

Nona avventura della Campagna di **Uryen**, ambientata nei primi mesi dell'anno 517, in cui i protagonisti sono chiamati a prestare il loro aiuto in difesa dei lavoratori impegnati a costruire un ponte sul fiume **Traunne**.
Master DarkAngel.

CRONACA

Periodo: dal 21/06/2014
al 10/09/2014

Periodo RPG: dal 10 gennaio 517
al 1 marzo 517

Num. sessioni: 4

Incombenze alla Rocca di Tramontana

Di ritorno da **Lagos**, i nostri eroi trascorrono alcuni giorni alla **Rocca di Tramontana**.

Sven al Porto di Uryen

Sven come prima cosa fa visita al **Porto di Uryen**, alle Case della Gioia.

Qui cerca la compagnia di **Laara Vintemberg**, una giovane piuttosto acculturata, con cui trascorre momenti piacevoli. All'uscita però viene fermata da **Mira di Ostfold**, che sembra un po' delusa per non essere stata salutata dal soldato.

"Sono un po' distratto, scusa..."

"Spesso mi sono sentita sola, ma ti ho pensato... dove sei stato?"

Sven esita. "ehhh... sono stato un po' lontano da Uryen"

"Non è che per caso sei stato alla fiera?"

"Ehhh... ti devo chiedere perchè me lo stai chiedendo"

"Perchè un po' speravo che ... se eri stato alla fiera, magari mi avresti portato un regalino. Ci tenevo...."

"Purtroppo non sono stato alla fiera ma mi potrebbe captiare di andare da quelle parti di Lagos. Hai in mente qualcosa?"

"No, fai tu. Ma la prossima volta magari chiedi di me e portami un regalino a tua scelta, e io sarò molto molto contenta"

Sven si scusa ancora e se ne va.

Si reca quindi a cercare **Quorton Kramer** alla **Capasanta**. Chiede a Quorton se qualcuno l'abbia cercato: teme infatti che **Igor Caleb** abbia fatto domande sul suo conto. Quorton non sa nulla ma promette di informarsi.

Rapporto al Capitano Barun

Barun riceve il giorno seguente i soldati e chiede loro come sia andata la missione. Sven riassume i fatti salienti.

"Ma ho una curiosità, che cos'era questa Incoronazione?"

"A quanto pare non era niente, non ci hanno detto niente al riguardo" dice Sven. Poi spiega che il gruppo era in missione fuori e non ha assistito.

Barun è perplesso. "No, io vi mando alla fiera, vi perdetevi l'evento più importante e neanche recuperate questa informazione!"

"Abbiamo raccolto molte informazioni, ma non sull'incoronazione"

Sven racconta.

Kailah riferisce tutte le famiglie nobiliari della zona.

Gli si dice anche di Greg.

Barun dice di andare a chiedere a Milo Capasanta tra qualche giorno cosa fosse questa "incoronazione".

Al termine dell'incontro Sven si trattiene da Barun e spiega la propria situazione e le minacce di **Igor Caleb**.

"Allora... ehhh... ho avuto un incontro sulla via del ritorno, con... diciamo... ex commilitoni di Gulas. Ci sono un po' di cose che penso sia il caso di dire. Allora, io ho lasciato l'esercito di Gulas senza avere nessun congedo, tecnicamente mi sono dato".

Racconta tutte le circostanze. "Adesso c'è questo problema che ho provato a sbrigarli da solo, cercando di risolverla tra me e il tizio in questione, ma a quanto ho capito non ci sono proprio margini e c'è il rischio che vengano coinvolti anche i miei compagni"

Barun si fa dire nome e cognome, non l'ha mai sentito.

"E' strano che lui scelga il Porto di Uryen, sarebbe come infilarsi in una trappola, per lui. Devi dire una cosa a Milo, in privato. Gli dici Milo, ha detto Barun che il sergente maggiore **Varchmann** vuole che gli porti qualcosa. Una volta che Milo ti porta dal Sergente **Varchmann**, tu gli dici che Barun vuole sapere se conosce questo tizio, e ti fai dire quello che sa. Perchè... l'unico senso di quel che ti ha detto potrebbe essere questo. Se **Varchmann** non l'ha mai sentito, forse è un bluff"

Engelhaft alla Chiesa

Engelhaft si reca nella chiesa in costruzione. Trova Alyster lì, sono stati posizionati rinforzi di emergenza su alcuni muri. Alyster li mostra, chiaramente non ci sono abbastanza fondi.

"In primavera iniziamo a ritirare su qualche muro, anche con l'aiuto di un carpentiere bravo della zona, che si chiama **Friedrich**", spiega Alyster.

Engelhaft racconta di Ruben e delle paladine e della situazione di Lagos.

Qualche giorno dopo va a trovare il Prevosto, che però non sta molto in forma, sembra privo di energie e con l'aria piuttosto confusa.

Il regalino per Mira

Sven chiede a Kailah di fargli un piacere: "Mi dovresti trovare un regalo per una ragazza".

"Com'è questa ragazza?"

Sven glie la descrive.

"Quanto ci vorresti spendere?"

"3-4 monete di bronzo, massimo 5"

Kailah acconsente e va a cercare il regaletto tra le poche botteghe di Uryen.

C'è un bazar di proprietà di un pingue e gioviale individuo. Lui le propone un braccialetto fine, delicato.

"Va bene, d'accordo, però mi deve fare un bel pacchettino".

Lui fa un bel lavoro con delle foglie sempreverdi, Kailah paga soddisfatta e consegna il dono a Sven.

"Però non puoi aprirlo, sennò si sciupa tutta la confezione..."

Da Milo Capasanta

Il 14 gennaio il gruppo si reca da Milo Capasanta, al Porto di Uryen.

Ork Varchmann accoglie il gruppo ed è divertito a riconoscere il suo prete preferito: "Il lupo perde il pelo e non il vizio. Sta attento a non metterne incinta qualcuna... vi porto alle case direttamente o vi fate prima un sorso in locanda?"

Il gruppo si fa accompagnare in locanda.

Tra una frittatina e un boccale di vino, Sven chiede a Milo dell'Incoronazione.

"Avete presente il figlio del marchese di **Rastan**, **Ares Amigdales**? E' stato nominato capo dell'esercito di Rastan, fa le veci del padre, Lord **Zefiros**. E' probabilmente il primo passo di una inevitabile e prossima successione. Inizia ad avere i suoi anni, probabilmente nel corso dell'anno le vedremo delle belle"

"E che ne pensi del Burgravio di Lagos?"

"Il Burgravio di Lagos è un misto tra un avanzo di galera e un mercante senza scrupoli" racconta Milo. "E' amico di Amigdales e questo fa ben sperare".

Sven da Hador Varchmann

Sven scambia poi qualche parola in privato con Milo, chiedendogli di essere accompagnato dal Tenente Hador Varchmann.

"Lo devi prendere nel modo giusto e non lo devi prendere nel modo sbagliato", consiglia Milo, mentre lo accompagna alla sua presenza, presso i moli, dove una quindicina di disgraziati stanno sgobbando per spaccare lastre di ghiaccio.

Sven rispettosamente chiede a Varchmann se conosca Igor. Varchmann annuisce.

"Devo riferire qualcosa di più al capitano Barun?"

"E' tranquillo" dice Varchmann.

"Bene, se è tutto qui, la ringrazio".

Milo guarda e fa per accompagnare via Sven, ma Varchmann li ferma.

"Venite dallo stesso posto voi due, vero? avere lo stesso accento" dice Varchmann.

Sven annuisce.

"C'è qualcosa che io devo sapere?"

Sven si gira e risponde. "C'è una quesitone aperta tra me e questo Igor: come ho già riferito a Barun, ho cercato di ridurla a una cosa tra me e lui, ma a quanto pare non è possibile, e questa questione secondo Igor si dovrebbe dirimere qui al porto. Ho riferito tutto al Capitano perchè se succede un casino qualcuno lo deve pur sapere"

"Che casino pensi che succederà?"

"Questo Igor vorrebbe qualcosa che non sono in grado di dargli, e siccome non me la posso sbrigare tra me e lui, la cosa rischia di degenerare"

"Quando?"

"Primo marzo"

"Vieni da solo, armato, e così vediamo chi ha ragione"

"Una cosa infatti non riesco a capire, questo Igor è una persona riflessiva, non capivo perchè avesse scelto un posto come questo..."

"E' un posto che può garantire entrambi. Lui qui ha gli stessi diritti che hai te"

Sven ringrazia e si allontana.

Milo gli fa un po' di domande, Sven spiega brevemente.

"Si sarebbe potuta risolvere anche diversamente, per pochi soldi", dice Milo. "Sai, qui muore tanta gente..."

"Non è il mio stile, devo rispettare le regole" risponde Sven.

"E poi ormai... il sergente vuole un duello e ci sarà un duello".

Sven poi passa alle Case della Gioia a consegnare il regalo a Mira di Ostfold, che è molto contenta.

Kailah da Mastro Luger

Il giorno successivo, 15 gennaio, Kailah viene ricevuta da Mastro Luger, fino allora molto impegnato in un suo esperimento.

Luger la saluta cordialmente e le chiede come sia andato il viaggio. Kailah riferisce brevemente tutto e racconta di aver parlato con **Bartleby**. Porge a Luger i suoi saluti.

Poi è la volta di Mastro Luger, che racconta che nel periodo in cui Kailah era lontana sono successe molte cose, in particolare riguardo **Annie Volvert**.

"Ci sono stati degli attacchi di Risvegliati particolarmente efficienti, che hanno sopraffatto dei soldati che stavano costruendo un ponte. La cosa curiosa è che Annie, che era con loro, non è stata attaccata: è venuto fuori che i Risvegliati non si interessano a lei, non la considerano. La scansano se lei prova ad attaccarli, ma non la attaccano"

Kailah è meravigliata. "Come è possibile?"

"Ho indagato questa cosa, ho fatto analisi ad Annie, ho anche preso un po' del suo sangue... tutto può essere. E' la prima persona vivente che i Risvegliati non attaccano, a quanto sappiamo, ma non è la prima persona strana in cui ci siamo imbattuti. Non sono sicuro che sia un'altra Cynthia, spero di no, ma è una situazione molto delicata"

"Dove si trova adesso?"

