luka, questa chiacchierata è un'opportunità per te, noi non stiamo facendo un processo a nessuno, stiamo cercando di capire come gestire questa situazione che non ci torna.... se ci puoi aiutare ad arrivare alla chiarezza potremo scegliere con cognizione di causa e magari esserti d'aiuto. Se resteremo nella confusione o continui a dire che non ci puoi dire

niente.... immaturerà ancora di più il dubbio..."

"Io so cose che se le rivelo possono mettermi nei guai. E potrei finire uccisa... per cose di cui non conosco il significato" dice lei. "Perchè non potete fare qualcosa per me? Io faccio uno strappo alla promessa di non dire niente, voi fate uno strappo alla regola e mi portate al di là del fiume, io voglio solo andare al di là del fiume" dice Luka.

"Noi non stiamo andando di là dal fiume" dice Colin. "La situazione è grave, forse puoi giustificarti... forse è meglio se parli... meglio per te"

Luka indica Giada. "Voglio parlare da sola con Giada"

Tutti ridono.

"Che conosci, non vi siete scambiati neanche una parola" le dice Sven.

"Sono certa che lei non è un soldato"

"Tu il consiglio glie lo puoi chiedere in privato"

"L'unico consiglio di cui puoi avere bisogno è quello che sto per darti io adesso. Noi siamo convinti che tu possa essere un pericolo grave e anche piuttosto imminente", dice Bohemond, "quindi tu non sei nella situazione in cui... devi convincerci che i tuoi peccatucci non sono sufficienti a farti finire in galera, perchè non è questo il gioco a cui stiamo giocando adesso, la posta in gioco è più alta e fossi in te io mi sbrigherei a dire tutto quello che so, prima che ci facciamo rodere il culo, scriviamo che non collabori e poi non sei più un nostro problema".

Luka singhiozza un po'.

Annie si gira verso Kailah. "Non hai caldo?" le domanda.

Giada "chiedimi lo stesso il consiglio"

"Mi posso fidare di queste persone?" chiede Luka.

"Ma certo, sono brave persone, ti hanno salvato dai Nordri... i Nordri cattivi, loro buoni"

"Chi cazzo se l'è incollata a cavacece per miglia e miglia..." commenta Bohemond.

Lampo Nero sulla Locanda del Puma

"Se vi dico tutto mi aiuterete?" domanda Luka con un filo di voce.

"Se ci dici tutto faremo il possibile perchè ti capiti la cosa migliore che ti può capitare" dice Bohemond.

Colin tenta di convincerla (6-6-6 di persuasione).

Improvvisamente nella stanza si fa buio pesto, mentre lei alza gli occhi. Le luci si spengono tutte contemporaneamente. Kailah sente vampata di PotM, ma non proviene da Luka. Bohemond sente gli effetti del "lampo" nero. Sven sente il braccialetto che impazzisce, si muove e si scalda.

Kailah dice AK! e subito fa luce, spaventata.

Illumina Luka, che pure sembra spaventata.

Nel momento di buio totale, Colin ha l'impressione di vedere una faccia che scompare subito, un po' sopra di Luka, distaccata, che guarda e ridacchia.

Luka sembra stupefatta a vedere la mano di Kailah.

Engelhaft ha un pessimo presentimento, Bohemond è turbato. La minaccia sembra fuori dalla stanza.

La guardia accorre, si sentono rumori nel corridoio e sembra sia stata spenta anche quella luce. La guardia bussava alle varie stanze chiedendo "tutto bene?" si sentono varie risposte. "Tutto a posto"

Kailah invita gli altri a riaccendere le luci.

"Amici imbarazzanti comunque" dice Engelhaft, incappucciato. "Conviene rispondere a tutte le domande che ti sono state fatte nella maniera più dettagliata possibile".

La verità di Luka

"Sono scappata di casa quando è scoppiata la guerra, prima che impedissero di farlo. Sono arrivata a **Dossler** in condizione di assoluta povertà e mi sono unita ai profughi di Nuova Lagos che affollavano l'Ongelkamp. Lì sono stata notata da questo **Raymond Beston**, che apprezzava il fatto che sapessi leggere e scrivere e far di conto..."

"Chi ti ha insegnato a leggere e scrivere?" chiede Kailah

"Una vecchia signora di Angvard" dice Luka, poi continua, "avevo con lui un rapporto anche personale, anche se alcuni suoi aspetti non li ho mai capiti. Mi ha aiutata molto, comunque. Alla fine della guerra fu accusato, insieme ad altri, di aver sottratto soldi all'**Elargizione** e di aver venduto alcuni profughi come schiavi nelle città al di là del fiume. Una notte mi ha detto che fuggivamo ad Angvard, che aveva amici potenti lì. Io non ci volevo neanche tornare ad Angvard... diceva che avremmo fatto i signori perchè aveva un fratellastro che ci avrebbe ospitato, amico del nuovo Dominus... e quindi l'ho seguito. Ho passato il fiume su una barca traghettata da un omone immenso alto due metri, dall'aria famelica. Il viaggio è stato fatto di nascosto, senza lasciarsi passare. Ad Angvard abbiamo conosciuto questo fratellastro, che stava nel giro giusto del nuovo Dominus. Passava il giorno, andava in giro col fratellastro per farsi notare e stringere contatti... ma non ci riusciva..."

"Come si chiama il fratellastro?"

"**Terenz Beston**" dice Luka. "Ma era uno che lavorava al servizio del Dominus ma non aveva veri agganci, non contava niente. Anche Raymond cominciò a contare poco, poi era sempre più frustrato, ce l'aveva col Dominus, pupazzo del Duca... noi non avevamo una rendita e vivevamo coi soldi che gli restavano, ma poi iniziò a andarsene via di testa, a fare viaggi strani... tornava con strani segni, ferite, come se avesse combattuto... non capivo, poi ha iniziato a fare acquisti folli, ha comprato un'altra casa... il fratellastro è sparito... la casa la prima cosa che ha fatto è far costruire un'enorme

statua orribile e pesantissima in cantina, tutta di pietra, talmente era pesante che ha dovuto rinforzare il solaio della cantina. Raffigurava un omone avvolto in un panno, un sacerdote pelato... ma chiaramente non un'icona religiosa, una statua insensata e pesantissima...."

"C'erano stemmi?" chiede Bohemond.

"No, ma una cosa proprio brutta, poi in cantina...."

"Chi l'ha costruita?"

"Degli operai che ha portato lui, ma pure loro erano perplessi... una cosa incomprensibile...."

"Sai disegnare?" le chiede Engelhaft.

"Un po' me la cavo..."

Si rimedia un foglio per uno schizzo...

"A un certo punto è successo, c'è stato l'attacco al Dominus, a fine febbraio, il dominus è stato aggredito e ucciso, da quel giorno sparito Raymond, mi sono ritrovata sola nella grande casa, con una statua orribile in cantina e i soldi... e non sapevo più che fare... volatilizzato come il fratello poche settimane prima"

"Potresti descriverci fisicamente Raymond?" le chiede Sven.

Lei lo descrive, un tipo tutto sommato comune.

"Ho passato settimane senza sapere cosa dire agli altri, ai creditori della statua, dei lavori... c'era gente che mi chiedeva... io non sapevo che dire... comunque io a un certo punto mi sono immaginata che fosse morto magari durante quell'agguato... non sapevo neanche se essere disperata o contenta... mi vergogno tanto di me stessa in quel periodo. Poi un giorno, sarà stato... forse in autunno, qualche mese dopo, ricevo una lettera, non firmata da lui ma conoscevo la sua scrittura, che mi dice che stava bene, non mi dovevo preoccupare e presto mi sarebbero venuti a prendere, non avrei dovuto dire niente della lettera.... avrei avuto istruzioni... e poi più nulla... per molti mesi. Io non sapevo cosa fare, i soldi erano praticamente finiti, ho iniziato a informarmi per un lasciapassare, per tornare a sud... mi hanno fatto offerte assurde, ridicole... credo che lui avesse visto una statua al secondo livello della città... credo ci sia un mausoleo e lì ci sono queste statue coi grandi antichi del passato... "

"Va tutto bene ma perchè farlo in cantina?" chiede Sven.

"Infatti assurdo... e comunque quando stavo per vendere la casa e partire ho ricevuto un'ultima lettera con una calligrafia diversa, anche se parlava come se fosse lui. Mi avvertiva che qualcuno sarebbe venuto a prendermi, e dovevo recuperare uno scrigno con la chiave nascosto in casa, e lo scrigno c'era davvero. Non ne avevo però la chiave. Poi è arrivato quest'uomo a prendermi, sarà stato un mese fa, metà luglio... si chiamava Jod, Joad... aveva lo sguardo che mi metteva i brividi, mi ha chiesto se avevo il pacco..."

Bohemond si ricorda che a metà luglio aveva visto Joad Kempf ad Angvard durante il funerale di Alma.

"Mi ha detto di entrare nella sua mantella, mi ha stretto per un braccio con una forza assurda e mi ha detto di seguirlo in silenzio e velocemente. Camminava velocissimamente e mi stratonava. Mi aspettavo che qualsiasi soldato ci avrebbe fermati, ma invece nessuno ci ha notato, come se fossimo invisibili."

"Tu scusa, nonostante la lettera non fosse stata scritta da Raymond..." chiede Colin.

"Che potevo fare? Tanto quello mi avrebbe preso comunque... non avevo nessun controllo. Mi stringeva il braccio, e correva.... correva.... siamo usciti dalla città... camminando fino al tramonto, verso Nord.

"Parlava poco e niente. A un certo punto sono inciampata, mi sono fatta male, sono rotolata in una scarpata... improvvisamente dalla terra si è alzato un insetto enorme, pieno di zampe... lui ha estratto due daghe e lo ha ucciso in un istante. Poi mi ha detto che se fossi caduta di nuovo mi avrebbe lasciata lì a crepare. A notte inoltrata abbiamo raggiunto una specie di rifugio."

Fa una pausa un po' scocciata.

"Che è successo quella notte?" chiede Kailah.

"Non ha avuto rispetto di me"

"E' un po' vago" dice Kailah.

"Ha voluto vedermi molto attentamente, come se mi volesse studiare. Aveva una specie di luce... quasi mi bruciava, mi ha detto che non mi dovevo muovere sennò mi avrebbe uccisa..."

"Poi all'alba sono arrivati i Nordri, ai quali mi ha consegnata. Mi ha detto tranquilla, non ti torceranno un capello. Poi ha dato lo scrigno ai Nordri e se n'è andato. I Nordri mi hanno portata nel primo rifugio e mi hanno ridato lo scrigno. In quel rifugio è successa una cosa davvero strana... non spiego parte del mio comportamento. E' venuto a trovarmi un signore distinto, molto ben vestito, sembrava completamente fuori posto..." lo descrive, Engelhaft lo riconosce istantaneamente.

"Mi ha detto che era un amico di Raynold e che se i nordri non mi avevano torto un capello era merito suo. In effetti l'avevo già visto in passato. Gli ho chiesto di lui. Mi ha detto che era il momento di pensare a me stessa, che mi avrebbe dato lasciapassare e soldi. Ha preso lo scrigno e io gli ho chiesto cosa ci fosse ma non ha voluto dirmelo. Ho provato a non darglielo, però poi non riuscivo più a negargli nulla, come se avessi qualcosa in me che mi spingeva a fidarmi di questa persona. Era molto tranquillizzante... poi anche lui mi ha fatto richieste molto umilianti, mi ha guardato bene, molto bene... in quel momento non provavo nessuna rabbia, l'ho fatto quasi volentieri. Hanno fatto quasi le stesse cose, questa seconda volta lui ha fatto un'analisi molto accurata... ancora di più... e io non provavo niente... però poi appena se n'è andata sono scoppiata a piangere e urlare.... e poi è successa una cosa strana, mi hanno rivestita e mi hanno trattata come una prigioniera più o meno di riguardo"

"Le mappe che abbiamo trovato dai Nordri?"

"L'unica cosa che posso pensare è che fossero dentro quello scrigno. Conteneva fogli e oggetti duri... forse pietre o

simile, monete? sicuramente più di un oggetto".

Lo studioso si è presentato come **Deanor**, dice Luka.

Tutti la ringraziano per avere collaborato e si allontanano.

Engelhaft dice "non è che può rimanere da sola lì, con le luci che si spengono..."

Logan dice "Giada viene a dormire dagli uomini e un uomo viene di là da voi, per sicurezza" e Logan viene nella stanza.

Riflessioni sulle parole di Luka

Colin dice: "forse Joad prende le sembianze della tipa, e quindi la tipa che ha visto Engelhaft era Joad"

"E' una cosa ripugnante" commenta Logan.

"Anche questo l'ha voluta esaminare, anche questo altro tizio... chissà che hanno fatto" dice Bohemond, "o fanno parte dello stesso clan..."

"Chissà intanto che stiamo qua la persona con la faccia di Luka chissà che sta combinando.... tocca portarla a Angvard a Vonner per proteggerla e scagionarla da chissà cosa..." dice Bohemond.

"Se sanno che l'abbiamo presa, siamo in pericolo..." dice Colin, "potrebbero cercare di beccarci"

"Il fatto che si sia verificato un lampo nero suggerisce che ci siano occhi e orecchie in ascolto" dice Bohemond"

"Io ho visto occhi e orecchie nel buio" dice Colin.

Si fanno un po' di ipotesi.

Logan esamina le mappe recuperate dai Nordri, e in una riconosce una specie di cantina con una statua.

Magari i due stanno cercando di tornare alla casa di Luka, con la sua faccia.

Magari dalla statua c'è un passaggio che collega il secondo al terzo livello di Angvard, per salire con discrezione e fare qualche zichete zachete...

"E perchè lasciare la mappa a Luka?" chiede Kailah

"Forse come prova da far trovare addosso a Luka morta, per incolparla a posteriori" dice Bohemond. "Ci sono persone uccise dall'uomo senza volto... uccise però da gente diversa, sospetti vari..."

"Volevano commettere l'omicidio con la faccia sua" dice Bohemond.

"Vivo ti fa perdere ancora più tempo" dice Logan.

"Tocca sbrigarci, loro hanno 3 giorni di vantaggio su di noi" dice Kailah.

"Se sanno che l'abbiamo presa forse non hanno fatto quel che dovevano fare e ci aspettano. Se non lo sanno, forse hanno fatto quel che dovevano fare..."

Improvvisate notizie da Gideon

toc toc

E' Gideon che bussa.

"Avanti", e entra. Ha una faccia scura.

"C'è un'ultima cosa che posso fare per voi ma è proprio l'ultima. Le cose stanno così. Qui sotto c'è un soldato di Ghaan che ha chiesto il cambio di un cavallo urgente, e poi ripartirà"

"Aveva un arco, un corno?" chiede Kailah.

"E' possibile, sì... un arco mi pare che ce l'abbia... ho pensato che vi potesse interessare l'informazione.... la giurisdizione di questa locanda si estende fino agli spaventapasseri"

"Andiamo fuori dagli spaventapasseri" dice Bohemond, "adesso"

Poi chiede a Gideon se ci sia un modo per arrivare agli spaventapasseri, ma Gideon dice che ormai nessuno può uscire, ultima uscita.

"Gruppo di fuoco. Annie, Logan e Sven, con Kailah tiratore".

"E' notte ma io lo vedrò" dice Annie.

"Se ha preso un cavallo gioca il tutto per tutto. Come facciamo a portarci avanti a lui...? Non ce la facciamo. Cavalli pure noi? Ci vede."

"Danneggiare il cavallo in modo discreto?" chiede Kailah.

"Non si può fare, metti in casino la locanda"

"Andiamo, ve lo spiego strada facendo" dice Logan.

Si parte verso la discesa, mettendosi l'armatura.

Spedizione contro il cavaliere di Ghaan

Il gruppetto di Annie, Logan, Sven e Kailah si mette in marcia, passando da un'uscita sul retro suggerita da Gideon.

Logan mentre scende per il crinale dice: "quello che gliene frega a Gideon è che il morto venga trovato fuori gli spaventapasseri. Lo dobbiamo ammazzare dove ci pare e poi portarlo dopo gli spaventapasseri. Con un po' di fortuna non troveranno manco il corpo."

"Vi dico anche che la vedetta dello spaventapasseri lo dovrebbe veder passare, anche se è morto" dice Logan, "quindi una volta fatto il lavoro uno di noi deve salire a cavallo e passare".

Mentre il gruppo scende, discute su come provare ad ammazzare il soldato di Ghaan senza fare rumore, con discrezione.

"Se la vedetta ai piedi del Protocollo Zero ci vede passare, e poi vede passare il tizio, una persona a cavallo deve uscire per far tornare i conti tra le vedette" dice Logan.

Giada in missione

Intanto Colin parla coi compagni rimasti in locanda, Bohemond e Engelhaft. "Io ho una fiaschetta di veleno che fa addormentare. Possiamo farlo bere al Ghaanese.... così scende, resta instupidito... oppure resta proprio a dormire..." dice Colin.

"E se dorme per otto ore... come ci regoliamo?" chiede Bohemond. "Mattina puttanata.... servirebbe qualcosa di più subdolo..."

"Non credo che sia una cosa istantanea" dice Colin. "Sennò scusa... l'unguento di Caister..."

"Ce l'hai?" resta stupefatto Bohemond. Colin annuisce soddisfatto. "Ma secondo me il sonnifero è più efficace, così lui esce dalla locanda tranquillo, e poi gli prende il sonno..."

"Potrebbe non prendere del vino" dice Bohemond.

"Abbiamo Giada, può proporglielo lei..." dice Colin.

"Eh, ma questo non è un cretino... la bonona che si presenta col vino.... non mi sembra il caso. Semmai rimediamo un troione del posto..."

"Giada è una grande attrice" dice Colin, "chiediamoglielo a lei".

Colin va a bussare a Giada.

Nella stanza ci sono Gannor, ancora ferito, Giada e Luka. Luka e Gannor stanno sonnecchiando, Giada è la più sveglia dei tre.

"Allora, Giada. Qui sotto in locanda dovrebbe esserci un soldato di Ghaan, che sta facendo un rapido pasto e ripartirà a brevissimo. Io qui... avrei un po' di di.... sonnifero che potrebbe rallentarlo nella sua cavalcata notturna"

"A qualcosa a che fare con gli altri che sono usciti poco fa?" chiede Giada.

"Sì, è un aiutino a loro, diciamo così"

"Ma questo è uno che ha fretta?"

"Sì. Questo dovrebbe essere diluito nel vino" e spiega la proporzione necessaria. "Tu pensi di essere in grado di fargli bere un bicchiere di vino?"

"Con certezza no. Posso provare a scendere, non riesco a dormire, prendo del vino... e spero che attacchi bottone lui... oppure lascio mezzo vino sul bancone e vediamo se se lo prende..."

"Ma lo berresti anche tu..."

"E' pericoloso?" chiede Giada. Colin scuote il capo. "Se bevo pure io meglio, così posso riposare... il misto lo faccio io... non ti preoccupare, misto vel... misto vino da tempo. Spiegami quanto veleno e quanto vino e ci penso io: siamo sicuri che me lo posso bere pure io?"

Colin annuisce e aspetta.

Passa una quarantina di minuti e Giada non torna. Tutto tace.

Finalmente bussano, ed è Giada, che annuisce. Ha riportato la fiaschetta (ne manca un 30%).

"Un paio di bicchieri se li è bevuti" dice Giada.

"Bravissima" dice Colin.

"Simpatico" dice Giada, "due chiacchiere le abbiamo fatte".

Colin, dalla sua descrizione, capisce che probabilmente si tratta proprio dell'arciere scampato al combattimento interrotto da Jormungand.

L'agguato al soldato di Ghaan

Lungo la strada, scendendo, Annie dice che ci vede abbastanza bene, nonostante l'oscurità.

"Probabilmente Annie riesce a passare da sola su un percorso buio senza farsi vedere dalla vedetta... però solo lei, e da sola.... mi pare difficile"

"Stando così le cose, dobbiamo superare la prima vedetta, ammazziamo il tizio tra la prima e la seconda vedetta e poi facciamo la pantomima. Prima della prima vedetta è troppo rischioso che ci sentano" dice Sven.

"L'unica che può fare la pantomima da sola è Annie, che ci vede al buio" dice Logan.

"Possiamo dividerci dopo la prima vedetta, dopo averlo ammazzato... andando poi alle fattorie"

"Sì, magari fingendo di stare sulle tracce dell'Armiger mancante, dando per intendere che si spera di trovarlo più facilmente durante la notte"

E così dicendo, i quattro scendono verso la base della collina, al Protocollo Zero. Si supera la vedetta al Protocollo Zero fingendo di andare verso le fattorie, poi si rigira verso sud.

Intanto il soldato di Ghaan tarda a farsi vedere. "Meno male, è un po' in ritardo, magari Gideon ci ha fatto guadagnare un po' di tempo"

Il gruppo si sistema nei pressi di un montarozzo di terra ben nascosto lungo il percorso che il soldato dovrebbe fare.

"Dobbiamo farlo rallentare senza allarmarlo" dice Logan.

Kailah si offre di fare un crampo al suo cavallo, per rallentarlo.

"Potremmo fare un cespuglio che sembri un Kreepar, in modo che lui da cavallo rallenti per prudenza." suggerisce Sven.

"Non dev'essere un pupazzo di neve, deve sembrare un cespuglio, una volta che si avvicina"

"Abbiamo solo una possibilità" dice Logan, "ora o mai più. Se il crampo va male... dobbiamo decidere cosa fare"

"E se incontrasse qualcuno? Magari una persona... a cui dare una voce..." dice Kailah.

"Possiamo prepararci per fermarlo... se mi vede con una lanterna poi magari pensa che sono una vedetta di Gideon..."

dice Logan. "Potremmo anche fare una seconda linea 100 metri più avanti... ma meglio fermare la vedetta o rischiare l'incidente diplomatico?"

Sven ritiene che sia meglio non rischiare l'incidente diplomatico. Kailah ritiene invece che sia più grave se il messaggio arriva a destinazione ad Angvard. Logan tendenzialmente è più d'accordo con Sven.

Il gruppo resta compatto, con Annie che si arrampica sulla piccola altura e si piazza con l'arco e le frecce avvelenate sequestrate proprio dai Ghaanesi.

Kailah si prova a nascondere lungo il sentiero, ma il suo nascondiglio è assai maldestro.

Kailah vede la luce della lanterna e si prepara. Il cavallo va parecchio lento.

A dieci metri il cavaliere dice: "chi va là"

"Bes Hivas!" risponde Kailah.

Il cavallo si agita e si accascia su una zampa, colto da un **Crampo** magico.

Annie inizia a tirare frecce. Colpisce il soldato alla gamba, di striscio. Il soldato inizia a urlare di dolore, forse a causa del veleno urticante.

Sven e Logan lo caricano. Il soldato prova a spronare il cavallo, che è un po' accasciato.

Annie tira un'altra freccia, Kailah si piazza davanti al cavallo per tagliargli la strada.

Logan e Sven attaccano il cavaliere, dai due fianchi: è un attimo. Logan, con un attacco vistoso (7-7-7 di attacco), lo colpisce alla gamba, quasi staccandogliela. Immediatamente Sven, dall'altro lato, riserva la stessa sorte all'altra gamba.

Il malcapitato soldato di Ghaan cade a terra gorgogliando. Logan gli ficca

Logan gli ficca lo stivale in bocca per strozzargli il grido di morte.

"Lo interroghiamo?" chiede Logan. Poi dice "naaah" e lo ammazza.

Le tracce dell'agguato vengono nascoste

"Dobbiamo far sparire il cadavere e nascondere le tracce di sangue" dice Logan.

"Posso aiutare con un incantesimo" si offre Kailah, "per ricoprire quest'area di uno strato di **Polvere**..."

Logan annuisce. "Ma prima dobbiamo capire come spostare il cadavere e dove buttarlo. Intanto... iniziamo a perquisirlo" Il soldato di Ghaan trasporta una lettera, breve ma che rivela alcuni inquietanti dettagli della missione dell'Uomo senza Volto.

Annie inizia a calmare il cavallo e farci amicizia, poi indossa il mantello del soldato di Ghaan, perchè dovrà sfilare davanti alla vedetta oltre gli Spaventapasseri fingendosi lui.

"A me piacerebbe che il cadavere venisse ritrovato fuori" dice Logan.

"Caricare il cadavere sul cavallo è l'unica, allora" dice Kailah

"E però c'è il rischio che la vedetta fermi Annie col morto... e non può succedere. Lo dobbiamo nascondere e poi domani lo portiamo via noi. Non possiamo lasciarlo qua così..."

"Lo possiamo portare verso le casupole il morto" dice Kailah.

"Va bene, facciamo così, lo portiamo alle casupole. Speriamo che se lo magnino i Kreepar" dice Logan.

Mentre il cadavere viene caricato sul cavallo, Kailah si concentra e lancia l'incantesimo **Polvere** sulle tracce di sangue. Proprio allora si rende conto che per terra c'è una borsa a tracolla, poco distante, evidentemente lanciata dal cavaliere prima di cadere vittima dell'agguato.

La borsa contiene un'altra borsettimana più piccola, al cui interno c'è una **pietra** piuttosto grossa di colore lucido, grigia con venature blu e bianche.

"Guardate che strana..." mostra la ragazza.

"Di che si tratta?" chiede Logan.

"Una pietra.... la mostriamo a Colin, lui ci saprà dire che cos'è"

Il gruppo si mette in marcia, avvicinando il cadavere verso le fattorie con l'aiuto del cavallo. Poi Annie sale in groppa e si allontana verso Sud, mentre gli altri abbandonano il morto in una zona dove si scorge movimento di Kreepar.

"Dobbiamo aspettare Annie e trascorrere la notte qui, domattina alle vedette del Protocollo Zero diremo che non abbiamo trovato traccia dell'Armiger" dice Logan.

La notte passa tranquilla, anche se faticosa, e tutto va secondo i piani.

Il gruppo si riunisce alla Locanda del Puma

E' mattina inoltrata quando il gruppetto composto da Loga, Sven, Annie e Kailah raggiungono i compagni alla Locanda del Puma.

Quelli che erano rimasti in locanda vengono aggiornati sull'accaduto, la lettera viene letta e commentata, poi Kailah mostra a Colin e Engelhaft la strana pietra che ha trovato.

"Si tratta **Sodalite**, è detta anche la **Pietra dell'Identità**. Utilizzata nelle ricerche magiche" spiega Engelhaft, "che esplorano gli ambiti della conoscenza e comunicazione. Mi ricordo una maledetta pietra che ci diede Dust... forse aveva una funzione analoga... incantesimi di comunicazione o simile..."

"Si tratta di una pietra in grado di trattenere il Potere Magico per un periodo di tempo più o meno prolungato, tramite un procedimento chiamato Infusione" aggiunge Colin.

"Provo a sentire se c'è qualcosa di magico dentro, allora" dice Kailah. Fruga tra i reagenti e si concentra, lanciando l'incantesimo **Percezione della Magia**

Effettivamente l'incantesimo dà un esito positivo.

"Si tratta di un incantesimo di Sortilegio, di media potenza... il potere è stato "infuso" all'interno della pietra stessa... come se avesse riempito una sorta di cavità, non so se reale o immateriale", spiega poi la ragazza ai compagni. "Credo che durerà qualche giorno, poi svanirà da solo. E' come se servisse per comunicare a distanza, un incantesimo di comunicazione che si attiva quando si spacca la pietra, come una piccola eruzione"

"Forse allora ha tirato la pietra per romperla" suggerisce Colin, "quando si è visto sotto attacco..."

"Non credo, era protetta da due borse.... forse proprio per evitare una rottura accidentale", ipotizza Kailah.

Il gruppo trascorre un po' di tempo in elucubrazioni, interrotte da Logan. "Intanto abbiamo una buona notizia: senza il messaggio, i nostri nemici stanno ancora aspettando la ragazza. Quindi abbiamo guadagnato un po' di tempo, almeno un giorno. Riposatevi, perchè partiremo domattina per Angvard".

Tutti riposano, specialmente quelli che non hanno dormito la notte.

"Ci facciamo accompagnare col carro fino agli spaventapasseri e poi proseguiamo a piedi" dice Logan. "Meglio se Bohemond e Engelhaft, anche se feriti, vengono con noi: così possiamo avere più credito presso Yara".

Chiacchiere tra Colin e Garzone

Il pomeriggio Colin sta con Garzone e studia il Salamandrone, cercando di capire come funzioni. Libera un animaletto per vedere come funziona l'attacco del Salamandrone. Attacca in modo molto efficiente: immobilizza e taglia in due il corpo.

"Il punto debole di questi così è la parte di sotto", gli spiega Garzone, "è la metà meno dura della coccia. Se uno riuscisse a finirgli sotto, da sotto gli puoi fare più male... ma è un bel rischio perchè sotto ci sta pure la bocca. Ma quello è sicuramente il suo punto debole".

Poi Colin chiede a Garzone se in zona ci siano "Informi".

"C'è un cimitero abbandonato dalle parti di Osterch dove so che qualcuno li ha visti. Da queste parti non ci sono cimiteri, mi sembra di aver capito che stanno lì, o qualcosa del genere".

Partenza dalla Locanda del Puma

E' il mattino del 26 agosto. Il gruppo si mette in viaggio alla volta di Angvard, grazie al supporto logistico di un carretto su cui vengono caricati i feriti, Bohemond e Engelhaft. Il carretto, gentilmente offerto dalla Locanda del Puma, ha le ruote foderate di una specie di stoffa, per ammortizzare il suono. Kailah parla con i due piloti del carro, uomini di Gideon, e si fa spiegare le ragioni: l'imbottitura serve per rendere il carretto meno rumoroso e quindi dovrebbe attirare meno i Kreepar.

Alla Locanda del Puma restano Logan, Gannor e Giada.

D'un tratto si sente qualcosa, uno strano rumore. I due uomini del puma si fermano, gli sembra di sentire una vibrazione strana. Uno dei due si posa a terra e ascolta il suolo.

"Ultimamente ci sono stati parecchi attacchi di quei Kreepar grossi che stanno sotto la terra... chissà se sono uno o più... ma sempre paura fanno" spiega l'uomo della Locanda del Puma.

Superati gli spaventapasseri, i due uomini del Puma spiegano a Kailah e Sven come tornare verso la Locanda del Puma.

Il primo pomeriggio i due uomini del Puma tornano indietro e si portano via il carretto.

Il gruppo si dirige faticosamente verso la casupola del ponticello dove ci fu lo scontro con i Risvegliati. I feriti camminano lentamente e con accortezza.

Intanto scende la sera.

L'attacco di Jormundino

Annie per prima nota una sagoma nera in avvicinamento rapido: è alta come un cane, probabilmente è un Kreepar, forse uno "scolopendrone", una specie di piccolo Jormungand.

"Credo che sia un animale intelligente, aspetta che qualcuno si allontani... per colpire quando siamo divisi" dice Colin.

Poco dopo però la creatura scompare, non si vede più, nascosta dalle tante ombre della sera.

A un certo punto Annie vede di nuovo lo scolopendrone alle spalle del gruppo.

Annie e Sven si mettono dietro.

Kailah lo osserva e poco dopo si accorge che si sta avvicinando, così gli scaglia addosso l'incantesimo **Aura Magica**, illuminandolo di un insolito colore arancione.

La creatura immediatamente scatta verso Sven.

Sven è molto rapido e spacca 5 o 6 zampe della creatura, che ne ha molte.

Annie pure riesce a colpirlo ad altre zampe, staccandogliene diverse.

La creatura si allontana, rinunciando all'attacco.

"Gliel'abbiamo fatta vedere, adesso non va più così veloce" dice Annie.

"Se fossi così brava anche quando si tratta di fare contrabbando..." commenta Sven.

"Non ci vuole tanto a farlo, se vuoi... ma noi non siamo qui per fare contrabbando" risponde Annie.

"Brava brava, volevo metterti alla prova..." ride Sven.

Colin intanto osserva le zampe della creatura che sono state staccate.

La creatura se ne va luminosa e scompare all'orizzonte dopo un po'.

Alla casupola del ponte

Il gruppo finalmente raggiunge il ponticello vicino alla casupola abbandonata. Buttando un'occhiata nel dirupo, Sven nota, insieme ad Annie, una sagoma che potrebbe essere un corpo martoriato, a breve distanza dal ponte, con un'altra sagoma oblunga accanto. Sven ha l'impressione che entrambe le entità si muovano, sia pure impercettibilmente. "Forse il corpo è il Risvegliato che ci abbiamo tirato noi... e l'altro è un Kreepar che se lo sta mangiando..." dice Colin. "Credo anche io che sia così" dice Annie. "Mi sembra un Kreepar che si sta mangiando la gamba di quel Risvegliato". Il casottino puzza terribilmente di bisognini, ci sono segni di bivacco e di degrado. "Non si può dormire così" dice Kailah. "Fa troppo schifo".

Tutti la deridono.

"Un po' si può pulire" dice Engelhaft.

"E' chiaro come funzionano queste cose..." dice Sven.

Kailah sconscolata guarda nella botola. Anche sotto puzza, ma di tipo diverso, forse cibo avariato e putrefatto.

Intanto Colin tira fuori la puzzola dalla gabbietta.

Kailah è affranta.

Sven apre di più le finestre, ma non c'è vento, l'aria ristagna.

Si dorme, con i turni di guardia piuttosto striminziti, due coppie: Sven e Colin, Annie e Kailah.

La notte passa tranquilla.

Sorge il sole del 27 agosto.

Il gruppo riparte verso Angvard.

Passando sul ponticello, si vede sotto il Risvegliato sempre mezzo "vivo" con una gamba staccata e mezza smangiucchiata, il Kreepar non c'è più.

"Perché non lo ammazziamo?" chiede Annie.

"A che scopo?" chiede Kailah. "Non vale la pena, toccherebbe scendere sotto... è complicato..."

"Ha ragione Annie, eliminiamolo" dice Sven. "E' una cosa da cinque minuti..."

Annie insiste per tirare lei la freccia, glie la piazza in testa. Il Risvegliato non muore, continua a muoversi.

"Ha la testa molto dura" commenta Annie.

"Mi sa che ce ne serve un'altra" dice Sven.

Annie glie ne tira un'altra. Finalmente gli spacca la testa come un melone ed Annie è contentissima.

Ingresso ad Angvard

Avanzando verso Angvard, il gruppo incrocia una pattuglia di soldati che suona il corno.

Sono soldati che il gruppo conosce di vista. "Vi accompagnamo noi ad Angvard".

Osservano il gruppo e restano preoccupati vedendo i due feriti, temono che qualcuno sia stato morso. Chiedono come siano stati feriti: "Spada norda e un colpo d'ascia" dice Sven.

"Maledetti Nordri", commentano i soldati. "Ma sono morti tutti?"

"Sì, tutti morti" risponde Sven.

"Quei bastardi sono alleati di Ghaan. Mi chiedo come sia possibile allearsi con quella feccia!" commentano.

I soldati scortano il gruppo e aiutano a trasportare i feriti fino ad Angvard.

Alle porte il gruppo viene perquisito, ma non emerge nulla che attiri l'attenzione delle guardie.

"Ma perché una puzzola viva?" chiedono a Colin.

"Serve per fare dei preparati alchemici"

"Bene bene, mai sentito."

Dal Tenente Vonner

Il gruppo va subito al Campo di Uryen, attraversando il Primo Livello di Angvard.

C'è molta gente, venditori, barattanti e mercanteggiatori.

Nella bolgia Colin riconosce un tizio ciiccio con cui aveva avuto ripetutamente a che fare, il mercante che aveva a che fare con Dust, Spring.

"Ci interessa Dust?" chiede Colin.

"A me un po' sì" dice Kailah.

Colin va a salutare Spring, insieme a Kailah, per sentire se Dust è in città.

Spring riconosce Colin e lo saluta amichevolmente. "Il nostro comune amico sta a Nord... sta facendo una cosa a Nord... e tornerà a metà mese prossimo, più o meno... ti serve qualcosa?"

"Cosa hai?"

"Manicaretti, cibo buono..." dice Spring.

Saluti e il gruppo si mette in marcia di nuovo.

Superata la zona controllata dall'Esercito di Angvard, si percepisce una certa tensione diffusa. Più avanti c'è la parte di Uryen.

Vonner subito riceve il gruppo.

"Vi aspettavo" dice Vonner. "Che mi dite?"

"Abbiamo notizie inaspettate quanto gravi" dice Bohemond. E mostra Luka, spiegando la faccenda dell'uomo senza volto che ha preso il suo aspetto. Mostra la lettera trovata tra le cose di Angvard e racconta tutta la storia.

Luka è molto spaventata da Vonner, che la fa aspettare fuori, sotto sorveglianza, per parlare in privato.

Vonner ascolta tutta la storia. "Un bel colpo di fortuna. E sembra anche molto credibile, per quanto possa sembrare strana".

"E' il caso di informare Yara" dice Vonner, "anche oggi stesso, subito. Tu Bohemond hai modo probabilmente di parlarle in fretta"

Poi Vonner porge una lettera a Bohemond da leggere.

"Vi lascio soli, leggete".

- **Lettera**, che non è firmata ma probabilmente scritta da Barun, contenente anche il testo ricavato dal cifrario di John Titor.

Engelhaft, sentendo il nome di Victor citato nella lettera, si ricorda che tanto tempo prima, nel porto di Uryen, c'erano gli alberi pieni di cadaveri per lo più elsenoriti. C'è un cartello in mezzo al cimitero, sul cartello c'era scritto VICTOR ELIGET, come nella lettera, e scarabocchiata una traduzione dal turniano "al vincitore viene concesso il diritto di scelta".

Torna Vonner. Si commenta un po' il testo, Kailah chiede il permesso di lanciare un incantesimo per capire le caratteristiche della pietra, magari un po' fuori città.

Vonner firma un'ordinanza di Uryen che permette di ignorare il coprifuoco.

Vonner racconta alcuni dettagli che riguardano il **Sergente Mathes**. "E' un peccato che la lettera non sia arrivata prima perchè uno dei motivi per cui i rapporti tra Uryen e Angvard erano stati così difficili è che quando è morto il Dominus provvisorio, nell'omicidio fu coinvolto il Sergente Mathes di Uryen. Fu accusato di aver tradito la fiducia del vecchio dominus. E' molto probabile che lui fosse tutta una manovra di Ghaan".

Atmosfera ad Angvard

"C'è un'atmosfera un po' tesa ultimamente, una discussione animata tra i soldati di Yara e quelli vicini ad Acab per una grave divergenza strategica, vogliono fare cose molto diverse.

Acab vuole spostarsi sul problema Kreepar e Risvegliati, lasciando perdere per il momento Ghaan, che cerca di attirare il nemico sulle montagne. Non vengono più di tanto a valle, solo a dare fastidio e provocare.

Yara già c'è cascata un paio di volte, ma pensa soprattutto alla Guerra contro Ghaan e a recuperare la Sacra, obiettivi fondamentalmente impossibili, anche perchè c'è l'inverno alle porte. Lei sperava di chiudere entro l'autunno, ma non c'è riuscita. Acab ritiene che Yara non abbia la visione strategica giusta. Quelli di Ghaan non possono vincere ma per come sono messi non possono neanche perdere. Acab non vuole andare a fare la fine del topo in mezzo alle montagne."

"Noi di certo non possiamo apertamente dare ragione ad Acab e ci fa pure un po' comodo se litigano un po', l'importante è che non esagerino, che non litighino troppo".

Udienza da Yara

Il gruppo saluta Vonner e si incammina per il Livello più alto della città.

Colin resta da Lucy di passaggio e poi aspetta di essere passato a prendere dal gruppo al ritorno.

Le guardie del Secondo Livello sono molto rigorose nell'osservare i feriti. Annie attira molta attenzione, in particolare i suoi occhi. "Lei resta qua, voi salite".

Annie va da Lucy dove sta Colin.

Il gruppo prosegue, scortato dalle guardie.

Arriva in armatura Athos Alman.

Saluti cordiali e si va a parlare con Athos in un palazzo con delle enormi statue che raffigurano antiche divinità.

"Non è il momento migliore del mondo per parlare con Yara" dice Athos.

"Però è il momento più urgente del mondo" dice Bohemond.

"Abbiamo informazioni del rischio di attentato nei confronti suoi o di Lord David" aggiunge Engelhaft.

Athos si fa spiegare e poi va a svegliare Yara.

Intanto il gruppo aspetta nella sala, che è sproporzionata con dei soffitti altissimi e queste grosse statue antiche.

A un certo punto arriva Yara con una mantella e profonde occhiaie.

Yara saluta Bohemond e ascolta la storia, che le viene raccontata nei minimi dettagli.

Intanto Athos osserva le mappe. "Secondo me questo è il livello uno di Angvard, e q quello è il livello due. Probabile che possa esserci un livello tra queste due case. Magari questi lavori in cantina possono essere serviti per scavare un tunnel o qualcosa del genere".

Athos dice che la guardia di David e i suoi consiglieri sono tutta gente molto controllata, a parte Lady Horen tra gli anziani e Plank nella guardia di Lord David, che pure hanno un loro codice d'onore, in teoria.

Si ragiona di chi possa essere il target. Yara difficile, David pure. "Erboristi bravi?", chiede Kailah.

"Minah il Bianco, membro del Consiglio degli Anziani e consigliere di Lord David, è un bravo erborista" dice Athos. "Nel consiglio degli anziani c'è anche Zavirdi Bonneberg, che ha una sorta di adorazione per Yara, ed è vicino alla casa. Minah il Bianco, anche lui fidatissimo, un esperto erborista, poi ci sono due vecchi della vecchia guardia e lady Horen".

"Posso triplicare la protezione per gli erboristi e proviamo a beccarli sul sacco, anche se l'ordine a procedere non è arrivato..."

"A un certo punto che non arriva partono comunque?"

Athos dice che vuole vedere Luka, per vedere se ne vede una sosia in giro.
Bohemond dice che forse non vogliono colpire una persona ma magari fare una cosa simile a quella fatta nella Sacra, "portare qualcosa di marcio in città, o simile... qualcosa di particolarmente virulente..."
"Se così fosse come possiamo difenderci?" dice Athos.
"In questo scenario avrebbe poco senso la cura di tenere sotto controllo una persona su cui far ricadere la colpa..." dice Bohemond.
"Localizziamo la casa e teniamola sotto controllo" dice Athos. "Ma è rischioso, dobbiamo capire bene senza farci scoprire".
Athos dice che l'indomani probabilmente avrà rintracciato le due case.
Bohemond gli descrive lo statuoene.
"Potrebbe essere uno spirito della forza descritto dal Khal Valan. Una figura religiosamente insulsa, associato vagamente a un Dytros non associato a nessun canone", dice Athos.

La pozione di Colin

Il gruppo torna a recuperare Colin.
Purtroppo Lucy non ha incenso. "Sai dove si potrebbe recuperare?"
"Al tempio, probabilmente ne fanno uso" dice lei. "Dovresti chiedere al terzo livello, a qualche officiante..."
"Ho portato una puzzola ma ci serve per preparare un bibitone" dice Colin.
"Che carina, che tenera" dice lei.
Lui spiega che il giorno dopo andrà ammazzata, per preparare il bibitone.
Intanto bussa Annie.
Chiede dove può dormire, poi si piazza da una parte tranquilla.
Il gruppo passa a riprendere Annie e Colin.
Colin chiede se può rimanere a lavorare durante la notte. Lucy gli dice che va bene.
Il gruppo bussa.
La guardia chiede chi sia il gruppo. "Amici di Colin"
"C'è il coprifuoco, amici di Colin"
"Abbiamo il permesso"
"Raccomandati" dice la guardia.
Colin "io resto qua a lavorare però prendete Annie".
"Se vuoi resto, posso squartare la puzzola" dice Annie. "In fondo stai lavorando alla pozione per me..."
"Non ti preoccupare, cerca di riposare" dice Colin. "C'è Lucy che mi aiuta"
Colin si adopera alla pozione per Annie con risultati strepitosi (0-0-0): riesce a produrre una quantità abbondante di pozione, ottimizzando gli ingredienti forse meglio di Luger.
Engelhaft si interroga sull'interesse di Annie nell'ammazzare la puzzola, Annie sembra totalmente indifferente. Strano, visto che a Uryen Annie ha una puzzola di compagnia.
Il gruppo torna al campo di Vonner, dove alloggia in una tenda.

Traffici cittadini

E' il 28 agosto 517.
Kailah va da Rock a restituire la spada che il Sergente le ha prestato e a riprendere la sua vecchia spada, modificata all'impugnatura per reggere meglio la Spada di Fuoco.
Kailah poi va con Colin a recuperare dell'incenso con Athos, poi vorrebbe fare una scampagnata per fare l'incantesimo sulla pietra magica, in modo da comprenderne meglio l'utilità.
Intanto Sven era andato in locanda a fare canzoncine. Ci sono parecchi soldati dell'Armata del Corno. L'oste riconosce Sven, chiede da bere e di parlare con un tizio. "Eccomi, sono io".
"Possiamo parlare?"
"Parla tranquillo, passami quello che mi devi passare"
L'oste legge. "Oh, è arrivato il momento!" dice compiaciuto. "Strano che abbiano scelto proprio te, questo non è un pacco che si può perdere. Ne sei a conoscenza?"
"Quale pacco? Non posso prendere pacchi, non so se mi posso allontanare da qui..."
"Non mi sembri la persona più indicata per portare questo pacco, ci sono molte cose che non sai... forse sei stato scelto apposta"
"Io non sono stato scelto" farfuglia Sven.
"Bene, continua così. Questo pacco che io non ti darò tu non lo portare dove lo dovrai portare, ma soprattutto non agitarlo troppo, perchè è fragile. E' abbastanza imbottito ma l'imbottitura non può fare miracoli"
E va in dispensa, poi torna con una scatola chiusa da un lucchetto, quadrata di legno. Non emette suono perchè è piena zeppa o imbottita, imballata.
"Questa, chiusa, deve andare dove sai"
"Ma io non so niente" dice Sven.
"Perfetto, meglio ancora"
"Posso dare un'occhiata alla lettera?"

"Non l'hai letta? Non era sigillata"
Sulla lettera c'è scritto "tre pere, quattro mele, tre cesti di verdura".
"Fai con comodo, non la perdere" dice l'oste.
"E' ingombrante, non me la posso portare in giro"
"Problema tuo, il mio dovere l'ho fatto..."
"Credo di non poterla prendere" insiste Sven.
"Ormai è uscita, devi prenderla per forza. Non posso non darla a chi mi da la lettera"
"Lo posso aprire? La chiave del lucchetto?"
"Quale parte di 'la devi portare chiusa senza aprirla' non hai capito? Francamente secondo me non hai alcuna possibilità di portarla a destinazione, a meno che non mi stai prendendo in giro"
"Stavo pensando che quando mi fermano, quando esco..."
"No, prendi tutte le precauzioni del caso" insiste l'oste. "Se ti fermano hai perso".
"Se uno ha una scatola senza chiave è sospetto" dice Sven.
Sven prende amaramente la scatola.
"Ce l'hai uno zaino?"
"Certo. Te lo do se mi dai 2 monete d'argento"
Sven scuote il capo. "Ma che stai dicendo, suavia"
"Vuoi un sacco di tela? Tre monete di rame".

Il problema del bauletto

Tutti da Vonner.
Kailah e Colin chiedono una scorta per andare fuori città. Engelhaft si offre di accompagnarli.
Intanto Colin offre a Annie i bibitoni. "E' molto più buono di quello di prima!" dice lei, contenta.
Sven va da Bohemond e spiega che deve portar via il sacco.
"Ancora contrabbando?" chiede ANnie
"Questo è un pagamento" dice Sven
"Io non ne voglio sapere nulla" dice ANnie.
"E' un bel po' ingombrante..." dice Sven.
"Bel casino. Se io dovessi risolvere questo problema, in via del tutto teorica, vogliamo stare da una parte tranquilli e per tenerli lontani... un repellente per kreepar... una roba puzzolente, torba... roba di questo tipo..."
"Al di là delle facce schifate, questa è una cosa che non vi avremmo voluto coinvolgere, però essendo una cosa voluminosa non possiamo fare... i vaghi. " dice Sven. "Non è uno schiribizzo, ma è il pagamento dovuto a Gideon per le informazioni e gli aiuti che ci ha dato fino ad ora"
"Ma non eravamo rimasti che dovevamo portare una cosa a Zodd?" chiede Colin.
"C'era un plus", dice Sven.
Kailah dice che forse si può sfruttare il permesso di Vonner che ha per uscire e fare l'incantesimo, anche se è un rischio notevole, non è il caso.
"Secondo me se quelli di Acab controllano delle porte... sono quelli più disposti a chiudere un occhio" dice Kailah.
Il gruppo si interroga su come fare per portare fuori il bauletto senza farsi scoprire dalle guardie.

Discussione su cosa fare del bauletto

Il gruppo si trova in tarda mattinata all'accampamento di Uryen ad Angvard, incerto sul dafarsi riguardo il bauletto da portare clandestinamente a Gideon.
Nel mentre deve occuparsi di testare il potenziale magico della pietra misteriosa e individuare l'Uomo Senza Volto e il suo compare, per impedir loro di portare a compimento la loro missione.
Sven: "sono due le possibilità: o troviamo una buona idea e si rimane tutti insieme e si rischia tutti insieme, oppure altrimenti se siamo meno sicuri dell'idea è il caso che tutto il gruppo tira dritto e tipo solo io, dopo, provo a portare fuori il bauletto... così se rimane incastrato uno rimane incastrato uno e la missione va avanti"
Colin: "la mia proposta è di andare a ripescare i cacciatori di Kreepar amici di Nestor, ai quali avevamo salvato pure un ragazzino, tempo fa... questa è gente che, ammesso non sia morta, andava ogni tanto a caccia di Kreepar nella valle... ed escono coi carretti per riportare la merce... e sul carro ci sono strumenti... se sono degli abitudinari secondo me non li controllano neanche tanto. Varrebbe la pena mandarli soli e noi uscire separatamente..."
Guelfo: "questa è onestissima gente di Angvard, tu vai lì e gli chiedi di contrabbandare della roba..."
Colin: "noi li paghiamo"
Guelfo: "meglio semmai chiederlo al mercante trafficone, non a onesti cittadini di Angvard"
Kailah: "sennò chiediamo onestamente ad Athos Alman di farci passare senza perquisizione, in quanto dobbiamo ripagare la persona che ci ha dato le informazioni preziose che gli abbiamo parlato"
Bohemond: "non possiamo coinvolgerlo, è una responsabilità che lui non si può assumere"
Colin: "siamo noi a dover onorare l'accordo con Gideon"
Bohemond: "bisogna chiederlo al mercante trafficone..."
Colin: "non è uno fidato"

Bohemond: "lo paghi..."

