

Prima avventura della **Campagna di Uryen**. Racconta dell'arrivo di **Kailah Morstan**, **Bohemond d'Arlac**, **Sven Herzog** e **Engelhaft Todenehmer** nella città di **Feidelm**, e del viaggio da loro intrapreso verso i territori del **Corno del Tramonto**.

L'avventura si pone come obiettivo quello di introdurre la campagna al gruppo dei Personaggi, presentando il contesto e i territori di gioco.

CRONACA

Periodo: dal 20/01/2012
al 11/07/2012

Periodo RPG: dal 10 febbraio 516
al 6 aprile 516

Num. sessioni: 20

La carovana bloccata a Feidelm

Ai primi di febbraio una carovana proveniente da **Ostfold** raggiunge la città di **Feidelm**, come tappa intermedia prima di proseguire verso le città del Nord, **Uryen** e **Lagos**.

Poco prima di entrare a Feidelm inizia però a circolare la voce che ci saranno difficoltà a proseguire il viaggio, per via di editti promulgati dal Margravio.

Per entrare a Feidelm la carovana è costretta a costeggiare imiserabili accampamenti di sfollati provenienti dalle terre recentemente funestate dalla guerra.

"Allontanate i mendicanti ad ogni costo, e non rallentate!" è l'ordine che viene impartito alla scorta del convoglio, che si fa largo tra bambini e straccioni alla ricerca di carità.

Finalmente la zona più miserabile viene superata e la carovana si scioglie davanti ad una locanda fuori dalle mura, "Al Giusto Riposo".

Il tavolino degli scontenti

Mentre alcuni viaggiatori, una volta appreso che la carovana si sarebbe arrestata a Feidelm, si rassegnano ad aspettare la primavera, altri si radunano ad un tavolo e iniziano a ragionare di come fare per poter proseguire il viaggio.

Tra loro c'è uno dei mercanti carovanieri, **Connor Varnash**, un sacerdote dell'Ordine di Kayah, Padre **Engelhaft Todenehmer** e due uomini d'armi, **Bohemond d'Arlac**, di **Amer**, e **Sven Herzog**, membro della scorta della carovana, originario di **Gulas**.

Insieme a loro c'è un ome piuttosto avanti con gli anni, che si presenta come Brian, e due altri viaggiatori dall'aria silenziosa.

Engelhaft è molto ansioso di ripartire per il Nord, e chiede a Connor cosa fare.

"Domattina andrò alla Stazione di Posta ad informarmi sugli editti che sono stati promulgati, e sulle possibilità di organizzare ugualmente il viaggio. Qualcosa ci inventeremo", risponde Connor.

"Il mio timore è che ci tocchi restare qui fino a primavera", borbotta Sven.

"Andrò anche io domani a informarmi alla stazione di posta", aggiunge Bohemond una volta che Connor si è allontanato, "non è il caso di restare appesi ad una sola prospettiva".

"Quelli hanno finito, ve lo dico io, con loro non si parte più", si intromette Brian. "Il mio vecchio aveva una bottega a **Dossler**", aggiunge, "era frequente chiedere rifornimenti a Feidelm, c'erano molte carovane. Mmm... a partire dall'anno scorso, coi casini che so' successi, le carovane hanno iniziato a andare a periodi, periodi in cui si viaggia, e in cui non si viaggia. Questo è appena diventato un periodo in cui non si viaggia".

"E voi, messe Brian...?" chiede Engelhaft.

"Io vado a Dossler, non so voi... ma sono arrivato. Voi dove dovete andare?"

"Io andavo verso Lagos, ma va bene anche Dossler" dice Engelhaft. Anche Bohemond annuisce.

"Io vado dove si trova lavoro..." dice Sven. "Forse Uryen. Dossler dove sta?"

Il sacerdote tira fuori **una cartina** e gli mostra la zona.

Brian spiega cosa intende fare. "Domattina vado alla stazione di posta e cerco di capire quello che succede e che editti sono entrati in vigore. E a quel punto mi organizzo. Un po' di conoscenze ce l'ho... qualcosa si rimedia. Se vi può interessare vi ci metto una buona parola".

Bohemond suggerisce l'utilità di gente armata, Brian annuisce.

"Per quanto mi riguarda", dice Sven, "è interessante come proposta, ma solo se non c'è da pagare. Non posso permettermi di pagare un viaggio".

Engelhaft allora riepiloga un po' la situazione, appoggiando l'idea dei nuovi compagni di recarsi alla stazione di posta a raccogliere informazioni.

"Prete, mi piace come sai riassumere l'ovvio con poche parole", commenta Brian. Poi va a dormire.

L'editto del Margravio

L'indomani di buon mattino Brian si reca alla stazione di posta. Anche Bohemond lo imita, con l'intenzione di essere discreto e non farsi troppo notare.

Purtroppo la topografia di Feidelm è oltremodo complicata, e Bohemond ha difficoltà ad orientarsi, tanto che riesce a trovare la stazione di posta quando già Brian è all'interno da un po'.

Bohemond ne riconosce subito la voce alterata, mentre sbraita contro un impiegato. Poco dopo Brian esce, Bohemond entra subito dopo.

C'è una ragazza che lavora lì, un po' intimorita.

"Ho delle domande"

"Io porto le lettere..." dice la ragazza.

"A chi posso chiedere, sulle strade?"

"Non c'è molto da dire sulle strade, forse posso risponderti io..."

"So che c'è un editto", dice Bohemond. "Non dice cosa è successo?"

"Da quel che ho capito c'è stata una rivolta nell'[Anterling](#) e verrà inviato l'esercito a sedarla. Fino ad allora non si sale".

"Un'ultima domanda e poi smetto di importunarti", annuisce allora Bohemond. "Ti ringrazio", risponde lei.

"Che strada devo fare per raggiungere la locanda ["Al Giusto Riposo"](#)?"

La ragazza accompagna Bohemond per un breve tratto e gli indica la direzione da seguire.

Intanto Brian è tornato in locanda, dove aspettano Engelhaft e Sven. Ha un'espressione tesa.

"Non ho buone notizie, prete", dice sedendosi. "Pare che sia scoppiata una rivolta proprio sotto casa mia", aggiunge, "ci crederei pure se non sapessi che è impossibile. Quello che penso è che ci siano altri motivi, evidentemente il Margravio è di cattivo umore questi giorni, e penso anche di sapere perchè. Da quel che ho capito, pare che ci sia molto movimento dalle parti di Leduras, perchè ci sia il Duca, che era conte di Leduras. Duca recentemente tornato da Greyhaven. E quindi il Margravio... (e abbassa la voce) ci tiene a fare bella figura, non vuole che succeda niente..."

Proprio allora torna Bohemond.

"Ah, ecco il buon Bohemond, che non s'è fidato..." commenta Brian vedendolo. "E' venuto anche lui alla stazione di posta e ora vi darà la stessa risposta..."

"Io avrei un'idea", dice Sven. "Visto che sei un prete, devi andare a Nord, giusto? Avrai qualche ragione da andare lì. A te probabilmente il lasciapassare te lo danno, a quel punto potrai chiedere anche una scorta, noi ti accompagnamo, tu ci paghi..."

"Secondo te perchè non ci avevo già pensato?"

"Forse perchè sei stupido?" chiede Sven

"Escluderei questa eventualità..."

Una possibilità per partire

Nel corso della giornata torna Connor, ammantato e infreddolito.

Spiega che la rivolta c'è stata, che è stata attaccata una colonna di rifornimenti diretta a Uryen. Poi il Margravio ha inviato un contingente a rinforzo verso Nord.

Mentre Connor parla, Brian scuote vistosamente il capo, scettico.

"Ciò detto, ho parlato coi miei collaboratori ed abbiamo deciso di dividerci. Loro aspetteranno, mentre io voglio provare a continuare, sfruttando la scia degli uomini inviati dal Margravio. Ho intenzione di cercare altri soci armatori con cui consorziarmi, per continuare. Probabilmente ho anche un contatto che dispone di un lasciapassare.

Engelhaft, Bohemond, Sven, Brian e i due altri viaggiatori presenti si dichiarano disponibili a proseguire il viaggio, se possibile.

L'incontro con Melkor

Qualche giorno dopo Connor riesce a fissare un incontro con un armatore in possesso del lasciapassare, tal [Melkor Landorf](#), che ospita le persone interessate al viaggio ad una cena nella locanda [Il Tulipano](#), all'interno delle mura cittadine.

Melkor è un mercante di resine, dall'aria molto professionale e decisa. Ha organizzato una carovana piuttosto grossa, con una buona scorta, diretta verso Nord. Insieme a lui c'è una socia in affari, la giovane [Kailah Morstan](#), che si occuperà dei rapporti con la scorta.

"Il viaggio non sarà una passeggiata, inutile girarci intorno. Andremo in terre pericolose e selvagge e sarà richiesta la massima attenzione. Tuttavia le prospettive sono molto buone, il gioco a mio parere vale la candela".

Spiega quali saranno le tappe, le modalità con cui si muoverà la carovana, obiettivi e regole. Sia Sven che Bohemond acconsentono a far parte della scorta armata, mentre Engelhaft si propone come passeggero pagante.

Infine Melkor sospira. "Non resta che un'ultima spiacevole necessità", dice, e beve un sorso. Passa qualche istante di silenzio, poi si sentono passi pesanti in avvicinamento e nella locanda entrano 7 armati uomini guidati da un capitano, che punta decisamente Brian.

"Ho saputo che parlavi male del nostro Margravio, ti puoi alzare".

Cala il gelo.

Brian non si alza. Loro però sono molto minacciosi, soprattutto il loro capitano.

Ad alzarsi è Engelhaft, che interviene a difesa di Brian. "Messere... in realtà anch'io ho sentito questi discorsi ma posso assicurare che erano fatti in assoluta bontà di fede, non c'era nessuna opposizione nei confronti dell'eccellentissimo Margravio, ma solo preoccupazione per la casa paterna e incredulità che possa essere proprio lì una ribellione..."

Il capitano del drappello aspetta che il prete finisca di parlare, poi ripete, con calma: "ho notato che ancora non ti sei alzato".

Lentamente, Brian si alza.

E' Melkor a riprendere la parola: "Messer Brian purtroppo non può venire con noi perchè deve chiarire la sua posizione con le autorità di Feidelm. Mi rincresce ma non avevo scelta".

"L'autorità è l'autorità", commenta a malincuore Engelhaft, per poi domandare al capitano del drappello le modalità per

presentare una formale testimonianza a favore del malcapitato.

"Potrete rilasciare una dichiarazione quando tornerete dal viaggio", risponde l'uomo, poco convinto. Quindi porta via Brian, insieme ai suoi uomini.

Non resta che la seconda parte dell'incontro, con le guardie della carovana. Engelhaft si congeda e viene scortato in locanda, mentre Sven e Bohemond rimangono.

Melkor spiega che sarà Kailah a tenere i rapporti con la scorta. Nel giro di qualche momento torna il drappello di uomini col suo capitano, che si presenta come Talbot. Di Brian non c'è traccia.

Al termine delle presentazioni, emerge che la carovana avrà in tutto dieci uomini di scorta, di cui 6 a cavallo e 4 a piedi.

La testimonianza di Engelhaft

Quando tornano in locanda, Sven e Bohemond trovano Engelhaft intento a redigere una dichiarazione ufficiale a difesa di Brian. La tesi sostenuta dal sacerdote è che Brian abbia parlato per ignoranza, spinto dall'incredulità che possa scoppiare una rivolta dalle sue parti.

"Che ne farai?"

"La consegnerò domattina ai confratelli della Chiesa di Pyros", spiega Engelhaft, all'alba, prima di partire.

"Secondo me passa più guai con questa lettera che senza" dice Sven. "Magari le guardie gli hanno dato due sganassoni ed è finita lì... può darsi che peggiori le cose questa lettera..."

Ma Engelhaft è convinto, tant'è che l'indomani, alle prime luci, si presenta insieme a Bohemond alla chiesa, per consegnare il documento.

Lungo la strada Engelhaft e Bohemond conversano un po' dei propri obiettivi.

La partenza

E' la mattina del 16 febbraio, quando tutti i partecipanti si ritrovano presso la carovana in partenza.

Intanto per la città si odono gli araldi che proclamano, come nei giorni passati, che la capitale del Ducato di Feith è stata trasferita a Leduras: una grande notizia che circola di bocca in bocca.

La carovana sembra bene organizzata, piuttosto ricca di mercanzie e con una scorta imponente.

L'unico a conoscere bene la zona è Melkor, alla guida del convoglio.

Usciti da città verso Nord, la strada avanza in una brughiera selvatica e sconnessa, piena di avvallamenti.

I primi due giorni di viaggio trascorrono senza avvenimenti di rilievo. A volte si incontra qualche mendicante, qualche sbandato.

La prima tappa è lungo la strada verso la cittadina di **Yor**, dove è possibile pernottare in una locanda a gestione familiare, poi il percorso sale verso il **Priorato di Dossler**. La seconda notte trascorre all'addiaccio, in un accampamento con fuochi accesi tra i carri.

L'avanzata è faticosa, la carovana procede lentamente nella brughiera sferzata dai venti, polverosa e grigia.

Verso Dossler

E' il terzo giorno di viaggio, 18 febbraio, quando finalmente, verso il tramonto, si scorgono colline in lontananza.

Melkor indica un edificio che si intravede sulle colline e spiega che si tratta del Monastero dei **Priorato di Dossler**.

"Dovremo far tappa a questo monastero?" chiede Sven.

"Il monastero sta sopra il villaggio, in una collina più alta. Noi andremo al villaggio, al Monastero non ci arriviamo. Al villaggio ci fermeremo tutta la giornata di domani, per fare qualche scambio commerciale, dopodomani ripartiremo verso Uryen".

La carovana prosegue ancora qualche ora verso Nord.

Verso sera la carovana viene intercettata da una mezza dozzina di soldati che portano le insegne di **Feidelm**.

"Sono il Tenente Willield, chiedo il permesso di avvicinare la carovana".

Melkor acconsente.

Le guardie arrivano chiedono chi comanda e vogliono vedere il lasciapassare. Poi si avvicinano al carro per osservare il carico.

"Tutta questa roba andrebbe a Dossler? Mi sembra strano!"

Melkor annuisce, anche se il Tenente sembra un po' incredulo, ordina a due uomini di perquisire i carri, anche se Melkor cerca di evitarlo mostrando qualcosa scritto sul lasciapassare. Sembra comunque tutto a posto.

Le guardie se ne vanno e intanto scende la sera.

Melkor guida i carri ad una fattoria che conosce, dove gli ospiti della carovana trovano alloggio per la notte.

L'arrivo a Dossler

Il 19 febbraio, a metà mattinata, la carovana raggiunge le pendici della collina su cui sorge il villaggio di **Dossler**. Il cielo è limpido e luminoso. Su un'altura vicina svetta il Monastero, che ha l'aspetto di una vera e propria fortezza.

Mentre la carovana avanza, una mezza dozzina di soldati con le insegne del **Priorato di Dossler** si avvicinano, chiedendo di vedere il lasciapassare. Dopodichè affiancano il convoglio, scortandolo fino al villaggio.

Lungo la strada, Melkor domanda ad uno dei soldati se ci siano problemi a Nord.

"Ci sono sempre problemi a Nord", risponde la guardia, che poi racconta che recentemente un'altra carovana è stata aggredita lungo la strada a Nord.

"Che ne è stato delle persone nella carovana?" interviene Kailah, un po' preoccupata. "Tutti spariti", risponde il soldato, "non si è ritrovato più nessuno". "E che gente c'era?"
"Tipo voi, ma non c'era una ragazza carina", risponde il soldato sorridendo a Kailah.
"Non c'era neanche un prete, oltre che una ragazza carina", interviene divertito Engelhaft.
"No, a pensarci bene non c'era neanche un prete".

Il Campo di Sventura

Tra Dossler e il Monastero si stende un immenso cimitero. Il più loquace dei soldati della scorta spiega che si tratta di un'istituzione caritatevole voluta dalla Sorella Custode per ospitare non soltanto i morti del villaggio ma anche di tutto il contado.

Fuori dalle mura si stende un piccolo "Campo di Sventura", che accoglie i profughi della guerra. Nonostante la miseria, lo spettacolo è tuttavia più dignitoso rispetto a quello offerto dal Campo di Sventura di Feidelm. Le dimensioni sono più contenute e le condizioni dei miserabili che ospita sono tutto sommato umane.

La carovana si ferma al centro della tendopoli, dove sono stati allestiti dei tavoli e viene servito un modesto pasto.

Melkor ha preso personalmente accordi con il Priorato.

Engelhaft si guarda intorno, un po' a disagio all'idea di mangiare comunque meglio dei poveri della tendopoli, e si accorda per donare qualcosa di quel che gli spetterebbe a chi ne ha più bisogno.

"Non so cosa pensare..." mormora poi tra sé e sé.

"Io non penso a niente", commenta Kailah.

Il villaggio di Dossler

Dopo mangiato la carovana entra nel villaggio di Dossler vero e proprio. Si tratta di un piccolo agglomerato di case attorno ad una piazza principale, sulla quale si apre una stazione di posta ed una locanda. Alcune bancarelle di povera e varia mercanzia espongono quel poco che hanno da offrire ai lati della piazza.

Accordi commerciali

Melkor e Connor hanno alcuni impegni di lavoro. "Prendetevi questa giornata per riposare, e prepariamoci per il resto del viaggio che ci attende, che sarà più duro e rischioso".

Kailah però domanda di poter partecipare agli incontri commerciali dei due mercanti, per poter fare un po' di esperienza, e viene quindi ammessa ad una riunione col capo della stazione di posta. Le contrattazioni riguardano parte della mercanzia di Connor, mentre la gran parte delle armi e del carico di Melkor sono diretti a Nord, verso Uryen.

Melkor si informa ripetutamente sugli spostamenti dei soldati di Feidelm, dando l'impressione di non desiderare affatto incontrarli. Kailah partecipa in silenzio all'incontro, cercando di farsi un'idea delle contrattazioni. Al termine della compravendita viene suddiviso un piccolo gruzzoletto tra Connor e Kailah.

Alla cappella

Engelhaft chiede a un venditore se ci siano chiese in paese, e gli indicano una cappelletta dedicata a tutti gli Dei. Bohemond va insieme a lui. Si tratta di una cappelletta adiacente al grande cimitero, alle pendici della collina su cui sorge il grande Monastero. I due restano raccolti in preghiera per diverso tempo nella cappella deserta.

La locanda "Al Cacciatore"

Nel mentre Sven e gran parte delle guardie e dei viaggiatori si recano all'unica locanda del villaggio, [Al Cacciatore](#).

Subito dietro la porta della locanda c'è lo scheletro di un grosso animale che potrebbe sembrare addirittura un drago, o comunque qualcosa di mostruoso e pericolosissimo. Alcuni sussultano, nel vederlo, suscitando sorrisi divertiti tra gli avventori, che sembrano non aspettare altro.

"Di che animale è quella roba?" chiede Sven, davanti a un boccale di birra.

"Bella bestia, eh?" chiede l'oste. "E' un **croc**".

"E che tipo di animale è?" domanda.

L'oste non vede l'ora di spiegarlo. Sulle scogliere del corno del tramonto ci sono insenature in cui entra il mare, e rimane uno strato di bagnasciuga, e lì vivono questi croc, che sono enormi lucertoloni di acqua salata, molto aggressivi".

"Cosa prendete per cena?" domanda poi l'oste, elencando un menù che comprende molta cacciagione, volpi arrosto e persino carne di lupo. Sven suggerisce uno stufato di carne di cavallo coi cardi.

Passa diverso tempo, quando anche Bohemond e Engelhaft raggiungono la locanda. Anche loro sono colpiti dal grosso scheletro di Croc e l'oste è ben felice di raccontargli di nuovo tutta la storia.

Poco dopo entra Kailah in locanda, vede il cocodrillo e sobbalza vistosamente, trattenendo un grido di spavento. Grandi risate l'accompagnano mentre si avvicina al tavolo con gli altri. In molti si offrono di spiegarle a chi appartenga lo scheletro, prima che lo faccia l'oste.

Dopo cena viene presentato un pessimo spettacolo musicale, alcuni giocano a soldi.

Improvvisamente una giovane donna si avvicina al tavolo, rivolgendosi umilmente a Bohemond.

"Posso portarvi qualcosa, messere? Del vino, magari?"

Bohemond scruta la donna interdetto, mentre Kailah, immaginando si tratti di una cameriera della locanda, domanda un bicchiere d'acqua.

La donna annuisce, un po' a disagio, ed inizia a comportarsi realmente da cameriera. Torna poco dopo con un vassoio e

dell'acqua, dopo una breve discussione con l'oste.
"Mia signora, lavorate in locanda?" domanda Engelhaft.
"No, ma se posso in qualche modo aiutarvi..."
"Come vi chiamate?"

"Sono Adele", risponde lei, e racconta la sua triste storia al sacerdote. Vive nella tendopoli coi suoi due bambini piccoli, dopo aver perduto il marito. E' molto povera e bisognosa.

Appena la donna è distratta, Kailah domanda sottovoce a Padre Engelhaft se sembri offensivo offrire qualche soldo alla donna. "Non se glie li offrirete in modo discreto", risponde il sacerdote. E così, al momento dei saluti, Padre Engelhaft benedice la donna, augurandole buona fortuna, e sia Kailah che Bohemond le offdono un po' di denaro, che lei accetta profondendosi in mille ringraziamenti.

Tutti vanno a dormire, e nella notte si sentono i tuoni, mentre un violento temporale si abbatte sulla locanda.

La partenza da Dosser

L'indomani, 20 febbraio, piove sin dal mattino.

Kailah guarda malinconicamente fuori dalla finestra della locanda, senza nessuna voglia di partire sotto l'acqua. Melkor la vede triste e le si avvicina.

"Non preoccuparti, tra un po' il tempo migliorerà".

"Come fate a saperlo con tutta questa certezza?"

"Potrei lasciarti credere che lo capisco dal cielo, da come volano gli uccelli o dall'odore del vento... ma in realtà me lo dicono i miei reumatismi. Ma tu sei giovane, non le puoi capire queste cose..."

Proprio poco prima della partenza però si scopre che uno dei passeggeri della carovana non si trova più da nessuna parte. Si tratta di **Fulbert**, persona riservata con cui nessuno aveva legato durante il viaggio. E' scomparso dopo cena.

Mentre alcuni si preoccupano e suggeriscono di cercarlo, Melkor spinge a partire comunque il prima possibile. "In fondo ognuno è libero di andarsene quando vuole... Non abbiamo tempo da perdere e tanta strada da percorrere prima di sera".

Dopo un po' di tentennamenti la carovana parte comunque, senza Fulbert, e poco a poco in effetti la pioggia diminuisce. Tutti restano però curiosi riguardo la misteriosa scomparsa di Fulbert, tanto che lungo la strada cercano le tracce di un cavaliere solitario, sia pure senza esito. Kailah in segreto fa uso persino di un incantesimo che conosce, POLVERE, per individuare le eventuali tracce, ma non c'è alcun segno di passaggio.

L'incontro nella nebbia

Ad un tratto dalla nebbia emerge la sagoma di un carro scoperto, in lento avvicinamento per la brughiera. E' guidato da un contadino solitario. La carovana gli si avvicina con ogni cautela.

"Stiamo scortando un convoglio autorizzato dal Margravio, finchè non saremo passati vi chiedo di restare dove siete"

"Mica so' grullo, se vado avanti non ci passiamo".

La carovana si avvicina e Melkor si avvicina al contadino per chiedergli: "ma contadino, per curiosità, tu ce l'hai il lasciapassare?"

Il contadino scuote la testa.

"Sei coraggioso"

"No, non è che sono coraggioso, devo mangiare. Il margravio con la pancia piena li fa gli editti"

Melkor lo fa un po' temere di denunciarlo presso il Margravio, poi lo fa andare.

La banda di Acab

La carovana non si ferma nemmeno per mangiare, visto il ritardo accumulato nella mattinata. Melkor è molto preoccupato e spinge per andare più veloce possibile.

D'un tratto, nel pomeriggio, Kailah e alcune guardie iniziano a guardare incuriositi delle strane ombre ai lati della carovana, un po' avanti.

"In campana che c'è movimento" dice Talbot. La carovana si ricompatta. "Non ci fermiamo per nessun motivo", aggiunge Talbot.

Poco a poco iniziano ad uscire delle persone a cavallo dalla nebbia. Escono una ventina di persone.

Lenti, a raggiera.

Sono uomini armati e senza stendardi.

Melkor ordina di fermarsi.

Sicuramente i nuovi arrivati hanno armi e armature diversi tra loro, apparentemente degli "irregolari".

Sono gente piuttosto grande d'età, in particolare quello che sembra il più pittoresco è un tizio pelato che sembra porsi davanti agli altri. Ha un tatuaggio nero sulla testa.

"Ben venuti", dice. "So cosa state pensando, briganti, rapina, saccheggio, non abbiamo cattive intenzioni, siamo i buoni. Quelli che combattono dalla parte giusta. Tutto ciò che vogliamo è un piccolo aiuto, un sustentamento, un tributo obbligatorio alla causa"

"La roba che portiamo non è per voi, potrete comprarla se volete quando l'avremo consegnata".

"Lo faremmo, ma non ci possiamo permettere i vostri prezzi da strozzino. Quindi darò un'occhiata e cercherò di dare un'occhiata qua".

Talbot dice a bassa voce "ci è andata male, non è brava gente questa. Quello che parla è un noto disertore, che attualmente combatte una battaglia poco chiara. Se siamo fortunati ci toglierà soltanto parte del carico."

Il tizio, il cui nome da battaglia è **Acab**, si avvicina con altri 6 uomini alla carovana. Benchè gli manchi parte della gamba sinistra, si muove con una certa agilità.

Il momento è carico di tensione, molti tengono la mano sull'arma, pronti a sfoderare al primo gesto ostile.

Engelhaft si avvicina furtivamente a Bohemond, "per carità non confidate nelle armi ma nelle preghiere".

"Ho pregato più spesso con la spada che con la lingua", è la risposta di Bohemond.

I briganti si dedicano ad una vera e propria perquisizione del carico. Acab sale sul carro di Melkor e vede Padre Engelhaft.

"Un uomo di chiesa, dove meno te lo aspetti"

"Dove più serve", risponde lui.

"E non lo so se serve, vediamo se serve. Scenda padre, che abbiamo del lavoro da fare qua".

Acab apre un paio di casse, sono armi e armature.

"Cibo armi vettovaglie coperte... oggetti di uso comune. Questo è ciò che trasportate. A noi piace il cibo e le armi".

Melkor dice "se ne può parlare insomma, il coltello dalla parte del manico ce l'avete voi"

Incredibilmente avviene una trattativa, Melkor e Acab iniziano a mercanteggiare sul prezzo di questa merce.

Sven, silenzioso, osserva i due ed inizia a sospettare che Melkor possa essere in qualche modo in combutta con Acab e il suo manipolo di ribelli per vendergli armi in segreto, ma resta chiuso nel silenzio. Padre Engelhaft prega che tutto si svolga senza spargimento di sangue.

Alla fine lo scambio avviene pacificamente, i briganti prendono un carro intero con quasi tutte le armi e parecchio cibo, poi salutano e se ne vanno.

Kailah, ancora tremante di paura, va a complimentarsi con Melkor per essere riuscito a trattare persino coi briganti.

Sven invece si informa un po' con Talbot dei passati rapporti tra Acab e Melkor, ma non ottiene informazioni.

Infine il gruppo riparte verso nord, fino a sera, all'ora di fare il campo. Solo in tarda sera si raggiunge il grosso capanno che Melkor aveva previsto di usare come riparo per la notte e tutti si sistemano.

Padre Engelhaft officia una breve messa di ringraziamento e la notte passa tranquilla.

Le guardie di Uryen

E' quasi l'alba del 21 febbraio, Sven e Bohemond sono impegnati nell'ultimo turno di guardia prima del mattino. Parlano tra loro e fanno teorie riguardo le possibili relazioni tra Melkor e i ribelli di Acab, quando si rendono conto che una trentina di persone stanno circondando il capanno e si avvicinano uscendo dalla nebbia. Fanno appena in tempo a dare l'allarme che si ode risuonare un corno.

Con i vessilli di **Uryen** spiegati un manipolo di uomini regolari avanzano, capeggiati da un Capitano dall'aria arcigna, **Marvin Barun**.

"Chi comanda qui?"

"Messer Melkor Landofr è..."

"Ah!" ride il Capitano Barun. "E dove si nasconde? In quel capanno? E vammelo a prendere!"

In breve Melkor viene buttato giù dal suo sacco a pelo e costretto a presentarsi al Capitano. Il mercante offre le sue malleverie e le autorizzazioni a compiere il viaggio, ma le scartoffie vengono buttate da una parte senza che sia dato loro alcun peso.

"E' tutto in regola..." dice Melkor, ma il Capitano scuote il capo. "So tutto", trattandolo malissimo. "Non potevi restare a fare i fatti tuoi, dovevi per forza venire qui a fare i tuoi trafficacci.... Hai venduto la nostra roba a gente che non la poteva comprare, a cui era vietato venderla. Sei un ladro e un bastardo...e come tale ti tratterò, a te e a quelli che ti sei portato dietro".

Le guardie prendono in carico i carri, fanno un inventario delle mercanzie e dei passeggeri e senza tanti complimenti scortano tutti ad Uryen.

Il viaggio verso Uryen

La lunga marcia verso Uryen dura tre giorni. La carovana è scortata e tutti i suoi passeggeri, guardie e armatori sono trattati alla stregua di prigionieri, con la massima severità.

Il tragitto è spiacevole e faticoso, le tracce della guerra si fanno sempre più vistose, case bruciate, truppe di passaggio, fumi in lontananza. Il freddo non dà tregua.

A Uryen c'è la neve, la città offre uno spettacolo desolante, con le tracce della distruzione ancora molto visibili. Molti edifici sono ancora diroccati, ovunque macerie bruciate coperte dalla neve, in parte ancora abitate, in parte faticosamente ricostruite.

Al centro del borgo è rimasto un grande maschio fortificato, ed è lì che la carovana di Melkor viene fatta entrare.

L'atmosfera è desolata ma ovunque sventolano i vessilli di Uryen, la città è invasa da forze militari, il presidio del Nord è massiccio.

Agli ordini del Capitano Barun

Nelle prigioni della Rocca di Tramontana

Il 24 febbraio 516 la carovana viene accolta alla **Rocca di Tramontana** di **Uryen**.

Tutti vengono tradotti in un sotterraneo della Rocca e chiusi in piccole celle separate le une dalle altre. C'è buio, freddo e una tremenda umidità, le prigioni sono affollate di prigionieri.

Accanto alla cella di Padre Engelhaft c'è un prigioniero denutrito e con la barba incolta, che scruta il sacerdote con aria intimidita e febbrile. Sven e Bohemond a loro volta colgono strascichi di conversazioni tra prigionieri, chi è in attesa di giudizio, chi provoca senza esito qualcun altro. Passano le ore.

L'interrogatorio di Sven

Dopo un paio d'ore tre guardie prelevano Sven e lo portano via.

Viene condotto in una stanza, dove lo fanno sedere su una sedia. Dopo un po' si apre una porta e arriva il Capitano Barun.

"Hai l'aspetto di un soldato, sei un soldato?"

"Mi chiamo Sven Herz..."

"Ma sei un soldato?"

"Sì, ho fatto il soldato a Gulas per 12 anni".

"Come mai ti trovavi nella carovana?"

"Ho finito il primo fermo, ho deciso di venire qui dove si sa che cercavano lavoro per soldati", spiega Sven e descrive il viaggio e gli incarichi che ha svolto fino a Feidelm e oltre.

"Facevi parte della scorta, ho capito. Che ne sapevi del carico?"

"Ho capito strada facendo quel che conteneva, grossomodo". E racconta della pattuglia presso Dossler e poi dell'incontro coi banditi con cui Melkor ha intavolato una trattativa.

Sven poi spiega che i banditi si configuravano più come dei ribelli.

"Hai cominciato un po' col piede sbagliato qui a Nord. Se quel che dici è vero, hai semplicemente avuto sfortuna, ma in questo posto la sfortuna si paga caro. Hai fatto il soldato per 12 anni e sei venuto qua in cerca di lavoro. Qui lavoro da soldato ci sta. Però... mi devo fidare di te, devi dimostrarmi di valere la fiducia che chiedi. Va bene..."

Dopodiché il Capitano Barun chiama le guardie, che riaccompagnano Sven nelle segrete, in cella.

L'interrogatorio di Bohemond

E' il turno di Bohemond.

"E insomma, si vendono armi..." dice il Capitano Barun. "Intrallazzi, schifezze... stavi nella carovana..."

"Come guardia. Ero una guardia della carovana e parte del mio compenso era il passaggio che avrei ricevuto per venire qui. Sono un uomo d'armi e ho sentito che ci sono opportunità per un uomo d'armi"

"La stessa storia dell'amico tuo, vi siete messi d'accordo?"

"Sono partito da solo da SUrok, non so di quale amico tu stia parlando".

"Dove hai imparato a combattere?"

"Ad Amer, nella signoria di mio padre"

"Che battaglie hai combattuto ad Amer?"

"Ad Amer poche... semmai a Surok. Ho combattuto, ma non sono mai stato in guerra".

In breve anche Bohemond viene rispedito in cella.

Intanto alle celle

Il prigioniero accanto a Engelhaft intanto inizia a borbottare, forse sta pregando. Engelhaft ascolta e lo accompagna pregando insieme a lui, guidando la sua preghiera ad alta voce.

"Allora non mi sono sbagliato, siete veramente un sacerdote, questo è un messaggio di Kayah che mi dice di non perdere la speranza... quando l'avevo ormai perduta"

"Mai perdere la speranza, figliolo"

"Voi mi dovete benedire perchè io sono maledetto... ho visto cose incredibili che hanno dannato sempre la mia anima e la mia ragione. Ho visioni... incubi... ho visto la Morte... pile di cadaveri, ma non erano cadaveri!!! Non pensavo che sarebbe stato così, sono fuggito lasciando indietro i miei compagni... ma ovunque c'erano pile di morti che si muovevano..."

"Però Kayah vi ha tenuto vivo..."

"Vivo ma maledetto. Di cento e più persone... solo io mi sono salvato.... ho lasciato indietro i miei compagni, molti li ho visti morire, altri li ho visti tornare dalla morte... ma erano diversi... ho oltrepassato il fiume, anche se c'era il nemico... ma anche il nemico, anche la morte sarebbe stata la salvezza. Kayah non ha voluto che morissi... sono qui in attesa di giudizio... da mesi...."

"Qual è il vostro nome?"

"Oder".

"E' importante che voi ora siate tranquillo, Oder. La pace degli Dei scenderà su di voi"

"Pregate per me, per la mia anima, perchè temo di andare nell'Inferno Ghiacciato"

"Non temete gli Dei, che vedono nei cuori..." dice Engelhaft mentre lo benedice. Lui piange sommessamente.

L'interrogatorio di Kailah

Kailah viene trattata relativamente bene, il Capitano Barun esordisce dicendo "Voi non sapete niente, vero? Curiosamente quel bastardo di Melkor si è preoccupato soltanto di dire che siete innocente, non sapete niente e così via. Perché da queste parti?"

"Mi avevano suggerito di venire qui per far..."

"Vorrei proprio vedere il GENIO che ti ha consigliato di venire proprio qua...." scoppia a ridere.

Kaylah prova a spiegare i suoi progetti commerciali, ma lui la interrompe.

"Sai parlare bene. Chi ti ha imparato?"

"La mia famiglia, presso Ammerung, mio nonn..."

"E sai anche leggere e scrivere?"

"Sì"

"Molto bene. Adesso tu resterai qui e ti ripagherai il disturbo che ci hai arrecato scrivendo e leggendo per noi. E poi ti rispediremo a calci a casa tua. Va bene?"

"Temo non ci siano alternative... giusto?"

"Giusto."

"E la carovana?"

Lui scoppia a ridere, e con una certa gentilezza la fa ritornare alla cella.

L'interrogatorio di Engelhaft

Il sacerdote viene accolto con una risata. "Sto ascoltando. Voi siete bravo a parlare... quindi parlate"

"Il Margravio aveva emanato un editto... io avevo bisogno di arrivare da queste parti..."

"Come mai?"

"Qui, Lagos... la carovana faceva un lungo giro."

"E quali importanti affari avevate da compiere a Uryen o Lagos?"

"SONo luoghi che vivono in questo momento un tempo di grande sofferenza... e quindi c'è bisogno di preti"

"Sai menare? Cioè se io adesso mi alzo, tu sai difenderti?"

Si alza. "Forza, fammi vedere. Per essere un prete sei ben piantato, forse sai menare".

"Sì, ma cerco di evitarlo".

"Sai mettere le ossa a posto? Sai curare?"

"Abbastanza..."

"Resterai per curare, allora".

Il gruppo riunito, le due proposte del Capitano Barun

Dopo qualche ora di attesa, il Capitano Barun riceve insieme Sven, Bohemond, Padre Engelhaft, Kailah, Connor, Hans e Glock, i due viaggiatori taciturni. Mancano all'appello Melkor e Talbot.

Kailah si avvicina a Engelhaft. "E' andata abbastanza bene, direi". Lui annuisce. Ma subito il Capitano Barun prende la parola.

"Quel bastardo di Melkor e Talbot conoscono troppo bene la zona, quindi non possiamo permetterci che abbandonino le segrete della fortezza. Voi siete accomunati invece dal fatto di non avere idea di dove vi trovate. E questo vi rende automaticamente prigionieri, perchè nessuno di voi saprebbe tornare a Feidelm con le gambe sue. Di fronte a voi ci sono due strade. La prima prevede un lento ritorno a Feidelm, e passa per un po' di lavori forzati all'interno di questa fortezza. Fare da mangiare e pulire, cose così. Perchè siete tutti in debito con me, delle armi che dovevo ricevere e non ho ricevuto. Non è precisamente colpa vostra, non del tutto, ma ..."

"Un caso di responsabilità oggettiva", sussurra Kailah.

"Questa è la legge, e io mi rivarrò su di voi. La seconda strada è fare i lavori forzati fuori dalla fortezza di Uryen. E magari lì riuscirete anche a dimostrare di valere qualcosa. E a quel punto... visto che alcuni di voi non vedevano l'ora di vedere la guerra e menare le mani... mettere le mani su chissà che tesori incredibili di questo posto.... qui c'è pieno di tesori, sai perchè, prete? perchè un sacco di gente è scappata prendendo quel poco che riusciva a trasportare... insomma pieno di sacchi e scrigni e tesori... e questa è la scelta. Poi ovviamente... quando io deciderò che ne avrò avuto abbastanza, e sarò ripagato, in 2-3 settimane di attività non retribuita, deciderò che magari è ora che leviatate le tende. Deciderò tutto io".

"Come saremo equipaggiati, per le missioni fuori Uryen?" chiede Sven. "Compatibilmente con quel che serve a persone migliori di voi, riavrete parte dell'equipaggiamento... qui c'è un discorso comunitario su armi, armature e così via... quello che c'è c'è..."

"Per quanto mi riguarda ho già deciso, ma un'ultima curiosità. Alla fine di queste 2-3 settimane, avremo la soddisfazione di veder impiccato Melkor?" domanda Sven.

"Io ce la metterò tutta ma è complicato impiccare Melkor. Stavolta penso che lo farò marcire in prigione."

"E per quello che lui deve a noi ce lo possiamo dimenticare?" chiede Bohemond.

"Vedremo... Melkor ha amici nel Corno del Tramonto... non io."

Sven si inganna e inizia a sospettare che il Capitano abbia qualche piano segreto per l'uso di Melkor, magari usandolo come oggetto di scambio o altro.

Bohemond si dichiara disponibile a prestare servizio fuori della fortezza.

"Prete, voglio sapere di te".

Lui ci pensa su, osserva Kailah per capire cosa intenda fare lei. E lei sta proprio guardando lui con l'intenzione di fare la

stessa cosa che sceglierà il sacerdote, che considera al momento l'unica persona certamente fidata. "Fuori al freddo, capitano", dice Engelhaft. "Anche io, se possibile", dice Kailah. I due viaggiatori silenziosi, Hans e Glock, decidono per restare a pelare patate nella fortezza. Connor invece dice che vuole prestare servizio fuori. Sven lo guarda con un po' di sospetto. Il Capitano invece è contento. "Sono certo che qualcuno di voi sarà decente. Bene. Siete stati promossi, avrete delle camere migliori. Non di molto... Fino a sera familiarizzate un po' con la fortezza. Dopodiché all'alba di domani vi aspetto qui e parleremo della vostra prima assegnazione"

I nuovi alloggi

"C'è una cappella?" chiede Engelhaft a un soldato, che li sta scortando alle stanze. "No". Il soldato accompagna il gruppo alle camere. "Quella è da tre", indica. "Quella è da due. Il Capitano Barum ha detto che puoi scegliere", dice a Kailah, visibilmente imbarazzata. "Io ho fatto voto di castità" dice Engelhaft, e lei dice, "ok, vengo con voi padre". La guardia annuisce divertita. Sven, Connor e Bohemond stanno nella stanza da tre letti. Engelhaft e Kailah restano in stanza, gli altri tre escono per fare un giro per Uryen. Sven e Bohemond chiacchierano un po' con Connor, e intanto osservano la fortezza, i corridoi e così via. Discutono su Melkor, se sia innocente o colpevole... Passano per una mensa piuttosto povera. Fuori c'è un cortiletto, uno spiazzo, con una sorta di spaccio fatto con delle tende e un tizio ciccione che sta lì e sembra un mercante. "Alle 6 dovete tornare sennò vi chiudiamo fuori e sono guai" dicono le guardie all'uscita dalla fortezza.

A spasso per Uryen

La città è malridotta, in parte distrutta e in parte abitata. Non c'è praticamente nessuno in strada. Nessuna locanda, nessuna taverna, nessuna bottega... uno spettacolo desolato. "Connor, tu che la sai lunga, non è mica tutta così la città?" chiede Sven. "E' la prima volta che ci metto piede", dice Connor. "Magari una locanda sopravvissuta la troviamo..." "Non abbiamo di che pagare", commenta Sven. Dopo un po' che girano trovano una locanda, strapiena di soldati. Forse è l'unica. "Volete mendicare una birra?" chiede Bohemond scettico. Decidono di tornare alla Rocca di Tramontana. Prima di andare a letto Engelhaft propone una preghierina a tutti. "Per curiosità, hai pregato per noi anche durante il viaggio?" domanda Sven un po' ironico. "NO con abbastanza intensità... me ne dispiaccio..." Bohemond ostenta un po' di disinteresse e chiede una semplice benedizione. Tutti comunque acconsentono a pregare. Engelhaft prega per tutti e anche per Oder, il prigioniero conosciuto nelle segrete.

Il primo incarico

E' l'alba del 25 febbraio. Fa freddo persino all'interno della fortezza. Il gruppo viene accompagnato alla stanza dove dovranno parlare con il Capitano, che al momento non c'è. Ci sono però gli zaini con gran parte dell'equipaggiamento di ciascuno, escluse armi, armature e denaro. In breve arriva il Capitano Barum vestito di tutto punto in armatura, con tanto di spadone a due mani e lancia. "Ho meno tempo di quanto pensassi, sarò breve perchè devo uscire in missione". Indica una mappa che stava sulla scrivania. "Avrei voluto spiegarvelo meglio. Lo capirete da soli". Indica zone vicino Lagos con problemi di invasori provenienti dal Nord. "Ma tocca a noi occuparci dei loro casini, fino a quando il "burgravio" di Lagos non metterà le cose a posto. Di fatti ci sono torri di vedetta, attorno ad una di queste torri orbiterete. Vi manderò a aiutare il Sergente Ivan, in una di queste torri. Come vedrete, attorno alla torre del Sergente Ivan c'è qualche gruppo di case di gente che vive lì e noi proteggiamo quelli che ci vivono. E ci sono battute verso le colline vicine. Stiamo ritirando su il porto di Uryen, ma bisogna controllare che non arrivino visite come sono arrivate in passato. Vi do questo pezzo di carta che vi autorizza ad andare dal Sergente Ivan e a mettervi a sua disposizione". Lo scrive e lo dà al prete. "Chi è il capo?" e guarda il gruppo. Poi esce dalla stanza con qualcosa in mente. Torna con un sacco pesante, con armi. Dà il bastone al prete. Poi guarda dà una spada lunga a Sven e una a Bohemond. "Il capo... non ci vedo molto il prete, la donna sicuramente no. Voi prendereste ordini da una donna? Io no" Poi guarda Sven e Bohemond, aspettando che combattano. "Vi spiego le regole, appena ce n'è uno che resta con la spada in mano, quello è il capo". Bohemond e Sven si affrontano in un pericoloso duello con armi affilate e senza armature. Provano a colpirsi con il piatto della lama, anche se il rischio di ferirsi inavvertitamente è alto. Dopo qualche scambio di colpi Engelhaft prova a convincere tutti a smettere, ma il Capitano insiste che continuino. Dopo aver rischiato di ferire Bohemond, Sven lascia scivolare la spada a terra.