"Nel mio laboratorio, ma se Barun deciderà di liberarla, come io stesso gli ho chiesto, andrà tenuta d'occhio".

La costruzione del ponte

Il 17 gennaio il gruppo viene convocato dal Capitano Barun.

Per prima cosa Barun si fa spiegare cosa sia l'Incoronazione, e Sven gliel' riferisce per filo e per segno.

Dopodichè Barun assegna un nuovo incarico ai nostri eroi.

"Come potete vedere, qua siamo 4 gatti. Perdiamo molta più gente di quanta ne incameriamo. E la situazione non sembra destinata a migliorare, per il momento. Come se non bastasse c'è il problema dei "pattinatori", che ci sta creando un casino di problemi. Il **Traunne** è in gran parte ghiacciato e i morti hanno preso la cattiva abitudine di pattinarci sopra. Ci avevamo pensato, ma la novità è che sono risvegliati rapidi e più scaltri di altri. Fanno cose più scaltre, come provare a scavalcare o attaccare le palizzate per aprirsi un varco, anche con degli utensili. Ce ne siamo accorti in alcuni casi quando oramai era troppo tardi. Ve la ricordate quella fattoria di **Mastro Tober** dove siete andati qualche tempo fa?

Eh, quello è stato un caso che mi ha fatto particolarmente rosicare.

Poi ce ne sono stati altri, che hanno coinvolto principalmente soldati di guardia che non si aspettavano un attacco di questo tipo, e abbiamo passato la Rinascita a cercare di non far rinascere tanta gente.

Intorno al ponte abbiamo avuto i casini più grossi, davanti a **casa Ashley**. C'era il ponte di barche, abbiamo provato a sostituirlo con un ponte vero e proprio, mandando lavoratori agli ordini di **Friedrich**. Abbiamo mandato anche un paio di plotoni per stare proprio tranquilli. Nonostante questo ci siamo accorti di avere sottostimato il problema, c'è stato un attacco violento, abbiamo perso più di metà degli uomini sul campo e siamo stati costretti ad ucciderli una seconda volta. Ovviamente le persone che dovevano lavorare in parte sono morte e in parte spaventate, è stato difficile convincerli a tornare là, ma non posso rischiare che mettere molti soldati lì non indebolisca altri fronti.

Voi partirete domani, andrete nella zona del ponte, con voi verranno due persone e un'altra che conoscete la troverete lì che vi aspetta a braccia aperte.

Verranno con voi **Annie**, e l'unico superstite della fattoria, **Gannor**, il garzone.

Gannor è stato ritrovato disperato, ha creato problemi perchè andava data una ripassata a tutti quelli che erano i suoi cari. E' impazzito di dolore ed è venuto poi a dirci che si voleva arruolare. Ovviamente ce lo siamo preso.

Lì sul posto prenderete ordini dal **Sergente Rock**.

"La priorità è far sentire sicuri i lavoratori. Mastro Luger è convinto che ci sia qualcuno o qualcosa che proprio non vuole la costruzione di questo ponte".

"Come mai ci portiamo dietro Annie?" chiede Kailah.

"Se è una bomba, deve scoppiare lontano da qua".

Questioni private di Sven

Al termine dell'incontro Sven si trattiene qualche minuto per aggiornare Barun delle informazioni apprese al Porto.

Barun non è contento della prospettiva del duello. "Se cambi idea e decidi che è meglio non farlo, forse troviamo un modo per allontanarlo, ma magari tornerebbe a darti fastidio..."

Sven non è disposto a giocare sporco.

"Ma te pensi di farcela?"

"C'è una possibilità su due, pnsò"

"Più di quelle che hai di arrivare al primo marzo, se continua così" dice Barun.

Riunione con Mastro Luger

Prima di partire, la stessa sera il gruppo ha un breve incontro con il Capitano e Mastro Luger insieme.

Luger: "sarò franco come la situazione impone. Quella Annie potrebbe essere un problema, ho bisogno di sapere, se lo diventerà, che ci sarà qualcuno pronto a occuparsene. Bisognerà essere rapidi, precisi. Quello che sta succedendo è abbastanza inquietante. Se come penso questi Risvegliati cominciano a essere controllati da una mente che ragiona, o peggio ancora sviluppano loro stessi una mente che ragiona, diventerà molto difficile vincere questa guerra.

Non ci possiamo permettere di avere delle spie, dei nemici interni. Se avrete un sospetto fondato che quella ragazza, volente o nolente, non giochi nella nostra squadra, dovrete intervenire con grande velocità.

La cosa brutta è che potreste essere costretti a farlo durante un attacco. Quello che vedrete è che i risvegliati non la attaccheranno. Si difenderanno da lei, ma non la attaccano. Lei combatte con tutte le sue forze, li odia e dice di odiarli.

Io non credo che lei coscientemente pensi di aiutarli. Ma potrebbe essere un inconsapevole alleato. Oppure potrebbe cambiare, come è cambiata Cynthia."

Barun: "lei è lucida, si è sempre dimostrata lucida. Se smette di rispondere agli ordini o fa qualcosa di incomprensibile che non sa immediatamente giustificare, vorrà dire che la dovrete trattare come un traditore. Lei lo sa. Oltre a questo è possibile che venga controllata, perda i sensi o simile. Poi forse lei attira queste cose o consente loro di muoversi meglio o qualcosa di simile"

Engelhaft: "se la sua coscienza non è intaccata ma attira i risvegliati?"

Luger: "se così fosse allontanatela o affidatela a qualcuno, potremmo provare a usarla a nostro vantaggio. Mi interessa se è consapevole o no, se ci vuole tradire o no.

Kailah: "cosa succede se sentissi in Annie una qualche manifestazione di Potere Magico?"

Luger: "dovrai interpretarla come una possibile minaccia e agire di conseguenza. Tieni, queste sono due fialette incendiarie, il vetro delle boccette è sottile, quindi puoi anche lanciarle addosso a un bersaglio, dovrebbero spaccarsi. Fa attenzione".

Barun: "Buona fortuna."

Prima di partire Engelhaft saluta **Valon Treize**, che non sembra molto consapevole della scarsità di risorse dell'esercito. Gli fa tutto un discorso ispirato invitandolo alla battaglia: "Dovete costruire il ponte e sciamare a nord per combattere i Risvegliati!"

Engelhaft chiede e ottiene due fialette di acqua santa e un aspersore.

Il viaggio fino alla Tenuta Ashley

Il 18 gennaio, anche con **Annie**, il gruppo parte alla volta del Mulino di Tober. Annie appare molto giù di corda, preoccupata.

"Spero che i risvegliati continuino ad ignorarmi, perchè io non intendo ignorare loro"

Prima viene raggiunta la Torre 5, poi la Torre 6, dove il gruppo incontra anche **Gannor**, anche lui molto triste.

Gannor racconta la tragica notte in cui il Mulino di Tober è stato attaccato dai Risvegliati. E' divorato dal rimorso di non aver fatto abbastanza per proteggere i suoi cari. Racconta di come i Risvegliati si muovessero quasi consapevolmente, e di come lui abbia dovuto assistere alle grida disperate della sua fidanzata e della madre di lei mentre venivano uccise.

Al mattino poi si è reso anche necessario il penoso compito di porre fine alle loro sofferenze.

I soldati sono in generale abbattuti, sfiduciati. Molti parlano di come i Risvegliati sembrino più intelligenti ed imprevedibili, l'atmosfera è cupa.

Il 19 gennaio il gruppo supera il Mulino di Tober e raggiunge la **Tenuta Ashley**, dove fa rapporto al Caporal Maggiore **Heinrick**.

"Rock è presso il ponte, che timidamente stanno cercando di far vedere agli operai. Ci sono risvegliati dall'altra parte, li abbiamo visti, avremo problemi appena ci rimettiamo a lavorare"

Dice che non ci sono stati tentativi di attraversamento, sembrano in attesa che i lavori di costruzione ricomincino.

"Quei Risvegliati agiscono come dei soldati, si muovono come se avessero ricevuto degli ordini. In quel famoso attacco che ci ha quasi annientati, sembravano tutti sapere cosa fare. Sono in grado di scattare, di correre. Ci vedono bene di notte e riescono senza difficoltà a combattere sul ghiaccio"



"Riguardo l'edificazione del ponte", spiega poi il Caporal Maggiore Heinrich, "se tutto va bene dovrebbero volerci un paio di settimane. Dev'essere abbastanza alto da permettere che il fiume rimanga navigabile, e per ragioni di sicurezza dovrebbe essere possibile interromperlo, alla bisogna, senza doverlo distruggere completamente. Abbiamo un esperto, il nostro capo cantiere è **Fredrick Grann**, dovrete averlo già conosciuto alla **Chela**".

Heinrich spiega che l'indomani è previsto un incontro generale presso il cantiere del **Ponte di Cantor**, a qualche chilometro dalla Maison. "Il lavoro è diviso in tre gruppi: io mi occupo di coordinare la difesa di questa sponda del fiume, Rock sta sul fiume, sull'altra sponda, e ha il compito di difendere i carpentieri, mentre il Tenente Ramsey, con la sua squadra, pattuglierà la sponda settentrionale con i suoi uomini, per assicurare una protezione più avanzata".

La sera il gruppo cena insieme ai soldati del presidio, che appaiono piuttosto scoraggiati per via del comportamento anomalo dei **Risvegliati**.

Incontro con il Sergente Rock

Prima ancora che sorga il pallido sole del 20 gennaio, il gruppo di soldati si sposta dalla Maison fino al cantiere del **Ponte**

di Cantor.

Il clima è teso, Annie viene guardata con sospetto da molti.

Nei pressi del cantiere la palizzata dal **Grand Boulevark** è stata aperta, con la creazione di un portone sorvegliato. Tutti i soldati vengono controllati e fatti passare pochi per volta, la cicatrice di Kailah suscita qualche curiosità ma la ragazza spiega di essersela procurata a causa del morso di un cane, ed essendo ormai rimarginata nessuno solleva obiezioni.

