

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 indubbe 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