"Così Bohemond è il capo", dice il capitano soddisfatto, e lo scrive sul foglio per Ivan. Poi restituisce a ciascuno le proprie armi e armature. "Sui cavalli vengono le dolenti note. Dobbiamo mandare dei cavalli a Ivan, e quindi porterete quelli. I vostri resteranno qui custoditi da me".

I cavalli saranno pronti con bisacce e cibo, con un cavallo in più a disposizione della torre.

"Buon viaggio", dice il Capitano Barun dando la mappa a Bohemond, senza altre spiegazioni.

La Torre Nove

Il gruppetto inizia a muoversi verso Ovest, in una brughiera nebbiosa e desolata, finché d'un tratto si scorge la torre in lontananza.

Un drappello di guardie viene incontro alla compagnia, urlano un "altolà" e pretendono di visionare le malleverie di Barun, dopodiché scortano tutti alla torre.

La torre è un edificio di legno, piuttosto recente, circondato da varie strutture in pietra.

Ivan accoglie tutti in un casottino adiacente alla torre, li fa accomodare e li osserva soddisfatto.

"Bene, ci servono braccia nuove. Molto bene".

Viene servito un modesto pranzo, poi Ivan spiega: "La nostra torre è piuttosto arretrata rispetto alla costa, intercetta quel che non filtrano le altre fortificazioni più avanzate. Sono già tre settimane piuttosto tranquille, senza problemi. Nei dintorni ci sono due villaggetti, vanno protetti, questo è il nostro incarico".

La giornata trascorre tranquilla, il gruppo fa conoscenza con i soldati di stanza alla Torre, sono una dozzina circa, misti tra gente di Surok e di Feith.

In missione ai villaggetti di Esmor e di Trent

Il primo incarico per la nuova compagnia al servizio di Ivan consiste nel far visita ai due villaggi vicini alla torre, per parlare con i due "capi", Esmor e Trent, e sincerarsi che sia tutto a posto, che non ci siano problemi.

Il più vicino è il villaggio di Esmor, una corte con parecchie case intorno.

Bohemond bussa alla porta della casa centrale.

"Ci manda il Sergente Ivan!"

Apre una signora sui 50 anni. "Esmor sta da Trent, lo aspettiamo per questa sera. Io sono sua moglie, Edna".

"Tutto bene qua in villaggio?"

"Mica tanto. Ci sta qualcuno che... non tiene le mani a posto, sono spariti degli animali. Volete restare finché mio marito non torna?"

"No. Andiamo direttamente da Trent".

Il gruppo si rimette in marcia, sotto la neve che inizia a scendere copiosamente.

Finalmente ecco una grande casa padronale col vialetto. Intorno ne sorgono altre piuttosto distanziate l'una dall'altra.

Già da fuori si sente una lite dalla casa, qualcuno sta accusando qualcun altro che si difende a voce alta.

Bohemond bussa forte per farsi sentire.

Apre una ragazzetta sui 15 anni, che si spaventa e chiude subito la porta.

"Ci manda il sergente Ivan!"

Dopo un po' la ragazzetta apre di nuovo, lascia aperto e scappa via.

C'è una grande sala con diverse persone sedute a un tavolo. In particolare ci sono due uomini che litigano accesa-mente, mentre gli altri rimangono abbastanza tranquilli, ad osservare. Appena il gruppo entra, la lite si interrompe. Trent e Esmor si presentano, sono i due litiganti.

Trent si affretta a spiegare le ragioni del contendere: dice che Esmor è andato lì a mangiare e poi ha accusato un suo familiare di essere un ladro di polli.

Esmor si alza. "Sì è un ladro e so anche dove stanno i polli, lui ha un granaio qua vicino e sicuramente i polli stanno là. Ho visto suo nipote che ce li portava".

"Facile, verificheremo cosa c'è nel granaio", dichiara Bohemond, "e sapremo chi di voi ha ragione".

Trent tuttavia è molto restio a far vedere a Esmor l'interno del granaio, e acconsente a mostrarlo solamente a Bohemond. C'è un evidente clima di sospetto tra le due famiglie, accuse reciproche di furti e varie scorrettezze.

L'ispezione al granaio di Trent

Dopo una breve discussione, Bohemond verrà accompagnato al granaio di Trent, e farà da garante presso Esmor della presenza o meno dei polli. Anche Sven lo accompagna, mentre Kailah, Padre Engelhaft e Connor restano alla casa.

Mentre vanno al granaio, distante qualche centinaio di metri dalla casa, Trent spiega a Bohemond: "in realtà non voglio far vedere a Esmor l'interno del granaio perché dentro ci teniamo cose varie che non deve sapere. E' un segreto. Perché quando arriveranno i problemi veri... staremo preparati. Quindi il contenuto del granaio è esattamente quel che ci potrà aiutare".

Nel granaio ci stanno armi. Bohemond fa un po' di domande e chiede anche chi glie le abbia date. Trent non vuole rispondere, cerca di rimanere reticente. Si tratta d'altronde di armi molto scassate sufficienti per armare una mezza dozzina di persone.

"Concentriamoci sulle tracce dei polli", dice Sven. "Qualche piuma, qualche cosa...", ma dei polli non c'è alcuna traccia.

Trent suggerisce che forse i polli li hanno rubati quelli che a lui hanno venduto le armi in cambio di grano.

"Se mi date la vostra parola che non direte niente a Ivan delle armi, io posso dirvi dove recuperare quelli che a me

hanno venduto le armi... in cambio di grano. Magari loro sono stati gli stessi che hanno rubato i polli a Esmor..."

Bohemond fiuta un mezzo imbroglio, ma comunque acconsente.

"Ottimo, così loro andranno in prigione come ladri di polli... e io recupererò il mio grano, il grano che gli ho venduto. E mi raccomando, non gli credere se ti dicono che i polli gli li ho dati io... che non è vero!"

Mentre Trent richiude la porta del granaio, Sven e Bohemond scambiano qualche parola in disparte.

Sven dice: "eh, questo ha rubato i polli e li ha venduti ai briganti in cambio delle armi..."

"Disertori, ribelli", commenta Bohemond.

"Ma sono armi scarsissime...."

"Appunto".

"Bisognerà decidere cosa dire al Sergente Ivan", dice Bohemond. "Ma prima andiamo a vedere se veramente c'è questa gente lì in questo posto... poi mi sa che a questo tipo, a questo Trent, un po' di paura toccherà mettergliela. Compra armi, ruba polli... forse..."

"Gli hai dato la tua parola!"

"Gli ho dato la mia parola che le granaglie resteranno lì, dove prenderemo i briganti."

"Ma hai dato la tua parola che non ne avresti parlato col sergente Ivan!"

"Esplicitamente non l'ho mai detto..." borbotta Bohemond.

Sven è incuriosito e un po' divertito dalla situazione.

"Cerchiamo di prenderne uno vivo di questi disertori", risponde Bohemond. "Se c'è qualcosa da dire, gli lo dirà lui a Ivan. Casomai parla lui, quando sarà interrogato".

Nella casa

C'è intanto la moglie di Trent, Nora, che racconta la sua versione della storia. Lei difende il nipote, ovviamente, dicendo che non si macchierebbe mai del furto di pollame. Ma presto tornano Trent, Sven e Bohemond, e subito ricomincia il bisticcio con Esmor.

Bohemond dichiara che bisognerà pattugliare la zona alla ricerca dei ladri.

La spedizione alla fattoria in rovina

Trent indica una corte non troppo distante, a circa 5 km, piuttosto isolata. "Quando è scoppiata la guerra delle lande, l'ano scorso, i soldati del Duca hanno preso possesso di quel posto, che è diventato il dormitorio di soldati. Non so che fine abbia fatto il vecchio proprietario, ma dopo la guerra il posto è rimasto abbandonato. Tant'è che, quando ha iniziato il freddo, ci si sono piazzati una famiglia di senzate. Fino a dicembre venivano pure queste persone saltuariamente a chiederci una mano, ma è un po' che non vengono più e da lì sono venuti i soldati, e sospetto quindi che si siano installati lì".

"Ma questo scambio che tu hai fatto dove l'hai fatto?"

"In quella direzione, ma non proprio lì", spiega Trent.

"Quanti erano?"

"Io ho parlato con due persone, ma secondo me erano almeno il doppio".

"Ora noi andremo a fare un controllino in questo posto e vediamo che si trova".

Alla casa di Trent

Trent torna in casa e si rivolge a Esmor. "Tutto risolto, chiaramente non sono stato io, loro testimoniano che non ci sono tracce di polli".

Esmor è un po' contrariato. "Potrebbe averli spostati"

"Faremo in modo di chiarire la faccenda in modo incontrovertibile, torneremo tra poco", dice Bohemond.

"Dove andate?" chiede Esmor. Bohemond resta sul vago ma assicura che i ladri saranno puniti.

La discussione del gruppo sul dafarsi

Bohemond riferisce a Kailah, Engelhaft e Connor, e propone di andare. Kailah suggerisce di muoversi con cautela e prima fare un piano, in particolare perchè la sera scenderà presto, nevica e non sarà semplice orientarsi. Engelhaft suggerisce di portarsi dietro Trent e Elmor come guida, ma Bohemond non vuole. Kailah prova a orientarsi per capire la direzione e suggerisce un po' di prudenza, ma Bohemond insiste a partire subito senza perdere tempo. Kailah, un po' indispettita, acconsente.

Il gruppo si muove a cavallo sotto il nevischio.

Verso la fattoria abbandonata

Raggiunta la collinetta verso la fattoria abbandonata, anche a gran distanza il gruppo sarà visibile. Il frutteto è ricoperto di neve. Dalla sommità della collina si intuisce un sentiero, con tracce ancora visibili. C'è passata gente.

Connor chiede quali siano le intenzioni del gruppo.

"Ci si parla, poi se la conversazione ci piace, bene, sennò si menano", dice Bohemond.

"Menare le mani è sempre l'ultima scelta", commenta Padre Engelhaft.

Connor dice, vedendo quanto è lontano portare su per la collina i cavalli, che è disposto a restare a guardia dei cavalli e se ci sono problemi occorre. Per i cavalli il sentiero nel frutteto sarebbe infatti particolarmente impegnativo, col rischio

di azzopparne qualcuno.

Sven consiglia di lasciare o il prete o la ragazza, in modo da portarsi dietro Connor che sa combattere. Viene lasciato dietro Padre Engelhaft a guardare i cavalli.

Kailah si propone di rimanere qualche passo indietro per coprire il gruppo con l'arco, piuttosto che andare avanti. "Non sono una grande spadaccina e non sono nemmeno particolarmente intimidatoria, nel trattare coi briganti..."

Il gruppo inizia a inerparsi sul sentiero scivoloso... Sven e Kailah se la cavano bene, ma sia Connor che Bohemond (1-1-1) mettono il piede in fallo sul ghiaccio, e cadono a terra.

Gran fracasso echeggia a una certa distanza. Si rialzano, Connor fa un po' di scena, dandosi molto acciaccato. "E' destino che io resti con i cavalli" commenta. Scende e torna su Engelhaft. Sven è sospettosissimo e pensa che Connor stia facendo un po' di scena per evitare la prima linea.

Engelhaft e il vento gelido

Kailah accompagna giu' Connor da Engelhaft, che gli osserva le gambe per vedere come stanno (6-6-6). Improvvisamente si alza il vento, una grande sbuffata di vento gelido. Engelhaft ha un'impressione strana, gli vengono i brividi.

Connor si è fatto abbastanza male al ginocchio, è meglio se rimane a riposo un po', il sacerdote gli consiglia di tenere la gamba stesa e di posarci sopra un po' di neve. Sembra assai teso, tanto che chiede a Kailah se sia sicura di andare. Lei acconsente. "Stammi vicina e andiamo", dice poi.

Verso la fattoria

Il gruppo si ricompatta e risale nel frutteto innevato verso la fattoria.

"E' opportuno che, visto che dobbiamo parlamentare e, eventualmente, ricorrere alle armi, che la saggezza degli Dei ci guidi in ogni nostro comportamento. Pertanto vi esorterei a pregare con me, mentre ci avviciniamo", dice Engelhaft ai compagni.

Un tempo questa doveva essere tutta terra del casolare, c'è il frutteto di peri e la zona in generale è abbastanza fertile, probabilmente, quando non c'è la neve. C'è comunque grande incuria.

La fattoria è composta da tre elementi, un edificio piuttosto grosso di muratura, un altro edificio separato, più piccolo, e si intravede un edificio più basso, probabilmente un tempo era in legno e ora sembra molto rovinato.

Si scorge un movimento, qualcuno forse sta arrivando. Kailah resta indietro e si nasconde con l'arco, invece gli altri avanzano verso chi arriva.

Incontro

"Siamo soldati di Uryen in forza alla Torre nove!" dice Bohemond.

"Allora siamo tranquilli, ci proteggete voi", dice un grosso mazziere uscendo dalle fratte. Dietro di lui c'è un ciccione pelato con l'ascia, e poi c'è un terzo uomo, con un arco in mano.

"A valle qualcuno si lamenta perchè c'è gente che ruba i polli".

"Eh lo so, è un momentaccio... la gente ruba... pure noi abbiamo avuto problemi di questo tipo..."

"C'è una cosa che non vi vedo addosso", dice Bohemond. "La fratina dell'esercito di Uryen"

"Non siamo soldati", risponde il tizio. "Perchè dovremmo avere la fratina? C'è una leva obbligatoria? Un'altra?"

"Non siamo venuti per questo. Siamo venuti perchè qui si lamentano..."

"Dei polli? Eh lo so è un postaccio, ma alla fine so' polli, se ne facessero una ragione!"

"VEDi il problema non è il pollo in sè", dice Bohemond, "ma che chi subisce il furto del pollo si viene a lamentare da me, e mi devo fare una scarpinata in mezzo alla neve..."

"Ma io non ne so nulla di sti polli"

Il tizio spiega che lui e i suoi compagni hanno fatto la guerra, dalla parte giusta, la parte che ha vinto, e ora stanno lì a passare l'inverno. In primavera cercheranno qualche lavoro, non vogliono problemi.

"Se tu ci fai fare un giro della proprietà, noi in coscienza alziamo i tacchi e ce ne andiamo", dice Bohemond. I tizi annuiscono. "Lo capisco, vabè, andiamo".

Kailah decide di seguirli a una buona distanza, cercando di non farsi notare.

Il giro delle proprietà

Engelhaft prova a rimanere un po' indietro, ma Jons lo nota e gli domanda che stia a fare, lui non risponde e avanza, accostandosi. Il gruppo arriva alla corte, con cautela.

"Ma hai detto che siete qui per l'inverno", domanda Bohemond a Jons. "ma se non lavorate, con cosa vi mantenete?"

"Coi nostri risparmi", risponde lui.

"Tipi previdenti!"

Le case sono malridotte ma ancora si tengono bene in piedi, due su tre. Il terzo è più rovinato, parte crollato. E' una stalla o simile.

C'è il camino che fuma dall'edificio più grande. Padre Engelhaft per un attimo nota un movimento nell'altro edificio, quello da cui non fuma il caminetto. Ha l'idea che ci sia qualcuno là dentro, probabilmente non sono tutti qua.

Engelhaft col bastone tocca la schiena di Sven, lo guarda con una faccia serissima e allude con l'occhio a quell'edificio.

"Ora ci fate dare un'occhiata dentro ai tre edifici..."

"Ma pure dentro? Ma dentro è un casino!"

"Non ti preoccupare... tu non hai visto com'è casa mia" risponde Bohemond, insistendo, e facendo un po' il simpatico (6-6-6).

Mentre Bohemond parla, echeggia un tuono forte e vicino. Tutti alzano lo sguardo. Engelhaft si sente particolarmente teso e bussa sulla spalla di Sven. "Prega", gli mormora.

Kailah si nasconde sul limitare della corte.

Jons porta i visitatori alla baracca peggio messa, dove si trovano gli animali. Ci sono 5 cavalli, due dei quali sono marchiati, un carro sfondato.

"La casa piccola la affittiamo", dice Jons, indicando quella più piccola, "e nell'altra ci viviamo noi. Coi tempi che corrono succede"

"Avete ospiti adesso?"

"Sì."

"E che gente è?"

"Eh... è una famiglia che aveva bisogno d'aiuto..." dice Jons un po' arrampicandosi sugli specchi.

Engelhaft bussa sulla spalla di Bohemond e gli dice una cosa sottovoce "quella casa è quella peggiore".

"Il mio amico qui ritiene che sia una buona idea che noi parliamo con questa gente..."

"E perchè disturbarli? E' povera gente..."

Alla fine Bohemond acconsente a tenerli per ultimi, e guida i tre nell'altra casa.

"A me sta situazione inizia a piacere poco..."

Arrivati alla prima casa, lui bussa.

"So' io, ho ospiti!"

Aprire un quarto tizio, Erman, che apre armato di tutto punto. Ci sono varie stanze, donna ai fornelli che sta cucinando.

"Angelica saluta, abbiamo ospiti", invita Jons. Lei finalmente si gira. E' un po' sporca e malridotta, si inchina per salutare.

"Lei fa parte della famiglia che ospitiamo. Ci dà una mano, cucina..." spiega Jons. "Ci stanno lei, un'amica sua e un ragazzino. Il marito è morto purtroppo.... una disgrazia"

Escono nel cortile, stavolta Erman si piazza sulla porta a guardare.

La torretta sul cortile

Jons bussa. "Sto entrando e porto i nostri amici ospiti", dice.

Dentro c'è freddo e un cattivo odore. Salgono al primo piano. Pagliericci, c'è una ragazza rannicchiata e un ragazzino sui 14 anni accanto a lei. Occhi grandi e spaventati.

"A me questi non sembrano ospiti, Jons. Mi sembrano persone che se potessero scegliere non starebbero qui.

"E do' andrebbero? Col freddo e..."

"Andrebbero con noi. Noi ce ne andiamo... con loro. E anche con la cuoca, che mi pare sprecata. Herman si metterà ai fornelli".

"E dove li portate? Io ci tengo ai miei ospiti"

"Li porteremo al sicuro".

"Facciamo così. Voi mi date la quota che manca, mi risarcite di quel che manca, e poi vengono con voi. Vi piace?"

"Io ho una controproposta. Vedo due scenari. Uno è che vengono con noi e ce ne andiamo tranquilli"

"E mi lasci qualche moneta, per il disturbo"

"Jons, se ti devo lasciare qualcosa, ti lascio 50 cm di ferro nello stomaco"

"E' che non te lo lascio e ci salutiamo in pace"

"Parole grosse, ma voi siete in tre... mi stai minacciando?" dice Jons. "Facciamo così, ce la giochiamo qua io e te, qua sopra... ti vengo incontro, noi siamo di più. Vediamocela io ete. Ti piace?"

"Sì, mi piace".

Il duello tra Bohemond e Jons

Sguainano l'arma e si preparano.

Intanto da piano di sotto Engelhaft inizia a pregare ad alta voce, invitando Sven a fare altrettanto.

Dopo un breve scambio di colpi, è Bohemond il primo a colpire, con un forte colpo al torace. Jons arretra e tossisce.

Lo scontro riprende ed è piuttosto equilibrato. Bohemond riesce a ferire anche al braccio destro il suo avversario.

"Vuoi scendere tutto intero o un pezzo alla volta?" domanda Bohemond. Jons arretra e si avvicina alla ragazza e al ragazzino.

Intanto Kailah vede che 3 tizi escono dalla casa principale, sente i colpi di spada nell'edificio più piccolo e spara un colpo di freccia a uno dei tre.

"E' da quella parte, prendiamolo!" grida un altro. Due dei tre corrono dietro a Kailah.

Engelhaft sente il fracasso, tira fuori il simbolo di Kailah e grida "IN NOME DEGLI DEI DELLA LUCE, ABBANDONATE QUESTO LUOGO DI PERDIZIONE!!" e invoca il potere "parola degli Dei".

I due sgherri al piano basso della torretta tendono ad allontanarsi in fretta dal luogo, intimiditi dal potere.

Sven si rende conto che il ciccione vuole chiudere dentro lui e Engelhaft. Sven prova a impedirglielo, andandoci contro con lo scudo. La porta sbatte e spingono a entrambi i lati. Il ciccione riesce a chiudere la porta e mette il paletto.

"Ai cavalli, ai cavalli!" grida il ciccione all'altro. E scappano.

Intanto di sopra Bohemond e Jons continuano a duellare. Jons para e basta, rompe la mischia, per raggiungere i due prigionieri. Ma Bohemond lo incalza impedendogli altre mosse. Gran colpo al braccio sinistro. Kailah spara una frecciata all'altro avversario, colpendolo alla gamba. E si prepara a lanciare l'incantesimo "crampo", ma senza successo. Herman, con la lancia, l'attacca. La ragazza viene ferita due volte allo stesso braccio destro, fortunatamente di striscio, ed è costretta ad arrendersi.

Trattative

Nello stesso tempo anche Jons si arrende. Intanto sale Sven dicendo che la porta della torre è bloccata, e chiedendo di una corda. Ma poi prende il mazzarocco di Jons per sfondare la porta. Engelhaft dall'alto vede Kailah prigioniera scortata da tre uomini.

Jons chiede "ma allora stiamo a posto?"

"Intanto i tuoi uomini ci hanno capito dentro, non capisco perchè", dice Sven.

"Non lo capisco manco io", risponde Jons.

Engelhaft gli mostra di essere un prete. "Mi state per ammazzare?"

Lui spiega di no, ma che i loro amici hanno preso prigioniera una del gruppo.

"Tu ora liberi tutti i tuoi prigionieri, questi tre, più la nostra amica Kailah, e noi speriamo che tu passi ad una vita di lavoro, onestà e preghiera".

"Ce se po' sta, prete".

"Affacciati e grida. Ti fidi della parola di un padre?"

"Mi fido della parola di un padre, ma mi piacerebbe anche vedere qualche fatto..."

Jons sale le scale lentamente per andare al secondo piano, dove può affacciarsi.

"A Jons, qua ce ne sta una, che ce devo fa'?"

"E niente, li dobbiamo lasciar andare, adesso se ne vanno, si portano via i nostri ospiti, e restiamo amici come prima".

"Amici come prima manco per niente, questa ci ha riempito di spilli!"

Alla fine sembra che l'accordo sia raggiunto.

"Fermi, apro!" grida il tizio da sotto, che apre la porta della torretta.

Lo scambio degli ostaggi

Bohemond viene coinvolto nello scambio degli ostaggi, per l'aspetto più organizzativo.

Viene chiamata anche Angelica, tutti escono dalla torre.

"Voi ci mandate Jonas e noi vi mandiamo queste."

Scambio.

Jons è tornato dal suo lato, Kailah, Angelica, tizia e ragazzino stanno tutti insieme col gruppo.

"Adesso ce ne andiamo tutti contenti. Tornate a casa, e alle stalle, e noi ce ne andiamo".

"Non serve che ve lo dica, noi domani torniamo in 20... quindi non vi fate trovare", dice Bohemond. Loro annuiscono.

"Non c'è dubbio".

Il gruppo si allontana

Sven si rivolge alla cuoca, Angelica. "Abbiamo fatto tutta questa fatica per liberarvi, per poterti fare questa domanda: hai cucinato polli negli ultimi giorni?"

Angelica annuisce. "Qualche giorno prima ho cucinato dei polli per loro, li avevano portati loro".

Sven esulta. "Abbiamo risolto il mistero! Ma chissà se Trevor c'è in mezzo!"

E vanno a gridare una domanda a Jons, che risponde attraverso la finestra chiusa.

"Adesso possiamo essere sinceri, quei dannati polli, li avete rubati o ve li ha dati qualcuno?"

"E' stato un esproprio dei reduci della guerra delle lande!"

Sven annuisce. "Perfetto, mistero risolto, Trent è innocente".

Si torna ai cavalli, dove c'è Connor. Padre Engelhaft dà una medicata a Kailah e poi il gruppo si spiega con lei riguardo l'accaduto.

Angelica racconta la sua storia.

"Abbiamo perso la nostra casa alla fine dell'estate, poi ci siamo sistemati lì. Ma poi lui si è ammalato, e con l'arrivo dell'autunno è caduto. Lei è mia cugina, e c'era pure sua cugina, e poi c'è lui, loro fratello. Ci siamo industriati a vivere lì, a volte chiedevamo qualcosa da mangiare... poi sono arrivati questi e la situazione è molto peggiorata... ci davano fastidio... insomma è stata dura..."

Di ritorno da Trent

Il gruppo a sera raggiunge la fattoria di Trent. Viene data la spiegazione dell'accaduto.

"Mi sa che ti devo delle scuse, Trent", sospira Elmor.

Le due famiglie fanno pace.

"Bisogna tenersi uniti, in questi tempi difficili, altrimenti il lupo viene e ci mangia", commenta Padre Engelhaft.

Improvvisamente, a sorpresa, cala il gelo. Tutti gli astanti tacciono e sussultano. Angelica e MOod mormorano, inquiete.

"Ma che ha detto di sbagliato stavolta il prete?" domanda Sven. "Avete avuto problemi con dei lupi?"

"Sono solo dicerie", dice Esmor.

"No, non sono dicerie", dice Angelica. "Esiste davvero, io lo so".

Esmor parla di una leggenda su una certa "bestia dei mirtilli", le anime dei morti della guerra delle lande si sono rifugiate nel bosco dei mirtilli, che sta qui vicino, dando vita a questo animale feroce, simile a un lupo... però nessuno l'ha mai visto... ci sono i lupi, ma..."

"Non l'ho visto ma ho visto una persona che è stata aggredita", dice Angelica, "e che è morta".

"L'unico modo per sfuggire a queste maledizioni è pregare Kaiah", dice Engelhaft.

Tornando a parlare della fattoria infestata dai briganti, per ora ci sono i briganti, ma le guardie saranno informate e interverranno.

Ospiti da Trent per la notte

Sta scendendo la sera, tutti pernoveranno ospiti di Trent. Bohemond spiega che Angelica e i due cugini non hanno dove andare, e sono stati liberati. "Io stavo pensando, sarebbe davvero commendevole da parte vostra se deste loro ospitalità".

Cala il gelo. "Ma... allora..." dice Esmor, "io lo spazio ce l'ho, ma ci manca un po' il cibo, in questi mesi..."

"Ho visto invece che Trent non è messo poi così male", interviene Bohemond.

"Se loro stanno da Esmor, entrambi ci mettiamo una mano sulla coscienza e contribuiamo a questa cosa, in attesa di una sistemazione più definitiva", dice Trent.

Engelhaft officia una breve messa, poi tutti vengono ospitati nelle varie stanze della casa.

Kailah in serata parla con Angelica delle varie vessazioni subite da lei e dai suoi cugini. Angelica spiega che il capo si era incapricciato della sorella di Moud, Jerry, che ha approfittato di un'occasione buona per fuggire. Dopodiché Angelica si è un po' sacrificata per stare con Jonae e così proteggere la giovane Moud. Alla fine comunque i briganti si comportavano quasi decentemente, Angelica è stanca e provata ma non nutre estremo rancore.

Verso la torre di Ivan

27 febbraio... In mattinata il gruppo torna alla torre di Ivan.

Il sergente Ivan invita il gruppo nella tenda, si siede e ascolta. Bohemond fa rapporto. Ivan si scrive i nomi degli sbandati, Jons e tutti gli altri.

"Per quel che posso dire, vi siete comportati bene. Mando un dispaccio a Uryen e facciamo partire un'azione a bonificare quella casa. Probabilmente non ce li troviamo più, ma magari troviamo tracce e li becchiamo".

Parlando la "bestia dei mirtilli", Ivan racconta della diceria che circola, di due persone sparite e uno trovato morto male. Ma è vero che ci sono animali pericolosi, alla fine possono essere successe tante cose.

"Ma secondo voi padre è una cosa che turba la quiete di queste comunità?"

"Eh..." risponde Engelhaft, "sicuramente alcune persone sono più vulnerabili a questo timore, specialmente le donne restano imprigionate. E' una diceria collegata alle anime dei morti, è abbastanza insolito. Pare siano le anime dei morti della guerra che avrebbero creato questa creatura mostruosa..."

"Quella è una foresta strana, difficile da battere", spiega Ivan, "è parecchio scomoda".

"Io ho avuto comunque brutte percezioni nelle vicinanze, secondo me la presenza degli Dei della Luce è contrastata in quelle terre"

"Beh allora facciamo così", dice Ivan, "tanto io vi devo dare occasione di mettervi alla prova, stando alle richieste di Barun.. il mio prossimo incarico potrebbe essere di indagare su quella bestia fantomatica... magari si può capire qualcosa..."

Padre Engelhaft sarebbe contento.

"Secondo me il problema è che ci sono probabilmente dei branchi di lupi", dice Sven.

"In tal caso bisognerà alzare palizzate... indagherete e mi farete sapere".

"Strano però che mangino persone e non tocchino animali, e che non si siano trovate tracce", commenta Padre Engelhaft.

"Per quanto mi riguarda potete partire subito, andate e indagate sulla creatura dei mirtilli. Fate in fretta, una breve indagine e poi venite a riferire, tra tre giorni".

Le indagini sulla bestia dei mirtilli

Si parte subito per le corti della zona, per fare indagini. Connor invece rimane, perché lamenta un dolore alla gamba. Si va diretti da Trent.

A ora di pranzo il gruppo torna da Trent. "Abbiamo bisogno di un suggerimento su come raggiungere i villaggi alle spalle del **Bosco dei Mirtilli**". Ci sono il villaggio di **Mar** e la corte di **Torn**.

C'era una volta una strada che univa Mar a Uryen, ed è ancora percorribile.

A Mar c'è un carpentiere, **Friedrich**, poi probabilmente c'è una locanda, "il fante", e l'oste si chiama Gunter. E Mary è la donna di Gunter, lo aiuta a gestire la locanda.

"Come mai non sono sposati?" domanda Engelhaft.

"Lui era stato sposato, tempo fa..." dice Trent, incerto.

"Un tempo poi c'erano alcune case nella foresta, ma non c'è mai stata grande selvaggina... ed è da parecchio tempo che sono disabitate".

Gli scomparsi erano due persone di Mar, mentre quello dilaniato non si sa, era di fuori. E un altro, ferito, fu portato a

Uryen, e poi è morto.

Viene chiamata Angelica, che è rimasta a casa di Trent. I due fratelli invece sono da Esmor.

"Sono le anime dei morti in guerra che hanno infestato il bosco", spiega Angelica riguardo la Bestia dei Mirtilli".

"Da come lo capite?"

"Si capisce da come agisce", spiega Angelica. "Quelli che si sono interessati hanno visto che attacca solo determinate tipologie di persone, solo soldati."

"Questo è strano per una bestia", commenta Bohemond.

"Non è una bestia, è lo spirito vendicativo dei morti, che attacca chi ha combattuto per il lato giusto, diciamo, che è il lato del duca. Originariamente i soldati di Jones erano in 7. Un giorno hanno organizzato una spedizione, in 3 di loro, all'interno del bosco. Non conoscevano le dicerie, o forse non ci credevano. Andavano a frugare le case delle due famiglie di cacciatori, sperando di trovare qualcosa. Due di loro sono tornati con un compagno gravemente ferito, che poi è morto, che tra un delirio e l'altro parlava della bestia che l'aveva assalito. Aveva degli squarci, come graffi molto grossi, forse zanne. E aveva dei sassolini scuri conficcati nelle ferite. Simili a spine... Ho provato a estrarli, ma estraendoli, che era pure difficilissimo, gli arrecavo grandissimo dolore. La notte stessa è morto".

"Aveva ancora l'armatura?"

"Sì, ma gli squarci l'avevano oltrepassata"

"E le spine ci sono ancora?"

"Non lo so, chissà, forse le ha buttate al piano terra di quella specie di torre... forse erano quegli strani artigli, quelle spine, a emanare quell'odore così brutto che c'era in quell'edificio..."

La bestia era grossa e nera, simile a un lupo grosso che va a due zampe.

L'assedio alla torre di Madsen

Lungo la strada il gruppo viene fermato da una pattuglia di soldati di Uryen. Suonano il corno e si avvicinano. Bohemond si identifica e mostra la malleveria di Ivan.

"Ho ordine di non far passare nessuno verso Mar perchè ci sono stati dei problemi però potrebbe servirmi qualche mano in più, se sono mani abili a maneggiare le armi".

Bohemond acconsente e il gruppo si aggrega. Il soldato, Caporale Heinrick, spiega lungo la strada la situazione: "conoscete Sir Madsen?"

"No."

"Sir Madsen era il Dominus di Madsen. Lo era finchè non ha avuto un comportamento ambiguo nella guerra delle lande, che lo ha portato a perdere per sempre i suoi privilegi dinastici. Nel periodo di vuoto di potere, ha deciso di impossessarsi nuovamente della sua signoria, che non è più sua, adesso, è del Burgravio. La signoria si trova a nord di Mar, una torre e poco più, ma lui ha creato dei problemi, che è compito del mio superiore risolvere. Diciamo che attualmente Mar è militarizzata, è la sua base di operazioni. Ci sono già state piccole battaglie, scaramucce, con le forze di Sir Madsen. Finchè la situazione non si risolve è vietato ai civili mettere piede a Mar."

L'arrivo nel villaggio di Mar

Il villaggio non è fortificato, ma intorno ci sono tende e molti soldati che costruiscono palizzate. C'è Friedrich il carpentiere che detta ordini su come edificarle. Il gruppo viene portato dal Capitano Alman, che farà un discorso alle truppe. Si crea un assembramento, tutti ad ascoltare il vecchio Capitano Alman, che è un "pezzo di storia", ha combattuto in molte guerre, è un grande onore ascoltarlo.

Il capitano è veramente vecchissimo, bianco con la barba bianca, con cicatrici, ha un'aria estremamente vissuta.

"Soldati di Uryen!" la gente acclama, "siamo ancora una volta chiamati a compiere un'impresa, ancora una volta la patria ha bisogno di noi! Ancora una volta un signore di Surok, un tempo fedele al Duca ha deciso di volgere le armi verso di lui! E ancora una volta spetta a noi dimostrare che è in errore!!!"

Istituirà un battaglione per assaltare la torre di questo sir Madsen, che in questo momento, dopo aver attaccato il villaggio di Mar per approvvigionare le proprie truppe, adesso sta gozzovigliando nella sua torre. L'attacco inizierà stasera e in una mattinata la torre cadrà.

Un battaglione si occuperà di questo, mentre un altro battaglione si schiererà a difesa del villaggio di Mar.

Il battaglione d'assalto sarà guidato dal Tenente Daron, mentre quello che rimane a Mar sarà comandato da lui.

Dopo un po' il Caporale Heinrick arriva dicendo "buone notizie, facciamo parte del Battaglione d'assalto!"

"Io sono un presbitero", spiega Hengelhaft.

"Ottimo, ce ne sarà bisogno per rinfrancare gli animi. E sapete curare? Ci sarete preziosi!"

Engelhaft e un ex diacono si organizzano per benedire le truppe prima dell'attacco.

Il Battaglione d'assalto

Il Caporale Heinrick è il responsabile del gruppetto di cavalleria ausiliaria di cui fanno parte Sven, Bohemond, Kailah e Engelhaft: sono in tutto 12 persone. Sono state predisposte macchine d'assedio, anche se non è detto che serviranno. Saranno allestite nella notte prima dello scontro dell'indomani. Kailah timidamente si propone per aiutare con le macchine da assedio, visto che si è dilettata in passato di falegnameria.

Il battaglione parte la sera, durante la notte vengono allestite le macchine da assedio. All'alba ci sarà l'attacco vero e proprio.

Si parte nel giro di qualche ora, andando verso Nord. Kailah viene presentata a questo Fredrick, che la tiene presente se dovesse servire.

Il gruppo parte nel pomeriggio. Sono alcune centinaia di uomini, una marcia abbastanza imponente.

La torre di Madsen

Ci sono tre colline, su quella centrale sorge la torre di Madsen, bersaglio della spedizione. Le macchine d'assedio verranno montate su un'altra collina, il grosso delle forze si schiera in basso. Poco a poco le forze vengono dislocate per prepararsi alla battaglia.

Pare che gli uomini di Sir Madsen stiano alle spalle della collina. A sera il plotone di Heinrick viene dispacciato alla collina dove si trovano i genieri, con un incarico di sorveglianza e protezione delle macchine. Padre Engelhaft si occupa di benedire le truppe presenti.

Subito iniziano le attività. Kailah va a vedere e imparare per quel che può come si montano le macchine d'assedio. I due plotoni fanno pattuglia.

La notte avanza, vengono accesi dei fuochi. Ci saranno circa una decina di catapulte e un paio di macchine più grosse e potenti.

I primi dispacci

Intorno all'una di notte il Caporale Heinrick fa un breve discorso: "pare ci siano unità nemiche che stanno facendo manovre di accerchiamento per fare disturbo e spiare le nostre operazioni. Il plotone parallelo al nostro è stato dislocato ad intercettare, e noi ora svogliamo un lavoro di sentinella e vedetta intorno alla collina".

Il plotone viene diviso in 4 sottogruppi. Da un lato ci sono Engelhaft, Bohemond e Heinrick, Kailah e Sven con un altro tizio, si fa un lavoro di vedetta e staffetta.

Battaglia alla Chela

E' la notte tra il 27 e il 28 febbraio 519, presso la Torre di Madsen, soprannominata "**La Chela**".

Bohemond e i suoi compagni sono stati assegnati a un plotone ausiliario di difesa del genio militare, appostato su una collina non distante dalla Torre. Gli ordini sono di proteggere ad ogni costo le macchine da assedio, in particolare il prezioso Trabucco. Oltre a questo sono disponibili 5 catapulte leggere, 2 baliste e un mangano.

Il Luogotenente **Vonner** è a capo del Genio, che viene assistito da un civile, il falegname **Fredrick**. Il plotone a cui appartengono Bohemond e gli altri è comandato dal Caporale **Heinrick** ed è composto da 12 uomini. Insieme c'è il plotone di **Ramsei**, che si occupa del perlustramento delle pendici della collina.

Vonner fa un breve discorso alla truppa. Spiega che il Trabucco è l'arma più importante, e sarà usato contro la torre l'indomani, mentre le altre macchine avranno un ruolo difensivo e saranno eventualmente rivolte all'esercito nemico. Gli ordini sono di difendere la collina e di non scendere in assenza di ordini precisi. L'uso del corno servirà per le comunicazioni tra gruppi.

La prima parte della notte scorre tranquilla, c'è un gran movimento di dispacci e niente di più. Verso le 3 del mattino torna alla collina il Plotone di Ramsei con novità. In lontananza si è sentito un corno e ci sono movimenti nemici di possibili spie nei paraggi. Il Plotone di Ramsei si sposta per intercettare i nemici, mentre quello di Heinrick si sostituisce ad esso per il pattugliamento della collina.

Heinrick ha una lanterna e un corno, insieme a lui c'è il suo secondo **Arman** e **Clemens Haas** con una torcia. Seguono Sven, Engelhaft, Bohemond e Kailah. Chiude **Agor** con lo stendardo.

"Le cose più importanti sono il corno e lo stendardo", spiega Heinrick. E ripete molte volte di non ingaggiare se non viene ordinato.

Combattimento lungo il fianco della collina

D'un tratto si scorgono luci in lontananza. Heinrick porta il corno alle labbra ma viene raggiunto da due frecce, una lo ferisce al braccio, una gli azzoppa il cavallo. Il Caporale ordina di arretrare, ma i nemici incalzano.

"Faremo due gruppi", dice Heinrick velocemente e con decisione. "Nessuno ingaggerà. Con Arman andranno Engelhaft, **Goze Gozran**, **Warino Odeschal**: resteranno a guardare l'accesso al sentiero che porta di sopra. Arman scende da cavallo e lo lascia a Heinrick, e poi sale insieme a Engelhaft. I nemici si allargano e tendono a salire, i difensori si schierano a difesa.

Bohemond subito si fa valere, colpendo gravemente il suo oppositore Octar al braccio sinistro. Anche Sven ferisce il suo nemico, mentre Kailah si limita a parare cercando di frenare l'avanzata del suo nemico.

Lo scontro prosegue su tutto il fronte, abbastanza bilanciato. Kailah viene ferita al ventre mentre cerca di fermare il suo avversario, che riesce a oltrepassarla. Manda un grido di dolore che, a distanza, Padre Engelhaft riesce a sentire.

"Lì stanno in difficoltà, la ragazza non è una brava soldatessa", dice Engelhaft al secondo di Heinrick, il quale risponde lapidario: "quando staranno in difficoltà sentirai il segnale."

Il fronte sembra tenere ancora, in effetti, lo scontro è duro e ci sono feriti da entrambi i lati, alcuni cavalli vengono azzoppati. Mentre Bohemond e Sven continuano a ferire ripetutamente i loro avversari, che grazie alle armature impiegano comunque tempo a venire sconfitti, Kailah prova a lanciare l'incantesimo CRAMPO al cavallo del suo avversario ormai in allontanamento verso la cima della collina. "Bes Hivas!" dice. Bohemond sente le parole della ragazza e si volta incuriosito, senza capire. Il cavallo nemico si blocca e il soldato deve scendere e proseguire a piedi la

salita.

Quando finalmente Sven riesce a atterrare il proprio nemico, subito corre ad aiutare i compagni più in difficoltà, in particolare Clemens.

Verso la cima della collina

Kailah si guarda intorno e vede che in basso ci sono una donna con l'arco teso e un balestriere. "Arcieri!" grida, indicandoli. Nel mentre si ode risuonare il corno di Heinrich. Arman sprona verso i compagni. "Dobbiamo assistere Heinrich nella ritirata", dice.

Bohemond e Sven continuano a fare danni alla linea nemica, ma quando dalla cima della collina si sente il doppio suono di corno iniziano ad arretrare combattendo per avvicinarsi alle macchine da assedio. In particolare Bohemond cerca di intercettare un avversario particolarmente corazzato, che ha appena ferito gravemente uno dei suoi. Lo raggiunge e lo ferisce gravemente con un solo gran bel colpo. Poi si volge a raggiungere l'avversario magicamente appiedato da Kailah, che nel frattempo inizia a sparare col suo arco, per coprire la ritirata dei compagni.

Combattimento intorno alle macchine da assedio

Intanto Engelhaft e Arman hanno raggiunto la cima della collina, dove infuria il combattimento. Subito Arman si trova in difficoltà, il suo cavallo viene abbattuto e lui cade piuttosto malamente. Engelhaft al contrario se la cava decisamente bene, dispensando colpi a destra e sinistra. Sven lo raggiunge e aiuta a difendere le macchine da assedio. Su una della catapulte è in atto un principio di incendio, ci sono feriti a terra, ma il trabucco sembra ancora in salvo.

Engelhaft si rende conto improvvisamente che gli attaccanti sono capeggiati da **Acab**, che proprio allora grida qualcosa in lingua elfica ai suoi compagni.

Lo stendardo

Lungo il pendio si ode la voce di una donna che grida "Per il corno del tramonto! Terra e libertà!". Argo, che teneva lo stendardo, viene ferito da una balestrata alla gamba. Il colpo è duro e lui si accascia, non prima di aver saldamente piantato lo stendardo nel terreno. Anche Kailah viene colpita da una freccia, di striscio, ma spinge il cavallo verso la bandiera e la afferra in mano. Pochi istanti dopo, mentre sta tentando di risalire lungo il fianco della collina, viene raggiunta da una freccia alla testa. Il colpo trapassa l'elmo e ferisce gravemente la ragazza, che scivola a terra con lo stendardo stretto a sé. Kailah non perde i sensi, ma lancia un forte grido di dolore.

Werner, sebbene gravemente ferito, si trascina davanti a Kailah e prende la spada mormorandole "venderemo cara la pelle". Lei annuisce e, con le ultime energie che le restano, incanala il suo Potere Magico residuo nello stendardo, per farlo sventolare orgoglioso.

Bohemond prova a scendere per raggiungere Kailah e Werner, mentre l'arciera e il balestriere ricaricano. Riesce così ad intercettare i loro ultimi colpi, finendo a sua volta disarcionato.

I nemici si ritirano

Poco dopo Acab ordina ai suoi la ritirata. Sven recupera Heinrich, ferito, e poco a poco anche gli altri si radunano sulla sommità della collina.

Il bilancio dello scontro è sanguinoso, ma alla fine non così negativo. Ci sono 2 morti e 4 feriti gravi tra i nostri, 4 prigionieri nemici e 5-6 nemici feriti.

La notizia della partecipazione di Acab al fianco di sir Madsen si sparge, preoccupando tutti abbastanza: il fuorilegge è noto e assai temuto.

Nel corso della notte ci sono altre scaramucce, piccoli scontri che causano altri morti e feriti.

L'alba del 28 febbraio

Sorge finalmente l'alba del 28 febbraio, il giorno della battaglia. Viene condotto il Capitano **Alman** su un alto scranno a ispezionare le truppe. Uno dei soldati gli sta sistemando il taglio dei capelli. Indossa un'armatura imponente ed ha un'aria seria e concentrata. Sono organizzati quattro battaglioni:

- Battaglione d'avanguardia (100 arcieri e frombolieri)
- Battaglione principale (200 fanti e 30 cavalieri pesanti)
- Battaglione di retroguardia (cavalleria leggera, genio e ausiliari)

Viene issato lo stendardo delle trattative, di colore bianco con un simbolo. Poi con una decina di persone il Capitano Alman va al centro del campo di battaglia.