Il fiume in questo tratto è coperto da molte placche di ghiaccio, cumuli di neve e spaccature irregolari.

Sulla sponda meridionale ci sono alcuni lavoratori impegnati a trasportare del materiale e a piantare i primi piloni di supporto. Sull'altra sponda si intravedono delle costruzioni di legno mezze distrutte, in corrispondenza del cantiere.

Arriva il Tenente **Ramsey**, tutti sull'attenti.

"Non c'è molto da dire, abbiamo un ponte da costruire e siamo già in ritardo. Ci sono i Risvegliati, alcuni corrono ma voi siete stati addestrati e saprete correre più veloci. Alcuni impugnano le armi, anche voi. Alcuni parlano, fateli tacere. Alcuni sono grossi". Avanza verso il gruppo e lo scruta. Prende un grosso sacco e lo rovescia, facendo uscire un grosso teschio deforme, dalle dimensioni simili a quelle della **Bestia dei Mirtilli**.

"Io e i miei uomini faremo del nostro meglio al **cimitero di Cantor**, che ormai è praticamente casa nostra, e garantisco che finché siamo vivi non ve ne faremo arrivare nessuno. Il Sergente Rock farà lo stesso nell'altra direzione. Heinrich farà in modo che non arrivino sorprese da dietro. Domani ci mettiamo in marcia e nessuno di voi tornerà a casa se non passando da questo ponte".

I soldati ascoltano, tra loro ci sono alcune facce note, tra cui **Jude Lincoln** e **Loden**.

Poco dopo il Sergente **Rock** raduna i suoi e li saluta.

"Vabe', bentrovati" dice Rock. "A noi tocca il quadrante nord-ovest. Noi proteggeremo la vita del capomastro e dei suoi uomini, quindi guardiamo a nord-ovest ma restiamo vicini al fiume. Staremo di là e torneremo probabilmente a dorire di qua, adottando delle precauzioni. Vediamo come butta. Molto dipenderà dal tempo atmosferico"

Spiega che tutti gli operai sono soldati tranne due, che dovranno stare molto tranquilli, Ted e Roden Manor, due fratelli.

"Non so a cosa servano, ma Fredrick dice che ci servono, e quindi ci servono", spiega.

Rock spiega che questi Risvegliati non se la prendono solo con le persone, ma se la prendono anche con gli oggetti inanimati, sono anche dei sabotatori.

"Dobbiamo stare qui, tenere il territorio e ricacciarli via senza farli arrivare neanche all'altra parte di ponte, che dovrà rimanere su".

Sotto il comando del Sergente Rock ci sono due plotoni, una dozzina di uomini in tutto.

L'attraversamento del fiume ghiacciato

"Bene, è il momento di andare dall'altra parte del fiume. Dovremo camminare sul ghiaccio, vi spiego io come fare".

Il Sergente Rock suggerisce a tutti di legare dei pezzi di stoffa ruvida sotto gli stivali ed una soletta di legno per aumentare l'attrito e la stabilità.

"Dovete tenere il passo leggero, senza mettervi a saltare o esercitare particolare peso. State attenti a rumori strani, bisogna evitare di farsi prendere dal panico se vedete qualche crepa, ma dovete raggiungere un'isola sicura. Tenete con voi delle corde e i guanti, naturalmente".

"Cosa succede se qualcuno finisce in acqua?" chiede una delle reclute.

"Eh, nel malauguratissimo caso uno dovesse finire in acqua, i rischi di restarci sono molto alti. Per prima cosa bisogna evitare che dietro a uno ce ne finiscano altri, quindi se un compagno finisce in una spaccatura del ghiaccio dovete stendervi per distribuire meglio il peso e provare a passargli una corda. E soprattutto chiamate aiuto, perché per ripescare una persona ci vogliono strumenti ed esperienza, altrimenti è inutile".

Dopo il breve briefing, il gruppo con cautela inizia a attraversare il fiume.

All'inizio ci sono i primi pali piantati dai lavoratori, più avanti c'è del materiale e dei montarozzi di neve segnati come isole sicure, dove il ghiaccio è più affidabile.

Non è semplicissimo attraversare il fiume, fa un po' paura, ma nel giro di poco tempo tutti raggiungono sani e salvi la sponda settentrionale del Traunne.



Oltre il Traunne

Il Sergente inizia a coordinare i suoi uomini. Alcuni si incaricheranno di ripulire un po' l'area dai detriti e liberarla dagli arbusti che limitano la visibilità. Serve anche molta legna per alimentare i fuochi, che saranno necessari durante la notte. Altri invece, insieme a Rock, si incaricano di una perlustrazione nelle vicinanze.

Tornano dopo un'oretta, hanno avvistato un paio di Risvegliati, che si sono allontanati senza ingaggiare.

"E' come se ci stessero tenendo d'occhio, è probabile che stanotte avremo delle visite: facciamoci trovare pronti".

Passano le ore, c'è sempre qualcuno di vedetta a turno, e scende la sera.

"Visto che il tempo è buono, stanotte proviamo a restare su questo lato del fiume" decide Rock.

Effettivamente non nevicata, è tutto tranquillo.

Nel corso della notte Kailah avvista un solo Risvegliato, che la carica. Lei lo illumina magicamente e sveglia i compagni e il Risvegliato si nasconde in un cespuglio e poi si ritira.

Per il resto la notte passa tranquilla.

Dramma tra i ghiacci

L'indomani, 21 gennaio, il cielo è bianco e promette neve.

In un momento di tranquillità Kailah spiega al Sergente Rock la complicata situazione di Annie, lui ne prende atto. Poi raduna i suoi uomini e spiega che è necessario svolgere un pattugliamento sul ghiaccio, insieme ai carpentieri, per evitare che ci siano potenziali minacce a causa di Risvegliati intrappolati o sott'acqua.

I lavori fervono, vengono montati degli argani sulle varie isolette sicure.

Mentre il primo gruppo è di perlustrazione, alcuni colgono frammenti di una conversazione tra il Sergente Rock e uno dei suoi uomini, **Vince Reiner**: è un parente di **Ivàn Reiner**, un cugino, ed è molto contento perchè pianifica di acquistare a breve una casetta a **Uryen**.

"Pare che il Burgravio abbia deciso di promuovere la ricostruzione della città, sarà molto vantaggioso mettere su casa in questo periodo" spiega il soldato.

Rock gli fa qualche domanda e la conversazione prosegue tranquillamente.

Dopo poco è il turno di perlustrazione di Kailah, Vince e Bohemond, insieme a Robert il carpentiere.

Inizialmente sembra procedere tutto normalmente, ma d'un tratto Robert il carpentiere si ferma, preoccupato.

"E' cambiato qualcosa", dice. In effetti nei pressi della sponda settentrionale ci sono dei cumuli di neve sospetti, delle irregolarità nel ghiaccio.

"Aspettate un attimo qui", dice Robert, e con cautela inizia a fare qualche passo verso le anomalie. Controlla il primo cumulo di neve, conficcandoci la spada all'interno, poi il secondo.

D'un tratto si sente un rumore forte provenire dal ghiaccio, come di una spaccatura, che si ripete tutto intorno.

"Giratevi con molta calma e iniziate ad arretrare" dice Robert.

Tutti, lentamente, si muovono verso il più vicino isolotto sicuro.

D'un tratto però Vince mette il piede in fallo, si sente uno schianto e viene risucchiato sott'acqua.



La più vicina a lui è Kailah, che immediatamente si butta a terra, pancia sotto, e striscia per avvicinarsi e passargli la corda. Vince riesce ad afferrarla a fatica, cerca di tenersi su e di non farsi risucchiare.

"Aiuto, abbiamo un problema!" grida Robert, e si avvicina carponi, cautamente.

Intanto Kailah cerca di incoraggiare Vince, che geme di dolore.

"Non puoi capire che freddo..." mormora il ragazzo.

Nel mentre Robert gli si avvicina e inizia a sorreggerlo da dietro, sempre steso sul ghiaccio. Le mani di Vince sono infatti sempre più deboli, finchè il poveretto non ha più quasi la forza di tenere la corda.

"Ci servono due uomini e un argano, in fretta!" grida Robert.

Nel giro di poco arriva Fredrick e un altro, iniziano a montare un argano, anche Rock si avvicina per dare una mano. Ma non è un lavoro rapido, bisogna procedere in sicurezza e il ghiaccio intorno è malsicuro.

"Resisti, non ti addormentare", Robert cerca di tenere sveglio Vince, che sta scivolando sempre più nel torpore. Come tentativo disperato, Kailah si sporge verso di lui fino a toccargli la mano, e pronuncia l'incantesimo "Sveglia", con la speranza di infondergli un po' di energia. L'effetto tuttavia è molto breve, e presto Vince perde i sensi.

Fredrick intanto dà disposizioni a tutti, fa allontanare Kailah, Bohemond e in ultimo Robert, che ha provveduto a legare con una corda il povero Vince. Dopodiché l'argano viene azionato e il malcapitato è tirato fuori dall'acqua.

Respira ancora, anche se è mezzo assiderato. Lo trascinano su una slitta in fretta sulla sponda meridionale del fiume, dove tenteranno di salvarlo.

Il resto del plotone torna al piccolo campo sulla sponda Nord, in attesa della sera. Inizia a nevicare, fa molto freddo.

Dopo poche ore arriva notizia che Vince non ce l'ha fatta, Padre Engelhaft viene portato al suo capezzale per un'ultima benedizione.

Lunga notte

Scende infine la notte, Rock dispone turni di guardia a due livelli, uno più largo intorno al perimetro, uno alle tende. E' una notte buia, ventosa.

E' il turno di guardia di Annie, Jude e Bohemond, quando la torcia più esterna davanti alla postazione di Jude si spegne di colpo.

Non è un evento così raro, a causa del vento, e il soldato si avvicina cautamente per riaccenderla, ma subito si ferma.

"Oh, oh, eccoli, eccoli!" grida arretrando.

Viene suonato il corno.

"Quanti sono?"

