

Cynthia Haller

personaggio

Figlia di **Klaus Haller** detto lo *spaventapasseri*, vive con il padre in una fattoria ai margini del villaggio di **Mar**. Vivace e intraprendente, Cynthia non è ben vista dagli abitanti del villaggio per via della cattiva reputazione che aleggiava attorno alla figura di sua madre, **Rachel Haller**.

Il Bosco dei Mirtilli

Cynthia conosce piuttosto bene il **Bosco dei Mirtilli**, sul cui margine sorge la fattoria dei suoi genitori. Gli insegnamenti appresi da sua madre le consentono di riconoscere i tipi più comuni di piante, resine e radici officinali presenti all'interno del bosco, che la ragazza raccoglie per conto di mercanti e artigiani del circondario.

I primitivi

Cynthia afferma di essere una delle poche persone del villaggio di **Mar** a conoscere l'esistenza dei cosiddetti *primitivi*, sorta di selvaggi discendenti di una delle tante tribù **Khan** che popolavano i territori del Corno del Tramonto fino a duecento anni prima. Stando al racconto della ragazza, i *primitivi* si sarebbero stabiliti nel bosco dei Mirtilli molti anni prima a seguito del quasi totale sterminio della loro tribù operato dai soldati di **Surok** presenti sul territorio di **Feith**.

L'incontro con la Compagnia di Uryen

Cynthia incontra i ragazzi di Uryen nel marzo dell'**anno 516** nel corso degli eventi narrati nella cronaca **Il Vento del Nord**. In quell'occasione si rende protagonista di un lungo alterco con **Bohemond d'Arlac**, **Engelhaft Todenehmer** e **Sven Herzog**, con i quali si trova costretta a stringere un accordo che si rivelerà poi essere particolarmente svantaggioso.

Il ferimento e la prigionia

Cynthia viene gravemente ferita dalla **Bestia dei Mirtilli** il 4 marzo dell'**anno 516** durante una missione nell'omonimo **bosco** (eventi narrati nella Cronaca **Il Vento del Nord**). **Padre Engelhaft**, che le presta le prime cure, si accorge della presenza inequivocabile degli agenti dell'infezione nota come **Morte che Cammina** all'interno della ferita e tenta di ripulirla sommariamente. Subito dopo la ragazza viene trasportata d'urgenza alla **Rocca di Tramontana** e quindi affidata alle cure di **Mastro Luger**. L'anziano ricercatore, grazie a una procedura non convenzionale compiuta con l'ausilio della **Negromanzia**, sembra inizialmente avere la meglio sul morbo. Ma le speranze si affievoliscono presto: giorno dopo giorno Luger riscontra delle stranezze nel comportamento della ragazza che lo preoccupano al punto da costringerlo a disporre l'imprigionamento nelle sue stesse segrete. Nel corso delle settimane successive Cynthia, chiusa nella sua cella e privata quasi interamente di luce e cibo, sviluppa sorprendenti capacità di recupero e innaturali facoltà di auto-sostentamento. Le osservazioni di Luger, scandite dalle visite del gruppo di Uryen e poi dall'attività assistenziale di **Angelica**, continuano fino alla metà di Maggio, evidenziando ulteriori stranezze comportamentali della ragazza che **Mastro Luger** definirà estremamente preoccupanti (cfr. Cronaca **Nuove Leve**). Il 18 maggio **Mastro Luger** spiega al gruppo di Uryen che la ragazza è quasi certamente posseduta da un'entità sovrannaturale, richiamata con tutta probabilità dalla ricerca magica da lui utilizzata mesi prima per debellare il **morbo mortale**. Chiede quindi a **Padre Engelhaft** e ai suoi compagni di organizzare i preparativi per un esorcismo.

La Liberazione e la Morte

Il 19 maggio **Padre Engelhaft**, dopo un colloquio con il prevosto di Uryen **Valon Treize**, si appresta a condurre il difficile rituale. La ragazza viene incatenata in una cella circondata da una fila di alabardieri agli ordini del sergente **Radom Ruud** e quindi interrogata a più riprese da **Padre Engelhaft** e da **Kailah Morstan**. Appare ben presto drammaticamente chiaro che le paure di **Mastro Luger** sono fondate: la ragazza è posseduta da un'entità che, quando è costretta a dichiarare il suo nome, rivela di chiamarsi **Vaalafor**.

Strane somiglianze

Il volto di Cynthia presenta indubbie somiglianze con quello di **Mirai di Holov**, una donna di qualche anno più grande di lei originaria dell'omonimo villaggio di **Feith**. La somiglianza si accentua ulteriormente quando Mirai, a seguito degli eventi dell'estate del **516** e della distruzione di Holov, subisce una strana mutazione caratteriale e si sposta presso il villaggio di **Skogen**.

PERSONAGGIO

Razza: Umano

Sesso: femmina

Altezza: 165 cm

Peso: 53 kg

Ruolo: ambiguo

Status: morto

Tipo: PNG

Giocatore: sconosciuto