Sulle pendici della collina è comparso un piccolo esercito schierato (circa 200 persone). Da esso si distacca una simile piccola delegazione, e si verifica l'incontro.

Dopo circa venti minuti torna il Capitano con la sua delegazione.

Viene dato ordine di schierare l'esercito in formazione di avanzata. Pare che non si sia giunti ad un accordo pacifico.

L'attacco

Fallito il tentativo di mediazione, l'esercito attaccante inizia ad avanzare, il trabucco lentamente regola il tiro contro la torre e le catapulte sparano sui soldati nemici schierati sul fianco della collina. L'azione si svolge con lentezza tra i tiri sempre più precisi del trabucco, le nuvole di frecce e i colpi di catapunta. Ci sono morti, feriti, spostamenti di truppa, un

avvicinamento che si svolge senza fretta, con lunghi intervalli nei quali si muovono i dispacci e le staffette. Finalmente il trabucco colpisce in pieno la torre, e con un secondo colpo ne fa crollare un gran pezzo. Grida di giubilo si sollevano tra le fila degli attaccanti. Subito il Capitano ordina di cessare l'attacco e leva nuovamente lo stendardo bianco delle trattative.

Trattative

Il vecchio Capitano Alman avanza coraggiosamente verso la torre, circondato da pochi uomini. Grida una proposta di resa onorevole.

"E' giunto il momento di abbandonare queste stolte e cieche bramosie di dominio, uniamo le forze per combattere quelle degli invasori!"

Sir Madsen a sua volta risponde urlando. "Il mio dominio su queste terre è un dato di fatto! conquistato dai miei antenati col sangue e con l'onore!"

"E a loro va il mio rispetto, e lo stesso rispetto avrò per voi se deporrete le armi e combatterete insieme a noi gli invasori del Nord e dell'Ovest, magari in futuro guadagnando nuovamente la stessa influenza su questa terra".

Dopo i discorsi pubblici seguono trattative private, mentre gli uomini schierati su entrambi i fronti attendono.

Pace

Dopo circa un'ora una cinquantina di uomini a cavallo lascia la torre. A quel punto l'esercito scende dalla collina con le armi abbassate. Sembra che la battaglia sia finita, che gli assediati si arrendano.

Sir Madsen ha acconsentito alla resa, starà agli ordini del Margravio e del Burgravio che per lui comanda queste terre, e lui e i suoi uomini combatteranno sotto il vessillo di Uryen, con la speranza e prospettiva di recuperare i propri privilegi territoriali, se se ne dimostrerà degno.

C'è grande entusiasmo tra le truppe.

A sera viene celebrata una funzione religiosa di ringraziamento, a cui partecipano in tanti. Padre Engelhaft prende la parola. Durante la predica molti commentano e schiamazzano. Il clima è di grande allegria. Il religioso cerca di mantenere un clima quieto e devoto ma si scontra con l'euforia collettiva.

Discussione al capezzale di Kailah

Gravemente ferita, Kailah si trova in un letto da campo quando riceve la visita di Henrick, che ha saputo da Agor del recupero di Kailah dello stendardo e della conseguente ferita. Le fa un sacco di complimenti, Kailah si imbarazza un po'.

Henrick si allontana, poco dopo arrivano al capezzale di Kailah i suoi compagni, Engelhaft, Bohemond e Sven. Padre Engelhaft insiste molto con la ragazza nel sottolinearle il valore della vita, rimproverandole il comportamento azzardato nel suo recupero dello stendardo. Mentre Kailah quasi non ha la forza di rispondere, è Sven a prendere le sue difese, sottolineando che lei non ha fatto altro che rispettare gli ordini. La discussione assume toni accesi quando padre Engelhaft allude ad una presunta mancanza di coraggio da parte di Sven. Il guerriero successivamente, in privato, esigerà le scuse del sacerdote.

Cure, povertà e sistemazione provvisoria

L'indomani, 29 febbraio, il Capitano **Alman** si congeda dalle truppe con un breve discorso, nel quale manifesta la soddisfazione per aver guidato un esercito così bene organizzato in un'ultima operazione di successo.

Intanto le condizioni di salute di Kailah sono ancora molto precarie, si rende necessario curarla in un luogo più salubre di una tenda da campo.

Bohemond parla con Henrick, chiede un documento da portare a Ivan nel quale si testimoni la partecipazione del gruppo alla battaglia, e si giustifichi il ritardo nel tornare alla Torre Nove. Oltretutto Bohemond spiega a Henrick che il gruppo ha problemi di natura finanziaria, poichè non ha denaro con sè e adesso ne avrebbe bisogno per pagare una locanda dove far soggiornare Kailah. Dopo una riflessione e un po' di domande in giro, si decide di impegnare uno dei cavalli del gruppo presso il cugino del medico da campo, con l'autorizzazione dell'esercito, e di riscattarlo appena possibile.

Intanto Padre Engelhaft chiede e ottiene il privilegio di poter parlare con il Capitano Alman in privato, prima che vada via. Va dal tenente Vonner per farsi accompagnare dal Capitano Altman.

"Il prete che mena a me piace", commenta Vonner.

Vanno dal Capitano. C'è gente che assiste all'incontro.

Vonner introduce Engelhaft.

Engelhaft ringrazia e si congratula. "Dovete dire alla Chiesa", dice serio il Capitano, come un ordine, "che tutto quello che qui è stato fatto è stato fatto per risparmiare il maggior numero di vite. Perchè per noi le vite dei nostri soldati sono molto importanti".

Engelhaft annuisce. "Anche la chiesa che mi manda vuole approfittare della situazione per chiedervi una cosa". E gli dice qualcosa in privato.

Poi Alman parte.

Il 30 febbraio il campo sbaracca e Kailah viene spostata in una baracca con altri feriti, in attesa di un trasferimento nella locanda, pagata col ricavato del cavallo impegnato presso il "Buon Joe".

Il viaggio di Sven

Il 1 marzo al mattino Sven parte alla volta della Torre Nove, con la malleveria di Heinrick e la benedizione di Padre Engelhoft. A metà viaggio viene fermato da una pattuglia e gli viene assegnato un compagno di viaggio, tal Tyron. Arrivano nel primo pomeriggio alla torre, ma Ivan non c'è, tornerà a sera.

A sera torna Ivan. Non ha una faccia contenta, sembra molto cupo. Parla con il suo attendente. Dopo riceve Sven.

"Ci mancava sir Mazen", dice scuotendo la testa.

"Non è un buon momento. Senti la mia proposta. Voi porterete avanti la missione. Ti darò due cavalli. Non sono buoni cavalli. Alla vostra missione si aggiunge un'ulteriore sottomissione, il vostro obiettivo secondario sarà di riscattare il cavallo impegnato. Lo potete fare in tanti modi ma ce n'è uno molto semplice. Come sapete c'è un editto che vieta il passaggio a carovane e viaggiatori senza permesso. Anche chi ha il permesso deve contribuire alle spese dell'esercito. Questa lettera ti dà l'autorizzazione di esigere il tributo ai viaggiatori che troverai in possesso del permesso del Margravio. Quelli che non ce l'hanno sei autorizzato a espropriare il loro carico, portarlo a Mar, e lì ti verrà pagato quel che ti spetta".

L'indomani, al mattino, Sven parte nuovamente verso Mar, insieme a Tyron. Lungo la strada parlano un po'.

"Pare che ci sia stato uno sbarco abbastanza massiccio", spiega Tyron. "Qualche decina di chilometri a nord di Urien".

"Nordri?"

"Sì. La situazione è critica perchè il Capitano Barun è a nord del fiume, è il momento di prendere decisioni difficili e sarebbe meglio se ci fosse lui".

Nella locanda del Fante

Intanto a Mar il villaggio brulica di soldati. Lungo il tragitto verso la locanda, il gruppo assiste ad un pestaggio ad opera di quattro soldati che stanno malmenando un prigioniero. Subito Padre Engelhaft decide di intervenire.

"Che ha fatto costui?"

"Ha ammazzato un amico nostro", rispondono i 4.

Engelhaft vuole andare a parlare col prigioniero.

"Come vedi sono un prete"

"Ma qui non siamo in chiesa. Comunque non l'ammazziamo, sta tranquillo. Mica siamo assassini, lui è un assassino".

Padre Engelhaft fa il potere CONCORDIA. Prova a prendere le mani al suo interlocutore. Il potere funziona,

"Sapete che è, sto prete m'ha fatto passa' la voglia di menà, non mi diverto più, portiamocelo in locanda".

Il gruppo lentamente arriva in locanda, che è affollatissima.

Bohemond va al bancone a chiedere. C'è proprio pieno zeppo di gente dentro, soldati accampati, rumorosi e strafottenti. Chiede una stanza all'ostessa, Mary.

"La diamo al migliore offerente", dice lei un po' strafottente.

Bohemond insiste spiegando che c'è bisogno di un letto per un ferito, e l'ostessa vuole vederlo, così Bohemond la conduce fuori, dove Kailah giace sul carro. Mary la osserva, sospira. Anche se Kailah cerca di sembrare in salute, per quanto possibile, Mary si rende conto della gravità del suo stato, chiama il suo compagno Gunther e decidono di assegnarle una stanzetta. Gli altri potranno soggiornare nella sala comune, per la notte, insieme a molta altra gente.

Trascorrono un paio di giorni relativamente tranquilli, in attesa che inizi l'incarico di riscossione dei pedaggi assegnato da Ivan.

L'autofinanziamento

Il 3 marzo, di buon mattino, Sven e Bohemond vanno a presentarsi per la riscossione.

In caserma c'è Heinrick, che chiede notizie di Kailah. Poi dice di chiedere al caporale Brad, che organizza le pattuglie.

Sven e Bohemond si presentano dal Caporale Brad per avere notizie e mettersi a disposizione.

Lui dice che si parte l'indomani all'alba, di buon'ora. E' ottimista che si farà un buon raccolto.

Dà istruzione che si mettano le armature uguali agli altri e che facciano l'espressione seria, devono scrutare. "Quel che ci farebbe veramente sgravare è se trovassimo qualcosa di vietato. Lì si confisca tutto... speriamo di trovare qualcosa che ci autorizza a prendere tutto il carico, e quelli che stanno senza permesso".

"Prima gli si chiede che portano, e se ci sta dell'altro non si poteva portare, perchè non ce l'hanno dichiarato. Facile, no?"

La squadra sarà composta da 6 persone a bloccare quei carri. "E niente, li fate neri".

Indagini sulla Bestia dei Mirtilli

Intanto in locanda viene interpellato Gunther l'oste riguardo la Bestia dei Mirtilli. Lui spiega che in paese ci credono tutti. "Fa bene Ivan a mandarci dei preti, invece che dei soldati"

La situazione è molto grave, spiega Gunther.

"Tre sono quelli che sono stati trovati, poi ci sono quelli scomparsi. L'esercito minimizza, ma sono tutti soldati."

Gunther spiega. "Noi ce ne dovremmo andare via da questo posto... così dovremmo fare tutti..."

"Nella foresta ci vanno solo i soldati, perchè non ci credono. Gli altri stanno alla larga. Va a sapere..."

"La Bestia è un problema di questo inverno, a guerra finita."

Descrive i feriti come assaliti da ferite di bestia assurda, orso gigantesco, forse un wyrm. Ma questa creatura non lascia tracce. Nelle ferite sassolini acuminati simili a denti.

"Se volete vi racconto tutto. Io so' un'autorità della Bestia. Ma state attenti, avete combattuto, alla bestia non gli state

simpatici. A novembre 516 due mercenari sono andati nel bosco a cercare una sorta di tesoro, hanno cercato una guida. So' venuti da me, me li ricordo, gli avevo indicato uno dei cacciatori. Questi però non si sono accordati col cacciatore e sono andati da soli. Uno è stato trovato morto, che sembrava masticato da un wyrm. Il morto l'hanno portato qua. Da quel giorno si è sparsa la voce che c'era un bestione là dentro. Questo a novembre. Dicembre, spariscono 3 persone, prima un bambino, e questo è strano, non è un soldato. S'è perso nel bosco. I due contadini organizzano una spiegazione, ma la gente aveva paura, sono andati da soli e sono spariti pure loro. A quel punto sono stati chiamati i soldati. In attesa dei soldati Friedrich ha fatto una bella palizzata verso il bosco. Alla fine di dicembre arriva un soldato senza voglia, molto tracotente, s'è fatto accompagnare nel bosco e non ha trovato niente. Pochi giorni dopo c'è tornato da solo il soldato, e l'hanno trovato. La belva era ancora lì, dicono quelli che l'hanno ritrovato. Era dritto su due zampe come un mostro del Kal valan. Un lupo enorme su due zampe. Il tipo era ancora vivo e la bestia si è ritirata. Il tizio se lo sono portato a Uryen, il caso più famoso. Era pieno di spine questo tizio. quel che so è che l'hanno spedito a Urien da una specie di stregone, uno che ci capisce di medicina. Manco lui ha potuto farci niente, è morto.

Un altro caso c'è stato poi nel gennaio 516: sono venuti 2 soldati dell'Heirlich in licenza, due stupidi con l'idea di mettere gli occhi addosso a qualcuna, e mettono gli occhi addosso a Cynthia, figlia dello Spaventapasseri. Lei si fa pagare in anticipo, gli dà appuntamento nel bosco. Lei non ci va, loro sì, e zacchete, spariscono anche loro. Tutti pensavamo, a quel punto, che qualcuno sarebbe venuto a fare domande a Cynthia e invece nessuno l'ha fatto. I due sono spariti. Nel febbraio 516 si è sparsa la voce che la belva si mangia i soldati del Duca.

Poi c'era un certo Franz, che aveva rubato nel priorato di Dossler. Arriva, chiede una stanza. Tizio un po' sospetto.

La mattina dopo all'alba arrivano i due soldati di Dossler, il tizio aveva voluto la stanza con la finestra, è scappato nella foresta.

Ho detto ai due di non andare nella foresta, ma vanno, dritti dietro... e addio. Ma il ladro invece è tornato, pare sia a Thorn a fare il garzone del fornaio."

Kailah domanda della mappa dei due soldati. "La mappa ce l'aveva quello che è sparito?"

Il tizio esita e poi dice "naturalmente".

"Non mi sembri molto sicuro", dice Bohemond, insospettito. "Tu l'hai vista?"

"Sì, anche se non bene. Era di pergamena. Sembrava un foglio di un po' di tempo fa, non nuovo"

"Magari loro l'hanno sfruculiata, questa cosa", dice Kailah. "Erano i primi d'altronde..."

"Sicuramente sì", concorda Engelhaft.

Parlando del tempo passato, l'oste racconta di disegni su una parete rocciosa di epoca Kahn.

Da Forlon il cacciatore

Engelhaft va da Forlon il cacciatore.

Bussa, la porta si apre, nessuno risponde. Sente russare saporitamente. Torna dopo un po'. Parla dalla soglia, Forlon lo fa entrare, sembra storditissimo. E' vestito malissimo, tutto disordinato. Puzza terribilmente. Sentendo parlare della Creatura del Bosco dei Mirtilli un po' si ringalluzzisce.

"Io so' l'unico che l'ho vista" farfuglia Forlon. "Te la descrivo, la creatura. Mi trovavo col mio amico Fritz, ci stava uno... venuto dalle parti tue... che sapeva tutto lui, bla bla... arriva, e voleva andare in questa foresta e ce l'abbiamo accompagnato due volte, l'ha girata in lungo e in largo. E' una foresta faticosa, tutta saliscendi... non ha trovato niente... però lui voleva fare un altro giro, gli era venuto il sospetto che l'avessimo portato dalle parti nostre, e lui va. Passa il tempo, questo non torna. Noi aspettiamo ai cavalli, poi lo entriamo a cercare. Entrano un po', poi di colpo si sentono... un misto tra un ululato, un ruggito, un suono di una bestia... e noi non sapendo che fare... andiamo... a un certo punto... vediamo st'affare, che praticamente quasi spostava gli alberi da quanto era grosso e forte, si aggirava, ricordava un lupo ma si muoveva come un essere umano, su due zampe, e le altre due... si aggrappava agli alberi... Noi siamo scappati, lui ci ha visto ma non ci ha guardati e se n'è andato. Poi, dopo un bel po' che non si sentiva niente, abbiamo trovato il povero disgraziato mezzo morto e l'abbiamo riportato da Gunter, e non c'è stato niente da fare".

Descrive le ferite, come morsi di un lupo enorme, che è come se avesse lasciato dei buchi, dei denti neri nei buchi. Due grossi morsi più vari squarci.

Engelhaft domanda dei dipinti antichi che si trovano nel bosco. Pare siano tipo scene di caccia. C'è una parete di roccia dove sono pitturati.

A casa di Cynthia

Padre Engelhaft torna e riferisce quel che ha appreso e i suoi dubbi sull'autenticità della testimonianza del cacciatore.

Poi Sven insiste di andare a parlare con Cynthia, magari senza Engelhaft per non mettere in imbarazzo la testimone. Bohemond insiste che venga anche il sacerdote, e alla fine vanno tutti e tre, lasciando Kailah in locanda a riposare.

La casa di Cynthia è abbastanza vicina al bosco.

Arrivano a sera. Si scorgono in lontananza i primi alberi del bosco, che sale in una collinetta. Vicino c'è un campo recintato molto male. Al centro c'è uno spaventapasseri stortignaccolo, su cui sono posati alcuni uccellacci. Oltre c'è la casetta.

Una donna dopo un po' li vede avanzare con la torcia e chiama Altolà!

Sven spiega che non hanno cattive intenzioni ma sono lì per fare delle domande.

"Non ho un buon rapporto coi soldati", dice lei.

"Ma noi siamo coscritti, e costretti..." dice Sven.

"Non so niente della Bestia dei Mirtilli, non siete nemmeno i primi venuti a raccogliere questa testimonianza", dice lei frettolosamente appena le viene fatta qualche domanda.

"Abbiamo portato un prete apposta per assicurarti", dice Sven. Engelhaft conferma.

"Allora fate venire soltanto il prete e poi vi dirò se potete venire anche voi".

Cynthia è molto sospettosa, ma alla fine acconsente a far avvicinare anche gli altri.

Lei racconta la sua versione dei fatti, dei due soldati che l'avevano avvicinata, e che sono andati da lei e volevano scambiare il loro denaro con delle effusioni.

"Ho dovuto improvvisare, loro non erano disposti ad accettare un rifiuto. Gli ho detto che andava bene, ma non lì, perchè c'era mio padre. Loro sono stati contenti, mi hanno lasciato un anticipo 'per farmi bella' e sono andati. Io poi ho pregato proprio che la Bestia venisse e se li portasse via. Non potevo neanche andarmene. Mi sono barricata a casa e ho pregato. Ed è andata bene".

Ai dubbi manifestati da Bohemond lei risponde che è una persona orgogliosa e non sarebbe andata a chiamare aiuto al villaggio, e alle pessime ci sarebbe stata.

"Le persone che ci stanno, le persone orgogliose e le persone che pregano le bestie spesso sono le stesse", commenta severo Engelhaft.

Dopo un po' Padre Engelhaft va a parlare col padre della ragazza, che è a letto e sta parecchio male, con le idee confuse. Cerca di dirgli di trovare un marito a Cynthia, ma non è semplice.

Intanto Bohemond e Sven danno un'occhiata in giro. Bohemond entra nella stanza di lei e sente odore di fiori, vede una scrivania con delle carte, delle lettere.

Ne prende una e si avvicina alla luce per leggere. Si tratta di una lettera indirizzata a lei. Si parla di qualcuno che passa a prendere dei carichi, probabilmente erbe raccolte nel bosco dei mirtilli.

D'un tratto lei si volta e lo vede.

Lei viene a strappare la lettera di mano a Bohemond. Lui fa per trattenersela.

Sven cerca di mettere pace. Lei dice "Ridammela!", ma lui insiste a sedersi e parlare.

Cynthia porge poi provocatoriamente la lettera a Sven per fargliela leggere. E' molto offesa e se la prende anche con Padre Engelhaft perchè sospetta fosse connivente.

La perquisizione

Ormai Cynthia si rifiuta di rispondere, e non si fida più. "Portatemi in caserma allora, voglio parlare col vostro superiore".

Sven sospira. "Oh, no, non mi va di portarla dal superiore, è una rottura, risolviamola qui gentilmente!"

Lei insiste a voler parlare con un superiore, e Bohemond prosegue la perquisizione.

"Ci sono cose personali, perchè ti devi fare gli affari miei là! Se le leggi ti odierò per sempre!"

Sono tutte lettere scritte da una sola persona, che oltre agli affari in alcune lettere le fa anche degli apprezzamenti personali, complimenti, vaghe galanterie.

Poi Bohemond continua a frugare.

"Per caso vendi anche vino?" domanda Sven. Bohemond interviene a fermarlo.

Poi arriva il padre che non si ricorda niente e chiede chi siano questi, che stanno facendo tutto questo rumore.

"Vergognatevi", dice poi. "Non ho parole..."

Frugando escono fuori parecchie erbe particolari. Dev'essere abbastanza in gamba a capirci di botanica. Ci sono anche funghi velenosi e varia roba, erba che potrebbe essere fumata, bacche strane...

Infine vanno a dare un'occhiata allo sgabuzzino, dove c'è anche una botola.

Sotto ci sono le scorte alimentari. Cynthia sembra molto nervosa mentre viene perquisita la botola, si offre di mostrare lei quel che c'è, provviste alimentari. Effettivamente ci sono delle ceste che contengono un sacco di roba, sementi, materiale alimentare vario, vino, prosciutti...

Sotto tutta questa roba, ci sono delle armi, spade, elmi etc.

"Ah, e sono ...zzi!" commenta Bohemond.

Ci sono ancora tracce di sangue sugli elmi, non pulite così bene.

Padre Engelhaft va a prendere le armi di Bohemond e Sven e glie le porge.

"Mi fai spiegare", dice lei. "C'è stata una guerra, soldati... campi di battaglia... morti... e sti morti avevano armi, armature... e poi c'è stata una persona in difficoltà economiche, io, che diciamo ha raccolto quel che a loro non serviva più"

Lei è arrabbiatissima.

Requisiscono le armi e la ragazza, vanno a salutare il padre e vanno verso l'accampamento militare.

La verità sulla tribù del bosco dei Mirtilli

Escono, è ormai notte. Camminano verso il villaggio, a un tratto lei si ferma e fa una controproposta. "E se io vi dessi invece una bottiglia di vino e... vi dicessi qualcosa che non sapete sulla Belva dei Mirtilli Potrei tenere le armi?"

"No, queste armi comunque sono perse", spiega Bohemond, "tu non hai il diritto di decidere a chi darle e a quale prezzo."

"Potremmo fare così allora, che io vado con le armi al campo dei soldati, glie le vendo all'esercito..."

"Già è più ragionevole"

"Ci farò meno soldi, ma ci farò qualche soldo"

"Beh, ma noi ci avremmo guadagnato una buona ricompensa..." dice Sven.

"Ma sono miei!"

"Facciamo metà e metà sul ricavo delle armi", propone Sven.

"Mi sembra una schifezza", dice Bohemond.

Lei si impunta, mentre Sven prova a contrattare.

Alla fine trovano un compromesso. Lei va a consegnare le armi e dirà che ha preso la decisione di consegnarle è avvenuta dopo una conversazione con noi.

"Va bene, però i soldi poi sono miei", precisa Cynthia.

Bohemond e Sven discutono animatamente, con Padre Engelhaft sconsolato e la ragazza sdegnata.

Alla fine Sven acconsente. "Però si parlava di una bottiglia di vino..."

"Quella te la do", dice Cynthia sconsolata.

Tornano tutti dentro.

"Ah, Cynthia, chi sono questi signori?" domanda il padre completamente stordito.

Se ne va il vecchio, si siedono al tavolo e Cynthia inizia a parlare:

"C'era una popolazione in queste zone che si è quasi completamente estinta parecchi secoli fa. Alcuni superstiti di questa popolazione vivono nel bosco dei Mirtilli. Si tratta di una dozzina di individui, sono lì perchè stanno così lontani dalla gente. Sono come dei selvaggi, però non sono mai stati aggressivi con la gente del luogo, si nascondevano. Noi li conosciamo, li abbiamo conosciuti perchè mia madre, quando era ancora in vita, ha curato uno di loro. Da quel momento in poi ci sono stati riconoscenti. Tutto qui, fino alla guerra, più o meno. Dopodichè, per quel che si sa, non si sono più visti, non si sa che fine abbiano fatto. Io però sono tornata dove stavano loro, li ho trovati cambiati, effettivamente. Erano abbastanza ostili. Non parlano la nostra lingua, si parla a gesti. Mi hanno fatto capire che dovevo tornarmene nella mia zona e mai più andare lì. Ne ho incontrati solo 4. Penso che sia loro successo qualcosa, magari sono stati attaccati..."

Il posto dell'appuntamento era un posto per loro speciale, come fosse sacro. Gli ho indicato quel posto perchè era molto probabile che li avrebbero incontrati.

Il tizio delle lettere è un medico che sta in un paese a Nord-Ovest di qui, **Brin**. Questa persona ha un corriere di fiducia, che mi porta le lettere, e non ha il lasciapassare. Sono certa che non ce l'abbia. Però ve lo dico e voi se foste uomini di parola non dovrete... prendervela con questo poveraccio, in fondo è un medico.

Una volta vendeva alcune erbe anche ad una persona del posto, **Angelica**, che poi ha perso la casa ed è dovuta andar via."

Parlando del dafarsi, Cynthia si offre di tornare a parlare con i selvaggi, anche se a gesti. Per mantenere le cose come stanno.

Sven è d'accordo a mandarla, idem Bohemond. Padre Engelhaft è perplesso.

Bohemond concorda che lei tenti un contatto con questi selvaggi. "Consegnerai le tue armi al campo e lì riceverai quel che ti spetterà. Domani andrai alla foresta e domani sera al tramonto ti aspetteremo qui".

"Qualcuno deve restare con mio padre", ricorda Cynthia, "non può restare da solo".

Si decide di chiedere alla moglie dell'oste di andare a badare al vecchio Spaventapasseri.

Da Brad

Vanno al campo a consegnare le armi.

Vanno direttamente alla tenda di Brad. Bohemond riferisce al piantone, che lo va a svegliare.

Una volta ricevuti da Brad, Cynthia spiega tutta la situazione, racconta la sua storia al meglio possibile. Alla fine dice 5 monete d'argento. Lei contratta un po'. Niente di più, e anzi meno male che non l'ha fatta arrestare.

Lei è dispiaciutissima, però se le prende, le monete.

Engelhaft fa un discorsetto sul fatto che abbia bisogno di una famiglia, lei è offesa e Brad soddisfatto se ne torna a letto.

Riaccompagnano la ragazza a casa. Lei piange tornando, contando per i pochi soldi che ci ha fatto.

"Devi capire che da queste parti la legislazione cambia di giorno in giorno", dice Bohemond, tra il severo e il bonario.

Di pattuglia

L'indomani, 4 marzo, Sven e Bohemond vanno al loro lavoro. Brad gli fa un discorso: "Avete lavorato bene, avete spirito di iniziativa. E io voglio farvi capire che è l'atteggiamento giusto". E così dicendo gli dà una moneta d'argento. "Queste cose io le apprezzo, le stimo, e anzi le pretendo... quando avete 5 minuti voi andate... che a scavà si trova sempre qualcosa".

E passano la giornata pattugliando gli incroci, Brad sa tutto, anche gli orari delle carovane. Intercettano varie persone, cavalieri e qualche carovana. Tassa fissa su tutti per la percorrenza, tassa contro i nordri. Sui mercanti la tassa varia tantissimo, a seconda di quanto può racimolare. C'è anche un caso problematico, uno dei carri non denuncia tutto correttamente e viene sequestrato.

A fine giornata il lavoro è ben retribuito, ma di breve durata. Brad dice non vi pagherò ma segno una moneta d'argento oltre a quella che vi ho dato, per lo sdoganamento cavallo.

La sera a casa di Cynthia

Intanto accompagnano la moglie di Gunther a casa di Cynthia, che nel pomeriggio andrà nel bosco.

Kailah resta in locanda riguardata. Padre Engelhaft impiega la giornata come medico da campo per racimolare qualche spicciolo.

Scende la sera, Sven, Bohemond e Engelhaft vanno a casa di Cynthia. Apre Mary, moglie dell'oste. Cynthia non è tornata. C'è un po' di preoccupazione, tutti aspettano. Engelhaft insiste a aspettare guardando dalle finestre perchè teme che Cynthia torni coi selvaggi.

Bohemond è irroso: "io lo sapevo, andava da sola e rischiava la pelle..."

Verso le nove... si scorge un'ombra che avanza dal bosco alla casa. Sembra una figura sola, barcolla lentamente. Arriva all'altezza della palizzata e ci si aggrappa.

Vanno con scudo e armi in pugno a vedere di chi si tratti.

E' Cynthia che si appoggia alla palizzata, sembra molto ferita. Poi scuote la testa. "E' vero, esiste davvero", mormora con un filo di voce, e cade a terra. E sulla schiena ha tutte punte nere conficcate nella carne.

Cynthia ferita

E' la sera del 4 marzo 516, Cynthia scivola a terra ferita. Padre Engelhaft accorre, osserva la povera ragazza e la terribile artigliata che ha subito. La poverina viene trasportata con cautela in casa. Mary si preoccupa di tenere a bada il vecchio padre della ragazza, allontanandolo. Gli altri si occupano di Cynthia, la coricano sul suo letto. Padre Engelhaft studia la ferita un'unica artigliata data da una zampa di proporzioni smisurate. All'interno del taglio ci sono vari detriti e alcuni corpi estranei che sembrano grandi spine, una dozzina. Sembra difficile anche estrarle senza rischiare di causare gravi danni. Padre Engelhaft teme anche che la ferita possa essere avvelenata.

Bohemond subito pensa di recarsi all'abitato di Trent, dove si trova Angelica. Ma ha bisogno di un lasciapassare per allontanarsi dal villaggio, cosa che fa in modo di procurarsi al più presto. Sven lo accompagna all'accampamento dell'esercito.

Sven e Bohemond all'accampamento dell'esercito

E' tarda sera quando Sven e Bohemond arrivano all'accampamento. C'è movimento, è in corso una parziale smobilitazione. I due si recano da Brad.

Bohemond spiega l'accaduto presso la casa di Cynthia. Brad è poco interessato, spiega che la Bestia dei Mirtilli non esce dal bosco e quindi non c'è nessun problema, basta non entrare nel bosco.

Brad acconsente a redigere un lasciapassare, ma comunica a Bohemond che il campo sta per essere smobilitato e gran parte delle truppe andranno a rinforzare le torri a Nord, in difesa dai Nordri. Brad comunque resterà in zona.

Quando Bohemond spiega che vorrebbe partire subito per l'agglomerato di Trent, Brad scuote il capo c'è il coprifuoco, anche col lasciapassare non ci potete andare, vi sparano prima di vedere se avete un lasciapassare o no. Poi ci pensa un po' su e va a chiedere se ci siano spostamenti autorizzati verso Uryen a cui volendo si potrebbero aggregare.

"Però poi si rimane a Trent a dormire, eh, sennò ti sparano lungo la strada..."

La carovana per Uryen parte nel giro di mezz'ora.

Vanno ad aggiornare Kailah e poi va soltanto Bohemond, mentre Sven resta a Mar a fare il lavoro di pattugliamento agli ordini del Caporale Brad.

Le prime cure a Cynthia

Padre Engelhaft si impegna nella preparazione di decotti. Torna Sven dopo aver lasciato Bohemond. La ragazza resta in vita, l'emorragia si placa, ma le sue condizioni restano precarie.

Bohemond da Trent

Nel cuore della notte la carovana lascia Bohemond a casa di Trent. Lui sveglia il padrone di casa e spiega brevemente la situazione. La mattina all'alba partiranno con Angelica verso Mar.

Arrivano verso le 9 di mattina a Mar.

Angelica cerca di curare Cynthia

Al mattino presto Sven si presenta da Brad per il recupero crediti. Il campo è già in fase di smobilitazione, l'ultimo giorno di lavoro.

Verso le 9 di mattina Bohemond e Angelica arrivano a casa di Cynthia, che torna a casa sua.

Angelica osserva la ferita di Cynthia, che è simile a quella che ha già visto in passato. "Io l'altra volta ho provato ad estrarre quelle strane spine, e ha sanguinato talmente tanto che mi è morto tra le mani, d'altronde l'altro so che non fu toccato, portato a Uryen, ed è ugualmente morto."

"Cosa consigli di fare?" chiede Bohemond.

"Se fosse mia sorella la porterei di corsa a Uryen, alla Rocca di Tramontana, da Luger", risponde Angelica.

"Ma ce la può fare ad affrontare un simile viaggio?" si chiede Padre Engelhaft, incerto.

Dopo un po' decidono intanto di provare a togliere una prima spina, per vedere com'è e se ci si riesce. Angelica prende dei cucchiaini che si usano normalmente per le frecce, e decidono di tentare.

Padre Engelhaft afferra la spina, fa per tirarla ma si rende conto che nel venire fuori si sfrange, e ne riesce a estrarre un pezzo, non tutta. Sembra veramente una spina vegetale, scura e un po' ramificata, o forse un frammento di qualcosa, ossa, unghie, denti... oppure ossidiana, un qualche tipo di vetro o simile.

Discussione al capezzale di Cynthia

Poco dopo l'intervento, Cynthia ha un sussulto e inizia a gemere, riprende conoscenza.

Bohemond le parla, le chiede cosa l'abbia aggredita, ma lei non riesce a rispondere.

Padre Engelhaft suggerisce di trasportarla ad Uryen, ma Bohemond manifesta molte perplessità, sia burocratiche che sanitarie.

"E allora che proponi?" domanda Padre Engelhaft, sconsolato. Bohemond suggerisce di indagare nel bosco, chiedere ai superstiti dell'antica tribù come comportarsi col mostro. Padre Engelhaft è molto perplesso.

"Se gli artigli del mostro si frantumano nel penetrare la pelle, non sapranno bucare il metallo", suggerisce Bohemond. "E se è una creatura dell'abisso forse è proprio il destino, la provvidenza che ci ha portati fin qui"

"Se è davvero una creatura dell'abisso", scuote il capo Padre Engelhaft, "ci servirebbe un Paladino. Non ho un'armatura, non ho un paladino, non ho un carro, non ho un cerusico... non ho niente..."

"Hai una donna che ha rischiato molto per aiutarci", risponde Bohemond, convinto.

Rimangono incerti e in preghiera.

Vengono interrotti dopo un po' dal padre di Cynthia, che non si rinviene molto, fa domande, accuse, è preoccupato, confuso e disperato.

Il found raising di Sven

Nel frattempo Sven lavora, la giornata è proficua, Brad è molto contento.

"Voi avete sempre quel problema del cavallo impegnato, sì E oggi che è l'ultimo giorno ti darò altri 3 SIA".

"Come possiamo fare adesso a riscattare questo cavallo Il Sergente Ivan lo riuole indietro..."

"E di quanti soldi stiamo parlando?" domanda Brad.

"Tre SIA e rimarremmo completamente a zero", spiega Sven.

"Ti posso offrire l'occasione di guadagnare una moneta d'argento, devi fare una cosa per me, una cosa personale. Ma dove andrete A Uryen o dove lo ho bisogno di un favore sulla strada per Uryen. Se mi fai il favore ti riscatto il cavallo."

Sven acconsente ma spiega che non sa ancora quando andrà verso Uryen. Si accordano per l'indomani.

In locanda

Intanto Kailah resta in locanda e passa il tempo intrattenendo la figlia dell'oste, stringendo buoni rapporti con la famiglia di Gunther.

Passa Sven a prendere Kailah, saldano il conto dei giorni di permanenza in locanda e insieme vanno a casa di Cynthia.

Tutti a casa di Cynthia

Sven e Kailah raggiungono gli altri a casa di Cynthia. Sull'aia vedono un tizio che brandisce il forcone. Sven lo riconosce, è il padre di Cynthia. E' estremamente aggressivo e urla, puntando il forcone.

Esce Bohemond e cerca di placarlo. Ma Klaus non si ricorda nemmeno di lui. "Mia figlia sta male e voi state facendo il bello e il cattivo tempo nella mia proprietà". Poi chiude tutti fuori. "Potete stare nell'aia voi, non in casa mia."

Dopo un po' Padre Engelhaft riesce a convincere Klaus a far portare Cynthia a Uryen e a far entrare i compagni.

Intanto, nell'eventualità si debba andare a Uryen, Kailah si cura di sistemare un po' il vecchio carretto di Klaus, in modo da renderlo il più possibile confortevole per la ragazza ferita. Imbottisce le ruote e lo riaggiusta un po'.

Sven vede le 5 monete d'argento date da Brad a Cynthia e propone che vengano incamerate per varie spese organizzative. Intanto Sven va da Gunther a chiedergli se sua moglie può badare al vecchio padre di Cynthia, Gunther acconsente ad ospitarlo ad un buon prezzo ma non sono disposti a spostarsi.

L'incarico di Brad

Poi Sven va da Brad e gli dice che sta per andare a Uryen. Partiremo domani, avremo bisogno del cavallo.

"Io te lo riscatto in cambio del favore che mi farai. C'è una persona, a Uryen, che deve ricevere un messaggio. Ok Un messaggio... ufficioso. Ti darò un foglio sigillato. E' un messaggio ufficioso, una cosa mia personale, ma se gli succede qualcosa è come se succedesse qualcosa a un messaggio militare. Gli devi dare la stessa importanza che daresti a un messaggio militare. Ci sta a Uryen una bottega, il fornaio, vicino alla Rocca di Tramontana. Questo fornaio ha dei garzoni, e tu la devi dare a un garzone del fornaio, che si chiama **Maddie**. E' una ragazza."

"E se per caso non fosse più lì?"

"La lasci al fornaio, con un bel discorsetto."

La storia di Cynthia

Nel pomeriggio, a tutti presenti, Cynthia riprende conoscenza. Beve una tisana ricostituente e racconta la storia.

"Prima di tutto sono andata al laghetto, il posto sacro dei primitivi. Stavolta non c'era nessuno. L'acqua era torbida e c'erano strane alghe dentro con insetti, zanzare sull'acqua. Il posto era un po' pauroso e sono andata verso le grotte dove loro vivono. Sono arrivata prima di sera, ma già c'era pochissima luce, come se gli alberi non la facessero passare del tutto. Anche le grotte erano deserte, silenzio tombale. Improvvisamente ho sentito un suono stridulo, simile al richiamo di un uccello, e un forte sbattito d'ali. Ho alzato gli occhi e ho visto un'ombra umana in alto sopra le grotte. Sembrava deforme però, con la parte superiore del corpo più grossa di quella inferiore. Mi sono spaventata e sono scappata via. Sono tornata vicino al laghetto a riprendere fiato e mi sono rimessa in cammino verso casa. A quel punto è

scesa la sera, ma non ho avuto il coraggio di accendere la torcia. Mi sono persa... proprio quando pensavo di aver ritrovato la strada ho rivisto la stessa sagoma di prima, alta, ritta su due zampe e col corpo deforme, non umano. Non mi sembrava un lupo, ma tipo un Orco, un essere umano deforme. Gli ho visto anche la faccia... e non era quella di un lupo, sembrava un uomo deforme. Quando l'ho visto mi ha fatto come un cenno, di scappare, di andarmene. Lo stesso cenno che mi aveva fatto i selvaggi la prima volta. Io sono scappata più veloce che potevo, ma qualcosa mi seguiva velocissimo. Ho corso più possibile.... a un certo punto ho sentito una botta pazzesca dietro, non ho sentito dolore, comunque mi ha spinto giù per un dirupo. Sono caduta tra gli alberi, e a valle mi sono rialzata, sentivo tutto il sangue sulla schiena, e ho continuato a correre e poi a un certo punto ho visto la staccionata... e ci siamo incontrati."

Riflessioni e piani per il futuro

Kailah esamina il frammento ed esclude che si tratti di una cosa vegetale. Potrebbe persino essere un insetto morto. Lo dice a Padre Engelhaft, incerta. Prova a percepire magia in esso, ma lo trova del tutto inerte.

Padre Engelhaft resta turbato all'idea degli insetti, che sono collegati spesso alla simbologia delle divinità delle Tenebre. Colpisce anche la descrizione di Cynthia del laghetto sacro dei primitivi, contaminato adesso da strani insetti...

Intanto scende la sera.

Bohemond si inamorisce all'idea di non poter ispezionare il bosco, consapevole che se il gruppo raggiunge la Torre 9, riceverà un altro incarico quasi certamente collegato allo sbarco dei Nordri. Suggerisce anche di indagare la questione della mappa, per cercare di usarla nel convincere Brad a organizzare una spedizione nel bosco, ma è costretto a rinunciare.

Il sogno di Engelhaft

Padre Engelhaft sogna il laghetto con le acque torbide e scure, infestato da insetti, zanzaracce fastidiose. Il sogno è estremamente sgradevole, qualcosa di malvagio aleggia sulla zona.

La partenza per Uryen

L'indomani, 6 marzo, il gruppo si mette in movimento verso la **Torre Nove** e poi Uryen.

Sven va da Brad a recuperare il cavallo e poi si va. Il buon Joe è contento e augura ogni bene.

Angelica guida il carretto su cui viene caricata la povera Cynthia. L'obiettivo è di arrivare per sera all'**abitato di Trent**.

La mattina procede tranquilla. A metà mattinata si vede procedere un gruppo di 4 persone con un vessillo per fare cenno di fermarsi. E' un vessillo mai visto.

Brutto incontro lungo la strada

Nel corso del viaggio verso la **Torre Nove** il gruppo viene fermato da quattro briganti che inizialmente si spacciano per soldati di **Uryen** ma presto rivelano le loro losche intenzioni rubare il lasciapassare militare.

Il gruppo stava procedendo su un carretto, con Angelica, la povera Cynthia ferita e Kailah a bordo. Sven e Padre Bohemond è a terra e Bohemond a cavallo.

Kostantin il brigante spara una freccia contro il cavallo di Bohemond, da poco recuperato dal pegno. La povera bestia viene ferita alla zampa, sia pure non troppo gravemente.

Padre Engelhaft tende a impattare il capo dei briganti, Raban. Bohemond riesce a restare in sella, e avanza verso gli altri tre briganti. Sven va verso il più grosso dei briganti, Rolf, che indossa uno strano elmo cornuto, e tira contro Sven un'ascia da lancio, che lo colpisce al braccio destro (- 1), e poi sfondera una mazza chiodata per combattere. Kailah intende sparare una freccia verso Raban, il capo, lo colpisce di striscio.

Kailah prova a sparare all'arciere, ma lo manca.

Bohemond prova a colpire uno dei nemici, Adelon, lo ferisce alla gamba di striscio. Adelon a sua volta riesce a gambizzare il cavallo di Bohemond in modo irreparabile.

Bohemond riesce a scivolare a terra e la povera bestia cade.

Padre Engelhaft si prepara ad affrontare il capo dei briganti, Raban, che lo osserva in silenzio. Attacca prima il prete, col suo bastone, lo colpisce alla gamba con violenza.

Subito dopo tira un'altra bastonata sull'elmo di Raban. Para il colpo del nemico.

Sven combatte con Rolf. Para un colpo difficile e contrattacca.

Kostantin spara a Kailah, colpendola alla gamba (-3).

Se ci date il lasciapassare finisce tutto, dice Adelon a Bohemond. Finisce tutto con te nella tomba, è la risposta di Bohemond. Subito dopo però viene colpito al torace di striscio. Adelon ribadisce, Bohemond para e contrattacca duramente con un fortissimo colpo alla gamba destra (-6).

Padre Engelhaft attacca Raban, scambio di colpi, il prete para, prova uno spintone e lo colpisce al torace di striscio.

Sven subisce l'attacco di Rolf, lo para e contrattacca. Niente di fatto.

Kailah pronuncia le rune Bes-Hivas! per provare a lanciare un crampo contro l'arciere, e subito si accuccia per proteggersi.

Padre Engelhaft e Raban combattono. L'arciere si volta a mirare contro il prete. Viene colpito alla gamba, (-3).

L'avversario di Bohemond scivola a terra ma resta aggressivo. Bohemond lo incalza. (-3 al braccio destro). E' il caso che ti arrendi. Adelon invece prova ad attaccare, ma viene sopravanzato e Bohemond riesce a colpirlo ancora, in testa.

Sven e Rolf combattono, ma resta lo stallo.

Padre Engelhaft continua a combattere contro Raban (-3 al braccio destro).
Sven e Rolf continuano a combattere, stallo.
Bohemond insiste contro Adelon, che si chiude in difesa. Lo colpisce forte alla gamba già ferita (-4). Il colpo è doloroso, Adelon sviene.=
L'arciere prova a sparare a Padre Engelhaft, lo colpisce di striscio (-1).
Kailah prova a sparare sull'arciere ma lo manca, lui si tende a coprire dietro uno dei compagni ed estrae un'arma da corpo a corpo.
Padre Engelhaft colpisce al ventre (-1) Raban e tiene.
Rolf attacca Sven, scambio di colpi che non fa danno.
Kailah inizia a mirare con l'arco, approfittando che l'arciere nemico ha gettato l'arco.
Padre Engelhaft e Raban si scontrano, niente di fatto.
Rolf e Sven, niente di fatto.
Bohemond fronteggia Kostantin. Kostantin lo ferisce alla gamba (-3).
Padre Engelhaft e Raban combattono, spintone e subito un colpo alla gamba di Raban (-2).
Sven e Rolf, niente di fatto.
Bohemond e Kostantin, niente di fatto.
Padre Engelhaft, colpisce Raban alla gamba, poi si difende in maniera magistrale.
Il combattimento prosegue.