"Almeno tre o quattro, forse qualcuno in più" dice Jude, preparandosi a reggere l'impatto.

Combattimento al campo

Al campo sono svegli Padre Engelhaft, Richard e Alin, che subito accorrono in aiuto dei compagni.

In particolare è Jude ad avere bisogno di aiuto, essendo il più avanzato viene attaccato contemporaneamente da due Risvegliati, ed è solo grazie alla protezione dell'armatura che non subisce ferite.

Bohemond si destreggia molto bene (6-6-6 in difesa), sostiene i colpi nemici e ricambia ferocemente, decapitandone uno al volo.

Anche Engelhaft riesce con un gran bel colpo a spaccare la testa di un Risvegliato. Sono parecchi tuttavia, la prima ondata viene gestita ma da dietro ne arrivano altri. Sono tutti molto veloci e ben coordinati.

Lo scontro tuttavia volge a favore dei soldati di Uryen, che riescono ad abbattere velocemente 4 Risvegliati. Altri due però, coperti da armature, si ritirano indenni.

Nel mentre tutti, all'accampamento, sono svegli e armati. Rock ordina una perlustrazione intorno al campo, ma dei Risvegliati non c'è più traccia.

Rumori dal buio

Trascorrono un paio d'ore relativamente quiete, anche se ormai nessuno riesce più a riposare.

D'un tratto Bohemond ha un tuffo al cuore, che inizia a battergli furiosamente, e gli sembra di sentire un fischio, un sibilo nelle orecchie, al punto che non riesce nemmeno a capire gli ordini che sta impartendo Rock per i turni di guardia durante il resto della notte.

Bohemond si avvicina quindi ad Engelhaft e gli confida la strana sensazione.

"Non lo sentite questo casino?" chiede Bohemond.

"E' il classico vento, forse sei un po' raffreddato?" chiede Engelhaft.

"No, è sempre più forte.... qualcuno sta battendo".

Nel giro di pochi minuti Jude inizia a guardarsi intorno agitato, e a breve anche Sven ha l'impressione che si sentano come dei tamburi lontani, verso l'oscurità. Anche Rock guarda preoccupato la notte, con la mano stretta sull'elsa della spada.

Poco dopo sembra che il rumore si accentui, forse si avvicina. Il terreno stesso inizia a vibrare e si sentono schianti in lontananza, forse rami d'albero.

"Sta arrivando qualcosa di grosso" dice Kailah

"Arriva il fratellino di quello del tenente Ramsey" dice Engelhaft a Rock.

"La buona notizia è che se è così grosso sul ghiaccio non ci sale" commenta preoccupata Kailah.

"Tenete le armi in pugno, armatevi bene e aspettiamo di vedere che succede" dice Rock.

Pochi istanti dopo si sente un orribile urlo, profondo e prolungato, a cui fanno eco altri rantoli più lievi.

Il fastidio nelle orecchie di Bohemond cresce sempre di più, il Paladino prova a tapparsi le orecchie ma è inutile, come se il rumore provenisse da dentro di lui.

Anche Annie si accascia per terra, inizia a gemere con le mani sulle orecchie.

"Sven, sta vicino a Annie, tienila d'occhio", ordina Rock. Poi dispone tutti a ventaglio vicino al bordo del fiume.

"Preparatevi ad arretrare sul fiume, eventualmente".

I rimbombi sembrano proprio passi enormi, che si avvicinano accelerando. Non dev'essere una creatura sola, ma

diverse, che ringhiano orribilmente.

Il Sergente Rock suona forte il corno per avvertire al di là del fiume e tutti si preparano allo scontro imminente.

Le fronde degli alberi si agitano, si odono schiocchi di rami spezzati e il suolo stesso trema ad ogni rimbombo. Rock inizia a dare ordini ai suoi uomini.

"Malcolm, Richar e Pax, tenetevi pronti a destra" indica il Sergente. "Voi, Sven, Engelhaft e Alyn, controllate il fianco sinistro".

Intanto il vento porta la risposta del corno al di là del fiume, il plotone sull'altra riva inizia a prepararsi.

Tra la boscaglia iniziano a vedersi delle ombre, numerose sagome che si avvicinano da più direzioni. I tremori si fermano per qualche attimo, rami si spezzano non distante.

Alcuni **Risvegliati** avanzano verso il fiume da destra, altri da sinistra. Il Sergente Rock ordina ai due gruppi laterali di intercettarli e impedire loro di attraversare il **Traunne**.

"Dovete andargli addosso, non devono passare!"

Kailah inizia a sparare frecce alle prime sagome che avanzano verso il centro dello schieramento, dove sono rimasti lei, Bohemond e **Annie**, il Sergente **Rock** e **Jude**. Con un paio di colpi riesce ad abbattere uno dei Risvegliati, insieme a Engelhaft, ma molti altri avanzano.

"Kailah, tu ..." inizia Rock ma viene interrotto da un grido tremendo che proviene dagli alberi, e uno schianto improvviso e fortissimo.

L'agguato tra i cespugli sul fianco destro

Intanto Sven avanza con i suoi due compagni verso i Risvegliati che stanno provando a raggiungere la riva del fiume. I Risvegliati sono veloci e indossano ancora brandelli di armatura.

Si sentono fruscii dai cespugli circostanti, Sven invita i compagni alla prudenza. "Puliamo i cespugli davanti a noi e poi proseguiamo", dice. Ma Alyn non fa in tempo a seguire il suggerimento e viene assalito da un **Risvegliato**, con lunghi artigli affilati e un'agilità fuori dal comune, che balza fuori dalla boscaglia e lo sbatte a terra.

La situazione precipita in un attimo, perchè Alyn è messo sotto dalla creatura e, nonostante subito Engelhaft corra ad aiutarlo, gli artigli del Risvegliato lacerano l'armatura del malcapitato.

Nel mentre i tre Risvegliati che puntavano al fiume si voltano e fronteggiano Sven ed Engelhaft, che sono costretti a difendersi.

Sia Sven che Engelhaft cercano di colpire alla testa il Risvegliato, che incredibilmente resiste e si accanisce su Alyn, squartandolo vivo con poche possenti artigliate.

Sven e Engelhaft arretrano, incalzati dagli altri tre Risvegliati che ora avanzano verso di loro.

L'attacco al centro

Al centro dello schieramento il Sergente Rock avanza di qualche passo per affrontare i primi Risvegliati che stanno arrivando. Alcuni di loro sono armati di spada e scudo, che sembrano maneggiare con una certa competenza.

Bohemond riesce a prepararsi al combattimento, nonostante il mal di testa continui a martellargli le tempie, e anche Annie prende l'arma e si scuote, pronta allo scontro.

Nel mentre appare alle spalle dei Risvegliati una sagoma sproporzionata, alta più di 3 metri, con braccia enormi e lunghe fin quasi a terra che mulinano e spaccano i rami degli alberi. Avanza lentamente, puntando al gruppo.

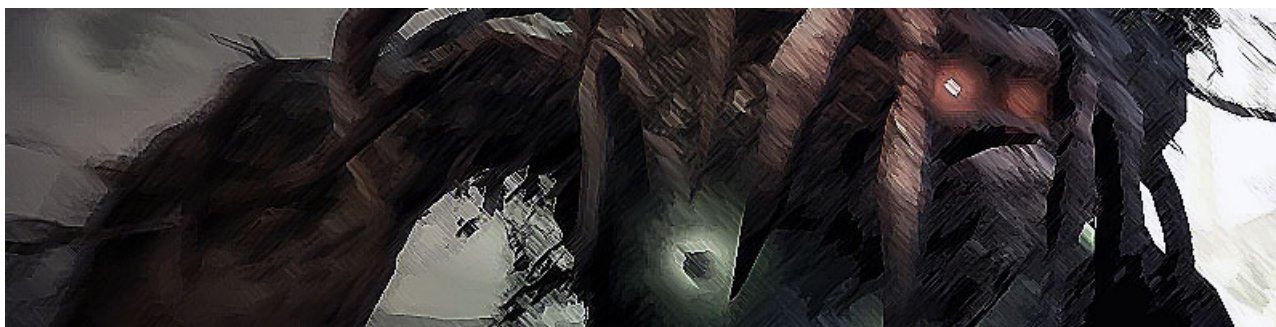
"Kaila, tieni pronta!" dice Rock. La ragazza prende una delle fiale di Mastro **Luger** e si concentra per lanciare ml'incantesimo "**Potere Igneo**".

I Risvegliati intanto sono tutti intorno al gruppo, Rock, Bohemond e Jude combattono e riescono a abbattere diversi mostri. Jude viene ferito di striscio da un colpo di spada arrugginita di uno dei **Risvegliati**.

Vedendo che Kailah sta armeggiando con la boccetta di Luger, Bohemond le si para davanti a proteggerla, mentre Annie corre in aiuto di Jude.

Lo scontro è duro, Jude resiste a fatica e Bohemond è chiuso in difesa, circondato da due, poi tre Risvegliati.

Il sergente Rock riesce a tirarne giù un paio, poi si mette davanti all'enorme **Risvegliato** che ormai è a ridosso del gruppo.



La Bestia del Ponte

La Bestia è ormai a pochi passi dal Sergente, quando davanti a lui accorre Annie, che fronteggia a braccia allargate l'enorme creatura.

Il mostro vede Annie e si ferma, esita, come se non volesse colpirla. Kailah, dietro di loro, ne approfitta per prendere la mira e tirare la boccetta di Mastro Luger.

"Kailah, adesso, vai", ordina Rock.

Immediatamente la ragazza colpisce con la boccetta il mostro, che prende fuoco. La fiammata divampa veloce e attecchisce sui detriti e le escrescenze della creatura, che ruggisce orribilmente.

Il mostro diventa un'enorme torcia. Per qualche istante esita, cerca di evitare Annie e sembra puntare in direzione di Bohemond.

Annie continua a fronteggiarlo, il suo viso è quasi lambito dalle fiamme.

"Brucia, bastardo, brucia!", gli grida contro la ragazza.