Kailah: "intanto aspettiamo per la storia del pacco, e concentriamoci sull'Uomo Senza Volto e a quel che sta facendo, quando sarà il momento di uscire da Angvard ci pensiamo"

Bohemond: "perchè rimandare, meglio farlo subito, parliamo col trafficone"

Colin: "non è una persona fidata, chissà a chi si rivende l'informazione"

Kailah: "Secondo me andare dal trafficone infido semmai è meglio andarci all'ultimo secondo, quando stiamo per andare via, e non quando invece siamo obbligati a restare qui ancora. Metti che si rivende l'informazione... meglio rischiare solo all'ultimo, se necessario".

Dopo una lunga discussione il gruppo decide di dividersi e ciascuno si occuperà di ciò che gli sta più a cuore.

Kailah insiste di non perdere tempo.

"Tu vai a fare il test della pietra, e noi pensiamo al pacco" dice Bohemond.

Kailah e Sven vanno fuori città.

Bohemond insiste che vuole parlare con il trafficone, Colin con la comunità di cittadini cacciatori di Kreepar, faticano a trovare un accordo.

"Allora mi fido di più di Nestor che del mercante" dice Colin. "Fa entrare e uscire carcasse di Kreepar..."

"Sì, mi piace di più.... sappiamo che fa entrare e uscire roba... è perfetto" dice Bohemond.

Sven: "se noi andiamo da quei poveracci, ci devono un grosso favore"

Bohemond: "Non andrò mai a ricordare a uno che gli ho salvato il figlio per spingerlo a fare il contrabbandiere. Tu non vuoi avere altri costi, la verità è che non vuoi pagare"

Sven: "eh le possibilità che ci tradiscano si riducono di molto, e non ci troveremo nella situazione in cui per liberarci di un problema ce ne accolliamo un altro. Paghiamo quanto dobbiamo pagare e finiamola"

"Nestor è perfetto... mi ha convinto" dice Bohemond.

Esperimento magico

Sven e Colin accompagnano Kailah fuori città a fare la prova sul pietrone.

Escono dal lato di Uryen, i soldati non sono noti al gruppo. Il gruppo non viene perquisito.

Il gruppo si allontana di una mezzoretta e poi Kailah fa l'esperimento.

Kailah analizza l'oggetto tramite **Percezione della Magia**: cosa succede se viene rotto? Molto probabilmente è una sorta di richiamo, viene rotto e qualcuno, chi lo ha incantato o qualcuno selezionato, lo vede. Sanno che viene rotto e la direzione, grossomodo sono in grado di localizzarlo. Durerà ancora qualche settimana.

Il gruppo torna alle porte di Uryen, i cui soldati fanno una perquisizione sommaria (ma eventualmente sufficiente a individuare il bauletto). Sembra che i controlli siano più in entrata che non in uscita dalla città.

In visita da Alman

Bohemond e Engelhaft intanto vanno da Alman per sapere se ci sono novità sugli appostamenti e sull'individuazione della casa di Luka. Gli viene detto che devono tornare dopo pranzo.

La discussione continua

"E' il momento di andare a mangiare un buon minestrone da Nestor" dice allora Colin.

Bohemond: "ma insomma alle porte in uscita non vi hanno perquisito?"

Kailah: "no... ma piuttosto perchè non ti fai assegnare tu alle porte? Sei ferito... e soprattutto sei l'unico in grado di individuare l'Uomo Senza Volto qualora dovesse provare ad uscire... mi pare una buona scusa, così poi ci fai passare"

"Non mi piace, perchè l'Uomo Senza Volto dovrebbe andare fuori città?"

"Magari ci vede intorno alla casa di Luka e mangia la foglia..." dice Kailah. "Bohemond guarda le porte, magari insieme a Engelhaft..."

"Io perquisisco tutti, ve lo dico" dice Engelhaft.

"Allora Sven e Bohemond" dice Kailah. "Così ci fate passare e via..."

"Andiamo da Nestor!" insiste Bohemond.

"Ma che ha sto Nestor che ti piace così tanto?" insiste Sven.

"E' uno che ci può dare una mano a sbrogliare la matassa" dice Bohemond.

Kailah insiste sull'utilità di far assegnare Bohemond e un altro alle porte, per controllare l'uomo senza volto.

Incontro con Alman

Si pranza al campo e subito dopo si va da Alman, per incontrarlo alle porte del Terzo Livello.

Alman sembra avere una brutta cera, non appare in salute. Engelhaft nota che ha segni compatibili con una rissa, un occhio nero e una faccia malconcia.

"Andiamo a prenderci una cosa alla Locanda del Camminatore" dice Alman.

Andando, parecchi cittadini parlottano vedendo il gruppo che passa.

"Tutto bene?" chiede Colin, "ti vedo un po'..."

"Tutto a posto, ho avuto un piccolo alterco con la popolazione. Il prolungare della guerra non aiuta a tenere un morale alto, soprattutto al Primo Livello. Ma ne è valsa la pena, abbiamo scoperto un po' di cose. E non ci sono state vittime,

questa volta".

Il gruppo si siede.

"Allora, io ho identificato due case, una al primo e una al secondo livello. Sono molto vicine ed è probabile che ci sia un passaggio comunicante, dalla soffitta della prima alla cantina della seconda. Non ci siamo entrati perchè è possibile che siano abitate" dice Alman. "Nessuno sa bene chi abbia le chiavi della prima, mentre quella al secondo livello sappiamo di chi era la casa, che era di **Terence Beston**, un individuo che sapeva leggere e scrivere e si seppe vendere bene ai tempi del Duca Bianco. Poi sparì un paio di settimane prima dell'agguato al Dominus..."

Si parla un po' di come comportarsi con le case e chi eventualmente le abita.

"Voi avete informazioni su Nestor il Guercio, quello che cucina i Kreepar?" chiede Colin.

"Sì, ho capito chi dici, il coglione che cucina i Kreepar. Sostanzialmente innocuo finchè non mangi la roba che cucina" dice Alman.

"E' uno che sta da quelle parti e gli si potrebbe chiedere se conosce... chi sta in quella casa..." dice Colin.

"Eh, ma ti puoi fidare di lui? Può darsi, ma magari invece ti va a vendere immediatamente dopo... ha i suoi giri Nestor, un po' di gente con cui lavora... che hanno fatto dentro e fuori di galera finchè abbiamo potuto perderci tempo" dice Alman.

"Ogni settimana ne muore uno perchè si ostinano a cacciare i Kreepar, che stanno diventando sempre più grossi e sono loro adesso a mangiarseli"

Si accompagna Alman all'accampamento di Uryen per fargli incontrare Luka.

Un caporale di Uryen porta fuori Luka.

Lei protesta che il cibo è pessimo e non si riesce a dormire bene.

"Sono finita in mezzo ai prigionieri, io sono la vittima qua..." insiste lei.

"Devi avere pazienza, anche per la tua sicurezza è bene che tu sia guardata a vista".

Alman fa qualche domanda a Luka sulla casa e sui vicini, poi se ne va.

Piani per le due case

Colin suggerisce di chiedere ai cittadini cacciatori di Kreepar aiuto per avvicinarsi alla casa in basso per tenerla d'occhio, ma molti hanno paura di farsi scoprire e mettere in allerta i nemici.

"Secondo me dobbiamo fare l'assalto frontale delle guardie di sotto, e da sopra li aspettiamo con altri soldati per quando escono dal passaggio segreto" dice Engelhaft.

"Tu stai da sopra perchè magari nel frattempo la bella Luka è diventata Ambrogio e tu lo individui", dice Kailah a Bohemond.

Incontro con Vonner

"Nel mentre parliamo con Vonner" dice Colin. "Sia per chiedergli se possiamo condividere le info di Barun con Crystal e Yara, e sia per chiedergli appuntamento con Norman".

Colin prende la parola. "Salve Vonner, allora, abbiamo riflettuto sulla lettera di Barun, e ci siamo chiesti se non sia il caso di condividere parte del contenuto che potrebbe essere utile a Yara e potrebbe aiutarci a comprendere meglio la prigionia di Crystal a Ghaan"

"E' stata già presa questa decisione ed è stata portata avanti" dice Vonner.

"Perfetto" dice Colin.

"Potete parlarne con il Sergente Kanban, se vorrete parlargliene" dice poi Vonner. "Per quanto riguarda Yara, è informata di quel che le dovevamo dire, e lei non ha particolari informazioni su questo argomento, a parte le sue teorie sulle capacità dei soldati di Ghaan"

"Un'altra cosa, avremmo bisogno di parlare con Norman, ovviamente non di questo... c'è modo di organizzare?" chiede Colin.

Vonner ci pensa. "Ci sta un tizio, un certo Greg, portategli una lettera che vi scrivo io, e vi farà parlare con Norman"

"Dove lo troviamo?"

"Alloggia alla locanda al primo livello..." dice Vonner.

Incontro con Greg

Si va alla locanda, a cercare Greg.

Kailah chiede a uno dei soldati dell'Armata del Corno se ci sia Greg, scatenando una reazione ilare tra i presenti. Lei insiste a dare il suo nome.

"Se gli dico che lo stai cercando Greg viene?"

"Sicuramente" risponde Kailah.

Il soldato, ridacchiando, sale al piano di sopra. Dopo un po' scende Greg.

"Dovremmo darti una cosa" gli dice Bohemond.

"Quando c'è da prendere... non mi tiro indietro"

Legge la lettera.

"Dopo cena organizzo un incontro" dice Greg.

"C'è il coprifuoco" dice Kailah

"E' quello il bello, viecce a di' qualcosa!" ride lui. "Ora mettetevi comodi e ceniamo"

La serata passa tranquilla, tra le chiacchiere con Greg su quel che si fa, che si è fatto, i viaggi a nord e gli sviluppi della guerra.

"Io sono uno dei pochi che la vorrebbe chiudere, ma con quel che ci sta dall'altra parte è un po' troppo rischioso, lo capisco pure io" dice Greg. "Una tenaglia di soldati e Risvegliati che stanno tutti contro di te. E il territorio è tale che non ti puoi fermare, ti deteriori facilmente... non c'è modo di fare logistica seria, sono tutte missioni destinate a rientrare... dovremmo prendere una torre, ma quelle torri le conosco bene e non è facile restarci. "

"Una torre come quella la puoi prendere per circa 10 minuti" dice Bohemond.

"Eh si, ho saputo... ma poi starci è difficile, non puoi stabilire un collegamento..."

Poi Greg va a parlare con Norman, e torna dicendo che è interessato a parlare con Colin e Kailah, che lo seguono alla tenda del Mago.

"Vedo che mi hai portato il mago" dice Norman.

"L'ultima volta che ci siamo incontrati mi avevi chiesto di portarti la teoria di Luger sugli Abnormis, poi avevamo parlato degli Antecessori e della questione Berion".

"Dimmi la teoria di Luger sugli Abnormis, tra cui quelli alti 10 metri e tendenzialmente invincibili".

Colin spiega la teoria degli "Informi" che rigenerano i cadaveri antichi.

"Questo spiegherebbe alcune cose" dice Norman. "Come arriviamo agli Abnormis veri e propri? Che ne pensa Luger?"

"Non ci siamo arrivati"

"E gli abnormis colossali? Quelli altissimi?"

Colin non lo sa.

"Nella discussione che faremo, io vorrò essere aggiornato su quel che avrà scoperto Luger su questo King, da poco abbattuto" dice Norman, che fa varie domande tecniche.

Poi Norman chiede a Colin di fargli pure le domande.

"Mi interessano gli abitanti antichi di questi luoghi, che erano degli esseri in grado di schiavizzare gli uomini" dice Colin.

"C'è una teoria per cui questi siano i luoghi dove sia stata combattuta la Prima delle Estati" dice Norman. "Battaglia tra Pyros e suo padre Shubniggurath, dove Pyros liberò gli uomini dal giogo delle creature demoniache a cui Shubniggurath aveva donato il continente di Sarakon. Ovviamente quando si è combattuta questa battaglia e Pyros e le sue schiere, le creature demoniache sono morte... ma non sono realmente morte, il concetto di vita o di morte per loro è un po' diverso. In parte sono rimaste sotto forma di spiriti, cercando di reimpadronirsi di un corpo, e in parte sono sopravvissute all'interno delle loro stesse spoglie, protette dai sepolcri che hanno protetto i loro resti, tra cui il loro sangue, la loro linfa vitale. Per capirci, queste creature muoiono ma il loro sangue resta portatore della loro essenza. Non sono realmente vive, ma chi viene in contatto col sangue viene in qualche modo posseduto da una sorta di follia... che deriva da quella che era la loro essenza.

Ciò provoca mutamenti nella persona infettata, che in alcuni casi degenera, come nel caso del morbo, forse, in altri casi provoca una corruzione dall'interno, modificandone l'aspetto fisico e mentale. E i diversi risultati dipendono dai diversi tipi di sangue."

Parla di Mirai. "Poi so che ce ne stava un'altra nel cimitero di Holov, e un'altra sta nella Sacra dei Paladini... e un'altra a Feith... e chissà quante altre"

Kailah parla delle alterazioni della memoria subite da lei e da William, in seguito all'incontro con Mirai.

Colin racconta di Generaal e dei suoi, forse entrati in contatto con Mirai.

"Anche i ragazzi dell'Armata del Corno si sono imbattuti in Risvegliati che sembravano dei guardiani... ci siamo sempre chiesti chi li avesse messi lì. Io sono quasi certo che i soldati di Ghaan siano in grado di impartire comandi basilari ai Risvegliati"

Kailah mostra la Sodalite a Norman. Lui la esamina, con l'incenso.

"Si tratta sicuramente di un segnale, è un metodo per incontrarsi a distanza".

"Probabilmente doveva romperla fuori città, per attirare la persona a cui è destinata".

"Giusto per chiudere con Berion... è venuto in contatto con una delle tombe?" chiede Colin.

"Credo proprio di sì, che sia l'indiretto responsabile della diffusione del Morbo in queste zone. Non è la prima volta che questo morbo si diffonde, ma è certamente l'epidemia più violenta e diffusa di secoli. E questo Berion, a differenza di chi sta svolgendo le ricerche adesso, abbia scoperchiato quel che non doveva scoperchiare senza prendere le dovute precauzioni. Si è anche salvato, credo che si trovi a Ghaan anche lui, con o contro la sua volontà".

"E questi demoni come si combattono?"

"E' possibile che siano soltanto uomini impazziti. Sai cos'è un Pfaegal?"

Colin e Kailah annuiscono.

"Di fatto viene tutto dall'uomo, è un messaggio raccolto e interiorizzato dall'Uomo. E il sangue potrebbe essere una cosa di questo tipo. E' probabile che questo sangue induca una sorta di mutazione a sua volta... generi un'infezione simile a quella della Morte che Cammina, aggredendo il cervello della persona, che si convince di essere la reincarnazione del Demone. Bisogna capire se è vero o no"

"Per sconfiggere il morbo, dovresti beccare un erborista che conosce le tradizioni antiche delle precedenti infezioni, un depositario di conoscenze antiche, tramandate da generazioni... e che sappia come gestire queste situazioni. A ben cercare forse si trova. Questa moria che c'è stata mi fa pensare che le probabilità si assottiglieranno anche"

"Qualcuno sta cercando di cancellare questa memoria" dice Colin.

"Fammi sapere se avrai altre visioni, è possibile che dipendano dalla vicinanza con quell'essere" dice a Kailah.

Lei chiede come comportarsi se dovesse capitare.

"Dipende quanto vuoi rischiare di avvicinarti al vortice della follia" risponde Norman.

Poi Norman dice a Colin "tu sei in debito con me, ho parlato più io di te. Noi che questo problema lo studiamo dobbiamo condividere le informazioni. E mi aspetto che mi darai informazioni su quel che è venuto fuori su King e gli esperimenti di Luger su quel che ha trovato. Sono informazioni che possono salvare centinaia di vite in prospettiva"

"Certamente" risponde Colin. "Per parlare con te?"

"Chiedete di Greg" risponde Norman. "Limitiamo comunque i nostri contatti, perchè anche io sono controllato dai miei per così dire superiori. Dovrò rispondere a delle domande e preferisco limitare le occasioni".

Il gruppo prende una decisione

Kailah parla dell'uso della pietra e della possibilità di utilizzarla per attirare l'Uomo Senza Volto o qualcuno che porti a lui.

"Magari troviamo un buon posto, spacchiamo la pietra e noi aspettiamo chi arriva, e contemporaneamente Alman tiene d'occhio le due cassette", suggerisce la ragazza.

"E portiamo fuori il baule, già che ci siamo" dice Bohemond.

"Certo, diciamo a Alman che ci serve della roba per fare l'agguato al mago, senza specificare." dice Kailah.

"E magari ci darà pure dei rinforzi, perchè quelli che arriveranno menano tanto" dice Bohemond.

"Sera del 28 agosto 517

Il gruppo, dopo aver parlottato a lungo, va a dormire.

Notte estremamente tranquilla e riposante all'accampamento di Uryen.

Perquisizioni all'accampamento di Uryen

Mattina del 29 agosto 517

Quando ancora gli altri si stanno preparando, accorre Annie: "mi sa che ci sono problemi, stanno facendo una perquisizione, o qualcosa del genere... in tende vicino a qua. Credo che siano i soldati di Angvard"

"Bohemond, stanno cercando roba!" dice Colin, svegliandolo.

"Io non ho parole, veramente" borbotta Engelhaft.

"Abbiamo il problema del bauletto..." sospira Kailah.

"E' sembrata una perquisizione mirata o stanno facendo a tappeto?" chiede Bohemond.

"Non lo so, non so se sia un controllo generico che fanno spesso... non saprei, i nostri comunque collaboravano... forse lo fanno occasionalmente, magari non vengono qui" dice Annie.

Sven dice "non possono cercare tutto il campo, magari uno si prende la roba e si fa una passeggiata..."

"Attento perchè le passeggiate potrebbero sembrare sospette" dice Engelhaft.

"Nessuno ci ha detto di non uscire, uno piglia e esce..." dice Sven. "Ci sono almeno due uscite, quella verso città è più tranquilla, affluisce in una via normale..."

"Dev'essere molto bravo questo simpaticone. Se lo beccano rischia grosso" dice Engelhaft.

"Pure se ce la trovano nella tenda non possiamo accampare scuse" dice Sven.

"Quello che si invola è perfetto" dice Bohemond.

"Che Gargutz lo benedica" commenta Engelhaft.

Kailah si offre. Bohemond annuisce.

Kailah sgattaiola via senza grossi problemi con lo zaino. Mentre si allontana, nota un'altra perquisizione da un altro lato del campo.

Quando arriva alla strada ci sono tre guardie di Uryen. Kailah prova a passare, uno la ferma e le chiede il nome, l'altro la riconosce e dice "Kailah". Quello segna.

Kailah esce e si fa un giro per le strade di Angvard col mitico zaino.

Intanto entrano alcuni soldati di Angvard nella tenda e chiedono di perquisire la tenda.

Il Caporale scelto esamina tutto, alcune cose non se le spiega (gli oggetti dati al gruppo da Luger).

"Immagino che avrete un permesso speciale per quella roba, con chi devo parlare?" chiede il Caporale di Angvard. Gli dicono di Vonner, ci va a parlare e tutto procede bene.

Intanto Colin chiede "state cercando qualcosa di particolare?"

"Un controllo di routine: ci sono vari traffici che ci interessa prevenire, e visto che dobbiamo perquisire il campo dell'armata del corno, perquisiamo pure questo e non sembra che facciamo favoritismi"

Le guardie esaminano accuratamente i pacchi chiusi.

Kailah vaga per un paio d'ore per Angvard, nelle strade del Primo Livello.

Poi Kailah rientra e saluta le guardie. Dopodichè torna alla tenda.

Annie tira un sospiro di sollievo.

Il gruppo parla del dafarsi e di andare a contattare Alman.

"Non abbiamo niente di meglio" dice Bohemond. "Muoviamoci"

Prima di andare, bisogna capire come lasciare il bauletto.

"A casa di Lucy?" suggerisce Kailah.

"E' al secondo livello, bisognerebbe salire e passare le guardie..." dice Bohemond.

Sven ordina a Annie di restare alla tenda col bauletto, Annie rosica un po' ma ubbidisce.

Appena il gruppo, senza Annie e senza baule, raggiunge il Secondo Livello, arriva Terenz Lost.

Terenz Lost guida il gruppo da Alman

"Cari commilitoni, è un piacere vedervi ancora in armi! Anche se ho saputo amaramente che servite un altro esercito..."

"Però alleato" dice Bohemond.

"Alleato, sì... venite con me, ho qualcosa da farvi vedere".

"Terenz, veramente noi dovevamo parlare con Alman..." dice Colin.

"Schhh.... stai tranquillo..." dice Terenz, lo ferma prima che nomini il nome del Tenente. "Tu sei giovane, devi fare un po' di esperienza. Devi imparare a fare quello che ti dicono i superiori. Che grado sei tu?"

"Cosa sono? Soldato semplice"

"Io no, devi dare retta a chi ne sa di più" dice Teren.

"Ne sai di più di cosa?" chiede Colin.

"Di esercito. Tu mi devi seguire, e stare zitto. Questa è la situazione attuale. Tu devi mettere sempre un piede avanti all'altro, sennò non andrai mai da nessuna parte".

Terenz porta il gruppo in un casolare semiabbandonato alla periferia del Secondo Livello di Angvard.

"Io sai che c'è, me ne rimando in zona a guardare il panorama, voi fatevi una visita a quel posto là, fanno pure un buon sidro, prendete il sidro"

Colin è perplesso.

"La storia gli ha sempre dato ragione, per quanto ineffabile", lo tranquillizza Bohemond.

Alman racconta una storia e il piano viene definito

Il gruppo entra nella casa, dove c'è un individuo incappucciato che è chiaramente Alman.

"Ma sto sidro?" chiede Engelhaft.

Il sidro c'è, e dei boccali. Alman li versa pure.

"Questo posto è abbastanza inaccessibile e quindi non mi dovrebbero avere seguito. Ho delle novità" dice Alman. "Avete presente quella ragazza? L'ho salvata oggi e penso proprio che si sia fatta salvare apposta. Questo potrebbe rendermi l'obiettivo di questo omicidio di cui parlate"

"Hai salvato la copia?"

"Sì, si è presentata col nome di quella vera" dice Alman. "Essenzialmente io stavo percorrendo le strade del Secondo Livello, non lontana dalla casa che stavamo tenendo d'occhio, quando ho sentito un urlo e dei passi che si dileguavano, e ho trovato questa ragazza in una pozza d'acqua sporca. Mi ha detto di essere stata picchiata e derubata da un malfattore. Si è presentata come Luka... l'ho riaccompagnata a casa, si è fatta lasciare vicino ma non fino al portone, e poi l'ho fatta pedinare ed è effettivamente rientrata in quella casa. Suppongo che stiano tenendo sotto osservazione anche me. Lei ha cercato in tutti i modi di rivedermi... fingendosi affascinata da me."

Kailah prova a sentire se ha qualcosa di magico addosso, ma non sembra avere nulla.

"Potresti essere uno strumento e non l'obiettivo. Chiunque abbia assunto le sembianze di Luka, magari potrebbe assumere le sembianze di Alman per avere accesso a Yara, ad esempio..." dice Bohemond.

Riguardo il piano d'azione, si discute con Alman su cosa fare: se fare irruzione nella casa, contemporaneamente da sopra e da sotto, oppure se provare anche a intercettarlo fuori attirandolo con la pietra magica.

Il gruppo inizia a discutere su cosa fare.

"Ho una brutta notizia e una bruttissima notizia" dice Alman, interrompendo la discussione. "Ma vi consiglio di farvi una sorsata di sidro, per ingoiare il boccone amaro. Cominciamo con la brutta notizia. Ipotizziamo che siano i due. Uno dei due ci serve vivo, bisognerebbe fare il possibile per tenerlo vivo... e questa è la notizia meno brutta. La bruttissima è che va scambiato, questo tizio"

"In che modo? Con chi?"

"Chi è che hanno preso?"

"Questo non posso dirlo. Sono ordini che provengono da più in alto possibile qui" dice Alman.

"No, è impensabile" dice Bohemond.

"Per questo vi ho detto di bere il sidro"

"Ma chi ha dato quest'ordine è consapevole della caratura del soggetto?" dice Engelhaft.

"Perfettamente"

"Si sta cercando di recuperare qualcuno che è, secondo me a torto, altrettanto importante" dice Alman.

"E' chiaro che va tenuto vivo il bellone, che è il più scamuffo" dice Engelhaft.

"Come va va male" dice Bohemond.

La discussione è lunga. Alman dice che deve senza dubbio catturarne almeno uno vivo.

"Si aspetta il rintocco di mezzogiorno, si rompe la pietra, e all'una c'è l'irruzione" dice Bohemond.

"C'è un problema", dice Engelhaft. "Se vai a fare l'irruzione non è detto che Luka stia dentro casa"

"E' vero, ma tu prima lì davanti non sei stato visto" dice Bohemond, "non rischi che ti vedano mentre la piantoni, e capirà tutto e sei fottuto"

"Fuori città con la pietra attiriamo il mago, intanto i soldati fanno l'irruzione nella casa" dice Kailah.

"Ci teniamo un margine di interpretazione, se vedo uno che bussa alla porta di Luka... io coi miei 15 uomini li prendo tutti e due".

"Quando possiamo muoverci?"

"Io ho solo il problema che se Luka mi viene a parlare tra 10 minuti... io tra 10 minuti la devo mena'. Oltretutto d'ora in poi ci vediamo soltanto se lo prendete o se vi sono sfuggiti."

Terenz Lost guiderà il gruppo alla cascina.

"Domani a mezzogiorno?" propone Kailah.

"Mi pare una buona idea" dice Alman, "non posso neanche spendere troppe risorse troppo a lungo"

"Domani a mezzogiorno noi stiamo là con Terenz Lost e compagnia, e voi all'una fate irruzione" riepiloga Kailah.

La storia del Mutaforma e del Cacciatore

Alman racconta a Bohemond il seguito della storia del mutaforma e del cacciatore. "Devi sapere che il Khal-Valan ha molti racconti paralleli, bellissimi.... "

e Alman inizia a raccontare.

"La versione sommersa del Khal-Valan racconta storie di uomini comuni, che vengono raccolti in storie fantastiche e eccezionali. Tra loro c'è la storia del **Cacciatore Senza Nome**. E' un soldato di umili origini che diventa via via più al termine di ogni storia guadagna qualcosa, un oggetto, una qualità, un'informazione... che gli torna utile nelle avventure successive.

La cosa è divertente perchè per capire l'ordine delle storie lo si fa capendo in che ordine vengono utilizzati i doni, gli oggetti o i poteri successivi. Alcune storie sono anche un po' contraddittorie tra loro. Non si sa se sono stati errori o se è voluto. Il *Cacciatore Senza Nome* è noto come **Jaeger**. In una storia viene incaricato di risolvere una serie di furti, probabilmente da Lemnenkar. I furti avvenivano in pieno giorno e i ladri, visti da molte persone, venivano descritti dai testimoni in modo diverso. Jaeger spende una delle tre domande che aveva come credito presso una vecchia indovina, e chiede "come posso distinguere un uomo in grado di mutare il suo aspetto a piacimento?"

La vecchia gli suggerisce di andare nelle Montagne della Follia, dove stava il Clan dei Mutaforma. In cima al picco di una montagna c'è una campana di bronzo, chi riesce a suonarla può combattere un uomo con questo potere. Jaeger fa un lungo viaggio per suonare la campana di bronzo. Suona e gli si avventa contro il guerriero senza volto, Jaeger ha un otre magico rigeneratore, e vince. Acquisisce così il potere di riconoscere i mutaforma".

Dopo questo racconto, Kailah suggerisce a Bohemond di restare con i soldati di Angvard per controllare se durante l'irruzione nelle case non c'è un tentativo di allontanamento di Joad Kempf con altre sembianze... Bohemond acconsente.

"Bohemond... ti metto in contatto con la persona che guiderà i soldati al primo livello, probabilmente sarà proprio Crystal, e ti occuperai con lei di gestire il primo livello. Io starò al secondo e vediamo un po' che cosa succede. Nella remota ipotesi che mi contatta Luka prima vediamo, e ce lo diciamo. Ci vediamo soltanto a cose fatte. Mi raccomando, abbiamo tutti l'ordine di tenerne uno vivo".

"Io vorrei chiedere udienza a Yara prima di domani" dice Bohemond.

Alman acconsente a renderlo possibile.

"Io vorrei parlare con Crystal, possibile?" dice Colin.

"La troverai al campo di addestramento domani mattina" risponde Alman.

Kailah chiede di poter vedere il casolare già nel pomeriggio, per poter preparare il terreno. "D'accordo, farete con Terenz oggi pomeriggio. Lui vi sarà di supporto, ma mi raccomando, portategli rispetto e fatelo sentire importante".

Alman va a parlare con Terenz Lost, poi Alman si allontana e il gruppo va a parlare con Terenz Lost. Bohemond invece va per conto suo per parlare con Yara, e prima riposa all'accampamento.

Sopralluogo al casolare con Terenz Lost

"Andiamoci a preparare, ho in mente una cosa che fa al caso nostro" dice Terenz. "Però sono un personaggio conosciuto, camminate a distanza così non ci collegano".

Terenz va verso il campo di addestramento di Angvard, in uno stanzone pieno di cose interessanti. Armature di Ghaan di varia tipologia, oltre a varia robbaccia, vecchie armi e così via.

Tutti si scelgono un'armatura adatta, seguendo i consigli di Terenz Lost: veste il gruppo da soldati di Ghaan non vestiti da soldati di Ghaan.

Si mette tutto in grossi sacchi e ognuno si porta il suo materiale, con l'aiuto di una grossa cariola.

"Noi abbiamo roba nostra, ma è pericolosa" dice Kailah.

"La portiamo domani" dice Terenz.

Si fa il primo viaggio fino a questo casolare, facendo un giro anti-kreepar.

"Un passaggio obbligato è parecchio difficile, c'è un fiumiciattolo secco scomodo da attraversare... ma se non si vogliono far vedere dalle vedette potrebbe essere difficile. Una persona molto furba come potrei essere io potremmo allestire delle vedette per costringerli verso l'anta del fiumiciattolo. Io tornando do un'indicazione su come io allestirei domani le vedette in questa zona" dice Terenz.

"In questo modo la creiamo la strettoia" dice Kailah

"Sì, ci proveremo. Per voi questo e altro" dice Terenz.

La cascina, insieme a altre tre o quattro, è sull'ansa di un torrentello secco.

"O gli tendiamo un'agguato nella casa o ci nascondiamo tra i muretti per circondarlo..." dice Terenz.

Si decide di lasciare il segnale nel casolare e fargli l'agguato prima, all'ansa dle fiume.

"Io ho portato, sulla fiducia, questa tagliola da orsi, se vogliamo metterla da qualche parte..."

"Adorerei metterci la pietra al centro...." dice Kailah.

"Va nascosta tra gli arbusti"

Si studiano un po' di sistemi per rendere più agevole l'agguato.

Kailah inizia a pensare vari gadget utili per fare un mucchio complesso di roba... in modo che sia anche più semplice infilare dentro anche il bauletto.

"Abbiamo anche varie cose magiche che speriamo non servano... ma in caso ce le portiamo, così per sicurezza" dice Kailah.

"Anche io ho in mente di portare una cosetta" dice Terenz, "vedendo il posto mi è venuta un'idea"

Il gruppo torna al campo.

Annie è nervosa. "E' stato un pomeriggio bruttissimo, volevano pure parlare con te... ho avuto una paura assurda che volessero ripercuquire la tenda... non mi mettete più in queste situazioni!"

Bohemond incontra Lady Yara

Verso il tardo pomeriggio Bohemond va a chiedere di parlare con Yara.

Dopo una breve attesa arriva Brian a prenderlo.

Si salutano.

"Mai come in queste ultime settimane mi sono sentito realizzato, sono contento" dice Brian, "e di questo ti ringrazio".

Mentre raggiungono il tempio, dove Yara è raccolta in preghiera, i due Paladini parlano un po' della situazione militare e di come procede la guerra.

Bohemond saluta Yara rispettosamente.

Yara ringrazia Bohemond per le notizie che ha portato. "Mi ha detto il Tenente Alman che siamo prossimi a muovere contro questi attentatori... forse alla sua vita"

"Non sappiamo bene quale fosse il suo obiettivo ma il fatto che il Tenente sia stato avvicinato a quel modo dall'Uomo Senza Volto ci fa pensare che si stiano muovendo"

"Mi chiedo se il loro obiettivo sia lo scudo" dice Yara.

"Potrebbe essere" dice Bohemond. "Non mi è stato mai chiaro cosa ci volessero fare..."

"Anche solo toglierlo a noi...." dice Yara. "Non penso che sarebbero in grado di utilizzarlo. Volevi dirmi qualcos'altro?"

"In questi giorni di permanenza ad Angvard ho sentito voci preoccupanti sul clima in città e sulle scelte che siete chiamata a compiere e che molti hanno difficoltà a comprendere"

"La giovane età di mio fratello si fa lentamente sentire, e a parte i suoi tentativi di fare ciò che è giusto, la popolazione si aspetta e merita un condottiero in grado di essere fonte d'ispirazione. Molti vedono in Acab ciò che non riescono a vedere in mio fratello. Questo funziona finchè io e Acab ci troviamo d'accordo... altrimenti funziona male"

Parlano di come Acab sia più conservativo in questa fase della guerra, mentre per Yara è necessario proseguire lo scontro oltre le torri di Ghaan, prima che arrivi un cessate il fuoco del Duca, che avvantaggerebbe i nemici.

"Ma voi avete un piano per attaccare Ghaan?" chiede Bohemond.

Yara annuisce. "Un attacco in grande stile alle torri, che ci permetta di stabilirci sulle colline. Se riuscissimo a recuperare la Sacra avremmo un posto perfetto, fortificato, da usare come testa di ponte. E per loro a quel punto potrebbe essere necessario chiedere un accordo più vantaggioso per noi. Se liberassimo la Sacra potremmo chiuderlo nei loro territori e a quel punto spezzeremmo questo fronte che stanno cercando di costituire verso Feith e non rischieremmo di trovarci un esercito colossale che prima o poi ci piomberà in testa"

"Quindi la Sacra ritenete che sia la chiave di questo conflitto" dice Bohemond.

"Senza dubbio"

"Bisogna passare per le torri intermedie...." dice Boenmond

"E capire che cosa la difende, le forze oscure che sono lì penso siano controllate da Ghaan...." dice Yara. "Penso che sia impossibile riprendere la Sacra senza lo Scudo e senza una manovra convinta. Per questo voglio prima prendere le torri"

"E per prendere le Torri?" chiede Bohemond.

"Servirebbe l'aiuto di Acab, che le conosce bene. Ma non ha nessuna voglia di attaccarle, non è d'accordo col mio piano per prendere quelle torri, e senza di lui non potremmo riuscirci" dice Yara. "E poi non voglio nemmeno che Angvard resti agli uomini di Acab che lascio indietro, se io perdo molti uomini e lui ha tutti sani si prende la città"

"Come uscire da questa situazione?" chiede Bohemond. "Convincere Uryen a spendere molto?"

"Stiamo parlando di un feudo di un altro Ducato, a cui non possiamo neanche chiedere troppo. Uno sconfinamento eccessivo farebbe il gioco di Ghaan"

"Ad oggi una sola torre è stata presa, anche se per pochi minuti, e l'ha presa Uryen. Quel che posso fare è assicurarmi che il Capitano Barun si renda conto di questo equilibrio precario..."

"Ho uno scambio di corrispondenza abbastanza corposo con il Capitano Barun ma un tuo rapporto in questo senso può aiutare le cose. Ma il ruolo di Uryen è quello di aiutarci con l'altro grande problema che abbiamo, che sono i Risvegliati, i Kreepar e così via..." dice Yara.

"Ho sentito un'altra cosa che mi ha turbato, lo confesso" dice Bohemond. "ho sentito una cosa da parte del tenente Alman, circa la natura della nostra imminente operazione contro Ghaan. Sappiamo che Ghaan gioca in attacco con piccole unità di servitori dalle capacità eccezionali, per Ghaan sono cruciali questi esploratori e assassini di cui dispone.

Eppure io sento che uno dei due principali assassini intendiamo usarlo come merce di scambio..."

"Vorrei fare il tentativo di recuperare un pezzo significativo che mi risulta sia in mano a Ghaan, e che devo assolutamente recuperare per una serie di motivi. E diciamo che non è certo che Ghaan accetterà lo scambio. Si tratta in questo caso di un superstite della Sacra, un mio confratello che mi risulta sia sopravvissuto e sia in mano dell'Esercito di Ghaan. Le informazioni che potrebbe avere questa persona non hanno prezzo, per me. Se questa persona come penso può darci delle informazioni per favorire il recupero della Sacra, io devo fare tutto il possibile per recuperarlo"

"Il nemico è consapevole delle informazioni che questo confratello possiede" dice Bohemond.

"E' probabile, ma anche i nostri prigionieri sarebbero molto importanti"

"Capisco. Però ho difficoltà a immaginare come si possa considerare Joad Kempf o chiunque abbia preso il suo posto alla stregua di un comune soldato. Qui stiamo parlando di un individuo che esercita un potere oscuro per seminare la morte... e se non viene fermato potrebbe domani versare il sangue di altri religiosi, di altri innocenti.... quante vite potrebbe costare questo scambio?"

"Un Guardiano del Tempio non è un comune soldato" dice Yara.

"Se voi vi trovaste a Ghaan al posto di questo guardiano del tempio e vi giungesse notizia che la vostra libertà vi viene restituita insieme alla libertà restituita a un servitore della tenebra... vedreste giustizia in questo scambio?"

"Tutto dipende dalle informazioni che sto custodendo." dice Yara. "Io ritengo doveroso fare quanto in mio potere per restituirgli il modo di portarci le informazioni che ha. E' una decisione difficile, ci sto pensando da giorni.... e ci sono anche altri rischi, potrebbero avergli fatto qualcosa di orribile, come quel che è stato fatto ad alcuni soldati, potrebbe tornare cambiato... ma io lo conosco bene, conosco il suo valore e la sua forza... e quindi se come penso devo scommettere sulla sua capacità di restare se stesso, mi sento di poterlo fare."

"Spero davvero che non dovremo avere a pentircene" dice Bohemond. "Quel che ho appreso in questi mesi qui è che prima di poter acciuffare queste serpi... molte persone devono morire, e non abbiamo modo di impedirglielo, ed è per questo che vi esprimo la mia preoccupazione.

"Tu al posto mio non faresti questo scambio?" dice Yara.

"Dovendo parlare con sincerità no, non lo farei" dice Bohemond. "E probabilmente se fossi nei panni dell'uomo che è a Ghaan prigioniero, non mi darei pace se sapessi che viene fatta qualcosa del genere per me. Davvero dalla sua liberazione si potrebbe innescare una controffensiva? Rimarrà una macchia sulle nostre coscienze."

"Aspettiamo di avere Joad Kempf o il suo compare sotto custodia, perchè c'è la possibilità che non dovremo mai prendere questa decisione, in fondo. Nè abbiamo la certezza che Ghaan accetterebbe lo scambio. Se avremo la possibilità di decidere... ti prometto che continuerò a pensarci. L'unica decisione che ho preso, e ti prego di accontentarmi, è che voglio avere questa scelta, quindi voglio guardare negli occhi questa persona e capire chi ho di fronte... e quanto mi può costare restituirla ai suoi padroni"

Colin chiede ad Annie del sangue degli Antecessori

La stessa sera del 29 agosto, al campo di Uryen, Colin invita Annie a commentare il diario di John Titor e in particolare il discorso del sangue degli Antecessori.

"Tu hai vissuto la prigionia, hai trovato qualche cosa della tua esperienza in quello che ha scritto lui?"

"Con me non hanno fatto niente del genere a quanto so. Non ricordo esperimenti particolari, a meno che non bastasse mettermi roba strana nel cibo... e io mangiavo comunque molto poco..." risponde Annie.

"Tu in qualche modo sei venuta in contatto col sangue degli Antecessori e in qualche modo ne sei venuta a capo"

"Se ti dico la verità ne sarò venuta in contatto prima di quanto possa ricordare, prima della prigionia a Ghaan. Mi sono risvegliata in prigione, magari mi hanno fatto qualcosa mentre ero svenuta. E poi mi trattavano in modo particolare rispetto agli altri prigionieri... questo è vero, probabilmente qualche cosa me l'avranno fatta".

Annie nega di aver visto esperimenti su altre persone durante la prigionia. Dice che però sembrerebbe che alcuni dei soldati di Ghaan abbiano caratteristiche simili alle sue, già da tempo, a quanto emerge dalle ultime informazioni.

La spedizione a spaccare la pietra

I preparativi

Mattina del 30 agosto 517

Kailah pone il problema di come organizzarsi per trasportare la roba (e in particolare il bauletto).

"Mi spiace che non ci sia tu Bohemond, che a raccontare frottole sei il migliore", dice all'amico Paladino, che non parteciperà alla spedizione fuori città, ma affiancherà Crystal e i suoi uomini nella retata alla casa nel quartiere popolare di Angvard.

Dopo un po' di riflessioni, si decide di mettere il bauletto in uno zaino coi tre pugnali, e lo porta Sven, Colin porta l'acido, Kailah porta le frecce esplosive, i chiodi magici e il Planem, e la pietra da spezzare, più un po' di attrezzi da falegnameria. Engelhaft dice che lui porta solo l'Acqua Santa.

"Te ce fai il bidè con l'acqua santa" mormora Bohemond.

Incontro con Acab

Il gruppo, ancora compatto, si muove verso l'accampamento di Angvard. Fuori dal campo di Uryen c'è un po' di sorveglianza dell'esercito di Angvard: chiedono informazioni, sono attenti come se stessero cercando qualcosa, ma

quando sentono i nomi di Terenz Lost e di Alman, subito lasciano passare il gruppo.
Poco dopo il gruppo viene approcciato da Greg, Malandrino, Autunno e Sgombro, quattro degli uomini dell'Armata del Corno.
Sgombro indica Colin a Greg.
"Sei tu Colin?" dice Greg. "Devi venire a vedere tuo figlio. Una dei nostri ha sgravato ieri e dice che il padre è un certo Colin"
"Ce ne stanno tanti di Colin" dice Colin perplesso.
"Non possiamo andare, siamo in missione" dice Kailah.
"Non era una richiesta, dovete venire tutti" dice Greg.
"Ma se veniamo che succede?" chiede Sven.
"Niente, una rimpatriata tra parenti..." dice Greg, "poi andate dove vi pare".
Greg guida il gruppo alla consueta locanda. L'oste guarda Bohemond e Sven e rivolge loro un silenzioso sorrisetto.
La locanda è semideserta a quest'ora del mattino.
Greg guida il gruppo al primo piano.
"Sono quasi più curioso di conoscere lei del bambino" commenta Colin.
Gres bussa a una camera. Una voce maschile e possente dice di aprire, e dentro c'è Acab.
"Ammazza è cresciuto in fretta sto bambino" sussurra Engelhaft a Colin.
Acab è grande e grosso, arcigno e armaturato in modo pittoresco.
Dentro con il gruppo e Acab resta solo Greg.
"M'hanno detto che ci sta un tipo fortissimo che ammazza chiunque in due secondi" dice Acab.
"Sarà lui..." dice Bohemond guardando Sven.
"Ditemi, mi interessa 'sta storia" dice Acab.
"Beh... da quel che so ci hai lavorato insieme" dice Bohemond.
"Non con lui ma col suo compare e col suo predecessore" risponde Acab. "C'è qualcuno che ha pensato che vi potevo dire qualcosa di utile per quel che state facendo oggi. Se non ho capito male avete avuto una gran botta di culo, la possibilità di mettere le mani su un pezzo importante con relativa semplicità. Dovrebbe chiamarsi [Deanor Flagg](#), probabilmente se dovete affrontarlo è opportuno che ci andiate preparati. Oltre a voi chi c'è?"
"Terenz Lost" risponde Kailah.
"Beh... se non ho capito male lui dovrebbe essere con poca gente, con l'[Uomo Senza Volto](#) e basta? Non dovrete avere problemi anche se è una persona molto scaltra, che sicuramente sa fare qualche trucchetto. Io dovevo un favore a lui ma soprattutto al suo attuale padrone, e l'ho ripagato. Adesso non gli devo più nulla. Per quanto mi riguarda se quella persona muore è solo un bene."
"La pensiamo allo stesso modo" dice Bohemond.
"Dove è previsto questo abboccamento che avete organizzato?"
"Abbiamo individuato un posto sicuro dove siamo fiduciosi che venga. Fuori città"
"Quanto pensate che non ve lo farete scappare? Farete di tutto?"
"Il piano è quello, una volta che ci arriva a tiro facciamo quel che possiamo per metterlo nel sacco" risponde Bohemond.
"Se non siete particolarmente legati all'idea di prenderlo voi, io vi posso dare un aiuto" dice Acab. "Se vi do un aiuto potreste prendelo voi e potrebbe prenderlo il mio aiuto. Per esempio potrei prenderlo io, se vengo io"
"Potrebbe essere interessante prendelo vivo." dice Bohemond.
"Lo prendiamo vivo... e poi muore" dice Acab. "Voi lo vorreste ammazzare ma poi c'è qualcosa che ve lo impedirà. Io questo problema non ce l'ho. Se può essere utile la mia presenza per togliervi d'imbarazzo, io ci posso stare. Altrimenti mi limiterò a darvi qualche buon consiglio. La scelta è vostra".
Sven chiede di parlare un attimo in privato, Acab e Greg escono.
"Per me la questione è molto semplice, sono d'accordo agli scambi di prigionieri. Anche se non fossi d'accordo abbiamo preso un impegno" dice Sven, "quindi secondo me è così".
"Il vantaggio di avere l'aiuto di Acab è che è più difficile che scappino Joad Kempf o Flagg" dice Colin. "D'altra parte se lo prende e lo ammazza lui sbilancia l'equilibrio politico".
"Non abbiamo facoltà di sovvertire l'accordo con Yara e con Alman" dice Bohemond.
Annie dice che è molto combattuta: "mi piacerebbe moltissimo ammazzarli entrambi, ma avete preso un impegno con Alman. Ho solo un dubbio: chi glie l'ha detto? Se glie l'ha detto Alman cambiano un po' di cose"
"Proviamo a chiederglielo" dice Bohemond.
"E' un sentiero pericoloso questo" dice Sven.
"Semmai lo puoi chiedere a Alman" dice Colin.
"Con chi è sposata Yara?" dice Bohemond. "Fine del discorso".
"Magari i tre Capitani si dicono tra loro queste cose importanti" dice Engelhaft.
"Gli ordini non si discutono" dice Bohemond.
Tutti d'accordo, intristiti.
Tornano in stanza Greg e Acab.
"Abbiamo preso un impegno, non possiamo purtroppo violarlo" dice Kailah a Acab.
"Lo immaginavo, sennò stareste nell'Armata del Corno."
"Ci prendiamo volentieri i buoni consigli, però" dice Engelhaft.

"Flagg è un mercante, un chiacchierone, bravo a uscire dalle situazioni difficili utilizzando questa sua dote. La scelta è tra farlo parlare e sentire cosa ha da offrire o chiudere la trattativa prima che abbia modo di ingolosirvi. Se c'è una persona che prenderete vivo e interrogandola si farà lasciare vivo, questo è sicuramente lui. Nel caso in cui li prendiate entrambi vivi, lui difficilmente sarà quello che morirà. L'altro mi sa che vale molto meno. E' una persona sfuggente, fa perdere le sue tracce in modo rapido e efficace"

"Sa volare?" chiede Kailah.

"Non credo, sennò non avrebbe avuto bisogno di me per passare il Traunne. Non credo abbia poteri particolari per spostarsi in maniera strana. Credo sia un trafficone di sentieri poco chiari, come se avesse... fatto un patto col diavolo, diciamo. Ha un suo codice, aderisce al Kanùn, se prende un impegno lo mantiene e si aspetta che gli altri facciano altrettanto"

"E' uno stregone?" chiede Colin.

"Norman dice di no, non credo, ma frequenta stregoni e conosce la magia. Funziona così, anche io ho un mio codice", aggiunge Acab, "quindi non intralcerò la vostra missione, ma posso dirvi che con le mie truppe, visto che stiamo parlando di un pezzo grosso, io sarò nei dintorni della città, in direzione Nord, a portata di corno qualora succedesse qualcosa di strano. Io fossi in voi mi porterei un corno e non lo suonerei. Se si suona il corno arriva gente... e quello che succede succede".

"Ma chi ti ha detto tutte queste cose?" chiede Colin.

"E' una domanda pericolosa, la stessa che ti ha inguaiato con quella ragazza", risponde Acab. Greg ride.

"Poi però sei nato tu e quindi è andata bene" risponde Colin.

"Diciamo che c'è chi pensa che le mie informazioni vi possano aiutare, un vostro amico, e probabilmente ha reputato che le vostre orecchie siano sufficientemente allenate da poter resistere alle tentazioni delle sirene. I fatti gli stanno dando ragione"

Greg accompagna fuori il gruppo, che procede fino al campo di addestramento di Angvard.

Scambio tra uomini di fede

In privato, lungo la strada, Engelhaft dice a Bohemond che lo vede un po' deconcentrato.

"Devi considerare un po' che la nostra stella polare non sono nè i pugnali neri, nè Acab nè il contrabbando. Sono gli Dei, di cui ultimamente tendi a parlare poco.... dentro di te spero che tu continui a dialogarci, perchè avremo bisogno del loro aiuto"

"Dal punto di vista ideologico questa operazione mi sembra una puttanata, sono estremamente in disaccordo con quel che vuole fare Yara"

"Yara potrebbe avere un'intuizione che noi non comprendiamo, si tratta di salvare un difensore della fede, come me, come te..." dice Engelhaft.

"Non si salvano così i difensori della fede. Si salvano da soli, o si vanno a liberare in altro modo... quindi la mia perplessità è sul fatto che gli Dei guardino con benevolenza uno scambio come quello che ha in mente Yara"

"Che lo decida Yara, gli Dei ci manderanno un segno" dice Engelhaft.

"Dobbiamo ubbidire gli ordini, anche quando sono puttanate. Sono stato addestrato così" commenta Bohemond. "Il mio cerco comunque di ammazzarlo"

"Se credi negli Dei uscirai comunque vincitore" dice Engelhaft. "Solo gli Dei ci possono aiutare, mi raccomando, facciamo una preghiera prima di cominciare"

Ultimi preparativi per la missione

All'accampamento di Angvard il gruppo vede il Sergente Crystal, che sta passando in rassegna le sue truppe. Non indossa i gradi di Sergente ed ha un'armatura da Paladino.