Pace degli Dei

Bohemond viene ferito da Kostantin alla gamba di striscio. Evoca comunque un potere divino che indebolisce gli attacchi nemici. Niente di fatto.
Raban para e basta e prova a parlamentare. "La finiamo qui e ce ne andiamo, senza lasciapassare".
"Va bene" risponde Engelhaft, "pace degli Dei!"
Raban lascia cadere a terra il lasciapassare e si avvicina al compagno ferito.
"Aspettate che ce ne andiamo, prima di raccogliere l'arco", dice Bohemond.
"Che gli Dei possano perdonarvi per quello che avete fatto!" dice Padre Engelhaft.

Il carro riparte

Sven è molto critico nei confronti della scelta di Padre Engelhaft e di Bohemond. "Il prete ha parlato!" dice Bohemond. "E quindi quando il prete parla... nel mezzo di un combattimento... il prete si accorda e detta le condizioni di resa per tutti?" chiede Sven polemicamente. "In mezzo a uno scontro viene fatta un'offerta, il prete dice 'pace degli dei' e automaticamente gli dobbiamo dare ragione??"
"In quel momento mi è sembrata una scelta ragionevole, il combattimento era in bilico"
"Quindi sei d'accordo con lui, non è automatico che quello che dice lui va seguito"
"Sì", risponde Bohemond. "Mi sembrava la cosa più giusta, non è che se uno parla a vanvera..."
"Secondo me il prete ha parlato a vanvera, però se tu sei il capo, va bene. Anche se non sono d'accordo."
"C'erano delle ragazze..."
"Le ragazze ce le avremo sempre appresso", risponde Sven.
"Kailah ha scelto liberamente, e quindi fa quello che crede. Ma Angelica e Cynthia sono sotto la nostra responsabilità."
"Mi preme sottolineare però che non c'è stato l'accordo perchè uno ha parlato a nome di tutti. E' così perchè tu che sei il capo hai deciso così.", puntualizza Sven.

Alla Torre Nove

L'avanzata diventa assai più complicata, il carro è troppo piccolo e Bohemond e Engelhaft si devono alternare assieme a Sven per andare a piedi.
Già da una certa distanza si vede movimento intorno alla **Torre Nove**.
Vengono dei soldati di **Uryen** incontro al gruppo, con gli stemmi.
Avete avuto problemi durante il viaggio domanda uno dei soldati. Bohemond spiega la situazione. Purtroppo le strade non sono sicure... c'è pieno di razziatori. Comunque vi è andata bene, nessuno di voi è morto. Bene.
Il soldato spiega che il Sergente **Ivan** non c'è. Nella torre si sta preparando un'altra spedizione verso le scogliere.
"Dovete parlare col Caporale Scelto Zagon", spiega.
Bohemond fa rapporto. Zagon spiega che ora le priorità sono cambiate, la Bestia dei Mirtilli non è più in cima alla lista.
"Domattina devo mandare un dispaccio a Uryen, e vi aggriherete al dispaccio".

Notte alla Torre Nove

Si dorme al dormitorio, Padre Engelhaft si prende cura di Cynthia per quanto possibile.
Kailah domanda se c'è qualcuno disponibile ad aggiustarle l'elmetto. Un soldato gentile se ne occuperà.
Padre Engelhaft propone una preghiera di ringraziamento.
"Ringraziamo gli Dei perchè ti hanno dato la forza di corcare il capo dei briganti, insomma", commenta Sven.
Dopo la preghiera, verso sera un soldato giovane si avvicina a Padre Engelhaft, si presenta come Matt.
"Ma voi siete un sacerdote La mia famiglia è molto devota, e anche io. Ma voi per caso poi tornerete verso Feidelm, le

terre più sicure?"

"Beh sì, alla fine torneremo"

"Perchè la mia consegna dura ancora diversi mesi ma ho un messaggio per la mia famiglia, a Feidelm... magari se arrivate ad Uryen... potete affidarlo a un corriere postale... o più a sud possibile..."

Padre Engelhaft lo aiuta a rileggere e correggere la lettera ai genitori. Ringraziamenti e saluti.

"Mi chiamano tutti quanti il Bigotto, perchè prego molto..."

Al mattino presto del 7 marzo il soldato cordiale restituisce a Kailah l'elmetto. Si chiama **Jude**.

"Ti ci ho fatto una cucitura tripla..."

"E un'altra cucitura tripla ce l'ho qua sulla testa", risponde Kailah con un sorriso.

"E così fanno sei!" risponde Jude gentilmente.

La carovana parte alla Rocca di Tramontana, col carro del dispaccio.

Alla Rocca di Tramontana

Arrivati a Uryen, tutte le attività cittadine si sono spostate intorno alla Rocca, la popolazione è quasi completamente composta da militari e familiari.

C'è un banchetto dietro al quale c'è **Connor**, che saluta.

Il gruppo viene lasciato alle porte della Rocca.

"Dobbiamo rintracciare **Luger**", dice Padre Engelhaft.

"Chiunque dobbiate vedere, dovete passare per chi comanda. Non so se sia tornato **Barun**"

Bohemond si va a informare. Barun non è tornato, ora è a capo Sir **Gadman Scherer**, cavaliere di Surok e uomo di fiducia del Burgravio.

Il soldato si informa e sparisce, ne torna un altro poi e convoca Bohemond. Soldato, stai per essere introdotto a Sir Gadman Scherer, quindi datti una ripulita e non fare figuracce.

Bohemond viene ricevuto da Sir Gadman, che chiede informazioni su come si sia ferita la ragazza. Bohemond racconta del Bosco dei Mirtilli.

"Qui però c'è stato un grosso sbarco e stiamo facendo del nostro meglio per ributtarli in mare alla svelta. Un'unità è partita, una seconda partirà a breve, capitanata da me, una terza sarà capitanata più avanti dal Capitano Barun. Voi siete uomini di Barun quindi il vostro compito è di prepararvi perchè probabilmente farete parte della terza spedizione. La missione al bosco dei mirtilli è sospesa, liberatevi del fardello della ragazza il prima possibile, curatela e rispeditela a casa quanto prima. Prepara la tua squadra nell'eventualità che sarete scelti".

"Sì, certo. Sappiamo che qui a Uryen c'è un medico di provata esperienza, potrebbe curare la ragazza. Si chiama Luger. Possiamo contattarlo?" chiede Bohemond.

"Non ho niente in contrario, anche se probabilmente è un ciarlatano, spero per voi che non sia così", risponde Sir Gadman.

Comunque poi scrive un foglio da dare alle guardie all'ingresso, per avere il permesso di incontrare Luger.

L'incarico di Sven

Mentre gli altri vanno da Luger, Sven va a portare la lettera alla ragazza della panetteria, **Maddie**. Sven va dal fornaio, ma la bottega è chiusa. C'è luce all'interno. Sven bussava.

"Cercavo una certa Maddie..."

"Maddie, so' io..." risponde l'omone.

Poi fa entrare Sven nel forno, dove stanno preparando il pane per l'indomani.

"Glielà consegnerai alla mia presenza, la lettera", dice il fornaio.

Poi vanno da Sven, che le consegna la lettera.

Lei la guarda, non sembra sorpresa, anche se fatica un po' a leggere.

"Grazie per avermela portata, come sta?"

"Bene", risponde Sven, laconico.

"So che c'è stata una battaglia, alla Chela... so che avete vinto..."

"Beh, non c'è stato molto onore in quella vittoria, eravamo tipo 10 a 1....", risponde Sven.

Maddie saluta Sven e torna il fornaio. "Maddie è un po' timida, e poi tu non sei un grande comunicatore. Ma lei ti vuole chiedere se puoi... ti vorrebbe affidare una lettera di risposta, che potrai consegnare".

"Bene", risponde Sven.

"Prima di ripartire allora ripassa da qua..." gli dà una pacca, "eddai, Sven, allegro! Avete vinto... pensa se perdevi... non parli più"

"Di solito chi perde..." commenta Sven.

Il fornaio gli offre qualche pagnotta per lui e per i suoi amici, Sven ringrazia.

"Ma che rapporto c'è tra la ragazza e Brad?" chiede infine Sven.

"Diciamo che la ragazza è frutto di un errore di gioventù, di una scappatella di Brad. E' una brava ragazza, e pure lui è un bravo soldato..."

"E' proprio bravo", commenta Sven sornione.

Da Luger

Viene allestita una barella per trasportare Cynthia giù per le scale, da Luger.

Il gruppo si dirige verso le segrete. Viene aperta la porta delle segrete, si avvanza tra i prigionieri, poi c'è una zona con delle porte e delle guardie.

Dopo un po' viene aperta una porta, due guardie sono sulla porta e invitano il gruppo ad entrare.

C'è una stanza abbastanza ampia, con alcuni apparati alchemici, ampolle, fornelli, strumenti di distillazione. Libri, fogli, molta roba. E' chiaramente la dimora di un alchimista.

C'è un figuro, coi capelli bianchi, al lavoro.

"Messer Luger?" chiede Bohemond. Lui non risponde.

Engelhaft si avvicina cautamente. Luger sta versando un liquido caldo molto lentamente all'interno di un altro contenitore. Padre Engelhaft fa cenno a Bohemond di aspettare.

Poi Luger chiude l'ampolla, osserva Engelhaft con occhi ampi.

"Apprezzo che non mi abbiate interrotto, questo denota intelligenza, almeno da parte vostra".

Padre Engelhaft fa le presentazioni.

"E' una compagnia molto umile..." spiega Bohemond.

"E ci troviamo tra persone umili", risponde Luger.

Poi si avvicina alla ferita, interessato. Osserva Cynthia, poi la fa posizionare ad un tavolo basso e libera la schiena ferita.

"E' molto interessante quello che mi avete portato. E' grave... ma è interessante".

Si mette al lavoro sulla ferita, con degli strumenti vecchiotti e malridotti, li sterilizza su un fornello e si fa raccontare l'accaduto.

Engelhaft spiega che Kailah aveva ipotizzato si trattasse di qualcosa di prossimo a insetti, e Luger annuisce. "Non ci siete andata troppo lontana". E mentre la guarda, lei rabbrivisce, avvertendo una strana sensazione nei suoi riguardi.

"La situazione è complessa, questo è un 'male' molto terreno, molto radicato. Molto... terreno. Un male della terra, di questa terra".

Spiega di trovarsi lì contro la sua volontà, e di condurre comunque degli studi importanti. Fa un po' di domande a Padre Engelhaft, su da dove venga. "Forse l'Arcana Sapienza... ho fatto centro"

Mastro Luger ha un accento strano, viene chiaramente da molto lontano.

"Il mio nome non è Luger, sono chiamato dal posto da dove provengo". Padre Engelhaft si segna, sentendo il nome.

"Quindi voi conoscete bene le terre infestate, Messer Luger?"

"Oh sì, ma ogni terra è infestata. Bisogna solo capire da chi..." risponde l'anziano studioso.

Bohemond fa molte domande su come abbattere la Bestia dei Mirtilli.

Intanto Luger cerca di estrarre gli artigli neri della ferita, e riesce a fare un discreto lavoro grazie alla temperatura elevata dei ferretti.

"Sembrano proprio dei piccoli bacarozzetti", dice a Kailah.

"Sono morti?" chiede Bohemond

"In realtà credo di no."

Kailah si guarda un po' intorno, ma lui le dice che è curiosa, ma deve imparare la pazienza, quindi le chiede di mettersi seduta da una parte.

L'estrazione dura alcune ore. I portantini nel frattempo se ne vanno. La sera avanza.

Bohemond suggerisce a Engelhaft una preghiera per Cynthia, loro pregano sottovoce. Luger non bada a loro.

A un certo punto Kailah si addormenta un po'.

"La buona notizia è che non muore a breve, la cattiva notizia è che non sappiamo che effetto hanno fatto."

"Sono velenose?" chiede Engelhaft

"Oh sì, il peggiore dei veleni, in un certo senso"

"Qual è per voi il peggiore veleni?" domanda il sacerdote.

"E' il momento di parlare. Svegliate la vostra amica."

Dopodichè rompe il ghiaccio facendo un po' di domande. "Che cosa vi porta qui?"

"I casi della vita", risponde Bohemond.

"Siete tutta gente che viene da fuori" commenta. "Vi spinge il fascino del nuovo, dell'ignoto.. Vi farò un'altra domanda.

Nei posti da dove voi venite, i medici... li pagate?"

"Quando abbiamo una borsa con cui pagarli, è costume farlo", risponde Bohemond.

"Ma molti lo fanno per misericordia e amore del prossimo e degli Dei", aggiunge Engelhaft.

"Mettiamo il caso che io sia stato in grado di salvare la vita alla vostra.. sorella. Voi vi considerereste in debito con me O vi aspettereste che io abbia prestato le mie cure mosso dalla stessa compassione?"

"La vita la salvano gli Dei", dice Engelhaft.

"Non abbiamo soldi", dice Bohemond.

"Vi stiamo lasciando quel che avete estratto dalle ferite, vi interessa", dice Kailah.

Luger dice che chiederà un favore al gruppo, ma prima si rende disponibile a rispondere alle domande.

"Sono stato testimone di episodi simili, prima solo al di là del fiume, da qualche tempo a questa parte anche qui a sud. Come se qualcosa .. si stesse espandendo. Si manifesta da qualche tempo ma le sue radici sono molto antiche. Ritengo che quel che è finito nel Bosco dei Mirtilli ci sia finito quasi per caso.

Farete quel che è necessario per dare un volto e una dimostrazione alle mie teorie

chiede poi Luger. Quando il Capitano Barun tornerà dal Nord, avrà forse bisogno di volontari per studiare le terre oltre il

fiume..."

Kailah timidamente gli chiede i suoi progetti, e cosa sia la Bestia dei Mirtilli. Bohemond insiste che la cosa più importante è volerla abbattere. Luger spiega che ciò che lo preoccupa è principalmente è come si riproduce.

Invita a contare le punte nel piattino, sono 10. Ne manca una metà, che è rimasta dentro.

Ci sono 11 segni sul suo corpo, ma solo 10 di questi. "La mia teoria è che siano una sorta di larve, che attecchiscono molto difficilmente sugli organismi con cui vengono a contatto, ma per quanto difficile sia questa infezione, non è impossibile. E' una teoria suffragata da almeno una grande prova."

"Quel soldato?" domanda Kailah. Luger annuisce.

- **La conversazione prosegue a lungo, finchè il gruppo si ritira**

==Alla Rocca di Tramontana==

Sera del 7 marzo. Sven torna alla Rocca, aspetta un po' e poi va a riposare negli alloggi, una grande camerata, in attesa dei compagni.

Quando il gruppo esce dall'incontro con Luger, il soldato legge l'autorizzazione e si pone il problema di dove far dormire Angelica.

Viene fatta dormire negli alloggi delle domestiche.

Bohemond un po' si allarma riguardo le eventuali cattive intenzioni del soldato nei riguardi di Angelica, la quale pure è un po' intimorita. Padre Engelhaft si offre di accompagnarli, tranquillizzando un po' Angelica.

Per tornare indietro da solo verso la camerata dei soldati, Padre Engelhaft si perde tra i bui corridoi della Rocca.

A un certo punto incontra un ragazzino che trasporta un pitale da qualche parte.

"Perdonatemi, giovanotto, mi sono perso... dovrei tornare alla camerata dei soldati..."

Il ragazzino resta molto meravigliato ma poi gli indica la strada da seguire, e Padre Engelhaft riesce a tornare.

Kailah e Brida

Kailah fa amicizia con una guerrierona, tal Brida, molto cordiale, con cui divide la stanza.

"Certo quanti soldati ci sono qui..." dice Kailah tanto per chiacchierare.

"Non sono mai troppi... però non mi lamento", risponde Brida, sorprendendo un po' Kailah.

Chiacchierano un po', Brida spiega che i lasciapassare vanno difesi molto bene perchè chi se li fa fregare rischia grosse punizioni.

Poi le due ragazze iniziano a parlare di uomini, Brida commenta che ci sono regole severe, un po' ingiuste, sul divieto di relazioni tra soldati e soldatesse. "Un soldato che in licenza si va a divertire... nessuno gli dice niente. Mentre se lo fa una soldatessa... è un'ingiustizia"

"Eh..." commenta Kailah, senza saper che dire.

"Voi sotto chi state?"

"Ci comanda il Sergente Ivàn, credo"

"Ah, è carino il Sergente Ivàn, un bel tipo!" commenta Brida. Poi dice che è andato in difesa di una torre sotto attacco, e non ci sono buone notizie...

Poi Kailah chiede consiglio a Brida su come fare con l'elmetto mezzo scassato, e Brida le promette che ci penserà lei.

La disciplina militare

L'indomani, al mattino dell'8 marzo 516, **Kailah va a parlare con Padre Engelhaft.**

Bohemond e Sven si allenano un po', poi Engelhaft chiede se si possa tornare a visitare Luger. Bohemond dice che si deve aspettare per chiedere un altro permesso. Padre Engelhaft allora va a cercare una cappella, chiede consiglio a un sergente. Nella fortezza non c'è una cappella, il sergente gli suggerisce di organizzare le proprie preghiere fuori dalla fortezza, tra una piccola macchia di alberi. Uno degli alberi mantiene tracce di un incendio.

Inizia a consacrare gli alberi e si mette a pregare molto intensamente. Si raduna un gruppetto di soldati, timidi, che lo osservano in silenzio.

La giornata passa tranquilla.

Nel pomeriggio Sven torna dal fornaio, per sentire se c'è la risposta alla lettera. Non è ancora pronta.

A sera Brida porta a Kailah un elmetto di metallo e le dice che l'indomani sarà trasferita alla **Torre Nove** e poi probabilmente più a Nord.

Intanto Bohemond e Engelhaft parlano di Luger nel cortile. Si avvicina a loro un sergente e chiede "siete voi gli irregolari di Ivàn? Ne contavo quattro. Battiamo la fiacca? A me servono delle persone per pulire dei gabinetti, voi siete solo due, quindi farete il doppio del lavoro. Veloci, eh, che non abbiamo tempo da perdere".

"E' un buon esercizio di umiltà", commenta Padre Engelhaft.

Torna Sven dal fornaio, e trova questo superiore. "SOldato, il tuo nome? E il tuo responsabile? Perchè non sei con lui ora?"

"Non ho ricevuto ordini..."

"I tuoi compagni stanno prestando servizio nella fortezza, ti aspettano, che due braccia in più gli servono. Prendi due secchi e seguimi".

Il Sergente Rock porta un po' di disciplina

"Sergente Rock, aprite questa porta, sennò la sfondo", bussano alla porta di Kailah.

Kailah apre, cordiale un po' poco militaresca. Lui intendeva controllare che fosse realmente ferita, ma lei interpreta la visita come un gentile segno di interessamento per le sue condizioni di salute, e lo ringrazia sinceramente, prima di tornare a riposare.

In serata torna Brida, e Kailah le racconta l'episodio, le due ragazze chiacchierano un po'.

Il Sergente Rock dopo che i gabinetti sono puliti va a spiegare a Bohemond che deve avere un ruolo di controllo più serio sui suoi irregolari, sapere sempre dove stanno e così via.

Poi spiega a Bohemond che l'indomani, a parte Kailah che è ferita, gli altri dovranno presentarsi al mattino presto fuori dalla fortezza per un incarico.

Bohemond torna dagli altri e riferisce.

La sera vanno a far visita a Kailah e chiacchierano un po'.

Poi vanno a chiedere riguardo Angelica, che ha chiesto e ottenuto di essere impiegata nelle cucine, dove sembra cavarsela bene.

Incarico al Porto di Uryen

L'indomani Kailah si sente molto meglio, quindi si muoverà un po' per la Fortezza.

Gli altri alle sette si presentano all'incontro con il Sergente Rock.

"Conoscete Lagos? La città... ci sta un uomo che è arrivato da Lagos al porto, con la sua nave, il capitano **Quorton Kraven**. Conoscete la situazione della flotta di Feith? Non c'è più nessuna flotta. Questo è uno dei pochi capitani superstiti. Ho mandato tre giorni fa due irregolari a prenderlo per portarlo qua, per conto di Sir **Gadman Sherer**. Però questi due non li ha visti più nessuno. Io penso che si siano imboscati, che si siano dati... potrebbero altrimenti avere avuto problemi... ma punterei sulla possibilità che si siano dati. Premesso che se mai lo faceste pure voi, arrivereste pure secondi, sarebbe imperdonabile... io confido che... non siate abbastanza stupidi dal seguire il gesto eventuale di quei due. Dovete recarvi al porto, nei prossimi due giorni, e voglio sapere se questi si sono dati o se gli è successo qualcosa. Non vi chiedo di riprenderli perchè voi al di fuori del porto non dovete andare."

Informazioni: vanno recuperati **Martin Ganner** e **Todd Yagon**.

Sven chiede dei soldi, e Rock offre un "pagherò" dell'esercito di Uryen, che vale per 3 acquisti. Ritorno obbligatorio l'11 mattina.

La foresta di cadaveri

Il porto non è attaccato alla città di Uryen, c'è una strada che esce dalla fortificazione e si inerpica tra alcune colline.

I vecchi moli sono un insieme di capanne fatiscenti costruite disordinatamente intorno al vecchio porto di Uryen. Il porto era caduto in disuso negli ultimi anni ai danni del porto di Lagos, che però recentemente è stato messo sotto scacco dagli Elsenoriti. Adesso ricomincia ad essere utilizzato, con la decadenza del Porto di Lagos.

In questo momento il porto è stato in parte rimesso in piedi, e quindi è parzialmente operativo.

Ci sono le banchine, le baracche e una via che sale in collina, laterale rispetto alle baracche.

Nello spiazzo davanti al porto ci sono alberi grandi e ramificati, su cui ci sono molti impiccati. Intorno agli alberi ci sono croci nel terreno, molto grandi, gente crocifissa, in tutto un centinaio abbondante di morti.

Mentre la strada attraversa la foresta di morti impiccati, tutti si guardano intorno un po' inquieti. Probabilmente sono nordri.

Improvvisamente il gruppo si rende conto di essere circondato da cadaveri, il che va poco d'accordo con le superstizioni dei morti che tornano in vita, le larve e così via.

L'inquietudine avanza. Padre Engelhaft è fortemente turbato dal pensiero di tante anime di morti insepolti.

Sven (6-6-6) è spaventato perchè ha la sensazione che ci sia qualcosa di innaturale, di minaccioso.

Il cielo si fa più scuro.

Bohemond inizia a pregare per infondere coraggio nei cuori di tutti, mentre attraversano la foresta di morti.

Tra le croci si aggira un individuo ammantato di un saio, un mendicante con abito lungo e rovinato.

Sven ha il timore che si tratti di un lebbroso, e tende a arretrare, ma evidentemente non lo è.

Il mendicante

Si scopre la testa, osserva e fa un cenno di saluto.

"Salute a voi, soldati"

"Salute a te, buon uomo"

"E' la prima volta che venite qui? Sembra di sì a giudicare dalle vostre facce..."

"Non è bene che voi vi tratteniate in un posto come questo", dice Bohemond, "è malsano".

"Beh, faccio quello che posso per renderlo un po' meno malsano", dice il mendicante. E indica da un lato un sacco con della terra smossa. "Mi sono preso l'incarico di prendermi cura di questi corpi, di evitare che si possano diffondere delle brutte malattie".

Poi si offre di dare indicazioni sui vecchi moli in cambio di un bronzo.

"Un bronzo che potrebbe però salvarvi la vita".

Bohemond paga.

Il mendicante risponde alle domande di Bohemond, dice di aver visto i due soldati di Uryen scomparsi. Li ha visti

arrivare e non andar via.

Banchine, case della gioia, o faro. In tutti i casi ci sono soldati che sorvegliano. Farenno in modo di provocare chi passa e di guadagnare qualcosa. "Volete sapere come superarli? Li ho visti prima che passavano, oggi ce n'è uno, un ciccione con una cicatrice in testa, Ork, quando le cose si faranno spiacevoli, uno solo di voi lo deve guardare negli occhi e, serio, lo deve sfidare a singolar tenzone. Lui probabilmente accetterà, è il capo. Dopo il duello, lui vi rispetterà, indipendentemente da come andrà a finire.

Quei due? Sono andati verso le "case della gioia".

"Alle banchine troverete qualche pescatore, un po' di schiavi e soldati. Ci sono alcune navi. Il comando ce l'ha il sergente maggiore **Varckman**, sempre con la sua compagna malsana. E' una persona poco raccomandabile, conviene comunque assecondarlo. L'unica cosa interessante è far vedere a tutti che è il capo. Non lo sottovalutate, non lo fate innervosire, non fate gli spiritosi. E' il più pericoloso del porto. Lui è quello che organizza gli incontri, è un "lanista", ha a che fare con questi morti ammazzati.

Questo termine, di origine deliota, significava il tenutario di un "ludus", una sorta di palestra di schiavi usati nei combattimenti.

"Li fa con i Nordri?"

"Anche. Con i prigionieri, con gli schiavi e anche con qualche sventurato che si indebita troppo con lui"

Per quanto riguarda le **case della gioia**, sono case di piacere.

Se volete fare delle domande, è anche un buon posto. Il migliore contatto è **Kalina la Divina**. E' brava, originaria di Elsenor, ha la pelle mezza scura, sembra che la madre fosse una Greyhavenese aggredita da un isolano.

"La via del faro non ve la consiglio, è dove si sono accampati i profughi di Nuova Lagos che stanno qua. E' un campo di sventura, dietro quella collina... ed è autogestito, con regole e leggi tutte sue. Il mio consiglio spassionato è di non andarci. Se proprio non potete fare a meno di andarci, prima venite a cercare me, portate 2 monete di bronzo, e vi ci porto io. Il mio nome è **Vanor**".

Oltre le banchine e le case della gioia, c'è la **Capasanta**, una locanda dove si gioca e si beve vino decentemente. L'oste, **Milo Capasanta**, è un altro lanista, ha una corazza di piastre dietro al bancone. E' uno tosto e si fa rispettare.

Salutato Vanor, il gruppo avanza discutendo sul dafarsi.

Padre Engelhaft è turbato dalla decadenza morale del posto, Bohemond invita tutti a tenere un profilo basso e a non farsi notare, e anzi invita il sacerdote a nascondere la propria identità. Lui non è d'accordo e insiste a mantenere i propri simboli sacri.

Decidono di recarsi alle case della gioia.

Alle Case della Gioia

Dopo qualche minuto, dalle Case della Gioia fuoriesce un gruppetto di 6 armati. Il capo corrisponde alla descrizione di Ork.

"Benvenuti!" grida lui avvicinandosi. Vede il prete e scoppia a ridere. "Il prete è un'idea geniale. Io ti stimo, che ti presenti qua vestito da prete e dici ... convertitemi ragazze, vi prego" e ride tantissimo. "Ma ve lo immaginate questo che entra... pentitevi!"

Tutti si sbracano dalle risate.

"Magari succede!" dice Engelhaft.

"Sì sì ma è un'idea geniale! Veniamo agli affari. Tutto ha un prezzo, anche divertirsi, è chiaro. Voi siete dei signori... noi invece dobbiamo stare qua e proteggere queste signore... di solito noi si fa così, una moneta di bronzo a testa... e poi dovrai pagare pure dentro... ma vi chiedo quella, va benissimo, facile, e via".

"Ancora una volta Kaiah ci ha protetti", commenta Engelhaft allontanandosi, "abbiamo fatto bene a tenere addosso la veste"

Intanto Ork e i suoi ridono soddisfatti e inneggiano al genio.

Raggiunte le Case della Gioia, sono abbastanza solide.

"Entriamo, tiriamo fuori i voucher sperando che li accettino..." suggerisce Sven, "e poi vai con Kalina... e si chiede, dopo... perchè se entriamo là, si insospettiscono se non consumi prima, diventi un tipo sospetto..."

Padre Engelhaft cerca di convincere Sven che non sia una buona idea andare con le prostitute.

"Ma ti darebbe davvero piacere adesso Sven amareggiare con una prostituta?" chiede Engelhaft.

"E' un dovere più che un piacere!" dice Sven

Dopo una lunga discussione Bohemond dichiara che nessuno userà i soldi dell'esercito per sollazzarsi, e che lui parlerà personalmente con Kalina la Divina.

Avanzano, non si vede nessuno, ma si sentono osservati.

Ad un tratto si apre una porta.

Bohemond entra in una stanza avvolta dalla penombra. Si scorgono due sagome femminili.

Da Kalina la Divina

"Coraggio, entra, di che hai paura? Ci sono solo donne qua dentro"

E' una ragazza coi capelli neri, carnagione olivastra. Indossa un velo sottile, raffinato.

Bohemond spiega che sta lì per fare una domanda, lei dice di fare la domanda e lei dirà quanto costa la risposta. Lei ci pensa un po' su, e lo fa uscire.

Passa un sacco di tempo, si fa ora di pranzo. Non succede assolutamente niente.
Il pomeriggio avanza. Dopo 5 ore la porta si apre. Bohemond entra.
"Stavolta parleremo da soli", dice Kalina. Gli fa chiudere la porta e parlano in segreto.
Bohemond esce dopo una ventina di minuti dalla porta.
"Dobbiamo separarci per qualche ora", dice ai compagni, frettoloso.
Lascia i voucher e il lasciapassare a Sven, si tiene i soldi.
Si danno appuntamento per la sera alla Capasanta.
Padre Engelhaft gli impartisce la benedizione in nome della santa e virgine Kayah.
Proprio allora si apre una finestrella, c'è Kalina, interrompe il finale della preghiera, "Bohemond, se vuoi farlo dobbiamo farlo adesso".
"In gamba ragazzi!" dice Bohemond, e entra sbattendo la porta.
Padre Engelhaft resta molto turbato da questa donna, bella e pericolosissima.

Alla Capasanta

Sven parte per la Capasanta, anche se Padre Engelhaft vorrebbe trattenersi un po'.
Voltandosi, vedono che si accende una luce al secondo piano della casa, e si vede che ci sono movimenti lì.
Andando, incrociano il gruppo dei sei soldatucci, che salutano.
Poco oltre vedono una grande insegna dell'osteria, che raffigura una specie di ostrica mostruosa, come se avesse dei denti. Al posto della perla ci sta un teschio.
Fuori dalla taverna c'è un tizio decisamente massiccio, con un corpetto di cuoio imbottito, che sorveglia.
Dentro c'è gente, rumore, luci e musica. Dietro al bancone, dove c'è l'oste, è esposta un'armatura di piastre montata su un manichino.
Al bancone c'è un ubriaco pelosissimo che ridacchia tra sé e dice che ci sarà una sorpresa.
Sven subito fa vedere i voucher all'oste, che conferma che valgono. Sven chiede anche un posto per dormire. L'oste scuote il capo.
"Non è la serata giusta, anzi, io ti dico... facciamo così... voi mangiate, nessun problema, però non è la serata giusta nè per giocare nè per fermarsi a dormire. Voi mangiate, vi divertite, poi a una certa chiude tutto, oggi si chiude presto. Oggi non si dorme, tornate domani".
Padre Engelhaft insiste a chiedere, e la risposta è che è il compleanno "nostro", fanno dei regali. Il discorso è abbastanza incomprensibile.
Alla fine ordinano stufato e aspettano che arrivi Bohemond. Bohemond si presenta dopo un paio d'ore.
"Che hai dovuto fare?" chiede Sven.
"Se ne parlerà, comunque è stato un bel pomeriggio".
Engelhaft insiste.
"Purtroppo per noi quei due tocca cercarli alle banchine, e chissà che gli è successo..."
Poi Bohemond spiega che lì c'è stato un incontro tra il tenente di vascello e i due soldati, finito molto male per i due soldati. Sono stati sgridati e se ne sono dovuti andare verso le banchine.
Mentre mangiano, entra Ork, con alcuni dei suoi, e appena entra Milo dice "è già ora?"
"No, non ancora.." arriva al bancone, beve una birra e parlottano.
Intanto Bohemond pensa che convenga provare a parlare col "peloso" ubriacone per cercare di capire come andò la discussione.
Bohemond gli offre da bere... l'ubriacone è sospettoso. "Mi puoi chiamare BO".
L'ubriacone racconta dal suo punto di vista la triste storia dei due soldati alle prime armi che osano disturbare il capitano mentre stava a giocare a carte, dicendogli che deve andare alla Rocca di Tramontana, lui li ascolta poi li manda al diavolo e se ne va. L'oste tenta di mandarli via e loro si inalberano. Il buttafuori li malmena e li caccia.
Intanto Sven guarda quelli che giocano a carte, e trova subito **Quorton Kraven**, il Tenente di vascello. Ha il barbone, i baffi, sui 40 anni, sembra anche simpatico, ha un'attitudine militaresca.
Intanto si sono fatte le 9 circa, ritorna Ork.
"So' arivate!! So' arivatiiiiiiiiiiii!! Chissà che ce sta dentro!!!!", urlando.
Molti si alzano. Milo, tutto contento, dice che è ora di andarsene.
Il tenente resta dentro. Molti, "autorizzati", vanno verso il porto. Altri, "non autorizzati", se ne iniziano ad andare. Milo sorveglia.
Uscendo, i nostri scorgono luci che lasciano immaginare una nave al largo.

Il ritorno alla Rocca di Tramontana

A una certa Ork accende un torcione e dice "chi deve tornare a Uryen mi segua, e lo accompagnamo noi"
Parecchia gente si accoda. Il tragitto è tutto tranquillo, li lascia dopo gli alberi con i morti impiccati.
Il sentiero viene fatto in gruppo, chiacchierando su cosa dovrebbe essere arrivato. Trovano un tizio un po' più informato, a cui fanno domande su cosa stia arrivando.
"Le casse degli Elfi", risponde il tizio. "Gli elfi ci amano, ci vogliono bene... sono aiuti a Uryen per la ricostruzione, frutto di qualche accordo delle Baronie, delle Contee di Feith... ad Est... la nave si ferma al largo, perchè il porto non è sicuro... e complice la corrente, e la marea, lasciano nel mare delle casse, cariche di ogni ben di Dio.... In parte la roba viene

distribuita, in parte finisce nelle tasche di chi gestisce la distribuzione degli aiuti..."
E tornano a Uryen.

Il Sergente Rock da Kailah

Il Sergente Rock passa in serata da Kailah, per sincerarsi delle sue condizioni di salute e per dirle che l'indomani lei e i suoi compagni dovranno farsi trovare al mattino presto presso le porte, per ricevere ordini da lui.

Kailah, interpretando il suo interessamento come un gesto di cortesia, ringrazia il Sergente Rock, e gli assicura che lo farà.

Incontro alla Rocca di Tramontana

E' la tarda sera del 9 marzo quando Sven, Bohemond e Padre Engelhaft fanno ritorno alla [Torre di Tramontana](#).

Padre Engelhaft va a far visita a Kailah, che si sente effettivamente assai meglio. Lei riferisce della visita del Sergente Rock.

Padre Engelhaft è molto turbato quando sente che anche Kailah anche dovrà prendere parte alla spedizione, e fa di tutto per metterla in guardia. Lei la prende abbastanza alla leggera, e tranquillizza il sacerdote del fatto di non essere particolarmente in pericolo davanti alle tentazioni offerte dal luogo.

"Siamo io e voi padre a risolverla!" commenta lei, lietamente.

Quando Padre Engelhaft riferisce a Bohemond e Sven della prossima partecipazione di Kailah, Bohemond è estremamente perplesso e anzi vorrebbe proprio evitare di portarsela dietro.

Rapporto dal Sergente Rock

Di primo mattino dell'indomani, 10 marzo, il gruppo si ritrova presso le porte della Rocca di Tramontana a rapporto dal Sergente Rock.

Il tempo è uggioso, freddo ma non nevica.

Arriva il Sergente Rock.

"Siamo sicuri di star facendo un buon lavoro? Non è che vi state divertendo con le ragazze del porto, invece di fare il vostro dovere? Molti perdono tempo così, io lo so... mi darebbe molto dispiacere se vi comportaste in questo modo", dice il Sergente Rock.

"Altrimenti siete come del legno marcio, del legno vecchio... che ci fai Bohemond se devi costruire una nave?"

"Lo butto?"

"Chiediglielo a Quorton Kraven, anzi tu, Kailah, chiediglielo tu..."

"Siamo come il legno marcio quando bisogna costruire una nave", diglielo Kailah a Quorton Kraven, quando lo incontrerai.", dice poi provocatoriamente.

"Quindi dovremo impermeabilizzare qualche cosa?" chiede Kailah.

Il Sergente Rock le fa un po' di complimenti, polemizzando con Bohemond.

"La terrò d'occhio, signore".

"Bravo, tienimela d'occhio, non me la far ferire di nuovo che è già un mezzo rottame..." incalza Rock.

Ordina un rapporto per l'indomani mattina. Gli interessa sentire molte cose, cosa scopriranno, con chi si legheranno e così via.

"Mi interessa proprio capire che tipi siete, di che pasta siete fatti".

Verso il porto, tra gli alberi pieni di cadaveri

Lungo la strada tutti cercano di spiegare a Kailah cosa le aspetti nel porto, in modo da intimorirla. Lei la prende un po' alla leggera, anzi un po' pensa che la stiano prendendo in giro.

Arrivati però alla foresta degli alberi coi morti impiccati e crocifissi lei pure inizia un po' a preoccuparsi.

Ripassando sotto quegli alberi, Sven, Bohemond e Padre Engelhaft si rendono conto che è cambiato qualcosa rispetto al giorno precedente.

Durante l'avanzata tra i corpi, Bohemond si ferma per osservare qualcosa, e tende ad avvicinarsi.

Kailah invita gli altri ad affrettare il passo.

Bohemond dice che ha notato qualcosa di strano, una collana su uno dei cadaveri. Padre Engelhaft lo accompagna.

Sven ne approfitta per andare da un'altra parte, dove a sua volta ha visto qualcosa.

Kailah si guarda intorno e protesta di non lasciarla sola lì in mezzo.

"Padre, non so se ci avete fatto caso, ma dalle croci manca un corpo", sussurra Bohemond. Padre Engelhaft annuisce, anche lui ne ha notate due.

"Sven, Kailah, venite qui" ordina Bohemond. Kailah si avvicina perplessa, Sven fa finta di non sentire. Bohemond insiste. Sven vuole andare da solo.

Kailah è intimorita e osserva, istintivamente avvicinandosi al prete. "Pregate", suggerisce lui.

Bohemond si avvicina al corpo crocifisso, vede che ha un laccetto al collo, col ciondolo che scompare nello sterno aperto del cadavere.

In questo momento si alza un vento gelido e sinistro.

Padre Engelhaft suggerisce a Bohemond di allontanarsi in fretta da questo luogo, dove le divinità oscure sembrano essere particolarmente forti. Kailah annuisce, molto sulle spine.

Bohemond si protende sulla croce per recuperare il medaglione del cadavere, dopo aver chiesto a Padre Engelhaft di pregare.

"Sto già pregando... ma rubare ai morti è peccato, e questi morti sono inquieti!"

Bohemond tocca un laccio di cuoio, attaccato al cadavere, ed inizia a tirarlo fuori. Nell'attimo in cui estrae il ciondolo, ha l'impressione assurda che il morto in qualche modo lo guardi con le sue orbite vuote.

Bohemond recupera il laccio, a cui è appeso un grumo nerastro sporco, un pendaglio lurido e dalla forma allungata.

"Perchè, chi sei tu per appropriarti di una cosa simile?" domanda Padre Engelhaft, scioccato.

"Ho le mie ragioni per farlo, non per appropriarmene ma per custodirlo", risponde Bohemond.

"Chi sei tu per custodirlo?"

"Sono in condizione di poterlo custodire", risponde Bohemond seriamente, con autorevolezza.

"Mi preme dirvi che se ci trovassimo nei confini originari del nostro Ducato, su questo oggetto si richiederebbe la custodia o il consiglio della Santa Chiesa, tenetene conto"

"Ne terrò conto, potete starne certo", risponde Bohemond.

Intanto Sven raggiunge una croce ai cui piedi è caduto un oggetto: un bracciale di metallo, anche se non sembra in un metallo troppo prezioso. Ha delle decorazioni indecifrabili. Sembra un monile da uomo, a giudicare dalle dimensioni. Il cadavere ai cui piedi si trova non sembrerebbe proprio un Nordro.

Sven lo raccatta e lo ficca in tasca, lo osserverà con calma e lo pulirà meglio appena potrà.

Il gruppo si ricompatta con Sven, che dice che pensava di aver visto un'arma.

"E invece cos'era?" chiede Engelhaft.

"Niente arma", risponde Sven, un po' evasivo.

Il picchetto

Sul ciglio della strada ci sono 6 persone che stanno in attesa del gruppo.

"Chi va là" chiede Bohemond.

"Vieni, vieni, venite", rispondono le voci.

Avanzando, un paio di persone sono del gruppo di Ork, che però non c'è. Si sussurrano qualcosa all'orecchio riconoscendo il prete.

"Pace e bene" esordisce Engelhaft.

"Dici bene. SO che siete una famiglia, diciamo... siete amici di Ork... Ork si è preso un giorno di riposo. Quindi oggi ci penso io. Tutto a posto, eh... però mi dicono anche che ieri eravate uno di meno, anzi una di meno. Milady..."

Kailah porge la mano e lui le fa un accenno di baciamento. Il soldatuccio chiede due bronzi per la protezione della fanciulla e viene pagato. Saluti, qualche galanteria e si prosegue.

"Noi abbiamo l'onore di militare per questo esercito", commenta Kailah.

"No, noi abbiamo l'onore di militare per questo esercito!" risponde Bohemond.

Cosa fare

Il gruppo, superato il picchetto, inizia a discutere sul dafarsi. Escluso il campo profughi, bisogna scegliere dove cercare le informazioni. Kailah suggerisce di aspettare la sera, e parlare con il Tenente di Vascello, amichevolmente, per cercare di avere qualche informazione ed invitarlo gentilmente alla Rocca di Tramontana, senza insistere.

Mentre il gruppo parla, viene oltrepassato da due soldati, uno più giovane e uno più anziano, che procedono verso le case molto tranquilli.

Bohemond suggerisce di presentarci comunque al porto dal Sergente Maggiore **Hador Varchmann**, in modo da togliersi il pensiero una volta per tutte.

Kailah annuisce, probabilmente questo Varchmann non è terribile come lo si dipinge, commenta.

Alle banchine

Sven è molto attirato dal mare, che non ha mai visto così da vicino.

C'è movimento ai moli, ci sono tre navi ormeggiate,

Sulla nave più grande c'è parecchia gente al lavoro, una ventina di persone. Qui oltre alle banchine ci sono anche degli edifici, forse magazzini e stalle, con una persona di guardia.

"Che buon profumo di mare", commenta Kailah.

Bohemond individua un militare autorevole che potrebbe essere Hador Varchmann. Da dietro si sente il vagito di un bambino, e Varchmann grida di farlo star zitto. Poi ordina a un soldato di guidare il gruppo presso di lui. E si siede.

Hador Varchmann non indossa armature ma ha una fascia rossa brillante intorno alla testa, e in mano una frusta.

"Buon giorno", saluta. "Soldati di Uryen, chi vi manda?"

Bohemond risponde. "Il Sergente Rock. Stiamo cercando un paio di possibili disertori".

"Vi do una mano io", risponde Varchman. E se li fa descrivere.

Poi ci pensa un po' su. "Sei sicuro che abbiano disertato? Tre giorni sono un po' pochi per disertare"

"Questo è il sospetto del sergente Rock".

"Mi sa che ho capito di chi parlate", e annuisce, "e quindi dovete tornare da Rock e dire che fine hanno fatto questi. Se ho capito di chi state parlando, sono venuti qua, era pomeriggio tardi, sera, hanno iniziato a fare domande sulle navi, erano nervosi, cercavano rogne. Si capiva chiaramente. Ci ho parlato io. Erano pure alticci. Gli ho detto che non era aria,

di andare a smaltire la sbronza altrove. Li ho cacciati via. Poi mai più visti, se ne sono andati. Mmm.. alla fine basta, tutto qui."

Sven e Kailah tutto sommato sono portati a credergli, se lo immaginavano molto peggio, alla fine. Bohemond e Engelhaft tendono a essere un po' sospettosi, sembra troppo collaborativo.

"C'è altro?" domanda poi Varchmann tutto tranquillo.

"Vi ricordate in che direzione si sono allontanati?" domanda Bohemond, e lui si guarda intorno. "Sicuramente non sono tornati verso Uryen. Mi pare che hanno preso quel sentieretto lì... e sono andati verso le Case della Gioia... era tardi, magari avevano un posto dove dormire...."

E così dicendo va a redarguire uno scaricatore di porto.