Rock intanto raggiunge Bohemond e lo aiuta, abbattendo prima uno e poi un altro dei Risvegliati che lo stanno assediando. Un terzo Risvegliato è aggrappato allo scudo del Paladino e lo spinge verso le acque ghiacciate del Traunne.

"Tenete duro!" si sente gridare intanto dal fiume. Stanno arrivando i rinforzi.

D'un tratto la Bestia prova a colpire Annie con la sua enorme mano, per spingerla via. Al primo tentativo la ragazza riesce per un soffio a schivarlo, ma subito dopo un altro malrovescio della creatura la colpisce in pieno, proiettandola molti metri di lato.

Sven e Engelhaft riescono a raggiungere il gruppo centrale, dopo aver eliminato due dei tre Risvegliati che li incalzano, e accorrono in aiuto di Jude, che nel frattempo è scivolato su un Risvegliato abbattuto ma ancora pericoloso che prova a mordergli lo stivale. Jude è ferito e in difficoltà, lo scontro è ancora aperto. Anche Engelhaft è costretto ad arretrare verso il fiume, e quasi viene spinto di sotto.

Nel mentre il Sergente Rock si sostituisce ad Annie nel fronteggiare la Bestia del Ponte, mentre Kailah prende una seconda boccetta di liquido infiammabile e la scaglia ancora contro la creatura. Anche questa volta la fiammata è potente, la creatura geme e prova a colpire con una manata il Sergente Rock, che riesce per un soffio a schivare.

Intanto il Sergente viene incalzato da uno degli Armigeri, che lo colpisce con la sua spada arrugginita, senza riuscire a bucare l'armatura.

Dalla boscaglia i Risvegliati aumentano di numero, ne arrivano da tutte le direzioni, e dei tre uomini mandati da Rock sul fianco sinistro non arriva più nessun segno di vita ormai dall'inizio dello scontro.

"Cominciamo a mettere i piedi nel fiume, lentamente", ordina il Sergente.

La ritirata

Jude prova a rialzarsi, con l'aiuto di Sven. Engelhaft anche si rimette in piedi proprio sul limitare dell'acqua.

A destra due soldati dell'altro plotone sono arrivati e affrontano il Risvegliato che nel frattempo aveva finito di straziare e squartare il povero Alyn.

Kailah arretra sul ghiaccio con l'arco in mano, Bohemond si sente osservato dalla Bestia, è sempre più convinto che stia puntando lui. Prova comunque a scendere sul ghiaccio, anche se è incalzato da un Risvegliato che continua a metterlo in difficoltà.

Ed ecco che al Sergente Rock arriva un colpo violentissimo alla testa, da parte della Bestia, che lo solleva di peso e lo scaglia sul ghiaccio del fiume a diversi metri di distanza. L'elmetto del Sergente vola via e lui perde i sensi.

Kailah si avvicina a Rock, svenuto, lo tocca sul viso e pronuncia le rune dell'incantesimo "**Sveglia**". Il Sergente si risveglia immediatamente e si alza in piedi.

La **Bestia del Ponte** avampa nelle fiamme e manda lamenti minacciosi, il suo corpo sembra cosparso di **escrescenze luminescenti** simili a grosse lumache, che friggono nel fuoco.

Mentre tutti raggiungono il ghiaccio del fiume e i Risvegliati sembrano non intenzionati ad inseguirli, la Bestia avanza verso l'acqua.

Il ghiaccio si frantuma sotto il suo peso e si creano molte crepe, che fanno scivolare diverse persone a terra. Il mostro finisce in acqua. si solleva una nuvola di fumo. Il fuoco di Luger sembra resistere qualche istante all'acqua, ma poi si spegne. Le braccia smisurate della Bestia si dibattono, la creatura spacca ghiaccio, spacca legna dei resti del ponte, mentre tutti i superstiti arretrano cautamente verso l'altra sponda del fiume.

La morte della Bestia

Tutti trattengono il fiato.

Sulla sponda occidentale del Traunne, i soldati osservano in silenzio l'agonia della Bestia.

Sulla sponda orientale una dozzina di Risvegliati restano schierati, immobili.

La creatura si dibatte furiosamente ancora per lunghi istanti, frantumando il ghiaccio con le sue grosse braccia, poi però le braccia si irrigidiscono e cadono in acqua.

Il mostro affonda e viene trascinato via dalla corrente.

Dalla riva occidentale molti esultano e gridano di sollievo alla morte della Bestia.

Dopo lo scontro

Il Sergente Rock sta abbastanza bene da poter dare ordini ai suoi uomini, chiede quindi che le rive vengano pattugliate alla ricerca di superstiti, da un lato e dall'altro.

Parla poi con Fredrick, che suggerisce di spaccare per bene il ghiaccio adoperando i cunei, per evitare che i Risvegliati possano oltrepassare il fiume. Il Sergente è d'accordo e ordina di procedere.

I lavoratori quindi con molta cautela piantano dei cunei di legno in determinati punti della crosta di ghiaccio, quindi colpiscono a martellate simultaneamente.

Il ghiaccio si spacca e si crepa, diventando inagibile.

Nel mentre tornano alcuni soldati con Annie, svenuta ma ancora viva. Dei tre uomini mandati sul fianco sinistro del campo, purtroppo, nessuna traccia.

I feriti vengono curati, quelli sospetti messi in quarantena.

C'è un gran fervere di attività, di cure, di vedette.

Nel mentre i Risvegliati restano immobili, schierati sulla riva opposta del Traunne.

L'apparizione

Con il passare dei minuti il numero di Risvegliati sembra ancora aumentare, è troppo buio per contarli ma sembrano molti.

Tra loro, alcuni riescono a riconoscere una sagoma diversa.

Sembra una donna, con i capelli lunghi fino al collo e un mantello. Ha gli occhi che sembrano vagamente brillare e due protuberanze simili ad antenne che le partono dal capo.

A Bohemond e Kailah ricorda molto **Mirai**. Bohemond è anche turbato dal pensiero di un sogno fatto tempo addietro, e ancora continua a sentirsi osservato.

Improvvisamente la donna alza un braccio, come per indicare.

Prima lo punta verso il bosco, in direzione di Cantor. Quindi lo rivolge alle sue spalle, verso di Nord, dove si stende l'**Altopiano del Tuono**.

Bohemond riesce a scorgere un puntino rosso in lontananza, forse un fuoco.

In direzione di **Angvard**.

Su ordine del Sergente Rock, i soldati di Uryen restano schierati lungo il fiume, fronteggiando la fila di Risvegliati sull'altra sponda.

Rock d'un tratto chiede a Kailah di prestargli l'arco, lo tende con grande forza e scocca una freccia. Colpisce alla testa un Risvegliato, che cade a terra.

"Uno di meno a godersi lo spettacolo", commenta il Kailah.

"E' tanto che non lo uso, un tempo ci prendevo abbastanza", dice Rock restituendole l'arco.

"Mucidiali quelle boccete", commenta poi. "Lo avete steso, tu e lo stregone. Chissà quanta di quella roba può produrre, fa comodo".

Dopodiché il Sergente ordina a Kailah di prendersi cura di Annie, ad Engelhaft di aiutare **Ted Manor** con gli altri feriti.

Le condizioni di Annie

Annie ha riportato molte ferite a causa del volo che ha fatto, la caduta tra i rami di un albero e poi a terra, ha la schiena dolente ma non sembra avere segni di morsi di Risvegliato. Kailah si prende cura di lei, che faticosamente racconta l'**incontro** con l'essere che un tempo era **Mirai**.

Intanto il Sergente chiede a Bohemond e a Sven se abbiano notato qualcosa di strano durante lo scontro, nel comportamento di Annie.

"Prima dello scontro ero abbastanza al tappeto", risponde Bohemond, "e mi sembra che anche lei sentisse il mio stesso disagio. Durante lo scontro lei si è parata davanti a noi.. fino a quella bestia l'ha scaraventata via... però non mi è sembrata avere atteggiamenti strani"

Sven è d'accordo: "a me pare che non sia successo niente di strano".

Trasferimento alla Maison

Al mattino del 22 gennaio due dei tre soldati messi in quarantena hanno manifestato i segni del contagio e vengono uccisi. Gli altri, gran parte del Plotone, si trasferiscono insieme al Sergente Rock alla **Maison**.

Molti dei lavoratori vengono congedati o tornano alla Rocca, per il momento il cantiere del ponte è costretto a fermarsi. C'è un po' di amaro in bocca, un vago senso di fallimento. Si parla di rimandare di qualche settimana, di doversi riorganizzare, ma più o meno tutti hanno la sensazione che per il momento il ponte non verrà costruito.

Tra i soldati, uno degli argomenti principali di conversazione è la sorte di **Ramsey** e del **Terzo Plotone**. Si sparge la voce che Heinrich e un paio dei suoi sia andato oltre il fiume, poco più a sud, per cercare informazioni. Forse sono diretti ad **Alma Mater**, forse ad **Angvard**, nessuno lo sa per certo.

In generale sono più o meno tutti ottimisti sul fatto che Ramsey ce l'abbia fatta.

"Ma perchè non torna, perchè non li ha presi alle spalle?"

"Ma sei matto, hai visto quanti erano?"

"Eh, parliamo di Ramsey!"

"Ve lo dico io, Ramsey è già alla Rocca!"

Lunga attesa

La giornata del 22 trascorre così, nell'attesa. I soldati si danno il turno presso il Bulvark, per il resto sono fermi alla Maison ad aspettare ordini.

Col passare delle ore la preoccupazione sulla sorte dei Plotoni di Ramsey cresce, anche se nessuno ha il coraggio di dirlo a voce alta.

Il giorno successivo, 23 gennaio, ancora non arrivano notizie.

Alcuni dei soldati ipotizzano che Ramsey sia passato da **Dalian**, altri cominciano a fare discorsi più pessimisti. Le ore passano lentamente e l'umore delle truppe è in picchiata.

A sera, il 24 gennaio, tornano Heinrich e i suoi due uomini, scuri in volto. Parlano solo col Sergente Rock. L'ansia cresce, le voci si fanno via via più pessimiste.

Intanto Annie si rimette piuttosto bene e torna operativa, anche se non le danno comunque incarichi particolari.