Terenz si avvicina col suo carretto.

"Eccoci qua" dice Terenz. "Ho portato le mie sorpresine, ve le faccio vedere direttamente lì"

"Pure noi le nostre" dice Bohemond.

"Mettiamoci in marcia" dice Terenz.

Bohemond saluta Terenz e resta con Crystal.

Engelhaft fa una preghiera su tutti, con Terenz che stringe sui tempi.

Kailah chiede di poter caricare la roba del gruppo sul carretto. "Certamente" dice Terenz.

"Siamo sicuri di questo piano?" chiede Colin. "Non sappiamo neanche chi verrà"

"Chiunque venga lo meniamo tantissimo" risponde Kailah.

"Ma se Flagg non è un mago..." dice Colin, "forse tutto il piano sarebbe da ripensare".

"Adesso? E' il momento di andare: sicuramente qualcuno verrà" insiste Kailah.

"Però se cambiano le condizioni del piano, il piano in quel modo non ha più ragion d'essere..."

Le rimostranze di Colin non vengono ascoltate e il gruppo prende gli ultimi accordi con Crystal in modo da muoversi in modo coordinati.

Gli accordi sono di rompere la pietra alle campane di mezzogiorno, le teste di cuoio in città attaccano un'ora dopo.

"Qualsiasi persona esce lo lasciamo filtrare?" chiede Crystal.

"Se abbiamo una buona occasione si colpiscono subito" dice Bohemond.

In viaggio verso la cascina

Il gruppo parte dalla città.

Terenz è l'unico che si unisce al gruppo nella spedizione.

Kailah avvisa Terenz che non bisogna prestare attenzione a quel che eventualmente il prigioniero vorrà dire, perchè si tratta di una persona pericolosa con le chiacchiere.

"Ma tipo uno stregone?" chiede Terenz.

"Non esattamente, ma è meglio non farlo parlare" risponde Kailah.

"Perfetto, non lo faremo fiatare. Ho l'occorrenza per imbavagliarlo" dice Terenz.

"Terenz, ma è normale che Acab sappia tutto di questa missione?" chiede Colin improvvisamente.

Terenz è molto sorpreso. "Non mi risulta che Acab sia al corrente dei nostri piani segreti. O c'è una talpa o qualcuno gliel'ha detto. Che prove hai? Sono accuse molto gravi"

"Ci ho parlato un'ora fa" dice Colin.

"Tu da solo?"

"Tutti quanti noi. Era al corrente della missione" risponde Colin. "Non so chi gliel'abbia detto..."

Terenz è stupito e si chiude nel mutismo per una decina di minuti.

"Forse gliel'ha detto Alman" dice Terenz. "Ma perchè dovrebbe averlo fatto? Acab può soltanto rovinare questo piano con le sue tattiche spregiudicate"

Colin fa notare che il consiglio di non parlare col prigioniero proviene da Acab, quindi forse sarebbe il caso di fare tutto l'opposto e approfittarne per parlarci, ma Kailah insiste di imbavagliarlo. Engelhaft dice che è bene farci parlare solo i superiori. "Ci parleranno i superiori", è d'accordo Terenz. "Noi non abbiamo titolo per interrogare i prigionieri"

La preparazione dell'area e il nascondiglio del bauletto

Terenz suggerisce di mettere delle trappole lungo la via di fuga direzione Nord. "Ho trappole di due tipi, queste belle tagliole grosse, e questi cappi, che se tutto va bene possono imprigionare il malcapitato e appenderlo ad un albero come un salame... le mettiamo dal lato nord, lungo il torrente in secca, così se tentano una fuga verso Ghaan li becchiamo!"

Terenz mostra le sue tagliole con evidente soddisfazione.

"Kailah, dà una rassetta alla cascina, sistema le finestre e così via" dice Terenz. "Uno di voi mi deve aiutare, con un po' di forza, per aprire le tagliole".

Sven l'aiuta a piazzarle lungo il greto del fiume verso Nord, con segnalini di riconoscimento.

Kailah approfitta dell'assenza di Lost per nascondere con cura sotto le assi del pavimento il baule e inchiodare bene le finestre e le assi.

Colin, mentre sono tutti indaffarati con i preparativi, a un certo punto della tarda mattinata sente in grande lontananza e verso l'alto un rumore che potrebbe essere un rapace estremamente anomalo.

Terenz fornisce al gruppo pezzi di armature ghaanesi.

Annie tira fuori dei fiocchi neri da mettere ai capelli. "Mi ricordo una soldatessa che ce l'aveva", dice a Kailah, "mettiamoci questi nastri neri pure noi".

"Colin, tu hai la corporatura più simile al soldato di Ghaan che abbiamo abbattuto" concordano i compagni. Lui si prepara a impersonare il corriere, sistemandosi nella casetta, vicino alla porta.

All'interno della casetta si nascondono anche Engelhaft e Sven. Le due ragazze trovano un nascondiglio tra i ruderi di un edificio adiacente, mentre Terenz si nasconde lungo il greto del torrente, un po' a nord.

Mezzogiorno: la rottura della pietra

Si sentono in lontananza le campane di Angvard che suonano il mezzogiorno.

Kailah si prepara a spaccare la pietra. "Stammi vicino Padre, che qui non so che succede..." chiede la ragazza a Padre Engelhaft, che le si affianca: "preghiamo Kayah che ci protegga dalla magia oscura", mormora il sacerdote.

La pietra sbatte per terra e si rompe. Kailah è investita da una potente manifestazione di Potere Magico che si sprigiona dalla pietra, e che dura solo pochi istanti.

E' il momento di aspettare.

L'arrivo della presunta Luka

Passa un'oretta abbondante, ed ecco una sagoma femminile, simile a Luka, che si avvicina circospetta verso la casupola. Arriva presso un alberello e si ferma, guardando.

"Marc" chiama poi.

Colin si affaccia sulla soglia, in penombra, e mostra il messaggio.

La giovane si avvicina ancora. "Ma sei matto? Avevamo detto di sera..."

"Shhh..." dice Colin, facendole cenno di tacere, e fa un passo verso l'interno. Lei si guarda intorno, esita.

Kailah e Annie si scambiano un'occhiata d'intesa.

Engelhaft prova a invocare il Manto di Kayah su Kailah, mentre Annie si muove molto rapida e scaglia una freccia contro la giovane.

La freccia sembra essere bene indirizzata, ma è come se all'ultimo istante deviasse traiettoria, e finisce piantata su un albero. La ragazza lancia un urletto e fa per arretrare.

L'inseguimento

Sven esce di corsa dalla casa, subito seguito da tutti gli altri.

Kailah scaglia una freccia sulla ragazza, che si dà alla fuga. La colpisce di striscio alla testa, senza rallentarla.

La successiva freccia di Kailah, immediatamente dopo, è come se venisse innaturalmente deviata nella sua traiettoria. Quella di Annie raggiunge la ragazza alla gamba. Ma lei, sebbene leggermente zoppicante, continua a correre velocissima verso la boscaglia.

L'inseguimento continua.

Luka dice qualcosa ansimando. "E' una trappola..." come se stesse parlando con qualcuno.

Annie corre velocissima, recuperando distanza sulla giovane in fuga. E' come se il suo modo di correre ricordasse quello di un *hunter*, (8-8-8 di atletica), e risulta un po' inquietante.

La zona d'ombra

Improvvisamente Luka è come se svanisse nel nulla, inghiottita dall'aria.

Colin, che era il più vicino alla giovane, continua a sentirne i passi e il fiatone, anche dopo che è scomparsa, e si rende conto che è come se la natura la celasse alla fista, anche se continua a essere lì vicino.

Oltrepassata una certa strana "soglia", Colin stesso si trova in un ambiente sfuocato, dai contorni incerti. A tratti riesce a intravedere qualche movimento, che subito si fa confuso.

Pochi istanti dopo anche gli altri suoi compagni gli sono affianco.

Dopo qualche attimo di incertezza, Engelhaft si concentra invocando gli Dei per annullare una simile illusione, ed inizia a salmodiare. Terenz Lost gli si fa davanti con lo scudo, per proteggerlo.

Improvvisamente Colin sente una minaccia prossima e grida ai compagni di stare attenti e arretrare. Tutti fanno un passo indietro tranne Terenz, con lo scudo alzato a proteggere Engelhaft, Kailah e Annie.

Appena un metro più indietro gli effetti della zona sfuocata svaniscono, è come se si trattasse di un perimetro preciso.

Annie viene attaccata da una figura armata, chiaramente diversa da quella della donna. Incapace di vedere l'avversario, Annie viene ferita di striscio alla gamba ed arretra, uscendo con gli altri fuori dall'area sovranaturale. Anche Kailah e Terenz arretrano.

Poi una voce di un'altra persona, maschile, da dentro l'area dice "vi conviene fare tutti un passo indietro"

"Circondiamo l'area" dice Colin, e si avvicina a Annie.

Engelhaft finisce di salmodiare, ma avverte che il suo potere viene contrastato da qualche potere malefico che lo annulla completamente: si tratta senza dubbio di un grande potere oscuro.

"Se vi calmate un attimo possiamo parlare" dice la voce dal centro dell'area.

"Arrenditi e ci calmiamo" risponde Annie.

Colin e Annie si muovono arretrando lateralmente per capire la profondità dell'area, che sembra proseguire diversi metri lateralmente.

"Chi è tra voi che comanda?" domanda la voce.

"Parla quanto vuoi, tanto hai i minuti contati, i rinforzi stanno arrivando, questi trucchetti da osteria non ti salveranno" risponde Terenz Lost, che inizia ad armeggiare per prendere il corno.

Kailah inizia a prendere il planem.

"Ammetto che ci avete colto un po' di sorpresa ma io vorrei comunque uscire da questa situazione sulle mie gambe" dice la voce.

"L'unico modo che hai è arrenderti" dice Sven.

"Sappiamo tutti e due che non succederà"

"Noi non ti lasceremo andare così" dice Sven.

"Io ho una cosa con me" dice la voce. "C'è un praticante di magia con voi?"

Nessuno risponde.

"Ho una pietra con me, molto rara, che mi piangerebbe il cuore fare a pezzi, anche perchè succederebbe qualcosa di altamente spiacevole, brutto brutto. La mia proposta è questa. Noi ce ne andiamo e lasciamo la pietra intatta per voi, con la raccomandazione di non romperla mai"

"Rompila pure, tranquillo" dice Kailah.

"Non lo prenderei così a cuor leggero, milady" dice la voce.

"La situazione è ancora più semplice. A noi della tua pietra non ce ne frega niente, ci interessa che ti arrendi pacificamente e vieni con noi. Non ti sarà torto un capello", dice Sven.

"Io rompo questa pietra e me ne vado, perchè a quel punto avrete problemi più grossi" dice la voce.

Colin chiede informazioni: "che pietra è? come funziona?"

"Non faremo nessuno scambio, toglietevolo dalla testa" dice Terenz.

"Vivi non ci prendete di sicuro" dice la voce.

Parlottano.

"Dovreste fare come dice" dice la voce femminile. "Lasciateci andare e nessuno si farà male".

"Parlaci della pietra" insiste Colin.

"Si chiama Astrofillite, è molto rara" risponde la voce maschile. "Se questa pietra si rompe succederanno due cose brutte, una qui e una a Angvard. Farete la conoscenza di due antichi abitanti di questi territori. E' un po' la mia

assicurazione".

Annie sussurra a Colin, che è accanto a lei: "ma se io provo a entrare e ammazzare quello che parla? Io ci sento e ci vedo bene". Colin le fa cenno di no.

"Io la conosco l'astrofilita ma non ci credo che tu ce l'hai" dice Colin a voce alta allo sconosciuto.

"Esco e ti faccio vedere l'astrofilita e torno dentro illeso, sennò la rompo all'istante. Sto arrivando perchè ci resta poco tempo".

Annie lo vuole ammazzare, si prepara con la spada. Kailah gli vuole fare aura magica nel momento in cui esce.

"Lo posso segare?" chiede Annie a Colin.

"Se riesci a prendere la pietra senza che si rompa bene, sennò aspetta un segnale" risponde lui.

"Ma io non voglio prendere la pietra, io voglio spanzare lui!" insiste Annie. Colin le fa cenno di no.

Esce un figuro mezzo busto, con un bel cappuccetto di cuoio, e mostra una pietra. Emerge dall'oscurità solo per pochi istanti, davanti a Colin.

Kailah pronuncia le rune dell'incantesimo **Aura Magica**, ma improvvisamente si dimentica di ciò che stava facendo, come un'improvvisa amnesia. Se lo ricorda un attimo dopo, quando la sagoma è tornata nella nebbia e non si vede più.

"Avete visto la pietra" dice poi la voce, "e anche un'altra cosa, non è vero?"

"Ho visto la pietra di sfuggita a dire il vero, la certezza non ce la posso avere" dice Colin.

La nebbia si dirada: trattative

Dopo qualche momento di attesa, lentamente si iniziano a distinguere le forme e la nebbia svanisce.

Schiena a schiena, al centro della piccola radura, ci sono tre persone: la finta Luka, l'uomo incappucciato con la pietra in mano e un terzo individuo armato.

Terenz tira fuori il corno: "arrendetevi e morirete!" tuona con fare minaccioso.

Tutti iniziano ad avanzare verso i tre nemici, ma Flagg solleva in alto la pietra: "mi duole dirlo ma il prossimo passo che fate la pietra si rompe"

"Ma siccome questa pietra è così delicata, perchè non la metti in un posto sicuro ovvero te la ficchi su per il culo?" gli risponde Sven.

Tutti avanzano lentamente verso i tre al centro.

E' la finta Luka a parlare: "fermi! Ho una proposta per voi!"

Engelhaft si mette dietro l'albero per prendere la balestra.

"Loro due" dice la donna, "vanno. Io resto con la pietra, e non la rompo"

"Non mi pare una gran proposta" dice Sven.

"Con la pietra potreste evitare un disastro" dice la donna.

"Vi dovete arrendere tutti, non c'è gente che se ne va... e riguardo i disastri... succedono" dice Sven.

Colin insiste: "possiamo credere che sia astrofilita ma ritengo improbabile che sia carica, quelle pietre si scaricano presto e voi non avete fatto nessun incantesimo in questa città, secondo me è vuota".

"Beh noi non possiamo permetterci di farci prendere vivi, quindi a questo punto proponete voi qualcosa..."

"Arrendetevi e morirete!!!" ribadisce Terenz.

"Non ci conviene molto..." dice Flagg.

"Arrendetevi e non vi ammazzeremo, verrete fatti prigionieri" dice Sven.

"Saremo subito giustiziati per i nostri crimini, e probabilmente hanno pure ragione a condannarci" dice Flagg.

"Purtroppo no" interviene Kailah. "Magari così fosse: ci hanno ordinato di prendervi vivi"

"Ci vogliono vivi solo per interrogarci" risponde Flagg.

"Purtroppo no, vogliono fare uno scambio di prigionieri" dice Kailah.

"Fate prigioniera me e lasciate andare loro, lo farete con me lo scambio" dice la donna.

"No, mi spiace ma prigioniero io non mi ci vedo" dichiara Flagg.

"Purtroppo devi sapere che se spacchi quella pietra sei il primo che muori, poi quello che succede succede" dice Kailah.

E inizia a mirare con l'arco.

La pietra viene spaccata

Terenz suona il corno più piccolo, che riecheggia nelle vicinanze.

L'Uomo Senza Volto scruta tutti e poi scatta velocemente verso Colin.

Flagg sguaina una spada e tiene l'astrofilita in alto nell'altra mano.

La ragazza non è armata e Flagg le sussurra: "vattene, ci pensiamo noi". Lei annuisce e scatta in allontanamento.

Colin si prepara a difendersi dall'attacco dell'Uomo Senza Volto, che viene colpito solo di striscio da una freccia di Kailah.

Annie si affianca al giovane speciale per combattere insieme, mentre Sven si avvicina in fretta al combattimento e all'albero dietro cui ha trovato riparo Deanor Flagg.

Colin riesce a gestire un attacco, poi prova a contrattaccare. Viene ferito di striscio al braccio sinistro dall'Uomo Senza Volto, che subito dopo viene colpito da Annie alla gamba.

Sven si avvicina svelto.

Engelhaft, rimasto un po' indietro, si affretta a caricare la balestra.

Terenz Lost scatta all'inseguimento della ragazza, alla quale Kailah spara una freccia alla gamba, rallentandola.

Ma ecco che, proprio quando Sven sta per colpire l'Uomo Senza Volto alle spalle, di nuovo appare la misteriosa nebbia

distorcente. Sven ormai riesce a portare a destinazione il colpo, ferendo gravemente alla gamba l'Uomo Senza Volto, poi tutto scompare.

Dalla nebbia giungono suoni ovattati, grida, è difficile capire cosa stia succedendo.

Chi può fa un passo indietro, per allontanarsi.

"Suona l'altro corno!" grida Kailah alla volta di Terenz. Subito dopo riesce a centrare in pieno l'altra gamba della ragazza in fuga, che cade con un grido di dolore. Terenz si volta verso la zona d'ombra e dice: "prendiamo l'incappucciato, non facciamolo scappare".

Ma si ode un sono rumore di qualcosa che si spacca: la pietra di Flagg!

Il portale della nebbia

Un'improvvisa violenta vibrazione agita il braccialetto di Sven, è quasi dolorosa per l'intensità che ha. Anche Kailah viene raggiunta da una scarica di Potere Magico fortissima.

Il sole per un attimo diventa nero, la terra è scossa da un rombo sommesso e minaccioso.

Nell'area invisibile succede qualcosa di misterioso, una strana nebbia biancastra inizia a emergere indistinta, annebbiata, simile a launggine.

Kailah urla di nuovo a Terenz di suonare l'altro corno. Lui lo porta alle labbra e soffia forte.

Intanto Colin, agghiacciato da oscuri presentimenti, invita i compagni a mettersi in salvo: "Scappate più lontano che potete!" e a sua volta si allontana come può dalla zona nebulosa.

Tutti arretrano dalla zona della nube, Engelhaft si prepara con la balestra in pugno ad aspettare un possibile bersaglio.

Solo Annie non emerge dalla zona d'ombra.

"Annie! Esci da lì dentro il prima possibile!" le grida Colin ripetutamente. Ma della giovane nessuna traccia.

Terenz si rende conto che la fuggitiva si sta faticosamente rialzando. "Vado a bloccarla!" dice a Kailah, che gli sta accanto. "Chiamatemi se ricompare cappuccetto".

Kailah si muove nella stessa direzione, rasente alla zona d'ombra, per arrivare alle spalle di Flagg, ma si rende conto che la nebbia è come attratta da lei, le va addosso e la avvolge, come a soffocarla. Kailah prova allora ad arretrare, a scrollarsi di dosso l'oppressione che prova, ma la testa le gira, le viene la nausea, quasi fatica a tenersi in piedi.

"Ritirati verso di me" le grida Engelhaft da dietro, vedendola in difficoltà. Kailah annuisce e barcolla verso di lui, per allontanarsi dalla nebbia velenosa.

Engelhaft ha un buon punto di osservazione sulla zona nebulosa, proprio mentre la distorsione operata da Flagg inizia a dissolversi. Riesce così a scorgere una sorta di squarcio violaceo nei pressi dell'albero, come una spaccatura nell'aria, da cui esce la nebbia. La scena è raccapricciante, quasi come una finestra su un altro mondo.

"Ritiratevi!" grida Engelhaft ai compagni, mentre aiuta Kailah ad allontanarsi.

"Credo che si stia aperto un varco, dobbiamo scappare!" insiste Engelhaft.

Ma ecco che Terenz si volta e indica una sagoma che sta emergendo dalla zona nebbiosa: "vedo il bastardo!!!"

Engelhaft inizia a scorgere un paio di sagome innaturali nella nebbia, alte un paio di metri.

"C'è un demone, Sven, dobbiamo raccogliere tutti e fuggire" insiste Engelhaft.

"Per lo meno vediamolo questo demone prima di scappare" dice Sven. "Sei un prete, fai qualcosa"

Terenz Lost si dimostra un grande eroe

Deanor Flagg esce arretrando dalla zona d'ombra, sperando di allontanarsi indisturbato. Ma Terenz lo punta e gli corre contro. Anche Colin lo vede e gli si avvicina.

Intanto però si sente un grido spaventato di Annie. E due sagome grottesche, umanoidi, si iniziano a vedere sempre meglio nella nebbia che si sta diradando: una delle due sagome sta puntando Annie, che sembra zoppicante. L'altra va verso la zona dove si trovano Sven, Engelhaft e Kailah.

Le due sagome indossano vestigia che sembrano da Paladini di Dytros, anche se più arcaiche: fratine antichissime, usurate dai secoli. Una delle due, nota Engelhaft, ha una grossa chiazza annerita sul fianco, forse traccia di una vecchia ferita. Anche le armi, una spada e una specie di antica alabarda, sono rovinate e rugginose. Gli scudi, invece, sono in buone condizioni.

"Sono due Armigeri! Come quelli di Generaal!" grida Engelhaft.

Ma Terenz non si lascia intimidire, affronta Deanor Flagg e riesce a colpirlo alla gamba. "Adesso non vai più da nessuna parte!" gli grida poi, soddisfatto.

Il Caporale Terenz insiste ad attaccare Flagg, il quale invoca le sue oscure divinità per confondere la mente del suo avversario. Il potere oscuro ha un effetto strano, parziale: Terenz dimentica il contesto in cui si trova, non pensa più alla nebbia, alle strane creature che sembrano uscirne. Dimentica anche l'ordine di lasciare in vita almeno un prigioniero. Concentratissimo, attacca di nuovo Deanor Flagg e riesce a amministrargli un colpo formidabile alla gamba.

Deanor Flagg cade a terra in un mare di sangue, l'arteria femorale recisa zampilla.

"Missione compiuta, è a terra!" grida soddisfatto Terenz Lost.

Subito però si rende conto che a poca distanza ci sono Annie e Colin che devono fronteggiare un terribile Armiger che



Terenz Lost, caporale dell'esercito di Angvard

brandisce la sua alabarda verso di loro.

Annie, vedendo che il Risvegliato non sembra intenzionato ad attaccarla, cerca di aiutare Colin. Terenz corre verso di loro con la spada imbevuta del sangue di Deanor Flagg. La nebbia velenosa rallenta i riflessi di tutti, fa lacrimare gli occhi e costringe a tossire.

Terenz si avvicina all'Armiger alabardiere, che gli rivolge un violento colpo al braccio. Colin e Annie provano a punzecchiare la creatura, senza scalfirne la formidabile corazza.

"Non sono alla nostra portata, ragazzi", dice Terenz Lost. "Colin, Annie, allontanatevi, lo tengo io questo. Mettetevi in salvo"

Invano Colin prova a dire al Caporale che Annie non viene attaccata dai Risvegliati, e che dovrebbe essere lui ad allontanarsi. Terenz resta a fronteggiare l'Armiger, ed è un attimo: la creatura lo trafigge al torace con la sua alabarda, uccidendolo sul colpo.

"Noooooooo!" grida Annie.

In fuga dagli Armigeri

La situazione precipita.

La nebbia tossica rende faticoso anche solo respirare, i due Armigeri avanzano, l'uno verso Colin, rallentato appena dai tentativi di Annie di distrarlo, e l'altro verso Kailah e Engelhaft, che provano ad allontanarsi.

Sven raggiunge la finta Luka, che è a terra con le gambe sanguinanti e piange spaventatissima. La giovane non è in grado di muoversi ma si dimostra collaborativa, così Sven la prende in braccio e inizia ad allontanarsi.

"Ci vediamo al carretto" grida Sven ai compagni.

Mentre Kailah e Engelhaft sono abbastanza distanti dall'Armiger che li insegue, e riescono dopo qualche faticoso minuto a lasciarselo indietro, la situazione per Annie e Colin è molto più pericolosa.

Annie insiste a punzecchiare il Risvegliato, per rallentarlo e distrarlo, mentre Colin non vuole approfittarne per allontanarsi lasciando Annie indietro da sola.

"Vieni qua, maledetto!" grida Colin alla creatura, che però si gira su Annie e prova a spintonarla via, a buttarla a terra.

Dopo un po' di tentativi, schivati agilmente dalla ragazza, infine riesce a spingerla giù.

"Colin, vattene!" grida Annie al compagno. "Non mi vuole uccidere, mi vuole spingere via. Allontanati!"

Colin si allontana un poco, anche se Sven, che sta passando proprio lì nei pressi con la finta Luka tra le braccia, gli ordina di muoversi verso la casupola.

"Ma che facciamo, la lasciamo lì?"

"Annie si sgancerà. Rivediamoci al carretto", dice Sven.

Per primi arrivano al casottino e al carretto Kailah e Engelhaft, che caricano rapidamente quel che c'è da prendere alla casupola e si preparano per aiutare gli altri nella fuga. Poco dopo sono raggiunti da Colin e Sven con la prigioniera ferita, che viene caricata.

Annie arriva per ultima, zoppicante.

I due Armigeri non si vedono più.

Colin prende fiato e si rivolge alla prigioniera: "ma quel coso resta aperto?", le chiede.

Lei sospira. "Non so nulla, so solo che ad Angvard ce n'è uno uguale, e penso siano esplosi insieme".

Intanto Annie piange di rabbia e Sven la consola: "hai fatto tutto quel che potevi fare".

L'arrivo dei Soldati del Corno

Il gruppo si allontana frettolosamente dal luogo dello scontro, ancora col fiato corto e la nausea per aver respirato la nebbia velenosa.

Si sentono dei cavalli in rapido avvicinamento: sono una dozzina di soldati dell'Armata del Corno, tra cui Acab, Greg e Montaigne.

"Faccia a terra", ordinano all'esausto gruppo.

"Ma siamo noi che vi abbiamo chiamati..." prova a dire Kailah.

"Intanto faccia a terra, dopo le chiacchiere", le risponde Greg.

Viene fatto un veloce controllo che non ci siano ferite sospette. Desta attenzione la ferita di Colin. "Questa come te la sei fatta?"

"In combattimento"

"Con chi?"

"L'Uomo Senza Volto" risponde Colin. "E' morto"

"Che è successo?"

Viene raccontato in fretta l'accaduto.

"Andiamo a dare un'occhiata" dice Acab.

"Fate attenzione alla nebbia!" dice Kailah.

"La conosciamo, quella nebbia", risponde Acab.

I dodici cavalieri spronano via, mentre lenti, i nostri, tornano verso Angvard con la prigioniera.

Dopo un paio d'ore ecco di ritorno Acab coi suoi uomini: portano sui cavalli i corpi senza vita di Terenz Lost, Deanor Flagg e l'Uomo Senza Volto.

"Li abbiamo recuperati, almeno non si risveglieranno", dice Acab.

"E gli Armigeri? Li avete incontrati?"

"Li abbiamo ammazzati, sì. C'era un po' di nebbia... ma nessun varco strano. Adesso torniamo ad Angvard, ci vediamo lì stasera. Portiamo i corpi lì... ma la missione è vostra, non vogliamo intrommetterci. Ah, abbiamo raccolto un po' di roba vostra..."

E così dicendo Acab mostra il piccolo corno di Terenz Lost e la balestra di Padre Engelhaft.

"Avete visto uno strano sasso?" chiede Colin.

"No, niente sassi".

La situazione ad Angvard

Nel frattempo ad Angvard i soldati della città si sono preparati all'irruzione nelle due case.

Al livello superiore c'è Athos Alman con i suoi uomini, mentre al primo livello c'è il gruppo capitanato da Crystal, di cui fa parte anche Brian e Bohemond.

Le ore della mattinata scorrono lentamente, in un noioso appostamento.

La popolazione non collabora, in città il clima è molto teso.

Bohemond approfitta per parlare un po' con Brian, che descrive Lady Yara come una leader molto accorta e ragionevole, che prende decisioni molto ponderate. Dice che probabilmente la Paladina ha perso la fiducia dei suoi uomini quando si è trovata costretta allo scontro con Ymir, dove ha subito una cocente sconfitta.

Il tempo passa, suona il mezzogiorno e nulla accade.

Dopo un po' però arriva notizia a Crystal che è successo qualcosa: è stata avvistata una donna con le sembianze di Luka in allontanamento dalla città e viene assegnata una squadra alla sua cattura.

Passa qualche tempo e la squadra torna a mani vuote, ha perso le tracce della ragazza.

Ed è ora di fare irruzione.

Le due squadre entrano contemporaneamente, Alman al Secondo Livello e Crystal al primo. Entrambe le case sono disabitate, ma hanno ciascuna una grossa statua, strana, probabilmente collegate. Si intuisce la presenza di perni, ma nessuno riesce a farle muovere, a far scattare il meccanismo del passaggio segreto.

Armigeri in città!

Quando sembra che la perquisizione sia ormai finita, si sente qualcosa di strano nell'aria, una lieve scossa di terremoto, scalpicii e il rumore dall'alto simile a quello di una pietra che si spacca.

"Usciamo da questa stanza!" grida qualcuno al piano superiore. Il pesante pavimento di pietra si incrina, poi si spacca sprigionando una strana e fitta nebbia.

Mentre dall'altra casa in alto si sentono urla e suoni di combattimento, ecco che una figura alta due metri, armata di spada e scudo, emerge dalla nebbia: un Armiger che indossa vestigia da Paladino!

Nella stanza si trovano Bohemond, Crystal e Brian, che subito si concentrano per abbattere la mostruosa creatura.

Il combattimento si rivela subito molto difficile, perchè il Risvegliato indossa una pesante corazza ed è immune al dolore delle lievi ferite che riceve, e perchè i tre Paladini sono penalizzati dall'aria irrespirabile a causa della mefitica nebbia che si sprigiona dalla creatura.

Prima Crystal, poi Bohemond e anche Brian si concentrano, prima l'uno e poi l'altro, per contenere gli effetti penalizzanti delle ferite e della nebbia velenosa. Riescono così a tenere impegnato l'Armiger a lungo. Brian viene ferito ad una gamba, ma inghiotte il dolore e continua a combattere.

I tre Paladini ripetutamente colpiscono la creatura, riuscendo a schivare i suoi terribili colpi. Ma dopo un po' le energie iniziano a vacillare. Ed ecco che giunge un nuovo tremolio della terra (6-6-6 di Crystal in attacco) e i rumori al piano di sopra si fanno ancora più concitati, urla, il combattimento infuria.

Il mostro attacca Bohemond, poi Crystal, poi Brian, ma i tre riescono a non farsi colpire: sono però esausti.

"Arretriamo un attimo, lasciamogli la stanza" decide quindi Crystal. I tre Paladini raggiungono la porta, l'Armiger non sembra seguirli.

Combattimento ad Angvard

Arretrando, Crystal ordina ai soldati schierati con l'arco nell'edificio di fronte di prepararsi a sparare, e grida agli altri di avvisare la gente di chiudersi in casa.

L'Armiger segue i Paladini nella stanza più grande della casa, dove si trova anche l'arciere Michael. Michael prova a scagliare una freccia, ma con un movimento rapidissimo l'Armiger frappono lo scudo.

"Proviamo a sbatterlo per terra, io provo a distrarlo", suggerisce allora Crystal. Ma è più facile a dirsi che a farsi: la Paladina schiva alcuni colpi della creatura, ma nè Brian nè Bohemond riescono a sbilanciarlo.

Dopo un paio di tentativi l'Armiger si gira fulmineo su Brian e lo colpisce al torace, sbattendolo al suolo senza fiato. Spintona Bohemond indietro e si dirige verso l'esterno.

"Arcieri, preparatevi!" grida Crystal.

Dietro Michael ci sono 4 arcieri in batteria, dalla finestra del palazzo di fronte.

Crystal cerca di rallentare il più possibile la terribile creatura, per permettere intanto ai soldati di mettere in salvo la popolazione. Gli arcieri sparano, ma non è facile scalfire un simile mostro, che avanza nel vicolo.

Improvvisamente l'Armiger rivolge un goffo attacco contro Crystal (5-5-5) e nel mentre gli si sfasciano i calzoni dell'armatura, lasciandolo con le brache calate che ne intralciano i movimenti.

Una freccia del soldato Michael si conficca nell'elmo dell'Armiger, incrinandolo.

Poco a poco gli arcieri dalle finestre riescono a danneggiare la creatura, che inizia a barcollare verso l'edificio dove sono appostati. Sfonda la porta, entra e inizia a salire le scale. Crystal gli va dietro, mentre Bohemond, sentendo uno strano tonfo provenire dalla prima casupola, torna indietro per soccorrere Brian, rimasto lì a causa della ferita.

La caduta dell'Armiger

Rak Jim spunta dalla porta della casupola: era stato lui a provocare il tonfo. "Crystal!" chiama. "Dov'è Crystal?"

Bohemond gli indica la casa di fronte.

"Com'è la situazione su?" chiede Bohemond. Il Nano fa cenno di due.

Intanto l'Armiger sale per le scale e si scaglia contro uno degli arcieri, ferendolo gravemente al ventre. Intanto gli altri lo bersagliano di frecce e Crystal prova a distrarlo.

"Dove sta quello che mi sono perso?" chiede Rak Jim?

Gli indicano la casa e lui va. "Arrivo bambina!!"

Sale Rak Jim e corre ad aiutare Crystal, chiusa in difesa.

Gli arcieri sparano su Armiger, per gambizzarlo. Il mostro imbarca altri danni.

Crystal para e basta, ma un colpo dell'Armiger rischia di colpirla: il Nano si frappone e salva la Paladina.

"Ci penso io a questa carcassa" dice Rak Jim a Crystal. Il Nano e l'Armigero si fronteggiano.

"Vieni qui Carcassa" dice Rak Jim.

Ben presto anche Bohemond affianca il Nano ed insieme riescono a sbattere per terra l'Armiger, che finalmente viene terminato.

"Mortacci tuoi" commenta Bohemond.

Rack non è sanissimo, ha alcune ferite.

"Gli altri due li avete abbattuti, sì?" chiede Bohemond.

"Se ne stanno occupando Alman e Yara. Andiamo a dargli una mano. Qui comando io", dice Rak Jim. "I non feriti si caricassero i feriti e li portassero all'infermeria. Vale lo stesso per civili... ce ne sono?"

"No"

"Purtroppo sopra non è andata altrettanto bene. Chi si può muovere mi segua" dice Rack.

Chiede a due arcieri di seguirlo.

"Quando sono sceso uno l'avevamo praticamente fatto, l'altro è andato verso l'ingresso del terzo livello ma aveva Athos alle calcagna e a quest'ora penso che sia arrivata pure Yara. Avete idea di come chiudere quel cazzo di portone viola?"

Poi chiede a Bohemond se abbia agganci con l'Armata del Corno.

"Sì, conosco qualcuno che saprebbe dire qualcosa di portoni viola. Mi conosce"

"Vai a pigliare quel mago" dice Rak Jim a Bohemond, che va di corsa.

Crystal sale con Rack Jim al Secondo Livello della città.

L'intervento di Norman

Bohemond va al campo dell'armata del corno ma vede che sono già tutti sul chi vive e sembrano avere già avuto informazioni su quel che sta succedendo.

"Che sta succedendo?" chiede un tizio.

"E' un gran casino ma ci serve disperatamente il parere di Norman" dice Bohemond.

Norman arriva e vanno subito. Bohemond gli spiega mentre vanno quel che è successo.

Bohemond e Norman quando salgono al secondo livello vedono la situazione: la popolazione viene tenuta a distanza, una parte di case è stata svuotata, si sta ancora combattendo.

Bohemond riconosce alcune figure familiari: Rock armato e armaturato che sta in seconda linea, ci sono i corpi di due Armiger a terra, decapitati, ma sicuramente ce ne sta un altro, c'è una mischia contro un terzo Armiger. C'è Yara che sta combattendo insieme ad Alman e a un terzo soldato.

"Il problema è che se non lo chiudiamo stiamo qua fino a domani" dice Alman.

Ci sono a terra 8 sacchi intorno, chiaramente sono morte molte persone.

Bohemond guida Norman verso la casa col portale.

C'è pieno di soldati pronti casomai dovesse uscire un altro Armiger dal Portale.

A un certo punto Alman vede Norman. "Vediamo di chiudere questo portone?"

Norman si avvicina.

Qui sopra c'è molta più nebbia tossica.

"Attenzione a non respirare il nebbione" dice Norman, e tutti lo sottono tantissimo. "Bravo!" gli dicono. "E' arrivato l'esperto!"

"Vai genio, chiudi il portone"

Norman non si cura dei motteggi e chiede a Rak Jim di stargli vicino e si avvicina verso il portone.

"Se qualcuno vuole mettere piede nella Sacra forse può farlo, ma non credo che convenga", dice guardando dentro.

Bohemond curioso va a vedere.

Vede un corridoio di pietra, simile all'interno di un castello, che è come un'illusione ottica.

"Tu hai modo di chiuderlo questo buco?" chiede Bohemond.

"Posso provare" risponde il mago.

Solleva le braccia e dice a tutti di arretrare di un paio di passi (tranne il Nano) e dice: **Os Xot Les**
Viene come colpito da una forza invisibile, arretra di un paio di passi ma il Nano lo sorregge.
"No guarda è ancora aperto, zio, non ha funzionato... riprova..." lo prendono in giro gli astanti.
Invece dopo qualche momento i contorni del portale si fanno diafani e inizia a diventare trasparente e si chiude tutto.

Dopo lo scontro nel Secondo Livello

Intanto Alman riesce a sfondare l'armatura dell'ultimo Armiger. Anche Rock e altri soldati partecipano e finalmente la creatura mostruosa viene abbattuta. Tutto sembra risolto.

Yara ha una ferita al ventre, non gravissima.

"Beh abbiamo visto cosa c'è nella Sacra" dice Bohemond avvicinandosi a Yara. Lei annuisce.

"Vedi perchè è importante toglierli?" risponde Yara.

"Paradossalmente non è detto che sia una battaglia che possiamo vincere"

"Oggi abbiamo vinto" dire Yara.

Bohemond guarda gli 8 sacchi coi cadaveri.

"Quando ci saranno delle mura tra noi e loro e loro saranno in cima agli spalti..."

"Il problema è che se ce li mandano così, anche le nostre mura non saranno molto efficaci" insiste Lady Yara.

Il ritorno del gruppo

Mentre Colin cura le ferite di Luka, lei prova a attaccare bottone.

"Cosa ti hanno fatto per assomigliare così a Luka?" lui le domanda, vedendo come la somiglianza sia netta ma da vicino si notino alcune piccole differenze.

"Come segno di buona volontà abbandonerei questo aspetto così ci guardiamo in faccia e proviamo a parlare..."

"Avrai modo di parlare" taglia corto Sven.

"Almeno consentitemi di spiegare perchè stavo lì..."

"Se continui così ti dovremo imbavagliare" risponde Sven.

Colin la cura.

"Hai scelto di parlare con la gente sbagliata" dice Colin.

"Non ho scelto..." dice Luka

Le viene fatto cenno di tacere e la finta Luka si azzittisce avvilita.

Finalmente il gruppo arriva in vista di Angvard.

Si sente delle campane preoccupanti, campane a lutto, che risuonano dalla lontananza.

"Forse Deanor non ha mentito neanche su questo", commenta Colin.

"I funerali li celebrano i vincitori" risponde Engelhaft.

Le porte di Angvard sono sorvegliate più del solito, i soldati non fanno passare nessuno.

Ci sono vari carri in attesa. "Tutti gli accessi alla città sono bloccati fino a nuovo ordine" spiegano le guardie.

Sven prova a parlare con una guardia. "Capisco ma abbiamo un prigioniero molto importante che non possiamo tenere qui all'esterno perchè è pericoloso"

"Siamo in missione da parte di Lady Yara, dobbiamo consegnarlo" dice Engelhaft.

"Avete prove?" chiede la guardia.

"Eravamo in missione con **Terenz Lost**" dice Sven. "Che ha perso la vita nella missione"

"E' morto Terenz Lost? Veramente?" La guardia è dispiaciuta, parlottano tra loro e uno va a chiamare qualcuno.

Intanto nella città viene organizzato un funerale per i caduti tenuto da Lady Yara.

"Abbiamo visto cosa c'è tra quelle mura, adesso abbiamo la conferma di sapere che quelle entità oscure non staranno lì chiuse ad aspettarci, la guerra la dobbiamo vincere perchè non si vincerà da sola...." Lady Yara coglie l'occasione, durante il discorso funebre, di insistere sulla necessità di andare a liberare la Sacra. Gli astanti sono divisi: alcuni annuiscono amaramente, altri lasciano trapelare dallo sguardo timore e scetticismo riguardo il buon esito di una simile spedizione.

Il gruppo intanto aspetta e aspetta fuori dalle mura di Angvard.

Luka prova a parlare.

"Devo fare pipì" dice Luka.

"Tienitela" dice Kailah.

"Te la puoi fare sotto" dice Engelhaft.

"Non potrei"

"E allora vuol dire che non ti scappa così tanto" dice il prete.

Dopo un'ora.

"Devo veramente fare pipì"

Balletta, nervosamente.

"Posso dire una cosa? Solo una cosa?" implora.

"No."

Passa un altro po', con Luka che si contorce, arriva un soldato di Angvard che conosce il gruppo di vista.

Fa passare il gruppo.

Poi ferma Sven "E' vero che era con voi Terenz Lost? Lo conoscevo personalmente, era un valido compagno. Vi chiedo di sapere come è morto, chi lo ha ucciso"

"E' morto da eroe, Terenz Lost, combattendo un nemico davvero al di sopra di tutte le nostre possibilità"

Il Soldato chiede che la prossima volta i soldati morti non transitino sul cavallo di Acab.

Intanto arriva Sgombro.

"Speciale mio" dice a Colin. "Finalmente ce l'avete fatta a passare, ce n'è voluto. Mi è stato detto di dirvi che i pacchi che vi spettano stanno dalle parti della locanda nostra. Quando li volete venire a ritirare,... forse quel carretto non basta, sempre che li vogliate prendere con criterio".

Incontro con Alman

Il gruppo chiede e finalmente ottiene di poter incontrare Alman, al Secondo Livello della città.

In città c'è grande confusione, i tempi per spostarsi sono lunghi, al punto che Luka non resiste più e se la fa sotto.

Intanto Colin chiede in giro cosa sia successo in città. Le voci parlano di un attacco a sorpresa di Ghaan che ha mandato risvegliati fortissimi in città, hanno ammazzato delle persone ma per fortuna Yara e gli altri sono riusciti ad averne ragione anche se si vocifera che sia stata ferita.

Colin "evidentemente non hanno mentito neanche su questo" commenta coi compagni.

Finalmente il gruppo incontra Alman e consegna la prigioniera che, appena lo vede, cambia in fretta l'aspetto del viso.

Anche Bohemond è stato chiamato, ed avviene un reciproco scambio di informazioni.

"Un consiglio, la prossima volta... quando c'è da riportare un morto a casa, cercate di non farlo riportare da Acab", sottolinea poi Alman. "Voi non siete di qui e quindi magari non ci fate tanto caso, ma per i nostri è stato offensivo veder riportare il corpo di Terenz Lost da Acab".

"A proposito di Acab..." dice Bohemond, e racconta l'incontro con Acab.

"Diciamo che era un test e l'avete superato" commenta Alman. "Ognuno di noi fa tutto quello che è in suo potere per proteggere questa città e vincere questa guerra, compreso Acab".

"Da soldato di Uryen comprendo quello che avete fatto, mentre da Paladino di Dytros lo trovo disdicevole" dice Bohemond.

"Ma lo sai che non ci sono mai voluto entrare in quella Sacra?"

"Il problema è che Yara non è la vecchia zia rincoglionita" dice Bohemond. "Se uno non è d'accordo lo esprime, ma ricorda sempre chi ha l'onere di decidere cosa si fa. Questo episodio non mi è piaciuto"

"Lo terrò presente" dice Alman.

"Tra l'altro secondo me i consigli che ci ha dato Acab hanno contribuito a far precipitare la situazione. Ci ha detto di non ascoltarlo e non parlare con lui..." dice Colin

"Acab o non Acab sarebbe finita nella stessa maniera. Se mi dovessi fermare ogni volta che uno minaccia di tirare una ciabatta..." dice Sven. "Se anche avessimo avuto la certezza..."

Alman "tutto questo prova che eravate sicuramente tra le persone più qualificate per fare questa missione."

Bohemond e Colin iniziano a discutere con Sven sull'astrofilitite, ben presto i toni si fanno accesi. Alman li interrompe.

"Volete assistere all'interrogatorio della tizia? Vi chiederò però di non farle domande" chiede Alman. "Di solito ci vado molto tranquillo, lei vuole parlare, cercherò di assecondarla. Poi faccio una pausa e ne parliamo. Ma prima cercate di recuperare i corpi di Terenz Lost e dei due obiettivi morti".

Il recupero dei corpi

Il gruppo si reca alla consueta locanda del Corno al Primo Livello della città.

Lungo la strada Engelhaft dice a Bohemond di stare tranquillo e aspettare. "Non sappiamo ancora dove sta la ragione e dove sta il torto"

"La disciplina è la ragione" risponde Bohemond.

"I paladini devono prendere spesso consiglio" dice Engelhaft.

"Devono prendere ordini" dice Bohemond.

Greg sta alla locanda e gestisce la riconsegna dei corpi, aiutando a caricarli. Mantiene comunque un atteggiamento distaccato e quasi divertito.

I corpi vengono portati al campo di addestramento di Rak Jim, che è molto addolorato nel vedere Terenz Lost defunto.

"Aveva un problema con le distanze, nella foresta per lui non era facile" commenta il Nano sentendo il racconto della sua morte.

La falsa Luka viene interrogata

La giovane, riprese sembianze diverse da quelle di Luka, dichiara di chiamarsi **Mandy**.

Alman la interroga, mantenendo un tono piuttosto gentile.

Mandy ci tiene subito a prendere le distanze dagli altri due, Deanor Flagg e l'Uomo Senza Volto. Dichiara di essere stata costretta a collaborare, di non aver agito spontaneamente.

Dice che a Ghaan se non fai parte di un gruppo non hai protezione, la vita non è facile, quindi per forza è dovuta entrare in un gruppo, che era un gruppo tranquillo e pacifico.

Dice che Deanor Flagg era veramente cattivo, vicino al Dominus, una sorta di addestratore, si occupava di formare

alcuni soldati particolari. E l'altra persona, con cui ammette di aver avuto una relazione, prima di capire che era un volgare assassino, ha visto che era in lizza per ricoprire una carica importante nell'esercito di Ghaan. Per sancire la promozione hanno ricevuto l'incarico di fare una missione di sabotaggio all'interno di Angvard. Una missione complicata, con l'aiuto dei Nordri.

"Sono stata costretta a partecipare perchè ero l'unica a poter prendere le sembianze di una persona che avrebbe dovuto giocare un ruolo nel loro scopo. Pensavo che fosse un normale sabotaggio, poi ho capito che era qualcosa di peggio quando ho visto che trafficavano con pietre magiche. Allora ho detto che non ci sto, mi sembra un modo sbagliato di combattere una guerra. Loro mi hanno costretta e hanno detto che volevano solo colpire obiettivi militari."

"In che consisteva il tuo incarico?" chiede Alman.

Luka si imbarazza un po': "La mia missione era di irretirvi... vi dovevo portare un attimo fuori città"

Alman chiede. "Cosa dovevamo fare fuori città?"

"Una passeggiata, per distrarvi un attimo..."

Alman le fa domande, lei sembra a disagio.

"Mi volevi portare via mentre questi facevano casino nella mia città, insomma" dice Alman.

"Volevano fare qualcosa alla caserma, un passaggio tra i due livelli della città, volevano introdurre dei nordri, piazzare degli oggetti.... io ho scoperto con voi la cosa terribile che facevano questi oggetti... mi dispiace moltissimo.... ci tengo a sottolineare la mia totale estraneità morale a questo atto.... proditorio..."

"Per fortuna almeno sono morti tutti i colpevoli" dice Luka infine.

"Quasi", commenta Bohemond.

Mandy sembra spaventata, Colin quasi le crede. Anche Kailah ritiene che sia abbastanza sincera, anche se ci sono una serie di elementi che fanno sospettare che il suo ruolo fosse più significativo di quello di una semplice pedina.

Alman interrompe l'interrogatorio e commenta col gruppo quel che è emerso.

"Flagg ha fatto quel che poteva per proteggerla", gli viene raccontato. "Non doveva essere l'ultima scartina".

Alman annuisce e torna dentro a proseguire l'interrogatorio. Le chiede come ha fatto a prendere le sembianze di un'altra persona.

Lei dice che tutti loro possono assumere facce diverse per assomigliare a qualcuno ma benchè avessero provato... nè Flagg nè l'Uomo Senza Volto riuscivano a prendere le sembianze di una donna.

Alla fine del racconto emerge un gruppo di seguaci del *ragno tessitore*, divinità antica che comunque protegge i deboli e gli oppressi, un non violento, almeno a detta di Mandy.

"Io non sono una santa e voglio che sia chiaro, meriterei anche la prigione, ma non ho mai ucciso nessuno quindi non ritengo di avere niente a che fare con questi figuri..."

Alman le chiede se sarebbe in grado di prendere le sembianze di Yara. Lei dice di no, perchè avrebbe avuto bisogno di conoscerla molto bene e sentire parecchio la voce. E spiega di aver visto bene Luka, mentre era prigioniera. Dice che Flagg e Kempf hanno provato di assumere le sembianze di Luka ma non ci sono riusciti.

"E riguardo alle pietre cosa sai?"

"Credevo servissero per un sabotaggio, scoppiassero, qualcosa del genere. Erano due. Una l'hanno lasciata in casa in città e la più piccola se la sono portata dietro"

"E come facevate a trovare dove era stata rotta la pietra che fungeva da richiamo?"

"Flagg aveva un bracciale che vibrava e captava vibrazioni magiche. Risuonava con la magia dello stregone di Ghaan che ha prodotto queste pietre".

Una volta terminato l'interrogatorio, Engelhaft spiega ad Alman che lei è un'adepta di un certo livello del culto di **Gargutz**.

"Non è una novizia, o un'adepta appena arrivata... per quello che ha fatto e le competenze che ha... sembra un'adepta di un certo livello" dice Engelhaft.

"E quindi ci toccherà giustiziarla?"

"Non mi sembra un pesce così piccolo come vuol far credere di essere" dice Engelhaft.

"Secondo voi quanto è difficile tenerla in prigione?"