"Non ho altre domande, signore", commenta Bohemond.

"Visto che mi sembrate delle persone solerti, se non vi dispiace vi darò un incarico"

"Sissignore", risponde Bohemond.

"Ma informale, eh, tranquillo. Mi piace che fai il lavoro tuo.... comunque..."

Si alza e va a parlare con una donna che sta lì non distante, sembra molto giovane, con un bambino in braccio. Lui le parla un po' a bassa voce, tranquillamente.

L'incarico di Varchmann

Prende un cestino vuoto e lo porge a Bohemond.

"Vicino al faro ci sono cespugli, c'è dell'ortica, dovresti riempirmi il cestino di ortica e riportarmela, se la trovi. Potrebbe anche non essere stagione... ma se la trovi, portamela. Vediamo se sei bravo".

Dopodichè congeda il gruppo, bonariamente.

Nell'insieme l'atmosfera è piuttosto depressa, i lavoratori sono avviliti e provati, gente poco nutrita, malridotta e povera. Bohemond ha anche il timore che possano essere malmenati e sfruttati fino allo stremo.

Arrivati in zona, Kailah e Padre Engelhaft si occupano di cercare l'ortica, non distante dalla Capasanta. Inizialmente l'ortica non si trova, e bisogna cercare un po'.

D'un tratto si avvicina un tipo, il buttafuori della Capasanta, tal **Opie**. Indossa un'armatura di cuoio imbottito, è robusto e armato di pesante mazza.

"Che stiamo a curiosare?" domanda. Bohemond risponde e spiega l'incarico. Hope è molto perplesso, "che razza di incarico è..."

Appare sospettoso e chiede di vedere a sua volta il cestino di ortica, che infine si trova e viene raccolta.

"Trovata l'ortica?" chiede Hope avvicinandosi. "Pensa un po'..."

Il gruppo torna al porto e trova Hador Varchmann che sta parlando con la ragazzina.

"Ma che solerzia!" commenta soddisfatto, e ringrazia. La dà alla ragazzetta, che è contenta e ringrazia.

"Siete precisi, se vi si dice una cosa la fate... mi piace la gente solerte. Bene, potete andare... non ho altre richieste..."

"Posso farvi una domanda?" chiede allora Bohemond.

"Il Sergente Rock ci ha anche chiesto di, laddove possibile, comunicare un messaggio al Tenente di Vascello **Quorton Kraven**"

Varchmann fa una smorfia un po' seccata. "Che messaggio?"

"Che se il Tenente di Vascello avesse il desiderio di andare alla Rocca, siamo stati messi a sua disposizione come scorta"

"Ma non si vorrà allontanare, ritengo"

"E' solo un invito, signore..."

"Non sempre è valido l'antico detto che l'ambasciatore non porta pena. Io ti suggerisco di andare alla Capasanta, dove sta il Tenente di Vascello, ti fai una bevuta, dai un'occhiata da lontano al Tenente, vedi che si diverte, poi torni da Rock e gli dici che il Tenente sta bene là. Io fossi in te farei così, così stai tranquillo, ti eviti un casino... lascialo giocare!"

"Signore, grazie del suggerimento"

"E' un piacere, cadetto".

Commenti e le informazioni del mendicante

"Cari, secondo me la possiamo chiudere qua", suggerisce Engelhaft.

"Dobbiamo parlare col Tenente di Vascello..." suggerisce Sven.

Bohemond dice che è meglio andare subito da Rock, senza rischiare di irritare il Tenente di Vascello.

Il gruppo discute sul dafarsi. Kailah insiste per parlare con il Tenente di Vascello. Padre Engelhaft è d'accordo e le suggerisce di riferire le parole di Rock testualmente, del legno marcio.

Sven è contrario a mandar avanti Kailah, la quale insiste, con l'accordo di Bohemond e Padre Engelhaft.

Mentre il gruppo discute, c'è un tizio un po' male in arnese che sta raccogliendo delle fascine, in piedi a circa 50 metri un po' curiosando.

Bohemond lo apostrofa. "Ehi tu!", e gli si avvicina. E' un poveraccio.

"Voi state cercando quei due soldati che sono venuti due giorni fa, vero? Ho delle informazioni in vendita".

"Cosa conti di spuntare da questo accordo?"

"Un bronzo"

"Avresti modo di spenderlo?"

"Per mangiare"

"Dicci quello che sai"

"Prima il bronzo"

"Noi ti daremo il cibo, non il bronzo"

"Non posso rischiare che si sappia che ti ho detto una cosa, è sospetto. E' più facile che io trovi un bronzo e lo spenda piano piano"

"Un bronzo e sette monete di rame", dice Bohemond, e glie li dà. Il poveretto li nasconde sotto dei sassi.

"Abbiamo poco tempo", dice poi allontanandosi con Bohemond e Engelhaft. "SONO venuti, hanno fatto delle domande, chiedevano a degli altri che lavoravano vicino alla barca del Tenente. Il Sergente li ha visti e ne ha malmenato uno, violentemente, ha preso un sasso e l'ha colpito a lungo, poi l'altro è stato preso da uno dei soldati che erano col Sergente e l'hanno picchiato. Li hanno presi a calci poi il Sergente ha ordinato che gli fosse portata la botte con il vino marcio, glie l'hanno versato addosso e li hanno insultati pesantemente. E sono rimasti un po' per terra, poi si sono alzati e barcollando se ne sono andati per quel sentiero"

"Secondo te dove sono andati?"

"Non potevano tornare a Uryen così, in quelle condizioni"

Padre Engelhaft lo benedice e il poveraccio se ne va.

Indagini lungo il sentiero

"Potrebbe darsi che il Tenente di Vascello sia un prigioniero dorato, e che Varchmann non lo voglia far andare via. Rock sta cercando di liberarlo..." suggerisce Padre Engelhaft.

Il sentiero è molto visibile, il gruppo avanza osservandolo e cercando le tracce.

Kailah si dedica ad annusare la roccia, ed ha l'impressione di sentire odore di vino forse marcio. C'è sporcizia intorno, forse vino, forse sangue.

"Mentre siamo andati a prendere le ortiche hanno tolto i corpi", sussurra Padre Engelhaft.

Kailah si allontana un po' dagli altri e fa l'incantesimo POLVERE, sparge la polvere e osserva. La polvere si inizia a muovere, dando una direzione, tracce di sangue. Kailah chiama gli altri a vedere quel che ha trovato.

Padre Engelhaft osserva le tracce e il posto, che è difficile fare senza aiutarsi con le mani. Forse ci si è strusciato qualcuno con le mani insanguinate o qualcosa del genere.

Ci si arrampica tutti a seguire altre tracce, nella zona delle Case della Gioia.

La zona è molto rovinata, il sentiero dev'essere franato e andato a fuoco. Si fa una perlustrazione dei ruderi, ma non si trova niente.

Alle case diroccate

Il gruppo sta indagando, quando si imbatte in una pattuglia di 4 persone, tra cui c'è Manny.

"Vi do una brutta notizia, questa è una zona dove non ci si può stare, c'è gente che ci vive e non va disturbata... Che cercate?"

"Noi dobbiamo dare un po' l'impressione... abbiamo una consegna, dobbiamo far finta di fare quello che..." dice Bohemond.

"Lo capisco perfettamente, ci sono passato pure io... ma non fate casino, perchè ci sono ospiti di rilievo e ci piace che abbiano una certa tranquillità"

Concede un'altra mezzoretta e se ne va.

Il gruppo si sparpaglia e cerca tracce o altro, senza però trovare niente di significativo.

Ci sono due tipe, una bionda e una castana, che osservano il gruppo a distanza, cercando di capire.

"Che cercate?" chiede la bionda, che ha una lunga cicatrice sul volto.

"Stiamo pattugliando la zona per ordini della Rocca di Tramontana, stiamo cercando due ausiliari. Voi che vivete qui non è che avete visto o sentito qualcosa di strano tre notti fa?"

"Quello che sappiamo lo sapete pure voi, mi sa. Tu non sei quello che ha consumato ieri con Kalina? Quello che sappiamo noi lo sa anche lei, e probabilmente te l'ha detto"

La ragazza viene interrogata, e propone un'ipotesi. "Ti tocca vedere un altro po' delle mie cicatrici, se la vuoi"

"Io posso curarle", interviene Padre Engelhaft, avvicinandosi.

"Padre, ci sono delle ferite che non si possono curare"

"Tu sai quello che voglio"

"Devo parlare con Kalina"

"Aspettiamo"

Il tempo corre, è quasi mezz'ora e potrebbe tornare Manny, ma torna prima la giovane donna.

"Uno viene e gli raccontiamo una storia, e deve portare due bronzi"

"Io ho la cassa, vado dentro io?" dice Bohemond. Kailah sbotta a ridere.

"Hai detto che vuoi solo informazioni, è per questo che il prezzo è basso..."

Poi Bohemond si allontana con lei. "NON sono venuti qui a passare la notte, abbiamo fatto delle domande in giro e non abbiamo trovato risposte certe ma per esclusione Kalina pensa che l'ultimo posto dove questi sono andati è stato nella zona del Faro. E' presumibile che abbiano passato la notte lì".

Verso il Faro

Per raggiungere la zona del Faro bisogna tornare indietro all'incrocio.

Purtroppo non c'è Vanor, che si era offerto il giorno prima come guida in cambio di due monete di bronzo. Quindi bisogna andare senza guida.

Il gruppo avanza nel sentiero, sulla destra c'è il fiume. Visibile a una buona distanza.

In basso si scorgono le banchine in rovina del fiume Traunne. Lo spettacolo è suggestivo. Ci sono le rovine di una antica torre diroccata.

Davanti c'è il sentiero, e intorno cominciano baracche, tende. Tutte abitazioni di fortuna. Si forma un capannello di qualche persona incuriosita e minacciosa. Tutti hanno qualcosa in mano, armi di fortuna.

"Ehi voi!" chiama Bohemond.

Un barbone dall'aria nerboruta fa un gesto interrogativo e strafottente.

"Cerchiamo Vanor!"

"Chi è che cerca Vanor?"

"Il mio nome è Bohemond."

"E che dovete fare lo dovete arrestare?"

"No, gli dobbiamo fare un paio di domande"

"Le domande le devi fare a chi comanda qua, ma prima devi dimostrare di essere uomo abbastanza da poterci parlare!", dice il tizio. Butta il bastone e chiede "chi è che mena di più tra di voi? Intendo a mani nude, alla vecchia maniera"

Bohemond dopo un po' di esitazione si propone.

"Le regole so' queste, tu ti togli armi e armature e poi se rimani in piedi te vai a parlare con il nostro capo, altrimenti se perdi te ne vai e lasci armi e armature per terra"

"Le armi e l'armatura che porto non sono mie, mi sono state date dall'esercito"

"E quindi non le sai difendere, se hai paura di perderle?"

"Se io le dovessi difendere le difenderei col ferro, e non con il pugno"

Kailah e Engelhaft cercano di convincere Bohemond a ritirarsi e a non rischiare armi e armature.

Bohemond prova a buttarla sull'economico, suggerendo di giocarsi i due bronzi e non altro. L'accordo è fatto.

Il combattimento con lo scaricatore di porto di Nuova Lagos

Bohemond si toglie armi e armature e si prepara. Il sentiero è in pendenza e Bohemond è in una posizione di svantaggio. Bohemond inizia sulle difensive e schiva un paio di colpi, quindi contrattacca. Lo scontro sembra bilanciato, con qualche scambio di pugni portati a segno. Bohemond ne inanella molti di fila al braccio sinistro, e il suo avversario si arrende.

"Per me può bastare, hai dimostrato che vi addestrano ancora come si deve". Poi torna dai suoi amici massaggiandosi la spalla.

"Bene, potete venire. Le armi devono restare alla cintura."

Dal capo del campo di sventura

Il gruppo viene scortato nel campo profughi, in mezzo a molta gente curiosa, donne e bambini, sono pochi gli uomini abili.

Padre Engelhaft avanza benedicendo.

"Il nostro capo si chiama **Sam Raul**, è mio fratello"

Avanzando, Kailah si meraviglia di come sia stata costruita bene la catapecchia, nonostante tutto.

"Queste le ha costruite Sam Raul, era falegname a Nuova Lagos", spiega lo scaricatore.

"Se l'è meritato il ruolo di capo", commenta Kailah. Il tizio annuisce e dice che ha costruito le case a tutti.

E' simile al fratello, ma ha segni di molte ferite. E resta solo.

"Ditemi, mi ha detto mio fratello che mi volevate parlare"

"Sì, abbiamo ragione di ritenere che..." inizia Bohemond.

"Tu sei un sacerdote?"

"Lo sono. Che Reyks vi benedica per quel che avete fatto per tutta questa povera gente, per aver costruito le case..."

"I sacerdoti del continente di solito sono ricchi..."

"Riferirò a chi di dovere", assicura Engelhaft.

Poi torna a parlare Bohemond, chiedendo riguardo la sorte dei due soldati scomparsi.

"Sì, succede che gente ubriaca o malridotta si accampi qui sul sentiero per accamparsi. Poi oltre al faro ci sono un po' di anfratti e nascondigli... capita. Comunque non sono i benvenuti qua. Qui io dico a tutti che quando capitano queste cose, vanno mandati verso il faro, verso le grotte. Vanno lì... e non disturbano, e se ne tornano agli affari loro la mattina dopo. Quelli che state cercando sono andati là, alla spiaggia dopo il faro, alle grotte di sale".

Padre Engelhaft e Sam Raul

Padre Engelhaft chiede se può rimanere un po' più con lui, e lui acconsente. Gli altri vanno ad esplorare le Grotte di Sale.

"Non rivolgete la parola a nessuno di quelli che stanno qua, a prescindere. Vi guiderò sulla strada mio fratello".

Rimasto solo con Sam Raul, Padre Engelhaft parla un po' con lui e viene a sapere che gli aiuti degli Elfi erano stati contrattati per sostenere il campo di sventura, ma che loro non ne vedono praticamente che le briciole. Si intasca tutto il Sergente Maggiore e la sua cricca. Padre Engelhaft chiede degli scontri per scommesse, ma pare che avvengano di rado.

Ci stanno in mezzo il Sergente Maggiore, Milo Capasanta e un terzo soggetto di cui non si sa nulla.

"Milo ha il suo nordro, diciamo così, un nordro prigioniero che mena un sacco".

"Il terzo è uno di Uryen, non so chi sia. E' una persona potente e non si vuole far vedere in faccia. Io non l'ho mai visto, però è uno della vecchia guardia, uno di Treize".

"Se avete altro da denunciare alla chiesa, questo è il momento di farlo", suggerisce Padre Engelhaft.

"E che volete che denunci, più di così? Te posso denunzià quello che è successo a Nuova Lagos, se ti interessa, ma non ci potresti fare niente, solo renderti conto dell'inferno che abbiamo vissuto prima di metterci qua. Se ti interessa ti dico quello che mi hanno fatto a me gli Elsenoriti... sono entrati nella mia bottega, dove stavo con mia moglie e i miei figli. Uno l'hanno ucciso con una lancia. In due mi hanno tenuto fermo. In due hanno preso mia moglie, l'hanno spinta sul tavolo... era un ciccione, erano tutti ciccioni, e l'ha fatto davanti ai miei occhi. Visto che urlavo, uno è andato a prendere i ferri del mestiere e mi ha fracassato le dita. Poi se ne sono andati via portandosi via mia figlia. Le auguro che sia morta". Padre Engelhaft sospira.

"E i soldati di Nuova Lagos stavano fermi, impietriti, quelli che ci dovevano difendere", conclude il pover'uomo.

"E perché?"

"Perchè avevano paura. Erano 10 contro 10.000... ma sarebbe stato comunque il loro dovere provare a difenderci. Ho visto pure preti che scappavano... navi che si davano alla fuga... molte sono state colate a picco... e a quel punto io ci godevo, perchè sapevo che dentro c'erano i preti scappati con i soldi, i soldati che non avevano mosso un dito..."

"Quali sono i preti che si sono salvati fuggendo?"

"Vuoi i nomi? Io rischio a farteli. Te li farò quando avrò una situazione che posso controllare meglio. Ma non preoccupatevi, io mi ricordo tutto".

"Fatemi allora il nome di un buon prete..."

"Non vi servirebbe a nulla, perchè i buoni preti sono tutti morti, purtroppo. A Lagos c'era un buon prete... si chiamava **Daniel Mazen**, ha organizzato il Longercamp di Lagos, si è dato da fare per darci un posto dove vivere... sono stato là fino alla guerra. Si dava molto da fare..."

Alle grotte del sale

Il gruppo va verso le colline del faro fino al faro stesso, che è chiuso e dismesso.

Il fratello di Raul indica la spiaggia e le grotte, suscettibili a maree e mareggiate. "Dovete stare attenti che tutta la zona è porosa e l'acqua ci ha scavato dentro. Ci sono crepacci molto brutti".

Kailah si rende conto che non ce la fa a scendere, è troppo ripido e rischioso nelle sue condizioni. Resta su con Padre Engelhaft, mentre gli altri scendono.

Sven d'un tratto nota, un po' sepolto dalla ghiaia, qualcosa di strano. Si tratta di uno stivale un po' rovinato dall'acqua di mare.

Bohemond si studia i crepacci, per cercare un cadavere, ma non ne trova. Ma comunque il mare se lo sarebbe portato via.

Kailah prova nuovamente a lanciare l'incantesimo POLVERE, in un momento in cui Engelhaft è distratto. La polvere si divide in tante lingue di polvere che risalgono la poarete e si fermano disegnando qualcosa che non si riesce a vedere bene. Forse ci sono piccole macchie di sangue.

Padre Engelhaft si incuriosisce, ma non si capisce bene.

Tornando su, c'è lo scaricatore.

"Trovato qualcosa?"

Viene mostrato lo stivale. "Beh, non è un buon segno per loro".

Gli viene chiesto com'era il tempo, se ci sono state mareggiate. Due notti fa sì.

Kailah domanda se ci siano correnti che fanno tornare a riva quel che si prende il mare... "No, se qualcosa si perde, si perde".

Si prova ad andare verso la zona dei rovi, l'altra possibile uscita dall'area. Ma non ci sono passaggi o segni di passaggio recenti.

Si sente in lontananza una musica, portata dal vento. Forse ha aperto la Capasanta.

"E' ora di mangiare" dice Sven.

Padre Engelhaft recita una preghiera rivolta al mare, per chi muore tra le onde.

Ringraziamo il fratello del capo e poi si va alla Capasanta.

Alla Capasanta

Finalmente il gruppo va alla Capasanta con la speranza di poter parlare col Tenente di Vascello. E' il pomeriggio inoltrato del 10 marzo.

Riflessioni lungo il percorso

Tornando verso la locanda, il gruppo riflette su varie possibilità. Bohemond osserva che i due soldati scomparsi erano originari di **Nuova Lagos**, e Padre Engelhaft riferisce che dalla conversazione con Raoul sembra evidente il disprezzo che nutrono i profughi nei confronti dei soldati che avrebbero dovuto proteggerli dagli elsenoriti.

"Magari non li hanno ammazzati loro, ma certo è possibile che non li abbiano aiutati"

"Sono ipotesi.... non abbiamo niente in mano..."

Il legno marcio

Il gruppo raggiunge la locanda **La Capasanta** con l'intento di parlare col Tenente di Vascello **Quorton Kraven**. Secondo gli ordini di **Rock**, Kailah dovrà riferire all'importante marinaio la domanda sul legno marcio.

All'interno c'è poca gente, Milo l'oste sta dietro al bancone, mentre il Tenente sta giocando a carte con altri tre individui.

Imbarazzata, Kailah gli fa la domanda: "Siamo come il legno marcio quando bisogna costruire una nave, cosa significa?"

"Mi ricordo quelle parole, è stato un sacco di tempo fa" dice lui ridendo. Poi chiede a Sven di prendere da bere per tutti e indica un tavolo. "Paga lei?" chiede Sven. Lui non risponde e si va a sedere, divertito.

Quorton Kraven chiede spiegazioni, se ci siano altri incarichi.

"Non siete i primi che mi fate questa proposta. Aspetto che torni **Barun**, non vado a parlare con **Gadman Sherer**, se mi vuole parlare deve venire qui. Oltretutto non può ordinarmi niente, siamo di pari grado... e comunque non mi allontano da qui, e c'è un motivo. Non vuole lasciare la nave. Quella nave vale più di sir Gadman Sherer, più di me e più di voi, è una delle poche che ci sono rimaste, e non la lascio da sola".

Gli si racconta dei due soldati scomparsi, resta stupito del fatto che probabilmente sono morti, ma alla fine li definisce due poveri scemi.

"Ma che vordì sorpresi dalla marea, non ti capisco... non funziona così la marea..."

"Se non è stato il mare magari qualcuno ce l'ha buttati...", suggerisce Bohemond.

"Ah beh possibile... una mezza idea m'era venuta pure a me, poi mi sono trattenuto..."

Kailah domanda di nuovo del legno marcio.

"Era una cosa che ci diceva sempre un vecchio istruttore, un lupo di mare, una brava persona che ormai è morta... ma se n'è portato proprio un sacco di nemici dietro. Il modo migliore per morire, portarsene un sacco dietro".

Padre Engelhaft si offre di benedire la nave, lui ci pensa e poi dice "guarda, non è mai stata benedetta e è ancora a galla, non tocchiamo niente, casomai dovesse cambiare qualcosa..."

Saluti e ringraziamenti.

La strada del ritorno

Nella zona delle "Case della Gioia" c'è **Ork** con un paio di tizi.

"Oh, il mio prete preferito! Mitico!!"

Saluti e battute da caserma e si prosegue verso la strada per Uryen.

Il passaggio tra i morti impiccati e crocifissi è sempre spiacevole. Intorno agli alberi sono state accese delle fiaccole e le ombre sono molto inquietanti. Superata la selva di cadaveri, Bohemond si affianca a Padre Engelhaft e gli mostra il pendaglio che ha trovato all'andata. E' molto sporco, lo pulisce un po', scrostandolo riconosce la forma di un insetto fatta con un legno molto scuro, forse uno scarabeo, forse uno scarafaggio.

Mostrandolo agli altri, si fa qualche ipotesi.

Kailah ipotizza che abbia a che fare con una sorta di amuleto protettivo dalla Bestia dei Mirtilli o simile.

Padre Engelhaft lo ritiene un oggetto nefasto. Alla domanda di Kailah, Bohemond suggerisce di mostrare il ciondolo a **Luger**, tanto per sapere.

Sven minimizza, dicendo che si tratta di un semplice oggetto di legno, anche brutto... tanto varrebbe buttarlo.

Notte alla Rocca di Tramontana

Anche se è sera, si intuiscono preparativi in atto, probabilmente ci sarà una nuova partenza l'indomani all'alba.

Tutti vanno a dormire. Sven, rimasto solo, guarda il bracciale che ha recuperato.

Intanto Bohemond si confida un po' con Padre Engelhaft.

"Mi rendo conto che in questi ultimi due giorni il mio comportamento possa averti suscitato della perplessità", dice Bohemond a Padre Engelhaft una volta rimasti soli. "A te posso dirlo perchè sei un uomo di chiesa, ci sono apparenze che a qualcuno è importante che vengano mantenute, ci sono commerci che non riguardano il corpo, ma la conoscenza, e che però al tempo stesso non è bene rendere pubblici, ed è meglio mascherarli con commerci più comuni. Ho fatto un po' di sceneggiata, ma l'ho fatta per guadagnarci la possibilità di sfruttare nuovamente quella fonte."

Rapporto dal Sergente Rock

Prima dell'alba si sente grande agitazione, squilli di tromba e fracasso, molta gente sta partendo.

E' l'11 marzo, il gruppo va a rapporto dal Sergente Rock.

"... e una volta raggiunte le grotte di sale, malmessi dal pestaggio e lordi di vino, spariscono dalla vista", riferisce Bohemond. "Tutto quello che rimane di loro è questo stivale, che abbiamo qui con noi. Cosa esattamente sia capitato loro alla fine del viaggio non è dato sapere, è presumibile che adesso siano in mare".

"Non sono i primi nemmeno a essere spariti presso quel campo di sventura, è veramente di sventura quel campo. Il lavoro è decente, l'esposizione mi è piaciuta... ho una notizia buona e una cattiva, la buona è che vi ho evitato di mandarvi contro i nordri, almeno per un po'. E' una notizia che è rimasta buona fino a ieri sera. La cattiva notizia è che è arrivata una staffetta dal battaglione di Barun. Mi è stato detto da Gadman Sherer che dovrete andare personalmente voi. La domanda è... che avete combinato?"

Bohemond dice di aver incontrato Gadman Sherer una sola volta, per chiedere di far curare la ragazza ferita da Luger.

Padre Engelhaft interviene. "Mastro Luger pensava che il Capitano Barun potesse incontrare pericoli diversi dalle asce e dalle spade al di là del fiume"

"E voi che c'entrate?" lo interrompe Rock, "nulla, no?"

"In effetti no, se lo dite voi", annuisce Padre Engelhaft.

Poi passa un foglio a Bohemond, da leggere privatamente. Sono gli ordini.

"Vi dico la verità, io avrei chiesto persone più capaci, voi mi sembrate leggerini... d'altronde siete stati chiesti proprio voi, e questi sono gli ordini".

"Quanti saremo?"

"In tutto saremo in 12, due gruppi da 6. Io sarò con voi, visto che mi fido di più degli altri. La mia presenza farà la differenza, fortunatamente sopravviveremo".

Bohemond informa i compagni sulla missione

"Abbiamo a che fare con una ventina di soldati del deposito Lord Sullivan", spiega Bohemond, "portano i vessilli di Feith, male organizzati, male armati, feriti e provati dalla campagna... ma malgrado questo hanno la faccia tosta di cercare di sconfinare. Si stanno avvicinando al fiume, è arrivato il dispaccio..."

La partenza

Torna dopo un'ora il Sergente Rock con 6 cavalli e un altro soldato, Soldato Scelto Roger Tronn. "Noi ci occuperemo della Torre 5. Gli altri sono già partiti per la Torre 6, che è un po' più distante".

Padre Engelhaft propone una preghiera a Dytros. "La faremo camminando, perchè non abbiamo tempo da perdere".

Alla Torre 5

La Torre 5 in realtà è la torre in rovina del Porto di Uryen, che si vedeva dall'alto, dal Campo di Sventura.

"Non fermate il cavallo, non rallentate, se qualcuno è tanto stupido da non spostarsi peggio per lui", dice Rock. Ma nessuno si fa vedere, nè si affaccia dalle baracche.

La rovina è in pietra, deserta da tempo.

La Torre 5 è molto diversa dalla Torre 9. E' vecchia, ed è stata centrata probabilmente da un proiettile, per questo è mezza crollata. Una scala di legno un po' malridotta addossata all'interno consente di raggiungere i piani superiori, anche mezzi distrutti. Rock ordina di iniziare a rendere la torre più vivibile.

Tutti si mettono al lavoro per rimettere a posto la torre. Kailah si occupa per quanto possibile di risistemare la scala. Purtroppo l'assenza degli attrezzi si fa sentire.

Padre Engelhaft a un certo punto sta spostando dei massi e non si accorge in tempo della presenza di un serpente aggressivo, e piuttosto grosso, che cerca di aggredirlo. Lo morde sull'avambraccio, ma l'armatura lo protegge. Il serpente resta incastrato coi denti, e inizia ad agitarsi tantissimo. Padre Engelhaft comunque lo ammazza, sbattendolo al muro.

C'è nei pressi un nido di serpenti, che viene bruciato.

La notte alla Torre in rovina

Gli ordini sono di colpire chiunque tenti di attraversare il fiume.

Il soldato scelto Roger Tronn è il primo a salire di vedetta sulla sommità della torre.

Trascorre del tempo senza che accada niente di significativo. Scende la sera e bisogna pattugliare, visto che i tentativi di guado di solito si verificano proprio con il buio.

C'è una discreta luminosità, grazie alla luna, e si riesce a vedere l'altra sponda del fiume.

A un certo punto Sven ha l'impressione di scorgere piccoli movimenti dall'altro lato del fiume, anche se non sembrano in avvicinamento. Alla fine del turno viene avvisato il Sergente Rock. Sale di vedetta Tronn, non nota niente di strano per un po' di tempo... Per sicurezza Tronn butta un occhio anche dall'altro versante, dal lato del campo di Sventura. Nota chiaramente delle figure, 2-3 o anche di più. Sono in avvicinamento verso la torre, e forse qualcosa luccica loro indosso. Avvertito Rock, tutti si armano. Rock e Bohemond si avvicinano a quelli che stanno arrivando, gli altri sorvegliano la torre.

Passano alcuni minuti.

Improvvisamente Kailah sente dei fruscii che provengono dai cespugli lì vicino, e lo dice subito a Sven. Poco dopo una sorta di cagnaccio esce dai cespugli e scappa via. Kailah si spaventa e manda un grido.

Kailah continua a sentire fruscii nel cespuglio, tanto da tendere l'arco.

Poi poco a poco tutti sentono rumori nelle frasche, in allontanamento. Forse un branco di lupi che si sono venuti ad abbeverare, suggerisce Padre Engelhaft.

"Figure in allontanamento verso sud" grida Tronn.

Intanto Bohemond si avvede di fruscii lì vicino e lo indica a Rock.

"Vai, resto io", dice Rock, e manda Bohemond alla torre.

Poco dopo escono, sono 3 persone, 3 individui in allontanamento.

Tronn prova a sparare ma non riesce, era un tiro molto difficile.

"Sono tre persone!" grida Tronn.

"Dove sono diretti?"

"A sud!"

"Andiamogli addossooooo!" grida Rock.

L'inseguimento

Tutti partono all'inseguimento dei fuggiaschi, la corsa dura alcuni minuti sul terreno accidentato. Intanto Tronn, dalla torre, dà indicazioni utili.

Ad un tratto li vedono, uno è caduto e gli altri lo stanno rialzando. Sguainano le loro armi.

"Lasciateci andare!"

"Avete sconfinato..." dice Bohemond, "in spregio alla legge. Arrendetevi.

"Fino a prova contraria questi sono i territori di Feith..."

"No, sono i territori di Uryen..."

E scappano verso un boschetto lì accanto.

"Non abbiamo intenzione di combattere, lasciateci andare! Cerchiamo solo cibo e un riparo!" dicono i fuggiaschi.

"State fuggendo dalla parte sbagliata..."

"No, credimi, è la parte giusta..."

"Non possiamo consentirvi di violare questo suolo", dice Bohemond.

"E sia allora, combatteremo", dicono i tre fuggiaschi.

Intanto dalla cima della torre Tronn vede dei movimenti, altri movimenti ancora...

Il combattimento

Sven ha davanti un avversario con una mazza che brandisce a due mani. Non ha l'elmo ed è in generale piuttosto male in arnese.

I primi due scambi procedono senza che i due si colpiscano.

Padre Engelhaft ha contro un tizio spelacchiato con la spada, gli tira una bastonata fortissima al torace, assorbita però dal corpetto di cuoio dell'avversario.

Bohemond ha davanti quello che parlava, armato di spada e con un'armatura già messa meglio. Dà grande prova di tecnica, anche se non riesce a ottenere risultati significativi, fino a che con un colpo magistrale gli infligge una ferita mostruosa alla gamba destra (-7). Questo urla e cade. Intanto Tronn vede due-tre persone che camminano sull'altra sponda del fiume. Scaglia una freccia e avverte Rock.

Lo scontro forsennato si protrae per diversi scontri di colpi, mentre Tronn, di vedetta sulla torre, si rende conto che sull'altra sponda del fiume ci sono quattro sagome che avanzano, inizia a mirare.

"Quattro persone stanno per attraversare il fiume!" grida Tronn.

Rock risponde "c'è un altro che si nascondeva dietro ai cespugli".

Il combattimento prosegue, ma la superiorità degli irregolari di Uryen inizia a farsi valere.

"Chi può torni alla torre", grida Rock. Kailah corre e va.

Kurz si trova da solo contro tre. Colpito da Bohemond al ventre di striscio, prova ad arrendersi e viene steso da una botta in testa..

Le sagome barcollanti

Tronn continua a sparare alle sagome in avvicinamento. Arrivati all'acqua, i quattro si fermano, restano immobili. Tronn ricomincia a mirare. Forse a uno manca un braccio.

Converge Rock, di buona lena, poi Kailah e gli altri.

Nel mentre il sergente osserva i 4 sul greto. "Ma da quanto tempo stanno lì?" domanda.

Uno dei quattro, improvvisamente, si avvicina verso l'acqua, fa alcuni passi abbrancandosi con le mani alle lastre di ghiaccio, poi la corrente lo trascina via, e va giù, restano in tre.

"Portami la lanterna e le torce", ordina poi Rock a Kailah.

Lei ubbidisce.

Rock accende lanterna e torce, e prova a capire.

"Chi siete? Parlate?" chiede, ma loro non rispondono.

Tira una torcia verso l'altra sponda, lancio eccellente. Illumina benissimo i tre tizi, ma quasi uno potrebbe prendere fuoco.

Sembrano malati gravi, Padre Engelhaft ha l'impressione che possano essere appestati tremendi, infettivi.

Bohemond ha l'impressione che siano dei cadaveri, ma sentendo Engelhaft che parla di pestilenza annuisce, potrebbe essere.

Kailah li vede meglio... sono cadaveri ambulanti. Sono terribili... non dice a nessuno questa considerazione per paura di non essere creduta.

"Sono altamente contagiosi, non devono superare il fiume" dice Engelhaft. Rock annuisce e prende la balestra.

Poi ordina di sparare. "Fuoco a volontà".

Dopo 3 o 4 frecce e dardi, la creatura viene crivellata e lentamente scivola sul fiume e la corrente se lo porta via. L'altro, che aveva reagito sul fuoco brancola indietro e scompare tra i cespugli. L'altro ancora viene raggiunto da alcune frecce e finisce nell'acqua del fiume.

Rock commenta molto perplesso.

"Dobbiamo interrogare i prigionieri", suggerisce Padre Engelhaft.

"Portateli qui", dice il Sergente Rock.

Perlustrazione notturna

Il sergente Rock, dopo che è caduto l'ultimo dei barcollanti, fa prendere torce e divide il gruppo in gruppetti di due e due, ordinando una perlustrazione della riva alla ricerca di tracce. La perlustrazione dura un paio d'ore, si trovano le tracce del passaggio dei fuggiaschi, che erano in tutto 4, molto male in arnese. Hanno un equipaggiamento che un tempo era appartenuto all'esercito di Feith.

I due prigionieri vengono recuperati, legati mani e piedi e portati alla Torre. Sono privi di sensi.

Rock ordina dei turni di guardia, siamo ancora nel cuore della notte.

L'altra sponda del fiume sembra tranquilla, non si vedono altre carcasse nè niente di minaccioso.

All'alba Rock decide che si porteranno i prigionieri alla Rocca. Prima farà loro qualche domanda, ma l'interrogatorio vero e proprio sarà fatto alla Rocca di Tramontana.

Poi prende un prigioniero, messo meglio, e lo sveglia.

Il prigioniero, Gruor

Gruor risponde a monosillabi alle domande che gli vengono rivolte. Dichiarò il suo nome, Gruor, e ammette di aver fatto parte dell'esercito di Feith.

"Da cosa scappavate?"

Gruor dà risposte molto vaghe. Sembra abbia perso ormai ogni speranza, disamorato.

"Ma quegli altri che vi seguivano erano con voi?", e Gruor scuote la testa. Rock non insiste troppo, poi lo carica su un cavallo e dà a Sven e Roger l'incarico di portarlo alla Rocca di Tramontana e di tornare. Manda solo uno dei due prigionieri, l'altro, Kurz, resta lì alla Torre 5.

Prima che vadano, Kailah chiede che riportino un po' di attrezzi da lavoro per poter lavorare meglio alla scala e ripararla.

Le operazioni mattutine

Kailah e Bohemond vanno a cercare le tracce in zona, Rock resta con Padre Engelhaft alla torre.

Padre Engelhaft chiede un po' a Rock a proposito di questa misteriosa pestilenza, e lui riferisce di come sia una malattia pericolosa, dolorosissima orribile, che spinge la gente a diventare pazza e aggressiva per l'eccessivo dolore. E' un male che si è diffuso durante l'assedio di Feith, lungo e sanguinoso.

Al ritorno di Sven e Roger, viene dato a Kailah del materiale di falegnameria.

L'esecuzione di Kurz

"Caro Kurz sei stato sfortunato, la tua avventura finisce qui. Sei fortunato perchè normalmente quelli come te muoiono insepolti, mentre qua il mare, che sta a pochi metri, ti darà una degna sepoltura".

Poi lo porta vicino al fiume, gli poggia la testa su un masso e procede a giustiziarlo.

Lavori alla torre

Kailah fa un buon lavoro ad aggiustare la scala, la torre viene risistemata il meglio possibile.

Si continua turni di guardia. Di giorno sembra tutto tranquillo.

A sera tarda il dispaccio dall'altra Torre, la Torre 6, non arriva. Il Sergente Rock lo aspettava, e non ci sono state notizie.

"Dovremo andare a vedere che è succ..."

Proprio in quel momento Kailah avvista un tizio a cavallo che si avvicina, da sopra, e avvisa.

E' un soldato, va a parlare con Rock. Parlano parecchio tempo.

"Pare che resteremo qui ancora per qualche giorno, facciamoci l'abitudine", dice Rock.

Vengono organizzati i turni di guardia, con sempre 4 persone sveglie, mentre 2 dormono. La notte passa tranquilla.

Kailah sente nel suo turno, da sopra, una sorta di ululato dalla lontananza, al di là del fiume.

Mattino del 13 marzo

All'alba inizia a piovere.

Padre Engelhaft e Kailah sono un po' senza voce, lui prepara qualche tisana, ma comunque sarà spiacevole. Il sergente Rock, avvertito, autorizza che sia acceso un piccolo fuoco.

Kailah si dedica a sistemare il meglio possibile il riparo dove dormono quelli che non fanno il turno di guardia.

Intanto Padre Engelhaft e Sven, mentre scrutano l'altra sponda del fiume, scorgono due persone a cavallo sull'altra sponda. Stanno guardando verso l'area della Torre, e cercano di capire se ci siano movimenti. Dopo un po' di osservazioni, si ritirano.

A sera torna il dispaccio dalla Torre 6, parlano di nuovo e poi se ne va.

"Se tutto va bene stasera, probabilmente andiamo alla Torre 6, domani, ci scambiamo di posto".

Sera del 13 marzo

Scende la sera, il plotone si sistema per i turni di guardia.

Mentre Roger e Sven stanno riposando... nel cuore della notte, Bohemond e Padre Engelhaft stanno di vedetta.

Bohemond scorge, alla luce della luna, degli uomini e dei cavalli a 80 metri dalla torre, in linea d'aria, in direzione del guado.

Saranno minimo 3-4 persone. Bohemond avverte Kailah, che riferisce a Rock.

Vengono tutti svegliati e ci si sistema ad accoglierli.
Bohemond resta sulla torre. Padre Engelhaft e Rock vanno a vedere dove guadagnano. Gli altri lo seguiranno.

L'accoglienza

Padre Engelhaft vede che si tratta di 4-5 persone e quasi altrettanti cavalli. Vogliono tentare un attraversamento a cavallo.

Rock dice "facciamogli mettere i piedi a mollo e li prendiamo coi calzoni calati a metà del fiume. Gli diamo anche la possibilità di tornare indietro, se vogliono"

Poi carica la balestra e si avvicina alla sponda del fiume.

"Altolà! State violando il confine di Surok e non vi è permesso farlo".

Silenzio. Si fermano.

"Siamo disposti ad arrenderci ma vogliamo passare il fiume"

"Non possiamo prendere prigionieri, non potete passare il fiume. Siete infetti? Siete malati?"

"No, stiamo bene"

"E' dalla malattia che scappate?"

"Anche"

"Mi dispiace, non potete, dovete tornare sui vostri passi. Questi sono gli ordini. Ditelo anche a chi vi segue", dice Rock.

Lentamente tornano indietro e se ne vanno.

Tutti tornano alla Torre.

"Questi probabilmente sono gli stessi che ci hanno provato ieri presso la Torre 6. Alla terza volta... li meniamo", dice Rock.

La notte è stata fredda ma quieta. Al mattino Rock è tranquillo. "Adesso giochiamo a carte scoperte, ce ne andiamo alla Torre 6 e vediamo chi troviamo".

Nel corso della mattinata arrivano i primi della Torre 6, e il gruppo parte dalla 5.

Alla Torre 6

La Torre 6 sembra messa meglio dell'altra, anche se è comunque pericolante e un po' storta.

Kailah si mette al lavoro per sistemare le scale, ci sarà da lavorare parecchio tempo.

Il fiume, tra una torre e l'altra, è molto più grande: la corrente è più forte e il guado di fatto quasi infattibile.

Vicino alla Torre 6 invece è guadabile come quello della Torre 5.

Scende la sera, durante la cena Roger sta di vedetta.

"Vedo qualcosa, anzi, vedo una persona dall'altra parte del fiume!" dice Roger.

Rock poggia il piatto e inizia a caricare la balestra.

"Vengo per contrattare!" grida il tizio che si avvicina.

"Non si contratta, non si passa e basta, ordini del Burgravio di Uryen" risponde Rock.

"Posso pagare per me e per le persone che passeranno con me".

"Non hai capito, non è in vendita, non si passa e basta"

"Quando ci sei tu non è in vendita, ma magari qualcun altro che sente può essere interessato", dice il tizio.

Rock spara con la sua balestra. "Questo non ho mirato, dal prossimo inizio a mirare. Hai detto quello che dovevi dire, te ne puoi pure andare".

Dopo che se n'è andato, Rock spiega che questo già due giorni fa si era presentato con la stessa proposta.

Trattative lungo il fiume

Padre Engelhaft vede un tizio sull'altra sponda, all'alba, che fa chiaramente dei segni.

Arriva sulla riva e fa segni. E' vestito con un abito lungo, imbacuccato. Non ha armature.

Padre Engelhaft avverte, Sven va subito a svegliare Rock.

"Tu fallo parlare", dice a Padre Engelhaft mentre carica la balestra.

"Hai pochi secondi per scappare dalla parte tua prima che ti ammazziamo", dice Padre Engelhaft.

"Voglio solo parlare..."

"Tra pochi secondi verrai ucciso"

"Ma non è reato stare su questa parte del confine... il vostro Burgravio mica ha l'autorità..."

"Tuttavia alcuni sono morti, io ti consiglio di andartene", insiste Padre Engelhaft.

"Tu mi sembri una persona ragionevole da come parli..."

"TU no"

"Io sono costretto dalle circostanze... voglio solo contrattare..."

"Ma ti è già stato spiegato che non c'è niente da contrattare"

"Io sto bene, non sono malato, e porto preziose informazioni sui movimenti dell'esercito di Feith..."

Nel mentre Rock gli spara una balestrata, e lo colpisce al braccio con un colpo magistrale (-8 al braccio sinistro).

Smette di parlare, fa un urletto e casca. Continua a lamentarsi.

"Non ho capito se stai per morire oppure no, ti serve il secondo colpo o te ne puoi andare?" dice Rock.

"Mi sa che l'ho preso troppo bene, questo muore", commenta a bassa voce.

Lentamente si rialza il tipo. "Voi siete matti! Non dovevate, non era necessario, non potete farlo!"

Rock lentamente ricarica.

Il tizio fa retrofront. "Non sapete cosa avete fatto! Gli Dei vi malediranno tutti!"

Corno lontano

Kailah sente, portato dal vento, un corno. Lontanissimo.

Cala il silenzio.

Rock e ROger annuiscono. "Questi sono i nostri"

"Buono o cattivo segno?", chiede Kailah.

"Non buono", risponde Rock.

Rock pensa. "Due resteranno qua, io e Roger. Voi andate alla Torre 5. Chiedete se va tutto bene e del corno. Poi tornate".

Assegna a Bohemond il comando e il gruppo parte.

In fretta di ritorno alla Torre 5

Altre 3 o 4 volte lungo la strada si sente il corno, all'inizio.

Sven e Bohemond riescono a staccare gli altri, che restano indietro.

Avvicinandosi, Sven e Bohemond scorgono la sagoma della torre. C'è della gente lì intorno.

Arrivati a 300 metri dalla Torre, sembra che non siano le persone che dovrebbero starci, sembra gente che ha preso il controllo della Torre. Sono tutti a cavallo, e c'è un guado in corso, ma nella direzione opposta a quella che ci si aspetterebbe. E' gente che sta guadando verso Feith.

"Altolà!" urla uno di quelli che stanno ai piedi della Torre.

"Siamo soldati dell'esercito di Uryen, e voi chi siete?"

"Noi no!"

"Avete questa unica opportunità di riattraversare il fiume prima che torneremo in forze"

"Sì' lo so, la stiamo usando"

"In bocca al lupo, ne avrete bisogno", commenta Bohemond.

"Grazie!"

Intanto passano 5 minuti, e questi si avvicinano tutti a guardare.

Arrivano Kailah e Padre Engelhaft.

"Avanziamo verso la torre" dice Bohemond.

"Non è una buona idea questa, finisce malissimo" dice il tizio. "No siamo qui per combattere"

"E allora andatevene"

"No, perchè io ho dei prigionieri e tu no", risponde il tizio.