Gli altri soldati la guardano con sospetto, tutti ormai sanno che i risvegliati non la attaccano e questa cosa non piace a nessuno.

Bohemond va a ringraziare Annie per aver fatto da scudo a tutti.

"L'hai sentito arrivare? anche io l'ho sentito arrivare" le chiede Bohemond.

Annie annuisce: "l'ho sentito da molto prima, era un rumore nella testa fortissimo che mi impediva di pensare. e quei passi che faceva li sentivo dentro la mia testa"

"Stranamente è successo solo a noi due", osserva Bohemond.

"Ad attaccare te però mi sembrava che non si facessero molti scrupoli"

"Tutt'altro, è come se... volesse venire direttamente da me, in particolare", risponde Bohemond.

Annie sorride: "magari stai simpatico a qualcuno..."

Bohemond si stringe nelle spalle: "a lui sicuramente sì e anche alla donna che era lì..."

Annie è incuriosita di quella volta in cui a Skogen il gruppo aveva parlato con Mirai. Bohemond glie lo racconta nuovamente.

"Ha fatto bene quella persona (dust) a dirvi di starle lontana", commenta Annie, "altrimenti a parlarci rischiavate di fare la fine... mia"

Bohemond annuisce: "non sei infetta d'altronde, anche se non si può ignorare questa cosa"

"Non lo dire forte che hai sentito quel che ho sentito io, altrimenti finisci emarginato pure tu".

"Questa diffidenza prima o poi finirà, spero" dice Bohemond. "O magari decideranno di impiegarti su un fronte dove gli incontri coi risvegliati sono meno frequenti"

"Non è quello che voglio, ma lo capisco. Io vorrei vendicarmi, è per questo che sono qui..."

"Come mai?" le chiede Bohemond. Annie allora spiega di essere originaria di **Mar** e che la sua famiglia è stata sterminata durante gli eventi della Bestia dei Mirtilli. Morti padre, madre e fratelli.

L'indomani, al mattino del 25, Rock convoca il suo plotone.

"Sia **Angvard** che **Alma Mater** hanno subito un grosso attacco, ci sono state delle perdite. Heinrich ha dato un'occhiata ma è abbastanza certo che siano sopravvissuti in molti e che stiano ancora combattendo"

Tutti ascoltano preoccupati.

"Si combatte ancora lì. Noi dobbiamo fare la nostra parte qui, facendoci poche domande", taglia corto Rock: "a volte il vento ce l'hai contro e ti spara la sabbia negli occhi ma prima o poi il vento gira".

Heinrich, presente all'incontro, parla brevemente coi suoi uomini: presto si sparge la voce che sono stati ritrovati 3 o 4 corpi di soldati del gruppo di Ramsey e moltissimi Risvegliati.

Anche i più ottimisti tra i soldati presenti iniziano a disperare che Ramsey e i suoi ce la possano aver fatta.

"Del resto, erano lontani dal fiume..."

"Erano soltanto due Plotoni..."

"Non avevano neanche la roba dello Stregone... Ram non ci andava d'accordo..."

Il giorno seguente, 26 gennaio, il Sergente Rock convoca i suoi uomini per dare ordini. L'indomani i soldati si divideranno: alcuni andranno alla Rocca coi feriti, altri a Dalian. La notizia viene presa un po' come un epilogo, ormai pare che anche Rock non ci creda più. Sono tutti avviliti quando si mettono a dormire, pronti per la partenza al mattino seguente.

Risveglio notturno

E' il cuore della notte tra il 26 e il 27 gennaio.

Improvvisamente il silenzio viene rotto da urla, rumori e grida. "Arrivano!" urlano tutti.

I soldati corrono fuori, alle finestre, tenendo un attacco, ma subito si capisce che non è un allarme.

Il Caporale Heinrich, con l'armatura ancora mezza slacciata, si precipita all'ingresso della Maison.

In lontananza, diretto verso la Maison, si scorge uno stendardo coi colori di Uryen. Sembra logoro, strappato, ma che sventola ancora illuminato dalle torce. Al vederlo, tutti cominciano a urlare, a cantare e inneggiare. Tutti sanno perfettamente a chi appartiene quella bandiera, che sventola allo stesso modo dai tempi della Guerra delle Lande.

E' lo Stendardo dei Predatori: gli uomini di Ramsey sono tornati!



Il ritorno di Ramsey

Il piccolo drappello di uomini si avvicina, si scorgono scudi, armi, lance... è gente armata fino ai denti, la stessa che una settimana fa aveva attraversato baldanzosa il fiume ghiacciato.

Tutti trattengono il fiato.

"Che cazzo ci fate, ancora svegli? Non è ora di dormire per delle verginelle come voi?"

E' una voce forte, stentorea, un po' cavernosa.

"Aspettavamo alzati che tornassero i bambini!", grida di rimando il Sergente Rock.

Risate generali, la bandiera si avvicina ancora. I soldati iniziano a togliersi l'elmo.

"Ci avevate dati per spacciati, eh? Ma non è facile liberarsi di noi!"

A parlare è un soldato enorme, una montagna di muscoli, alto due metri, largo quasi altrettanto, che avanza con lo stendardo in pugno.

Il Sergente Rock gli va incontro.

"Garruck", lo saluta. "Dov'è Ram?"

Garruck sputa per terra, poi si volta verso la foresta.

"... E' quel moribondo che si trascina laggiù". Poi avanza qualche passo verso l'ingresso della Maison, gridando col suo vocione: "Allora? Dove le tenete le botti di vino, in questo posto di merda? Heinrich!"

Garruck si allontana dando violentissime pacche sulle spalle a tutti quelli che incontra.

Tra gli altri c'è una giovane soldatessa, Ali, che pure saluta tutti.

I soldati appena arrivati sono completamente sporchi di sangue, terra, pioggia, stracciati e logori, ma sono vivi, e il loro ritorno infonde una nuova energia in tutti i presenti.

Subito viene allestita una cena, svuotate le dispense, arrostiti salsicce: Garruck e i suoi non mangiano da giorni e hanno un appetito da leoni.

"Heinrich, non fare il tirchio: tira il collo a qualcuno di quei capponi che tieni in cantina", tuona Garruck, "se vuoi sentire la storia che abbiamo da raccontare te la devi meritare!"

Lentamente arriva anche Ramsey, alcuni gli corrono incontro per aiutarlo, ma lui insiste a camminare da solo. Entra nella Maison e fa un resoconto abbastanza asciutto degli eventi.

"Quello che mi interessa dirvi è che", e apre l'armatura, scoprendo una ferita malamente rattoppata che gli passa il torace arrivando fino al ventre, in diagonale, "finchè non respiro, è sopportabile".

Garruck applaude, tutti gridano e applaudono.

"Questa cosa", continua Ramsey, "che per un soffio non mi ha sbudellato, è uno dei Risvegliati più grossi che io abbia mai visto. E io ne ho visti, di Risvegliati".

"Era", precisa Garruck con un sogghigno.

Molti iniziano a fare domande, a chiedere come fosse fatta questa Bestia.

"Quello che ci tengo a dirvi", riprende Ramsey, " è che nessuna di queste cose è invincibile. Anche se sembrano grandi e grossi, e se piegano gli alberi con le loro braccia mostruose... c'è sempre il modo per tirarli giù. Il nostro compito...è quello di trovare quel modo. Sempre".

Detto questo, Ramsey va a riposare. Al suo posto Garruck prende la parola e, in modo vivace e colorito, racconta per filo e per segno le peripezie dei due Plotoni, alle prese con un'orda di Risvegliati capeggiati da un Abnorme di proporzioni colossali.

Tutti ascoltano attentamente, pendendo dalle sue labbra.

"E la cosa più importante è non arrendersi mai, non darsi per vinti anche quando si comincia a perdere forza, uomini, terreno. Perché se anche uno solo di noi, del Plotone 3 e del Plotone 12, avesse mollato... non ce l'avrebbe fatta nessuno di noi".

Il viaggio di Colin Tarr

Qualche tempo prima di questi eventi, il giovane alchimista greyhavenese **Colin Tarr** viene inviato dal suo Maestro **Orstein Bach** nel Corno del Tramonto.

"Ti mando da un vecchissimo figlio di buona donna. L'hanno beccato ma hanno bisogno di lui. Tu te la cavi bene con la spada, vero figliolo?"

Colin annuisce, un po' sa come maneggiarla.

"Ci sono stati casini non da poco, da quelle parti, ma per fortuna si è concluso tutto bene", spiega il Maestro al giovane allievo. "Tu aiuterai questo mio conoscente, **Luger**, a capire meglio una strana epidemia di cui lui mi parla nella lettera che mi ha inviato. E poi mi scriverai periodicamente e mi riferirai quel che ti farà fare e quello che troverai".

"Ottimo, divertente", commenta Colin.

Il Maestro indirizza il giovane alla Fiera dell'Ovest, suggerendogli di stabilire i contatti con uno speciale di sua conoscenza, Mastro **Bartleby**.

Colin prende contatti con Mastro Bartleby a **Vestbruck** ed insieme raggiungono **Lagos**: Colin fornisce le sue malleverie e si impegna ad aiutare Mastro Bartleby e si trova molto bene con lui e con **Maro**, il suo assistente.

Sulla via del ritorno, una sera Bartleby parla con Colin: ""avevi ragione, ho parlato con una soldatessa che mi ha contattato proprio per dirmi che Luger è vivo e vuole incontrarmi. Vedi, evidentemente il tuo Orstein non è l'unico speciale contattato da Luger. Dev'essere proprio disperato se vuole contattare persino me, visto come ci siamo lasciati. Ci andremo a parlare, allora"

Il reclutamento di Colin

Il 15 gennaio Bartleby accompagna Colin fino a Uryen, e qui le loro strade si dividono.

"Tu la lettera di presentazione per Luger ce l'hai, io vorrei aspettare un po' a parlare con lui. Così è meglio, meglio se ti presenti con la tua lettera e non con me. Presentarsi insieme io e te sarebbe peggio, darebbe il messaggio sbagliato. Ti sarei grato se tu non parlassi di me e di essere venuto con me".