"Potrebbe usare poteri strani, magari per convincere a liberarla..." dice Bohemond.

"E' comunque molto pericolosa e insinuante" dice Engelhaft.

Durante il lungo interrogatorio, Engelhaft l'inquisitore nota un po' di dettagli.

Questa ragazza risulta incredibilmente affascinante e simpatica, proprio come se fosse una caratteristica sua innata, fuori dal comune.

Engelhaft sta sul chi vive perchè subire questo fascino è una cosa che sottovaluteranno tutti. Anche Alman sembra troppo "bonario" con lei.

Teme che questa susciti troppa pietà, compassione... persino in lui.

Nota anche che sembra che lei non stia usando "poteri", lo fa con le sue doti naturali.

Lo confida a Bohemond in privato.

Insieme notano che è strano il fatto che il culto di Gargutz (che di solito non entra in questi conflitti) si sia schierato apertamente con una delle fazioni in guerra.

Attività mattutine ad Angvard

Sorge il sole del 1 settembre 517.

Il gruppo ha trascorso la notte in una casamatta chiusa a chiave nel Secondo Livello di Angvard.

Al mattino la porta non viene aperta, fino a una cert'ora. Bohemond inizia a innervosirsi e temere che sia successo qualcosa di strano. Poi però Alman viene ad aprire.

"Grazie della dritta, quelle pietre sarebbero state un problema ancor più grosso se fossero scoppiate dentro Angvard. Per quanto riguarda la prigioniera, sarà interrogata a dovere, e una volta che sapremo le informazioni che nasconde, starà a Yara decidere se provare a scambiarla oppure no. L'ipotesi di scambiare lei, personalmente, mi causa molti meno pensieri che non scambiare gli altri due, ammesso che sia possibile".

Colin ipotizza che sia una vittima degli eventi come Luka.

"Ti ha turlupinato" dice Bohemond.

"Non credo che sia così fragile come sembra" dice Alman.

Kailah chiede il permesso di vedere il braccialetto di Deanor Flagg.

Alman dice che non c'era nessun braccialetto, forse l'ha preso Acab.

"Voi in quanto legittimi proprietari di quel corpo potreste reclamarne gli oggetti presso Alman".

"A me basterebbe vederlo" dice Kailah.

"Probabilmente te lo mostra, se gli chiedi semplicemente di vederlo. Altrimenti probabilmente ti dirà di no".

Prima che il gruppo se ne vada, Alman va da Sven e gli dà una lettera sigillata **Lo scritto di Alman**. "Lo puoi usare come lasciapassare se lo dai a un soldato di Angvard o di Acab e in condizioni di tranquillità non dovrebbero neanche aprirlo, dipende da chi incontri. Oppure lo puoi usare per chiedere udienza immediata a me o altro ufficiale di Angvard, nella città".

"Mi raccomando", aggiunge. "Questo è pagabile a vista al portatore, quindi se ve lo rubano fatemelo sapere. E non scambiatelo con altre cose".

"Un'ultima cosa. Quanto sa in questo momento Yara di come sono andate le cose?" chiede Bohemond prima di uscire.

"Lo sa molto bene visto che era in prima fila", risponde Alman.

"Parlo della situazione che abbiamo gestito prima della partenza verso il punto dell'imboscata" dice Bohemond.

"Mi sembrava che avessimo già fatto questa conversazione" dice Alman.

"Non mi ricordo di preciso come è andata a finire. Se non me lo ricordo forse la risposta non mi è piaciuta".

"Era un test, l'avete dimostrato mostrando di essere consapevoli delle vostre forze. Ma nonostante com'è andata, poteva andare peggio. Fermo restando questo, come ho già detto, la salute di Angvard è a cuore di molti di noi e nonostante i suoi modi burberi e l'atteggiamento da pirata elsenorita, è a cuore anche di Acab"

"Io ritengo che Acab sia meglio di come lo ritenete" dichiara Bohemond.

"Ritenevo che fosse fondamentale che delle persone mandate contro Deanor Flagg ne conoscessero le caratteristiche descritte da chi meglio di chiunque altro lo conosceva" dice Alman. "Per quanto riguarda Yara, ho un ampio margine di autonomia e non ho obbligo di riferire al mio comandante ogni dettaglio delle missioni che mi vengono affidate. Se ti stai chiedendo se informarla o no, la scelta è tua. Non perderò né il ruolo né la testa, ma probabilmente riceverò una lavata di capo... e non sarà né la prima né l'ultima. Tu pensa però che effetto può avere questa ulteriore incudine che vai a mettere sulle spalle di quella giovane donna".

"Io non ho intenzione di portare all'attenzione di Yara questo brutto episodio né oggi né in futuro. Mi piace pensare che un giorno, quando la situazione sarà meno critica, ti sentirai tu in dovere di metterla a parte di quel che è successo. Ti lascio questa opportunità, non te la voglio togliere", dice Bohemond.

Kailah e Colin vanno da Norman

"Ho intenzione di andare a parlare con Norman, questa mattina" dichiara Kailah. "Colin verrà con me".

"Non so se è prudente farvi andare da soli", dice Bohemond. "Potrebbero esserci problemi con quelli dell'Armata del Corno..."

"Non ci saranno problemi, non serve che vengano altre persone. Colin e io andremo da soli"

Bohemond un po' si insospettisce, a causa dell'insolito tono perentorio di Kailah, ed insiste ad accompagnarli, ma la giovane maga è irremovibile: Sven interviene a calmare gli animi e convince Bohemond a lasciar perdere. Porge a Kailah il suo braccialetto, affinché la ragazza lo confronti con quello che apparteneva a Deanor Flagg.

"Noi andremo intanto a far rapporto al Tenente Vonner, ci vediamo più tardi all'accampamento dell'Esercito di Uryen".

Prima di andare alla Locanda dell'Armata del Corno, Kailah e Colin fanno un tentativo per entrare nella casa del Secondo Livello dov'era scoppiata l'Astrofillite. Le guardie però non hanno il permesso di farli passare. "Mettiamo tutto in un sacco e lo portiamo dal comandante, da Rak Jim".

"Possiamo andare da lui a chiederci di vedere i reperti?" domanda Colin.

"Penso di sì" risponde la guardia.

Così i due arrivano alla Locanda, dove è in corso un brindisi, forse un compleanno. "Ah, fantastico, lo Speciale e la sua ragazza!" commenta Sgombro.

"Non sono la sua ragazza", dice Kailah.

"Una delle sue ragazze, allora" ride Sgombro e dà di gomito a Colin. "Che rubacuori... ma partecipate al brindisi, bevete con noi!"

Versa qualcosa nei boccali, cordiale.

Colin annusa, poi fa cenno a Kailah di non bere.

"C'è Greg?"

"Sì, ma sta di sopra... con la donna... lo sai com'è fatto, non lo possiamo andare a disturbare"

"Dobbiamo andare a parlare con Norman" dice a Sgombro.

"Ti piacciono le donne ma anche un po' Norman. Norman vuole vedere te?"

"Sì, ci vuole vedere".

Sgombro manda un suo amico a chiedere di Norman.

"Intanto bevete... la birra del pitale!" dice Sgombro.

Colin e Kailah aspettano un bel po'. Dopo un bel po' torna tal Sergente, un tizio grossone, che guida i nostri da Norman.

Arrivati ai cancelli dell'accampamento, Sergente fa entrare tutti e indica la tenda di Norman. "Andate lì diretti e non parlate con nessuno". I due annuiscono.

L'accordo segreto con lo Stregone

Norman sta avvolto da vestiti comodi, una vestaglia. Sembra che stia bevendo una bibita che somiglia al ricostituente di Annie. Ha un'aria molto stanca.

Kailah va subito al punto.

"Ho bisogno di perfezionarmi, di diventare più utile."

"Hai bisogno di un Mentor o di un incantesimo?" domanda Norman.

"Un incantesimo", risponde la ragazza. "Con la vita che faccio neanche potrei fermarmi presso un Mentor".

"Purtroppo voi siete dell'esercito di Uryen e io dell'Armata del Corno, gli ordini di Acab mi impediscono di insegnarti un incantesimo"

"Possiamo chiedergli il permesso, siamo alleati..."

Norman scuote il capo e poi dice che a Ghaan c'è Aghvan, che è molto potente e ha armi molto forti. Lui si sta costituendo il suo mazzo, per sfidarlo, ma spera di non doverlo fare, o costruirgli intorno una serie di situazioni per indebolirlo.

Norman a volte fa delle pause mentre parla, sembra debilitato, perde il filo del discorso.

"Il monte, questo qui che è esploso, due settimane fa... sapete quello che è successo. Lì sono state usate delle cose, una sostanza che si chiama Planem. Mi servono 3 fiale di Planem e qualcuno che ne abbia visto la preparazione."

"Io ho il Planem.... ma non so prepararlo" dice Kailah.

"Non l'ho mai preparato ma ho una buona idea di come poterlo fare". aggiunge Colin.

"Se voi mi portate queste tre fiale e queste informazioni potrò insegnarvi un incantesimo offensivo molto utile contro risvegliati e Kreepar". Norman fa una pausa. "Io adesso mi devo riprendere, ci sta una tizia al secondo livello, che vende erbe... io vado lì raramente ma vado lì, ci possiamo vedere al negozio di questa"

"La conosco, si chiama Lucy?"

Norman annuisce.

"Quando?"

"Domani a quest'ora"

"Va bene".

"Come lo giustificate? Non dovete rivelare che l'incantesimo te l'ho insegnato io. Fate finta che ve l'abbia insegnato Dust, nessuno potrà mai smentirlo. Dovete mantenere il segreto su questo scambio, ad ogni costo".

Il braccialetto di Deanor Flagg

Colin poi chiede a Norman di fare il punto su quel che è successo ieri. "C'era un braccialetto sul corpo di Deanor Flagg?"

Kailah mostra il braccialetto di Sven e Norman è molto colpito, indica uno scaffale su cui ce n'è un altro molto simile.

Non sono identici, quello di Sven somiglia a un serpente stilizzato che si morde la coda. Anche l'altro, ma è un serpente diverso, scolpito diversamente.

"La caratteristica di questi bracciali è che risuonano se viene utilizzato potere magico nei pressi" dice Norman. "E questa proprietà è particolarmente efficace con alcuni incantesimi che incantano minerali come ad esempio le teurgie". Poi Norman prosegue. "Ne esistono diversi, ne avevo già visti, hanno un'origine non moderna, sono oggetti che non provengono da Greyhaven ma da Elsenor e vengono affidati ad alcuni capi scrolleria. Questi bracciali sono stati incantati da un potere superiore, forgiati con questa facoltà. Probabilmente tra qualche decina d'anni il loro potere magico si consumerà poco a poco. Il metallo fa da combustibile."

Colin racconta dei portali che si sono aperti spaccando l'astrofillite. Norman dice che non conosceva questo incantesimo. "Che è successo?"

"Te lo spiegherò in termini semplici. E' stato infuso in quel sasso un certo quantitativo di Potere Magico, in modo che la rottura del sasso scatenasse il lancio dell'incantesimo, quasi come se ci fosse il mago. Ognuno aveva lo stesso incantesimo e sono stati legati insieme, che se uno scoppiava scoppiava l'altro. Infondere un certo incantesimo necessita di un certo minerale, questa è la capacità particolare di Anghvan. L'unico che conosco è Anghvan. Questo incantesimo dovrebbe essere una porta magica, o porta dimensionale, che consente di collegare due piani o due aree dello stesso piano. Credo che Aghvan sia riuscito, non so come, perché ci sarebbe dovuto andare, anche se forse con un altro incantesimo, che lui abbia visto la Sacra, e abbia collegato i due posti. Ha aperto lì un portale con due aperture, o qualcosa del genere, e due aperture, una dove stavate voi e una dov'era l'altra pietra. Il resto è stato messo in moto dagli abitanti di quel luogo, che magari sono stati a loro volta attirati"

"Questa nebbia che è?"

"In quella zona si sprigiona questa nebbia, che è persistente, che circonda queste creature. Funziona quasi come una marea, qualcosa la fa estendere intorno alla Sacra e che la ritira, come una marea, delle onde. Non ho ben capito cosa sia, è difficile analizzarla. Ha effetti deleteri se inalata o entra negli occhi. Si diventa lentamente ciechi, è pessima per il combattimento, l'esposizione prolungata rende i soldati sempre più deboli"

Dice che la nebbia annulla i sensi. Solo l'olfatto non viene modificato ma la nebbia annebbia la percezione degli odori.

"Veniamo alla conclusione. Mi dicono che tu qui il portale l'abbia chiuso, di là si è chiuso da solo" dice Colin.

"Il portale ha una durata sua, dopo un po' si chiude. Ho accelerato la sua inevitabile dissoluzione"

"C'è qualcosa per disattivare queste pietre o per chiudere questi portali?" chiede Colin.

"Purtroppo dipende dall'incantesimo, non sapendolo rischia di essere difficile. Non so cosa consigliarvi. Se uno sapesse in anticipo che sta per trovare una pietra del genere, si potrebbe fare uno scrigno di contenimento... io sarei in grado di realizzarlo, anche se servono materiali pregiati, costerebbe sulle 5 corone d'argento..."

Colin e Kailah infine escono dall'accampamento, dandosi appuntamento con Norman l'indomani alla bottega di Lucy.

"Mi raccomando Colin," dice poi Kailah una volta fuori, "non devi raccontare a nessuno quel che è successo"

"Nemmeno ai nostri compagni?"

"No, non sarebbe corretto verso di loro: li coinvolgeremmo in una decisione non esattamente legale, finiremmo per inguaiarli inutilmente. Quindi... acqua in bocca".

Colin annuisce.

Rapporto al Tenente Vonner

Intanto gli altri vanno da Vonner.

Chiedono udienza a un caporale e vengono convocati.

"Vi siete persi i pezzi?" chiede Vonner.

"Sì ma li ritroveremo, nel frattempo siamo venuti a fare rapporto su quanto è accaduto", dice Bohemond.

Vonner si fa raccontare nel dettaglio quel che è successo.

"Alla fine questa fortuita coincidenza ha dato i suoi frutti" dice Vonner, "perchè al di là di tutto è stata evitata una disgrazia assai peggiore"

"E abbiamo tolto di mezzo due pezzi pericolosi" dice Bohemond.

"Voi che idee vi siete fatti del progetto che avevano questi?"

"Io ho grossi dubbi su cosa stia succedendo" dice Bohemond. "Yara è convinta che il Signore di Ghaan voglia stallare il conflitto e forzare una tregua e aspettare che il Duca si pronunci"

"Sì, bene" dice Vonner. "E questo sembra probabile"

"Al tempo stesso corre il rischio di impiegare e perdere due pezzi di pregio per una missione sotto copertura a Angvard, come se la sua mano fosse forzata. Perchè ha corso adesso un rischio del genere? Forse è un tentativo di provocare?"

"Bisogna capire qual era l'obiettivo, magari fare casino, creare scompiglio... poteva rallentarci" dice Vonner. "Interrompi qualsiasi azione di fine estate, guadagni tempo. Altrimenti puoi eliminare dei personaggi... ho il sospetto che stia cercando una successione diversa da quella che in un certo senso ha provocato lui stesso. Magari non credeva che i Raleigh gli tenessero testa. Io credo che ad Angvard abbia qualcuno, anche grosso, in lizza per entrare nel consiglio degli anziani o qualcosa del genere. Magari vuole inquinare la catena di comando di Angvard" dice Vonner.

"L'altra possibilità è che se ha informatori saprà anche che Milady ha tutto l'interesse di caricare a testa bassa il prima possibile... e magari l'ha voluta provocare per farle commettere un'imprudenza o creare altre divisioni..." dice Bohemond.

"E' sicuramente un atto intimidatorio" dice Vonner. "Avrete capito che il signore di Ghaan combatte due guerre, una coi soldati e una fatta di intrighi e sotterfugi".

Vonner chiede se Yara abbia un piano per riprendere la Sacra.

"Lei ritiene che solo riprendendo la Sacra..."

"Sì, ma ha un piano? Con le speranze non si riempiono le catapulte" dice Vonner.

Bohemond è d'accordo e dice che anche lui non sa quale sia il piano. "Non è tuttavia una donna avventata"

Vonner aggiunge che essendo una donna è difficile che ci siano molti soldati pronti a morire per lei.

Annie è stupita che Vonner abbia Yara in bassa considerazione.

Attività pomeridiane ad Angvard

Il gruppo si ritrova al campo, tornano Colin e Kailah, restituiscono il braccialetto a Sven e gli raccontano le info raccolte presso Norman.

"Molto bene, allora domattina partiamo" dice Bohemond. "Logan ci aspetta alla Locanda del Puma!"

"Purtroppo no" risponde a sorpresa Kailah. "Domani in tarda mattinata io e Colin abbiamo un impegno"

"Un impegno? Che significa un impegno?" è stupito il Paladino. "Mica stiamo in vacanza a farci gli affari nostri..."

"Non è una vacanza, è una cosa seria" risponde Kailah.

"E non ti vuoi degnare a dirci di cosa si tratti?" insiste Bohemond.

"No, purtroppo no" risponde Kailah.

I toni si infiammano in fretta, ed è Sven a intervenire per portare accordo.

"Una giornata non è la fine del mondo", interviene, "sarà anche occasione per recuperare un po' le forze dopo le ultime ferite..."

Bohemond insiste per conoscere cosa debba fare Kailah, che però dichiara di non avere intenzione di parlare, perchè ha dato la sua parola.

"Non sarebbe sbagliato avere anche fiducia, non è detto che una cosa che non si può dire sia una cosa losca" dice Annie.

"Non ho idea di cosa sia ma avranno fatto le loro valutazioni" dice Bohemond.

"Se ci tengono così tanto sembra una cosa importante" dice Annie.

"Se fosse una puttanata sarebbe doppiamente incomprensibile" dice Bohemond.

"E' roba di trafficoni e di maghi, anche se ce lo spiegassero non capiremmo niente" conclude Sven.

Colin, Annie e Kailah il pomeriggio vanno da Rak Jim per vedere il pattume recuperato nella casa devastata dal Portale magico.

Prima di raggiungere il Nano, incontrano Crystal nella zona addestramento, che li saluta cordialmente.

"Ci tenevo a ringraziarvi per quello che avete fatto per Angvard" dice. "Abbiamo evitato perdite peggiori"

Poi Crystal guarda Kailah e dice le chiede di toglierle una catenina dal collo e Kailah lo fa. E' una collanina argentata con un fiore, un giglio.

Lei glie la mette in mano. "Non so se avrete modo di incontrare Nico, nel caso in cui accadesse, probabilmente sarà un avversario. Questo oggetto serve per capire se è lui o non conserva alcuna memoria. Ti accorgerai se la riconosce o no".

"D'accordo. Ma come lo riconosciamo Nico?"

Crysta lo descrive sommariamente. "E poi ha ricevuto un'enorme ferita sul torace e il ventre, se ancora porta la sua vecchia armatura sicuramente si vede il segno".

Salutata Crystal, i tre raggiungono Rak Jim, che custodisce pezzi trovati nella casa dove è esploso il portale.

"Frammenti di pietra, stupidaggini, roba inutilizzabile".

Kailah non sente nulla di magico nei frammenti, hanno perso completamente ogni magia. La pietra si è ossidata parecchio, quasi corrosa.

Colin chiede il permesso di prenderne un pezzetto ma Rak Jim dice che è impossibile per adesso. "Ripassa tra un 15 giorni, prima che li buttiamo".

Saluti, e si va alla base.

Bohemond va a fare una visita di cortesia da Brian, insieme a Sven e Engelhaft.

Raggiungono il ricovero dove si trova, al Secondo Livello. Un soldato di guardia spiega che Brian è ancora privo di sensi, si dovrebbe risvegliare l'indomani. E' fuori pericolo ma ha preso una bella botta.

Mentre parlano però si sente una voce dalla stanza accanto: Brian si è svegliato ed ha piacere di salutare gli amici.

Brian è soddisfatto, convinto di aver vinto la battaglia. Forse non sa quel che è successo al piano di sopra.

"Dobbiamo trovare il modo di disfarci di quella nebbia" dice Brian.

Bohemond è d'accordo.

"Forse se ne potrebbe parlare col Prevosto" dice Brian. "Forse si può scacciare ricorrendo alle invocazioni degli Dei. Quel che è certo è che l'origine del male va epurata altrimenti rischia sempre di essere utilizzato in questo modo".

"Il rischio è che il Prevosto insista per venire di persona", ipotizza Bohemond.

"E perchè privarlo di un'occasione così gloriosa?" commenta Brian.

Saluti e tutti alla base.

Kailah mostra la catenina ricevuta da Crystal. "Ci aiuterà a riconoscere Nico"

"Giglio e argento sono spesso legati al culto di Dytros", commenta il Paladino. "Anche se non sono propriamente simboli sacri, sembra proprio il regalo che faresti a una paladina".

L'incontro tra Kailah, Colin e Norman nella bottega di Lucy

Nella tarda mattina del 2 settembre Colin e Kailah vanno a trovare Lucy.

Lungo la strada Colin esprime a Kailah un suo dubbio:

"Stavo pensando... in teoria io potrei dare a Norman una versione leggermente modificata della ricetta del Planem... per renderglielo più difficile da riprodurre... in fondo lui potrebbe pensare che c'è qualche ingrediente segreto che io ignoro... che ne dici?"

Kailah scuote il capo. "Non mi sembra una buona idea. Se decidiamo di fare un accordo con Norman, poi dobbiamo stare ai patti. Altrimenti sarebbe come se lui mi desse le istruzioni per imparare un incantesimo... volutamente un po' sbagliate. Non sarebbe corretto. Secondo me o riteniamo che Norman sia un avversario, e quindi non facciamo lo scambio, oppure se riteniamo, come io ritengo, che Norman sia fondamentalmente un nostro alleato, facciamo lo scambio, e lo facciamo onestamente.

"D'accordo, mi hai convinto" dice Colin.

I due arrivano alla bottega, dove la giovane erborista è sempre molto contenta di vedere Colin ed è ben felice di collaborare.

Dopo un po' arriva Norman, accompagnato da Greg.

Il Mago parla in privato con Kailah e Colin nel retrobottega.

"Allora, d'accordo per lo scambio?" domanda.

Kailah annuisce e mostra le tre fiale di Planem.

Norman si siede e poi spiega alla giovane che può scegliere tra una di tre possibilità:

- un incantesimo per neutralizzare incantesimi in un'area, istantaneo, in area visiva e dura un'ora, ma va fatto in un'area delimitata che non si sposta (**Campo di stasi**)
- cominciare a studiare dissoluzione di altri incantesimi, che può essere anche usato per chiudere portali, difficile e forse non alla sua portata, non privo di effetti collaterali, graduale (**Dissoluzione della Magia**)
- oppure l'inizio di un incantesimo che si compone di più ricerche, relative allo spostamento di oggetti con il pensiero (**Telecinesi**)

Kailah non esita un istante, e subito dichiara di volersi dedicare allo studio della **Telecinesi**.

"Questa cosa avrà varie fasi, prima ti darò delle informazioni di base, poi studierai per conto tuo, quindi ci eserciteremo insieme" dice Norman. "Se troverai altre persone in grado di finalizzare questo allenamento procedi pure in autonomia, in caso contrario ti aspetto. Considera che Dust, che pure non stimo particolarmente, è un vero maestro in questa arte. Una cosa che è importante da capire, ti sto dando la possibilità di arrivare in modo autonomo ma anche di tornare qui qualora non ci riuscissi da sola. Allo stesso modo se non riesco a riprodurre il Planem il tuo compagno mi porti la ricetta" Colin annuisce, ma Norman ci tiene ad essere chiaro: "Nessuno che mi ha fregato adesso è vivo, quindi riflettici. Magari non ci riuscirò a fare il Planem, ma dev'essere per colpa mia e non per colpa tua"

Colin annuisce e promette che darà assistenza anche in seguito, qualora servisse.

Così Kailah e Norman si mettono al lavoro.

Norman è un maestro molto severo, impaziente. Mira all'efficienza e stimola Kailah a non accontentarsi, a non esaltarsi di ogni minimo risultato, a ottimizzare.

"Questi fogli di appunti... se te li vedono... non te li ho dati io. L'informazione di questo nostro accordo non deve trapelare. Inventati qualcosa, non mi interessa, di che te li ha dati qualcun altro. Ma nessuno deve sapere che te li ho dati io".

Kailah e Norman trascorrono molte ore al lavoro, poi lei e Colin tornano all'accampamento, stanchi ma soddisfatti.

In viaggio verso la Locanda del Puma

Il mattino del 3 settembre i nostri si mettono in viaggio verso Nord.

La prima tappa è al casottino nei pressi del quale c'era stato lo scontro con Deanor Flag e i suoi. Qui viene dissotterrato il bauletto da portare a Gideon.

Colin dà un'occhiata al campo di battaglia, dove recupera alcuni frammenti di Astrofillite sbruciacchiata e ormai inservibile. Dopodiché il gruppo si mette in marcia di buon passo verso Nord. Anche il tempo è buono, dopo alcuni giorni di pioggia.

Lungo la strada il gruppo incontra una pattuglia di soldati di Angvard, a cui si accoda. Insieme viene fatto il campo e non ci sono problemi.

Il 4 settembre, a metà pomeriggio, viene raggiunta la **Locanda del Puma**.

Già al Protocollo Zero c'è **Logan Treize** in armi e armature, con un paio di guardie della Locanda.

"Stiamo tenendo d'occhio la zona: nei giorni scorsi si sono viste un paio di colonne di Risvegliati, saranno stati 10-15. Abbiamo avuto il nostro bel da fare. Ma piuttosto, voi. Com'è andata?"

Risalendo verso la Locanda, Logan si fa raccontare l'accaduto.

Accordi con Gideon

Appena possibile, Gideon parla in privato con Sven e Bohemond.

"Ecco qui il tuo pacco" dice Sven.

"Oh, adesso cominciamo a ragionare" dice Gideon contento. "Bene, bene. Comunque le mie informazioni sono valse ampiamente la pena... ora sapete che quando scambio do sempre roba buona"

"In ogni caso non porteremo più neanche un filo da Angvard, troppo casino" dice Bohemond.

"Mi serve che portate roba a Zodd, adesso" dice Gideon. "I carapaci, abbastanza ingombranti. Posso darvi un carretto a mano..."

"Un carretto a mano per tre giorni di viaggio?" domanda Bohemond preoccupato.

"Eh sì... e mi raccomando a non sciupare le cocce", spiega Gideon. "Ho fatto foderare le ruote per attutire gli scossoni, ma dovete evitare di danneggiare la merce. Quando pensate di partire?"

"Se possibile domattina" risponde Sven.

"Oh, e quindi va via anche Giada? Mi dispiace moltissimo che me la portiate via, credo di essermi innamorato", commenta Gideon.

Zodd vuole cacciare lo Zio Giovanni

Il gruppo parla con Logan in privato, finalmente.

"E' successo qualcosa di interessante, forse collegato alla nostra missione. Qualche giorno fa sono venuti degli uomini chiamati da Zodd a chiedere di poter comprare le famose reti di Gideon. A parte che hanno fatto il pieno di strani carapaci di Kreepar, che si sono portati, 3 carretti pieni, ma a quanto pare il carico grosso, la roba che aspettavano non era ancora pronta, sono venuti a chiedere a Gideon di vendergli delle reti e lui ha rifiutato. Pare che tra le tante attività in cui si sta diletta Zodd, mi ha detto Gideon che sta cercando di abbattere Zio Giovanni, un Wyrm. E' stato avvistato per la prima volta questo Wyrm, Zio Giovanni. Ha un percorso regolare e frequenta delle montagne non lontane da Skogen"

"Sarà un Kreepar" dice Sven.

"Sembra un enorme serpentone con le ali, è un Wyrn a quanto pare" dice Logan. "Zodd vuole organizzare una battuta di caccia contro Zio Giovanni"

"Noi non abbiamo nulla a che fare con Zio Giovanni" dice Bohemond.

"Mi auguro di no" dice Logan. "Comunque Gideon ne sa un po' di Zio Giovanni, lo tiene d'occhio. Ha un suono particolare che si sente da chilometri, simile a un rapace ma molto più potente".

Colin si ricorda che forse l'ha sentito, tempo fa.

"E' grosso da 3 a 5 metri, vola e attacca in picchiata..." dice Logan. "Probabilmente si ciba di Kreepar, ma mangia anche umani"

A Colin brillano gli occhi.

Serata tranquilla alla Locanda del Puma

Kailah studia le carte di Norman, per apprendere i primi rudimenti dell'Incantesimo **Telecinesi**. Colin le fa compagnia nello studio.

Logan parla a lungo con Gideon a proposito del viaggio e del percorso che andrà seguito per raggiungere **Skogen**, evitando per quanto possibile le zone più battute da Risvegliati e Kreepar.

Poco dopo che Logan si è ritirato nella sua stanza, Gideo si avvicina al tavolo dove siede il gruppo, va da Giada e le mette al collo una bella collana con una pietra azzurra.

Sven, vedendola, ha l'impressione che la pietra azzurra assomigli a quella da lui recuperata nella **Valle delle Acque Amare** e poi regalata a Mira (il brillocco di Melkor).

Gideon fa il galante con Giada e le chiede un bacio di addio. Giada se lo porta un po' in disparte, ci parla sottovoce e poi gli dà un bacio e si salutano.

Giada torna al tavolo ridacchiando.

"Andiamo a riposare, che domani sarà una lunga giornata", dice Kailah.

"Bella pietra" dice Colin.

"Sì, vabbè, fa parte del copione secondo me, lo fa con tutte le ragazze che gli capitano a tiro, te lo assicuro" dice Giada.

"Ha una miniera!" scherza Kailah.

"Magari a me me l'ha regalata particolarmente bella. Comunque gli ho chiesto che, se dovesse rivedermi, farà finta di non conoscermi. Alla fine è una persona simpatica" dice Giada.

Il gruppo va a riposare.

In viaggio verso Skogen

5 settembre 517

All'alba il gruppo parte, prestissimo, trascinando la carriola dalle ruote imbottite colma di carapaci di Kreepar da portare a Zodd.

Gideon dà istruzioni precise su come trasportarle senza romperle e ribadisce a tutti che chiunque faccia domande, la risposta è che appartengono a Zodd, è roba di Zodd, e nessuno deve spaccettare il materiale. "A nessuno conviene farsi nemico Zodd. E per nessuna ragione dovete dire che provengono da qui, da me" ribadisce Gideon.

A trascinare il carretto ci si mettono Gannor e Colin.

Lungo la strada, Logan chiede: "vi chiedo lo sforzo di staccare la mente da quanto accaduto ad Angvard e pensare a quel che andiamo a fare adesso. Cercate anche di mettere i piedi dove dove vado io, la strada è abbastanza tortuosa per evitare Risvegliati e Kreepar".

Il gruppo ripassa il piano e in particolare cosa raccontare a Zodd.

"Mi ha detto Gideon che è molto possibile che incontriamo Zodd prima di arrivare a Skogen, quindi la storia deve partire subito", dice Logan. "Le premesse sono queste, noi stiamo portando un pacco che viene dalla Locanda del Puma, indirizzata a lui. Il che ci rende persone amiche di Gideon. Tra Gideon e Zodd c'è un patto di non belligeranza. Come Gideon tiene vagamente per Angvard, anche Zodd tiene vagamente per Ghaan, anche se entrambi sono abbastanza neutrali, non sono fedeli alle bandiere. Stiamo comunque attenti, non dobbiamo far capire che abbiamo grandi interessi in ballo, altrimenti Zodd potrebbe anche venderci. Io sono considerato un paria dall'esercito di Uryen e questo Zodd lo sa. Zodd sa che non dovrei essere stato reintegrato... a voi come vi conosce?"

"Come amici di Dust", dice Kailah.

"Quindi non come soldati di Uryen. Molto bene. Stiamo andando lì a portare un carretto e poi dobbiamo andare dall'altra parte, perchè non possiamo tornare ad Angvard. Non siamo i primi avventurieri che si dirigono alle cosiddette città libere, Trost e così via. Lì stanno reclutando uomini senza scrupoli, disposti a far parte di un nuovo ordine, e tendenzialmente ricercati, pendagli da forca, evasi e così via, anche gente particolare, stregoni, studiosi... Stanno tutti piuttosto abbottonati sulle loro motivazioni. Dobbiamo anche lasciarli Giada senza fargli capire che lo facciamo apposta. E questa è la cosa più difficile"

"Ce la dovremmo far togliere, ingolosirlo e indurlo a prentenderla" dice Bohemond.

"Secondo me non è credibile che ci lasceremmo indietro una persona con queste premesse, lasciandola finire al Castello di Seta. Zodd sa che tra noi c'è un prete, che sicuramente non sarebbe d'accordo, e conosce anche Logan Treize...." dice Kailah.

"Al prete tanto non lo ascolta mai nessuno", dice Bohemond.

"Avevamo una storia in mente, Giada che era fuggita con un fidanzato... che poi muore..." dice Colin.
"Giada è molto brava a improvvisare" dice Sven. "Creiamo una storia comune"
Kailah suggerisce di inscenare una lite con Giada, in modo che lei resti lì apparentemente per propria scelta.
"Ma scusate, lasciamo che Giada ingelosisca tantissimo Zodd, lei gli fa perdere la testa e lui la obbliga a restare" suggerisce Bohemond.
"Non ti ricordi però quella volta con me? Dopo la lite con Engelhaft, Zodd mi aveva portata via minacciando di fare cose brutte, e poi però in privato si comportò da gentiluomo" dice Kailah.
Engelhaft è d'accordo: "Zodd non si lascia infinocchiare facilmente da una bella ragazza"
Giada allora fa la sua proposta: "Raccontiamo così, che io vi ho pagato per andare via da Angvard, i motivi sono miei, io vi ho pagato, magari con un'altra persona, un fidanzato che poi è morto... in ogni caso siamo passati alla Locanda del Puma, dove ricevo anche un omaggio e mi si chiede di rimanere, e voi avete deciso di no, che mi portavate con voi. Voi continuereste a portarmi appresso, ma poi io posso fare in modo che Zodd vi persuada a lasciarmi a Skogen per la mia sicurezza. D'altronde ci sono cose molto pericolose oltre Skogen..." suggerisce Giada.
La storia piace a tutti e si decidono i dettagli.
"Dobbiamo decidere com'era questo fantomatico fidanzato morto" dice Bohemond.
"Pensiamo a uno che conosciamo tutti, tipo Terenz Lost..." suggerisce Sven.
"Tropo riconoscibile, con gli occhi storti e tutto..." dice Engelhaft.
"Prendiamo a modello Billy Guay"
"Perchè non Dust?" suggerisce Sven.
"Dust capace che lo conosce meglio Zodd di noi, non ci possiamo sbilanciare col rischio che stia magari già a Skogen, o magari c'era una settimana fa..." dice Kailah. "Meglio Billy Guay. Tu Giada lo conosci?"
"Sì. Chiamatelo solo Billy, in fondo mica dovete dire il cognome" dice Giada.

Buche nel terreno

Intanto il gruppo avanza, con un po' di problemi a causa del carretto che a volte non può percorrere i sentieri indicati da Gideon. Gannor è molto abile a portarlo e riesce a minimizzare i danni.
Il sentiero sale, piuttosto roccioso e terroso, battuto dal sole. Avanti si vedono montagne già innevate.
A un certo punto Logan si ferma e guarda incuriosito verso il basso.
C'è una vallata con parecchi grossi Kreepar simili a grossi vermoni verdi con delle corna rossicce, attaccati l'uno all'altro, forse intrappolati nella valletta, non si capisce bene cosa stiano facendo.
"Questi verosimilmente in natura potrebbero trasformarsi in farfalle" commenta Colin. "Farfallone belle grosse."
Logan racconta: "mi ha detto Gideon che ci sono esserini non grossi ma fastidiosissimi, che di notte si ficcano sotto i sacchi a pelo... che pure sono una novità, che hanno una sostanza urticante, provoca piaghe fastidiose. Dobbiamo stare attenti quando faremo il campo"
Pranzo frugale a metà giornata e si continua a camminare in salita. Dopo diverse ore di cammino il gruppo si trova in una vallata di roccia molto chiara, porosa. Sopra ci sono ampie zolle di terra secca, sembra che non abbia piovuto da un po'.
Ci sono dei fori larghi un palmo: alcuni pochi sulla pietra, altri numerosi sulle zolle di terra secca e spaccata, che sembrano molto profondi.
Colin sente un ronzio sommesso, quasi impercettibile, ma non riesce a capire da dove provenga.
Poco a poco iniziano a sentirlo anche gli altri, anche se è appena percettibile. La visibilità è scarsa, viste le irregolarità del terreno.
Il panorama è molto bello.
Il gruppo avanza lentamente in mezzo a molte rocce su un terreno sconnesso.
A un certo punto Logan è come se mettesse un piede in fallo, lui cerca di scartare e viene risucchiato nel terreno, per colpa di una buca che si apre sotto i suoi piedi. È una buca piuttosto grossa e lui frana: scompare completamente, viene risucchiato verso il basso. "Che caz....." e la sua voce si perde nel buio.
Bohemond, incurante del pericolo di nuovi cedimenti, balza verso la buca per vedere che fine abbia fatto Logan.
Sven pure si avvicina alla zona.
Engelhaft dice a Giada di restare ferma e al sicuro e intanto controlla tutto intorno che non arrivino sorprese. Si ode attorno uno strano ronzio.
La buca è buia e profonda e verticale.
Il terreno attorno a Bohemond e Sven sembra ancora abbastanza stabile.
Si sentono dei tonfi dal basso e poi un gran frastuono.
Bohemond chiama: "Logan, ci sei?"
"Porco cazzo, sì. Niente di rotto ma non vedo un tubo"
"Arriva la luce" dice Kailah, che si stende a terra accanto alla buca, infila un braccio di sotto e lancia l'incantesimo **Luce**.
Illumina così una galleria che termina, diversi metri più in basso, in una grotta. Logan si sta lentamente rialzando, Kailah lo illumina e illumina anche una cosa strana nella buca: tre o quattro rametti belli lunghi, rigidi, che si muovono. Sembrano 4 zampe lunghe, da ragno o simile.
"Era meglio se non lo vedevo" dice Logan, e si affretta a prendere la spada, allontanandosi leggermente.
"Che vedi Kailah?" dice il prete.

"C'è una specie di ragnone"

"Accidenti. Che faccio carico la balestra?" dice il prete.

"Credo di no" dice Kailah.

Intanto Annie si guarda intorno per controllare che non arrivino insetti strani, visto che continua a sentirsi il minaccioso ronzio in avvicinamento.

Sven inizia a fissare una corda ad un albero lì vicino, per poter issare su Logan appena possibile.

Combattimento nella buca

Prima che il Kreepar scompaia in basso, Kailah lancia su di esso l'incantesimo **Aura Magica**, per illuminarlo bene e rendere a Logan più semplice eventualmente combatterci.

"Non è che avete una luce da tirare?" dice Logan.

"Accendete una torcia" dice Bohemond, e Engelhaft si adopera.

"Portatemela qua che la accendo io al volo" dice Kailah ad Engelhaft, che con cautela si avvicina.

Passa qualche istante concitato.

Kailah lancia **Potere Igneo** per accendere la torcia. Bohemond si toglie lo scudo e inizia a calarsi nella buca.

Dall'interno si sentono delle botte.

"Tre, sono tre per ora" dice Logan. "Sembrano dei centipedi con le gambe lunghe".

"Ok, sto arrivando" dice Bohemond.

Kailah resta affacciata per illuminare e tenere accesa la torcia in fondo alla buca ed evitare che si spenga. Intanto Annie dice "oh oh, vedo una cosa volante".

Colin alza gli occhi e vede due puntini neri in avvicinamento nel cielo.

Colin nota che si tratta di una specie di ape gigantesca con un pungiglione lunghissimo che penzola.

Sembra che non stia puntando il gruppo, va alto ma non troppo veloce.

Colin e Gannor alzano gli scudi e dicono a Giada di mettersi sotto al carretto.

"Guarda che c'è uno zanzarone gigante, non so se hai capito" dice Engelhaft a Kailah, che sta pancia a terra sporta sulla buca.

"E che faccio, li lascio al buio?"

Giada intanto è spaventatissima. "E' finto, vero?" Colin la fa mettere sotto il carretto al riparo.

Sven assicura la fune all'albero. Bohemond si cala nella buca.

"Io li sto menando però prendo solo zampe" dice Logan a Bohemond una volta nella grottina.

Si tratta di creature veramente schifose e strane, simili a scolopendre, in un gioco di luci e ombre confuso.

Ce ne sono 3 nel buco ma il passaggio sembra continuare, quindi potrebbero arrivarne altre.

Ci sono anche strani bozzoli simili a cotone, nella parte bassa della grottina.

"Potrebbe essere pure un bel nido" commenta Logan.

Sven inizia a calare la corda, ben fissata all'albero.

"Io ho lo scudo, tu no, piglia la corda" dice Logan a Bohemond.

"E che so' venuto a pigliare aria?" chiede Bohemond.

"E allora che vuoi fare?" dice Logan.

Intanto insistono a tagliare zampe alle creature, che però non sembrano curarsene.

"Guarda, qui non caviamo un ragno da un buco, o forse ne caviamo troppi. Ho l'armatura migliore e lo scudo, devi uscire tu"

Bohemond annuisce e prova ad arrampicarsi, issato da Sven.

Intanto Logan para e basta gli attacchi delle creature, che sono sempre più numerose. In breve diventano 5.

Rapidamente Bohemond è fuori. Logan para qualche altro attacco e prova a tirarsi su.

Ma mentre Sven sostiene la corda e issa Logan, si rende conto che il peso aumenta, perchè un'enorme scolopendra si aggrappa alle gambe di Logan: il Tenente non riesce in alcun modo a staccarsela di dosso, mentre la creatura conficca le sue zanne, oltrepassando l'armatura.

"Abbiamo pescato", commenta Sven, tirando su Logan con la creatura appiccicata addosso.

Bohemond e Sven provano a liberare Logan dallo scolopendrone e dopo qualche colpo ci riescono. Gli staccano varie zampe, Logan rotola via. Alla fine anche da morta la creatura continua a muoversi debolmente.

Intanto Colin vede il coleottero grosso, che plana su una zolla di terra vicino, poi tira una frustata al buco, cacciando giù il pungiglione.

"Pare che non ce l'ha con noi, almeno per ora" commenta Annie.

"Allontaniamoci, ne sta risalendo un altro" dice Kailah, che stava ancora illuminando la zona.

Il gruppo riparte.

Colin intanto osserva il vespone che sta lì fermo col pungiglione inficcato nella terra. Sembra stia covando, depositando uova o chissà che altro.

Il viaggio prosegue

Logan zoppica vistosamente, anche se cerca di resistere al dolore, pur di allontanarsi in fretta. Dopo un paio di centinaia

di metri, Kailah nota che sono usciti alcuni bacarozzoni dal buco, tra cui quello violetto, ma restano lì. Logan finalmente si siede su un sasso, visibilmente dolorante, e si sfilta l'armatura con l'aiuto di Engelhaft e Colin. "Probabilmente sulla ferita c'è una sostanza urticante", fa notare Colin. "Un insetto di quelle dimensioni sicuramente è in grado di produrre una buona quantità di veleno". Logan, sudato, osserva le striature violacee intorno alla ferita. "Bene non fa", commenta. "Io ho degli impacchi antisettici" dice Engelhaft, e li applica sulla ferita. Dopo una ventina di minuti Logan è in grado di ripartire, sebbene molto sofferente. Per sicurezza nel resto dell'avanzata il terreno viene saggiato con un bastone, prima di venire percorso: questo permette di trovare ed evitare un paio di altre tane, o trappole che dir si voglia. Poco più avanti Colin vede a distanza un altro calabrone gigante che sta armeggiando con un buco nel terreno. "Chissà cosa combina quel calabrone gigante infilando il pungiglione nella terra", commenta il giovane speciale, e prova ad esaminare un buco ormai abbandonato: sembra una galleria parecchio lunga, forse anche 4-5 metri. A sera Logan si deve fermare, superata la zona più malsicura. Non ce la fa più a camminare, probabilmente ha la febbre. "Adesso qua è un po' che non ci sono i buchi, comunque state attenti, cercate un buon posto e vengo a dare un'occhiata". dice Logan. Colin resta vicino a Logan, che si tasta la gamba che sta diventando poco a poco insensibile. Purtroppo però non è una buona zona per trovare un riparo: è tutto molto esposto. Dopo una ventina di minuti si alza Logan e si rimette in marcia: posti accettabili non ce ne sono. Il sole cala. Pochissimo tempo dopo è notte, buia e impenetrabile. Sparisce ogni forma di luminosità. Vengono accese delle torce. Annie si mette di vedetta, visto che i suoi occhi vedono un po' meglio. Logan continua a precedere il gruppo senza accettare il sostegno dei compagni. L'avanzata dura per un'altra oretta. Poi Annie dice che ci sono delle cose davanti. Il suo tono è preoccupato. "Sono 3-4, camminano insieme e mi sembrano con zampe più piccole rispetto a quelle del buco... tipo centipedi... sono 4, uno più grande degli altri". "Stanno venendo verso di noi?" chiede Bohemond. "Sì". "Prepariamoci a riceverli" dice Bohemond.

Scolopendre giganti

"Giada, resta vicino al carretto", dice Sven. La giovane, terrorizzata, annuisce. Le torce vengono posate a terra e, nel gioco di ombre, le creature in avvicinamento sembrano ancora più grosse. "Sono simili allo scolopendrone, versioni ridotte di Jormungand" commenta Colin, un po' affascinato. Il gruppo si schiera in formazione allargata, tutti in prima fila. Le scolopendre sono tre: la più grossa punta verso Annie, un'altra su Sven, una su Engelhaft e Logan e l'ultima su Gannor e Colin. Bohemond affianca Annie e, con un unico potentissimo colpo, spacca la testa della creatura, uccidendola sull'istante (0-0 di attacco). "Però", commenta Kailah. "Dai, facciamone zuppa!" grida Engelhaft, mentre bastona vigorosamente un altro scolopendrone.

Nello stesso istante anche Logan colpisce la scolopendra che ha davanti, con un fortissimo fendente alla testa, lasciandola morta stecchita. Sven ferisce la scolopendra che lo ha attaccato, mentre Gannor e Colin restano un po' sulle difensive. Con un paio di colpi Sven riesce ad abbattere la scolopendra, mentre Gannor, poco distante, viene spintonato e buttato a terra: la creatura affonda i denti nell'armatura di Gannor, che urla di dolore. Subito accorrono Engelhaft e Colin, ribaltano la creatura e liberano il compagno. Nel giro di pochi istanti lo scontro si conclude. L'unico ferito è Gannor, al quale è stato iniettato del veleno. Colin prova ad aspirarlo e succhiarlo via, ma il giovane soldato ha comunque bisogno di aiuto per camminare.

Finalmente un riparo per la notte

Dopo una mezz'ora di cammino si vede una casa mezza sbruciata sul ciglio di un'altura. Logan dice che è lì che puntava a riposare, su consiglio di Gideon. "Speriamo che qualche Kreepar non ci abbia fatto una tana". Per fortuna sembra che non ci sia nulla di ostile dentro. Il gruppo si sistema e vengono messi degli odori repellenti per gli insetti urticanti dei sacchi a pelo. Il gruppo si accampa in una casa diroccata per la notte. Logan e Gannor sono doloranti a causa delle ferite subite negli scontri con i Kreepar, probabilmente contaminate da qualche sostanza velenosa o urticante. Kailah, mentre guarda la vecchia staccionata che circondava l'edificio riconosce la fattoria di Nonna Irma, dove il gruppo aveva pernottato insieme a Dust l'anno precedente. Purtroppo non c'è più alcun segno di vita: cercando le tracce per

capire cosa sia successo, sembra che gli edifici siano stati danneggiati da animali di grossa taglia, forse Kreepar, o forse leoni di montagna.

Logan chiede a Annie se ci veda, lei dice di sì, abbastanza.

Annie si mette di vedetta a fare il primo turno di guardia.

L'amaro del kreepar

Logan sta chiaramente male, si allontana e vomita, poi si rinfresca e torna dal gruppo. Poi prende un otre dallo zaino. "Questo speravo di poterlo offrire oltre Skogen, invece mi sa che ce lo beviamo adesso".

Poi ne tira fuori un altro, un centerbe di Rastan.

"Ma festeggiamo qualcosa?" chiede Bohemond.

"Che siamo vivi, che abbiamo combattuto bene" risponde Logan.

L'altro otre è un liquore che ha fatto lui a casa sua, un esperimento per riprodurre il Centerbe di Rastan.

"Io preferirei metà e metà per sentire la differenza" dice Sven.

"Questo ci stronca" dice Engelhaft, "meglio non ubriacarsi".

Kailah e Annie evitano di bere.

"Dalle nostre parti i preti non bevono" dice Sven. "Mai visto preti bere"

Engelhaft si astiene dal goccetto.

"Vabè, ricapitoliamo ancora la nostra storia" dice Logan. "Per quanto riguarda Giada e il ragazzo ci hanno pagato per portarli via da Angvard. Il ragazzo è cascato in uno dei pozzi ed è morto, io sono sceso per salvarlo... tu Giada riesci a sembrare un po' addolorata?"

Lei annuisce. "Noi non sappiamo cosa farcene, in teoria ce la vogliamo portare oltre Skogen, anche se Zodd speriamo ci convinca a lasciarla lì. Quanto a noi altri, vi dico un po' di cose che mi ha detto Gideon, per le motivazioni sull'andare oltre Skogen. L'idea di base dovrebbe essere questa, stiamo andando a vedere che aria tira alle libere città del Delta Sacro, il delta di Feith. Lì sotto ci sono un po' di cittadine, alcune forse ancora in piedi. Sembra che ci sia un po' di fermento e di via vai in quella zona. Vi chiederete come sia possibile, visto che sappiamo che lì dovrebbero esserci colonie di Risvegliati. Pare che ci sia una coalizione che unisce le città, tipo la Lega del Torto, ma con più città, ciascuna con un esercito indipendente, mantenuto dalla città stessa, retto da due o tre figure di potere. In molte città si sta diffondendo un culto che sembra proteggerle dai Risvegliati. Il culto della Mantide. Questo è grossomodo quanto. Noi per Zodd andiamo a vedere che aria tira in queste città, visto che sotto siamo un po' malvoluti. Pare che non siamo i soli a fare cose del genere."

"E che ci va a fare un prete nelle città libere?" chiede Engelhaft.