Dopo un breve scambio, uno dei suoi va alla torre e torna pungolando un tizio legato, uno dei soldati del nostro plotone.

Bohemond invoca il potere "Richiamo all'ordine".

"Avete quest'ultima possibilità di andarcene senza sporcarvi del sangue di uomini inermi per poi essere equamente puniti per quello che vi accingete a fare. Andatevene e..."

"Capo, non hai capito, io me ne voglio andare. Sei tu che stai avanzando. Se tu non avanzi, io me ne vado!" dice il tizio.

Bohemond e gli altri si fermano, gli avversari iniziano a passare, a due a due, a cavallo.

Se ne vanno.

Si va a recuperare i commilitoni.

La torre caduta

Ci sono 2 morti e 4 feriti leggeri. Sono i 6 commilitoni del plotone.

"Ci hanno preso di sorpresa perchè sono venuti dalla direzione sbagliata, da dietro. Avevano già sconfinato e ora tornavano verso Feith. Sono uomini di Acab. Io credo che non si aspettassero di trovarci, forse è una loro rotta abituale, comunque non sembrava un attacco mirato a noi. C'era Montaine, uno degli uomini di Acab".

"Avevano un appuntamento con altra gente dell'altro lato del fiume, sono passati in un verso e poi sono tornati nel verso opposto. 2 erano soldati, 2 non soldati, che sono passati. In tutto sono entrati in 4, mentre 7 uomini di Acab sono andati dall'altra parte". I 4 erano 2 soldati, uno studioso o mercante, e uno con la faccia da tagliagole, strana.

Padre Engelhaft si occupa dei feriti.

Kailah si rende conto che hanno sfasciato tutto il lavoro di aggiustamento della torre, e si inamarrisce tantissimo.

Kailah e Padre Engelhaft restano alla torre coi feriti, mentre Sven e Bohemond vanno ad avvisare Rock alla torre 6. Il ferito meno grave va direttamente alla Rocca di Tramontana col cavallo di Kailah.

Kailah si mette di vedetta mentre Padre Engelhaft cura i feriti.

Bohemond e Sven vanno da Rock e riferiscono.

"Dobbiamo aspettare con le forze che abbiamo, aspettando di venire rilevati", dice Rock amareggiato.

La descrizione

I 4 che sono passati, 2 guardie anonime (che si sono cambiate di abito), 1 con capelli ricci e baffi scuri, piuttosto curati, abiti quasi signorili, l'ultimo aveva capelli castani chiari, biondastri, barba incolta e occhi chiari e cattivi, vestito con cuoio imbottito.

Bohemond e Sven tornano alla Torre 5.

Kailah si rimette a sistemare la torre, amaramente. Piove pure, in serata, 15 marzo.

Torna il soldato che era stato a Uryen, Mike, con un po' di equipaggiamento, dalla Rocca del Tramonto pare siano partite pattuglie.

Nella notte vengono organizzati turni di guardia.

Viene organizzata una sorveglianza accurata proprio nel punto del guado, dove si allestisce una fonte di luce.

Notte tranquilla.

La mattina all'alba arrivano 12 uomini da Uryen e rilevano il gruppo. "Potete andare, ci penso io, voi tornate alla fortezza di Uryen".

A Uryen

Il gruppo arriva alla Rocca di Tramontana a metà mattina del 16 marzo.

Bohemond riferisce e il gruppo entra per poter riposare.

A sera, nell'orario del rancio dei soldati, non è ancora tornato Rock.

I soldati parlano dei nordri, pare che le cose siano andate abbastanza bene alla Torre 2, che è riuscita a reggere. Sembra siano rimasti sul campo parecchi morti, ma comunque per il momento è andata abbastanza bene. C'è un po' di ottimismo.

Circolano dicerie su un accampamento nordro nelle Falesie degli Orchi, un po' fuori portata, esploratori in giro.

Pare sia imminente il ritorno di Barun.

A cena c'è una comparsata di Gadman Sherer, che fa un saluto ai soldati, si fa vedere e contribuisce al clima di generale ottimismo.

Domande in giro

Si chiede se ci siano notizie sul Sergente Rock.

Mike non sa nulla, forse ha chiesto di rimanere là o tornerà domani.

Si cerca Angelica per chiedere di Cynthia. Non è semplice trovarla, sta nelle cucine. Kailah ci parla, lei non sa niente.

Allora Kailah torna da Bohemond e insiste per chiedere il permesso di parlare con Luger per sapere qualcosa, ma lui dice che è complicato per ragioni gerarchiche.

"Allora quando torna Rock possiamo chiedere a lui di facilitarci le cose per ottenere questa autorizzazione..."

"Mi sembra meglio", annuisce Bohemond.

Mattino del 17 marzo, il ritorno di Barun

Il gruppo si risveglia per tanti corni che suonano tutti insieme, c'è movimento nella Rocca.

Sembra che stia tornando Barun.

Torna Barun col suo battaglione, tra i 100 e i 200 uomini.

E' tornato anche Rock, insieme a Barun.

"Domattina all'alba ci sarà un'adunata importante. Fino ad allora potete fare quello che vi pare".

Kailah ricorda a Bohemond di chiedere a Rock di Cynthia. Rock dice che va chiesto a Gadman Sherer, "ma oggi non è il giorno migliore. La gente importante è occupata, oggi."

Sven gli chiede poi dei Nordri. "Io ci ho combattuto, ne ho anche ammazzati un paio.." dice Rock.

"E come sono fatte le loro navi?"

"Non lo so, erano a terra quando ci ho combattuto. C'è un altro sergente, lui c'è stato su una nave nordra. Si chiama **Tar Min Durr**".

Dal fornaio

Salutato Rock, Sven va al forno a parlare con la figlia di Brad, per vedere se ha già pronta la lettera da consegnare a Mar.

Il forno è aperto, c'è una donna, che parla con la figlia di Brad, Maddie.

La ragazza ha una lettera, la consegna alla donna che la dà a Sven.

"La porti tu? Mi raccomando, non è sigillata".

"Sigilliamola", dice Sven.

"Torna tra un paio d'ore", dice lei. E quando torna, è sigillata.

Alla Rocca

Kailah resta alla rocca di tramontana e chiacchiera con un po' di soldati, che le raccontano quel che è accaduto alla Torre 2 nella battaglia contro i Nordri. Poi incontra **Henrick** e ci resta un po' a chiacchierare, lui è ottimista e la sua versione dei fatti è molto positiva.

Sven a sera chiede di **Tar Min Durr**, che è un tizio tarchiato e brizzolato, con la barba. Sta parlando e raccontando a un tavolo nella sala mensa.

Lui è chiacchierone, racconta aneddoti e gli fa piacere farlo. Sven gli domanda dei Nordri e delle loro navi.

"Io ci sono stato, su una nave nordra!"

E racconta un aneddoto. Tar Min Durr comandava un plotone, più di un anno fa, e c'erano avvistamenti di navi nordre. Si sono imbattuti in una nave che era rimasta incagliata, mezza distrutta sulla scogliera. E sono saliti a bordo. I Nordri

sopra erano morti, relativamente poche persone a guidarla, forse era una nave di vedetta, molto diversa dalle navi Greyhavenese. E racconta tutti i dettagli. Legno rossiccio, un solo albero, molte decorazioni scolpite.

"E invece di navi elsenorite ne sai qualcosa?"

"Non ne so nulla, ma c'è chi c'è stato, come prigioniero, come rematore... conosco qualcuno a Lagos, se sta ancora lì... le ho viste solo da lontano le navi elsenorite".

A sera

A sera la mensa viene liberata. Padre Engelhaft, quando torna nei suoi alloggi, trova una sorpresa, un accolito di Pyros, un ragazzino.

"Che Pyros ti benedica!"

"Voi siete Padre Engelhaft?"

"Sì, accomodatevi"

"Se non vi dispiace preferirei che mi accompagnaste per qualche metro lungo il corridoio".

Parla molto a bassa voce.

"Il vostro nome?"

"E' poco importante, mi chiamo **Alyster**. Mi è stato affidato il compito di invitarvi a un convito che si terrà tra poche ore... al quale dovrete essere presente. E' stata richiesta la vostra presenza. Vi ha chiamato **Padre Valon**, Prevosto di Uryen".

L'incontro sarà molto riservato, e avverrà di notte.

Il misterioso incontro con il Prevosto di Uryen

Il giovane sacerdote **Alyster** ha convocato Padre Engelhaft per un incontro segreto con varie persone importanti e il Prevosto di Uryen. Le indicazioni sono di mantenere il riserbo sull'abboccamento.

Dopo aver parlato col giovane sacerdote, Padre Engelhaft torna nella stanza e parla brevemente con Bohemond, accennandogli al fatto di doversi recare in un luogo segreto. Gli restituisce privatamente l'oggetto recuperato sul cadavere presso il porto, non ritenendo sicuro portarselo dietro.

Dopodichè torna da Padre Alyster e i due percorrono alcuni corridoi nel profondo della Rocca di Tramontana. Arrivano quindi ad una sala illuminata.

La riunione

Presenti alla riunione: un vecchio sessantenne con lunghi capelli bianchi, rannicchiato con vesti di Pyros, il Prevosto di Uryen; poi c'è Padre Alyster; una bella donna sui 35 anni castana con un simbolo di Harkel al collo; un tizio robusto e tarchiato a braccia incrociate, con atteggiamento svogliato.

Padre Engelhaft viene fatto accomodare su una sedia. Il vecchio prende la parola.

"Siamo tutti uomini di chiesa", dice. "E' tornato il Capitano Barun e ha portato alcune informazioni sui territori al di là del fiume, che avrà cura di descrivervi Madre Magdalene, del villaggio di...?"

"Del villaggio di **Caaron**", risponde lei.

"Madre **Magdalene** è tornata con le truppe del Capitano Barun, per raccontarci ciò che ha visto negli ultimi mesi".

Lei inizia a raccontare. "L'esercito ha fatto terra bruciata, molti villaggi sono stati distrutti. Girava voce che gli uomini di Faulkner avesse dato ordine di uccidere tutti, di non fare prigionieri... un giorno di settembre l'esercito di Leduras è passato. Quello che è rimasto al di là del delta del Traunne nessuno lo sa. Poi c'è stato un mese di silenzio, arrivavano soldati a offrire protezione, dicevano che la guerra era perduta...a novembre le acque del Traune si sono ghiacciate. E sono iniziati ad arrivare i "risvegliati", morti, cadaveri che camminano. Come se la guerra avesse fatto troppi morti, rigettati indietro dall'Inferno Ghiacciato..." il racconto della donna è terribile. "Il morso e i graffi degli infettati sono letali..."

Poi dice che quando ha iniziato a nevicare si sono fermati, come imprigionati dal ghiaccio. Poi è arrivato l'esercito di Uryen..."

Racconta molto accuratamente la sua esperienza.

Il prevosto è afflitto da una grave tosse.

"E' evidente che siamo di fronte a una manifestazione dell'ira divina. Troppi errori sono stati commessi, troppi morti in guerra... **Paul Sullivan**, il duca che fece vescovo suo fratello e che imprigionò chi era stato mandato... **Faulkner**, che pure tornò a mani vuote senza liberarlo... per questo mio nipote non ha giurato, per questo ha..."

Ho intenzione di fare il possibile prima di morire. Mi servono occhi e braccia, e qui di sacerdoti ce ne sono sempre meno. Che vi hanno mandato a fare? Parlate?"

Il tizio corpulento scuote il capo: "non ho più niente da dire, non sono più un paladino, quel che succede al di là del fiume non è affar mio. Se mi volete mandare al di là del fiume ci andrò, ma non vi aspettate niente da me perchè non mi state facendo certo un favore", dice lui.

"MY sir, siete un civile travestito da paladino o un paladino travestito da civile?", chiede Engelhaft.

"Nè l'uno nè l'altro. Una volta ero paladino, mica dico bugie... ma ero, ho detto. Non so perchè sto qui", dice lui, Brian.

L'ex paladino viene accompagnato fuori.

"Reverendo padre sono qui, con le mie vesti..." dice Engelhaft, "per vedere e se possibile per curare. Ho pregato gli Dei di essere inviato al di là del Traunne. Se voi con la vostra autorità potrete aiutarmi a farlo... non potrò che ringraziarvi"

"Io ho effettivamente il potere di farvi madare lì, Padre Engelhaft", dice il Prevosto. "Ne avrei anche il dovere. Il problema

è che quello è territorio di Feith, non di Surok, il che è pericoloso a prescindere da questi "risvegliati". Al capitano Barun interessa proteggere Uryen e farà in modo di guardarsi le spalle. I rapporti sono complicati... il nuovo Duca di Feith non chiederà altri aiuti, e poi c'è pieno di soldati rinnegati al di là del Traunne... questo pone due ordini di problemi e mi costringe a chiedervi da che parte state. Se dovete fare rapporto a qualcuno, andare a chiedere gente, se invece dovete agire, serve gente al di là del Traunne".

Parlano poi di Luger, il prigioniero.

"E' uno stregone", spiega il prevosto, "per me è parte del problema, non una soluzione, anche se pare abbia messo insieme una specie di cura, che ha avuto un buon esito su uno dei suoi, a quanto sembra".

Parlano brevemente dei compagni di Padre Engelhaft, il Prevosto suggerisce di coinvolgerli nella decisione sul dafarsi.

Padre Engelhaft torna in stanza dopo essersi un po' perso nella Rocca, si mette a dormire.

Alba del 18 marzo

Adunata del Sergente Rock.

Prima dell'adunata Padre Engelhaft parla con Bohemond e Sven della possibilità di essere inviati al di là del Traunne. "E se accadrà sarà per causa mia, perchè io sono un prete. Ho chiesto di parlare con voi per darvi eventualmente la possibilità di sganciarvi, anche se mi sentirei più tranquillo con voi accanto..."

Il gruppo si ricompone all'adunata con Rock.

Rock è molto irritato e seppellisce Bohemond di parolacce per via della torre sconfitta dagli uomini di Acab. "La fortuna è che fosse l'altra torre a cadere, ma abbiamo fatto una figuraccia pessima con il Capitano Barun!!!"

"Ci tocca recuperare i due che sono passati, l'aristocratico e il bastardo, e lo farà il soldato scelto Mike... non tocca a voi. Comunque dobbiamo fare il possibile per compiacere il capitano, che è molto deluso. Quindi questo che sto per dirvi, un incarico persino dozzinale, dev'essere portato a termine a regola d'arte. Questa volta è tutto nelle vostre mani. Un paio di giorni fa è stato arrestato un tipo che si aggirava sulle campagne, ha detto di essere garzone del vecchio mulino, non distante dalla torre. Era stato abbandonato prima della guerra e ora era stato rimesso in funzione. Pare che il mulino riceve visite periodiche di un paio di tipi che chiedono cibo e denaro in cambio di protezione, e pare che quelli gli abbiano preso la moglie, anche bella. Andate lì, vedete la situazione e, se possibile, risolvetele. In fretta. Provate a riprenderla viva, anche a costo di lasciarli andare. Sennò fate piazza pulita. Messer Tober deve restare vivo, anche perchè gli dovrete dare questa lettera".

"Tra tre o quattro giorni dovrete tornare, altrimenti avvisate".

Al vecchio mulino

Il garzone di Messer **Tober** si chiama **Gannor**, un bellissimo ragazzo. Non ha un cavallo e Bohemond decide che Gannor andrà a cavallo insieme a Kailah, perchè è la più leggera.

Prima il gruppo si dirige alla Torre 6 e poi prosegue per il mulino.

Inizia a piovere e il viaggio si rallenta molto. Il terreno si infanga e diventa più faticoso. Gannor sale sul cavallo di Bohemond e si prende una deviazione più distante dal fiume e con il terreno meno fangoso.

Nel pomeriggio si arriva in vista del mulino, che sembra non funzionare, e Gannor spiega che ci sono state delle rotture causate dalla corrente forte del fiume.

Gannor scende dal cavallo e bussa. Gli aprono dopo qualche minuto e parottano.

La famiglia di Tober

Nella fattoria ci sono due garzoni, una ragazza e una ragazzina e un bambinetto sui 4-5 anni. Benjamin, uno dei garzoni, spiega che Mastro Tober, suo figlio e altri due garzoni sono andati dietro ai banditi per cercare di liberare la signora.

Bohemond si fa spiegare la direzione.

Sono partiti la mattina all'alba. Bohemond dice di partire subito, anche se il garzone lo sconsiglia perchè il tempo è pessimo. Va comunque a cercare delle incerate.

Padre Engelhaft e Kailah hanno l'impressione che Gannor vada a salutare subito Sanna, la figlia maggiore di Tober, e sembrano molto legati.

Gannor si offre di accompagnare il gruppo nella ricerca.

Il gruppo arriva al luogo del presunto rapimento, a giudicare dalle tracce, una staccionata spezzata. Da qui si seguono le tracce di Tober, dirette grossomodo verso delle vecchie cave esaurite, piccole grotte nella collina, a circa mezza giornata di strada.

Il viaggio verso le cave

Il tempo è effettivamente spiacevole, c'è pioggia forte e vento. Kailah e Engelhaft indossano delle incerate prestate dal mulino, ma per tutti è disagiata.

Scende la sera, Gannor guida il gruppo verso le cave anche se al buio inizia a trovarsi in difficoltà. I lampi aiutano Gannor a individuare i suoi punti di riferimento.

E' notte fonda quando finalmente Gannor dice che la zona è quella giusta.

Avvicinandosi, si scorge un vago bagliore in zona. A causa delle pozzanghere, si rende necessario scendere da cavallo e portarli a mano.

Kailah suggerisce che Gannor resti dietro coi cavalli e resti in attesa.

Il primo ad avvicinarsi alla rupe è Bohemond, si parte alla spicciolata per non rischiare di essere troppo vistosi ad una eventuale vedetta. Poi va Kailah, che viene sorpresa da un lampo. In quell'istante nota una sagoma in basso, nella cava. Raggiunge Bohemond e glie lo sussurra. Poi va Sven, anche lui illuminato da un lampo. Kailah ha l'impressione che siano almeno due, nella cava. Passa anche Padre Engelhaft. Per un paio di lampi si vedono ancora meglio, sono completamente immobili. Si decide di salire verso le grotte. La salita pare tuttavia praticamente impossibile, così ripida e al buio.

La rivelazione di Kailah

Kailah è molto imbarazzata, chiede il permesso a Bohemond e poi lancia l'incantesimo LUCE. "Yoki controllato", commenta Padre Engelhaft. Nessuno risponde. Si sale un po' ma è troppo difficile, bisogna aspettare che albeggi. Viene trovato un costone adatto come riparo. Padre Engelhaft va a vedere le due sagome nella cava. Sven lo va a coprire. Si tratta di due cadaveri, non hanno ferite da taglio ma sembrano stati colpiti da corpi contundenti. Non hanno gli stivali, sono stati privati delle cose di valore. Padre Engelhaft li benedice.

Vecchie conoscenze

Albeggia, è il 19 marzo.

Adesso la salita appare rischiosa ma fattibile. Ora che albeggia e non piove più, si capisce chiaramente che da sopra è facile essere sentiti e visti.

Si decide di aspettare che chiunque sia sopra scenda autonomamente. Intanto viene avvertito Gannor, Sven e Bohemond si piazzano coi cavalli a una certa distanza, ben nascosto. Kailah e Padre Engelhaft si mettono di vedetta per vedere se scende qualcuno.

Il gruppo si sistema in modo che Padre Engelhaft guardi, faccia un segnale a Kailah, che farà a sua volta un segnale magico per farsi vedere da Sven e Bohemond che stanno a cavallo nascosti.

Passano un paio d'ore e Padre Engelhaft vede due persone che, baldanzosamente, iniziano a scendere dal camminamento. Uno dietro l'altro, tranquilli.

Padre Engelhaft inizia a fare le facce a Kailah, che si prepara a breve a lanciare il suo incantesimo di Trucchi Minori.

Scendono tranquillamente. A un certo punto Padre Engelhaft si rende conto che uno dei due parrebbe averlo individuato. Si ferma e i due iniziano a parlottare.

Kailah si rende conto, dopo poco, che i due sono scesi e hanno iniziato a avvicinarsi al prete. Lei fa un segnale piuttosto vistoso con i trucchi minori e prende l'arco, avvisando gli altri.

"Ce sta uno dietro a un massooooo!", fortissimo.

Combattimento

Kailah scatta verso i due per avvicinarsi a distanza di tiro, con l'arco.

Padre Engelhaft si mette sulle difensive per affrontare quello più vicino. Para il primo attacco e ne sopporta un secondo abilmente.

Trovandosi da solo contro due, Padre Engelhaft para e basta. Kailah si avvicina abbastanza da poter iniziare a sparare con l'arco.

"Arrenditi, sei da solo e noi siamo in due!"

"State attaccando un santo prete di Kayah, sacrilegio!!" risponde il sacerdote.

Kailah spara, colpisce alla gamba l'avversario di Engelhaft.

Il tizio si gira, vede cavalli in avvicinamento e Kailah, e grida "fuggiamo!"

Uno dei due prova a scappare, Padre Engelhaft riesce a trattenere un po' l'altro.

Bohemond si getta all'inseguimento del fuggiasco, anche Sven.

Padre Engelhaft resta sul suo avversario, ferito. Kailah lo aiuta con le frecce.

Sven riesce a intercettare il fuggiasco, che si prepara al combattimento, ma vista la mala parata si arrende.

Padre Engelhaft tira una solenne bastonata al braccio sinistro del suo avversario e si arrende.

Trattative

Si sente una voce da sopra.

"Avete il mugnaio e la moglie?" chiede Bohemond.

"Siamo un po', quassù"

"Che significa?"

"Come stanno i miei uomini?"

"Sono vivi. Ci tieni che rimangano vivi? Manda giu' tutti gli ostaggi.... sennò finisce male".

"Me lo devi garantire meglio di così"

"Che garanzia vuoi?" chiede Bohemond. Silenzio.

Queste facce sono conosciute. Forse sono gli stessi della cricca che rapì Angelica.

"Caporale, non è la prima volta che facciamo questo genere di scambi!" dice Bohemond riconoscendo il Caporale Jones.

"In nome degli deiii, rilasciate gli ostaggi!" si intromette padre Engelhaft.

Stupore da parte del Capitano Jones.

"Com'è che ti chiamavi Bohemond? Bohemond, c'è un problema stavolta..."

"Risolviamolo... di che si tratta?"

"Quassù abbiamo un problema, ti posso assicurare che abbiamo fatto il possibile, ma purtroppo il mugnaio mi sa che non ce la farà.... ha una brutta ferita..."

"Il figlio c'è? E la moglie?"

"Vivono.... ma lui ha voluto fare l'eroe, s'è presentato qua con una patata in mano e un bastone nell'altra... è un casino, Bohemond..."

"Adesso succede questo, tu ci mandi giu' un altro ostaggio, noi ti mandiamo su il prete che vedrà come è messo il mugnaio..."

"E' messo male Bohemond, te lo dico subito, non ci facciamo illusioni..."

"Vivo o morto, noi ce lo dobbiamo prendere..."

"Bohemond, ne sono uscito l'altra volta, ne voglio uscire pure stavolta.... inventati qualcosa..."

"I nostri ordini sono di riprendere quelli che avete preso"

"Quindi mi dai la tua parola che poi ce ne andremo, Bohemond?"

"Sì"

"Quando porrete fine a questa vita di delitti?" domanda Padre Engelhaft.

"Intanto vi caliamo Tober, Bohemond", dice il Caporale Jones. "Poi vediamo come gestire gli altri... tanto se avete il prete gli può dare una benedizione..."

"Con cautela, imbracatelo bene..."

Intanto Kailah va a chiamare il garzone.

Padre Engelhaft prova a convertire uno dei due prigionieri (4-4-4) ma sta esagerando, si rende conto che chiaramente gli sta dando l'impressione di essere ben oltre il perdono...

La barella che scende

Il lavoro di calare il ferito grave è piuttosto rudimentale, con un involtolo di coperte e delle corde. Rotola piano piano sulla roccia, con i due banditi ci mettono buona volontà ma con poco risultato.

Da sopra si sente piagnucolare il ferito.

Finalmente tocca terra.

Padre Engelhaft apre l'involto del ferito. C'è parecchio sangue, e una lancia o qualcosa del genere l'ha perforato al petto.

"Serve assolutamente un carro" dice Bohemond. Gannor dice che loro ce l'hanno alla fattoria.

Intanto Bohemond insiste che vuole sia il figlio che la moglie del mugnaio. Lui può scendere, la moglie va calata perchè non è collaborativa.

Purtroppo il ferito spira tra le mani di Padre Engelhaft. La scena è molto triste.

Il ragazzino dice che i banditi vanno ASSOLUTAMENTE impiccati oggi stesso.

"Mica potrete essere di parola con loro!" dice lui, "non se ne possono mica andare così, coi piedi loro!"

Sven e Gannor vanno a prendere il carro. Intanto si prendono cavalli dei banditi, le loro armi. Verranno rimandati su senza armi nè armature, uno anche senza stivali, che erano stati rubati a uno dei morti.

Dopo qualche ora, a sera, tornano Sven e Gannor col carro. Intanto vengono ritrovati i cavalli, 4 della famiglia e 4 erano dei briganti, adesso dell'esercito di Uryen.

A sera Bohemond grida: "Noi ce ne stiamo andando, ma torneremo. Non vi fate trovare, se vi troviamo sono affari vostri".

"Scappate più presto che potete, e comunque vi verremo a cercare, perchè l'ira degli Dei è su di voi" insiste Padre Engelhaft.

"Il patto è che noi ce ne andiamo adesso..."

"Sono confuso Bohemond, che devo fare? Ci avete preso i cavalli..."

"Io i tuoi uomini li ho rimandati, adesso ce ne andiamo. Quello che succede dopo non rientra negli accordi".

A notte il gruppo torna al mulino coi morti sul carretto.

Tutta la famiglia era in attesa trepidante, è una scena molto triste. Padre Engelhaft fa un discorso funebre a tutta la famiglia, organizza una preghiera comune.

La triste notte barricati al Mulino

Nella notte tra il 19 e il 20 marzo 516 il gruppo si barrica nella fattoria del povero mugnaio e tende una trappola ai briganti, che però non si fanno vedere

La notte è piovosa e triste, al mulino di Messer Tober.

Dopo la breve ma sentita preghiera funebre tenuta da Padre Engelhaft, il gruppo si barrica nella fattoria, temendo che i briganti possano attaccare per impadronirsi dei cavalli. Vengono nascoste le cavalcature nell'edificio della mola, tutti si appostano e organizzano turni di guardia. Kailah si nasconde ad una finestra con l'arco, ma Padre Engelhaft le si rivolge:

"Vista la pioggia e la notte, Kailah, probabilmente avremo più bisogno della tua arte che del tuo arco"

"Se lo dite voi, Padre... ma la mia arte è poca cosa"

"Non mettere limiti a Kayah"

"Per carità, non mi permetterei mai... chi sono io per porre limiti alla provvidenza? Ma nel mio caso dovrà aiutarmi... parecchio".

Barricati ed esausti, i nostri lasciano passare la notte senza che nulla accada.

Sven fa rapporto al Sergente Rock e riceve una scorta ed un ulteriore incarico

Alle prime luci del mattino seguente Sven parte per Uryen per far rapporto al Sergente Rock e chiedere rinforzi, mentre gli altri restano a protezione della fattoria.

La prima tappa di Sven è alla **Torre 6**. Raggiunge La **Rocca di Tramontana** a metà giornata. Qui fa rapporto al Sergente **Stern Rock**, che è amareggiatissimo quando viene a sapere che il mugnaio è morto. "Adesso per finire il lavoro bisogna pigliare questi bastardi, e li dovete portare qua. Almeno uno ci serve vivo".

Sven dà a Rock le informazioni che ha sui briganti, il **Caporale Jones** e la sua ghenga.

"La lettera dalla alla moglie. Riguardo i banditi, uno me lo devi portare vivo, gli altri mi accontento se mi porti il loro avambraccio destro. Faremo un bel regalo al capitano. Manderò un paio di soldati a proteggere il mulino, nel frattempo. Poi potrete un po' gestirli come volete, costrivete anche i garzoni, sotto il comando pro tempore di Bohemond".

Dopo il rancio due soldati si presentano a Sven, sono **Bert** e **Gideon**. Verranno con lui al mulino.

Il gruppo decide di cercare i fuggiaschi tra le rovine della vecchia Cantor

Una volta tornato Sven coi rinforzi, il gruppo parla con Adrich, figlio del mugnaio, per cercare di capire dove possa essere andato a rifugiarsi il Caporale Jones con la sua banda. Gideon e Bert, che pure sono della zona, suggeriscono un posto malfamato, non troppo distante, presso un'ansa del fiume.

"Si tratta dei ruderi della vecchia **Cantor**, una cittadina abbandonata ormai da molti anni, dove mezzo secolo fa sembra siano successi brutti fatti di sangue", spiegano. "Si dice che la zona sia maledetta", aggiungono poi con una vaga inquietudine. "Per questo è un buon nascondiglio, nessuno ci va volentieri".

"La fortuna è che andremo con prete!", commenta Bohemond notando una certa tensione nei due soldati.

Al momento di organizzarsi, i due soldati decidono di dividersi: Bert resterà alla fattoria, insieme ad Adrich e a Benjamin. Gideon e il garzone Gannor invece accompagneranno il gruppo a Cantor.

"E' un buon posto dove barricarsi, ammesso che non ti caschino addosso le vecchie case. E' una collina col cimitero sulle pendici boschive e il villaggio sopra. Ma è tutto abbandonato da molto tempo", spiega Dana.

"E' veramente un luogo maledetto?"

"La storia era molto particolare, me la raccontava mia zia... non so quanto sia vera. Una storia di maledizioni e di sfortuna..."

"Nelle storie brutte c'è sempre un fondo di verità", commenta tetro Padre Engelhaft.

"Anche in quelle belle", aggiunte Bohemond con un sorriso.

La leggenda della maledizione di Cantor

A sera Gannor racconta la storia del vecchio cimitero di Cantor. Il villaggio era abitato da una tribù Kahan. Quando caddero le grandi città, i Kahn si spaccarono e si divisero, e andarono a vivere in vari villaggi. Uno di questi era Cantor. Rimasero lì fino a quando, al termine di una guerra all'inizio del secolo, la "guerra dei Burrenton", la zona fu data a dei soldati di Surok che entrarono in contatto con la tribù, uccisero tutti gli uomini e si presero le donne.

Passarono alcuni anni e arrivò il 412, quando un grande condottiero, **Mainard Feorn**, ricevette l'incarico di ripristinare l'ordine, e mandò i suoi soldati in giro. Quando arrivarono a Cantor, trovarono una carneficina. Erano tutti morti gli abitanti del villaggio. Allora i soldati presero tutti i morti e li trasportarono nel cimitero, un boschetto vicino alla collina.

"Gli assassini della tribù furono quindi seppelliti insieme a quelli che ci vivevano prima", commenta Engelhaft.

"Infatti sì, fu un sacrilegio, e pochi anni dopo ci fu un'altra sventura su Cantor. Viene chiamato il villaggio sfortunato, è stato ripopolato varie volte ma non ha mai funzionato".

Al cimitero della vecchia Cantor

E' nel freddo mattino del 21 marzo che il gruppo si mette in viaggio per il cimitero della Vecchia Cantor.

Gannor racconta che qualche anno prima era andato con un amico alle prime tombe per fare una sorta di prova di coraggio. Kailah si incuriosisce e si fa un po' raccontare.

"Abbiamo visto le prime tombe e ci siamo dati a gambe levate".

Il gruppo raggiunge la zona delle cave e prosegue.

Ad un tratto Padre Engelhaft nota qualcosa lungo il percorso, cespugli smossi. Ci sono tracce di un bivacco, sangue, braci recenti, della notte o prima mattina.

La boscaglia si infittisce, diventa necessario procedere coi cavalli a briglia mentre ci si avvicina alla zona delle tombe. Il posto è fin troppo tranquillo, un silenzio tombale aleggia tra gli alberi, rotto a tratti dai versi sgraziati degli uccelli.

Ecco le prime tombe, dei semplici pali di legno conficcati a terra, sono le più recenti.

Poco più avanti si vedono le tombe di pietra, più antiche.

Kailah si consiglia con Padre Engelhaft e poi lancia il potere "polvere" per verificare se ci siano stati movimenti recenti. Si rende conto che probabilmente c'è qualcuno al centro del villaggio. "Probabilmente siamo venuti nel posto giusto", dice, "c'è qualcuno più avanti".

Padre Engelhaft la ringrazia e poi comunica a Bohemond il responso di Kailah.

Si trovano tombe di varie epoche, e anche due cripte vere e proprie, una con un orso scolpito e una con un mezzo leone

e mezzo serpente.

Gannor si ferma davanti alla cripta dell'Orso. "Mi è tornata in mente una cosa che mi raccontava mia zia. Tutte queste cripte sono state saccheggiate diverse volte, e c'era la storia che dentro una di queste ci sono morte 2-3 persone, gli è caduta una parete addosso e sono rimasti intrappolati, la gente li sentiva urlare ma non li sono riusciti a tirare fuori e sono morti di stenti. Magari è questa.... l'ho vista franata..."

Poco dopo Sven e Kailah notano una trave di legno con un piolo buttata da una parte.

Sul dietro del legno c'è una scritta parzialmente cancellata. ERICO.

"Potrebbe essere PERICOLO" suggerisce Bohemond.

Si è vicini alla tomba del Leone Serpente, ci sono orme, alcune nemmeno troppo vecchie.

Gideon si avvicina al gruppo. "Ho trovato il lupo, un'altra cripta. C'è una puzza..."

Nel pomeriggio inoltrato il gruppo raggiunge il molo sul fiume Traunne, da dove c'è il timore che in qualche modo il Caporale Jones voglia far fuggire la sua banda di fuorilegge. Il molo sembra in condizioni accettabili e impronte piuttosto recenti di almeno 2-3 persone.

Ad un tratto Bohemond sente un rumore strano nell'acqua, alle sue spalle, come qualcuno che si tuffa. Fa a tutti segno di tacere. L'acqua sembra placida.

Per paura che ci possano essere crocchi, si decide di restare lontani dall'acqua. Si fa un giro di tutta la base della collina, ma intanto scende la sera.

"Dove alloggiamo?" domanda Padre Engelhaft.

Si cerca una radura un po' distante dal cimitero. La notte è pessima, buia, ci possono stare anche i crocchi, e a volte si muovono in gruppo: quegli alligatori possono essere anche molto pericolosi, tanto che si rende necessario accendere dei fuochi.

"NON gli fa molta paura il fuoco, ma almeno li vediamo".

"Ragazzi, che posto schifoso..." commenta Kailah.

Primo turno di guardia, Sven e Kailah. Ma non succede niente di più.

Secondo turno di guardia, Bohemond e Engelhaft.

Bohemond sente fruscii provenienti dalla direzione del fiume.

Terzo turno di guardia. Engelhaft fa sogni inquietanti tutto il tempo e a un certo punto viene svegliato dalla voce di Gannor che sta chiamando qualcosa o qualcuno.

"Gideon, Gideon!" e corre a svegliare tutti.

"C'è un problema, non so dove è finito Gideon".

Tutti si svegliano. Gideon è sparito.

La scomparsa di Gideon, il pozzo e l'attacco del Caporale Jones

Tutti si equipaggiano e avanzano con circospezione verso il fiume. Non c'è niente di visibile, bisogna un po' che la nebbia si diradi.

A un certo punto Gannor trova, nel terreno, e non distante dalla zona dei fruscii, una spaccatura abbastanza larga nella terra.

"Gideon! Gideon!" grida Kailah. Non c'è risposta.

Si prova a calarci una torcia, ma dopo una certa profondità non si riesce a vedere niente. Parrebbe profondo.

Kailah si offre di farsi legare una corda in vita e farsi calare. Padre Engelhaft è un po' perplesso.

"Posso calarmi a mani libere, senza bisogno di torce", insiste lei. Si fa legare la fune in vita, lancia un incantesimo LUCE e poi si siede e inizia a calarsi.

In basso scorge acqua e sciacquettio, cose scure che affiorano nel buio.

Kailah si fa calare col bastone, per controllare. Brutta situazione, c'è qualcosa di buio e strano fuori dalla sua portata, un rumore sospetto lì vicino.

Ma mentre Kailah sta a testa in giù nel pozzo, da sopra si sentono rumori, Gannor e Engelhaft vanno a vedere.

Quel che riesce a scorgere Kailah sembrerebbero due carcasse, una sopra l'altra. Quella che sta sotto ha indosso qualcosa di luccicante, forse un'armatura. Sopra c'è un'altra sagoma più o meno umana. Quello sopra fa impercettibili movimenti, solo con la testa. Molto strano.

Intanto Padre Engelhaft e Gannor vanno a vedere i rumori verso il campo. Sembra che ci siano un paio di persone in zona. Nitriti violenti di cavalli e uno stramazza al suolo.

Kailah chiama Gideon, ma non succede niente. E si fa tirare su.

Nel mentre la creatura che stava sopra l'altra si tuffa e resta solo la sagoma di sotto, c'è tanto sangue, una ferita aperta verso il collo. Stava di schiena ed è in una posizione assurda. Ed è compatibile con Gideon.

Kailah chiama per farsi tirare su, ma nel mentre la sagoma che si era tuffata risale su, è una creatura umanoide tutta nera, scura, con gli occhi gialli, e si protende per ghermirla. Mentre la issano lentamente, Kailah osserva l'umanoide spaventoso, fino a riconquistare la superficie. E' molto scossa.

Ma intanto i cavalli del gruppo sono sotto attacco. Padre Engelhaft e Gannor arrivano che i due assalitori sono fuggiti, lasciando vari cavalli feriti. Due sono gravi, da abbattere.

Mentre quindi Kailah cerca di convincere i compagni a organizzarsi per tirare fuori Gideon, che pensa di aver riconosciuto nella sagoma esanime nel buco, e che non sa dire se sia morto o solo svenuto, Bohemond insiste che la priorità è di correre dietro agli arcieri che hanno attaccato i cavalli, probabilmente il Caporale Jones e la sua banda.

Segue una breve discussione, che culmina nella scelta di Bohemond che, esasperato, esercita la sua autorità per imporre che si dia Gideon per morto e si vada dietro agli arcieri.

"Siamo veramente nella mer@a", borbotta Bohemond.

"Mai quanto Gideon" gli fa eco Kailah, polemica.

Lo scontro presso la cripta dell'Aquila e i primi segnali di un pericolo sovranaturale

Bohemond guida il gruppo nel cuore del vecchio cimitero. Ci sono tracce recenti, anche se difficili da seguire. Pare che le cripte più antiche siano in tutto 4, disposte ai vertici di un quadrato immaginario: Aquila, Orso, Leone-Serpente e Lupo.

Bohemond suggerisce di entrare nelle cripte per cercare tracce del Caporale Jones.

"Se proprio dobbiamo calarci in qualche buco, andiamo a riprendere Gideon", insiste Kailah.

Anche Padre Engelhaft è scettico: "E se arrivano ad attaccarci mentre siamo dentro?"

Per decidere da quale cripta iniziare, Kailah si sposta al centro del quadrato immaginario e lancia l'incantesimo "Polvere". Interpreta i deboli segnali offerti dalla magia in modo da suggerire le due cripte di Leone-Serpente e Aquila. Visto che quest'ultima è chiusa da un lucchetto, il gruppo si muove ad esplorare la cripta del Leone-Serpente.

La cripta del LeoneSerpente

La luce magica si spegne illuminando una scala che scende verso il basso, molto malridotta e scivolosa.

Gannor resta fuori. Viene legata una corda fuori per aiutarsi a salire e scendere.

Si accende una lanterna e si va. Scende Sven per primo. C'è un corridoio con tre stanze, una in fondo, una da un lato e una dall'altro. Segue Bohemond e Padre Engelhaft.

La prima stanza ospita delle antiche giare, vasi e contenitori distrutti da tombaroli, è tutto spaccato. Anche il muro è abbastanza diroccato.

C'è una stanza simile dall'altra parte del corridoio, umida. Ci sono alcuni pagliericci, giacigli. Al centro resti di un fuoco, un bivacco. Da sopra entrano spiragli di luce. Il corridoio scende un po', odore di muffa.

La terza stanza è un po' più grande, c'è acqua sul pavimento, parte della stanza è allagata. Ci sono delle rane nell'acqua e due o tre pesci neri strani, che si muovono lentamente nell'acqua, brutti. Si torna su.

La cripta dell'Aquila

Bisogna provare a forzare la cripta dell'Aquila. Sven pensa a prendere come sbarra di ferro un altro cancelletto, divelto.

Il lucchetto infine si spacca. Scende Sven per primo. Kailah dietro con la lanterna.

Poi Engelhaft e Bohemond. Gannor resta fuori di vedetta.

Il corridoio è molto lungo. Potrebbe andare verso la collina, sono 20 metri. Non si vede niente.

C'è un'apertura sulla sinistra: stanza vuota, con striature nere che sembrano fumo sulle pareti. Sono disegnate fino a sopra, al soffitto. Toccandolo sporca, anche se non si cancella.

Si procede. Stanza successiva, verso sinistra. E' crollata.

Si prosegue. Stanza a sinistra che ha delle assi inchiodate sopra, non benissimo. Su una delle travi c'è una scritta "qui nell'anno degli dei 467 viene murato vivo Damion il Folle, colpevole di crimini contro la fede e la morale. Possa la Dea Harkel concedere la pace divina a chi non merita quella terrena".

Si prosegue.

Più o meno a questo punto si raggiunge a metà corridoio una specie di colonna di terra alta quasi quanto il soffitto che ostruisce il passaggio, sarebbe possibile oltrepassarla soltanto strusciandosi alla parete.

Kailah avvicina la lanterna alla colonna di terra per vedere. Ci sono piccoli crolli, ed escono ragni grossi, tanti.

"Forse è meglio se torniamo indietro" sussurra la ragazza, spaventata.

L'attacco del Caporale Jones e della sua banda

Nel frattempo si sente da sopra Gannor che grida "Arrivano! Arrivano!"

Si corre per uscire. Bohemond è il primo della fila, e sente rumore di combattimento. Gannor viene ferito da una ricca martellata al ventre. Spinto indietro cade all'indietro sulle scale.

Da sopra si sente urlare: "CHIUDI CHIUDI!": i nemici stanno provando a chiudere il cancelletto della cripta per imprigionare Bohemond e i suoi compagni. Bohemond oltrepassa di corsa Gannor, e carica di forza contro il cancelletto della cripta per impedire ai nemici di chiuderlo. Viene colpito da una balestrata alla gamba, mentre una freccia si conficca sul suo scudo.

La situazione è concitata, Bohemond tenta di sfondare per andare contro i nemici, tutti spingono dietro.

I due che hanno sparato arretrano (Jones e Farco), ce ne sono altri due che cercano di chiudere la cancellata (Moron il grosso pelato con l'ascia a una mano, e Dieter, spada corta e cuoio imbottito) e un quinto con la lancia (Herman).

Non si vede Warin, il sesto della combriccola.

Primo round

Bohemond tenta di colpire Moron, che sta sulla destra, attraverso la grata, e con lo scudo difendersi dal lanciere Herman. Riesce a affondare una gran spadata sulla gamba (-5). Para poi l'affondo del lanciere.

Moron arretra di un passo, zoppicando. Dieter intanto prova a spingere forte la grata, ma Bohemond riesce a tenerla

aperta.

Engelhaft oltrepassa Gannor, che era ferito al ventre.

"Che facciamo?" chiede Gannor. "Sostenere Bohemond che sfonda", risponde il sacerdote.

Secondo round

"Bohemond... senza rancore ma se rientrate dentro noi vi chiudiamo e ce ne andiamo..." dice Jones. "Però dovete starvene buoni".

"Per adesso sto bene qua"

"E' una scelta tua, Bohemond..."

"Lo so..."

E Bohemond prova a voltarsi verso Dieter, per colpirlo. Anche Dieter prova a combattere attraverso la grata. Bohemond para la lancia ma viene colpito di striscio sull'elmo.

A sua volta Bohemond fa un attacco pericoloso su Dieter, lo colpisce al torace (-2).

Farco spara con l'arco, ma la freccia colpisce il bordo dello scudo.

Terzo round

Oltrepassato Gannor, Engelhaft e Sven sono quasi arrivati da Bohemond.

Bohemond vuole continuare a combattere con Dieter e lo colpisce al braccio sinistro (-4).

Attacca HHermann il lanciere, che colpisce il povero Bohemond alla gamba sinistra. IL danno viene assorbito dall'armatura.

Anche Dieter riesce a colpirlo, sempre alla gamba sinistra (-3).

Intanto Moron tenta di chiudere e spinge la grata piuttosto forte.

Quarto round

Bohemond tenta di sorprendere Dieter per spingere la grata da quel suo lato. Dieter non cede di un millimetro.

Intanto HHermann il lanciere prova a colpirlo, e lo prende al ventre (-3).

Quinto round

Bohemond tenta nuovamente di spingere la cancellata per attaccare Moron, non lo colpisce. Arriva il colpo di lancia, Bohemond la para. L'arco di Farco spara ma si arresta sulla grata.