"Va bene".

Colin si presenta alla **Rocca di Tramontana**. Due soldati sono alle porte.

"Salve, sto cercando Luger"

"Non c'è niente da mangiare", risponde un soldato con l'alabarda, "se è una scusa per entrare e prendere cibo, viene consegnato a giorni dispari ed è pane secco che mettiamo lì"

"No ma io sto cercando Luger, ce l'ho da mangiare. Luger è uno speciale"

"Che grado ha? Quando si è arruolato?"

"Non è dell'esercito"

"Amico, qui dentro ci sono soldati e criminali. Stai cercando un criminale?"

"Non lo so... può essere anche un criminale..."

"E tu sei un amico di un criminale?"

Gli ordina di vuotarsi le tasche, Colin ubbidisce.

Ha strumenti per curare, bende, garze, bisturi e un mare di reagenti e roba strana un po' schifida.

I soldati si mettono a ridere davanti alla zampa di gallina.

"Che è questa monnezza che ti porti dietro?"

Ridacchiano.

"Devo mettere un po' d'ordine... ma questo Luger mi hanno detto che forse potrebbe essere anche in prigione, però è uno speciale. Non lo conoscete?"

"Che cazzo è uno speciale?" chiede Bart

"L'erbolao" risponde l'altra guardia.

"Abbiamo il medico" dice Bart. "Ma non si chiama Luger".

Colin insiste per parlare con Luger, le due guardie fanno a pari e dispari e Bart, quello con l'alabarda, perde e va dentro a chiamare il medico.

Dopo un po' torna.

"Abbiamo trovato il tuo Luger"

"Perfetto"

"C'è un problema, per parlarci c'è bisogno di una autorizzazione"

"Non c'è problema, ho la lettera" dice Colin, ed esibisce la lettera di presentazione del suo Maestro per Mastro Luger. Le guardie la osservano interdetti.
"Effettivamente a quanto pare c'hai la lettera"
"Eh, c'ha la lettera"
"Va bene, facciamo vedere anche dentro la lettera"
Di nuovo fanno pari o dispari, di nuovo è Bart ad entrare dentro, sbuffando, per far vedere a qualcuno la lettera. L'altro chiede a Colin: "per curiosità, ce l'avevi il lasciapassare per venire qui?"
"Ho quella lettera"
"No, il lasciapassare, firmato dal Margravio di Feidelm"
"Eh?"
"Di primo acchitto non mi sembri uno che ha il lasciapassare", dice la guardia.
"Mi pare di no, non so..."
"Non ti hanno detto niente, nessuno ha cercato di menarti?"
"Mi ha lasciato una carovana..."
La guardia si tranquillizza. "Allora evidentemente il lasciapassare ce l'aveva la carovana, a posto così".
Nel mentre torna Bart, pare che ci sia un problema burocratico e si rende necessario per Colin aspettare un po'.

L'incontro con Mastro Luger

Finalmente, dopo un paio d'ore, un uomo anziano esce dalla Rocca.
"Tu sei Colin? andiamoci a fare due passi". E' Mastro Luger in persona. Parlano del più e del meno, l'anziano stregone cerca di capire se Colin è veramente chi dice di essere, gli fa un po' di domande fino a rassicurarsi.
"Il motivo per cui ho scritto a Orstein è che qui sta succedendo qualcosa di molto particolare. E' una cosa interessante, pericolosa, curiosa, l'occasione per imparare qualcosa... su questo angolo di mondo"
"E' un bel posto, molto interessante" assentisce Colin.
"Mi viene detto che sai tirare di spada"
"Si si, diciamo di si"
"Ti verrà utile perchè qui ci si muove solo in due modi: O con un lasciapassare o con la divisa dell'esercito di uryen. Gli altri devono restare nelle loro case."
Mastro Luger spiega poi al giovane Colin dell'epidemia terribile in atto.
"Visto che sei del mestiere, ti posso dire che tecnicamente sono cadaveri rianimati in qualche modo da uno strano parassita che riesce a gestire le terminazioni nervose, qualcosa del genere, che riesce a rianimare un corpo morto"
"Abbiamo campioni?"
"Ne ho recuperati un bel po'"
"Si possono vedere?"
"Li potrai vedere a tempo debito, senz'altro, ma prima dovrai dimostrarmi di avere la prudenza necessaria, non si può commettere neanche un errore. Ho anche dei campioni vivi di questi esseri, se la cosa ti può interessare. E' una ricerca rischiosa e molto interessante. Sarebbe utile capirci di più"
Colin manifesta il proprio interesse e l'intenzione di fare del suo meglio.
"Ho bisogno di soldati che raggiungano dei luoghi dove io sospetto che ci siano cose interessanti e me li riportino. Ci sono soldati che già lavorano per me, ma molti di loro non hanno la disciplina necessaria per distinguere un verme da un lombrico e una persona con le tue referenze mi è molto utile, se è nell'esercito di uryen. Si è fatto tardi, abbiamo parlato, ti faccio vedere dove si mangia"
Colin annuisce.
"Se ci vuoi pensare un attimo prima di arruolarti...chiaramente quando ti arruoli dipenderai dal Capitano, non da me. Farai missioni per l'esercito e magari anche qualcosa per me".

L'arruolamento di Colin

Dopo cena, Colin manifesta la sua intenzione di arruolarsi, e immediatamente viene portato dal Capitano Barun.
"Volontario? Ma non è che hai sbagliato porta, vero?" lo scruta il Capitano.
"Tu sei Barun, vero?"
"Siediti". Lo guarda. "Ho visto un botto di soldati messi peggio di te, sono morti praticamente tutti. Ma mi sento ottimista, magari tu ce la puoi fare, magari hai qualcosa che loro non avevano. Convincimi"
"Cosa ho? Anche tu vuoi vedere lo zaino?"
"Figliolo, a me servono soldati, non cadaveri. Anche perchè i cadaveri si rialzano"
"Se mi dai una spada, una daga, una spada, uno stocco o qualcosa..."
"E se avessi tutte e quattro le cose, una daga una spada uno stocco o qualcosa... cosa prenderesti?"
"Uno stocco"
"Strana scelta."
Si alza e se ne va. "Questa non me la voglio perdere".
Dopo un po' torna Barun con stocco e scudo piccolo, poi prende uno spadone enorme che teneva posato in un angolo della stanza.
"Chiudi la porta", dice.

"Tu ti presenti con uno stocco e uno scudo piccolo, e io mi presento con uno spadone. Ce l'hai una mamma? Facciamo che io voglio stuprare tua mamma, sono pazzo, anche se è bruttissima. Tu me lo vuoi impedire, cazzo è tua madre..."
"In guardia" dice Colin.
Barun cala un gran colpo di piatto con il suo spadone, Colin lo schiva con lo scudo. Di nuovo Barun attacca e Colin schiva.
"Però così facendo la mamma prima o poi non la salviamo, anche perchè il prossimo me lo schivi e poi c'è il muro. Prova a dare un colpo di stocco".
Colin prova a colpire Barun, che schiva. Poi rinfodera lo spadone e si siede.
"Mi sembri avere tutte le caratteristiche per potertela cavare. Dove hai imparato?"
"A Greyhaven."
"Vieni da lontano".
"Ah sisi, sono venuto qui... aspetta un attimo..."
"Con chi stai parlando?"
"sto parlando con te"
"E chi è "te"? Qui c'è il tuo capitano in questa stanza"
"Ah, quindi sto parlando col mio capitano"
"E come lo chiami il tuo capitano?"
"Capitano"
"Bene, ora continua".
"Sono venuto qui a parlare con te..."
"Chi è "te"? ti vedo distratto"
"Mi ha mandato Luger"
Barun alza gli occhi al cielo.
"Mi ha detto che potevo fare missioni interessanti, per vedere magari i risvegliati, raccogliere dei campioni..."
Barun scuote il capo, sconsolato.
"Me stai a tirà il pacco, tu e lo stregone. Facciamo così, io mi faccio una chiacchierata con Luger mentre ti fai una chiacchierata con alcune persone, ti fai dare un'armatura di cuoio rinforzato, questo stocco e questo scudo".
E così Colin si ritrova arruolato nell'esercito di Uryen.

Il gruppo si ritrova alla Rocca di Tramontana

Ai primi di febbraio il gruppo si ritrova alla Rocca di Tramontana. Ci sono meno soldati del solito, gran parte degli uomini devono presidiare il Grand Bulvark, intorno al quale si segnala una costante presenza di Risvegliati. I giorni sono freddissimi, c'è un vento denso e ghiacciato che rende faticoso restare all'aperto. Iniziano a arrivare notizie di **Alma Mater** e **Angvard**, che pare siano state attaccate da *orde* di Risvegliati. Gran parte dell'esercito di Angvard ha subito molte perdite, si mormora che anche Yara sia caduta o dispersa. Pare che Acab abbia dovuto fare scelte impopolari, imporre coprifuoco e legge marziale sulla città e interdire il passaggio libero tra i vari livelli della città. La buona notizia è che Angvard abbia retto e che gran parte dei soldati di Alma Mater siano riparati lì in aiuto delle difese cittadine. L'accampamento di Alma Mater è al contrario stato momentaneamente abbandonato. Il gruppo va a parlare con Mastro Luger, fa una relazione completa degli avvenimenti. Lo stregone ascolta, poi spiega che ci sarà necessità di recuperare i reagenti per realizzare il Planem, il ritrovato alchemico necessario per dare fuoco con efficacia ai Risvegliati. "Ho preso i contatti con una persona che potrebbe aiutarci a reperirli nel modo giusto, probabilmente ve la presenterò a breve".