"Potresti essere un ex prete curioso delle religioni, di questi culti... o che stai valutando..." dice Logan. "Lui sa che sei un prete?"

"Si diverte alle mie spalle su questa tematica"

"Non credo che ci farai saltare la copertura, probabilmente penserà che c'è un motivo che non gli vuoi dire. Pensa come mantenere il tuo alone di mistero. A lui piacciono i personaggi contraddittori, anche lui è contraddittorio..."

"La cosa peggiore è se comincia a metterlo sotto pressione per capire qualcosa" dice Sven.

"Tu tieni il gioco, di la verità" dice Logan. "In qualche modo ti rispetterò pure. Se Zodd vede il gruppo con un prete asservito non farà troppe domande. Potrebbe pensare che lo paghiamo perchè sa curare..."

Logan ci pensa. "Però vi dico una cosa. Da ora non avremo più a che fare con amici, è gente che simpatizza più con Ghaan che con noi. Prepariamoci a avere a che fare con molti imbecilli. Le persone delle zone dove andiamo non sono famose per la qualità del loro cervello. Intere stirpi che si sono accoppiate per generazioni tra cugini e parenti, con risultati un po' deleteri. Stiamo in campana perchè incontreremo una fauna... gente un po' svitata, che se ha preso il potere potrebbe anche essere pericolosa"

"E come ci comportiamo con questi?"

"Bisogna sottostare alle regole della città, che di solito sono inchiodate sulle mura. Chi entra le accetta" dice Logan.

"Come la Legge del Torto" commenta Bohemond.

Logan suggerisce a tutti di reggere la parte a Skogen senza mai parlare in privato, perchè Zodd ha orecchie dappertutto.

"Restiamo qualche giorno a Skogen per guarire, e per dare a Giada modo di farsi benvolere."

L'attacco dei Kreepar

"Oh no" dice Annie con aria sconsolata. "Vedo delle zampe... non capisco bene, saranno a 50 o 100 metri... sono sicuramente più di uno o due, sembrano quelli che stavano nei buchi"

"Queste creature temono il fuoco?" chiede Kailah a Colin.

"Il fuoco è ambivalente, li attira e li instupidisce. Loro sono grossi, serve fuoco grosso... ma questo vale per gli insetti normali, questi non so"

"Una cosa è certa" dice Annie, "a me sembra che ci vedano bene almeno quanto me"

Il gruppo cerca di creare un perimetro a difesa di Gannor e Giada. Purtroppo tutto il perimetro non si riesce a tenere, devono stare tutti in prima linea.

Kailah estrae la spada e la infiamma magicamente: *Os-Was!* E la spada si infiamma. Logan la osserva.

Vengono posizionate delle torce intorno per illuminare la zona. Bohemond dice a Giada di tenere una torcia e le fa un discorso per incoraggiarla. "Sei la più brava e la più coraggiosa, oltre che la più bella" dice Bohemond.

"Ma non è che il fuoco li attira?"

"Dovranno passare sul mio cadavere" risponde il Paladino.

Engelhaft la rassicura: "questa torcia ti protegge dagli insetti"

Ecco che si avvicinano. Sono simili a ragni con il corpo lungo e molte zampe. Avanzano in modo schifoso su terreno sconnesso, velocemente.

Annie dice che ne intravede altre che pure si stanno avvicinando.

Sembra che siano le stesse incontrate nel corso della mattinata, vengono dalla stessa direzione e Logan riconosce una di quelle a cui aveva moncato alcune zampe. In qualche modo devono avere seguito le tracce del gruppo.

Annie spara due frecce contro la prima scolopendra: una entra di striscio e la seconda va bene a segno.

Subito quattro Scolopendre arrivano sul gruppo: una su Bohemond, una su Logan, una su Annie e una su Kailah ed Engelhaft.

Vedendosi piombare addosso una scolopendra gigante, Kailah si chiude in difesa e sostiene l'attacco, mentre Engelhaft ne approfitta per ferire la creatura ad una delle tante zampe.

Accanto anche Annie sostiene l'attacco e riesce a non farsi spingere indietro.

Logan e Bohemond iniziano a staccare zampe alle scolopendre che hanno davanti: le zampe sono tuttavia numerosissime, e non sembra che la loro perdita infastidisca troppo le orribili creature.

Altre creature si avvicinano, Sven avanza verso il fronte da cui provengono, mentre Colin e Gannor restano dietro a proteggere l'atterrita Giada.

Intanto avanti Engelhaft tira un bel colpo alla scolopendra che insiste ad attaccare Kailah. La ragazza riesce a parare l'assalto (8-8-8) con la spada di fuoco, che spaventa molto la creatura, che arretra.

"Boni co sto foco" dice Engelhaft, vedendo la lama fiammeggiante che gli sfiora il mantello.

Kailah attacca la scolopendra con la spada di fuoco, che affonda nel ventre della creatura, terminandola con uno sfrigolio e sprigionando una gran puzza di bruciato.

Annie pure tira un gran colpo alla sua scolopendra, sfondandole il ventre. Bohemond e Logan continuano a potare zampe.

Attacco aereo

Mentre il combattimento impazza, sia Kailah che Bohemond iniziano a sentire uno strano ronzio che proviene dall'alto.

Intanto Annie, Bohemond e Sven affrontano una nuova ondata di scolopendre, e Logan è a buon punto nel terminare quella che ha davanti.

"Oh cazzo" dice Annie guardando verso l'alto. "Tenete giù la testa!"

Ormai il ronzio è sempre più vicino, sta arrivando in volo qualcosa di molto grosso, probabilmente un calabrone gigante dal lunghissimo pungiglione.

Annie tira una gran botta in testa alla scolopendra che ha davanti, e la ammazza.

Proprio allora c'è qualcosa che scende in picchiata, mentre chi non è impegnato in un combattimento fa quel che può per proteggersi.

La creatura dall'alto sembra planare verso Engelhaft, che riesce a schivare la sua lunga coda. (8-8-8 in parata).

Kailah intanto prova a falciare con la spada di fuoco il pungiglione della creatura. Lo colpisce forte, piuttosto alto, qualcosa sembra rompersi e il pungiglione si storce.

Il mostro passa sopra e prosegue. Ronzio in allontanamento.

Kailah quasi dà fuoco a Engelhaft, muovendogli la spada fiammeggiante proprio accanto. Qualche scintilla si propaga sul suo mantello.

"Scu... scu... scusa" dice Kailah ancora incredula ad Engelhaft, mentre si colpisce le scintille sul mantello per spegnerle.

Nel giro di pochi istanti le scolopendre rimaste vengono abbattute ed il gruppo può riprendere fiato.

Giada è spaventata, si tiene stretta alla torcia ancora tremando.

"Giada sei stata bravissima" le dice Bohemond.

"Hai visto che la torcia ha tenuto lontani gli insetti?" dice Engelhaft per tranquillizzarla.

"Intorno sembra tutto tranquillo, adesso" dice Annie.

Il riposo è però impossibile, tutti rimangono vigili fino all'alba del 7 settembre.

Secondo giorno di viaggio verso Skogen

Il gruppo stanchissimo si rimette in marcia.

Logan sembra stare meglio e anche Gannor sta in piedi, possono affrontare la camminata.

Colin raccoglie dei campioni delle scutigere ed è affascinato da una strana ragnatela biancastra da cui tira fuori quelle che potrebbero essere uova. Ne prende uno e spacca gli altri.

Il gruppo riparte più velocemente possibile.

Logan guarda il cielo: "come se non bastasse capace che stasera piove pure".

"Cerchiamo un riparo per tempo" dice Bohemond.

"Non è facile... e dopo che ha piovuto è un casino, escono fuori", dice Logan.

Giada è molto stanca, Bohemond la incoraggia costantemente.
 "Praticamente sembri un'avventuriera come noi" dice Engelhaft.
 "Altre due settimane così e puoi venire a Feith con noi" dice Bohemond.
 "Quasi quasi..." commenta Giada.
 Dopo qualche ora di cammino, il panorama si normalizza e il sentiero è quasi decente.
 A un tratto si vede una macchia di alberi verdi con della neve sopra. Avvicinandosi però si capisce che la macchia è in realtà una lanuggine schifosa, una specie di ragnatela strana. Secondo Colin è un grosso nido con decine, centinaia di uova.
 A Colin piacerebbe avvicinarsi per osservare le uova, ma non è possibile, sarebbe necessaria una deviazione di diverse ore.
 "A nord troverai tutte le uova che vuoi" lo rassicura Logan.
 A pranzo il gruppo si ferma in uno spiazzo abbastanza tranquillo.
 Nel pomeriggio viene attraversata una zona parecchie buche, avvallamenti sotto i quali ci sono piccoli crepacci e in basso si scorgono movimenti.
 L'aria sta rinfrescando rispetto al giorno precedente. La strada sale verso la montagna, si sente il vento.
 Verso sera... a un certo punto Logan fa cenno di restare immobile e si appiattisce per terra e guarda verso il basso. Tutti si abbassano e sbirciano.
 A circa mezzo chilometro, in basso, c'è una decina di persone che avanzano, con i bagliori metallici di armi e armature. Si scorgono delle insegne, che Bohemond riconosce come segni di Nordri.
 "Mi sembrano Nordri" dice Bohemond. Logan annuisce.
 I Nordri stanno marciando in una direzione compatibile con una strada alternativa verso L'Angelo di Pietra e Skogen. Bisogna fermarsi per non essere visti.
 "Secondo me vanno a Skogen o in quella direzione, passando per un'altra strada. Non è una cosa positiva: una volta che stiamo dentro Skogen entriamo nella pax di Zodd, e non ci attaccheranno. Ma se li becchiamo fuori da Skogen sono cazzi", dice Logan.
 "Che ragioni avrebbero di attaccarci?" dice Sven.
 "Dobbiamo vedere che cosa stanno facendo e quanto sono ragionevoli", dice Logan. "E poi noi abbiamo tre problemi: le donne".
 "Gli diamo le donne..." dice Sven. "Poi gli diamo anche il prete!"

Lo strillone

Si avvicina il tramonto, ma non c'è nessun riparo. D'un tratto, su un'altura non lontana, lungo una mulattiera, c'è un tizio che stancamente si trascina, salendo lento.

Logan lo osserva.

Ha qualcosa di strano, a un certo punto la figura si gira e guarda verso il gruppo. Sembrerebbe proprio un Risvegliato, illuminato da dietro dal sole che sta tramontando. La cosa che però è più inquietante è che guarda verso il gruppo: sembra che stia osservando, sembra che "veda". Ha la pelle nera, molto scura, la testa ricoperta di venature rossastre e gli occhi biancastri sembrano vigili.

A un certo punto caccia un urlo improvviso, acuto. Dopo che ha urlato inizia a correre veramente veloce verso il basso. Ben presto scompare alla vista.

"Ecco, adesso sono ancora meno sicuro che troveremo un buon riparo" dice Logan. "Non sono sicuro che possa venire qui a breve... però io me ne andrei"

Il gruppo si mette in marcia, Annie chiude la fila già con le daghe sguainate.

A un certo punto Logan osserva una collina. "Tra quei tre alberi stendiamo la cerata e ci costruiamo un riparo per la notte"

"Sarà una notte di merda" commenta Bohemond.

"E' abbastanza in alto, sembra un buon posto" dice Logan.

Bohemond non è perplesso. "Lo stiamo invitando a cena a quello"

"C'è un problema, è notte adesso. Dove possiamo andare? Stiamo su una montagna, cadiamo di sotto se ci muoviamo" dice Logan. "Ci dobbiamo fermare per forza".

"Questo è un invito a cena obbligato, si è invitato lui" commenta Engelhaft.

La situazione è comunque spiacevole perchè inizia a piovare, la luna non c'è e nessuno vede nulla, nemmeno Annie ci vede.

Si arriva agli alberelli dove attaccare una cerata per protezione da vento e pioggia. Logan è molto bravo a sistemare la cerata.

"Però qui ci serve una vedetta che non abbiamo, a meno di non accendere una luce." dice Logan.

"Tutti svegli, tutti in piedi, tutti armaturati... non c'è niente da fare. Domani Castello di Seta per tutti per recuperare" commenta Bohemond.

La pioggia continua, quindi non si vede e non si sente niente.



Risvegliato avvistato sul crinale della montagna

Dopo un paio d'ore si sente un urlo nella pioggia, che ricorda l'urlo tremendo del Risvegliato. Però sembra provenire da molto lontano.

Terzo giorno di viaggio verso Skogen

Finalmente smette di piovere e arriva l'alba dell'8 settembre. Sono tutti sfiniti.

La marcia prosegue, con nervosismo.

La temperatura si abbassa, in alcuni tratti c'è della neve.

A metà mattina appare uno spettacolo terrificante: una chiazza di neve con una grossa pozza di sangue e all'interno qualcosa di strano che si muove, e 4 figure umanoidi accovacciate con le ginocchia dentro la neve e il sangue, che stanno scavando nella neve.

Uno di questi si alza e sembra vedere il gruppo: si tratta di Risvegliati.

I Risvegliati scattano velocemente verso il gruppo. Attaccano in modo coordinato, come un gruppo.

Combattimento coi quattro Risvegliati

Tutti si schierano per affrontare i Risvegliati, che partono in carica all'unisono verso il gruppo.

Mentre Kailah spara un paio di frecce, ferendone uno, Bohemond invoca **Furia di Dytros**, chiedendo al Dio di scacciare la spossatezza del viaggio dal corpo dai compagni, per permettere loro di combattere al pieno delle forze.

Il Paladino ha però una sensazione estremamente sgradevole, insolita, che riguarda Annie: è come se Annie fosse invisibile al Dio, come se Dytros non la riconoscesse come fedele... e non la riconoscesse neanche come persona.

"Serrate i ranghi!" ordina Logan e si prepara a sostenere la carica dei Risvegliati.

Ma Annie scatta in avanti, senza preavviso, placcando una delle quattro creature e bloccandola indietro rispetto alle altre.

Gli altri tre Risvegliati impattano sul fronte compatto del 23esimo Plotone: i nostri combattono abilmente e con efficacia, riuscendo ad infliggere numerose ferite ai nemici. Kailah rimane qualche passo indietro, accanto a Giada, che è nel panico più assoluto, per evitare che commetta sciocchezze.

Lo scontro sembra volgere a favore del gruppo, che riesce a infliggere buone ferite ai Risvegliati.

Annie butta a terra il suo Risvegliato (4-4-4) e lo massacra, accanendosi con una ferocia innaturale, spaventosa.

Quando tutto sembra risolversi, un Risvegliato attacca Bohemond e gli frantuma completamente lo scudo (2-2-2 di parata), che va in mille pezzi. Distrutto lo scudo, il Risvegliato graffia profondamente l'armatura di Bohemond che sente una fitta al braccio: ma per fortuna si tratta solo di schegge dell'armatura.

Sven interviene in aiuto di Bohemond, che rischia quasi di essere morso dal Risvegliato. Bohemond riesce per un soffio a schivare e immediatamente Sven taglia la testa alla creatura, di netto.

Finalmente anche l'ultimo viene abbattuto e tutti vengono decapitati.

Annie esagera

Mentre i compagni decapitano i Risvegliati, Kailah nota che Annie infierisce sul Risvegliato ormai distrutto, nonostante la creatura sia ridotta a una orrenda poltiglia. La ragazza sembra fuori controllo, digrigna i denti e ha gli occhi iniettati di sangue.

"Annie, basterebbe..." dice Kailah, avvicinandosi a lei. Annie non la sente proprio, e continua a colpire i brandelli del Risvegliato.

"Annie, è morto" insiste Kailah.

Annie continua a colpire. Gli altri intanto si voltano e osservano la scena. Kailah apre la bocca per parlare ma...

"Kailah, sta zitta, lascia parlare Logan" dice Engelhaft.

Logan si avvicina lentamente, osserva Annie, cerca di capire.

"Annie..." dice Logan.

Annie si ferma.

Improvvisamente Logan tira un calcio ad Annie da dietro e la spintona via. Lei finisce faccia a terra e lui le tira un altro paio di calci.

"La prossima volta che disubbidisci all'ordine di schieramento ti ammazzo".

Le mette un piede sulla mano e aspetta. Annie ansima, si calma e annuisce lentamente, poi lui la fa rialzare.

Poi Logan dice "rimettiamoci in cammino, che stasera arriviamo a Skogen".

I cadaveri delle vedette di Angvard

Bohemond abbandona i resti dello scudo distrutto e osserva l'armatura: è danneggiata sul braccio sinistro, andrà riparata appena possibile.

I 4 Risvegliati stavano massacrando 2 corpi straziati di quelli che forse erano soldati di Angvard, forse due vedette. I poveracci vengono decapitati.

Colin e Engelhaft li esaminano. Colin dice che potrebbero pure non essere morti a causa dei Risvegliati, può essere anche che li hanno trovati già morti. Non sembrano morti da moltissimo però.

Sembra che i corpi siano stati saccheggianti.

Engelhaft osserva i cadaveri (8-8-8 di curare) e sospira.

Engelhaft ha studiato alcune pratiche di mutilazione diffuse nel continente dei Nordri, gesti rituali compiuti da alcune

tribù particolarmente feroci. Riconosce alcuni segni, specialmente sulle mani, traccia di alcune di queste pratiche. Sono stati uccisi probabilmente dall'avanguardia Nordra, che dev'essere particolarmente efferata e devota a certi ritualismi arcaici e pericolosi.

"Qua se sono quella pattuglia che abbiamo incontrato... c'è da stare poco tranquilli" dice Engelhaft.

I timori di Bohemond

Poi Bohemond chiama Engelhaft in privato.

"Engelhaft, hai un secondo?"

E i due parlano da soli in privato.

"Senti, durante lo scontro ho avuto una pessima pessima pessima sensazione. E' arrivato il momento... c'è qualcosa in Annie che non mi piace per niente. Ho invocato su di noi la benevolenza di Dytros e ho avuto la sensazione incontestabile che questa benedizione a lei venisse negata completamente"

"Eppure sembra avere un briciolo di umanità" dice Engelhaft.

"Il problema non sta nella sua buona fede, il problema è ciò che sta diventando. Quel che è adesso non è riconosciuto dagli Dei..." dice Bohemond.

"Ptrebbe essere qualcosa di meno grave. Dytros non le ha voluto dare la forza, ma non è detto che l'abbia condannata come persona. Proverò a pregare Kayah per lei, farò una richiesta per lei che non sia quella che hai fatto tu." dice Engelhaft. "Parliamoci anche un pochino... cerchiamo di vedere com'è la sua visione dei valori..."

Annie intanto ha abbozzato senza dir nulla e si è rimessa in riga senza fiatare.

"Io sono un pessimista" dice Bohemond.

"La sua vera natura è quella della ragazza che ancora c'è e combatte contro il male che è in lei" insiste Engelhaft.

"Non sono un teologo, ma se il Dio non la riconosce, non mi metto a dargli torto" dice Bohemond.

"Stiamo con le orecchie aperte a quel che gli Dei ci vogliono dire" dice Engelhaft.

Bohemond invita Engelhaft a non parlarne ancora coi compagni.

"Stiamo tutti attenti..." dice Engelhaft.

"Tra non molto tempo dovremo salutarla, in un modo o nell'altro" insiste Bohemond.

"Se per primo perdi tu la speranza, perchè dovrebbe averla lei? Aspettiamo" dice Engelhaft.

Avanzata verso Skogen

E' il primo pomeriggio dell'8 settembre 517.

Annie è taciturna, Colin prova a chiederle alcune cose ma lei non risponde se non a monosillabi: è molto amareggiata e arrabbiata.

Il gruppo si rimette in marcia e poco dopo si vede in lontananza la **Sacra dei Difensori**. Si scorge un po' di nebbiolina lì intorno.

Parlando della natura della nebbia tossica, Colin si ricorda che il suo odore somiglia a quello dell'ammoniaca: ne facevano uno esperimento con sale di ammonio mischiato ad un acido e la puzza era simile.

"Io ci sono stato là dentro, più volte", racconta Logan. "Era ampia, ben difesa, apparentemente inespugnabile... piena di passaggi segreti. Sapete la storia della Sacra?"

E la racconta camminando verso Skogen.

Il sentiero è su un altopiano. Logan sfrutta la capacità di Annie che ha una buona vista anche in una visibilità calante.

"Nel tardo pomeriggio ci sarà da fare un po' di ginnastica per scendere dall'altopiano" dice Logan.

Nel tardo pomeriggio si raggiunge un buon punto di osservazione verso Skogen, su tutta la pianura circostante.

Vanno a vedere solo Annie e Logan, sporgendosi nel posto migliore per guardare lontano.

Riepilogo sulle condizioni di Annie

Approfitando della lontananza di Logan e Annie, Bohemond chiede a Colin se abbia trovato qualcosa di strano nella ragazza.

"Sono alcuni giorni che si sta sforzando troppo", dice Colin. "E' vero che la situazione lo richiede, ma sta chiedendo molto al suo fisico, e questa cosa evidentemente chiede qualcosa in cambio al suo corpo. E' il motivo per cui prende il ricostituente, ma è come se bruciasse anche qualcosa di interno. Più chiede al suo corpo e più si consuma"

"Sarebbe interessante capire come abbia gestito la sua metamorfosi Navel" dice Bohemond.

"Avrei voluto parlarci ma non è stato possibile" dice Colin.

"Lui sembrerebbe essersi stabilizzato..." dice Bohemond.

Colin dice che la battaglia si combatte sia dentro che fuori Annie. "Per riuscire a stabilizzarsi come l'Angelo Nero, deve raggiungere una sua pace interiore"

"Disciplina", commenta Bohemond.

"Anche se vede che riesce a fare tante cose, lei più degli altri deve sapersi dosare, perchè ha un livello massimo superiore agli altri" dice Colin.

Colin si rende conto che la bevanda ricostituente per Annie è quasi finita.

Ascoltando il discorso, Sven ci ripensa, ricordandosi quel che ha riferito il Plotone di Greyhaven: a quanto pare il più forte tra loro era l'Angelo Nero. Sven, ripensando al racconto, ha l'impressione che l'Angelo Nero si sia risparmiato per

gli scontri più importanti. Viene citato solo in momenti più significativi, mentre in molti scontri minori forse o non è intervenuto, oppure lo ha fatto in modo marginale.

L'accampamento dei Nordri

Poco dopo torna Logan da solo con una faccia nervosa. Annie resta su, nascosta.

"Pessime notizie. Tra noi e Skogen ci sono 10 nordri, e sembrano pure accampati"

"Stanno assediando Skogen?" chiede Engelhaft.

"Sono in una strettoia dove dobbiamo passare anche noi, e stanno accampati lì. Hanno degli stendardi, sono ben visibili. Bloccano la strada, e anzi sono molto pericolosi per chi vada a Skogen passando dalla strada normale, perchè noi siamo in alto e li abbiamo visti, ma dall'altra strada rischi di trovarveli davanti a poca distanza, e a quel punto non è facile scappare".

Logan invita tutti a sporgersi cautamente per osservare dall'alto la zona e capire bene il problema.

"Bruttissima faccenda" commenta Kailah.

"Sì, ci contavo... non è il massimo passare la notte su questo altopiano" dice Logan.

"E chissà se ci restano solo un giorno, magari di più" dice Sven.

"Eh sì, non sembra una cosa da una notte e via, stanno alzando un paio di stendardi... insomma sono abbastanza eloquenti" dice Logan.

"Secondo me stanno aspettando che qualcuno ci vada a parlamentare, da Skogen" dice Sven, che cerca di vedere qualche vedetta.

"E' probabile che prima di sera mettano qualcuno qua su da noi" dice Logan.

"Non c'è altra strada?" chiede Sven.

"In realtà ci sarebbe" dice Logan, rivolgendo lo sguardo verso la Sacra. "Ma se possibile direi che è anche peggio"

"Che facciamo"

"Dobbiamo trovare un posto per la notte, un po' distante così evitiamo pure le vedette nordre. E' necessario riposare un po'. Un'altra notte in bianco ci sfianca. Ma mi piacerebbe anche tenere d'occhio quello che faranno"

"Ce la posso fare, io non sono stanca" dice Annie, "mi ci metto io di vedetta, che vedo meglio degli altri.

"Io credo che Annie debba riposare" dice Colin. Annie è contrariata.

"Beh, comunque suppongo che dormiranno pure loro, tra un'ora non si vede più nulla, Annie riposerà quando riposeranno loro. Ovviamente non può restare da sola, andranno fatti dei gruppetti", dice Logan.

"Un gruppo con me grosso numeroso a cercare un riparo, due tre persone con Annie" dice Logan.

Conversazione tra Annie, Bohemond e Colin durante la vedetta

Con Annie restano Bohemond e Colin. Gli altri vanno con Logan.

"Povera Annie, col doppio pipitone", commenta Sven allontanandosi.

Annie, Bohemond e Colin vedono che non vengono dispacciate delle vedette. C'è una certa attività nella preparazione del campo: i Nordri stanno costruendo qualcosa di robusto, difensivo.

Sono tutti apparentemente soldati, c'è solo uno senza armatura, pelato e con una lunga barba, che si aggira per l'accampamento con aria solenne: è un Nordro veramente grosso, sui due metri, che sta andando a torso nudo, con pantaloni di pelle di orso e un'ascia di grandi dimensioni, capellone.

Intanto Colin prova a scambiare due parole in privato con Annie.

"Scusa, prima non ho voluto insistere. Come va? Ti ho vista molto presa..."

"Tutto bene. Ho visto che erano molto veloci e ho pensato che se gli correvo addosso avrebbero avuto dei problemi. Credo di avere avuto una buona idea, sfruttando le mie capacità attuali" dice Annie.

"Io da quando ti ho visto ho pensato che tu fossi estremamente importante, e continuo a crederlo", dice Colin. "Però mi sembra evidente che, visto che pure la pozione sta finendo, è fondamentale che un pochino cominci a dosarti".

Annie guarda Colin con uno sguardo molto intenso. Annuisce pensosa. "Contenersi, non esagerare". Annuisce. "Ma tu mi osservi quando combatto, quando combatto cerco di dare il massimo"

"Tu dai il massimo sempre, quando cammini e ti si distruggono i piedi, quando ti sforzi gli occhi tutta la notte, quando combatti. Questa è una grandissima risorsa per il gruppo e vedo che Logan la sta usando, ma..." dice Colin e guarda Annie. Annie lascia parlare Colin, ma sembra fremere dalla voglia di parlare lei.

"La mia preoccupazione è che se queste nuove capacità che hai non riusciamo a gestirle, poi il tuo aiuto ci potrà..."

"Cosa mi consigli di rivedere?" domanda Annie.

"Anche se a te sembra di poter fare tutto... la cosa che mi spaventa di più quando ti vedo combattere è che ti vedo muovere in modo superiore a quel che dovrebbe fare un corpo normale"

"Ma non sono in grado di capire quando è che posso... rischio di combattere male se non mi impegno al massimo" dice Annie.

"Impara a combattere male. Noi esseri umani abbiamo dei meccanismi che ci aiutano a capire i nostri limiti. Tu questi limiti non li senti, devi metterteli con la tua testa"

"Ci proverò, ma non è facile"

"Fa come l'Angelo Nero, che è moderato e calmo. Devi imparare a valutare cosa è realmente importante e cosa non lo è. Chiunque di noi può morire, ma tu non devi consumarti troppo"

"Capisco che me lo dici perchè mi vuoi bene, ma non posso fare queste valutazioni, tu mi chiedi l'impossibile. Non combattere al meglio delle mie possibilità se qualcuno dei compagni rischia di morire? Come puoi chiedermi questo? Altre volte, anche recentemente, qualcuno è morto, e non sono riuscita ad evitarlo. Mi chiedi di rivivere una simile esperienza... per giunta di proposito... non se ne parla. Vorrei anche io essere come l'Angelo Nero."

Annie inizia a parlare animatamente, interrompe Colin che insiste a dirle che è utile e che deve imparare a dosare le proprie energie. Lei dice di smetterla, che non ne vuole più parlare.

Interviene Bohemond, che pure ha da fare alcune obiezioni ad Annie. Ma la ragazza non vuole più restare a parlare, e si mette a guardare i Nordri.

Annie torna alla postazione e chiama i compagni con voce agitata.

L'arrivo degli Elsenoriti

Annie indica verso la direzione Nord, e poco dopo arriva un drappello di 6 persone, dall'aria ignara. Si fermano appena si trovano davanti l'accampamento nordro, parlottano tra loro.

Annie vede meglio e descrive ai compagni quel che succede.

Non sono dei nostri, non sono nordri, sono sicuramente soldati.

La sistemazione per la notte sull'altopiano

Nel mentre il gruppo di Logan è abbastanza fortunato. Logan sente il rumore dell'acqua, e trova un ruscello di acqua buona. Seguendo il ruscello verso la sorgente, dopo un centinaio di metri c'è una caverna che sembra tranquilla, deserta.

Si cerca di sistemare la grotta il meglio possibile, non c'è traccia di animali. Logan dà ordine di andare a sostituire i compagni, per fare dei turni. Restano solo Logan e Gannor con Giada.

Trattative tra Nordri ed Elsenoriti

Il gruppo di ritorno dalla grotta si unisce con Annie, Colin e Bohemond proprio poco dopo l'arrivo degli Elsenoriti.

Tutti si mettono a guardare quel che succede di sotto. Annie vede e sente molto meglio degli altri e lo descrive ai compagni.

Secondo Annie i nuovi arrivati sono Elsenoriti, che decidono di proseguire a camminare circospetti verso i Nordri.

I Nordri si mettono sul chi vive.

Il Capo dei Nordri si mette un corpetto di armatura e prende l'ascia.

Parlamentano 2 nordri con 2 elsenoriti.

Annie non capisce cosa si dicono, non conosce nessuna delle due lingue. Sembra che stiano parlando in lingua nordra.

Parlano per diversi minuti. Sembra che gli Elsenoriti vogliano passare, ma il Nordro non li fa passare e scuote la testa.

A un certo punto si comincia a preparare il capo degli elsenoriti e anche il capo dei Nordri.

Duello sul crinale

Accendono dei fuochi intorno, per illuminare la zona, e si creano due angoli, dove si mettono i due capi rivali.

Annie riconosce l'elsenorita, era uno di quelli sbarcati vicino al porto di Uryen.

Il capo Nordro e il capo Elsenorita iniziano a combattere, attornati dai loro uomini. Fanno sul serio, con le armi e colpi duri.

I due schieramenti tifano rumorosamente.

Entrambi i combattenti sono molto abili. Il Nordro è alto e ha un'ascia. L'elsenorita usa una specie di scimitarre un po' ricurve. Combattono con grinta, il clima è festoso ma concentrato.

Il primo che va a segno è l'elsenorita, sulla gamba del nordro, di striscio.

Lo scontro continua, non era al primo sangue.

L'elsenorita viene sbattuto a terra e si rialza agilmente.

Lo scontro dura parecchio.

Finalmente il Nordro dà un colpo all'Elsenorita, dandogli una botta al torace e sbalzandolo a terra. Stavolta l'elsenorita non si riesce a rialzare. Butta le daghe e si arrende.

Il Nordro dà un fortissimo colpo di lato, a terra, vicino alla testa, poi prende l'Elsenorita, lo acciuffa, se lo mette sopra la testa e lo scaglia di sotto dalla scarpata.

Gli Elsenoriti rimangono ammutoliti. I Nordri ridono e schiamazzano.

Il secondo in comando tra gli elsenoriti si avvicina al crepaccio e fa dei cenni, con lui altri iniziano a lavorare sul ciglio del crepaccio.

Uno degli elsenoriti, l'unico che non lavora, va a riprendere le due sciabole, e se le fa ridare indietro.

Vengono calate delle corde, il secondo elsenorita si cala e viene ritirato su il capo elsenorita, molto ferito ma vivo.

Scende la sera

I nordri mangiano e stanno tranquilli, mentre gli elsenoriti restano lì, a rispettosa distanza.

Vengono assegnate vedette Nordre intorno al campo.

Serata sul crinale

Restano Sven e Engelhaft con Annie sul ciglio del crinale a tener d'occhio i due accampamenti nemici, mentre gli altri tornano alla grotta di Logan, dove riferiscono al Tenente l'accaduto. Bohemond e Colin lungo la strada continuano a parlare del problema di Annie, di come gestire la questione. Bohemond si ricorda di aver parlato con Brian riguardo una esperienza di Yara con un Nordro chiamato Ymir. Probabilmente è proprio questo Nordro gigante, che umiliò Yara e le fece perdere parte della sua credibilità. (2-2-2 di freddezza). Capisce che questo Nordro agisce così anche per ragioni simboliche strategiche, umilia il condottiero nemico. Bohemond ci pensa e si sente male al solo pensiero. Finalmente alla grotta, tutti si addormentano istantaneamente, tranne Bohemond che è molto più nervoso.

Intanto Annie, Sven, Engelhaft stanno di vedetta.

Gli elsenoriti si fanno un accampamento di fortuna, anche se non sono organizzati granchè bene.

I nordri gozzovigliano ma stanno comunque con le vedette sul chi vive.

Verso mezzanotte....

Annie sente, e anche Bohemond e Colin, l'urlo del maledetto Risvegliato, lo Strillone. Per fortuna è lontano, ma riesce comunque a gettare inquietudine negli animi dei viaggiatori.

Una nuova strada verso Skogen

Sorge l'alba del 9 settembre.

Il gruppo si sveglia al ritorno di Logan alla grotta: si era fatto un giro esplorativo alle prime luci.

"Ho visto un paio di scolopendroni in zona, meglio cominciare ad andarcene", dice Logan. "Andiamo a vedere dal punto di osservazione che cosa fanno Nordri ed Elsenoriti, così decidiamo cosa fare".

Il gruppo torna al belvedere, sporgendosi cautamente per vedere che sta succedendo.

Gli Elsenoriti si stanno svegliando, i Nordri sono in piena attività e ignorano gli Elsenoriti.

I Nordri si mettono in assetto, sono meno di 10, qualcuno si dev'essere allontanato.

Gli elsenoriti stanno lentamente rimettendosi in cammino, costruiscono una barella per riportarsi via il capo.

"Che cosa facciamo?" si interrogano i nostri. "La strada per Skogen passa proprio sotto il naso dei Nordri, e non sembrano proprio intenzionati ad andarsene in tempi brevi".

"Potremmo sfidare il loro capo in duello", suggerisce Bohemond. "Se vinciamo ci lasceranno passare"

"Hai tutta questa fretta di volare di sotto dalla rupe?" domanda Kailah scuotendo il capo.

"Senza contare che i Nordri hanno un rapporto diverso con gli Elsenoriti. Non sono alleati ma non sono nemmeno propriamente nemici. E' possibile che a noi non concedano neanche un duello" dice Logan.

"Probabile, se sono quelli che hanno seviziato e mutilato quei soldati che abbiamo trovato ieri" aggiunge Engelhaft.

"Potremmo pernottare qui qualche notte e vedere che succede, forse?" butta lì Kailah.

"Non è il massimo, i Kreepar è come se ci fiutassero, si stanno avvicinando. E' difficile che potremo godere di un'altra notte tranquilla" dice Logan.

"Sì, e poi io ho bisogno urgentemente di preparare altra tisana per Annie, e qui nella grotta è impossibile", aggiunge Colin. "Dobbiamo raggiungere Skogen al più presto".

"Siamo proprio sicuri che non ci sia un'altra strada per Skogen?" domanda Sven.

"Un'altra strada ci sarebbe, in realtà" risponde Logan. "Passa piuttosto vicino alla Sacra dei Paladini, supera un tratto di Terra di Nessuno e arriva a Skogen da dietro".

Tutti si guardano, un po' preoccupati. Solo Bohemond sembra contento di poter passare vicino alla Sacra per poterla osservare meglio.

Vedendo in basso gli Elsenoriti che si mettono faticosamente in viaggio con il loro capo in barella, Colin ha un'idea. Suggerisce di offrire agli elsenoriti di curargli il capo, in cambio di fare insieme la strada dal lato della Sacra, evitando lo scontro diretto con i Nordri.

"Ma siamo in grado di parlarci? Qualcuno conosce la loro lingua?" domanda Kailah.

"Io un po' sì" dice Logan. "Posso provare a parlarci, ora che si allontanano dal campo nordro".

A tal proposito Logan racconta una leggenda sul padre del capo elsenorita.

"Alla morte del capo, due eredi si diedero battaglia. Al padre di questo venne chiesto di partecipare, ma si limitò ad assistere allo scontro, nonostante avesse detto che sarebbe intervenuto con le navi, e non intervenne. Quando gli fu contestato che aveva mancato di parola, lui disse 'io non ho fatto nessun giuramento, mi ero impegnato a portare le navi e così ho fatto'. Bisogna fare molta attenzione quando faremo patti con loro, non fidiamoci troppo" dice Logan.

Si decide di provare a fare così.

Verso gli Elsenoriti

E' la mattina del 9 settembre.

"Andiamo in fretta perchè dobbiamo intercettare gli Elsenoriti prima che eventualmente si ricongiungano con un accampamento più grosso. Annie, conto su di te per accorgerti di stranezze all'orizzonte... continuiamo sulle montagne per un po' di tempo finchè non gli piombiamo direttamente in testa. Non possiamo farlo troppo vicino ai nordri", dice Logan.

Il gruppo si incammina di buon passo sull'altura. Giada poverina è molto affaticata, soprattutto alle caviglie.

"Hanno uno strano senso dell'umorismo, sembra che scherzino e invece no, e a volte il contrario. Quindi nel dubbio..."

spiega Logan lungo la strada.

"Non ridere mai?" dice Bohemond.

"No, se sembra che ridano di voi... non rispondete alle provocazioni!" dice Logan.

Si parte e dopo un po' di tempo Logan guarda giù, e indica gli Elsenoriti, fermi più in basso.

"E' il momento di scendere" dice Logan. "Abbiamo delle corde? Dobbiamo usare le corde e i chiodi per facilitarci la discesa, senno' il carretto non riusciamo a calarlo".

Logan e Gannor calano il carretto con le corde. Poi scendono gli altri, Logan ultimo. La discesa dura una mezz'ora circa, è lunga e Giada ha bisogno di aiuto.

D'un tratto si sente un lamento e poi del parlottio.

"Gli hanno raddrizzato la gamba probabilmente" dice Bohemond.

"Le armi non in mano ma a portata, mettiamoci le armature e andiamo" dice Logan.

Trattative con gli Elsenoriti

Il gruppo gira l'angolo e si trova a poca distanza gli Elsenoriti.

Il ferito ha la gamba tra due sassi e un barbone rosso che lo cura.

Poi c'è un pelato che gli tiene una striscia di cuoio in bocca. Ci sono poi altri tre elsenoriti, uno grosso, uno medio e uno smilzo.

Quello medio in realtà è una donna, per quanto dall'aspetto poco femminile: ha i capelli in parte troppo corti, quasi rasati, poi le parte una treccia arrotolata a cui sono legate ciocche di capelli colorate.

Quello grosso, il Tank, ha la pelle un po' più scura ed è bassetto.

Lo smilzo attira tantissimo l'attenzione, perchè è senza dubbio Slaine, anche se ha cambiato aspetto.

Slaine fa un cenno di vago ammiccamento, che Bohemond coglie, senza dar cenno di averlo riconosciuto.

Tutti si girano verso il gruppo, e Slaine indica e dice qualcosa in Elsenorita. Il rosso, nervoso, dice qualcosa. Parlano un po' tutti tra loro tranne il Principe, che sta lì e tace, pensieroso.

Logan aspetta un po' e poi, appena tacciono, dice qualcosa lui in lingua elsenorita. Il rosso prende la parola e parla con Logan. Poi Logan indica Colin, e il Rosso scuote la terra. Poi parla in principe, a bassa voce.

Si crea una discussione tra gli Elsenoriti.

"Ho provato a dirgli che potremmo essergli d'aiuto in più di una cosa" dice Logan. Bohemond discretamente gli dice che il gruppo conosce Slaine.

"Parla la nostra lingua, lo conosciamo. Ha militato, brevemente, anche nell'esercito di Uryen"

Vengono Slaine e il Rosso.

"Lui parla, io traduco" dice Slaine.

"Non abbiamo nulla contro gli uomini del Granduca, per quanto ci riguarda non deve finire il bagno di sangue" traduce Slaine.

"Possiamo aiutarci a vicenda per andare dove dobbiamo andare, meglio che da soli" dice Logan.

"Non siamo in condizione" traduce Slaine, "dobbiamo riposare"

"Tra noi c'è un medico, può aiutarvi a mettervi in sesto prima" dice Logan, insistendo un po'.

A un certo punto il Principe chiama il Rosso, i due parlano un po', poi il Principe si avvicina zoppicando.

Colin e Engelhaft lo guardano, sorpresi: credevano che le condizioni del Principe fossero molto peggiori, dev'essere caduto abbastanza bene e non ha ossa rotte. Probabilmente gli era uscita una spalla, ma non sta così male.

Il Principe parla in un greyhavenese molto approssimativo.

"Da dove venite?"

"Angvard, e ora siamo diretti a Skogen, come voi presumo"

"No Skogen, oltre" dice Principe

"Però dovrete passare da Skogen, per andare oltre Skogen. Ho visto il tuo duello, hai combattuto bene" dice Logan.

Principe parla al Rosso e poi il Rosso parla a Colin, indicando in elsenorita la sua borsa.

"Vuole vedere le tue medicine", spiega Logan. Colin mostra quel che ha. Anche Engelhaft fa vedere quel che ha.

"Medici non ci servono, erbe per curare ci servono" dice il Rosso.

Gli elsenoriti vorrebbero comprare le erbe, mentre Logan vuole scambiarle con una collaborazione temporanea per raggiungere l'obiettivo: dice che conosce una strada, pericolosa ma non impossibile.

Avvicinamento al gruppo elsenorita

Il Principe elsenorita sembra il più cordiale del gruppo, come pure il suo secondo, quello pelato con un occhio un po' semichiuso. Il Rosso, la donna e quello più grosso hanno un atteggiamento più diffidente.

Il Principe acconsente comunque a pranzare tutti insieme, e durante il pasto la conversazione si svolge su temi generici, senza entrare nel merito delle trattative. Poi viene offerto una specie di miele alcolico, in un brindisi rituale dove tutti ficcano le dita nei bicchieri altrui.

Poi il Principe parla in privato con Logan, mentre Bohemond tira fuori la pipa horrenda, suscitando un certo sgomento.

A un certo punto il Rosso si mette a osservare il braccialetto di Sven, lo indica e dice qualcosa di incisivo.

Slaine traduce: "chiede dove hai preso quello"

"L'ho trovato fuori da Uryen"

Il Rosso è molto contrariato, indica il braccialetto e continua a brontolare.

"Non esiste al mondo che lo abbia tu, se è così" traduce Slaine. "Io non risponderci" suggerisce poi Slaine a Sven, che segue il consiglio.

Il Rosso continua a brontolare. Bohemond gli offre la pipa horrenda e il Rosso la scosta in malo modo.

Colin guarda bene il Rosso e ha l'impressione che sia una specie di un Druido, ha con sè radici, erbe, roba strana.

Engelhaft pure lo osserva, ma... (1-1-1 di Botanica) improvvisamente ha la netta sensazione che sia un adoratore delle Tenebre, tante caratteristiche che ha addosso lo identificano a quel modo: i culti delle tenebre lì ad Elsenor sono anche piuttosto diffusi, persino a volte in relativa buona fede.

Colin chiede a Slaine "ma lui è un druido?" indicando.

Il Rosso ridacchia.

"No ma ha studiato dai druidi" risponde Slaine.

Poi il Rosso guarda intensamente Annie e si scurisce in volto.

Colin si avvicina, fruga nel suo zainetto e gli mostra il ricostituente di Annie.

Nel mentre torna Logan.

"Buone notizie, pare che faremo la strada insieme"

"Abbiamo già legato", ride Bohemond.

Quando il Rosso apprende dell'accordo manifesta grande contrarietà, indica Annie e grida, poi dice a Slaine di stare muto, gli fa cenno di non tradurre.

Il gruppo si accampa, si trascorrerà la giornata fermi.

Problematiche mediche ed erboristiche

Il Rosso chiede le erbe di Colin e di Engelhaft per preparare dei decotti: si mette al lavoro da solo, non vuole essere aiutato. Colin prova a comunicarci e, con un po' di buona volontà, riesce a stabilire un rapporto meno ostile rispetto agli altri.

Capisce che il Rosso è soprattutto preoccupato per Annie, non si fida di lei. Dice che è troppo malata e che la sua non è una malattia da cui si guarisce. Chiede poi, tramite la traduzione di Slaine, di poter vedere la pancia di Annie.

Colin annuisce, poi si volta a guardare Annie che si fa subito scura in volto.

"Non voglio fargli vedere la mia pancia"

"Ma potrebbe aiutarci a capire qualcosa, magari può darci una mano..." insiste Colin.

"Fagli vede' la tua, se proprio vuoi fargli vedere la pancia di qualcuno" dice Bohemond.

"Se Annie non se la sente finisce qua" dice Sven.

"Il Rosso ha già detto quello che pensa: sono malata, non sono curabile. Perché gli devo far vedere la pancia?" dice Annie.

Colin però insiste: "queste malattie le conoscono gli alchimisti e i druidi e quelli che si occupano di erbe del posto, e lui è la cosa più simile a un druido che abbiamo"

"Il problema di fondo è che se avessimo a che fare con un druido certificato di cui ci fidiamo ciecamente, ok. Ma metti che questo la visita e inizia a dire che se ne intende, e prepara un intruglio.... e siamo fottuti, giustamente non sappiamo se fidarci..." dice Sven.

"Anche se non lo ascoltiamo, possiamo ascoltare i suoi suggerimenti" insiste Colin.

"Se Annie non vuole mostrare la sua pancia, non la fa vedere" dice Engelhaft.

Annie non vuole far vedere la sua pancia. Questione chiusa.

"Questo vecchiccio voleva mettere le mani addosso a Annie" commenta Kailah.

"Sì, laido" aggiunge Bohemond.

"Un vecchio malvissuto..." rincara la dose Engelhaft.

Vengono organizzati turni di vedetta e di guardia.

Kailah studia, Colin osserva il Rosso mentre prepara i suoi intrugli.

Conversazione in privato tra Bohemond e Annie

Bohemond parla in privato con Annie, spiegandole le proprie preoccupazioni, in particolare legate al fatto che è come se Dytros non la vedesse.

"Ne ho parlato con Engelhaft, che mi ha detto che le mie preoccupazioni sono mie, non tue. Siamo compagni, siamo leali tra noi, ci guardiamo le spalle a vicenda. Quindi non temere, stiamo con te. Colin invece ti vede come un paziente, lui non si sforza di capirti, vuole capire quello che hai e lo vuole risolvere. Io ti vedo come compagna d'armi, la cosa è diversa, non ti saprei dare consigli. Secondo me hai fatto bene a usare il tuo vantaggio per difenderci, e ci salvi spesso da imboscate... continui a ossessionarti che non ci aiuti, ma in realtà se siamo vivi oggi qui è anche per merito tuo. Il problema tuo è che pensi che la tua forza sia in ciò che ti è stato fatto. Invece la tua forza è il tuo cervello, la tua abilità. Se non ti senti abbastanza forte, allenati. Se vuoi possiamo allenarci insieme. Ti posso dare qualche dritta, se ti va. Ma non vivertela con l'ossessione che da questa cosa ti arrivi una giustificazione di ciò che ti è successo: vorresti essere risarcita, ma è qualcosa che ti è stato tolto, non qualcosa che ti è stato dato. Entra in quest'ordine di idee e vedrai che sarai meno tentata di esagerare"

Annie annuisce. "Non intendo comunque fargli vedere la pancia. Grazie, ci penserò".

Il braccialetto di Sven suscita qualche curiosità

Intanto il Rosso va a parlare col Principe e indica il braccialetto di Sven.

Poi il Principe va a sedersi vicino a Sven.

"Miei uomini detto tu possiedi cimelio" dice il Principe.

Sven mostra il braccialetto.

Il Principe ne ha uno simile. "Io non voglio togliere, io molto curioso, vorrei sapere come tu venuto in possesso"

"L'ho trovato per terra", dice Sven, "fuori da Uryen, vicino a un giustiziato nordro"

"Se tu trovato così, così dev'essere" dice il Principe. "Normalmente questi conquista in battaglia uccidendo chi possiede".

Il Principe spiega: "regalo di pace, molti fa. Esistono solo ventordici"

Sven cerca di capire il numero vero: "Quanti hai detto che sarebbero?"

"Uno.... ogni clan"

"Come fai a sapere che è autentico e non, ad esempio, una copia?"

"Mio compagno" e indica il Rosso, "capisce che autentico".

Poi il Principe lo mette in guardia: "se visto, tu rischia essere sfidato per preso. Ma tu mostra Elsenor, ammesso in nostre feste, Sabbath. Meritevole"

"Però rischio pure di essere sfidato" dice Sven.

"Anche. Tu hai quindi buono guerriero, io rispetta. Tu non perde".

Poi dice qualcosa ai suoi e qualcuno batte le mani.

Al termine del colloquio col Principe, Sven dice a Kailah che forse il Rosso è un mago.

Kailah si concentra e conferma: si tratta di un mago, e sente anche qualcosa di magico intorno al Principe, probabilmente il braccialetto.

Notte all'accampamento degli Elsenoriti

Scende la sera. Logan e il Principe si accordano per i turni di guardia, che saranno tenuti da coppie composte da un membro di ciascun gruppo, in segno di fiducia.

"Non hanno voluto dire i loro nomi, li chiameremo con dei soprannomi" dichiara Logan. "Il primo turno lo farà Sven e Volpe (Slaine). Il secondo lo farò io con Volpe, il mago rosso di capelli. Poi Bohemond con la donna, Mangusta, Kailah con Tasso, il più grosso. Quindi il Principe, che si fa chiamare Pitone, insieme a Gannor e Engelhaft, infine Istrice, il pelato, con Colin".

"E io?" domanda Annie.

"Sudi te, Annie, loro hanno messo un veto, non vogliono che tu faccia il turno. Il che significa che ti possiamo mettere dove ci pare come terza. Eviterei il turno del Rosso e ti metterei insieme a Colin e al Pelato."

Sven parla un po' con Slaine. "Si sta cercando di responsabilizzare alcuni Clan elsenoriti, a non fare come alcuni clan Nordri. In modo non ufficiale.... questi sono mercenari, si aspettano una grande ricompensa per prendere le armi contro dei clan con cui non sono in buoni rapporti. Non lo vogliono fare gratis. Quindi io sono qua per cercare di capire se è valutabile una ricompensa. Sono stato scelto perchè parlo la lingua e si fidano abbastanza di me"

"In che rapporti sono con Skogen?" chiede Sven.