Lo scontro si interrompe per cause misteriose

Sebbene nella concitazione della battaglia, Bohemond inizia a sentirsi a disagio, e poco a poco vede che ai piedi di dove si combatte, al livello del terreno, si sta alzando una strana nebbiolina scura.

Padre Engelhaft sente improvvisamente un grandissimo senso di disagio, pur non riuscendo a vedere la nebbiolina. Si rende conto che è come se questo luogo stesse reagendo male a quel che sta accadendo. Il combattimento sta avvenendo all'interno di un cimitero, che è come se fosse disturbato.

"Bohemond, mi pare insomma che se ne possa riparlarne... fa due passi indietro, fatevi chiudere dentro e che sarà mai, ce ne andiamo coi cavalli vostri e stiamo a posto così... tutti vivi..." dice Jones.

"Jones, non ci possiamo far chiudere qui dentro", dice Bohemond. "Sta per succedere qualcosa di brutto"

"DI che stai parlando?"

"Guardati intorno, guarda cosa sta uscendo dal terreno"

"E' mattina, ci sta nebbia, embè?"

"Poco fa non c'era niente"

"Ommioddio!"

"Abbiamo già perso un uomo prima dell'alba... questo posto è fracico, Jones, e più tempo restiamo qui e meno possibilità abbiamo di andarcene con le nostre gambe".

Nel mentre... si sente in lontananza tre o quattro uccellini che gracchiano. Immediatamente dopo si sente un rumore come di tantissimi uccelli che prendono il volo simultaneamente.

Padre Engelhaft: "I morti si stanno svegliando, cessate da questo abominio!" (1-1-1).

Gli esce una voce eccessivamente retorica, impostata... al punto che sembra proprio una messa in scena.

Jones e gli altri sbottano a ridere.

"Eh... basta con questi trucchi, Bohemond, non ci potete mica prendere in giro!"

Intanto Bohemond nota, oltre alla nebbiolina che si spande, che il cielo si sta annuvolando, è grigio e scuro, non come pochi minuti prima. Anche la luce è diurna ma più pallida.

"Se non vuoi darci retta adesso sta bene, aspettiamo un altro minuto e allora quel che ti ho detto probabilmente avrà un altro senso"

"Se è un trucco vi ammazziamo tutti. Io comincio a mirare alla tua testa"

"Chi vuole e chi ha fede preghi con me" dice Engelhaft.

"E fa stare zitto questo prete, sennò ti sparo subito".

Il gruppo si allea temporaneamente col Caporale Jones

Jones e Farco mirano con le loro armi da lancio su Bohemond. Jones di tanto in tanto butta un occhio nervosamente da un lato all'altro. La nebbiolina scura è arrivata ai polpacci.

Silenzio, tutti guardano in terra. Sven pure se ne rende conto, e nota anche che sta facendo buio, forse sta arrivando un temporale improvviso.

Dopo circa 30 secondi si sente un grido e un gorgoglio da una certa distanza. "No NOOOO!!!"

"Non è uno dei miei, Jones", dice Bohemond. "Sono le stesse cose che si sono prese il nostro compagno stanotte"

"Pensavo fosse caduto in una buca"

"Ce l'hanno trascinato in una buca, e se lo stavano mangiando"

"Se lo sarà preso un crocco..."

"Da quello che abbiamo visto noi non sembrava un crocco, e come ti ho detto stanno arrivando"

In lontananza si sentono cavalli in difficoltà.

"Stiamo rimanendo tutti senza cavalli, fra un po' verranno per noi se non ci decidiamo a cambiare il senso di questa nostra conversazione" dice Bohemond.

Jones esita.

Intanto la nebbiolina scura sta arrivando alle ginocchia e inizia scivolare nella cripta. La luminosità cala a vista d'occhio.

Bohemond si rende conto che c'è qualcosa di molto strano nel cielo, e anche Jones e i suoi iniziano a preoccuparsi.

Padre Engelhaft suggerisce a Kailah e Gannor di pregare. Intanto Dieter dice qualcosa Moron, il quale si gira verso le sue spalle e arretra impreca.

Anche Jones e Farco si girano, e Jones gira la balestra e spara, tutto accade in fretta.

"Usciamo, fuori!" grida Bohemond. Dieter apre la grata e si allontana.

Jones e l'arciere pure si allontanano. Si sente un rumore di qualcosa che si allontana di fretta.

"Penso di averlo colpito, non ne sono sicuro" dice Jones. "C'era un'ombra scura, a quattro zampe".

Tutti escono.

"Ti propongo una tregua fino a quando non saremo fuori di qua, mi sembra stupido combattere qua dentro", suggerisce Jones.

Bohemond accetta.

Il cielo è scuro, anche se è mattina sembra l'imbrunire. L'aria è densa e nebbiosa.

"Padre, da questo momento comandi tu", dice Bohemond.

"Se è possibile dobbiamo uscire da questo luogo... il prima possibile. Sappiate che la pace tra di noi è anatema per le potenze delle tenebre, come invece lo scontro e il sangue versato sono stati sacrificio ad evocarle", mormora il sacerdote.

"Devono essere i morti dell'antica Kantor", dice Farco, "mia nonna ne parlava".

Si va in una direzione suggerita da Kailah e Farco. Il gruppo cammina compatto.

"Prete ma se ne vedo uno gli posso sparare?"

"Devi", dice Engelhaft, "come hai fatto prima".

"Prima mi sa che l'ho preso"

"Hai fatto bene, ora le tue frecce sono sante".

La luce scende sempre di più, avanzando nel bosco. Kailah e Bohemond accendono una torcia, anche se la luce si riflette nella nebbia.

Il gruppo si ritrova per la prima volta davanti alla Cripta del Lupo

Dopo circa mezz'ora di cammino, si scorge nella nebbia una scultura in pietra alta circa due metri, che raffigura un lupo.

Si sente un odore acre e fastidioso, forse qualcosa che si sta decomponendo all'interno della cripta.

Parlandone, Jonas racconta che il giorno prima, arrivati in zona, ci avevano dato un'occhiata. C'erano rampicanti, c'era un cartello (pericolo). "Ti dico la verità, noi cercavamo un posto dove dormire, e sentita quella puzza abbiamo lasciato perdere. Non siamo persone curiose". Visto che sembra particolarmente malsana, si fa un giro largo per evitare di passarci troppo vicino.

Il Guerriero Fantasma

Dopo un quarto d'ora dietro un albero si sente un rumore, come uno scatto. Ci si ferma, ma sembra non succedere niente,.

"Siamo osservati, chiaramente", dice Padre Engelhaft. "Può darsi che a loro basti farci allontanare".

Lungo il percorso ci sono due alberi e al centro si vede a una quindicina di metri una sagoma umana, immobile, che forse ondeggia appena appena. Sembra avere una spallina di armatura asimmetrica e forse una mazza o un'arma che tocca a terra.

"Io penso che lo posso pigliare da qui", sussurra Jones.

"Chi sei tu che ci sbarri il passo?" dice Engelhaft.

Silenzio.

"In nome di Kayah santa reverendissima et virginale, lascia passare questa congrega, che è sotto la protezione degli Dei della Luce"

Silenzio.

Jones cerca di capire se abbia o meno l'elmetto.

"Se non ti allontanerai da lì saremo costretti a colpirti, oppure di quali sono le tue intenzioni".

Padre Engelhaft inizia a temere che si tratti di Gideon o l'uomo di Jones.

"No, questo è più alto", sussurra Jones. E poi spara.

Lo prende in testa. Il dardo sicuramente lo colpisce. Non si sente rumore di metallo.

Tuttavia il tizio non crolla.

Nel frattempo anche Farco spara.

Kailah si prepara a sparare a sua volta, dopo aver poggiato la torcia a terra.

La creatura resta immobile e poi inizia lentamente a spostare il peso sull'altra gamba e fa un passo.

Kailah lo colpisce al braccio destro (-4).

Benchè ripetutamente colpito, il misterioso guerriero inizia a camminare a velocità normale, trascinando una sorta di clava. Kailah colpisce al braccio destro (-6). La freccia di Kailah gli si conficca nel braccio, entra da un lato e esce dall'altro, ma l'essere non dà segno di cedimento.

Si avvicina ancora, a 5 metri. Ha un'armatura di cuoio molto corrosa dal tempo, nera e sporchissima, di foggia strana. Ha anche un cappuccio di cuoio non allacciato, che gli pende malamente. In mano ha una grossa clava rozza e fin troppo grossa.

La carne che si intravede è putrescente, gli occhi sono gialli nelle orbite del teschio molto scavato. Sembra chiaramente un morto che cammina.

La creatura si avvicina ed entra in corpo a corpo con Sven, HHermann e Jones, che nel frattempo ha posato la balestra. Anche Kailah, a distanza, continua a sparargli con l'arco. Tuttavia la creatura sembra non soffrire dei colpi che subisce.

HHermann colpisce al torace, la creatura non fa niente per schivare.

Sven pure attacca, una gran botta alla gamba sinistra. Il suo colpo è frenato da qualcosa, ma gli passa attraverso, come se non l'avesse colpito. Si sbilancia anche un pochino.

Il tizio alza la mazza e prova a colpire Jones... e scompare nel nulla, in una nuvoletta di fumo. Le frecce e i dardi cadono a terra, Kailah ne raccoglie una.

Il gruppo inizia a sospettare di star girando in tondo, sperso nella boscaglia

Tutti accelerano il passo.

Dopo un po' si scorge un'altra sagoma di pietra: la cripta dell'Orso. Sembrerebbe di essere tornati indietro, quindi.

"Ragazzi stiamo girando in tondo, quella è la cripta dell'ORso" dice Bohemond.

Incerti sul dove muoversi, Padre Engelhaft si preoccupa di stabilizzare le ferite.

Si accendono torce, anche se è abbastanza faticoso, si prega. E poi si prova ad andare via.

Dopo che tutti sono stati stabilizzati, anche Farco mostra una ferita a una caviglia, un morso di animale.

"Me l'ha fatto un cane che stava nel cimitero"

E' una ferita chiaramente infetta, non è stata fasciata bene. Padre Engelhaft la risistema un po', va tenuta d'occhio.

I due Lancieri Fantasma e il grave attrito tra Padre Engelhaft e Sven

Dopo un altro po' di giri a vuoto nella boscaglia, superata la cripta del Leone-Serpente, il gruppo tenta di nuovo di allontanarsi. La direzione sembra giusta, ma dopo un po' l'aria si fa ancora più scura e, a una quindicina di metri, diventano visibili due sagome, ciascuna con una lancia, in attesa.

Uno dei due ha una sorta di residuo di scudo, molto malridotto. L'altro solo una lancia.

"Come li superiamo?" si chiedono tutti.

"Forse possiamo evitare di dare battaglia..."

Padre Engelhaft chiede che tutti preghino con fede e domanda a Jones di consacrare la sua vita alla giustizia e di affidarsi alle guardie.

"Padre, mi pare che tu ti stia un po' allargando..."

"Gli Dei non ci parlano perchè la nostra fede è fragile e poca, e la fede richiede sacrificio"

"Prete ti dico una cosa, stai guidando questa spedizione perchè sei l'unico che ci può tirare fuori di qua. Non chiedere troppo sennò mi metto a comanda' io".

"E voi altri? Siete d'accordo con lui? Sentiamo che hanno da dire".

Moron dice: "Jones mi ha salvato la vita un sacco di volte, te ancora no..."

"Saranno gli Dei..."

Sven sbotta che stiamo perdendo un sacco di tempo!

Bohemond interviene a mediare. "Chi in coscienza si sente di poter pregare preghi, chi sa di non poterlo fare stia zitto".

"Daje prete, comincia a cantà" commenta Jones.

HHermann un po' guarda Kailah, che non capisce come mai.

Tutti confabulano...

Engelhaft organizza in che ordine si andrà attraverso i due lancieri. Se va bene, tutti di corsa. Prima vuole provare a santificare la zona. Bagna un dito nell'acqua santa e traccia dei simboli per terra.

"Prete, finchè vai avanti te non c'è problema" dice Jones.

Padre Engelhaft intona una litania in favore di Kayah.

Arrivati a 5 metri, i due lancieri si muovono velocemente e si mettono con la lancia puntata.

Nel momento in cui Engelhaft inizia a tracciare i simboli, i due soldati avanzano, anche con un sordo rumore, un ronzio di vespe che cresce nell'aria.

Tocca proteggere Padre Engelhaft. Sven e Bohemond proteggono Engelhaft, senza attaccare. Kailah mira ma non spara, ubbidendo alle indicazioni del sacerdote. I due Lancieri fantasma, invece, attaccano eccome.

Bohemond riesce a parare un colpo della lancia rugginosa e malsana, anche Sven para.

Poco dopo Bohemond viene ferito al torace dalla lancia (-5). Non sviene ma la botta è dura. Sven invece para il colpo.

Intanto arrivano Jones e Herman. Jones aiuta Bohemond. Il lanciere attacca Bohemond, ma Jones si frappone con lo scudo. Non riesce a parare, Bohemond fa un tentativo ma viene colpito al braccio sinistro. (-3) Sven riesca a parare, anche se di striscio.

Intanto Padre Engelhaft prosegue nel suo rituale e lo conclude.

Il ronzio diventa più forte, come uno sciame di vespe invisibili tutto intorno. Uno dei due lancieri, quello su Bohemond, svanisce in una nuvola di fumo. Resta invece l'altro, contro cui sta combattendo Sven, con accanto Herman.

"Andiamo avanti", dice Padre Engelhaft. "Cerchiamo di continuare".

"E' fatta? Abbiamo vinto?" chiede Herman.

Sven: "Herman, attacca".

Kailah è incerta, indica Sven e chiede al sacerdote cosa fare. "Cercate di passare dove stiamo noi", risponde Padre Engelhaft, indicando la direzione aperta dal lanciere scomparso.

"Ma non sarà facile per quei due disingaggiarsi..."

Padre Engelhaft insiste di provare a passare. "Che siano gli Dei a decidere chi passerà".

Kailah disubbidisce al sacerdote, si ferma e spara alla gamba sinistra del lanciere (-4)

Il combattimento prosegue.

Sven continua a parare, HHermann non riesce a ferirlo e viene anzi spinto e sbilanciato.

Kailan continua a sparare, prendendo ripetutamente il mostro, e anche Farco le si affianca con l'arco in mano. Il lanciere, incurante dei colpi che riceve, si accanisce su di Hermann.

Gli altri intanto procedono. Sono passati senza problemi. Intorno continua il ronzio, nebbia.

"Forse è il caso che qualcuno vada a dare una mano dietro", suggerisce Bohemond ferito, con un filo di voce.

"Vado io" dice Engelhaft. E lascia indietro 5 metri con Bohemond Jones.

"Pensa, sarebbe facile in questo momento, mi basterebbe tagliare la corda... ma la realtà è che non lo faccio perchè ho paura di incontrarne altri da solo", sussurra Jones a Bohemond, ora che sono rimasti da soli un po' più avanti degli altri.

Il lanciere prova a infilzare il povero HHermann a terra, che a caro prezzo riesce a rialzarsi.

Kailah colpisce il mostro con freccia in testa. Intanto Hermann viene ferito nuovamente alla gamba, e stavolta la botta è molto brutta. Sven lo attacca, parato e spintonato. Sven viene spintonato (2-2-2 schivare). Cade e, cadendo, spacca un laccio dello scudo.

Engelhaft chiede a Jones di coprirlo, e ricomincia la litania.

Sven a terra deve provare a parare un duro attacco, viene ferito superficialmente alla gamba.

Mentre Kailah e Farco bersagliano il mostro con le frecce, il lanciere si scaglia su Hermann, già gravemente ferito. Hermann cade.

Padre Engelhaft invoca Kayah e rifà il potere per aprire un'altra sfera neutrale.

La creatura si dissolve in una nuvola di nebbia. Il ronzio aumenta un po' e poi si placa.

Dopo lo scontro il gruppo si trascina nuovamente, senza volerlo, alla Cripta del Lupo

Una volta svanita la creatura, rimane un quadro desolante, un sacco di feriti. Si cerca di andare avanti ancor prima di stabilizzare i feriti. Dove prima c'era il nulla, adesso si scorgono alberi. L'avanzata è estenuante. Dopo una ventina di minuti si scorge qualcosa nella nebbia: una costruzione. E gli alberi non finiscono. Sembra una delle cripte. E' la cripta del Lupo.

"Ops, mi sa che abbiamo ringraziato Kayah troppo presto..." commenta sarcastico Sven.

La nebbia sembra un po' più rada, comunque.

"Quando ci perdiamo finiamo sempre per ritrovare quella del Lupo", sussurra Kailah sconsolata.

Bisogna assolutamente accendere il fuoco per curare i feriti, ma l'umidità è tale che nessuno ci riesce.

Kailah si offre di accenderlo magicamente, ma Padre Engelhaft le dice di non farlo. Lei nuovamente disubbidisce alle sue indicazioni, spinta dalla necessità impellente di avere del fuoco. Mentre però pronuncia l'incantesimo, la maga si rende conto di non riuscire a controllare bene il potere che fluisce da lei, le fiamme che si sprigionano sono insolitamente azzurre e forti, scintillanti. L'effetto è piuttosto spettacolare, tutti guardano Kailah un po' inquieti. Lei è molto stordita, frastornata. Padre Engelhaft benedice il fuoco e poi lo usa per stabilizzare le ferite. Purtroppo la ferita più grave di Bohemond non viene stabilizzata. La sua situazione è molto molto grave.

Sono tutti stanchissimi, estenuati.

Ci sono parecchi feriti, anche tra gli uomini del Caporale Jones ci sono alcuni gravi. L'orario è indefinibile ma sembrerebbe pomeriggio, il pomeriggio del 22 marzo 516..

Si inizia a pensare a dove passare la notte, se dentro o fuori dalla cripta. Jones dice che la cripta dove dormivano loro era abbastanza tranquilla e ospitale, la cripta del Leone-Serpente.

Si comincia ad asciugare un po' di legna e a preparare un fuoco all'interno, incarico tutt'altro che semplice, a causa dell'umidità.

Nel frattempo Dieter e Gannor stanno discutendo animatamente. Dieter mette mano all'arma. Vengono fatti calmare da Sven, ma la tensione è palpabile. Gannor in particolare ce l'ha con Hermann, "l'ammazzatore", perchè lo accusa di essere il responsabile della morte di Messer Tober e degli altri garzoni.

La sera scende nella cripta

Dentro c'è umido, bisogna alimettare il fuoco. Ci sono crepe nel soffitto che permettono al fuoco di durare e di non intossicare l'aria all'interno. Kailah si occupa di questa operazione chiedendo aiuto ad amici e nemici.

Una volta che il fuoco di sotto è abbastanza ben sistemato, arriva il momento di trasportare giù Bohemond. Serve l'aiuto di Jones, che mette le mani avanti dicendo che se Bohemond dovesse morire.... non sarà colpa sua.

Padre Engelhaft e Jones si mettono con buona volontà a trasportarlo di sotto nella cripta. Le scale sono talmente strette che solo una persona può aiutare Bohemond a scendere: ci prova Jones, che è il più forte. Riesce a portarlo di sotto senza difficoltà.

Trasportano giù anche Hermann, mentre Kailah prende un po' di paglia e cerca di rendere più confortevole la stanza.

La guardia andrà fatta all'imbocco della cripta. Va anche tenuto conto il problema della stanza allagata, da cui potrebbe arrivare una minaccia anfibia. Sono organizzati tre turni di guardia, ciascuno con un embro di ciascun gruppo.

"Mi piace come ragioni Padre, la fai sempre tanto facile..." dice Jones quando Padre Engelhaft ammette che la vita di Bohemond e Hermann è nelle mani di Kayah.

Gli uomini del Caporale Jones fanno la guardia fuori, gli altri dentro, alla polla d'acqua.

Mentre scende la sera, Bohemond sta veramente male. Padre Engelhaft è preoccupato. C'è anche il problema della mancanza d'acqua pulita, che rischia di diventare serio. Bisogna organizzare una spedizione al fiume per fare scorta d'acqua.

Jones si offre di andare coi suoi uomini. "Vi fidate?"

Tocca dargli tutte le borracce, anche quelle semipiene, tranne una per i feriti.

Vanno Jones, Farco e Dieter. Restano Moron e Hermann

Sven e Kailah si impegnano per cercare di sistemare il suo scudo mezzo scassato. Fanno un lavoro discreto, anche se precario.

Il segreto di Bohemond

Intanto Bohemond e Engelhaft parlano.

"C'è qualcosa che puoi fare per me, se non ce la faccio", dice Bohemond sottovoce. "Se non dovessi farcela e stanotte dovessi morire, devi prendere contatti con il [Tempio del Valore Inesausto](#), ad [Ammerung](#), e lì tu dirai quello che mi è accaduto e racconterai quello che abbiamo visto da quando abbiamo intrapreso questo viaggio nel Corno del Tramonto".

"Stai seguendo il cammino dei Paladini di Dytros?"

"A loro rispondo".

"E che Dytros, Signore della Guerra Giusta, che difende i suoi soldati sul fronte del bene e della verità, ti faccia superare questa notte e molte notti a venire, in nome della Santa Kayah e di Pyros benedetto"

"Amen"

Il ritorno di Warin e le sue strane ferite, seguite a breve da una cruenta cauterizzazione e dalla morte

Dopo un'ora e mezza arriva Jones coi suoi.

"Ottime notizie" dice Jones. "Nebbia ci sta, ma al fiume siamo arrivati senza problemi, abbiamo riempito tutte le borracce, ma soprattutto guardate chi è tornato..."

E' il sesto di loro, Warin, con un braccio tutto stranamente fasciato.

Lui spiega: "Stavo portando al sicuro i vostri cavalli, a un certo punto si è sentito un fruscio intorno, e ho visto questa creatura, una specie di omuncolo, essere umano come se avesse quattro gambe e due braccia. Lurido e vestito di stracci. Mi è saltato addosso, cercava di mordermi. Mi sono parato con le braccia, mi ha morso e poi sono svenuto. Dopo non so quanto ho ripreso i sensi... e non avevo più la mano".

E' una buona notizia, l'acqua è importantissima.

Padre Engelhaft la usa per i feriti. Poi viene celebrata una funzione nella stanza.

Kailah inizia a lavorare nella preparazione di una barella.

Bohemond trascorre una notte terribile, funestata da incubi e dolore. La ferita al torace si infetta. Non muore per miracolo, ma sta malissimissimo. Anche Hermann è infetto ma non peggiora. Sven si infetta alla gamba.

Padre Engelhaft osserva la mano moncata di Warin. Stranamente la ferita è stabilizzata, anche se non sembra "florida". Forse qualche acido ha fermato l'emorragia, come una cauterizzazione senza bruciature. Ci sono dentro della ferita delle cose nere che ricordano un po' i sassolini della ferita di Cynthia.

Padre Engelhaft conforta un po' il ferito.

Poi va da Jones e spiega che la situazione è parecchio problematica. "Quella bestia potrebbe essere velenosa, e non ho l'attrezzatura adatta per tentare di curarlo. Se tu mi autorizzi, io tenterei comunque una cauterizzazione... che forse per lo meno rallenterà il decorso e lo farà arrivare davanti a un medico decente. Ma speriamo che resista, perchè è piuttosto debilitato".

Opera la cauterizzazione.

Quel che succede è che mentre avvicina la lama incandescente ai semini, questi è come se reagissero a livello acustico, con un terribile stridio che ricorda quello delle vespe che si sentiva prima, e in quel momento, mentre "vibrano", Warin inizia a urlare disperatamente.

Tutti lo tengono fermo, lui si dimenta tantissimo. Padre Engelhaft si ferma a parlare con Jones.

"Potrebbe trasformarsi in un indemoniato se continuo l'operazione"

"Mi pare già abbastanza inca//ato... indemoniato", risponde Jones.

"Potrebbe attaccarci. Cosa devo fare?"

"Daje, procedi pure".

Grida atroci, puzza di bruciato. Warin sviene e cade esanime a terra. Tutto tace. Probabilmente è deceduto durante l'operazione.

"Non ce l'ha fatta, ma poteva finire anche molto peggio", spiega Padre Engelhaft.

Prigionieri della cripta, la gestione del cadavere e le decisioni sul dafarsi

Il mattino seguente, 23 marzo, si rende necessario disporre del cadavere di Warin.

Padre Engelhaft ritiene la cosa migliore sia di affidarlo alle acque del fiume, ma poi Jones si mette a scavare una buca e lo seppellisce, e ci mette sopra il pezzo di cartello con scritto "RICO", per ricordo. Padre Engelhaft allora interviene e ci scrive il suo nome.

"D'altronde l'hai ammazzato te, Padre... chi rompe paga" dice Jones a Padre Engelhaft.

Kailah si dedica alla preparazione di una barella, senza riuscirci, e ricorda a tutti che c'è pure il corpo del povero Gideon di cui prendersi cura.

La ragazza insiste poi che bisogna mandare Gannor al mulino a chiedere assistenza, un carretto e qualcuno che ci aiuti. Sven ricorda che il Caporale Jones non sarà contento, ma Kailah insiste molto: o in un modo o nell'altro, tocca chiedere aiuto.

Farco e Moron confabulano tantissimo, un po' furtivi, quando il prete è distratto.

Sven riesce a capire che il problema riguarda Farco, e chiede consiglio a Moron.

Sven si avvicina a Farco. "Ehhh...". Lo guarda. Lui fa il vago. "Tutto bene? Mo tra un po' devo fare la guardia fuori..."

"Magari mi sbaglio", dice Sven, "ma ho come l'impressione che dopo quello che è successo a Warin sei un po' preoccupato per la tua ferita"

"Mentre aiutavo Jones a fare la tomba... mi sono anche storto un po' il piede e ora cammino peggio"

"Beh, non so che suggerirti... te la sei guardata bene sta ferita?"

"Non cresce e non crepa", dice Farco.

"Certo se uno si fa curare e finisce nella buca col cartello messo al contrario... d'altra parte stava messo male Warin, la tua sarà molto più superficiale... Che ti devo dire, quello bene o male è un medico..."

"Se peggiora glie la faccio vedere"

Ad un tratto, senza dir nulla a nessuno, Farco va alla stanza allagata a fare i suoi bisogni. Si sentono sciacquettii.

"Prendi la balestra", dice Engelhaft a Jones. "Andiamo a vedere".

"Addirittura?"

"Sta arrivando il demone" risponde Engelhaft.

Ma gli uomini del Caporale Jones non sembrano molto allarmati.

C'è Farco di spalle, chino in riva alla pozzetta d'acqua.

"Che fai Farco?"

"Ho una bella sorpresa per voi, sto a risolvere il problema della cena"

"Attenzione alle spalle perchè se arriva il demonone..."

Si alza e ha intorno tre pesci che è riuscito a prendere con l'arco, trafitti.

"E questi se li magnamo", dice.

Sono pesci brutti, un misto tra pesci e batraci... ma sono vivi. Farco resta lì a prenderne qualche altro.

"Ringraziamo Harkel"

"No, padre, ringrazia me, che ho avuto l'idea..."

"Li hanno creati gli Dei..."

"L'hanno creati brutti, eh", commenta Kailah.

Si fa una bella zuppa di pesce. Kailah cucina abbastanza discretamente.

Il giorno seguente, 24 marzo, Kailah si dedica con tutto l'impegno alla costruzione della barella. Finalmente inizia a funzionare e lei ci lavora tutto il giorno.

Si ripropone il problema del cibo, di pesci ne sono rimasti ben pochi.

Farco va a catturare quel che c'è, giusto un paio di pesci. Ormai zoppica vistosamente.

"Farco, vogliamo vedere la ferita?" chiede Padre Engelhaft. Lui tentenna un po', ma riesce a convincere Engelhaft che sia tutto a posto.

Il piede ferito di Farco si aggrava

La stessa notte, nel turno di Jones e Kailah, esce Farco.

"Tutto bene?"

"Non riesco a dormì".

"Mi spiace..."

"Mi vado a rinfrescare all'acqua".

Kailah annuisce.

Farco si toglie uno stivale e mette i piedi a mollo.

"Sei sicuro che non sia una porcheria, l'acqua è sporca..." suggerisce la ragazza.

"Mica so' puliti i piedi mia!"

Kailah aspetta, Farco resta lì.

Cambia il turno, tocca a Padre Engelhaft, che va da Farco, che sta ancora lì coi piedi a mollo. Gli chiede di vedere la ferita ma Farco si rifiuta ancora. Allora Padre Engelhaft va da Jones e gli dice che Farco non vuole mostrare il piede. Jones insiste. "Avanti, facci vede' il piede, Farco".

Amaramente Padre Engelhaft constata una pessima infezione in atto, quasi cancrena. Probabilmente presto gli verrà la febbre e nel giro di un paio di giorni le cose peggioreranno tantissimo, se non gli viene tagliato il piede subito. D'altronde Padre Engelhaft nemmeno saprebbe tagliarglielo, il piede. Ripulisce un po' la ferita, senza dir niente.

"E' più grave di quello che sembra?" chiede lui preoccupato.

"L'hai un po' sottovalutata... però... cerchiamo di fare il possibile"

Poi padre Engelhaft e Jones parlano un po. "Eh... è un danno, perchè Farco mi serve..."

"Ci vuole un medico bravo"

"Dobbiamo partire domattina, tocca portarlo da qualcuno..."

"Devi trovare qualcuno che glie la taglia sotto al ginocchio, che le cose sono avanzate".

I due gruppi provano a separarsi, ma viene loro impedito dai tre Arcieri Fantasma

Al mattino seguente Jones e Dieter escono dalla cripta per rimediare un po' di materiale, con cui riescono a mettere insieme una rudimentale barella per Farco, che sta molto male, è febbricitante.

Saluti, e vanno via.

Anche il gruppo di Bohemond leva le tende, il paladino è in barella, mentre Sven si aiuta a camminare con una stampella. La direzione più semplice è il fiume, perchè sembra più difficile smarrire la strada costeggiandone il corso.

Dopo un po' si scorgono delle figure avanti.

"Prete?" è Jones. "Ci sta un problema. Vieni che lo vedi pure te".

Davanti ci sono 3 figure con qualcosa in mano, forse archi.

"E non ci crederete, ma questi sono i secondi che vediamo. Ce ne stanno altri tre nell'altra direzione. Abbiamo fatto i nostri tentativi, come di girargli intorno... quindi diciamo che... abbiamo provato... a fare un bel giro.... nella nebbia... ma ci ricomparivano comunque davanti", spiega il Caporale Jones molto amareggiato.

"E Dieter?"

"Ha fatto un tentativo di aggirarli... abbiamo sentito un grido nella nebbia, e poi più nulla".

"Non c'è modo di lasciare questo posto" dice Bohemond.

"Ma sì" dice Kailah.

"Ma no".

Kailah prova allora ad apostrofare i tre Arcieri Fantasma. "Ehi voi! Vogliamo passare!". Nessuna risposta.

Il prete glie lo chiede in elfico. Niente.

Il gruppo si interroga un po' sul dafarsi.

"Potrebbe darsi che non vogliono far uscire persone infette da questo posto", ipotizza Sven.

"Oppure li turba la presenza dell'altro soggetto, quello simile a ciò che infesta il bosco dei mirtilli", suggerisce Kailah, "quello che ha preso Gideon..."

Padre Engelhaft ha l'impressione che non siano forze tra loro ostili.

Kailah improvvisamente percepisce qualcosa di magico. Come una presenza interna a questo luogo. Si sente molto osservata, è consapevole che c'è qualcunaltro. Lei lo dice al prete, se ne parla un po'.

"Magari non ci attaccano e ci fanno passare, se non facciamo niente di ostile", suggerisce Kailah.

"Anche le altre volte non abbiamo attaccato, l'ultima volta, coi lancieri"

"Però Padre Engelhaft ha fatto il rituale religioso, hanno attaccato quando lui ha iniziato a pregare", risponde la ragazza.

"Vuoi forse dire che è stata colpa mia?"

Kailah non prosegue a discutere, ma inizia ad avanzare, senza armi in mano, verso i tre arcieri. A una certa distanza, circa 15 metri, le tre figure alzano l'arco e iniziano a mirare. Lei prova ad arretrare di nuovo di un passo e tornano inerti. Kailah fa un paio di prove, e poi desiste. Torna dagli altri e li descrive.

"Stiamo regredendo verso la loro epoca" suggerisce Engelhaft. "Andiamo nella tana del Lupo", suggerisce poi.

La Cripta del Lupo viene esplorata e rivela il suo macabro segreto

Si torna alla Cripta del Lupo, pure con Jones e tutti i feriti. L'odore è spiacevole. La tomba è ricoperta da piante rampicanti nodosissime. Non ci sono cancelli.

Si sente un vago ronzio da dentro. Engelhaft nota a un certo punto una sorta di segno nella pietra, che riconosce. Si

avvicina per vederlo: è un simbolo sacro. E' come se l'ingresso fosse stato sigillato con 3 simboli sacri. 2 simboli su 3 sono molto sbiaditi.

"E' un luogo che tempo fa fu vincolato dalla Chiesa a impedire che uscisse... l'oscurità che vi era dentro", spiega il sacerdote.

Entrano: Jones, Engelhaft, Kailah, Sven resta molto indietro per non scivolare sulle scale.

Jones prende la torcia. Si avvanza per delle scalette scivolose che portano ad una grande anticamera scura, su cui si aprono tre vani. L'odore è insopportabile.

Su una delle pareti c'è una lastra di pietra su cui è inciso un messaggio

INSERIRE TESTO DEL MESSAGGIO

E' un decreto della Chiesa. Padre Bargan Feorn di Lagos pone il divieto totale di introdursi in questo "carname".

L'odore più disgustoso proviene da una delle tre aperture, che conduce ad una stanza allagata con acqua torbida e brulicante di insetti. In mezzo alla stanza c'è un sepolcro rotto a metà con qualcosa sopra. Si tratta di un cumulo di materiale indefinito su cui brulicano insetti e che produce una terribile puzza.

Padre Engelhaft e Kailah avanzano cautamente coi piedi nel palmo d'acqua fetida, per vedere meglio.

Il cumulo è composto da una pila di cadaveri, più o meno conservati, alcuni relativamente recenti, altri risalenti a chissà quando. Ci sono uomini e altri animali. Lo spettacolo è quanto di più ripugnante si possa immaginare.

Kailah, tremante, indica a Padre Engelhaft il corpo di Gideon, che è uno degli ultimi.

Ma subito la ragazza non ce la fa più, deve scappare. Le viene da vomitare, e Engelhaft la porta via. Lei si accascia fuori dalla cripta, in preda ai conati.

Gli altri esplorano le altre stanze. Ci sono sepolcri, tombe. Non rotte.

Tutti escono.

"Proviamo ad aspettarlo all'ingresso e corchiamolo", suggerisce Sven, alludendo all'umanoide che ha creato questa immonda profanazione.

"Quello passa da sott'acqua" dice Bohemond, "non ce la possiamo fare. Dobbiamo chiamare aiuto, chiedere rinforzi, questo non è un lavoro per noi, messi male come stiamo".

Torna il sole, è possibile lasciare il cimitero maledetto

Finalmente tra gli alberi emerge il sole, la luce. La nebbia si è diradata.

Estenuati, i due gruppi provano ad uscire per la via più diretta dal cimitero, e ci riescono. Gli alberi si diradano ed è il momento dei saluti.

Jones e i suoi andranno per la loro strada, con la speranza di non rincontrarsi più.

Bohemond dichiara che in altre occasioni, ci si dovesse ritrovare, la tregua sarà da considerarsi terminata, e i due gruppi saranno di nuovo nemici. Tuttavia Sven precisa che per quanto lo riguarda non sarà così. Non ha dimenticato infatti la lealtà dimostratagli da Hermann, durante il rischiosissimo scontro con il lanciere fantasma, proprio mentre si è al contrario sentito abbandonato dai suoi compagni, in particolare da Padre Engelhaft.

A sera il gruppo, molto provato, raggiunge la fattoria di Messer Tober.

Qui c'è Bert, il compagno del compianto Gideon, che ascolta incredulo il racconto delle disavventure nel vecchio Cimitero.

"Io vi do un consiglio... da commilitone... pensateci bene prima di raccontare questa storia al Sergente Rock"

Missione conclusa, il ritorno a Uryen

Dopo qualche giorno alla fattoria, per riprendersi dalle ferite più gravi, il 28 marzo il gruppo raggiunge la città di Uryen e la Rocca di Tramontana.

Subito tutti vengono convocati dal Sergente Rock, in una stanza piuttosto riservata. Lui stranamente non è in divisa, è in abiti comuni e fuma la pipa.

"Questo è un incontro informale, ho sentito strane cose e voglio sentire una bella storia. Ditemi tutto".

Bohemond e Padre Engelhaft raccontano tutto. Incredibilmente il Sergente Rock crede a tutto quello che gli viene detto, anche i dettagli più strani e sovrannaturali.

"Mi aspettavo un po' di più: anzitutto le braccia di quei due...", commenta poi. "IO ormai un'impressione su di voi me la sono fatta. Per alcune cose pensavo peggio... per altre cose... ero preparato".

Bisognerà parlare con Barun.

Kailah chiede notizie di Cinthya.

"Penso che ci saranno buone notizie per voi, ma non sono autorizzato a dirvelo. Fate questa domanda a Barun..."

Engelhaft chiede di far arrivare al prevosto la voce della grave contaminazione dell'area di Cantor. Ma anche per questo bisognerà prima chiedere a Barun.

Il gruppo sta fermo qualche giorno alla Rocca e si rimette in sesto.

Bohemond parla con Padre Engelhaft in privato. Bohemond si raccomanda col sacerdote che non faccia parola con nessuno del suo segreto, e Padre Engelhaft lo tranquillizza in proposito.

Kailah incontra Brida, la sua compagna di stanza, e chiacchiera un po' con lei. Pare sia tutto abbastanza tranquillo. Cerca Angelica, le due parlano un po' in privato. Kailah le racconta della missione e degli uomini del Caporale Jones. Lei dice che un po' si trova a disagio perchè pare che molti l'abbiano presa in antipatia. Nel corso della prima notte alla Rocca, Padre Engelhaft ha un sogno molto agitato, nel quale sta sulle rive del Traunne. Davanti a lui c'è una moltitudine di morti che tentano di passare. Lui li ferma con le sue preghiere. Accanto a lui c'è Bohemond, che lo rassicura. A sinistra ci sono il Sergente Rock, Kailah e Sven. Davanti a loro si affollano i morti. Li attrae il fatto che lì non ci sia la vera fede. Stolti loro a non capirlo, stolto chi ce li ha mandati. Non è la loro battaglia. Resta fermo e impassibile mentre le schiere dei morti li attacca e li sconfigge.

INSERIRE SOGNO

L'incontro con Boar

E' il 29 marzo, giornata uggiosa con un po' di pioggia. La mattina Padre Engelhaft va a pregare e meditare nel suo piccolo luogo sacro. A tavola ci sono diverse persone, Sven, Kailah e Padre Engelhaft, tutti tranquillamente a pranzo.

Entra un soldato trafelato.

"Oh, composti!"

"Sta arrivando qualcuno?" Dopo poco arriva il Capitano Barun nella sala comune, si siede e mangia.

Tutti stanno zitti, finchè lui non se ne va.

A fine pranzo entra un tizio grosso, un soldato nerboruto. Viene diretto al tavolo di Sven, Kailah e Engelhaft.

"Salve, io mi chiamo Boar e mi manda il Sergente Rock. Mi ha detto che voi avete visto delle bestie e che stavate con Gideon."

Kailah racconta tutto quel che ha visto.

"Quindi sono arrivati anche di qua dal fiume", commenta Boar. E dice di avere cavalcato con Barun e di averne visti alcuni al di là del fiume. Ce ne sono lenti e veloci, spiega, sono simili. Bisogna spaccargli la testa sennò continuano a muoversi. A nord circolano molte leggende ed è una piaga piuttosto diffusa. Pare che si facciano delle fortificazioni, anche Barun pare voglia fortificare la zona del fiume.

A sera Padre Engelhaft organizza una celebrazione sacra.

Viene Boar, viene Angelica con qualche altro sguattero. Kailah pure va, con Brida.

Il capitano Barun riceve il gruppo

Per alcuni giorni il gruppo si riprende e svolge tranquille corvette alla Rocca. Padre Engelhaft viene impegnato nel dare estreme unzioni a moribondi.

Il 3 aprile sono tutti convocati dal Capitano Barun.

"I mercanti falliti al soldo di Melkor, mi ricordo benissimo di voi".

E' piacevolmente sorpreso di ritrovare tutti vivi. "Avete la pelle dura..."

Mostra una mappa.

"Abbiamo dato un'occhiata al di là del fiume, c'è un bel casino da quelle parti..." e racconta un po' di vicissitudini e del contagio misterioso che colpisce quelle terre sfortunate.

"Alla malattia è stato dato un nome pittoresco: la **Febbre dei Morti**", spiega.

Poi versa il vino al gruppo. "Questo lo dovete provare, non è infetto".

Poi Barun racconta la sua teoria sulla febbre dei morti.

"Hai presente la storia dell'inferno ghiacciato? Non è vera. O almeno... al di là del fiume se ne stanno fregando alla grandissima. I morti tornano in piedi come se niente fosse. La malattia s'attacca pure ai cadaveri, che escono dalle fosse. Hanno fame, si mangiano tutto, animali, vivi, morti, persone... tutto. Lì ho parlato con un po' di persone... non ce ne stanno due che abbiano detto la stessa cosa. Tutti hanno spiegazioni diverse."

L'unica che ha detto cose secondo lui ragionevoli era Margareth, che pure Padre Engelhaft ha conosciuto.

Bisogna capire urgentemente molte cose riguardo questa febbre.

Cynthia vive, sembra bene... pure troppo bene...

A domanda, il Capitano autorizza il gruppo a parlare con Luger.

Poi organizzerà delle squadre, per raccogliere informazioni a Nord.

Il gruppo viene ricevuto da Luger, poi Kailah si trattiene un po' con lo stregone

Mentre il gruppo scende da Luger si sente vociare, c'è uno strillone in piazza che manda un proclama.

Pare che ci siano grossi problemi a Benson, dall'altra parte del mondo. Sembra che sia morto il Duca, vittima di un congiura di nobili. Il Granduca ha mandato un ultimatum di resa a questi nobili, che sembrano intenzionati a non cedere e dare battaglia.

Ma si tratta di eventi troppo lontani per interessare realmente il gruppo, preso da necessità più prossime e urgenti.

Si arriva alle segrete.

Una guardia porta giù il gruppo, facendo commenti piuttosto pesanti su Cynthia.

Luger sta seduto con gli occhi chiusi, riposando.

"La ragazza cammina da diversi giorni con le sue gambe, sono felice del fatto che non abbia mostrato segni collaterali. Ci vorrà tempo per essere sicuri, ma sono fiducioso"

Dalla sua stanza si aprono 2 porte, in una sta Cynthia, in un'altra il soldato.

"Quello non vi consiglio di parlarci..."

Sven chiede se il contagio va pure sugli animali, e suggerisce che a Cynthia sia dato un animale da compagnia e vedere cosa succede.

La conversazione dura abbastanza, Bohemond racconta quel che è accaduto a Cantor. D'un tratto Padre Engelhaft guarda Kailah, che stava intimidita da una parte, e butta lì una strana proposta: "Se vi trovassimo qualche buon discepolo volenteroso..." ipotizza Engelhaft. Kailah pare imbarazzata. Luger per il momento non risponde, ma chiede se qualcuno conosca i cimiteri Kahan.

Sven annuisce (6-6-6). Lui ha visitato il cimitero di **Tum**, a **Gulas**. La caratteristica fondamentale è che loro erigevano dei tumuli, col corpo a contatto diretto con la terra.

Luger lascia intendere che il cimitero di Cantor fosse ancora precedente, di epoca dei Popoli Antichi (o Kahan che venerava altre divinità). I popoli antichi avevano cripte e sarcogoghi, mentre i Kahan tumuli nella terra.

"Se così fosse avreste avuto l'onore di assistere al grido di morte del cimitero di Cantor"

Bohemond chiede cosa fare con quel cumulo di cadaveri.

"vi consiglio di andarci preparati, in forze... perchè potreste trovare una situazione molto peggiore di come l'avete lasciata", risponde cupamente Luger. E a domande su come gestire una simile emergenza, sospira: "dovrei essere lì, dovrete portarmi lì... forse io potrei dare il colpo di grazia a quella cosa..." Ma non mi ci porteranno, temono che scappi via"

Alla domanda su quali siano le priorità nella ricerca, Luger è molto preciso. Bisogna cercare ed osservare barlumi di intelligenza di qualsiasi tipo, in queste bestie. "Voglio saperne di più su quelli che dimostrano di ragionare, e non sono solo mossi dall'istinto".

Padre Engelhaft insiste molto a spingere che Kailah venga addestrata da Luger, e glie lo chiede ripetutamente: lei stessa è stupita di tanta decisione. Luger acconsente a parlare con lei in privato, al termine della conversazione di gruppo.

Le condizioni di Cynthia

Si va a salutare Cynthia. Le si porta un vassoio. Ma bisogna stare a distanza.