L'incontro con Colin

Nei suoi primi giorni di permanenza alla Rocca di Tramontana, Colin viene addestrato da vari ufficiali, dopodichè viene assegnato al Sergente Rock.
"M'ha detto Barun che stai un po'... eh...?"
"Sì, eh? Cosa?"
"stai un po'... o no? Un po' picchiatello"
"Non lo so"
"Quando io ti dirò di fare una cosa e tu non la capirai, la farai lo stesso o cercherai di capirla?"
"Se capisco cosa devo fare lo faccio"
"Se non capisci il perchè?"
"Siamo in un esercito..."
"Questo l'hai capito, allora. Perchè se vuoi fare di testa tua non mi servi a niente"
"Ho lavorato in cucina, è simile a un esercito"
"Ti facevano i complimenti?"
"Sì aspettavano cose più schifose, è che dopo un po' mi annoio..."
"Cercherai di prepararci un piattone prelibato o farai la zuppa che ti chiediamo?"
"Dovrò fare anche il cuoco?"

"A me serve che tu faccia il cuoco quanto ti dico di fare il cuoco. Qui se non fai quello che ti dico muore la gente".

"Certo, chiarissimo"

"Sai andà a cavallo?"

"Si si"

Rock è un po' perplesso davanti alla scelta di Colin di adoperare uno stocco.

"Queste creature rianimate di solito tocca decapitarle, ma se le becchi in testa bene con lo spiedo va bene lo stesso, credo"

"Ma non vado da solo..."

"Finchè gli altri so' vivi non sei da solo"

Rock lo mette alla prova nel combattimento, inizia ad addestrarlo un po'.

Il 25 febbraio Colin viene presentato agli altri membri del 23esimo Plotone: Bohemond, Sven, Kailah, Engelhaft, Annie, Gannor e Vodan.

"Da dove vieni?" chiede Gannor.

"Da Greyhaven. Sono venuto a trovare Luger e lui mi ha arruolato"

"Sei uno stregone anche tu?" chiede Kailah.

"Stregone... hmhhh... sono uno speciale. E voi cosa sapete fare?"

Kailah si qualifica come maga e potenziale falegname, Sven e Bohemond come guerrieri, Gannor racconta del Mulino del vecchio Tober e dell'attacco dei Risvegliati.

"Tu un fondo sei in questo plotone perchè si è liberato un posto", commenta Vodan.

Il duello di Sven

Rock si allontana con Sven per parlargli in privato.

"Tra tre giorni c'è il tuo duello, devi nominare un testimone".

Sven nomina Padre Engelhaft.

"Il duello sarà gestito da Hador Varchmann, che probabilmente sarà il testimone di questo Igor. Sarà un duello in cui Varchmann si vorrà divertire. Tu comunque sei un soldato di Uryen e Varchmann nonostante tutto è fedele alla bandiera, quindi sotto sotto parteggia anche per te".

La visita di Sven alle Case della Gioia

Il giorno seguente Sven fa visita alle Case della Gioia. Kalina la divina gli viene incontro.

"Tu sei un amico di Mira", dice Kalina.

"si, e anche di Lara"

"sei venuto a trovare Mira o non sei venuto a trovare Mira?"

Sven ci pensa un po' su, poi annuisce: "Sono venuto per Mira"

Kalina sorride. Poi, dopo breve attesa, lo guida da Mira.

Mira contenta gli fa un po' di domande, è curiosa degli ultimi avvenimento, cordiale. Sa già molte cose di quel che è successo.

Sven le chiede notizie di Alyn la prigioniera.

"E' sotto la protezione di Kalina e ha recentemente iniziato a fare la sirena. Lei e un'altra ragazza molto giovane che pure ha iniziato da poco"

Sven annuisce. "Non è male come sistemazione", aggiunge Mira.

Anche se Sven aveva taciuto l'argomento, Mira gli dice che verrà a vederlo al duello.

"Verrò a fare il tifo per te".

I preparativi del duello

Il giorno prima del duello, Sven avverte i compagni del suo plotone. Nessuno ne era al corrente, sono tutti meravigliati.

"Ma come mai? Qual è la ragione?"

Sven risponde tenendosi sul vago: "ci sono dei conti in sospeso... ed è stato mandato qui anche per me... pretendeva delle cose che non poteva avere... e quindi mi dovrò vedere faccia a faccia con lui, domani"

"Hai bisogno di qualche aiutino?" si offre Colin.

Sven ringrazia, è incuriosito dall'idea ma comunque declina l'offerta.

"Ma di che aiutino stiamo parlando? a questo punto per curiosità... gli aiutini che conosco io è farsi una bevuta prima di una battaglia per tirarsi un po'su..."

"Ti preparo una tisana rilassante per dormire bene, per stare tranquilli, e se vuoi anche un eccitante per poco prima dello scontro..."

"Apprezzo molto, grazie, lo proverò in un'altra occasione", dice Sven.

Contemporaneamente Kailah si reca da Bohemond per dirgli che, qualora le cose si mettessero male, lei vorrebbe provare a intervenire magicamente in aiuto di Sven. "Se ti faccio cenno, inizia a gridare e incitare a voce alta, così da coprire la mia voce..."

Bohemond è sdegnato e si rifiuta.

Allora Kailah va anche da Vodan, al quale fa lo stesso discorso, ma anche Vodan le dice che non è assolutamente il caso.

"Sei una ragazza, non puoi capire. Se tu facessi una cosa del genere per proteggere me, e io lo venissi a sapere, non ti

rivolgerei mai più la parola".

Intanto Sven distribuisce i suoi averi ai compagni, casomai le cose dovessero andare male: il braccialetto a Kailah, il libro di poesie erotiche a Vodan, la sunstone nordra a Bohemond.

"Andate da Quorton, in caso. Vi aggiornerà lui".

Il duello

Ed ecco che arriva il primo marzo e tutti si recano al Porto di Uryen.

Il pubblico del duello è composto da una decina di persone, Hador Varchmann, Quorton Kraven, altri soldati e un paio di amici di Igor.

"Si combatte sulla spiaggia del porto", spiega Varchmann. "Vi fermate quando vi volete fermare, quando tutti e due vi volete fermare".

I testimoni si mettono ai lati e Kailah nota con dispiacere che il pubblico sta troppo distante dal luogo dello scontro, non potrebbe neanche volendo intervenire con i suoi incantesimi.

Nel pubblico ci sono anche tre donne delle Case della Gioia: Kalina, Mira e una giovane ragazza coi capelli rossi.

Igor prende la parola: "insomma Sven devo pensare che non mi hai portato i soldi che mi spettano, quelli che potevano far evitare tutto questo"

Sven scuote il capo: "ma non erano casini che riguardano te"

Igor insiste: "è il mio lavoro... la mia attività"

"Il problema è che non devo niente a nessuno. La questione che definisci casino era del tutto regolare"

Ma Igor scuote il capo: "beh, si trattava di un tuo superiore"

"Ha accettato lui"

"Magari ha sbagliato ad accettare, ma hai sbagliato anche te. Dovevi stare al tuo posto, fare un passo indietro. Sarebbe stato più saggio, diciamo".

Varchmann prende la parola

"Gulas, fa quel che sei venuto a fare o tornatene dalle parti tue, che qui non abbiamo tempo da perdere"

Igor sguaina la spada e la daga e si prepara.

Iniziano a combattere.

Inizialmente il più veloce sembra Igor, che è il primo ad attaccare. Sven riesce a schivare un paio di colpi e, in un abile contrattacco, ferisce il suo avversario superficialmente al braccio sinistro.

Igor non si perde d'animo e continua a combattere con grande abilità, riuscendo a chiudere Sven in difesa e, dopo qualche scambio, a ferirlo alla gamba destra piuttosto bene. Sfruttando il vantaggio, Igor continua a incalzare Sven, lo ferisce ancora al braccio sinistro.

Anomalie nel combattimento

I due combattenti sono entrambi esperti, Igor appare leggermente in vantaggio su Sven, che comunque riesce a prolungare lo scontro, con il risultato di stancare il suo più anziano avversario.

D'un tratto Igor sembra esitare, rallentare il ritmo. Qualcosa cambia nel suo modo di combattere. Pur continuando a spingere su Sven con grande abilità, i suoi colpi diventano più frenetici e scomposti, irregolari.

Temendo si tratti di una finta, Sven si tiene molto sulle difensive, rinunciando ad attaccare ma preferendo tenere a bada l'avversario, che insiste sempre più disordinatamente a attaccarlo. A momenti Igor tuttavia si deve fermare, sbatte gli occhi, esita.

Nel pubblico, sia Caleb che Kailah iniziano a notare qualche anomalia nel combattimento. Sembra che Igor non stia al massimo delle sue possibilità. In particolare l'occhio esperto di Caleb inizia a notare quelli che sembrerebbero proprio segni di un avvelenamento.

Sven continua a difendersi, ma poco a poco si accorge anche lui di avere davanti un avversario molto stanco, e prova a attaccarlo. Igor è tuttavia ancora molto abile e riesce a ferire ancora di striscio ben due volte l'avversario, approfittando delle sue aperture. Sembra però sempre più debole, più stanco.

Sven gioca prudentemente, Igor è ormai stremato, sudatissimo. Sven riesce a colpirlo alla gamba sinistra e a ferirlo. Igor rimane ancora in piedi, benchè pallido.

Finalmente Sven, dopo molti e molti altri scambi di colpi, riesce a protare a segno un ottimo attacco al braccio destro di Igor, che lascia cadere la spada a terra e scivola nella polvere, privo di sensi.

Dopo lo scontro

Igor cade, tutti tacciono.

Poi Hador Varchmann inizia a battere le mani e tutti lo seguono in un forte applauso.

Il testimone di Igor, uno dei suoi compagni, lo va a recuperare, lo prova ad alzare un po' goffamente. Colin gli si avvicina e lo consiglia su cosa sia meglio non fare davanti a quelle ferite. Anche Kailah va con lui, mentre Engelhaft si prende cura delle ferite riportate da Sven.

Colin osserva Igor, è svenuto non tanto per le ferite ricevute, ma per altre ragioni, una intossicazione o più probabilmente un avvelenamento.

Colin chiede al compare di Igor se questi avesse preso qualcosa di strano prima del combattimento.

"Stamattina niente, ieri sera s'è andato a divertire".

Colin confida a Kailah la sua convinzione che Igor sia stato avvelenato e la ragazza va a parlare con le Sirene delle Case della Gioia, individuando al polso di Mira di Ostfold il braccialetto da lei stessa scelto per conto di Sven.

To be continued...