"Siamo già stati lì un paio di volte, non si fanno scrupoli, ospitano chiunque paghi. Eravamo diretti lì per fare rifornimento. Ci avete preso in un momento di grande bisogno, è una fortuna perchè abbiamo bisogno di un aiuto come voi"

Poi Slaine aggiunge: "loro non sanno tutto di me, meglio se non ci vedono parlare durante il giorno".

Poi è il turno di Mangusta e Bohemond. Prima che Slaine vada a dormire, lei gli chiede di tradurre alcune frasi.

Slaine traduce: "lei diciamo che lei vuole accordarsi su come fare un turno di guardia efficiente". Insieme pianificano professionalmente cosa fare.

"Lei vuole sapere motivo vero per cui portate donne con voi" traduce Slaine.

Bohemond ci pensa. "Donna guerriero, uno. Donna maga, due. Bella donna, tre".

"Bella donna moglie di?"

"Cambia mariti" spiega Bohemond.

Mangusta annuisce.

D'un tratto si sente un suono strano, un gridaccio terribile ma lontano: probabilmente si tratta di Strillone, il Risvegliato dal grido penetrante.

La notte prosegue senza intoppi. Finalmente è il turno di Pitone, Gannor ed Engelhaft.

"Voi fate, io riposa" dice Pitone. "Io sto qua, voi chiama, no problema". e si mette a dormire. Parlando dello scontro con il capo Nordro, Pitone sembra ottimista: "prossima volta io vinco, capito trucco, prossima volta tu scommette soldi, io fa diventare ricco", dice ad Engelhaft, e ride e si mette a riposare. "Tu fa tesoro e non più vestito di stracci"

Parlando di Skogen, Pitone dice che si aspetta grandi bevute, poi però Engelhaft dice che beve poco perchè vuole evitare di perdere il controllo.

"Io regola di vita perde controllo spesso. Poi ritrova controllo. Io rido tanto, anche quando ferite, rido tanto lo stesso,

ferite guarisce poi più forte. Tu guardare."
E così dicendo mostra numerosissime cicatrici al Sacerdote.
"Però donne piace ferite, grande ferite fa grande guerriero. Tu sa perchè io Pitone?"
"No"
"Tu indovina"
"Perchè sei abile nel duello a sguosciare, a muoverti"
"Tu bravo. Io sembra... più innocuo, ma poi stritola"
"Bene, bene, sarà bello vederti quando ucciderai il nodro."
"Tu vedrai. Tu ora fa turno, io dorme"

Nell'ultimo turno il Pelato indica a Colin e ad Annie dove piazzarsi, poi si occupa di eliminare un grosso Kreepar puzzolente.
E la notte passa tranquilla.

Il sentiero della Sacra

E' l'alba del 10 settembre. I due gruppi si preparano e intraprendono il percorso verso la Sacra: Gannor e Colin si occupano del carretto, mentre Pitone sta su una portantina, anche se scalpita che vuole camminare da solo.
Il gruppo degli Elsenoriti è allegro, chiacchierano e scherzano, anche se è evidente che sono professionali, stanno attenti ad eventuali minacce. Anche il Rosso è più tranquillo, meno scorbutico.
Finalmente si raggiunge uno scorcio sulla Sacra, una massiccia fortezza circondata dalla nebbia, sull'altura, collegata da un robusto ponte di pietra. Logan spiega un po' di cose e il Rosso si incupisce nuovamente.
Il percorso è rischioso perchè si dovrà passare sotto al ponte di pietra da cui si accede alla fortezza, sebbene costeggiando la sponda più esterna.
Anche gli Elsenoriti hanno paura della fortezza, dove temono gli spetti dei paladini, invincibili.
In tarda mattinata il Pitone scende dalla portantina.
"Ora vediamo spettri" dice impugnando le sue scimitarre. "Io voglio vedere spettri che fanno"
"Molto forti" dice Bohemond.
"Io protegge, tu no paura, io protegge" dice Pitone a Kailah, e poi a Annie. Stranamente ignora Giada.
"Loro forti nella nebbia" dice Bohemond.
"Mio scopo tutti vivi, no problema" rassicura Pitone.
Poi Logan spiega che una volta che si scende non si riesce a salire da dietro. "Meglio sarebbe scappare in avanti, se possibile. Occhi aperti e andiamo più veloce possibile"
"Gannor e Colin, non voglio rischiarvi con questi eventuali Armigeri, voi pensate al carro, noi pensiamo a proteggervi" dice Logan.

La discesa lungo il sentiero

Si comincia a scendere. Poca luce in giro, scendendo, e fa molto freddo. Nella gola non batte mai il sole.
Annie a un certo punto indica la nebbia più avanti, in basso. Dopo un po' si inizia a sentire la puzza della nebbia.
Kailah prova a mettere un panno umido davanti al viso, anche altri la imitano, sia dei suoi che degli Elsenoriti. Non lo fa nè il Rosso, nè la donna, nè il più grosso.
Improvvisamente, mentre già la lenta carovana sta scendendo, giunge un urlo micidiale, che riecheggia sulla gola e proviene dall'alto, da dietro le spalle del gruppo (non dalla Sacra). Potrebbe essere l'urlo dello Strillone, fa molta paura.
L'ultimo tratto della discesa è ripido e Gannor mette un piede in fallo e casca di sedere. Non si fa troppo male, ma non è più in grado di portare il carro. Bohemond si mette al carro al suo posto: non ha lo scudo, è più veloce per lui, in caso di bisogno, impugnare spada e daga.
Proseguendo, d'un tratto Annie commenta: "Oddio che schifezza", e da sotto si sente un rumore di trascinamento... c'è una scutigera molto grossa che sta trascinando un Risvegliato semidistrutto che ancora si muove. Uno spettacolo orribile.
Finalmente la comitiva arriva al livello più basso della gola, ed inizia ad avanzare lungo il letto del fiume ormai asciutto, a una decina di metri di distanza dalle propagini più estreme della nebbia.
Il suolo sul fianco opposto rispetto alla Sacra è costellato da buchi, alcuni sembrano ospitare dei Kreepar. Tasso e Mangusta, su ordine del Principe, avanzano di qualche metro rispetto al gruppo ed eliminano una Scutigera che si sporgeva da uno dei buchi.

Intanto il sentiero si fa sempre più buio, avvicinandosi poco a poco all'impressionante ombra del ponte di pietra della Sacra.

Si percepiscono movimenti indistinti nella nebbia, ed ecco che un paio di Risvegliati emergono dalla penombra e barcollano verso il gruppo.
Subito Kailah e Mangusta li abbattano con un paio di frecce alla testa ciascuno.
Pochi istanti dopo, dal fianco nebbioso, emergono altri due Risvegliati, più veloci e sgangherati nei movimenti. Giada manda un grido di paura.
Uno dei Risvegliati va su Sven, che lo decapita al volo, l'altro si avventa sul Pelato, che non ha scudo. Il Pelato para,

quindi Tasso lo va ad aiutare ed insieme lo abbattono.

Ventordici Risvegliati e passa attaccano il gruppo

Il gruppo di Elsenoriti e di soldati di Uryen sta percorrendo il sentiero che corre lungo il fossato al fianco della Sacra dei Difensori.

Dopo aver abbattuto 4 Risvegliati, i nostri si accingono a raggiungere l'ombra dell'imponente ponte di pietra.

Intanto Volpe armeggia con degli strani oggetti, simili a bambolette: ne ha alcuni attaccati al corpo ed uno in mano. Nell'altra mano, a ogni buon conto, tiene un'ascia.

"Pensavo che fosse un sentiero mooolto più sicuro di così", commenta amaramente Giada, quando ancora la comitiva è a circa 300 metri dal ponte.

"Secondo me la nebbia... ne nasconde diversi. Però non sembra che ce l'abbiano con noi, come se stessero in attesa, vagando nella nebbia a passo lento. E' come se non ci vedessero, come se la nebbia li rendesse meno consapevoli di quel che hanno intorno", dice Annie.

"Magari troviamo un portone che ci riporta ad Angvard, e vado da Lucy" dice Colin.

"Cazzo, per il contrabbando sarebbe fantastica sta cosa", commenta Bohemond.

D'un tratto il Principe dice: "dietro popolo, pubblico".

In effetti ci sono parecchie sagome a una buona distanza, fuori dalla nebbia, Risvegliati che avanzano lentamente.

"Secondo me potrebbe non essere una stronzata toglierceli di mezzo, quelli ci tappano. Se troviamo casini davanti e questi ci raggiungono..." dice Bohemond.

Si fermano qualche passo indietro il Principe e Slaine a contarli.

Colin suggerisce di mandare Annie, ma il Rosso gli mette una mano sulla spalla e scuote la testa.

Slaine e il Principe si riuniscono al gruppo poco dopo. "Sono ventordici".

Facce perplesse, incerte. Il Principe se ne rende conto e prova a spiegarsi meglio: "Tanti, più di così" e mostra le due mani aperte.

Avanzando ci si interroga sul dafarsi, se affrontarli prima oppure aspettare e continuare a camminare.

"Continuiamo a camminare e acceleriamo il passo" dice Logan. "Kailah, tu vai più indietro, con l'arco. Dislochiamoci meglio".

La ragazza raggiunge il gruppo di coda, alle spalle del carretto, prevalentemente composto da Elsenoriti.

"Salute guerriera greyhaven" dice il Principe.

"Salute guerriero ilsanora" risponde Kailah, un po' imbarazzata.

"Duisseac più lenti noi" dice Principe.

Dopo una ventina di metri Annie, che sembra vedere molto bene attraverso la nebbia, dice: "ce ne sono tre che mi sembrano diversi dagli altri, si muovono lentamente muovendosi dietro alle sagome". Annuisce tra sé. "Credo che si stiano preparando per..." dice Annie, e tre Hunter escono in salto dalla nebbia.

E appena saltano gli Hunter si sente l'urlo dello Strillone, proveniente da dietro, più vicino di prima, ma comunque ancora abbastanza distante.

Due Hunter saltano addosso a Sven, che si chiude in difesa riuscendo a parare i loro doppi attacchi, sferrati con violenza grazie ai loro temibili artigli. Il terzo Hunter salta sul carretto, che scricchiola sotto al suo peso.

Mentre Bohemond e Slaine si affiancano a Sven per aiutarlo, Kailah scocca una freccia sull'Hunter che si trova sul carretto, ferendolo al fondoschiena. Ben due Hunter vanno su Sven, mentre l'altro salta sul carro.

Sven para e basta, Bohemond e Slaine provano ad aiutarlo.

Sven subisce 4 attacchi, da parte dei due Hunter, e riesce a pararli tutti.

Kailah prova a tirare una freccia sull'Hunter sul carretto, gli colpisce il fondoschiena abbastanza bene.

Intanto il Principe urla: "Judoc, vieni da Popolo!"

Judoc corre verso di lui. Mangusta subentra nel frattempo, vicino al carretto. Il Principe dice: "corrono": e in effetti i ventordici Risvegliati che prima seguivano il gruppo lentamente scattano tutti in avanti.

"Andate dietro" dice Logan, "vi chiamo io se succede qualcosa qui".

L'Hunter sul carro fa un balzo e salta addosso a Kailah, che riesce a schivarlo miracolosamente, trovandoselo davanti.

Giada, a pochissima distanza, grida di terrore.

Sven riesce a tirare un fendente violentissimo all'Hunter che ha davanti, e lo taglia in due, ributtandolo verso la nebbia. Anche l'altro Hunter se la passa male, perchè Gaon gli spacca una gamba, sia pure danneggiando l'ascia, e subito Mangusta ribadisce, sventrandolo.

Il Principe si accorge che Kailah è in difficoltà e tira un colpo al braccio dell'Hunter che sta per attaccare la ragazza: glie lo stacca di netto. Nonostante ciò Kailah non riesce a schivare l'attacco della creatura, che arriva a scalfirle l'elmo con un'artigliata (6-6-6 di schivare). Subito dopo Sven colpisce lo stesso Hunter e gli stacca l'altro braccio.

"Come pensavo, abbiamo visite anche da davanti" dice Logan, "ma non sono molti".

Giada si ficca sotto al carretto, cercando un riparo.

Judoc si piazza davanti ai ventordici Risvegliati che stanno ormai quasi addosso al gruppo, e pronuncia delle rune: "Os-Was". Tira un talismano a terra con grande forza, e il talismano rimbalza in aria e poi esplode.

Parecchi Risvegliati vengono investiti dall'esplosione. Uno viene colpito alla testa e muore sul colpo, un altro ferito alla

testa leggermente, gli altri sono sbruciacchiati e apparentemente frastornati.

Il combattimento procede, sia sul fronte avanzato, dove si trovano Logan, Annie e Mangusta, sia sul retro, dove è il Principe Elsenorita a guidare le operazioni. Sul fianco Gaon si allunga un po' in modo spericolato verso la nebbia, incalzando le creature freneticamente.

Si ode un terribile rombo di tuono, come se ci fosse una vampata di tenebra, accompagnata dal tuono rumorosissimo. L'effetto è come se continuasse ad echeggiare nel canalone. Giada Grida di terrore e prova a rifugiarsi sotto al carro. I Risvegliati cadono uno dopo l'altro, ma continuano ad arrivare. Slaine viene colpito da un'artigliata alla gamba. L'eco di tuono continua a crescere, sembra provenire dal fianco della collina. Iniziano a cadere massi dal versante esterno rispetto alla Sacra.

"Forse altro popolo, voi andate carretto" dice il Principe.

"Sta succedendo qualcosa davanti a noi" urla Annie. "Cento metri..."

Judoc dice qualcosa al Principe, e Principe e Slaine dicono "DISTOGLIETE GLI OCCHI!" poi il Mago tira un talismano, che esplose in alto. Si sprigiona un flash luminoso molto forte. Alcuni Risvegliati sembrano frastornati.

Ne approfittano Engelhaft, il Principe, Sven e Bohemond, che subito abbattano i Risvegliati che hanno davanti.

L'Abnormis del Canalone

Il carretto avanza un pochino.

"Sta succedendo qualcosa avanti, sul fianco della roccia...", ansima Annie, l'unica in grado di vedere bene nella fitta ombra del ponte. Il frastuono cresce.

"Jormungand?" chiede Bohemond.

"Una cosa del genere, la montagna si sta spaccando verso l'esterno..." dice Annie.

"Noi andare, sennò restare qua troppo" dice il Principe.

"Noi pulire, voi andare".

"C'è un problema avanti" dice intanto Logan.

Gli elsenoriti vanno tutti dietro e gli uomini di Uryen vanno tutti avanti.

A circa 50 metri iniziano a cascare alcune pietre che si spaccano, si sbriciolano.

"C'è una cosa strana là davanti" dice Annie, "davanti a noi. Come se un pezzo di montagna fosse uscito"

"Ma si muove?" dice Colin.

"Sembra che..." dice Annie.

Da dietro viene cacciato un urlo, stavolta molto più vicino. E davanti gli risponde una sorta di ruggito, per ora inedito, profondo e gutturale.

Dal polverone emerge un Risvegliato Abnormis. E' alto circa 3 metri, ricoperto di peluria scura, con la pelle simile a roccia. Ricorda la Bestia dei Mirtilli, Kailah e Sven se lo ricordano fin troppo bene.

"Credo che si stia muovendo, cammina verso di noi".

Kailah prende la freccia cava e incocca.

"Se abbiamo qualche freccia al nostro arco" dice Logan, "fatevi venire qualche idea perchè mi sa che..."

"Io già una volta mi sono interposta a una bestia di questo tipo e l'ho costretta a trattenere l'attacco" dice Annie.

"Annie potrebbe puntargli il pugnalo di Luger" dice Colin, "quello esplosivo".

"Il problema è andarsene" dice Logan. "Se per qualsiasi motivo la blocca lì..."

"Non credo che la bloccherà lì, non l'hanno mai fatto" dice Colin.

"Te la sentiresti, Annie?" domanda Logan. La ragazza annuisce.

Si inizia a vedere una sagoma inquietante, con le braccia abnormi che gli strusciano per terra. E' enorme.

Il pugnale che sembra d'oro

Annie va col pugnale d'oro.

"Corro, giro dietro e glie lo pianto sulla schiena, poi lo spezzo e scappo. Ok". Dice Annie.

Annie parte in corsa.

Il principe intanto grida: "uno nero", da dietro. "Uno nero strano".

Annie avanza verso l'Abnormis, che raccoglie un pietrone da terra e lo scaglia addosso a Annie. Annie schiva il masso e prosegue. Il masso ricade precisamente verso il carretto, al punto che Logan frappone lo scudo per deviarne la traiettoria e proteggere il carico. Bohemond invoca lo Scudo di Dytros per proteggere lo scudo di Logan. Il Tenente viene spinto a terra, il masso si sbriciola e il carretto è salvo.

Annie intanto si è rialzata e corre verso il Mostro, che pure inizia a correre, più goffamente.

Impatto tra Annie e l'Abnormis.

L'Abnormis cerca di dare una spinta a Annie per buttarla di lato. Annie riesce a passare sotto al braccio del Mostro, con una mossa notevole.

Gli si ficca tra le gambe e tira la pugnolata, ma non riesce a conficcare il pugnale. Riprova nuovamente, senza riuscire.

L'abnormis si gira di scatto e spintona Annie verso la nebbia, e poi tira un altro masso verso il gruppo.

Al terzo tentativo Annie, che continua a correre tra le zampe dell'orrenda creatura, riesce a ficcare il pugnale dorato sulla coscia dell'Abnormis.

Viene però colpita da una manata e spinta indietro, verso la nebbia.

Il pugnale nella gamba non è stato spezzato, purtroppo.

Annie rotola e si rialza bene, deve correre a spezzare il pugnale. Rincorre il mostro e si allunga per afferrare il pugnale, che proprio allora si spacca da solo, a causa di un movimento della gamba della creatura.

L'esplosione e il Wyrm

Improvvisamente diventa tutto bianco, per un violentissimo flash di luce. Annie si ferma, la luce si allarga e c'è una grossa esplosione.

Quando si dirada il fumo, Annie sembra scomparsa. L'Abnormis ancora si muove, sembra trascinarsi in avanti con le possenti braccia. Non ha più la parte inferiore del corpo, ha un codazzo di intestini che esce.

"Lo vogliamo finire noi?" dice Bohemond.

"Ma sì" dice Sven.

Improvvisamente si sente il grido da dietro del Principe Elsenorita: "Tutti terra! Tutti terra!" e anche Slaine grida: "Buttatevi a terra!"

Frastornati, tutti si accucciano a terra.

Un attimo dopo si sente uno stridore bestiale e immediatamente una cosa volante arriva rasente suolo e sbattendo a destra e sinistra sul canalone, molto veloce, e tirando zampate a terra. Ha un'apertura alare enorme, 10 metri e oltre, sembra un rettile alato di dimensioni smisurate di colore blu elettrico brillante.

Scompiglia la fila dei risvegliati, li sbaraglia, afferra il tronco spezzato dell'Abnormis e riprende quota. Poi molla la creatura dopo qualche decina di metri, facendola sfrangere al suolo.

Dopodiché passa sotto al ponte, spiega le ali e se ne va.

"E' la prima volta da quando stiamo qui che abbiamo la certezza che gli Dei sono con noi" commenta Bohemond.



Il volo radente del Wyrm sul canalone ai piedi della Sacra

Le condizioni di Annie

Sbaragliati gli ultimi Risvegliati da parte degli Elsenoriti, sembra che dopo il passaggio del Wyrm sul canalone non ci siano altri nemici. E' scomparso il Risvegliato Nero... ma è sparita anche Annie.

"Annie!" chiama Kailah.

"Avanziamo verso il punto dell'esplosione" dice Logan. "Compatti, anche col carretto".

La zona dell'esplosione è sbruciacchiata, ci sono sparpagliati resti vari del Risvegliato, l'odore è disgustoso.

Sven si avventura a guardare verso la nebbia, per cercare Annie, senza rendersi conto respira un po' troppa nebbia tossica (5-5-5 individuare) e inizia a non sentirsi troppo bene. Ma finalmente ecco che la sagoma della ragazza viene individuata per terra, immobile sul limitare della nebbia.

Logan la va a prendere, la solleva e la riporta dove l'aria è più limpida.

Annie è molto bruciacchiata. Ha perso parte dei capelli ed ha ustioni sulla faccia, si vede un pezzo di osso della mandibola. Un lato del corpo è sbruciacchiato, l'armatura si è mezza carbonizzata dentro le piaghe.

"A me sembra ancora viva ma non so per quanto ne ha" dice Logan.

Fa molta impressione. Colin e Engelhaft provano a bendarla.

Kailah fatica a trattenere le lacrime.

Secondo Engelhaft la priorità è tenere coperte le ustioni a qualunque costo: in mancanza di bende pulite lui vorrebbe fasciare direttamente l'armatura.

Colin invece, memore del fatto che lei tende a rigenerarsi in modo prodigioso, vorrebbe toglierle subito tutto e mettere a nudo le ferite.

Colin procede a spogiarla. "Annie è diversa, ha tutta una sua rigenerazione..."

Engelhaft si raccoglie in preghiera.

Intanto mentre Colin inizia a lavorare sente una mano sulla spalla e arriva la Volpe. "Io fa vedere mia pancia", dice tradotto da Slaine. E Volpe si inizia a sbottonare l'armatura, e mostra sul torace delle squamature di fuoco. "Io conosco il

fuoco, posso aiutare". Lui si mette a disposizione di Colin, aiuta senza essere invasivo. Aiuta a togliere l'armatura in modo corretto.

L'armatura di Annie è rovinata, anche l'elmo.

Tolta l'armatura, si vede che per quanto gravi le ustioni, forse ce la può fare a sopravvivere.

Non si vedono minacce immediate nei dintorni ma la nebbia è vicina.

Gli Elsenoriti intanto iniziano a urlare "Draak! Draak!", ridono e si abbracciano. Logan e i suoi si occupano di fare quadrato intorno ai medici che si stanno prendendo cura di Annie.

Colin e Engelhaft, intanto, chini su Annie, ritengono che sia utile bagnare con acqua fredda le ferite. La pelle di Annie ha reagito alle fiamme in modo strano, si è indurita, squamata e in parte staccata. E' come se si fossero induriti i primi strati della pelle, scagliandosi. Le scaglie, pulendo, vengono via. Sotto c'è altra pelle, anch'essa strana, biancastra.

Quando Engelhaft si prepara ad accendere il fuoco per fare un infuso di erbe, Judoc lo ferma e dice qualcosa nella sua lingua, poi, non sentendosi capito, chiama Slaine l'interprete.

"Pelle morta, va via da sola, forse non bisogna curare, forse il corpo impara" traduce Slaine. Intanto però Judoc continua a parlare tutto concitato, e poi tira fuori una torcia e la brandisce davanti a Slaine, che temporeggia.

Colin chiede a Logan di aiutarlo a tradurre.

"Non capisco bene, credo che gli voglia bruciare una mano"

"A chi?"

"A Annie"

Colin è molto perplesso.

"La dobbiamo trattare già come una specie di mostro?" chiede Engelhaft.

"Non capisco..." commenta Colin, continuando a pulirla e rinfrescarla.

Intanto arriva anche il Principe, che tranquillizza un po' Judoc. Poi Slaine traduce: "il nostro curatore vi consiglia di non esagerare con i medicinali perchè è convinto che il corpo della vostra amica abbia capacità di guarigione autonoma, e se lo lasciate fare potrebbe essere meglio. Vorrebbe poi chiedervi... di fare esperimento. Ma capiremo se non volete"

"E' una totale puttantata, gli esperimenti con gli esseri umani non si fanno" dice ENgelhaft.

"Quale esperimento?" chiede Colin.

"Mica è la tua cavia, stronzo" dice Engelhaft.

"Capiremo se non vorrete sottoporla a questa ulteriore esperienza" dice Slaine.

Colin è incuriosito.

"Ma scusa, se la curiamo con l'impacco antisettico, male non le può fare... o secondo questo genio rallenta il processo di guarigione? Tu che capisci meglio di me ste cose..." chiede Engelhaft a Colin. Colin chiede a Slaine di tradurre la domanda.

Parlano, Judoc riprende a sbracciare e agitarsi.

"Secondo Judoc è completamente inutile ma non dovrebbe essere dannoso. Rischiate di sprecare una buona erba che potrebbe essere utile per voi".

"Io su questa cosa qui sono d'accordo, vediamo come reagisce la pelle. Per l'esperimento, rimandiamolo ad un ambiente controllato" dice Colin.

Engelhaft si chiude in preghiera, invocando Reyks.

La ferita di Annie è vasta, il collo e parte del viso è desquamato, e sulla mandibola ha una ferita aperta dove forse è stata colpita da una scheggia del pugnale, sotto si intravede l'osso.

Avanzata verso la Terra di Nessuno

Dopo un po' il Principe e Logan parlano un po', poi il Principe offre la barella che era stata usata per lui, e viene usata per portare Annie.

"Dobbiamo levarci da qui" dice Logan. "Proviamo a caricare Annie sulla barella e leviamoci di torno, e cerchiamo di lasciarci quel ponte alle spalle".

Logan porta Gannor, Sven e il braccio destro del principe (ferito dal Risvegliato) portano la barella, Engelhaft e Colin portano il carretto.

Si riparte, avanzando verso il ponte e la sua scura ombra.

Dall'alto si odono rumori sinistri portati dal vento.

Penzolanti dal ponte, lato Sacra, vi sono almeno 3 o 4 sacchi che potrebbero contenere forse delle sagome umane. Ondeggiano lievemente sospinti dal vento.

Il gruppo preoccupato avanza, avvicinandosi al ponte.

Per un attimo Bohemond ha l'impressione che una delle sagome luccichi, come se nasconda qualcosa di metallico.

Sopra il ponte sembra che ci sia un cavalletto di legno con altri 2 o 3 sacchi. Difficile capire cosa sia, o cosa fosse.

Dopo il ponte si vedono molte impronte di Risvegliati, ma nessuna minaccia. Forse li ha messi in fuga il Wyrm.

La cattiva notizia è che ci si accorge che tutti si sentono molto storditi per aver respirato la nebbia tossica. La sensazione è di stanchezza, sia fisica che mentale.

A un certo punto gli stivali iniziano ad affondare nel terreno, quando il canyon inizia ad allargarsi e il ponte è distante. La zona è paludosa, è la Terra di Nessuno, da cui sarà difficile risalire verso Skogen, quasi impossibile. Senza contare che da Skogen non fanno avvicinare nessuno da questo versante, perchè è permesso passare solo dal ponte.

Logan non sembra preoccupato e guida il gruppo. L'avanzata è faticosissima. A un certo punto Giada chiede pietà ed è necessario fermarsi a riposare.

Colin si rende conto che questo tipo di suolo torboso è ottimo per la conservazione dei corpi. Da cui ci sono storie sulle "mummie di palude".

Logan invita il gruppo a guardarsi intorno, perchè c'è rischio di Risvegliati.

Colin si guarda intorno più che altro alla ricerca di piante o radici: ma è stato tutto estirpato malamente. Bizzarro pure che non ci siano kreepar, ma non se ne vedono. Studia il terreno e trova delle carcasse di Kreepar blattoidi, che è come se fossero stati risucchiati dalla torbiera, tipo nelle sabbie mobili.

Finalmente si riparte, Kailah aiuta Giada a camminare. "Dobbiamo tenere duro ancora per un paio d'ore" dice Logan.

L'avanzata è faticosissima, estenuante.

Finalmente si arriva in un punto in cui si interseca una discesa.

Kailah, ottimisticamente, dice che questo è il punto in cui la discesa di Skogen si interseca con la **Tomba dell'Antico Profeta**, dove si incontrò Mirai.

Logan annuisce. "Infatti andremo a destra, in salita, verso Skogen".

"E' lunga, io me la ricordo lunga" dice Kailah.

"Infatti dobbiamo sbrigarci" dice Logan.

Conversazioni lungo l'avanzata

Colin interpella Slaine sui Wyrms, e Slaine racconta un po' a proposito dei Draac ad Elsenor, grandi predatori pericolosi e rispettati. "E' considerato segno di buona fortuna vedere un Wym e sopravvivere, specialmente questo che era blu, molto raro".

Nel mentre Kailah si avvicina al Principe.

"Grazie per braccio di Duiseac"

"No problemo" risponde lui, poi le dice che avrebbe voluto vedere suo potere contro Duiseac. "Prossima volta".

Poi ringrazia per l'azione di Annie. "Merita di vivere o di morire gloriosamente, due cose belle".

Intanto Giada è distrutta, cade, si trascina e piagnucola perchè non ce la fa più.

Ancora lontanissimi da Skogen, il sole inizia a tramontare.

"Adesso comincia una salita abbastanza impegnativa, Gideon mi ha detto che c'è un modo per salire anche da qui, anche se saremo fermati dalle guardie. Io vado su insieme a uno di loro (e guarda gli Elsenoriti), e cerco di trattare con le guardie, visto che stiamo portando un carico. Voi aspettate qua. Però vi dico che potrei metterci un po', quindi preparatevi a passare la notte" dice Logan.

Con Logan va Mangusta.

Gli altri si preparano per organizzare un campo. Viene acceso il fuoco, ci pensano gli Elsenoriti. Cala il buio.

Gli Elsenoriti brindano, tendono ad essere allegri, anche perchè il Secondo del Principe sembra aver superato indenne il graffio dei Risvegliati. Bevono e cantano.

Giada dorme disperatamente.

"Fraternizziamo con gli Elsenoriti" dice Bohemond. Kailah acconsente. Engelhaft invece si chiude in preghiera. Osservando gli Elsenoriti inizia a convincersi che Judoc sia più ignorante che maligno, la loro religiosità rozza e apotropaica non sembra così satanica, più che altro pagana.

La notte avanza e nessuno ha voglia di dormire, sono tutti in attesa di Logan e Mangusta.

Annie sembra in letargia, respira debolmente e lentamente, i battiti sono molto rallentati. Le ferite non peggiorano, sembra che il corpo si stia quasi rigenerando.

Si cantano le canzoni elsenorite, un po' a casaccio.

La salita verso Skogen

A notte inoltrata si sente una persona che corre. E' Mangusta da sola, che torna affannata. Parla nervosa e concitata col Principe e i suoi.

Dopo un po' Slaine spiega, titubante: "Allora, hanno raggiunto la guarnigione di Skogen, che guarda la Terra di Nessuno. Hanno convocato il comandante di Skogen, che ha riconosciuto il vostro comandante e lo ha trattenuto. Abbiamo parlato, lui ha parlato: il vostro comandante, prima di andare con questi, ha detto che possono venire tutti, ma dovete assolutamente stare insieme. Poi l'hanno portato su. Hanno strane armature, molto strane, inquietanti, e hanno corde senza le quali non si può salire. Logan si è molto raccomandato di portare il carico, che è il motivo per cui ci faranno passare".

Tocca svegliare Giada e ripartire, con le torce in pugno.

La salita è molto impegnativa. Dopo quelle che sembrano ore ed ore, si sente un Altolà!

E subito dopo spunta uno strano figuro dall'altura, che indossa un'armatura stranissima e un'arma ancora più bizzarra, una specie di alabarda che però termina con una grossa chela tagliente e appuntita.

Dietro ce ne sono altri due simili, anche loro con corazze stranissime

Kailah, mezza addormentata, (7-7-7) vede l'uomo con la corazza di scaglie ed esclama "Aiuto, un Kreepar ha parlato!"

Quelli si guardano, e Mangusta urla delle cose in elsenorita.

"Avanti" dice il tizio, e vengono calate delle scalette di corda a cui aggrapparsi.

"Nell'istante in cui salite butterete anche tutte le vostre armi, sennò scendete per direttissima" dice il tizio Carapace.

Salgono Sven, Bohemond e Kailah per primi.

Ci sono 4 Kreepar Umani, con queste strane armature, hanno tante torce. Ordinano di stendersi a terra e allontanano tutte le armi.

Non toccano ma allontanano con le lunghe chele le armi e gli zaini.

"E adesso sale il carretto" dice il carretto.

Immediatamente Kailah si addormenta, stesa per terra, e dorme mentre di sotto Colin e Engelhaft cercano di assicurare il carretto alle corde per farlo tirare su. Engelhaft è di proposito lento, il carretto viene issato a perfezione.

"Bene, arrivederci" dice l'uomo col corno. Poi volta le spalle, guarda quelli a terra e dice ai suoi di sbaraccare.

Tira un calcio a Kailah. "Sveglia, è ora di andare"

"Eh?"

"Ci servono le corde, dobbiamo tirare su gli altri" dice Kailah.

Slaine da sotto chiama.

Kailah parla col tizio, insistendo di chiedere a Zodd, di trattare per far salire anche gli altri.

"Il carretto serve per tre persone" dice il tizio.

Kailah insiste per cercare un accordo, che vuole parlare con Zodd.

"Va bene, andiamo a parlare con Zodd"

Dopo circa un paio d'ore di cammino si inizia a vedere la sagoma del Castello di Seta e del cimitero di Skogen.

Il tizio si toglie l'elmo ed è Zodd.

"Casa dolce casa" dice Zodd.

"Questo carro è sufficiente a farvi pernottare un paio di giorni a mie spese, però in questo momento la locanda è abbastanza piena e sarete alloggiati provvisoriamente in uno degli edifici di mia proprietà"

"Zodd, come dicevamo, non siamo soltanto noi. Di quelli che abbiamo lasciato là alcuni sono proprio del nostro gruppo..." dice Bohemond.

"Lo so, lo so... so pure che c'è un capo elsenorita..., adesso mi vado ad accordare anche con gli Elsenoriti", dice Zodd.

"Milo sta ancora aspettando queste sette corone" dice Kailah d'un tratto.

Zodd scoppia a ridere. "Aspetterà a lungo! Divertente! Beh, se può servire a estinguere quel debito, visto che a me non piace avere debiti, gli puoi dire che quelle sette corone non le vedrà più. come se te le avessi date a te"

"Va benissimo"

"Hai sette corone, vedi che farne. Se vuoi che tiri su i vostri amici, si può fare. Con gli Elsenoriti mi accorderò separatamente. Per sette corone estendo i vostri diritti a tutti voi e agli elsenoriti. Due giorni. Poi o ve ne andate, oppure dovrete pagare il soggiorno."

I tre entrano nella casetta indicata da Zodd. C'è un camino funzionante, i tre si riposano in attesa dei compagni.

Intanto è quasi l'alba quando le guardie di Skogen tornano a calare le corde al crinale, e tirano su tutti. Zodd dice che il carretto può portare un solo ferito, chi? Giada sul carretto, Annie in barella.

Zodd si avvicina ad Engelhaft, lo guarda in silenzio. Scambio di sguardi. Engelhaft fa finta di non conoscerlo. Accompagna tutti alla casetta dove alloggia il gruppo.

"Rifocillatevi, fate una bella domrmitta e domani parliamo" dice Zodd.

Primo giorno a Skogen

Sorge il sole dell'11 settembre 517.

Tutti si svegliano indolenzitissimi.

C'è un messaggio inchiodato sulla porta della casa, con su riassunte le regole fondamentali di Skogen.

INSERIRE REGOLE DI SKOGEN

Le regole vengono spiegate agli Elsenoriti.

Intanto le ferite di Annie sembrano lentamente migliorare. Colin chiede a Kailah di aiutarlo a sistemare Annie e poi dovrà fare il bibitone ricostituente che serve alla ragazza.

"Non ci muoviamo senza avere il patrocinio esplicito di Zodd e uno dei suoi" dice Bohemond.

"Io ora parla con Zodd" dice il Principe.

Kailah gli spiega che non si deve far pagare da Zodd per il pagamento della salita, perchè già è stato pagato.

"Tu pagato? Io ringrazia" dice il Principe.

Gli elsenoriti escono, fanno 3 metri e poi vengono intercettati, un gruppetto di soldati di Skogen in armatura non li fanno passare.

C'è un tizio che dice "Ben svegliati, adesso tutti dentro casa che vi dobbiamo guardare bene alla luce del sole".

Kailah non si vuole spogliare

5 soldati stanno fuori dalla casetta, uno entra dentro e conta gli ospiti.

"Adesso uno alla volta va fuori, si spoglia nudo e controlliamo"
"C'è qualche signora che possa controllare me e le mie compagne?" chiede Kailah
"Non ti preoccupare, abbiamo un plotone di soldati femmina che controllerà le donne" risponde. "E' la vostra ultima possibilità per dichiarare se avete ferite da graffio o da morso"
Sven "può darsi che qualcuno sia stato colpito..."
"Controlliamo, iniziamo da quella... che gli è successo?" indica Annie.
"Fuoco alchemico, un fuoco che ci è servito per buttare giù un risvegliato particolarmente grosso" spiega Bohemond.
"Questa la vorrà sicuramente vedere Zodd"
Il tizio esce, passa qualche minuto e torna con un secchio d'acqua, per versarlo addosso a Giada.
"Sveglia principessa", Giada si sveglia urlando.
La portano fuori in due e la spogliano. Kailah inizia a protestare tantissimo, ma nessuno se la fila.
Osservano Giada, le tirano acqua, la prendono in giro.

"Adesso vado io ma voglio specificare che voglio un plotone di soli uomini" dice Sven.
"Decido io chi va, lei" e indica Kailah.
"No"
"Fa resistenza, adoro chi far esistenza"
"Guarda che Zodd è una brava persona e non accetterebbe mai questa cosa" dice Kailah.
Il Soldato allunga la mano per afferrare Kailah, lei prova a divincolarsi e svicola qualche passo indietro.
"Come ti chiami te, che lo dico a Zodd?", insiste Kailah, "se Zodd sa che ci tratti in questo modo passerai dei guai!"
"Va bene", sbuffa la guardia, esce e chiude dentro tutti.
Mangusta guarda Kailah ed annuisce.

Poco dopo torna il drappellone delle 6 guardie.
Al posto del grosso c'è Zodd.
Entra Zodd "mi scuso per il comportamento del mio sottoposto, l'ho redarguito personalmente" dice sghignazzando.
Kailah è contenta e ringrazia.
"Purtroppo sono tempi difficili e i miei uomini non sono sempre in grado di dimostrare la delicatezza dovuta a certi ospiti di riguardo come voi. Ho appena finito di parlare con l'Elsenorita, il Principe, personaggio interessante. E' da molto che vi conoscete?"
"Un paio di giorni... è una strada pericolosa..."
"Io mi ricordo di voi, l'altra volta vi siete presentati con quella specie di giullare... e insomma... queste ferite..." guarda il gruppo. "Diciamoci la verità, se vi dovevate risvegliare vi eravate già risvegliati"
Kailah guarda Engelhaft soddisfatta.
"Siete qui per qualche motivo particolare o solo di passaggio? L'altra volta mi avete detto una cazzata"
"Non ci sono motivi particolari" dice Sven.
"Non dovete mettere a soqquadro un'altra cantina"
"Assolutamente no... Logan vi avrà detto i suoi piani..." dice Bohemond.
"Quindi siete soltanto di passaggio, due giorni e andate... oltre la terra di nessuno. Sta bene per me. Sappiate che per 2 giorni vi posso ospitare, tutti, poi dopo due giorni finite il vostro credito o ve ne andate o vi pagate un altro paio di giorni. Dove siete diretti, per curiosità?"
"Andiamo in direzione di Feith" dice Bohemond.
Zodd è stupito.
"Andiamo dove troviamo opportunità."
"Il coprifuoco oggi inizia alle ore sette. Fino ad allora potete circolare, venire in locanda... anche se potreste trovarla un po' affollata. Per il resto potete andare al pozzo, al cimitero a pregare, al castello di seta... potete fare quello che vi pare ma non dovete creare casino, non dovete rispondere male alle mie guardie... trattenetevi"
"Tutto chiaro"
Tutti contenti.
"Le nostre armi?" chiede Sven
"Quando andrete via da Skogen"
"E Logan?" chiede Kailah.
"Non mi dice niente, meglio se... io mi comincerei ad eleggere un nuovo capo" dice Zodd.
"E Giada?" chiede Colin.
"Era molto denutrita, la stiamo facendo mangiare. Poi ve la riportiamo"
"Cos'è la cosa che somiglia di più a un laboratorio alchemico in questo paesetto?" chiede Colin
"Il mio culo"
"Allora mi va bene la cucina della locanda" dice Colin.
"Lo vedi quel camino? Fattelo bastare"
Kailah insiste riguardo Logan.
"Ci serve, senza di lui non ci possiamo orientare nella Terra di Nessuno... lui conosce il territorio"
"Trovatevi un'altra guida"

"Ma che t'ha fatto?"

"Alcune cose io le posso perdonare, altre no. Una persona che ammazza molti amici miei non la posso perdonare" dice Zodd, e se ne va.

Il gruppo è incerto, nessuno sa che fare.

Mangusta a gesti fa capire a Kailah che Giada deve aver fatto un piantarello alle guardie. 11 settembre 517

Colin vuole preparare la tisana per Annie

Sven parla coi compagni del fatto che sembrerebbe che la milizia di Skogen sia più strutturata rispetto alla precedente visita alla cittadina.

"Le armature mi piacerebbe studiarle, prima o poi", dice Sven, "quella di Zodd è la più bella, la più elaborata"

Mentre il gruppo si interroga sul dafarsi, Colin si dedica alla raccolta degli ingredienti necessari per preparare la tisana di Annie.

"Io conoscevo un erborista qui, che si chiama Martin... ammesso che sia ancora vivo" dice Kailah.

"Mi ci accompagneresti?" chiede Colin.

"Volentieri" risponde Kailah.

I due vanno al Palazzo, davanti ci sono due guardie.

"Buon giorno, potrei parlare con Martin l'erborista?" chiede Kailah.

La guardia fa un po' di domande a Kailah, lei si presenta.

"Un cartello con tutte le chiese, anche la chiesa che si chiama come te, Kailah" dice la guardia. "E' un cartello nuovo, c'è da poco tempo"

"Avete molte chiese?" chiede Colin.

"Non molte, due o tre" risponde la guardia cordiale. "Abbiamo Kaylah e Shasda, e mi pare basta... ah poi ci sta pure un'altra, ma non so come si chiama, un'altra donna"

"Una tipo a forma di mantide?" domanda Colin.

"Bo, e chi l'ha vista mai"

Una guardia sussurra all'altra "ma non si doveva parlare della mantide?", l'altra fa spallucce.

Kailah chiede di Martin l'erborista. La guardia decide di far entrare Kailah e Colin, sotto propria responsabilità.

Nel castello di Skogen

I due entrano nel castelletto, e scorgono una donna con un abito nero di pregio, che potrebbe persino essere la Domina. Sta nel cortile interno presso il pozzo con alcune ancelle.

Ci sono bancarelle chiuse e una bancarella deserta dell'erborista. I due si allontanano di qualche passo dalla bancarella deserta, chiusa da teli sorretti da corde.

"Beh, per un attimo ho sperato che avreste toccato quelle corde" dice una voce, proveniente da un gabbiotto laterale.

Esce fuori una guardia con lo stemma di Skogen. Grassoccio e coi baffi rossicci. Brontola un pochino.

"Se conosci Martin saprai certamente il suo soprannome... o il nome di suo padre..."

Kailah si imbarazza. Lui è abbastanza insistente, dice a Kailah che dovrebbe essere più precisa. Poi aggiunge che Colin ha un'aria losca.

"E' un bravo medico!" insiste Kailah.

"I bravi medici sono ancora più loschi"

Poi fa svuotare le tasche a Colin, si piglia una moneta di bronzo e poi dice che è tutto in regola.

"Aspettate qui senza toccare nulla e io vi porto Martin".

Dopo poco torna con Martin.

"Sarò comunque presente nella conversazione, perchè voglio assicurarmi che non parliate di cose losche"

"Lui è Colin, un medico speciale, specialissimo, ed avrebbe bisogno di erbe medicamentose", spiega Kailah dopo qualche convenevole.

"Sono più propenso allo scambio che non alla vendita" dice Martin. "Che cosa ti serviva a te?"

Colin elenca gli ingredienti di cui ha bisogno.

"La metà circa te la posso dare io e le altre le trovi alla locanda. Riguardo le ultime cose, qualcosa si può sostituire, e si trova in zona. Cosa devi fare, un decotto?"

"Un ricostituente" spiega Colin, "per una persona che si sta riprendendo da una malattia e ha bisogno..."

"E non può mangiare cibi solidi, denutrita" dice Martin. "Ma ti costa un po' caro se vuoi farne molte dosi"

"Ne faccio più che posso farne, ma si fa con quel che c'è"

Martin chiede a Colin dove alloggi. "Posso venire direttamente io, però tu fatti trovare carico, con le tue erbe medicamentose".

"Ti faccio vedere quello che sono riuscito a portare fin qua" dice Colin.

Appuntamento dopo pranzo.

"In questa città è opportuno mettere un freno ai propri desideri, non bisogna spingersi oltre, a un certo punto bisogna sapersi fermare, e come niente ti trovi oltre.... e vieni punito, sempre", consiglia Martin.

"Ma quali sono le cose che tipo è meglio non chiedere?" chiede Colin.

La guardia annuisce. "Formiamo i forestieri nel modo migliore, preveniamo l'errore"

"Ciò che può essere visto come un problema per la sicurezza di questo posto. Ciò che può diventare un'arma, o che è

un'arma... è visto molto male. La cosa più importante qui è non violare l'equilibrio interno, la sicurezza di questa città".
"Faremo tesoro dei tuoi consigli, Martin, grazie" dice Kailah.
"Ho un po' di temi in testa. Di Wyrn si può parlare?" chiede Colin.
"Oh sì, di Wyrm si può parlare"
"E di quelle strane corazze che si mettono le guardie?"
"Dipende come ne parli, sono un traguardo, un fiore all'occhiello..." dice Martin.
"Un giorno anche io avrò la mia corazza di Kreepar", aggiunge la guardia. "Sono buone perchè sono leggere e resistenti... l'unico difetto è che richiedono manutenzione, sostituzione dei pezzi. Mio nonno costruiva armature. Io penso che mio nonno direbbe che non c'è soluzione. Ma io non sono mio nonno. Se fossi mio nonno direi così, ma io non sono mio nonno"
"Ho un ultimissimo argomento" insiste Colin. "Questa storia della Mantide si può parlare oppure no?"
Martin si irrigidisce. "Mantide? Non ne ho, non ho insetti.... non è il mio campo, sono cose per alchimisti... e secondo me neanche a te interessano gli insetti..."
Saluti e si va fuori.
La guardia, Josh, accompagna fuori. "Se vi servono informazioni, anche di cose del palazzo, potete chiedere a me. Ma lascia che ti dia un consiglio, giovane medico losco. Sta attento alle domande che fai, se tiri fuori questa storia alle persone sbagliate, poi sarai costretto a rispondere tu a delle domande. E allora che farai, mio caro medico losco?"
"Ho capito" dice Colin.
"Che farai? Dirai la verità? Che dirai tu? La verità o ti arrampicherai sugli specchi come un verme?"
"Io risponderai"
"Questo è esattamente ciò che ti porterà in galera" dice Josh. "La soluzione è non fare quella domanda alle persone sbagliate"

I tre cartelli

Usciti dal castello, Colin e Kailah vanno a vedere il cartello con le indicazioni dei templi, vicino al ruscello, al castello di seta e al piccolo cimitero.
Il cartello ha 3 frecce:

- Kayah verso CIMITERO
- Shasda verso CASTELLO DI SETA
- Il terzo ha un simbolo strano, forse ideogrammi antichi, il cartello è molto più vecchio degli altri, e indica anche quello al CASTELLO DI SETA, o un altro edificio lì accanto.

Già dall'esterno si vede che ci sono stati dei lavori di manutenzione straordinaria al Castello di Seta, drappi rossi e violacei lo decorano all'esterno.

Colin e Kailah tornano alla casupola. Colin trova Judoc che sta vegliando su Annie, che è ancora comatosa. La pelle sembra che si sia in qualche strano modo rigenerando, con delle strane striature biancastre. Colin ha l'impressione che ricordi vagamente una sorta di muta.

Engelhaft invece pensa che forse l'ustione non era grave come sembrava. Forse la pelle è stata danneggiata più dai frammenti del coltello, per quanto bollenti.

I due parlano tra loro e Judoc ascolta in silenzio, poi a gesti chiede a Colin di poter vedere la pancia di Annie.

Engelhaft parla in privato con Colin. "Magari prima, con discrezione, darei una controllatina... non adesso, in un momento che non ci vede... perchè è tanto che non la controlliamo...."

"Ma perchè tutti questi segreti?" dice Colin.

"Quello è pazzo, non c'è neanche il capo suo..." dice Engelhaft.

Kailah racconta a Engelhaft del cartello e gli chiede informazioni sullo strano simbolo tracciato sul vecchio legno.

"Lingua antica, arcaica... dovrei vederlo" dice Engelhaft. "Siamo tra i 2000 e i 1000 anni fa... andrebbe approfondito se si potesse".

"Ci troviamo davanti a interrogativi ancora più pressanti, tipo mo che cazzo famo?" chiede Bohemond.

Kailah si mette a studiare, gli altri discutono sul dafarsi.

Intanto Colin e Engelhaft chiedono a Gannor di reggere un lenzuolo e osservano la pancia di Annie con discrezione.

L'incontro in privato di Kailah e Zodd

Dopo un po' bussano. Sono due guardie senza armature di Kreepar.

Dicono a Kailah di seguirli. "Perchè?"

"Zodd ti vuole parlare".

Kailah li segue.

Escono Sven e Bohemond e seguono a distanza Kailah.

"Assicuriamoci che la portino davvero da Zodd"

Kailah vede il cartello di ingresso a Skogen: 103 persone, esattamente lo stesso numero dell'anno precedente. Curioso.

La locanda è affollata, ci sono vari soldati di Ghaan. Loro hanno le armi, armature e stemmi.

Parecchi avventori oltre ai soldati, e anche un Nordro che mangia, e vicino a lui Zodd.

Zodd dice a Kailah di seguirlo e parlano in privato.

"Kailah, io ti ho trattata bene, adesso mi devi fare un favore, dirmi una cosa. E gradirei che non ne parlassi con i tuoi

compagni. Devi dirmi in due parole i rapporti che legano la tizia rotta che stava con voi, Giada, e la persona che stava con voi e ho arrestato"

Kailah ci pensa un po'.

"In due parole il rapporto è minimo, non credo che ci siano rapporti particolari" risponde Kailah.

Zodd sembra deluso. "Ti ringrazio, se mi servirà qualche altra informazione te lo farò sapere, di te mi fido"

Kailah annuisce e se ne torna in stanza a studiare.