La povera ragazza sta incatenata per una mano e un piede. Spera di essere tirata fuori da lì, ma ancora non è possibile.

Mostra la schiena, è incredibilmente perfetta, non ci sono neppure le cicatrici. E' chiaramente innaturale.

"E' veramente un mago questo medico!" Cynthia.

Lei è preoccupata per suo padre, teme che cacci via i soldati, suggerisce Angelica come una persona adatta a restare con lui e fargli un po' di compagnia.

Gli altri vanno, Kailah si trattiene.

I due hanno una **lunga conversazione**.

Il chiarimento di Sven e Padre Engelhaft

Intanto Sven trova modo per restare da solo con Engelhaft.

"Quando sei al comando non vorrò più trovarti nella situazione dell'ultima volta. Non è possibile che un prete dica che Kayah decide chi muore e chi sopravvive. Quello che è successo nel cimitero di Cantor è che sono stato abbandonato e ho sentito distintamente queste parole..."

Padre Engelhaft prova a spiegarsi, ma Sven lo incanza.

"Quello che è successo è che di questo gruppo una persona è stata ferita quasi a morte, un'altro è stato abbandonato al suo destino, ovvero io, e Kailah non ti ha dato retta, ed è solo per questo, e per Hermann, che sono vivo. Non certo per merito tuo. Hai detto distintamente Kayah deciderà, e mi hai abbandonato lì."

"Il problema è questo, è che io non dovevo essere il capo, "si scusa Padre Engelhaft, "sono stato reso capo perchè ero prete e si pensava che fossimo sottoposti alle forze delle tenebre. Se è così il capo è un prete e allora deve fare il prete, e gli altri o credono, pregano e vanno avanti, o no... se so che non sei credente... a questo punto diventa complicato, io potrei senza volere metterti in condizioni di rischio. Tu non credi, Kailah è tormentata, ha una spiritualità complessa..."

"Quindi non metterai più bocca su queste faccende?"

"Metterò bocca ma farò decidere un altro", risponde Engelhaft. "Ho problemi dall'infanzia, non è che io sia il più degno rappresentante..."

Sven si fa bastare queste scuse, ribadisce che non vorrà più prendere ordini da Padre Engelhaft e se ne va.

Nel pomeriggio, dopo l'incontro con Cynthia, Kailah parla con Angelica del problema di prendersi cura del vecchio padre di Cynthia. Engelhaft ne parla con il capitano Barun a sera.

Il capitano è impermeabile, sta pensando qualcosa. "Credimi, in quel posto tu non ci vuoi mandare Angelica, nè nessun altro. Abbimao un nuovo problema da quelle parti."

"Il bosco dei mirtilli si è ridestato?"

"Qualcosa del genere. Stanotte avrò una conversazione con Luger, se lui avrà qualcosa da aggiungere partirete domattina. Tu, Sven e Kailah. Non sarai tu il nuovo capo, so che hai fatto del tuo peggio al cimitero"

"Mi permetto di dissentire..."

"La prossima volta che ti tocca la responsabilità del comando avrai due scelte: dimenticarti di essere prete o rifiutarlo"

"Preferirò rifiutarlo"

"Molto bene, così sarà".

Emergenza al Bosco dei Mirtilli

Il 4 aprile, molto presto al mattino, il gruppo viene convocato dal Capitano Barun. Insieme c'è Boar, mentre Bohemond si trova ancora in convalescenza e rimane nella sua stanza.

Anche Luger, con la scorta di due soldati, viene accompagnato nella stanza.

Appena i due sono usciti, il Capitano Barun prende la parola.

"E' giunta una staffetta da Mar ieri sera, che riporta notizie non buone", dice Barun. "A quanto pare la foresta dei mirtilli è diventato un luogo malsano, contaminato, non si capisce bene da cosa. Il messaggio parla di una sorta di "parassiti". C'è una porzione dell'esercito di Uryen di stanza lì, sotto il comando del Tenente Ramsey, ma la persona più alta in grado è Sir Madsen, Dominus della Chela. I soldati svolgono un lavoro di epurazione e contenimento. Il messaggio chiedeva rinforzi, descrivendo insetti volanti, piccoli e enormemente aggressivi e pericolosi. Ipoteticamente anche velenosi".

"Come facciamo a contenerli?" chiede Engelhaft.

Luger sta elaborando alcune possibili teorie. "Ovviamente finché non ho un esemplare dell'insetto non posso essere certo di trovarmi di fronte a quello che penso, però è possibile che si tratti di insetti parassitari che abbiano in qualche modo deposto le loro uova in autunno, che si sono congelate e ora si schiudono. Bisogna sbrigarsi per evitare di dover bruciare tutta la foresta, e cercare di capire qualcosa su queste creature. Vedere come possano essere stati collegati agli altri fenomeni che abbiamo visto. Serve che me ne portiate almeno un esemplare."

"Vivente?" chiede Kailah.

"L'ideale è che mi portiate più carcasse possibili, e l'ideale sarebbe catturarne qualcuno vivo." dice Luger. "Vi darò dei contenitori, non sarà facile ma lo tappate e la creatura dovrebbe restare dentro senza pericolo. Tenete però presente che quelle creature... ciascuna di loro può riprodursi, come se fosse sia maschio che femmina. Non dovete assolutamente far sì che ne catturiate uno vivo lì e venga rilasciato altrove, che riesca a scappare".

"Parassiti di cosa?" chiede Sven.

"Stanno attaccando le piante del bosco, per adesso. Stanno mutando le piante in modo strano e sono insetti molto aggressivi anche nei confronti dell'uomo. Poi ci sono altri problemi, alcuni morti, alcune creature aggressive, più esseri umanoidi, bestie dei mirtilli o simile"

"Dovrete presentarvi agli ordini del Tenente Ramsey", dice Barun. Fa alcuni nomi, tra cui Heinrick, Brad, **Goze Gozran** e Clemens e altra gente. "In più ovviamente c'è Sir Madsen, che ha un rango paragonabile a quello di Ramsey. Voi in più dovete portare un dispaccio a Ramsey, che certifica che avete un incarico speciale che consiste nella raccolta di esemplari vivi e morti di qualsivoglia specie anomala presente nel bosco".

Sven chiede se ci siano apicoltori a cui chiedere aiuto e attrezzatura.

"Ci sono varie persone sul posto che sono state coinvolte pur non essendo dell'esercito. Ramsey avrà senz'altro reclutato le persone adatte sul posto. Ma non è detto che la situazione possa essere gestita così..."

Sven annuisce e dice che serve attrezzatura da apicoltore, reti per proteggere il viso e così via.

Barun introduce Boar. "Boar, avendo un grado superiore a tutti voi, sarà al comando finché arriverete lì, poi sarà distaccato ad altro plotone. Quindi voi farete riferimento a Sven. Poi deciderà Ramsey".

La partenza è subito.

Luger affida un po' di materiale al gruppo:

- 6 contenitori di qualità media per contenere larve, uova, insetti morti. Nel dubbio se prendere o non prendere qualcosa, meglio prendere.
- 6 contenitori di qualità buona, che preferibilmente andranno usati per gli esemplari vivi. Meglio uno per contenitore. Sono di vetro, molto robusti.
- 6 fiale di liquido infiammabile, rosso scuro, consegnate a Kailah)
- borraccia mezza piena di un preparato alchemico che non è ancora stato testato. "Qualora qualcuno risultasse contaminato da quelle larve nere di cui siamo a conoscenza, come alternativa al tentare le opere di cura classiche, non credo ci sia nulla da perdere nel somministrare questo liquido, da bere a piccoli sorsi. Potrebbe anche uccidere chi ne fa uso, anche se non va usato come veleno..." Engelhaft si fa spiegare come funzioni.

Il viaggio verso il Bosco dei Mirtilli

Il gruppo parte subito dopo l'incontro con Barun e Luger. Riceve cavalli, un piccolo finanziamento di 3 corone d'argento a testa per le varie spese, e cibo. Ci vengono dati cavalli e 3 monete d'argento a testa e cibo per arrivare a Mar.

Il gruppo si mette in marcia verso Mar. Nonostante siano passate poche settimane dall'ultima volta in cui hanno percorso questa strada, è molto cambiata, ci sono pochi punti di riferimento, al punto che il gruppo finisce per perdersi

e impiega molto più tempo del necessario per raggiungere la Torre 9.

Lungo il viaggio, Kailah chiede a Boar del suo nome. "In realtà è un soprannome".

"Come ti chiami davvero?"

"Barton, ma preferisco Boar".

Si arriva finalmente alla Torre 9. Il gruppo viene fermato, c'è il Sergente Ivan.

Dopo i saluti, il Sergente Ivan fa un po' di coraggio al gruppo. "Cercate di tornare, che a quanto ho capito... la situazione è grave. Molti dei miei ragazzi sono lì", dice poi, e fa qualche nome. "Devon e Samuel".

Kailah chiede di Jude, il soldato gentile che le risistemò l'elmetto, ma attualmente sta alla Rocca di Tramontana. Padre Engelhaft chiede di Matt, il bravo ragazzo chiamato il "bigotto": purtroppo è morto, ucciso dai predoni nordri.

"E' stata una fine gloriosa, Matt era uno che ci credeva davvero, e sono certo che adesso gli Dei gli avranno aperto i cancelli, perchè è morto difendendo la sua gente e il suo territorio, da bravo soldato", spiega Ivan.

Il gruppo riparte quasi subito, e dalla Torre 9 a Mar la strada è abbastanza semplice, più dritta. Il programma è di tirar dritto fino a sera, anche a costo di arrivare a Mar dopo il tramonto.

A un certo punto Sven e Boar notano che la strada avanti è ingombra, ci sono delle sagome, forse dei corpi o sacchi al centro della strada.

Si rallenta. "NON vi fermate", dice Boar, "state pronti a ripartire al galoppo".

Sembrano 2 cadaveri. Si sente un ronzio di mosche, intorno ai cadaveri.

Bisogna uscire dalla strada per evitarli. I cavalli sono nervosi e assecondano l'allontanamento dagli insetti.

"Voglio un attimo guardarli da vicino", dice Boar.

"Stai molto attento", dice Engelhaft.

"Sì sì", insiste Kailah, "io l'ho visto nella cantina di Luger un cadavere che si muove, sono veloci e pericolosi".

Boar si avvicina fino a 5 metri dai cadaveri. "Un soldato e... uno che sembra non lo fosse, un contadino forse. Tutti e due morti, non vedo ferite evidenti, ci sono insetti, mosche, credo, tutto intorno. Normale, puzzano, saranno morti da qualche ora".

"E' meglio se bruciamo tutto", suggerisce Kailah. "E una buona occasione per testare quel che mi ha dato Messer Luger..."

Kailah prende il necessario, scende da cavallo. Boar prende l'ascia e si avvicina un po', pronto a intervenire. Sven resta a cavallo. Padre Engelhaft recita una rapida preghiera funebre, rivolta a Kayah..

"Penso che voi dobbiate pregare soprattutto Pyros in questo momento, Padre", suggerisce la ragazza.

Kailah si avvicina molto, con cautela. A terra giacciono una guardia e un contadino. Ci sono molte mosche su di loro.

Anche padre Engelhaft si avvicina per osservare gli insetti. Sembrano normali mosche, i corpi sembrano pure normali, non si capisce bene di cosa siano morti. Non ci sono sangue nè ferite. A un'occhiata più approfondita nota che forse sono stati punti da qualcosa, non sembrerebbero delle mosche intorno, perchè sono punture più grosse, come piccole ferite.

"Padre allontanatevi, perchè qua non lo so che cosa succede".

Prima Boar li decapita entrambi. Kailah suggerisce di avvicinarli, poi rovescia il contenuto della fialetta sopra. Poi si prepara per lanciare un incantesimo, ma Engelhaft suggerisce invece di tirare una torcia. Kailah insiste che si resti a distanza.

Boar lancia la torcia. Si fa una bella fiammata, ma non basta. Kailah lancia POTERE IGNEO. Il fuoco si governa molto bene, le carni bruciano molto bene, i corpi sono molto ben carbonizzati.

"Comunque avrai sempre un lavoro in locanda, in cucina, con queste doti..." commenta Sven.

"Ammazza che figata", commenta Boar.

E si procede.

"Mi è venuta fame..." commenta Sven.

Il villaggio di Mar presidiato dall'esercito

A notte inoltrata il gruppo raggiunge il villaggio di Mar. Subito si notano delle diversità rispetto alla visita precedente: molti fuochi in lontananza, anche entro i margini della foresta. Tanto fumo. Falò accesi intorno al villaggio, e poi tende vicino al campo militare, tantissime. C'è gente in armi. Il gruppo viene fermato, Boar si ferma e mostra il lasciapassare, per avere il permesso di parlare col Tenente Ramsey.

Il campo di Ramsey è stato allestito nella casa di Cynthia, non distante dal limitare della foresta. Dall'interno della casa si odono grida di feriti, suppliche disperate "non voglio morire!".

Ramsey si alza e viene incontro al gruppo, saluta Boar e legge il messaggio di Barun.

"Ah, se questi sono i rinforzi stiamo a cavallo, ce ne potevano mandare di più!", sospira.

Il gruppo lavorerà insieme a Boar. "A me serve che controlliate alcune zone periferiche del bosco" E poi spiega la situazione.

"Ci sono dei vesponi, dei tafani con una punta davanti, naso appuntito, e una punta di dietro, una peggio dell'altra. Questo è ciò che abbiamo capito, abbiamo due persone che se ne intendono, e dicono che le cose stanno così, la punta davanti la usano per attaccare, la punta di dietro sui cadaveri, o quando sono tranquilli, ci depongono le uova, le larve... si riproducono. Quando ti pungono con la punta davanti non ci sono problemi a parte... questo (e si scopre il braccio), sembra un grosso ponfo. Fa male, fa molto male, però poi passa. Quello che non passa è se ti pungono col pungiglione di dietro, che usano quando stanno tranquilli. Con quello depongono le uova, si riproducono. E quindi non lo fanno

quando attaccano, in condizioni normali. So' bestie belle grosse, di varie dimebsioni, i più grossi anche un palmo. Fanno schifo e fanno male. Volano, più sono grossi più sono lenti... li senti perchè fanno rumore, però sono tanti. Se ti dice male te ne trovi venti". Ramsey fa una pausa, e nel silenzio echeggiano i lamenti della casa.

"Come potete immaginare abbiamo feriti di tutti tipi, gente ferita da davanti, e gente ferita da dietro. Soffrono molto, quelli feriti da dietro, hanno dei sassetti neri che non si riescono a togliere in nessun modo. Alcuni muoiono poco dopo, altri più lentamente"

"Dove tenete i corpi dei defunti?" chiede Padre Engelhaft.

"Io nel dubbio li brucio, anche se li devo pure decapitare. Ma soprattutto ci sono brutte notizie per quelli che sono ancora vivi... quelli sono.... affari nostri... ma vedrete..."

Ramsey dà un altro po' di informazioni sugli insetti: i nidi sembrano giare grigie sugli alberi, riescono a pungere anche attraverso l'armatura.

Dice che ha conservato quello che l'ha punto, e anche altri. Il suo se lo vuole conservare come trofeo.

Pare che comunque non manchino i campioni di insetti morti, anche se ovviamente non sono stati conservati esemplari vivi.

"Poi ci sta la bestia dei mirtilli, che non è una ma sono tante... le bestie dei mirtilli. Sono come cadaveri che camminano, sono rapidi e vestiti di stracci. Molto scuri."

"Gli occhi brillano?" chiede Kailah.

"Sì. Gli devi spaccare la testa. Sono voraci, e se feriscono anche loro tendono a lasciare questi sassetti nelle ferite. E poi ce ne sta uno, che chiamano effettivamente "la bestia dei mirtilli", che è enorme, alto tipo tre metri, sembra uno di loro ma è enorme. Sta ancora là. Qualcuno di quelli piccoli l'abbiamo ammazzato, anche se non è facile beccarli. Attaccano quando uno sta solo, non attaccano i gruppi"

Kailah dice che i morti di questo tipo non vanno mai seppelliti vicino agli altri cadaveri.

"Robert, va a pigliare le pale va", dice Ramsey sconcolato, "abbiamo un lavoro da fare".

Kailah chiede del padre di Cynthia. Morto, per colpa degli insetti.

Sven chiede se Brad sia in zona. "Sì, è qui, ha il comando delle operazioni che riguardano i rapporti con gli abitanti di Mar. E' il ... capo della prigione... "locanda".

Missione notturna

"Abbiamo bisogno del vostro aiuto sin da subito", dice poi Ramsey. "Poggiate le vostre cose e preparatevi, bisogna che vi uniate ad altri dei nostri, per pattugliare una zona periferica del bosco. Mi spiace se siete stanchi, riposerete all'alba. Andrete insieme a altre due persone. Vi dividerete lì in 2 gruppi da 3 persone, perlustrare l'area. Le istruzioni sono che se il morto vivente è uno va ingaggiato e terminato, se sono due pure. Se sono 3 o più dovete chiamare aiuto e ritirarvi, senza ingaggiarli".

Garon Klotch, capo del gruppo a cui vengono assegnati i nuovi arrivati, spiega alcune cose: "Voi non siete pratici, vi diciamo subito qualcosa... non vi fate mordere dai cadaveri, perchè... si muore, diciamo, e si muore anche prima di quando si muore, gli ordini sono quelli che uno non abbia tempo di peggiorare nella sua condizione. Se si viene morsi... anche se succede a un vostro compagno. Lo stesso vale per gli insetti, se vi rendete conto di essere stati punti dal pungiglione posteriore, o se vi rendete conto che un vostro compagno è stato punto. E se ci sono cosetti neri... è il caso di procedere".

Mentre si avvanza, Sven sente tremare il braccialetto, come se vibrasse nella tasca. Lo guarda, è come se fosse in risonanza. Lo tocca con cautela, sembra vibrare in qualche strano modo.

Il gruppo si divide in due sottogruppi, al limitare interno del bosco. Da un lato c'è una palizzata, verso il bosco. La zona è relativamente coperta. Ci potrebbe essere o gente che tende a scavalcare la staccionata, o che l'aggirano, comunque dovrebbero arrivare da davanti.

Il gruppo si divide di un pochino per controllare la staccionata, che è lunga sui 60 metri. Vengono messe 3 torce per illuminare la zona. I lati restano bui.

Inizia una lunga attesa.

D'un tratto Padre Engelhaft sente un rumore, un ronzio sospetto. Non vede niente.

Inizia a parlare, "Secondo me ci siamo..."

Ha un grosso insetto che gli si sta avvicinando molto. Prova a schivarlo ma non ci riesce. Lo prende al torace, si conficca profondamente ma in un punto robusto dell'armatura. Sente la puntura, qualcosa passa. Sente un forte dolore e poi spinge via l'insetto contro la spada. Lo prende di striscio, sembra resistente. Si rimette subito in volo e vola via. Ronza intorno a lui.

Padre Engelhaft grida di dolore.

"Questo mi ha pincicato di fronte... c'è e fa male..."

Pochi istanti dopo se lo ritrova da dietro la spalla. Prova a schivare, ma non riesce e viene punto alla gamba destra.

Il ronzio sembra allontanarsi.

Dopo un'oretta circa Sven sente dei rumori, fruscii sul limitare della staccionata, nella zona buia. Si avvicina verso la torcia, ne accende un'altra, e poi si allontana a cercare di sentire il rumore. Fa cenno agli altri di avvicinarsi.

Dalle tenebre sbuca di fronte una sagoma scura, un assalitore, che lo attacca. Schiva con lo scudo.

Kailah corre avanti con l'arco per trovare una buona posizione di tiro.

Engelhaft avanza.

Sven combatte.

Schiva e lo colpisce alla gamba. Fa un passo indietro e la creatura fa per arretrare, come per fuggire, agilmente. Vuole buttarsi verso la staccionata.

Sven riesce a dargli uno stramazzone con la spada (9-9-9), lo prende al braccio destro con grande forza, gli lo taglia di netto.

Kailah gli spara una freccia in testa e lo prende abbastanza bene, ma il morto vivente non si ferma.

Una volta allontanatasi la creatura, il gruppo torna in posizione.

Padre Engelhaft, dopo circa un'oretta tranquilla, si rende conto di essere febbricitante. Ha bisogno di riposare, lo dice a Sven e si siede.

Inizia finalmente ad albeggiare. Tornano i compagni.

Garom dice che loro hanno avuto un paio di vespe.

Si torna alla base, alla casa di Cynthia. Non c'è il Tenente, tornerà dopo.

Il gruppo si riposa un po'.

Engelhaft si spalma l'unguento sulle bolle, anche se pare che non serva a molto. Viene portato in camera di Cynthia a farsi la medicazione.

Pomeriggio a Mar, spedizione a caccia di favi

Tutti si riposano per qualche ora.

Torna il tenente verso mezzogiorno e il gruppo è invitato a mangiare.

Ramsey fa un discorso per galvanizzare le truppe. "Stamattina ho fatto quello che non avrei mai voluto fare, ho dato la morte a molti di noi, agli sfortunati morsi dai camminatori o punti in malo modo dagli insetti. Visto che non voglio perdere altri uomini, la priorità da questo momento diventa non farsi mordere, siate molto prudenti nell'ingaggio. Non inseguiteli. Il nostro lavoro è tenerli dentro la foresta. Non abbiate paura a tirare le frecce, usate armi lunghe..."

Padre Engelhaft deve dare qualche estrema unzione, nel corso della giornata.

Per il pomeriggio Ramsey sta organizzando una bella squadra di gente alla ricerca di favi, di una ventina abbondante di persone.

Si parte in 30 quasi. Si fa la conoscenza di Gad l'Esperto.

Viene battuta la foresta e bruciati alcuni nidi. Gli insetti vanno in ritirata. Anche loro evitano lo scontro quando si è in tanti.

Kailah chiede a Gad come fare a catturarne almeno uno vivo. Lui spiega che sono insetti furbi, più intelligenti. Bisogna tendergli una trappola.

Si decide di provare l'indomani, anche a inoltrarsi di più per cercare piante "mutate".

Intanto Padre Engelhaft viene portato in città, insieme all'attendente Robby che lo porta da Brad.

Dove prima c'era l'oste, ora c'è Brad, che sta in guardiola. Brad gli spiega che il tenente ha dovuto tirare fuori un centinaio di morti e spostarli da una parte all'altra del cimitero. Dove c'era il cimitero adesso c'è un gran macello. Bisogna dare qualche bella preghiera a pioggia.

"Vedi un po' che puoi fa' perchè se no si inc//ano adesso gli Dei..."

Il cimitero avrebbe bisogno di essere un po' riconsacrato.

"Senti, ho un problema che mi assilla da un po' di tempo... se uno muore con qualche spicciolo in tasca... insomma... a lui non gli serve più... che si fa in quei casi?" domanda Brad.

"Si danno ai parenti"

"E se non ci sono?"

"Si danno all'ufficiale superiore"

"Ah, perfetto... mi hai proprio risolto un problema, grazie..."

Mar è blindata, tutti sono chiusi in locanda. Porte e finestre sbarrate.

All'imbrunire vengono accese tantissime torce.

Estremi rimedi

La mattina seguente, 6 aprile, tra i vari squadroni che tornano alla base della guardia notturna, ce ne sta uno che è stato morso. Torna in lacrime. "Non voglio morire...."

Ramsey osserva la ferita. E' contaminata.

Sven parla con Ramsey del medicinale sperimentale di Luger.

"Ma poi che devo fare? Gli do il farmaco, e se non muore... dove lo metto?"

"Va chiuso da qualche parte, se non muore dopo l'assunzione del farmaco"

Va a parlare con Boar, per sicurezza, poi se lo fa dare. Si fa aiutare da Padre Engelhaft.

Il paziente sta nella camera di Cynthia. Entrano solo Ramsey e Engelhaft.

"Dai soldato, questo è l'antidoto che ti abbiamo promesso. Se funziona... domani vieni con noi nella spedizione"

Beve il primo cucchiaino, fa schifo da morire.

"Sembra di andare a fuoco..." geme il poveretto, mentre si piega in due dal dolore.

A metà trattamento non ce la fa, si deve stendere. Perde i sensi.

Darglielo è una pena straziante. Si distende e viene vegliato. Convulsioni, perde i sensi. Inizia a schimare dalla bocca, rischia di soffocare. Ha la lingua verde.

"Padre, non esageri a stargli così vicino, eh..." mormora Ramsey, invitando il sacerdote alla prudenza.

Lo fa reggere da due soldati, che lo reggono stando molto attenti. Il paziente sembra catatonico, a tratti ha delle convulsioni.

Nel giro di un'ora scarsa il disgraziato muore. Lo tengono con una fascia di cuoio in due, pigiata bene giù. E' morto.

"Aspettiamo un'altra decina di minuti e gli tagliamo la testa?"

Arriva Boar con l'ascia.

"Ammazza, ha funzionato..." commenta Boar.

Viene decapitato e bruciato.

I preparativi per la spedizione nel bosco

Bisogna fare la spedizione nel Bosco dei Mirtilli, per bruciare i nidi dei tafani. La speranza è di riuscire a catturare qualche tafano anche vivo, per seguire gli ordini ricevuti dal Capitano Barun su indicazione di Luger.

Il tenente Ramsey fa preparare il gruppo per la spedizione.

Riceve anche alcuni soldati che aveva mandato in missione nel circondario, e organizza la squadra che dovrà recarsi nel bosco. Ci saranno vari squadroni di 6 uomini ciascuno.

Ramsey convoca tutti e fa un breve discorso. Elenca i capi dei piccoli plotoni.

Il capo plotone del gruppo è il Caporal Maggiore **Heinrick**. Clemens, Boar e in partenza anche Gad, un apicultore esperto faranno parte del plotone.

Ramsey fa un discorso per motivare il gruppo a intervenire e sradicarli via dalla foresta. Bisogna trovare i nidi, dar loro fuoco. E se vengono trovati dei "camminatori", anche a loro bisognerà dare il ben servito.

Il plotone del gruppo di Heinrick ha un incarico speciale, quello di catturare qualcuna di quelle bestiacce vive.

Prima di iniziare il soldato **Devon**, che è andato a sentire alcune persone che abitano nei dintorni della foresta, è tornato con alcune informazioni su cosa stanno facendo da quelle parti.

Devon fa il suo discorsetto, alza le braccia e fa vedere parecchie punture.

"Questi tafani a quanto pare stanno visitando anche l'altro villaggio e le case sparpagliate vicino al bosco sull'altro versante, più a sud. Lì la maggior parte delle persone non ce l'hanno fatta, le case sono quasi tutte deserte. I pochi sopravvissuti, barricati negli edifici più robusti, dicono che non ci sono cadaveri. Si sospetta che i loro corpi si siano alzati e si siano diretti verso il centro della foresta".

La teoria di Gad e Devon è che in qualche modo questi insetti stiano approntando come possono delle difese, per difendere il proprio territorio.

Kailah prende la parola e parla del laghetto di cui parlava Cynthia e chiede se qualcuno ci sia già stato a vedere. Per ora non c'è andato nessuno, ci andrà oggi questa spedizione.

La spedizione è molto ben equipaggiata, molto materiale infiammabile, reti, corde.

Gad viene col gruppo.

Spiega che gli insetti sono abbastanza resistenti, vanno intontiti e chiusi nel barattolo.

Gad ha una rete a maglie molto fitte, pesante, ma può servire per imprigionare la gran parte degli esemplari. Un'altra rete la tiene Clemens.

La spedizione in forze nel Bosco dei Mirtilli

Si parte a metà mattinata. La foresta ha una vaga nebbiolina e il sole è coperto. Non piove. E' fresco.

La foresta è silenziosissima.

Si avanza, Clemens racconta di quando da ragazzino veniva a giocare nel Bosco dei Mirtilli. E' cambiata tantissimo da allora.

Tutti avanzano e si rendono conto che è difficile orientarsi.

Sven ad un tratto si rende conto di essere solo, non vede più nessuno dei suoi compagni.

Il braccialetto che ha in tasca inizia a vibrare in modo strano. Lo estrae dalla tasca per osservarlo. Sembra che abbia ripreso un po' di colore, pare meno rovinato di prima. Evidentemente tenendolo in tasca si dev'essere in qualche modo lucidato. La vibrazione però si spiega poco.

D'un tratto Kailah nota una grande macchia rosso scuro dietro un albero.

Si sente anche un flebile ronzio. Lei lo indica a Padre Engelhaft. Lui si ferma con la balestra, tutti si bloccano.

Manca Sven, si sente chiamare dalla lontananza e raggiunge il gruppo.

La macchia sembra una carcassa, forse un gatto selvatico morto. Il ronzio sembra causato da comuni mosche.

Guarda e fa schifo. Bacarozzoni grossi sulla carcassa del gatto, molto mal ridotta.

"Padre, mi sa che dobbiamo serbarne un campione", mormora Kailah.

Gad fa l'operazione e ne impacchetta uno. "Questi non li ho mai visti", dice.

Si dà fuoco alla carcassa. Gli insetti si allontanano in parte, si prosegue.

Il gruppo avanza. Tutto tranquillo.

A un tratto si vede in alto un grosso favo grigio a circa 7-8 metri dal suolo, in cima ad un albero. Gad lo indica. "Secondo me è abbandonato... forse ci hanno sentiti arrivare".

Sven suggerisce di recuperarlo e trasportarlo.

Una freccia di Kailah lo spacca e se ne prende un pezzo, ne cadono circa 3/4.

Gad prova a prenderlo al volo con la rete, ma non ci riesce. Cade a terra e si rompe. Non sembra esserci niente di minaccioso. Sono 3 pezzi. Dentro è scavato e ha delle cellette geometriche. Puzza anche un po'.

Non ci sono uova o larve, ma ci sono dei punti che sembra del cotone, delle "ragnatele" biancastre. Se ne prende un buon campione.

Quel che avanza si brucia.

Si procede.

L'attacco dei morti viventi

La foresta si fa più fitta e minacciosa. Si ode un corno in lontananza. Forse sono due, che suonano insieme.

Subito dopo se ne sente un terzo. Sono probabilmente gruppi diversi.

Kailah sente fruscii dai lati, lo dice e fa un passo indietro.

Anche Boar, dall'altro lato, lo dice.

"Siamo circondati", sussurra Padre Engelhaft.

Heinrick dice di convergere verso il centro.

"Eccone uno" dice Boar, e si prepara a combattere.

"E qui un altro", dice Sven.

Kailah si prepara a mirare.

Sven attacca contro il suo "camminatore", lo colpisce alla spalla. Lo para con lo scudo e si rende conto che ha una forza inaspettata, ma lo gestisce. Sven rompe l'ingaggio e arretra. La creatura attacca. Sven lo para e a sua volta e contrattacca. Lo colpisce in testa con grande violenza. Gli spacca la testa.

Kailah e Clemens ne hanno uno davanti, lei mira alla testa e lo colpisce. Anche Padre Engelhaft lo colpisce in testa con una balestrata. La freccia di Kailah va nell'occhio, il dardo di Engelhaft sulla guancia.

La creatura si ferma, barcolla. Clemens lo butta giù con una spadata.

Nel frattempo anche Heinrick e Boar stanno combattendo con un altro dei "camminatori".

Mentre Clemens sta liberando la spada, Kailah e Engelhaft vedono ce ce ne stanno altri due.

Kailah spara a quello che Clemens non ha visto e lo prende in testa. Clemens arretra verso l'altro.

Il ciccione va verso Kailah. Sven va ad aiutare Boar.

Kailah viene abbrancata da questo ciccione morto, strilla tantissimo. Lei rimane in piedi, ma è sbilanciata.

"Usa la magiaaaaa" grida Engelhaft mentre ricarica velocemente la balestra. Gad tira la rete sul mostro che sta su Kailah.

Sven si rende conto che Boar ne ha ammazzato uno, che però si sta rialzando, e ne sta combattendo con un altro.

Sven va su quello che si sta rialzando. Para di braccio. Il braccio si spacca e cade.

Poi gli dà un altro colpo al braccio sinistro.

Kailah è in grande difficoltà, viene colpita al braccio sinistro, ma per fortuna i denti non penetrano l'armatura.

Negli istanti successivi Padre Engelhaft e Heinrick convergono in aiuto di Kailah, che grazie a loro riesce a tirarsi fuori d'impaccio.

Sven intanto arretra per disingaggiarsi dal suo morto vivente. Para e contrattacca, gli rompe l'altro braccio. Boar intanto ha la meglio sul suo.

Finalmente i mostri sembrano finiti.

Heinrick suona il corno.

Dopo lo scontro

Ripreso fiato, è necessario bruciare le carcasse, vengono ammucchiate tutte insieme. Kailah interviene per bruciarli con la bocchetta alchemica di Luger. Mentre si ammucchiano, uno viene riconosciuto come un cittadino di Mar. Un altro è il "Buon Joe", sempre di Mar.

C'è una differenza notevole tra i 6 lenti e il singolo veloce, per come sono vestiti. I 6 lenti hanno abiti comuni malridotti. Il veloce ha stracci da selvaggio, da primitivo, e in generale ha caratteristiche fisiche che lo rendono un po' diverso. E' come se gli si fosse arrestato il decadimento.

Kailah prende bocchetta, avverte e dà fuoco magicamente a tutto. Padre Engelhaft organizza una preghiera, pochi partecipano.

Si sente un doppio corno forte abbastanza vicino.

"Questo è Ramsey che ci chiama a rapporto", dice Heinrick.

Kailah brucia tutto in fretta. Poi Kailah spegne tutto e si converge da Ramsey.

La situazione è buona, ci sono stati vari attacchi multipli ma nessun caduto tra i nostri. Ramsey fa un discorsetto per dare coraggio a tutti.

Il pomeriggio avanza, inizia a imbrunire.

"Noi non abbiamo raggiunto il punto che volevo raggiungere, ma dovrebbe essere molto vicino. Abbiamo ancora 30

minuti di luce, e poi dovremo tornare indietro".
Si va. Iniziano a comparire a distanza le colline con la sorgente.
Non succede niente di particolare.

La Bestia dei Mirtilli

A un certo punto... si sente corno doppio da Ramsey.
Ed ecco il laghetto probabilmente descritto da Cynthia. In questo antro di foresta, zona collinosa, ci sono piante marcescenti, putride. Come se si fosse diffusa della muffa tutto intorno al laghetto.
Bisogna prenderne qualche campione: muschio, muschio con corteccia e foglia di pianta ammuffita. Campione di acqua, con impurità simili a sassolini e insettini dentro. Vengono dedicati circa 10 minuti all'esplorazione molto cauta in zona.
A un certo punto... Sven sente che il braccialetto vibra vistosamente di più. Gli scivola dalla tasca da solo, per un attimo. Si inizia a sentire forte e improvviso un ronzio.
"Caporale, queste sono le fanfare della tenebra", commenta Padre Engelhaft.
Effettivamente si inizia a vedere fra i rami degli alberi alcuni esemplari di tafani. Arrivano dall'alto, tra le fronde degli alberi. Vengono prese le reti da Gad.
Heinrick suona, e lo fanno anche gli altri, più o meno contemporaneamente.
Le vespe iniziano ad attaccare.
Kailah ne sente due, ai due lati. Prova a colpirne una, ma non riesce. Una tocca l'armatura e vola via. L'altra le si poggia sulla spalla. Kailah ne scrolla via una. L'altra prova a colpirla, ma se ne va, svolazza via.
Per un po' si devono scacciare parecchie vespone, che comunque non riescono a bucare le armature.
Kailah prende un barattolino aperto e aspetta la prossima.
Gad prova a acchiapparne una con la rete, quella più grossa che Engelhaft aveva scrollato di dosso a Heinrick. Il sistema funziona: Gad prende il bastone e la stordisce un po'. Kailah si avvicina per passargli un barattolino aperto.
Nel frattempo... si ode di lontano uno schianto, come tanti rami che si spezzano tutti insieme e si sente un ruggito.
Doppio corno abbastanza vicino.
"Non perdiamo tempo, dobbiamo andare", dice Heirick.
Si sente corni dappertutto. Anche Heirick lo suona, una volta sola. Si va verso il plotone vicino allo schianto dei rami.
Ma prima di poterlo raggiungere, Sven vede 3 sagome che avanzano incontro al gruppo. Si separa un po' troppo dai compagni.
Due lo puntano, il terzo procede verso il gruppo.
In lontananza si sentono urla di gente, animazione, combattimento.
Arrivano altri 3 "camminatori" verso il gruppo. Uno lo prende Boar, uno Kailah e uno Engelhaft.
Questi corrono, sono veloci e più forti degli altri. Sven ne ha 2 contro. Para e basta.
Engelhaft colpisce il suo molto violentemente alla testa, e glie la spacca.
Kailah viene presa per essere morsa, sente i denti della creatura putrescente sul suo ventre, oltrepassano l'armatura ma per pochissimo non riescono a scalfire la sua pelle.
Gad sta lì vicino... e prova ad attaccare il mostro. Lo prende alla gamba. Gli pianta forte la gamba.
"Lasciala andare, schifoso! Prenditela con gli altri!" grida Gad, provando a difendere la fanciulla in difficoltà.
Poi lo colpisce in testa... Bella botta, lo fa staccare da Kailah.
Gad ribadisce, ma il mostro lo schiva e prova ad attaccarlo. Engelhaft mira in testa e prende abbastanza bene. Heinrick pure interviene e lo prende al braccio.
Sven ha due mostri da solo. Para entrambi. Poi viene affiancato da Clemens.
Kailah arretra e inizia a slacciarsi l'armatura. Gad l'aiuta. Engelhaft e Heinrick combattono con la creatura, insieme. Non lo beccano in modo risolutivo e lui fa per allontanarsi.
Heinrick ordina di non inseguirlo e di andare dagli altri. Anche Boar si è liberato.
Si va verso Sven e Clemens. Loro stanno resistendo.
Clemens viene azzannato ma il morso non riesce ancora a penetrare l'armatura.
Sven para il suo e poi dà un colpo di scudo a quello attaccato a Clemens. Lo sbilancia e gli fa perdere la presa.
Sven para e ricambia, ma non prende. Nuovamente Clemens viene colpito. Lo zombi gli si attacca alla gamba. Sven prova a toglierglielo di dosso con lo scudo, ma lo zombi non si stacca dal povero Clemens.
Arrivano anche Padre Engelhaft e Boar. Il mostro stringe su Clemens, ma non riesce a intaccarne la pelle.
Sven prova a tirare un'altra scudata all'avversario di Clemens ma senza accorgersene impiccia Boar che non riesca a aiutare (5-5-5).
Engelhaft prova a prendere quello di Sven, lo becca in testa. Poi carica un secondo colpo e lo manca completamente, perdendo il bastone di mano. Il mostro lo attacca. Engelhaft schiva.
Intanto Clemens non riesce a difendersi, ma ancora il mostro non lo morde.
Boar lo colpisce forte al braccio sinistro. Un po' si stacca. Sven va di spada per aiutare Clemens. Bottta forte alla gamba sinistra. La cosa buona è che il mostro si stacca da Clemens. Clemens a sua volta attacca, gli porta via un braccio. L'essere cade a terra.
Engelhaft schiva e basta. Il mostro lo prova a mordere in testa, zona collo, ma non oltrepassa l'elmetto. Non lo butta per terra ma lo sbilancia.

Sven va ad aiutare il prete. Il mostro però è più veloce e prova a stringere la presa sul collo del prete. Padre Engelhaft prega intensamente. La creatura mostruosa stringe ma non riesce a bucare l'elmetto. Lo sbilancia e lo sbatte a terra. Sven intanto attacca al braccio. I due stanno a terra, Sven prova a fare un mirato in testa al mostro. Splorch. Testa segata di netto.

A scontro finito

Nel frattempo, mentre Kailah si ripulisce, si sente gran fracasso da Nord. Urla di gente, corni che suonano, sembra una battaglia. Alberi si schiantano, ruggito.

"E' enormeeeee" e si vedono le fronde degli alberi che si agitano a tratti.

Heinrick converge sugli altri. Padre Engelhaft è tutto sporco in modo incredibile. Kailah si è tolta l'armatura.

"Qualcuno è stato morso?" chiede Heinrick, trafelato. Controlla, pare tutto ok.

"Io comunque mi darei una lavata di corsa..." suggerisce Heinrick.

Ma subito bisogna andare a dar manforte agli altri.

Kailah si rimette il corpetto, in fretta, e si corre verso gli altri.

Si arriva in tempo a vedere la fine della battaglia.

C'è un sacco di gente, una ventina di persone. C'è una specie di creatura un po' strana: una sorta di animalone umanoide deforme, col corpo sproporzionato. Braccia sproporzionate. Ha il pelo simile a quello di un animale. E' di pelle molto scura. Anche lui è semi cadaverico, in qualche modo parzialmente decomposto e putrefatto.

E' appena stato decapitato, parecchio grossa la testa deforme.

Lo stanno facendo a pezzi in 5 o 6.

Il campo di battaglia è atroce, molti cadaveri e feriti gravi.

Si sentono grida di vittoria, i soldati sono soddisfatti perchè l'hanno tirato giù'.

Ramsey sembra star bene.

"E' stata dura ed è costato la vita a molti bravi uomini... che avranno una fine che non si meritano... ma alla fine è andato giù'".

Ramsey lo vuole portare al villaggio per tirare su di morale la gente. Lui stesso ha varie ferite di tafani.

Purtroppo oltre ai morti e a feriti "normali", ci sono 4 soldati che sono stati morsi dai "camminatori". Sono tenuti sotto sorveglianza dai compagni, saranno portati a Mar e lì incontreranno la morte, saranno uccisi per non farli trasformare in creature mostruose a loro volta.

Viene allestita una grande pira vicino al laghetto, Kailah anche aiuta nel bruciare resti e carcasse.

Intanto scende la sera, e lo squadrone torna a Mar.

Il ritorno a Mar, controlli e festeggiamenti

Lo squadrone torna al villaggio di Mar che è già notte.

Ramsey cerca di tirar su il morale di tutti, si fa festa, si porta la carcassa in città per mostrarla a tutti e far vedere che la Bestia dei Mirtilli finalmente è stata uccisa.

Padre Engelhaft suggerisce una preghiera di ringraziamento pubblica.

"Assolutamente certo, sì, anche i morti... ringraziamo anche i morti... una lunga lista di persone..."

Girano parecchi alcolici, anche grazie alle elargizioni del Caporal Maggiore Brad. Il clima è di sollievo generale.

Viene svolto un accurato controllo delle ferite, tutti i soldati che hanno partecipato alla spedizione devono mostrare la pelle a Ramsey e a Padre Engelhaft, per essere sicuri che non ci siano contagiati.

Naturalmente Kailah è molto imbarazzata, essendo l'unica ragazza presente. Heinrick un po' la consola, incoraggiandola e garantendo della professionalità di Ramsey. Lei chiede però che almeno Padre Engelhaft sia fatto uscire dalla stanza.

Gli altri soldati, assistendo a questo dialogo e immaginando la scena, ridacchiano divertiti.

Per fortuna non ci sono altri contagiati. Mancano 2 uomini all'appello, non si sa se siano morti o siano fuggiti per paura di essere ammazzati dopo una ferita infetta. Viene comunque diramato un ordine di cattura contro di loro.

Riguardo la pozione di Luger, Ramsey comunque è scettico, non vuole condannarne nessuno ad una sofferenza simile a quella già sperimentata dall'altro povero soldati. Si decide di chiedere ai 4 feriti, per vedere se c'è un volontario per sottoporsi alla sperimentazione. Preferiscono tutti una morte rapida... uno alla fine si offre volontario, molto giovane. Si chiama Omar. Ramsey gli ha promesso di fargli incontrare per un'ultima volta la fidanzata, e in cambio lui farà da cavia alla pozione di Luger.

In paese c'è grande festa, tocca festeggiare tutti.

Sven si ubriaca, Kailah si modera, Engelhaft non critica ma prega.

Brad tira fuori un sacco di alcol, dalla sua riserva personale. Finalmente Sven parla con Brad. Gli dà la lettera. E' contento, bevono e parlano insieme. Brad considera la ragazza come se fosse sua figlia, ma è la figlia di un caro amico di cui si sta prendendo cura.

"Il vero benefattore è quello che dà metà di quello che trova all'esercito di Uryen", dice Brad, elargendo come al solito perle di saggezza al suo amico Sven.

Sven parla a Brad della possibilità di vendere un oggetto strano, mostra il braccialetto. Gli spiega che ogni tanto si mette a vibrare.

"Chincaglieria di Elsenor, ma l'hai sfilata a qualche morto?"

"No, stava per terra..."

"Se riesci a farlo vibrare quando lo vede il mago, magari glie lo puoi vendere. Io ti dico che non te lo compro manco se si mette a cantare. Prima o poi troverai il cretino a cui piazzarlo, però quel cretino non so' io"

"Non ho neanche capito se sia da uomo o da donna..."

"Tu te lo metteresti?" chiede Brad.

"No"

"E manco io. E allora è da donna..."

Poi Brad si lascia andare a qualche apprezzamento su su Kailah. "La vedrei meglio in altri posti, l'amica tua".

Finalmente la festa finisce e la notte passa tranquilla. Nei giorni seguenti non succede niente di particolare, sembra che il problema sia risolto. Viene organizzata una seconda spedizione.