Bohemond e Sven in locanda

Entrano in locanda Sven e Bohemond. Zodd li saluta. "Scommetto che è un po' che non vi fate una bevuta come si deve"

"Mi sa che siamo nel posto giusto" risponde Bohemond.

Bevono insieme con Zodd.

"Volevamo sincerarci delle condizioni della nostra amica..." dice Bohemond.

"Giada... sta bene, l'abbiamo fatta mangiare. Voi avete pagato e quindi il cliente pagante è il vero re. Aveva bisogno di riposarsi, di un massaggio e di riposare. Non le abbiamo torto un capello perchè il cliente sta sul trono. E' una persona libera, come me e te"

"Diversamente da..." dice Bohemond.

"Eh... i crimini di guerra sono una cosa seria. E' un assassino" dice Zodd. "E' uno stragista, un massacratore. Tu hai presente l'epidemia? Chi credi che l'abbia provocata? Lui e i suoi amici. Lui era il capo di quel gruppo, sono informazioni che ho. Inoltre il figlio di puttana poi se n'è tornato nel paese suo a farsi esiliare, ma poi si è fatto anche strada, portandosi nella tomba diversi amici miei, che hanno fatto il loro dovere e sono morti. E io questo a Logan non glielo perdono, perchè si è comportato male. Adesso per sua sfortuna io sono il giudice. Una volta io non contavo un cazzo, e adesso sono il suo giudice, la sua giuria e il suo boia. Ho organizzato un bel processo"

"No perchè... una cosa..." dice Sven, e poi esita. "Eh... perchè noi un tentativo lo dobbiamo fare"

"Potete essere i suoi difensori, vi posso trovare un ruolo in questo processo"

"Tu considera questa cosa strana... vabbe' eravamo in difficoltà... sennò non saremmo arrivati dal ponte... cioè... saremmo arrivati... naturalmente anche lui aveva l'acqua alla gola..."

"Non siete arrivati dal Ponte perchè ci stavano i Nordri, quello è uno di loro", e indica l'avventore della locanda.

"Rimane il fatto che..." esita Sven, "pur sapendo che non eravate pappa e ciccia, è venuto lostesso... è difficile non provare un po' di riconoscenza"

"Certo, siete liberi di provare riconoscenza, non sarete messi sulla forca per questo... ma lui sì" dice Zodd. "Gli è andata male... lui mi doveva portare la capoccia di Zio Giovanni... gli avrei dato un paio di giorni per dimostrarvi..."

"No, io per chiudere... noi abbiamo un debito di riconoscenza, vorremmo capire se c'è un modo per salvargli la pelle"

"Questo mi piace, parli la mia lingua. Qua sopravvivi se dai un prezzo a qualsiasi cosa, al di là del suo orgoglio" dice Zodd. "Voglio sopravvivere e far sopravvivere 103 persone, me compreso, e ora viene l'inverno. Infatti magari Logan non lo mando sulla forca, lo mando a fare qualcosa di utile... anche con la vostra amica, le ho chiesto se c'è qualcuno a cui Logan tiene particolarmente... la vostra amica, di lei mi fido, penso di piacerle pure un po'... ma non so, non lo so, non ho nulla per potermi fidare di lui"

"Non hai nulla per ricattarlo"

"Non ho nulla, sono in questa situazione qua. Quindi mi sa che muore"

"Lui è comunque un uomo d'onore" dice Bohemond.

"Siamo tutti uomini d'onore, ma le cazzate le raccontiamo lostesso" dice Zodd.

Bohemond parla bene di Logan, di come si metta sempre in prima linea per aiutare i compagni.

"Cosa c'è di meglio che consegnarlo alla storia? Scriveranno ballate su di lui, morirà da martire"

"Tieniti una garanzia tra quelli verso i quali hai dimostrato un certo attaccamento, se sei la metà dell'uomo che dici di essere... torni"

"E voi sareste disposti ad accompagnarlo in questa missione in cui potrei usarlo?"

"Eh, caro Zodd, l'altra missione... era un po'..." dice Sven.

"L'altra era una scampagnata" dice Zodd.

"L'altra volta ci siamo salvati veramente per il rotto della cuffia... e come dire... abbiamo portato un carretto, abbiamo pagato..."

"E qui state infatti, a bere birra" dice Zodd.

Chiacchierano un po' di armature, di Gideon, della Locanda del Puma... i toni si distendono.

Spiega che le armature di scaglia rendono bene su Kreepar e Risvegliati. "Sono fenomenali".

Bohemond e Sven tornano sul tema della missione. Non sono molto d'accordo.

"Vi dico cosa deve accadere. Io metto sempre l'accusato di fronte alla possibilità di scagionarsi. Credo molto nella giustizia che cade dall'alto. Lui la prova dovrà farla, da solo. Non sarà facile, la taro su quel che hai fatto. Voi mi avevate mancato di rispetto e vi ho fatto fare quella passeggiatina. Lui ha fatto un sacco di casino, e sarà difficile la sua prova. Ma se ci riuscisse significa che si guadagna la possibilità di essere graziato"

"Noi entreremmo in gioco solo se sopravvive" chiede Bohemond.

"Sì. Prima avrà una possibilità di sopravvivenza, anche se nel suo caso sarà infinitesimale"

"A tutti gli effetti è un giudizio divino" dice Bohemond.

"Io credo di sì" dice Zodd. "Abbiamo fatto progressi, avete visto i templi? Avete ancora il prete? Mi ricordo l'acqua

santa..."

"Ma che fine ha fatto quell'acqua santa per curiosità?"

"Dopo qualche tempo è arrivato quello stronzo amico vostro..."

"Alla fine se n'è andato con l'acqua santa e senza una gamba, e vaffanculo"

"Avrà fatto qualche altra cosa, mica solo per l'acqua santa..." chiede Sven.

"Ma sì, a forza di bazzicare ha perso una gamba. Ma gli sarà guarita, mica glie l'ho mangiata. Una tagliola glie l'ha spaccata all'altezza del ginocchio. D'altronde una tagliola, cazzi sua, pensa te, voli e ti fai prendere da una tagliola. Lo vedi gli dei come ti inculano?" e Zodd ride soddisfatto.

"Mi piace questo modo di ragionare" dice Bohemond. "Ora che abbiamo chiarito, una curiosità. Ma quell'assembramento nordro... non fa bene agli affari di questo posto?"

"C'è un gioco di forza. Gli ho negato di entrare e hanno rosicato. Bisogna saper dimostrare di essere forte, e mo vediamo come finisce. Ci sta uno tra di loro, un capo bastoni, che è veramente grosso e forte. Quello è un problema. Questi sono veramente dei rompicazzo, non ci si riesce a parlare, so' matti, sono contenti di morire... e non riesco ad accordarmi con loro, anche se alla fine ci riuscirò"

"Ma che stanno a fare?" chiede Bohemond.

"Sono un'avanguardia. In prospettiva credo che vogliano rompere il culo ad Angvard. Quelli si magnano tutto, arrivano al Traunne. Io non li fermo di sicuro. E' probabile che ci sia un accordo con quelli di Ghaan. Quelli sono arrivati dal ponte non più tardi di 4 giorni fa"

"Hai parlato di templi. Per crepà c'è Kaiah, per scopà c'è Shasda... ma ci dicono che c'è pure un terzo cartello. Io pensavo per magnà..."

"Il cartello punta nell'edificio secondario del castello di seta che è diventata la casetta... vi ricordate la puttana del tizio, quella che poi se n'era andata con gli elsenoriti? Praticamente è una specie di sacerdotessa, di profetessa di una filosofia antica. Ha parlato parecchio con la Domina, che ha deciso che la lasciamo in pace. Lei si è allargata, è una molto strana, cambia atteggiamento a seconda come si sveglia, molto lunatica, una matta secondo me. Però è una matta che evidentemente riesce a convincere le persone con cui parla. Ha avuto molto successo, ha stretto amicizia con molte persone e a me mi conviene tenermela buona. Ho permesso che si facesse una specie di casetta e lei a volte torna qui, col suo codazzo di persone, 5-6 soldati, un vecchio, due bambini e un codazzo di persone. Lei dà la grazia, fa guarire dalle malattie e protegge dai Risvegliati. Ed è vero, dai Kreepar non ti protegge ma dai Risvegliati sì, l'ho visto cpoi miei occhi"

"E che fa?"

"Pensavo che proprio te la dovevi scopare..." dice Zodd, "ma non lo so come fa, ha poteri speciali, una specie di incantesimo. Non so se dura per sempre o è temporaneo..."

"La domanda potrà sembrare inopportuna ma perchè non te lo sei fatto fare?" chiede Sven.

"Secondo me c'è un'inculata. Poi diventi mezzo schiavo suo" dice Zodd. "C'è la sola, ho una brutta sensazione. Ah, devi essere d'accordo, non ti costringe, e oltre alla grazia, guarisce pure gli storpi, o ferite molto gravi... sono cose innegabili. Alla Domina ha fatto un favore importante"

"Non depone bene" dice Bohemond.

"E' un male necessario, ma mi ha rimesso alcune persone in piedi... anche se poi non posso più fidarmi di loro. E quel cartello l'ha messo lei. Io qui ho limitato i danni, anche se la domina è abbastanza amica sua. Però so che nelle altre città, Trost e così via, ha avuto molto successo. C'è anche una città dove li ha convertiti tutti."

"Anche a Ghaan?"

"Penso di sì, e penso che venga da lì, che li conosca bene"

"Speriamo di poterti dare una mano se Logan passa la sua prova. Non glie la fa' troppo difficile" dice Bohemond.

"Gli dei sanno e decidono"

Saluti e ringraziamenti.

La lingua dei Maghi

Intanto Engelhaft e Colin esaminano la pancia di Annie, con Gannor che tiene su un lenzuolo tipo separè. Colin fa cenno a Judoc di aspettare.

"Questo guardone vuole sbirciare" dice Gannor. Colin gli fa cenno di aspettare.

La pancia di Annie è in buone condizioni ma ci sono due striature violacee innaturali simili a ustioni. Arrivano ai due buchi, che si sono ingrossati rispetto a prima. I buchi sono neri e grossi, innaturali, come piccole narici.

Sembra che da quelle piccole narici prenda l'aria, come se respirasse dalla pancia. Branchie? Qualcosa di bizzarro, inspiegabile ma parte del suo organismo.

Colin nota una particolarità: sembra che l'organo sia parzialmente atrofizzato, come se la mutazione non fosse funzionata bene. Un tentativo fallito? Non è attecchito bene su un corpo umano?

"Secondo me non c'è problema a farlo vedere a Judoc" dice Colin.

"Sicuro? Come glie lo spieghiamo a Judoc? Se lui la prende a male?" dice Engelhaft.

"Judoc è cambiato molto, da quando ad Annie è successa questa cosa, adesso la veglia, vuole dare una mano..."

"Forse l'atto di coraggio di Annie l'ha convinto?" dice Engelhaft.

"Sì, forse ha capito che sta combattendo e sta vincendo" dice Colin.

"E se lui adesso la vede e tira fuori l'intruglio... glie lo fai prendere?"

"Lei non è in condizione di mangiare niente" dice Colin.

Torna Kailah.

Vede Gannor col telo. "Che devo fare?"

"Continuo a tenerlo".

Kailah si mette a studiare, un po' perplessa.

"Quei buchi sono diventati delle narici" dice Engelhaft a Kailah.

Kailah dice che forse converrebbe farglielo vedere a Judoc. "Bisognerebbe avere un interprete, ma se Slaine non torna per adesso posso forse comunicarci con con l'alfabeto runico. Ho visto che quando ha lanciato l'incantesimo ha usato rune uguali a quelle che conosco io".

Kailah si avvicina a Judoc.

"Judoc. HEL (cura) Annie DIR (conoscenza) YSH (trasmutazione)"

Judoc si alza con gli occhi che si illuminano. Si avvicina.

Si va dietro al telo.

Judoc osserva le ferite.

Poi scoppia a ridere istericamente e abbraccia e bacia Colin.

GOR EX OS YSH HEL XOT... HEL XOT.... PAX MUR

Batte la spalla su Colin Engelhaft Judoc e dice PAX.

Indica Annie. EX (auto) HEL (cura). Ridacchia e torna a sedere soddisfatto.

Conversazioni di gruppo

Tornano Bohemond e Sven e diffondono le loro notizie cruciali.

"Zodd vuole sottoporre Logan ad ordalia" spiega Bohemond. "Se Logan sopravvive, gli chiederà di fare qualcosa. Ho provato a convincerlo che è affidabile e di parola. Zodd ci tiene a farci accompagnare Logan a fare una cosa per suo conto."

E poi spiega un po' più informazioni sulla galassia teologica di Skogen. "Sorprensamente Zodd è meno merdone di quanto sembrerebbe. A proposito, Dust ti ha ridato l'acqua santa?"

"No"

"E allora ci si è fatto il bidè" dice Bohemond. "Chiusa parentesi. A Skogen c'è un avamposto del culto della Mantide". E spiega quel che ha appreso.

Engelhaft nota che Zodd ha perso un po' la presa su Skogen. Ha perso la presa sulla Domina. Ha il ponte bloccato ed è pieno di Ghaanese.

"E' il momento in cui possiamo diventare amici di Zodd" dice Engelhaft.

"E credo che andremo in questa direzione, ammesso che Logan sopravviva alla sua ordalia".

"Varrebbe la pena capire se c'è qualche graziato da queste parti, e dargli un'occhiata" dice Colin.

"Diciamolo a Zodd prima di fare altro" dice Bohemond.

"Chiedigli se ci sono dei graziati e chi sono, poi magari ci capita di sedere allo stesso tavolo"

"Con Zodd si parla francamente" dice Bohemond.

"Bisogna chiedere a Zodd se possiamo buttare un occhio alla casa di Mirai" dice Kailah.

Bussano alla porta.

Colin apre la porta (pensando all'alchimista) e arrivano er Principe, er fratello e l'interprete, tutti contenti.

"Io negoziato tregua con capo locale, no problemo. Due giorni io. Io stasera va a vedere..."

"Zoccole" dice Bohemond.

"Io va a vedere città, io capisce città, mi hanno detto molte chiese molti templi. Io va a onorare templi"

Il Principe parla con Judoc, parlano di Annie.

"Judoc contento" dice il Principe.

Skogen, 11 settembre 517

L'atteggiamento da tenere con Zodd

Sven scambia qualche parola con Bohemond.

"Io volevo dire una cosa sulla questione di.... io penso che Zodd purtroppo sia furbetto, non ce lo mettiamo in tasca, ma quando inizia a dire che dobbiamo fare qualche cosa, non ci caliamo subito le braghe Bohemond a dire si avrai il mio culo..." dice Sven, "almeno facciamo la scena..."

"Ma è quello che succederà..." dice Bohemond.

"Noi siamo uomini d'onore ma in teoria nella nostra storia l'abbiamo conosciuto tre giorni fa a Logan" dice Sven.

"Noi siamo finiti qui nel buco del culo del mondo e dobbiamo fare soldi con Logan. Se ci tolgono Logan..." dice Bohemond.

"Eh ma comunque non dobbiamo dare l'impressione che sia tuo fratello" dice Sven.

La visita dell'Erborista del palazzo

Kailah torna a studiare le sue cartucelle.

Colin a una cert'ora, dopo che sono tornati gli Elsenoriti, e poi se ne tornano a girare per Skogen, sente finalmente bussare la porta ed è l'erborista del palazzo.

"Oh, chiudete la porta e ci facciamo una bella chiacchierata", poi vede che la stanza è popolata. "Ammazza quante orecchie..."

Si incuriosisce vedendo Judoc. "Capisce la nostra lingua?"

"Non credo."

"Io ti ho portato un po' di roba, alcuna la posso vendere e altra scambiare".

Martin e Colin iniziano a vedere le varie erbetto e trattano, scambiano. Colin offre antidoto per lo scorpione spadaccino e l'acido meno potente preparato da Luger.

"E' sempre un piacere fare affari coi forestieri" dice l'erborista soddisfatto.

"Senti, mi puoi accompagnare in locanda? Non conosco nessuno, magari a te ti trattano meglio..."

"D'accordo, vieni con me, ti faranno un buon prezzo".

I due vanno in locanda.

Vicino al pozzo ci sono tutte scritte che avvisano che non si può bere. Colin chiede spiegazioni.

"Non si può più usare, c'è tutta una situazione pericolosa..."

"Ci stanno i kreeparozzi sotto?" chiede Colin

"L'acqua buona da bere sta diventando un problema, abbiamo molte sorgenti ma fanno tutte cagare. Ma infatti io tra le altre cose vendo acqua, la so distillare. Ho trovato dell'acqua che sono in grado di purificare".

"Ma c'è il rischio che risalga qualcosa da quel pozzo?"

"No, sono state prese contromisure adeguate" dice l'erborista.

In locanda l'erborista aiuta Colin a farsi vendere a buon prezzo gli ingredienti mancanti per la pozione per Annie.

Riguardo il pagamento, intanto mettono tutto in conto all'erborista, che poi farà con calma una stima dei costi a Colin.

"E' importante che i forestieri come voi non violino il coprifuoco nè le leggi", dice.

Si salutano.

A tarda notte, in barba al coprifuoco, torna la comitiva degli Elsenoriti.

Processo a Logan

All'alba del 12 settembre il gruppo viene svegliato da uno strillone che annuncia il "processo a Logan Treize, portatore di morte e nemico delle libere genti di Feith"

Il processo si terrà a mezzogiorno nella piazza principale.

Colin in mattinata controlla Annie, che sembra migliorare nettamente. Potrebbe svegliarsi da un momento all'altro, ma ancora è in coma.

Kailah si mette a studiare di buon mattino.

Colin si applica al bibitone di Annie con l'aiuto di Judoc e Engelhaft.

E' un po' complicato fare il lavoro a 6 mani: alla fine riesce Colin a dirigere i lavori però sperava di fare più dosi, ne escono solo per 6 giorni.

Il tour dei templi di Sven e Bohemond

Sven intanto va a vedere i templi, insieme a Bohemond. I due raggiungono i tre cartelli: Kayah, Shasda e bo, Mantide?

"Banalissimo che la freccia porti al castello di seta" dice Sven.

"Volevi proprio un tempio con le colonne falliche?" chiede Bohemond. "Magari dentro ci sta l'altare di Shasda"

"Ma è solo un bordello come tanti..." dice Sven, pur notando dei drappi di stoffa violacea appesi fuori.

"Ci sarà una sacerdotessa, o un sacerdote..." dice Sven.

"Il sacerdote ti dice male, poi lo sai che comunque quello la benedizione te la dà" dice Bohemond. "Abbiamo perso una grande occasione di venire con Engelhaft che ci faceva un po' da visita guidata..."

"Non avrebbe mai accettato" dice Sven.

Entrano, all'interno dell'edificio pieno di drappi. Ci sono bassorilievi artistici in legno nell'atrio, con scene che raffigurano uomini e donne in atti amorosi. Sono comunque abbastanza raffinati.

"Molto buon gusto" commenta Bohemond. Non individua segni palesemente esoterici riconducibili al culto di Shasda.

"Salve", dice una donna dietro un tavolo istoriato. Ha due bandane: una in testa e una al collo, con sotto un collare di cuoio e borchie.

"Maschi o femmine?" chiede la tipa.

Bohemond guarda Sven. "Direi donne", dice Sven.

"Ma ci conosciamo? Mi pare di avervi già visto..."

Sven fa un'espressione vacua.

"Dietro di me c'è un corridoio che porta a un salottino. Lì ci sono tre ragazze, vi potete sedere vicino a quella che vi interessa di più. Poi o uscite, oppure salite, e a quel punto vi verrà chiesto di contribuire al benessere di questo posto", spiega.

"Ti posso fare una domanda? Perché hai fatto quella faccia quando abbiamo detto donne?" chiede Bohemond.

"No, ognuno.... mi diverto di più quando arrivano uomini che desiderano altri uomini"

"Quanto spesso succede per curiosità?" chiede Bohemond.

"Più spesso di quello che pensi" risponde lei. "Ieri sono venuti degli Elsenoriti e mi hanno deluso molto, perchè per loro capita spesso..."

Bohemond chiede se c'era anche la donna elsenorita e se almeno lei sia andata con uomini. "Lei aspettava" risponde

Rhea.

"Ma la cosa del tempio di Shasda è una trovata..." chiede Sven.

"E' da tempo che volevo fare un tempio di Shasda... sin da piccola.... non ha mai risposto alle mie preghiere, ma io non perdo la speranza"

Sven chiede se ci sia un altare. La donna è molto interessata.

"A Sud sono vietati i templi di Shasda" dice Sven. Bohemond concorda.

"Qui non c'è nessun problema" spiega la donna.

Poi va a indicare uno dei pannelli di legno e c'è una raffigurazione di donna che potrebbe essere Shasda.

Sven chiede di poter fare il bagno, ma la donna spiega che in questo periodo c'è un problema con l'acqua e quindi per il bagno sarebbe richiesto un sovrapprezzo importante.

Al momento di contrattare il prezzo delle prestazioni, la donna dice che a lei farebbe comodo qualcuno che faccia paura ad un soldato di Skogen che maltratta le sue ragazze.

"Il primo grande ostacolo che vedo è che noi siamo ospiti qui" dice Bohemond, "e il nostro anfitrione non lo vedrebbe di buon occhio"

"Su quello potrei metterci una parola buona io" dice Rhea. "Dite che vi mando io e poi io mi farò perdonare. Potreste fare questa cosa subito prima di andare via..."

"Ma che fa di male questo?"

"Ci deve un sacco di soldi, viene qui spesso, in tutti i sensi. Stiamo parlando ormai di un paio di corone d'oro..." dice Rhea.

"Questo tizio è odioso" dice Sven, "ma l'ultima volta Zodd ci ha fatto quasi tirare le cuoia..."

"Già lo odio questo, che non paga..." dice Bohemond.

"Io vi chiedo soltanto di aiutarmi a fare la cosa giusta. Andate là, gli dite che Rhea ha diritto a un paio di monete d'oro... almeno una la deve dare"

"Ci stai chiedendo di malmenare una guardia di Zodd..." dice Sven. "Arriva un punto in cui lui ci dice andate a farvi fottere e noi dobbiamo corcarlo di botte" dice Bohemond. "L'ideale è che accada quando sta qua dentro, in una situazione protetta"

"E' una cazzatona, non possiamo farlo" dice Sven.

"Lui sceglie sempre la stessa, noi andiamo nella camera..." dice Rhea.

"E' un bel rischio, finisce sicuramente a merda" dice Bohemond. "Però quando ti ricapita un'occasione del genere", aggiunge ridendo il Paladino.

"Vai a fare il protettore in un bordello e dopo due giorni ti ricapita" dice Sven.

Rhea è incuriosita dall'accento dei due strani visitatori.

"Io avrei una soluzione, dicci quanto costa il bagno, ti paghiamo e poi pensiamo a come fare a recuperare la tariffa facnedoti questo favore"

4 bronzi a testa, tutto.

"Ce se po' sta" dice Bohemond.

Sven paga con la cassa comune.

Sven e Bohemond al Castello di Seta

I due entrano nel salottino. Ci sono tre ragazze.

Elzebeth è quella infastidita dal soldato. Bionda coi capelli corti.

Poi una ha i capelli nerissimi, e un'altra che sta versando una bevanda. Castana scura.

Bohemond si siede vicino alla castana e vanno a bere insieme latte e miele.

Sven va dalla bionda a fare il bagno.

Nella stanza da bagno ci sono candele nere, che fanno un po' storcere il naso a Bohemond.

Ma la bella dice a Bohemond di spogliarla, e lui non si esime, benchè si senta un po' in difficoltà. Lui prova a parlare con la donna, che comunque va decisamente al sodo. Mia, così si chiama la giovane, racconta di essere stata salvata dall'epidemia e portata a Trost e poi a Skogen, e si è trovata un'attività al castello di seta. Non le dispiace neanche l'aspetto mystico, che pure conosce in modo molto vago.

Lei parla dell'importanza di non pensare, lui dice che bisogna sempre pensare. "Facciamo un gioco, vediamo se riesco a non farti pensare..." dice lei.

Sven indaga sulle violenze contro le ragazze

Intanto Sven vede che Elzebeth ha dei lividi, e le fa domande riguardo al tizio che la infastidisce. "Io un po' me ne vergogno, sono un po' succube di questo Berthold, che abusa del suo ruolo di soldato"

"E oltre a non pagare ti fa anche del male?"

"Io sto cercando almeno di farmi rispettare, lui però mi tratta male, come un animale, come un oggetto..." dice Elzebeth.

"Mi insulta, mi dice che non gli devo rispondere, mi tratta molto male, e questa cosa oltre a provocarmi dei problemi, anche fisici, ci crea un danno a noi, perchè lui se ne vanta e se questa cosa si diffonde... arriveranno tutti a malmenarci e a trattarci male. Rhea ha provato a dirlo a Zodd, che però ha detto che dobbiamo sopportare... ma noi già facciamo tariffe molto agevolate ai soldati, che pagano la metà".

"Noi siamo solo forestieri ma se per caso riusciremo ad ottenere un minimo via libera proveremo a fare qualcosa...."

"Se lui in conseguenza di quel che gli dirai o farai, se lui smetterà di importunarci... o se non venisse proprio più.... o iniziasse a trattarci bene, Rhea non ti farà mai più pagare... e noi siamo molto brave, permettimi di dimostrarcelo"
"Non so quanto mi tratterò..." dice Sven.
Dopo aver consumato, Bohemond tira fuori la Pipa Horrenda e fuma insieme alla ragazza.
Le chiede del tipo che infastidisce Elzebet.
"Abbiamo fatto un rito per sopprimergli il desiderio, ma non ha funzionato, la Dea non ci ha ascoltato"
"Forse non è quel desiderio che lo anima, bisogna togliergli il desiderio che ha in un altro modo"
"Confido che qualcuno lo faccia, e godrà di eterna gratitudine da parte di Rhea"
Ai saluti, Rhea snocciola qualche mezza benedizione di Shasda su Bohemond e Sven.

Il processo di Logan

Kailah, Colin e Engelhaft si avviano al processo di Logan nella piazza principale. Dopo un po' arrivano anche Bohemond e Sven.
Engelhaft è incuriosito a vedere i due belli puliti che provengono dal Castello di Seta, e fa loro qualche domanda.
Engelhaft intuisce che Bohemond è turbato, forse si sente un po' in colpa. "Ma la domanda è... perchè?"
"Ne parliamo dopo aver capito che cazzo succederà a Logan" dice Bohemond.
"Avete scoperto qualcosa sulla Mantide?" chiede Colin.
"No", dice Bohemond imbarazzato.

Il processo a **Logan Treize** è prossimo a incominciare. Il giudice è Zodd, che si presenta a piedi nudi, indossando una specie di toga, una cinta nera e l'elmo del Kreepar: sfoggia un fisico irsuto e nerboruto di tutto rispetto. Di fronte a lui è stato allestito un palco con la Domina e un vecchio mal portato. Intorno ci sono 4 armigeri in alabarda, 2 dei quali in alta uniforme Kreepar. Ci sono inoltre una cinquantina di persone che assistono alla scena, tra cui Ghaanesi ed Elsenoriti. Su una sedia viene portato e legato Logan, incatenato. odd si mette l'elmo sotto braccio. Bacia sulle guance sia la domina che il vecchio, quindi dichiara aperto il processo e istruisce il caso.

L'interrogatorio

Nella sua requisitoria iniziale, Zodd descrive **Logan Treize** come il *Portatore di Morte*, nemico delle libere genti di Feith: lo chiama quindi al banco per interrogarlo. Zodd: "Dichiaro aperto il processo contro il qui presente messer Treize, della stirpe dei Treize, nota alla storia di queste Lande per la loro tendenza a fare sempre il porco del comodo loro a qualsiasi costo: vassalli di Lagos, odiavano Lagos. Quando il conte chiamava, loro rispondevano... se pareva loro il caso. Ma spesso non era questo, il caso. Non è vero, messer Treize?"

Logan: "Il barone di Treize è stato già condannato per questo."

Zodd: "Messer Treize dice bene: mi risulta che il barone stato condannato all'esilio, giusta punizione per la sua vigliaccheria. Una condanna che messer Treize conosce molto bene, poiché egli stesso fu condannato alla medesima pena in quel medesimo processo. Non è vero, messer Treize?"

Logan: "E' vero." (boato degli astanti)

Zodd: "Potete raccontare ai cittadini di Skogen i motivi che hanno portato alla vostra condanna?"

Logan: "Ho disobbedito agli ordini." (boato degli astanti)

Zodd: "Quali ordini, di grazia?"

Logan: "Non posso rivelare questa informazione." (boooo degli astanti)

Zodd: "Diteci almeno chi ve li ha dati, questi ordini! Il vecchio Duca? Il nuovo Duca? Il barone, ovvero vostro cugino?" (brusio della folla)

Logan: "Non posso rivelare questa informazione." (boooo degli astanti)

Zodd: "Va bene, messer Treize. Visto che non avete voglia di rispondere, ci limiteremo a farvi qualche ultima domanda: E' vero che avete guidato una spedizione volta a recuperare un artefatto che conteneva i germi della malattia che ha infestato queste lande?"

Logan: "E' vero." (boato degli astanti)

Zodd: "Ed è vero che avete guidato una spedizione volta a diffondere quei germi all'interno della città sacra di Feith?"

Logan: "No, non è così." (mormorio di delusione)

Zodd: "Ma sapete chi lo ha fatto..."

Logan: "Sì, penso di sì." (boato degli astanti)

Zodd: "E chi è stato, di grazia?"

Logan osserva gli astanti, quindi volge lo sguardo in direzione dei suoi compagni: infine, reclina la testa. "Non posso rivelare questa informazione!" (boato assurdo della folla)

Zodd: "La giuria si ritira per deliberare!"

Il verdetto

Engelhaft si concentra in preghiera, per lanciare un potere su Zodd. Prega la Concordia, affinché Zodd abbia pietà di Logan.

Il verdetto tarda un po' ad arrivare... si hanno discussioni animate tra Zodd e la domina, mentre il vecchio sbava per conto suo.

Zodd si alza, solenne, indossa il casco e avanza.

Pronuncia il verdetto davanti alla cittadinanza, anche se manifesta una certa insicurezza.

"Noi riconosciamo le colpe di quest'uomo ma al tempo stesso riteniamo che la situazione di questo villaggio è molto particolare e a noi interessa non solo e non tanto quello che questa persona ha fatto in passato ma quel che farà con noi e per noi nelle settimane a venire. Per questo nella grande magnanimità della Domina, ha deciso in accordo con il consiglio degli anziani di concedere a quest'uomo il beneficio di una seconda occasione per redimersi dai suoi peccati"

Si toglie il casco.

"Ovviamente questo non può avvenire senza una prova, nella tradizione del nostro villaggio, che certifichi davanti agli Dei la bontà del suo pentimento e della sua conversione".

Zodd spiega la prova che Logan dovrà sostenere. "Sosterrà questa prova aiutato dalle circostanze che lo hanno portato qui, anche quelle sono frutto della volontà degli Dei. Lui è arrivato con dei compagni, alcuni provenienti dal continente e altri da isole lontane, ma entrambi hanno dimostrato di tenere a questa persona e alla sua nuova vita. E poi c'è un gesto di speranza da parte del consiglio degli anziani e della domina, che vogliamo dare a quest'uomo un'occasione in più per redimersi. A cose normali avrebbe dovuto affrontare la prova da solo e a mani nude"

L'ordalia di Logan

Le guardie slegano Logan e si crea un corteo che procede verso le scalinate. Il processo si trasferisce davanti al pozzo, dove sono state rimosse parte delle transenne, e ci sono dei tavoli di legno. Ci sono oggetti dell'equipaggiamento del gruppo e di Logan.

Tra la folla c'è Giada, anche scortata da un paio di soldati. Quasi sembra prigioniera.

Dice che Logan potrà prendere solo 3 oggetti tra tutti questi, nella missione. Chiunque può mettere su quei tavoli uno o più oggetti sui tavoli.

Un soldato di Ghaan mette un sacchetto e dice "scegli questo!" sghignazzando.

La gente parla del fatto che lo butteranno nel pozzo e non ci sono speranze.

Bohemond va a parlare con una delle prostitute, mentre Colin va dall'erborista a parlare.

"Ma cosa c'è dentro al pozzo?"

"C'è Chucky, un Kreepar enorme, una specie di ragnone" dice l'erborista. "Non può uscire più da quel pozzo perchè è diventato troppo grosso".

Giada si siede su un tavolo, improvvisamente.

"E che vorrebbe dire questo?" chiede Zodd.

"Mi offro di andare al posto suo" dice Giada.

Zodd è incredulo. Poi dice ai soldati "riportatela via", e lei fa una strana espressione, ostentando dolore.

Si parla di cosa lasciare a Logan. Colin suggerisce di prendere l'acido: Logan potrebbe prendere l'acido per sciogliere le grate, spada e scudo.

Colin corre a prendere la fiala di acido. Si aspettano 5 minuti che Colin torni sulla piazza.

Kailah dice che servirebbe una lanterna accesa, una fonte di luce, ne prende una e la accende.

Padre Engelhaft parla con le prostitute

Intanto Engelhaft va a parlare con le prostitute. Rhea gli va incontro.

"Che brutta cosa quello che sta succedendo, poveraccio. Ma la cosa peggiore è che tutti non vedono l'ora di vedere

questa scena di morte. E' brutto"

"Se vuoi non pensarci", dice Rhea, "vienici a trovare, noi abbiamo la ricetta"

"Ma no! Bisogna pensarci!" esclama Engelhaft. "Il brutto è questo, che uno non ci pensa e poi succedono!"

"Ma io dico, posto che succedono, non siamo condannati a pensarci in ogni momento della nostra vita" dice Rhea.

La castana interviene: "se lo buttano lì dentro vuol dire che ha fatto qualcosa, mica ci buttano dentro gli innocenti"

Engelhaft guarda le donne con aria spiritata. "Stai attenta, tutto è precario... in questo abisso.... nulla vi salverà quando la dannazione si abatterà su questa terra..."

"Rhea, questo parla come Mirai..." dice la castana sottovoce.

Sono interessatissime.

"Ma tu hai avuto la Grazia? Perché parli come uno che ha avuto la Grazia", chiede Rhea a Engelhaft.

"La vera Grazia è una predisposizione dell'animo, un'apertura per gli Dei"

"Tu devi venire al tempio, ci devi spiegare bene queste cose. Noi preghiamo preghiamo ma non ci ascolta nessuno. Tu puoi insegnarci a pregare, noi ti ricompensiamo" dice Rhea.

"Qui ci sono tre templi, di cui uno è nuovo" dice Engelhaft.

"Al tempo stesso pare sia il più antico di tutti..."

"Uno è silente, uno fa le cose sue e l'altro è nuovo" dice Engelhaft. "Tu sei di quello che fa le cose sue. Nel senso che ti distrai!"

"Comunque è lavoro...." dice Rhea.

"Convinci la gente a distrarsi!" dice Engelhaft. "Porti questa cultura della distrazione, ma non sei convinta, non sei soddisfatta, perché la tua Dea è andata via da qua"

"Lo sai, c'è una persona che vorrei tanto conoscere. Yara di Angvard, una figa pazzesca. Dicono che è l'incarnazione di Illmatar" dice Rhea. "Una dea stupenda Illmatar..."

"Convertiti a Illmatar. Lei ancora combatte... Shasda se n'è andata. Convertiti a Illmatar" dice Engelhaft.

"Non bestemmiare, noi vogliamo essere amici di tutti gli Dei" dice Rhea.

"Devi pregare Illmatar!" dice Engelhaft. E insegna alle ragazze una preghiera per Illmatar. "Tutti i giorni all'alba ripetete queste parole per Illmatar. Per un po' prega Illmatar, senza pregare Shasda. Vedrai che lentamente Illmatar ti risponderà. Pensa a Yara di Angvard e pensa a Illmatar"

"Noi abbiamo questa cosa..." dice Rhea. "Noi nel culmine possiamo dire "ti faccio vedere Shasda". Possiamo dire "ti faccio vedere Illmatar?"

"No, non lo puoi dire".

Le altre ridacchiano. "Illmatar vi conosce e vi ama" insiste Engelhaft.

"Sapete che dovete fare? Nel vostro tempio dovete rendere le cose più affettuose"

"Ancora di più!?"

"Non come lo fate voi. Parlate con le persone...."

"Ma tu sei amico di Bohemond e Sven?" che intanto si stanno avvicinando. "Abbiamo parlato tantissimo con loro, fatto il bagno...."

"Ma fate un po' come farebbe Illmatar"

"E come farebbe Illmatar?" chiede Rhea.

"Pensate ai sentimenti puri."

"Sarebbe bello fare un tempio di Illmatar in questo posto" dice Rhea.

Logan viene calato nel pozzo

Intanto Colin torna con l'acido.

Zodd ordina che Logan sia sciolto e poi prende la sua spada, una daga e la boccetta con l'acido.

"Chiariscimi quello che non posso fare" dice Logan a Zodd a bassa voce.

"Puoi fare tutto, puoi ammazzare tutto ciò che incontri e scassare ciò che vedi. Se esci vivo vinci. Ora sali su quella carrucola"

Logan si avvicina al pozzo, e Kailah, su consiglio di Colin, lancia **Aura Magica** sulla spada di Logan, facendola risplendere.

Immediatamente due soldati con alabarda attaccano Kailah, che invano alza le mani. Viene colpita alla gamba e al torace e la giovane cade a terra gridando di dolore.

"Fermi, fermi" dice Zodd.

"Hai detto che lo potevamo aiutare" ansima Kailah.

"Rimettila in piedi" dice a Colin. Kailah resta seduta a terra.

Poi Zodd guarda la spada luminosa, e la restituisce a Logan.

"Prego" e Logan sale sulla carrucola.

Il pubblico applaude, il secchio inizia a scendere. Poi platealmente Zodd lascia la corda e il secchio cade. Lui fa un gesto fintamente impotente. Gran botta da sotto, tra le risate. "Scusa, sei ancora lì?" e la gente ride. Logan non risponde, ma da sotto si sente sciambrotto di acqua.

Finisce lo spettacolo.

In attesa di notizie di Logan

Kailah va in stanza e si stende sul letto, dolorante. Colin si prende cura di lei.

Il gruppo mangia, tornano anche gli elsenoriti.
Aiden viene a chiedere. "Giusto processo?"
"Processo somaro" risponde Bohemond.
Aiden fa qualche domanda per capire.
Poi va da Kailah. "Finalmente visto grande incantesimo"
"Spada luminosa nel pozzo buio"
"Incantesimo piccolo ma furbo" dice Aiden. "Tu sta bene?"
"Abbastanza... no... anzi... sto malissimo...", risponde Kailah, che si mette a studiare.
"In tre giorni ritorni su come nuova" dice Engelhaft.
"In tre giorni torno su volando" scherza Kailah dolorante.
Intanto Engelhaft fa un po' di domande a Bohemond riguardo le prostitute.
Sentendo il racconto, Engelhaft ipotizza che Berthold, il tipo che maltratta le prostitute, sia uno dei soldati legati a Mirai in qualche modo: spiegherebbe perchè Zodd non può fargli niente.
"Bohemond, sai come funziona in questi casi, no? Esercizi spirituali a go go, e te li devo somministrare io!" dice Engelhaft.
"Oh no!"
"Ce l'hai una corda?" chiede Engelhaft.
"La faccenda si comincia a fare complicata, che cosa hai in mente?"
"Stasera ti devi un po' purificare, secondo me" dice Engelhaft. "Veglia di preghiera, nel cuore della notte fai anche un po' di... insomma... te lo dico in privato..."
"No, ma diccelo a tutti" scherza Sven.
Judoc sta preparando della roba, un decotto alimentare, una specie di brodo, sotto indicazione del Principe.
"Minestra rinforzante" spiega il Principe alla domanda di Colin.
"Noi andiamo a vedere il tempio dell'insetto. Judoc vuole venire?"
Judoc si alza e annuisce.
Principe dice che tempio Mantide è chiuso. "Pericoloso aprire, Judoc deve andare, capire. Pericoloso"
Viene anche Slaine, in veste di interprete.

Spedizione al Tempio della Mantide

Vanno prima al tempio di Kayah, al cimitero.
Prima tappa il cartello, che Engelhaft può esaminare. E' colpito dal legno, che è sicuramente molto vecchio, più vecchio di Skogen. Probabilmente è un legno che viene da altrove. Potrebbe essere un oggetto sacro, un legno di un albero sacro.
Il simbolo scarabocchiato sopra, in lingua probabilmente Shanti, è recente. Scrittura nervosa.
Judoc dice che è una lingua molto antica, e non è capace di decifrarla. Dice che il legno era un frammento di tempio o simile.
Vanno al cimitero, al tempio di Kayah. Incredibilmente è stato fatto qualche piccolo restauro. La statua è stata ripulita e in parte restaurata. La cappella è stata ricostruita per bene. In cima è stato aggiunto un cartello con scritto "Basilica di Kayah".
Di fronte ci sono le luci del Castello di Seta.
Engelhaft prega, ci mette qualche fiorellino davanti alla statua.
Mentre prega ha una visione di un edificio completamente circondato da simboli violacei a colonne, pilastri intorno di luce viola. Gli mette una paura e un'ansia indicibile, per un istante.
Oltrepassano il ruscello e il Castello di Seta, andando verso la casa di Mirai.
Notano che lì dietro c'è un altro edificio, non si capisce bene a cosa punti il cartello. C'è una casetta che sembra una dependance del Castello di Seta, forse un dormitorio. "Foresteria" c'è scritto.
Dietro c'è un altro edificio più buio. Sarebbe quello.
Engelhaft riconosce la casa che ha visto nel suo incubo a occhi aperti, sebbene non abbia le colonne viola.
Gli altri vedono una innocua casetta in pietra e legno, con una bella porta robusta e la maniglia dorata.
Engelhaft ha quasi paura. Anche Judoc sembra spaventato e scuote la testa.
"E' la porta dell'abisso questa" dice Engelhaft. "Da qua può venire solo il male più profondo, potrebbe essere addirittura un accesso"
"Ai cunicoli sotto?"
"Ai cunicoli oltre". risponde il prete.
Judoc fa qualche passo cauto verso la casetta.
Judoc dice delle cose che Slaine traduce. "Grande e potente magia all'opera. Santuario magico, grande santuario magico".
Judoc dice che è pericoloso avvicinarsi, nessuno dovrebbe avvicinarsi. Lui si avvicina cautamente per cercare di capire cosa sono quelle cose che vede.
Judoc arriva a circa 5 metri e fa cenno di avanzare. Colin si avvicina e anche Slaine. Va anche Engelhaft.
Engelhaft è molto spaventato all'idea di avvicinarsi. Troppo pericoloso avvicinarsi.
Colin a un certo punto si sente molto spaventato, e sente un pericolo che non riesce a capire cosa sia.

"Fermatevi, per carità degli Dei" dice Engelhaft.

Judoc prende un bastoncino e traccia una linea di demarcazione a terra. "Quando qualcuno oltrepassa questa linea, Judoc vede simboli intorno alla casa che cominciano a crearsi, simboli magici di protezione e difesa, blocchi" traduce Slaine. Poi racconta che il principe si era avvicinato fino alla porta, e avevano sentito un suono assordante. Tornano tutti alla casupola.

Il risveglio di Annie

Poco prima Kailah sente Annie che si rialza a sedere.

"Annie, Annie"

Lei ansima. Si volta verso Kailah, è un po' cambiata Annie, più pallida, tracce minime di cicatrici, gli occhi sono diversi, meno frastagliati e più rossi.

"Ho fatto un sogno" dice Annie.

Il risveglio di Annie

Annie si sveglia ed ha gli occhi un po' diversi: il bianco è diventato quasi nero e la cornea è rossa. Non c'è più l'azzurro degli occhi, ed è frastagliato verso la pupilla. Le cicatrici sul viso sono violacee.

"Ho fatto un sogno", dice Annie.

"Come ti senti?" chiede Kailah.

Lei dice che sta meglio e chiede cosa sia successo, Kailah glielo racconta.

"Quindi ha funzionato? L'Abnormis è morto?"

"Sì" risponde Kailah.

Annie si alza in piedi e si sgranchisce le gambe.

Davanti al tempio della Mantide

Mentre il gruppo sta davanti al Tempio della Mantide a decidere sul dafarsi, una guardia in alabarda viene.

"Che state facendo? Non dovevate curiosare"

"Seguivamo le frecce" spiega Colin.

"E quale cartello seguivi? Quello illeggibile scommetto! Cosa hai letto? Magari c'era scritto non andare, stronzo" dice la guardia. "Era una freccia che ti diceva di non andare, stronzo"

"Tanto stavamo andando via" risponde Colin.

La guardia osserva il gruppo con aria sospettosa e si piazza in un posto di guardia, sedendosi su una seggiola.

Sven e Bohemond al Castello di Seta

"Non mi è chiaro che ci stiamo andando a fare" dice Sven mentre stanno andando.

"Dobbiamo capire se questo Berthold ha un'immunità legata a Mirai. La stessa Mirai ha fatto un periodo di... apprendistato proprio al Castello di Seta"

"Quindi siamo in missione" dice Sven.

"Sì, cause assolutamente di lavoro" risponde Bohemond. "Quel capitolo ce lo siamo tolto, adesso seri..."

"Sarebbe sospetto andare lì solo per parlare" dice Sven.

"Se vuoi rifarti il bagno, fa pure..." dice Bohemond.

"Tu pretendi di andare lì e fare domande come una guardia... senza averne titolo" dice Sven.

"Dobbiamo valutare se fare o no questa cosa di Berthold, quindi queste informazioni ci servono" dice Bohemond.

"Non sei nè un bravo paladino nè un bravo balordo" dice Sven. "E' una scusa, vai lì a manipolare queste poveracce... gli fai annusare la possibilità di aiutarle..." dice Sven. Entrano al Castello di Seta, Trovano Rhea che li riceve.

"Ben ritrovata" dice Bohemond.

"Ah, siete tornati!", sembra stupita. "Oggi siamo stati inseparabili, perchè anche al processo... ci siamo visti. Mi fa sempre piacere quando vedo che i nostri clienti ritornano così presto"

"In questo frangente torniamo più che altro per scambiare qualche chiacchiera" dice Bohemond.

Rhea dice che parlare con lei è gratis, ma se si oltrepassano le porte è richiesta una prova di generosità.

Bohemond chiede informazioni su Bohemond.

"Al momento credo che sia in missione, è un paio di giorni che non lo vediamo. Penso sia di un paese che non esiste più, poi è andato a Trost e poi è venuto qua"

Bohemond chiede di Mirai.

"E' una persona speciale, illuminata, è una prescelta, eletta... ha tutta una sua mistica, sente le voci, gli spiriti le parlano... è una specie di profetessa. Berthold è stato salvato da Mirai, è stato guarito. Doveva morire e non è morto più, ed è diventato molto devoto"

"E' persona di fiducia di Mirai?"

"Non lo so, ma lui le deve la vita." dice Rhea. "Come anche la nostra Lissy, ha rischiato di morire, con una brutta influenza, e Mirai l'ha aiutata, quando era con noi".

"E lavorava qui?"

"Lei aveva una mistica aperta, accogliente. Era molto brava a non far pensare. Lei ha delle capacità, ha dei poteri divini,

sicuramente. Fu lei a spiegarci un sacco di cose di Shasda e così via..." dice Rhea. "Ci ha spiegato la Mantide, l'oblio, il fiore di loto, tutta la simbologia di Shasda..."

Lei ha una medaglietta con un fiore di loto, che pure è tatuato sul corpo delle varie ragazze.

Bohemond le chiede di Padre Engelhaft.

"E' venuto a parlarci di Illmarinen... Ilmatar... ci diceva pregate meno Shasda e più Ilmatar, e quel che ha detto era ragionevole, a lui piace molto Ilmatar, a noi di più Shasda, e ci siamo messi d'accordo. Io penso che le divinità devi andare molto a simpatia..." dice Rhea. "Delle cose tipo Mantide, Shasda e così, dovresti parlare con Lissy, lei ci capisce di più, e spiega meglio. Io non le so spiegare. Tu fumi? Tu sei quello con la pipa assurda? Me la fai vedere? E' veramente orribile! Così brutta che mi piace"

"E' un po' quel che penso anche io"

Rhea gli chiede di provare la Pipa Horrenda. Bohemond la carica. Rhea in cambio fa un discorso molto confuso su Mantide e Shasda.

"Siamo tutti uguali, un unico brodo primordiale" spiega Rhea.

"Shasda pure è fatta di questo brodo?" chiede Bohemond.

Rhea prende una deriva rivoluzionaria, parlando di leggi appaganti.

"Per esempio... ci sono persone convinte che l'uomo si realizzi dimostrando la propria superiorità su altri uomini. E Shasda si diverte a mettere in crisi questo sistema di valori. E di fronte a determinati impulsi l'onore viene messo in secondo piano"

"Eh già" dice Sven.

"Ma tu non hai caldo? Non possiamo seguire questo ragionamento da un'altra parte?" chiede Rhea

"Non ho più quindici anni" dice Bohemond.

"Su fai quel che devi fare, non fare il timido come al solito" lo incoraggia Sven.

Rhea invita Bohemond ad andare nella sua stanza speciale.

"Ma io devo parlare con Lissy"

"E andiamo in tre, che ci frega" dice Rhea.

"Avevo delle curiosità intellettuali... che in larga parte hai soddisfatto" dice Bohemond.

"Grazie, non me lo dicono in molti che soddisfo anche curiosità intellettuali" dice Rhea.

"Facciamo così, mi riservo di rimuginare un po' su quel che mi hai detto e se del caso passo a trovarvi"

"Però... abbiamo parlato... tu non hai soddisfatto le mie curiosità"

"Se vuoi posso dirti un po' di cose su Ilmatar" dice Bohemond.

"Io ti posso parlare o ascoltare, ma sono sempre io a venirti incontro"

"La cosa è imbarazzante Bohemond, perchè chiunque capirebbe che in questa situazione... io non ho niente con cui pagare, solo tu puoi pagare, e mi stai mettendo in imbarazzo perchè è brutto andarsene senza pagare" dice Sven.

"Le ho fatto fumare la Pipa Horrenda" dice Bohemond.

"Questo è vero" ammette Rhea.

"Mi sono tristemente reso conto che non ho moneta con cui pagare, quindi tocca a te pagare" dice Sven.

"Facciamo una cosa, vediamoci domani, per fare un'altra chiacchierata. Però oggi abbiamo parlato alle regole tue, domani parliamo alle regole mie", e porge la mano a Bohemond.

"Quali regole?"

"Parliamo di argomenti che interessano a me. Ti faccio paura? Non sono mica malata"

"Possiamo parlare anche adesso"

"Hai detto che più di una volta al giorno non riesci... vediamoci domani. Sai che mi diceva mia mamma? Che mi ha parlato un sacco di Shasda. Certe decisioni vanno prese di notte, la notte porta moltissimo consiglio".

"Facciamo così, ci penso su stanotte" dice Bohemond.

"Ma toglimi una curiosità, a te che Dio piace? Al tuo amico piace Ilmatar. A te chi piace?"

"A me uno in particolare, Dytros"

"Ah, quello di Yara. Figo Dytros, duro." dice Rhea.

Si salutano.

Incontro con Zodd

Tornando a casa vedono Zodd seduto da solo sul bordo del pozzo.

Vanno a chiedere.

"Ero curioso... non sento nulla da un po' di tempo, non vorrei che fosse finito tutto... decidono gli dei, io mi adeguo sempre" dice Zodd. Poi mette in guardia i due da non farsi risucchiare il cervello dalle ragazze del Castello di Seta. "Con moderazione, come tutte le cose" dice Zodd.

"Posso chiedere una cosa?" chiede Sven. "Puoi anche non rispondere se vuoi... le persone di passaggio ci vanno una volta o due e vanno oltre... "

"Ho visto gente che ci perde la brocca là dentro" dice Zodd.

"La domanda è, i tuoi uomini, come ti assicuri che quelli non esagerino...?"

"Hanno delle limitazioni"

"E non è complicato?"

"Se li becco me li inculo", spiega Zodd. "Non posso farlo nel 100% dei casi, ma sono abbastanza convincente. Basta che

ne becco uno ogni tanto. Le mie punizioni creano un certo interesse, fanno effetto, e la gente evita... anche perchè sono amico di quella che apre la porta" Poi gli chiede dove alloggiano.

"Oggi se sentite del casino giratevi dall'altra parte. Ho un'esecuzione in notturna. Furto, peggiore degli omicidi, non lo sopporto il furto"

"E questo che ha fatto?"

"E' entrato in una casa e ha preso della roba, è stato beccato... non ha confessato ma entro stasera lo famo confessa'. Poi diventeremo 102 e via".

Si salutano.

Nella casetta

Nella casetta gli elsenoriti hanno vino e lo offrono. Il Principe lo offre a Kailah, perchè fa bene alla gamba.

Tornano Engelhaft e gli altri alla casetta. Vedono Annie sveglia con gli occhi strani.

Engelhaft vede gli occhi e lo inquietano molto. Judoc scuote la testa e dice che è stata ferita troppo e ha chiesto troppo al suo corpo...

Kailah chiede a Annie di raccontare il suo sogno.

INSERIRE SOGNO DI ANNIE

"Dice che porta bene se qualcuno sogna che muori..." dice Kailah.

Annie si sente bene e chiede a Colin il bibitone, lo trangugia avidamente.

Engelhaft racconta della casetta di Mirai (ma non della sua visione). Annie manifesta l'intenzione di andare a vederla quando possibile.

Giada nei casini

Intanto gli elsenoriti tengono d'occhio a turno una finestra che affaccia verso il davanti della casupola e a un certo punto Slaine esce e viene incontro a Bohemond e Sven.

Vuole parlare con Sven.

"Tu sei il capo, no?"

"Diciamo di sì"

"Abbiamo delle notizie sulla donna, Giada. Non sono buone. Crediamo che la stiano usando per fare del male a Logan, per fare un dispetto a Logan. Credo che abbiano trovato una scusa per incriminarla di qualcosa, stasera Aiden vuole andare in locanda per chiederne conto, ma prima vuole sapere che cosa vorreste fare voi. Abbiamo visto una scena in cui lei si difendeva da delle azioni. L'accusavano di furto. Aiden vuole sdebitarsi con voi e portarvi queste informazioni"

"Ha senso che con Zodd ci parliamo noi" dice Bohemond.

"Aiden vorrebbe evitare di mettere a parte di questa cosa tutto il gruppo, non vuole mostrarsi troppo sensibile a queste vicende" spiega Slaine.

"Lui intende partire all'alba tra due giorni" dice poi Slaine. "Domani vi saluterà"

Conversazione con Annie

Bohemond e Sven entrano, e poco dopo gli elsenoriti escono dalla stanza.

Salutano Annie. Lei vede lo sguardo di Bohemond.

"Sono così brutta?"

"C'è stato un cambiamento" dice Bohemond.

Annie chiede uno specchio, ma non c'è.

"Considerato com'eri messa, magari tra un paio di giorni non si vedrà più nulla".

Kailah dice a Annie che ha gli occhi diversi. "Ci vedi bene? Come prima?"

"Mi sembra uguale" dice lei. "Giada si è ficcata in un casino" dice Bohemond.

"Era questa la sua missione, no?" dice Colin.

"Non in quel senso"

E raccontano dell'incontro con Zodd e del furto, e di quel che ha saputo Slaine.

"Io sono abbastanza convinto che sia un piano di Giada per far credere a Zodd che sia un piano di Zodd" dice Colin.

Annie e lo Yoki misterioso

Kailah poco a poco sente che Annie ha uno strano Yoki provenire da lei. E' uno Yoki che so riconoscere costantemente. Kailah fa **Percezione della Magia** su Annie, dopo averle chiesto il permesso. Il PotM è come se fluisse dentro Annie, e Kailah prova un senso di benessere, fisico e strano.

E' quasi come se fosse alla rovescia, nessuna informazione. (Kailah recupererà con bonus) Kailah: Judoc, Annie BES?

Judoc: NIX dice DIR WAK REM WAK

Festa alla Locanda del Ponte

Bohemond e Sven vanno in locanda dove c'è una festa.

Ci sono gli Elsenoriti e tanta altra gente, e musica.

Dopo un po' di convenevoli vanno a parlare con Zodd.

"Che si festeggia Zodd?" chiede Sven.

"Quando c'è un'esecuzione... ci si beve sempre su"

"Si può sapere chi è?"

"Un coglione, Bert si chiama, uno di qua" dice Zodd. "Un conciatore di pelli, lo conciamo per le feste stasera. Si è introdotto nella casa di una persona e ha arraffato un po' di cose"

"Ci raccontavano i nostri compagni d'oltremare che..."

"Lo so, hanno assistito a una bella litigata. Bert ha subito il fascino della vostra amica, a quanto pare. Diciamo che l'ha raccontata in un modo che non ci ha convinto. Sono venute fuori delle informazioni interessanti"

"La nostra amica ha fatto qualche casino?"

"ANcora lo devo capire. Non è accusata ma ho dei sospetti. Bert dice che voleva fare un bel regalo ma c'è chi pensa che gli sia stato chiesto come prova d'amore"

"Ho capito..." dice Bohemond.

"La vostra amica non è accusata di niente per ora. Bert ha accusato strenuamente le virtù della vostra amica ma deve ancora farsi il bagno nella botte e quando uno fa il bagno nella botte diventa molto loquace" dice Zodd.

A notte il processo in piazza

Intanto Bohemond e Annie parlano un po' e si rendono conto di avere fatto due sogni molto simili.

Gli occhi rossi luminosi ricordano un po' quelli di Generaal, che pure aveva l'elmo, che nascondeva un po' l'effetto.

Poi si sentono urla dalla piazza. "Non lasciatemi qui, tornate indietro!" grida una voce, la voce è ovattata.

Dopo un po' grida "va bene, come volete!" e rumore e poi quiete.

Notte tra 12 e 13 settembre

Bohemond fa sogni fastidiosi, sovrappone in sogno Miya che si sovrappone a Yara. Poi sogna Rhea che gli parla, ma gli sembrano molto più sensati. E' molto coinvolto e non riesce a distogliere la mente. Engelhaft ha una visione del tempio con le colonne viola, il tempio viene ridimensionato perchè è vicino al tempio di Kayah. Come se la compresenza dei due templi sia stata voluta da un ordine superiore per limitare il potere del tempio del male.

In sogno va dal tempio di Kayah al tempio delle tenebre, ed inizia a studiarlo da posizione di relativa sicurezza vicino al tempio di Kayah. Nel corso della notte si vede che gli occhi di Annie brillucano debolmente.

Sorge il sole del 13 settembre

Kailah sente il PotM proprio che si riflette in Annie.

Al mattino bussano poco dopo l'alba. Le guardie e Zodd depositano Logan molto malconcio nella stanza.

"Lo abbiamo trovato con 2 Kreepar che se lo stavano a magnà" dice Zodd. "Gli Dei l'hanno perdonato".

Poi Zodd dà erbe a Colin. "E' un antidoto per tenerlo in vita, quei Kreepar erano velenosi. Visto che gli Dei hanno parlato, queste te le offro io".

"Grazie Zodd" dice Kailah

"Non ringraziare me, ringrazia gli Dei" dice lui

"Quelli sempre" Colin si prende cura di Logan.

Ha ustioni da acido (forse causate dall'acido di Colin), è incosciente, ha diversi morsi di scolopendra. Ha perso sangue e ha le dita sporche di terra come se avesse scavato con le mani.

Non ha più armi.

Colin fa il decotto per Logan. Judoc lo aiuta, e tornano anche gli Elsenoriti.

Fatto il decotto, Kailah sveglia magicamente Logan. Logan si sveglia di soprassalto e vomita fango e acqua sporca.

Ansima ma ancora non può bere il decotto. Beve un po' d'acqua... tossisce, vomita ancora e si depura. Manca l'acqua, a Skogen ce n'è poca.

Engelhaft va dall'erborista a comprare dell'acqua. L'accompagna Colin.

L'erborista sta in piazza a vendere acqua.

I medici puliscono Logan e lo medicano e lo curano. E' molto malconcio, cosciente ma rintronato, intontito. Kailah dice a Bohemond che bisognerà appurare come regolarsi per garantire qualche giorno in più di permanenza a Skogen, visto che con Logan in queste condizioni è impensabile andarsene. Bohemond e Sven vanno a parlare con Zodd.

"Ho brutte notizie, la situazione della vostra amica è drasticamente peggiorata, è stata accusata di complicità" dice Zodd.

"Il colpevole era lui... però lei lo ha spinto dalle richieste precise... io non mi permetterei mai di applicare la stessa sanzione a una persona a cui tenete, ma non ci posso neanche passare sopra. C'è una cosa che si chiama lavori forzati, che mi è sempre piaciuta come sistema... quindi diciamo che per il momento l'ho messa in prigione, dove verrà comunque nutrita, poi pagherà il suo debito e il vostro, perchè mi risulta che voi dovrete partire stasera, ma qualcosa mi dice che non potrete partire"

"Perchè? Stiamo aspettando di capire..." dice Sven.

"L'alternativa è che partite e Giada pagherà il suo debito in autonomia"

"Conosci la storia, Logan..." dice Sven.

"Per questo dico che secondo me non partirete. Prima del cammino di redenzione ci sarà il cammino verso le gambe perchè al momento non mi pare che sia in grado di muoversi, ne avrà per qualche giorno"

"Che hai in mente per Logan?" chiede Sven.

"Vediamo intanto se si riprende. Se torna sano come un pesce ho almeno due urgenze, forse tre. Un Wyrn, sto organizzando una cosetta... una battuta di caccia... lo sai quanto sono robuste le scaglie di quel Wyrn? Quello che ci potrei costruire con quelle scaglie?"

Sennò ci stanno 10 nordri accampati davanti a un ponte, che mi serve di liberarli. Ce ne sta uno grosso... non è un Wyrn... "

"E la terza?"

"Ho perso una carovana che doveva raggiungere Trost, abbiamo sperimentato una via che sembrava sicura ma è successo qualcosa. Era una carovana di gente cazzuta e non mi aspettavo che finisse male. Devo capire che è successo e devo recuperare il carico" Zodd dice che se il gruppo svolge una delle missioni proposte pagherà vitto e alloggio di Logan e del gruppo fino a quando si riprende. Altrimenti sarà Giada a pagare per tutto.

"Se mi risolvete il problema chiuderò un occhio per la tizia, e Logan sarà libero" D'accordo, saluti. Kailah studia.

I custodi del sangue

Colin parla con Slaine

"C'è una tribù a Elsenor, i custodi del sangue, che custodiscono delle ampolle, delle reliquie di antiche entità. Alcuni prescelti vengono in contatto con questo sangue e diventano degli indovini, degli oracoli, e questo sangue li consuma velocemente. Durante questo processo sono in grado di avere visioni e raccontarle. E' un rituale che si conclude sempre con la morte. So anche che ci sono persone più o meno predisposte a questo sangue, con caratteristiche fisiche più resistenti"

"E qual è lo stadio finale?"

"So solo che bisogna sopprimerli perchè diventano pericolosi. Altri muoiono prima" dice Slaine

"Da quanto abbiamo capito la Mantide è uno di questo" dice Colin, "che non è stato soppresso in tempo"

"Judoc pensa così, anche per questo la vuole vedere" dice Slaine.

"E ci sono storie di qualcuno che sia riuscito a sfuggire da questa maledizione o bloccare il processo?" chiede Colin, ma Judoc non lo sa. "Sono storie che rimangono segrete nel clan"

"E cosa ha che fare con i Risvegliati?" domanda Colin.

"Non ho capito molto di quel che ha detto Judoc, ma si tratta di due infezioni che funzionano in modo simile e parassitano il corpo ospite fino a farlo morire. La entità che determina l'infezione ha ordini di grandezza molto diversi, usano il corpo umano per riprodursi. Come se l'entità che ha infettato Mirai sia più intelligente di quella che ha infettato il primo dei Risvegliati, ma hanno la stessa origine, secondo Judoc", spiega Slaine.

"Esistono cure per i Risvegliati? Come li gestite su Elsenor?"

"Li sopprimiamo a vista e c'è solo un'isola dove sono confinati e da cui non possono uscire" dice Slaine.

"Avete anche i Kreepar su Elsenor?"

"Abbiamo mostri giganti che forse sono Kreepar, ma noi li chiamiamo in un altro modo" dice Slaine. E racconta la mitologia elsenorita. Slaine spiega che Aiden vorrebbe incontrare le custodi del Sangue. "L'ha chiesto al Lugnasad e questo viaggio è la prova che deve superare per poter parlare con una di loro" Riguardo il tempio della mantide, Judoc dice che è fondamentalmente un occhio. Una magia protettiva che lui non è in grado di eliminare.

I dubbi interiori di Bohemond

Intanto le condizioni fisiche di Logan sono molto gravi. Anche Bohemond però ha un'aria strana, quasi come se non dormisse da giorni, forse ha un po' di febbre.

Engelhaft visita Bohemond. "Sono un paio di notti che non riesco a dormire bene, ho il sonno molto disturbato"

"Da che?"

"Ho bisogno di ritrovare un po' di tranquillità spirituale, devo pregare un po'"

"Rivolgi particolari preghiere anche a Kayah, soprattutto se la notte stai sveglio" dice Engelhaft.

Nel primo pomeriggio il Paladino si reca alla cappella di Kayah in preghiera, Engelhaft lo accompagna.

Colin parla con Engelhaft

Prima di andare in cappella, Colin intercetta Engelhaft per parlarci a quattr'occhi.

"Scusa Engelhaft, il tempo non è molto, che vogliamo fare con la casetta della Mantide? La facciamo vedere alla sora maga o a Annie?"

"Annie è interessata ad andarci ma è oscuramente legata a quella casetta, potrebbe forse avere una cattiva influenza su di lei..." dice Engelhaft.

"Annie è perfettamente in grado di combattere la sua infezione e ci sta sopravvivendo" controbatte Colin.

"Perfettamente... intanto è diventata un mostro, per metà un bacarozzo... non è proprio il massimo che si può pensare per una ragazza" dice Engelhaft.

"A prescindere da questo... non credo che abbia tutta questa voglia di andarci" dice Colin. "Ha sognato Mirai che le diceva Bentornata... ma questo lo sapevamo, ce lo disse Luger che sarebbe stata un contatto"

"Si può fare ma è comunque pericoloso" dice Engelhaft.

"E poi c'è la questione dei graziati, quelli che hanno ricevuto la grazia da Mirai, compreso il picchiatore delle prostitute. Sarebbe interessante capirlo qui, prima di arrivare a Trost, dove ci sono tanti graziati da Mirai"

"Lo capisco questo tuo metodo, e va bene. Però se è vero che Mirai ha occhi dappertutto, e che sfrutta non sappiamo come ma se sfrutta queste possibilità per guardarci... c'è il rischio che diamo a Mirai più armi di quante ne abbia"
Engelhaft accompagna Bohemond alla cappella di Kayah, recita una preghiera e celebra una breve messa. La cappella è palpitante di fede, il che rincuora il sacerdote.

Nella casupola

Gli elsenoriti parlano tra loro nella loro lingua incomprensibile, fanno una specie di votazione e poi il Principe prende la sua decisione.

Slaine poco dopo comunica a Sven che loro l'indomani ripartono verso Trost, si rimettono in cammino.

"Questa sera il Principe vorrebbe organizzare per mangiare insieme per salutarci come si conviene" spiega Slaine.

Appresa questa notizia, il gruppo si interroga sul dafarsi.

"Perchè non chiediamo agli Elsenoriti di restare un paio di giorni in più? Così poi potremo fare il viaggio insieme, può farci comodo la loro presenza"

"Eh però noi siamo un po' una fregatura ambulante" dice Kailah. "Adesso Zodd ci manda non sappiamo dove, poi avrei Mirai addosso, un sacco di rischi... non possiamo portarceli appresso senza avvisarli"

"Diciamoglielo, proponiamoglielo che tra due giorni partiamo e magari si va insieme. Se dicono di no ok, se dicono di sì gli diciamo tutti i possibili problemi. " dice Colin.

"Per me sta bene, basta essere corretti e non tirargli la fregatura, se vengono mi fa piacere" dice Kailah.

Nel pomeriggio gli Elsenoriti vanno a fare spese per preparare la cena.

Colin chiede a Kailah se le va di andare a vedere la casetta della Mantide. "Magari domattina, così se c'è da scappare... adesso le gambe mi fanno ancora male" risponde Kailah.

Il risveglio di Logan

Logan si ripiglia piano piano. "Sono stato aiutato, altrimenti non ce l'avrei fatta"

"Da chi?" chiede Kailah.

"Credo che sia la persona che si metterà in contatto con Giada" dice Logan.

"Beh ottimo"

"Ma è morto il coso che sta sotto?" chiede Colin.

"No, sono arrivato a una delle grate, purtroppo l'acido si è rotto subito, quando Zodd mi ha mollato... e lì mi sono messo a urlare quando è arrivato il mostro e questa persona mi ha aperto. Penso che sia uno dei soldati che lavora con Zodd".

La festa degli Elsenoriti e i saluti

Gli elsenoriti cucinano della carne con ricette speziate tipiche delle loro parti. Si alternano tutti ai fornelli, ciascuno a modo suo.

La cena è allegra, vengono fatti ripetuti brindisi col sidro.

"Noi andare a Trost, noi cercare Mantide... cercare strani individui verso Feith e poi riportare conoscenze a casa. Noi augura voi stessa buona fortuna per non incontrare minacce che possono nuocervi e trovare risposte a vostre domande che pure avete"; dice il Principe.

"Aiden vorrebbe sapere in che rapporti siamo con Zodd, se siete liberi o prigionieri", dice Slaine.

Kailah risponde "Non siamo del tutto liberi, dovremo fare qualcosa per Zodd, anche se non sappiamo ancora bene cosa. Tra due tre giorni partiremo anche noi verso Trost".

Colin chiede a Slaine di aiutarlo a salutare Judoc.

"Io sono spesso in giro quindi sarà difficile trovare il modo per comunicare, però c'è un altro speciale con cui lavoro che invece sta a Uryen. Quindi se in base alle scoperte che hanno... " e così dicendo, Colin gli passa il contatto di Luger.

"E se io dovessi comunicare con voi o arrivare a Elsenor?" domanda poi.

Slaine fa un po' di nomi del clan dei naviganti.

"Quando sarai lì devi dire che prima di morire il tuo desiderio è di parlare con una di queste tre persone di cui ti do il nome (tra cui Aiden). Se hai problemi devi dire che prima di morire hai il desiderio di parlare con una di queste persone", spiega Slaine.

"Gli racconto anche che abbiamo visto un Wyrn insieme" dice Colin.

"Sì, e anche che avete fatto cena di addio. Judoc ti vuole dire che custodi del sangue non controllati che camminano liberamente per il continente è cosa molto pericolosa e andrebbero soppressi." Indica poi Annie: "lei ha dimostrato che eccezione possibile, ma è un'infezione pericolosa almeno come quella dei Risvegliati. Seconda cosa, quella che chiamano la Mantide probabilmente ha un'infezione di livello superiore, più potente, più radicata, più pericolosa".

Colin dal suo canto racconta del Plotone di Manuel, dell'esercito di Ghaan, e li descrive come custodi del sangue fuori controllo.

Il principe, a fine serata, si avvicina a Kailah per salutarla.

"Se tu maga, non può non venire nostra isola"

Kailahy risponde che volentieri andrebbe a visitare IIsanora. "E in caso ci dovessi arrivare, come potrei fare per contattarti?"

"Se viene nostra isola tu parlare di me, clan dei naviganti. Se tu finire in cattura, tu dice che prima di morire vuole parlare con me"

Kailah annuisce e i due scambiano qualche parola. Quindi il Principe le domanda: "Io volere sapere se tu questa notte volere essere mia principessa"

Kailah si imbarazza moltissimo, non sa cosa dire. "Ehm., io ringrazia... ma... io ho un pensiero per uin'altra persona..."

"Tu innamorato... tu futuro marito che aspetta casa?"

"Io pensa uomo impossibile" ammette Kailah.

"Ma io no impedire questo, io domani magari morti, no impegno, solo stanotte, senza memoria, per lasciare bel ricordo di mia isola e tuo continente"

"E però miei compagni prendere in giro?" obietta Kailah.

"Tuoi compagni nulla sapere perchè andare in posto segreto"

"Vabbè dai, andiamo", si convince la ragazza.

Così in mezzo alla notte, quando gli altri dormono, il Principe chiama Kailah per allontanarsi.

I due sgattaiolano fuori dalla casupola, fino a una casetta deserta lì vicino.

In realtà sia Sven che Colin, nel corso della nottata, si rendono conto che Kailah e il Principe non ci sono.

Riunione con Zodd

Sven al mattino si guarda intorno. Slaine gli si avvicina "Non ti preoccupare perchè Kailah sta col principe".

All'alba del 14 settembre Kailah col Principe torna alla casupola dagli altri.

Dopo un po' qualcuno bussa alla porta: è una guardia di Skogen, quella con cui Kailah aveva battibeccato il primo giorno: "Zodd nella sua infinita magnanimità e clemenza intende parlarvi per discutere la proroga del vostro soggiorno a Skogen. Vi attende al Mattatoio." Poi indica Logan e aggiunge: "lui non viene, non è invitato, ma tutti gli altri devono venire".

"Sono certo che noi rivedere presto, io aspetta a Trost, buon viaggio", dice Aiden. Gli Elsenoriti partono, dopo saluti cordiali.

Il gruppo si mette in marcia verso il mattatoio, dove si trova Zodd.

La povera Annie ancora non si sente a suo agio col suo nuovo aspetto. Indossa un cappuccio per nascondere il viso.

Davanti al Mattatoio c'è la guardia antipatica a Kailah.

Fa cenno ad Annie di togliere il cappuccio. Annie sta ferma.

Colin dice: "ha ricevuto la grazia", indicando Annie.

Annie si toglie il cappuccio e mostra gli occhi rossi e neri.

"O cazzo, oh oh" e chiama l'amico, pure spaventato. Parlottano, inquieti. L'altro si allontana di corsa.

Arrivano parecchie guardie, che circondano il gruppo. Dicono a Annie di rimettere il cappuccio. Gli si mettono ai lati.

Zodd è in tenuta da macellaio, con parannanza e coltellaccio. C'è una puzza orrenda nell'edificio. Un odore strano. Kailah riconosce che è un miscuglio naturale piuttosto mal assortito. Colin identifica erbe balsamiche mischiate a qualche altra cosa, vino andato a male, cipolla, aglio...

Ci sono parecchie ampollette intorno nell'edificio.

Zodd si avvicina con una testa di bue in mano e si avvicina, tutto insanguinato, lamentandosi per il ritardo.

"Stai a senti' la puzza, lo sentite sto odoriello? E' un composto che ha inventato Martin, l'alchimista della domina. A sentire la puzza penseresti che tenga lontano kreetar o risvegliati, ma invece serve a coprire l'odore della carne per non attirare i kreetar"

Poi si avvicina a Engelhaft,

"E insomma pre', ne è passata di acqua sotto i ponti! Tu che hai il bernoccolo della fede che dici, come stiamo andando?"

"Non troppo male, viste le condizioni"

"Io penso che è tutto una specie di torneo per capire chi deve restare e chi deve anna' a fanculo. Penso che chi è rimasto è un tipo sveglio e inizia a meritare il mio rispetto, chiunque sia, dall'ultimo dei coglioni a te"

Poi si volge verso Sven. "Ci sono due faccende da affrontare subito, parlando chiaro. A me lo sapete piace prendere il toro per le corna (e così dicendo tira in una cesta la capoccia di bue che impugnava). La prima, mi dovete dire per chi lavorate. Pensateci bene prima di risponderci "nessuno Zodd, solo agli dei!" non siete i soli a cui l'ho chiesto e ho già le mie idee"

"Zodd, io ti posso dire una cosa" dice Sven. "Noi abbiamo servito anche sotto l'esercito di Uryen, ma la storia è complicata perchè siamo in ottimi rapporti con gli Elsenoriti, poi sono stata molto in amicizia con un gruppo di soldati di Ghaan, con una certa Ardee..."

"Conoscete Ardee, bella figa"

"Come dicono ad Amer, sì" dice Sven. "Altri tizi di Ghaan, quei tagliagole con cui ho fatto l'accordo... ti ricordi?" dice Sven.

"Non mi ricordo come si chiamava quello... un certo Georg, nemici della Lega del Torto... poi l'abbiamo rincontrati e l'abbiamo dovuti ammazzati... gli unici che... ci mancano, sono dei nordri, però per esempio ne abbiamo incontrato uno in locanda, se quello mi offre da bere, tranquillo pure lui. In questo posto è un po' difficile dire con chi sto"

"Vi fate i vostri interessi, chiunque può essere un amico ma un domani lo potete ammazzare, se capita. E tu prete che ne pensi?"

"E' un modo di leggere la realtà" dice Engelhaft. "Un po' tutti la interpretiamo in maniera diversa. Se ci interroghi uno per uno, ognuno ha una versione. Ma in realtà siamo collegati con Uryen. Era questa la domanda grossa?"

"E vi presentate con Logan Treize. E' pure un tipo sveglio, ha superato la prova." dice Zodd. "Tra soldati ci si capisce e ci si perdona, e non vi tolgo la vostra guida. Mi fa pure piacere, magari c'è qualche lavoretto da darvi... pure a Logan Treize.

Io sarei a posto con Logan Treize, ma vi dico sinceramente, c'è un problema. Non posso fare come se niente fosse, qualcuno potrebbe pensare che ci sono andato leggero apposta. E ormai sono rimasti quelli svegli, i coglioni so' morti tutti... anzi quasi tutti (e guarda Colin), qualcuno è ancora riuscito a salvarsi. Eppure è successa una cosa incredibile, una soluzione perfetta, se mi avete detto la verità. Ma sicuramente mi avrete detto una cazzata."

Poi chiede di Annie alle guardie. La vuole vedere.

"Ma quindi siete amici della mantide?" chiede Zodd.

"Ha ricevuto la grazia" dice Colin.

"A che pensavi, quando me lo volevi dire? Parlo di te, stronzo, ti ricordi? Che aspettavi a dirmelo?" dice Zodd.

"Ma lei stava male, non ero sicuro che riuscisse a sopravvivere" dice Colin.

"Raccontami com'è andata"

"Com'è andata lei?"

"Colin, io ho la mannaia in mano, te hai dieci dita, per ora" dice Zodd. "Dimmi com'è successo che quella lì gli siano diventati gli occhi in questo modo"

"E perchè lo chiedi a me?" dice Colin. "Io non c'ero"

Kailah racconta grossomodo l'accaduto, di Holov, di Mirai e dei soldati di Ghaan.

Annie viene allontanata.

Kailah fa qualche domanda a Zodd su come stiano gli altri che hanno avuto la Grazia di Mirai, gli effetti.

"Io ho un istinto, che mi ha sempre tenuto vivo, e mi ha detto di non accettare quel dono. Ritorniamo a noi. Se quel che mi avete raccontato è vero, non vi costerà un centesimo. C'è una persona che si è dichiarata disponibile a pagare un prezzo soddisfacente, che mi consente di dire che Logan Treize è stato punito come si conviene. Questa persona ha sviluppato una simpatia particolare per questo Logan... perchè lei coprirà sulle sue spalle tutto il lavoro. Ripagherà i debiti di Logan Treize in un altro modo."

"Lei è d'accordo con questa cosa?" chiede Kailah. Zodd annuisce.

"L'onore ci impone di capire..." Sven dice.

"Ci volete parlare un'altra volta, per capire se ha preso la decisione di sua spontanea volontà... beh, io le ho fatto un discorsetto... e lei ha detto io pago"

"Io vorrei semplicemente assicurarmi... è una ragazza molto carina, che sia una decisione, tutto qui" dice Sven.

"Prima di andare via ci potrete parlare nel luogo dove presterà servizio per un po' di tempo"

"Mi permetto di darti questo suggerimento" dice Engelhaft. "Quando avrai problemi con la Mantide... l'amica vera sarà Kayah, e non Shasda"

"Ah beh ma io metto sempre i miei nemici uno contro l'altro" dice Zodd.

"Cerca di tenerla buona Kayah."

"Io farò in modo che i problemi me li risolvi tu" dice Zodd.

"Sento che c'è la protezione della Dea su questo villaggio, e anche sulla tua autorità"

"Visto che ho fatto bene a ripulire il tempio?"

"Io penso che ne avrai un vantaggio. Ti affidiamo questa ragazza, abbiamo capito... ma io so che hai una parte di sensibilità tua, e ti dico che da quella dea là non ti puoi aspettare niente. Da quest'altra molte più cose" dice Engelhaft.

La missione proposta da Zodd

"Parliamo di affari" dice poi Zodd. "Voi domattina all'alba dovrete andare via, ma avete bisogno di acqua, cibo e qualche altro giorno di riposo"

"Ci servono alimento 3 giorni"

"Togliamo dal quadro il Wyrn, ci penso io, ho trovato una soluzione spettacolare per il Wyrn. Per i Nordri sto seguendo una via diplomatica, mi sto accordando. Resta quel discorso della carovana. Io vi faccio sta proposta. Famo ai mezzi, se voi trovate il carretto e mi riportate il contenuto, tutto, poi stecchiamo e ve ne do metà"

"Cos'è il contenuto?" chiede Colin.

"E' una cosa... ti faccio un indovinello. Una cosa che non vi piace sicuramente, soprattutto al prete, ma al tempo stesso sarete felici di metterci le mani sulla metà"

Nessuno sa rispondere.

"Schiavi, un carico di schiavi, per la precisione 4, 2 maschi e 2 femmine" spiega poi Zodd.

Si tratta di schiavi di Angvard, spediti con un carretto verso Trost, con 5 soldati di Zodd di scorta. L'itinerario ha fatto una deviazione inspiegabile verso una zona diversa.

"Uno degli uomini di guardia aveva a che spartire con la mantide?" chiede Kailah.

"Sì, uno di loro. E sia che abbiano disertato sia che siano stati costretti, le tracce vanno in una direzione strana che potrebbe andare verso Ghaan. Un controllino lo devo fa"

"Quanto tempo fa è successo?" chiede Colin

"Meno di dieci giorni fa"

"Potrebbero essere già tutti a Ghaan" dice Colin.

"Le tracce finiscono in un posto un po' strano, un villaggio in rovina, che io non ci passerei proprio, il villaggio di Kark. Lì ci sta un cimitero... e ovviamente non è il massimo"

Zodd poi dice che questo graziato dalla Mantide era quello che infastidiva le ragazze al Castello di Seta.

Si prendono accordi.

"Zodd, un'ultima cosa, è il caso di affrontarla" dice Sven. "Dobbiamo risolvere una volta per tutte la questione che ogni tanto ci fermiamo qui per qualche giorno... metti che tornando uno si ferisce, torniamo, tocca stare fermi, allora poi ci chiedi un altro carretto... per favore giungiamo a un accordo"

"Se mi portate i giovinastri o informazioni certe, delle prove, io sicuramente vi farò pernottare a Skogen a spese vostre, quando ne avrete bisogno, poi certo... vediamo che succede..."

"Io ho un altro problema, passeranno molti giorni, e come avrai intuito ho bisogno di alcuni ingredienti da Martin per produrre qualcosa per tenere questa graziata nello stato di grazia migliore" dice Colin.

"Non mi risulta, mi risulta che non mangiano"

"Vedi che sappiamo qualcosa che non sai?" dice Colin.

"Serve per far reagire in positivo il suo organismo" spiega Engelhaft.

"Vorrei aggiungere al contratto di avere da parte di Martin alcuni ingredienti, lo paghiamo noi con la missione che facciamo per te"

"Va bene, ok, pensavo peggio".

"Kailah, tu lo sai che ho un debole per te, ma hai fatto due cazzate. Hai risposto male a una mia guardia e hai lanciato un incantesimo. Non ne puoi fare più, non ti posso proteggere in eterno. Hai risposto male a una guardia e hai fatto un incantesimo qui."

Kailah risponde che cercherà di evitarlo, e spera che in futuro non ci siano più occasioni. Dice che d'altronde la guardia era stata molto maleducata...

"Ma tu hai un atteggiamento che le attiri certe cose, certi atteggiamenti... con quella tua aria di superiorità... imbruttisciti, se devi" dice a Kailah, "per non attirare l'attenzione."

Il gruppo esce e si ricompatta con Annie.

Pomeriggio tranquillo

Il gruppo torna alla casupola, adesso più spaziosa dopo la partenza degli Elsenoriti.

Kailah si mette a studiare.

Colin va da Martin a prendere le sanguisughe per curare Logan.

Va al palazzo ma non lo fanno entrare, esce Martin. Colin chiede le sanguisughe. "Te ne do quattro, se riesci a riportarmele vive, almeno qualcuna..." dice Martin. "Altrimenti ti costeranno un po'"

Colin torna e le applica a Logan.

Colin chiede poi nuovamente a Kailah di andare alla casetta di Mirai.

"Perchè fare oggi quel che possiamo fare domani?" risponde Kailah.

Colin si intristisce un po' e chiede a Annie, che sarebbe disposta anche subito ad andare. Ma Kailah insiste per rimandare di un altro giorno.

Durante la notte Bohemond ha un incubo. Si sveglia, parla con Engelhaft che gli invoca Pace di Kayah per farlo dormire bene. Tutto funziona, ma c'è un momento in cui Padre Engelhaft ha una percezione aumentata nei riguardi delle persone intorno. Ha una sensazione spiacevole, come se la presenza di Annie svolgesse una influenza disfunzionale verso il potere divino. Come se la divinità fosse indispettita della presenza di Annie in quel luogo.

Sopralluogo alla casetta della Mantide

E' il mattino del 15 settembre

Kailah finalmente acconsente ad andare alla chiesa della Mantide. Vanno anche Engelhaft, Colin, Annie, Sven.

Fuori dal castello di seta ci sono Rhea e due giovanotti che stanno curando delle siepi. Uno dei due è molto effeminato, non giovanissimo, l'altro è un belloccio.

Appena il gruppo si avvicina, Rhea chiama Sven in privato.

"So che Zodd ti ha raccontato la storia della carovana, è venuto a dirmelo... però non ti ha raccontato tutto, è venuto a raccontarmi una cosa, però non mi devi sputtanare con Zodd, sennò passo i guai veri. Zodd mi ha detto di non dirti che questo tizio è tornato da quella missione. Basta, tutto qua. Lui è tornato e ha raccontato una storia. Non so cosa ha raccontato. Dillo anche a Bohemond... ma a nessun altro: se Zodd scopre che te l'ho detto sono nei guai."

Sven annuisce e il gruppo procede verso la casupola.

"Ehi, bisogna che qualcuno distrugga la guardia, altrimenti ci vede sicuramente" indica Kailah.

"Mi metto a raccogliere erbe che qui intorno, guarderà me" dice Colin.

"Io ci vado direttamente a fare quattro chiacchiere" aggiunge Sven.

"Io vi accompagno fino alla cappella di Kayah, al cimitero", dice Engelhaft. "Al tempio della Mantide non mi ci avvicino".

"Ci andiamo io e Annie" lo tranquillizza Kailah. "Peraltro una preghierina prima di andare al tempio della Mantide sicuramente non ci farà male"

"Eh, ma lo dici solo così, visto che conviene fare il giro largo... altrimenti non ci avresti nemmeno pensato", borbotta Engelhaft. Kailah annuisce. "In effetti sì, ma comunque meglio andare a fare una preghierina, per sicurezza".

Una volta arrivati davanti alla cappella nel cimitero, Engelhaft si interroga sul fatto se sia o meno opportuno far entrare Annie nel luogo sacro.

Kailah entra senza pensarci, Engelhaft blocca Annie prima che possa seguirla dentro.

"Annie, ti va di entrare? Pensi che sia bello? Al di là delle cose che dice Kailah..."

"Se lo ritieni opportuno io posso provare a pregare, ci provo" dice Annie, togliendosi il cappuccio.

Engelhaft la benedice sulla soglia, ha una sensazione un po' terribile che sia tutto inutile. Annie entra e si inginocchia in preghiera accanto a Kailah.
Kailah si alza quasi subito, dopo una preghiera lampo. Engelhaft si avvicina a Annie "Se vuoi pregare un altro po'..."
"Va bene" dice Annie. Poi le due ragazze escono.
Una volta fuori, presso il torrente, Annie tossisce abbastanza, sputa sangue nerastro.
"Tutto ok?" le chiede Kailah.
"Sì, ho come avuto un capogiro"
Scavalcano il torrente e si avvicinano alla casupola, con cautela.

Sven distrae la guardia

Colin intanto si mette a cercare erbe davanti alla guardia.
Sven va dalla guardia. "Altolà"
"Salve" dice Sven. "Lo so che stai facendo altro... ma siccome guardi sempre il castello di seta... ho una curiosità che mi attanaglia. Io sapevo... sono stato a fare il bagno, una ragazza... ma quei due..."
"I frocioni?"
"Ah, allora avevo ragione"
"Vanno con uomini, vanno con donne... come del resto le ragazze..."
"Mi sembra un po' incredibile, ne ho girato di posti ma una cosa del genere..." dice Sven
"Per certe cose c'è poco mercato, ma qui siccome vengono gli Elsenoriti..." dice la guardia, "per loro è una cosa normalissima. Hanno tutti quanti mogli, mariti..."
"Ma pensa te..." commenta Sven, e fa altre domande. Chiacchierano un po' e Sven chiede anche di Ardee, dell'esercito di Ghaan. Il soldato di guardia la conosce di vista ma non l'ha vista andare al Castello di Seta.
"Che peccato.... un sogno che svanisce" commenta Sven.

Le colonne incantate

Avvicinandosi alla casupola, Kailah avverte un fenomeno bellissimo, piacevole: la casa è un contenitore di Yoki, più Kailah avanza più va avanti un processo, e più si allontana più va indietro il processo. Kailah avanza fino a 10 metri dalla casa. Poi si avvicina Annie e non cambia nulla.
Kailah lancia **Percezione della Magia** ed è come se il potere fluisse fuori da lei e tornasse in lei immediatamente dopo. La sensazione è molto gradevole. Vede colonne viola bellissime, cresciute intorno a lei, quasi raggiungibili, le vede anche Annie.
Ci sono molti glifi indecifrabili che si disegnano sulla porta e ai lati e in altri posti.
Sembra qualcosa di Evocazione, ma strano. Kailah cerca di riconoscere una traccia nella magia, che avverte come vagamente familiare, ricorda Annie.
Kailah si avvicina a 5 metri, Annie a 10.
Si sente un rumore simile al ronzio acuto, segnale acustico.
C'è una colonna vicina di marmo violaceo, pregiato, con sopra raffigurazioni distinguibili: scene di guerra con 2 eserciti che combattono, alcuni soldati mostruosi, e scene di venerazione di un idolo mezzo umano e mezzo insetto.
Kailah torna indietro e si ricongiunge con Annie
Annie conferma quel che ha visto, uguale a Kailah. Annie non ha sentito nulla.
Si riuniscono con Engelhaft.
Tutti alla casupola.
Kailah racconta tutto. Engelhaft riconosce storie del Khal Valan.

Pomeriggio del 15 settembre

Il gruppo si raduna alla base.
"Serve acqua pulita per continuare a trattare le ferite di Logan", dice Engelhaft.
"Non si può bollire quella che abbiamo?" chiede Sven.
"Possiamo comprarla da Martin" dice Colin. "L'acqua sporca delle ferite è difficile riciclarla"
"Sven ti toccherà tornare al castello di seta e chiedere l'acqua dei bagni" dice Bohemond. "La broda primordiale..."
"Ah ma non stai dicendo sul serio? Io stavo già per andarci..." dice Sven.
"Abbiamo problemi di soldi? No? Allora compriamo l'acqua da Martin e basta", dice Colin.
"Oppure possiamo dire a Zodd che l'acqua ci serve se non Logan non si rimette in piedi..." dice Bohemond.
"Andiamo da Martin e chiediamo" dice Kailah.
"Andiamoci domattina al mercato" dice Colin. E si dedica ad applicare le sanguisughe restanti a Logan. Solo una sopravvive al trattamento.

Notte tranquilla per Bohemond

Nelle notti scorse Bohemond faceva un sogno strano, difficile da interpretare. Sognava di trovarsi in varie situazioni con prostitute, quelle del Castello di Seta, ma anche Kalina e altre, quelle del suo passato amerita, e poi in qualche modo queste tendono ad assumere le fattezze di altre donne, Yara, Crystal, che gli dicono "Bohemond, perchè mi hai contagiata?" e diventano dei Risvegliati.

Questa è la prima notte che non è visitato da questo incubo, forse perchè ha pregato a lungo.
Si sente ancora turbato, comunque, come se non riuscisse a venire a capo di qualcosa di importante.

Funerale a Skogen

Verso l'alba del 16 settembre c'è un po' di trambusto, rumori strani, schianti e trambusti.

La mattina c'è bisogno di trovare l'acqua. Esce Sven per andare al mercato, insieme a Colin. Kailah studia e Bohemond va al cimitero, dove ci sono due donne in lacrime.

E' in corso una cerimonia funebre, con due salme che vengono circondate dalla popolazione. Sembra che ci sia stato un attacco di un Kreepar volante che ha attaccato una casa, facendo due vittime, due ragazzini.

La gente è spaventata.

Colin cerca di capire che tipo di Kreepar sia stato a fare l'attacco e sembra che sia stato quello con il lungo pungiglione.

Zodd coi suoi uomini hanno dovuto estrarre le uova dai cadaveri dei ragazzini, le salme sono evidentemente malridotte.

Alcune guardie parlottano contro la Locanda del Puma perchè non hanno voluto vendere delle reti che sarebbero state utili in questi casi.

Colin e Sven arrivano da Martin.

"Siamo venuti a comprare l'acqua"

"Come la volete? Depurata o depurabile?" chiede Martin.

"Posso provare a depurarla io" dice Colin.

"Prendiamo qualche caraffa già depurata" dice Sven, "abbiamo dei soldi, usiamoli".

Tornano alla casupola. Engelhaft e Colin si prendono cura di Logan.

Sven racconta a Bohemond quel che gli ha detto Rhea riguardo il picchiatore che Zodd aveva detto che era scomparso col carretto, e invece è tornato.

"Te lo dico ma tenderei a considerarla una bischerata, non me la prenderei troppo a male" dice Sven.

Il resto della giornata trascorre senza eventi di rilievo.

Rapporto a Logan

Al mattino seguente, 17 settembre, Logan si sente meglio e si fa fare un riassunto degli ultimi giorni.

"Quindi Giada nel bene e nel male è prossima a completare la sua missione" dice Logan. "Quanto vale la pena recuperare questo carretto? Potremmo tirare dritto... e Zodd terrebbe Giada più a lungo..."

"Ma magari la tratta male" dice Kailah.

"E poi ci sono i 4 schiavi... difficile che siano ancora vivi" dice Logan, "ma chi lo sa in che mani potrebbero essere finiti... dove dovevano portarli?"

"A Trost..." dice Kailah, "ci dovevano fare esperimenti..."

"Ci dobbiamo provare, non possiamo perdere l'accesso a Skogen" dice Bohemond.

"Bohemond, c'è un altro problema, questo picchiatore potrebbe essere un problema con Giada..." dice Colin.

"Ma a quanto pare è sparito" dice Kailah, ignara di quanto confidato da Rhea a Sven.

"E poi non picchia le ragazze, ma una specifica" dice Bohemond.

"Bohemond, c'è un altro discorso, forse importante. Gli abbiamo detto che se in questa pattuglia ci sta questo Berthold, e Berthold è intoccabile, che facciamo se lo incontriamo? E Zodd ci ha detto che un conto è se picchia qualche prostituta, una cosa è se ha rubato un carico, qua a Skogen se rubi hai commesso l'infrazione più grave e quindi muori", dice Colin.

"I problemi di Giada non cominciano nè finiranno con Berthold. Per la mia impressione il posto dove è destinata potrebbe cambiarla, se non parte già con una specifica inclinazione, e potrebbe renderla anche molto inaffidabile, come pedina di Uryen" dice Bohemond. "Anzi, ripensandoci, immagino proprio che potrebbe essere la persona peggiore nel posto peggiore... potrebbe ingenuamente raggirata..."

"Ma Giada è una persona molto intelligente, fa finta di essere tutta così... ma mica si fa raggirare" dice Kailah.

"Ma quello non è solo un bordello, è un tempio vero e proprio" dice Bohemond.

"Mi sembra che Rhea sia molto meno preparata e pericolosa di Kalina" dice Sven, "secondo me esageri"

"Alle case della Gioia c'è il gioco in cui i soldati si fidanzano con le ragazze... e la cosa è più tollerabile... a Uryen. Qui si fa un gioco diverso" dice Bohemond.

"Ma sono dei giochi, sempre una casa di piacere..." obietta Kailah.

"Tu qui non vai e ti fidanzi o anche soltanto te la scopi, se accedi al gioco di queste donne, tu non sei più tu, loro non sono più loro...e non è una notte spensierata di passione, ma un rito..." dice Bohemond.

"Non capisco Bohemond" dice Kailah.

"Questa cosa cambia le persone. Non è un caso che Zodd punisce quelli che esagerano col castello di seta. Mirai ha istruito le ragazze..."

"Se sei veramente convinto di questa cosa, non ci possiamo lasciare Giada" dice Kailah. "Non credo che sia come dici... ma è una cosa molto grave se così fosse."

"Noi dobbiamo lasciare Giada lì" dice Sven. "Questi sono gli ordini. Cercheremo di recuperarla prima possibile, ma sappiamo che c'è un alleato..."

"Dobbiamo mettere in guardia Logan, anche se l'inserimento avrà successo, non c'è da essere fiduciosi dei suoi frutti" dice Bohemond.

"Allora bisogna avvisare Giada che sia preparata e sappia evitare di lasciarsi troppo coinvolgere" dice Kailah.

"Sono come sacerdotesse..."

"Ma non è che lo fanno con te perchè sei Paladino? E con la gente normale invece no?" dice Kailah.

"E comunque non abbiamo scelta" dice Sven.

"Avvisiamo Giada" dice Logan, "prima di andare. Mettiamola in guardia. E mettiamo in guardia riguardo questo tizio, che magari torna nel frattempo... magari Zodd sospetta che questo si sia messo d'accordo con il compratore in segreto.... se questo torna speriamo che non metta le mani addosso a Giada"

Si decide di partire l'indomani.

Logan si informa su come parlare con Zodd per avere le informazioni sul percorso.

Kailah inizia ad esercitarsi nella pratica di Telecinesi, per ora senza risultati visibili.

Incontro con Zodd e preparativi per la partenza

Bohemond e Sven vanno in locanda nel pomeriggio per parlare con Zodd.

"Logan si è ripreso, domani partiamo" dice Bohemond.

"Bene. Allora mi sa che dovrò farci una chiacchierata" dice. "Volevate parlare anche con l'amica vostra? Domattina facciamo tutto. Tornate con belle informazioni".

Inizia a piovicciare, clima brutto.

Colin deve preparare altro bibitone ricostituente per Annie, si mette al lavoro, con Ha in tutto adesso 9 giorni di tisana.

18 settembre: congedo da Zodd

Tutti alla locanda da zodd al mattino presto, entrando dal retro.

Manda Giada dal gruppo e si porta via Logan.

Gioco di sguardi tra Logan e Giada.

Zodd un po' ci gode a non far incontrare Logan con Giada. Giada fa una faccia che lascia intuire che ci possa essere qualcuno a origliare.

"Giada come stai?" chiede Kailah.

"Abbastanza bene, nonostante qualche notte di galera. Poi ho proposto una soluzione alternativa che potrebbe esservi d'aiuto... qui funziona in modo strano, particolare, ognuno si deve rendere utile con quello che ha... ho ritenuto di accettare l'offerta che comprende cibo fresco, acqua pulita... mi hanno accusata di avere istigato una persona a commettere un furto, ma io vi giuro che non c'entro niente..." dice Giada. "Credo che se mi comporterò bene quando tornerete mi lasceranno libera e potremo tornare da qualche altra parte"

"Stai attenta, nel posto dove andrai" dice Kailah. "Lasciati coinvolgere il meno possibile"

"Farò scivolare tutto sulla mia pelle, non mi lascerò coinvolgere" dice Giada

"Quello è un posto dove è facile farsi scivolare le cose, anche oltre quel che sia saggio, qualunque cosa succeda devi fare di tutto per rimanere te stessa, tu con il tuo nome, con le tue speranze, con le tue paure... non l'immagine riflessa di qualcosa che non c'è" dice Bohemond.

Giada annuisce. "Resterò me stessa. Buona fortuna per il vostro viaggio"

Saluti.

Dopo un po' arriva Logan e dice "Siamo pronti, meglio è".

Cronache collegate

- [Il Canto della Sirena - prima parte](#)
- [Il Canto della Sirena - terza parte](#)
- [Il Canto della Sirena - quarta parte](#)