

Diario di Vintemberg - seconda parte cronaca

Dove i nostri eroi affrontano un viaggio periglioso nella foresta di Miestwode, incontrano creature mostruose e vivono dolorose e indimenticabili esperienze.

Personaggi: **Alice**, **Faradyr**, **Ruhig**, **Flaherty**, **Yorik**, **Eril**, **Arethel**

Master: Starless

Periodo rpg: autunno 502

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

Ritorno a Greyhaven

Finalmente **Greyhaven!**

Il gruppo di viaggiatori raggiunge con un sospiro di sollievo le mura della capitale del Granducato. Il viaggio è stato lungo e rischioso, e la povera **Edien** non ce l'ha fatta.

Gli altri sono provati, stanchi, e molto trasformati dagli eventi.

Porter decide di ritirarsi per qualche tempo, di riposare e togliersi dalla mente le avventure trascorse.

Flaherty, salutata la anziana signora che la ospita, si fa accompagnare da **Yorik** a cercare una bellissima spada per donarla al suo amico **Sigfreed**, la guardia de **l'Angolo** che si era dimostrata leale e coraggiosa. Acquista una lama pregiatissima, e la manda per posta all'amico, accompagnata da un biglietto.

Una nuova missione: caccia ai banditi

A sera la compagnia si riunisce nella locanda della **Botte Piena**, dove c'è anche **Alice**. La ragazza ha subito una missione da proporre: un gruppo di banditi hanno assaltato, su a nord, una carovana di mercanti elfici, procurando un ricco bottino. Su di loro è stata spiccata una taglia notevole, e molti si sono lanciati all'inseguimento. Lei ha però delle informazioni maggiori rispetto agli altri, grazie agli informatori che conosce, e quindi potrebbe essere possibile raggiungere i malviventi e consegnarli alla giustizia.

Nonostante Ruig sia poco entusiasta della missione, gli altri sono tutti interessati, chi più chi meno. Si decide di partire il giorno seguente.

I banditi, a quanto sembra, si sono diretti a sud. È difficile che abbiano preso la via più frequentata, quella che segue il fiume. Molto più probabile che siano passati per la zona agricola non attraversata da vie trafficate. È qui che si dirigono i nostri, a cavallo.

La giornata è bella, soleggiata, e i contadini stanno al lavoro nei campi.

Faradyr e Flaherty fanno un po' di domande in giro, alle persone che incontrano, ma nessuno sembra sapere molto. Un contadino dice che forse un suo amico sa qualcosa, e quindi il gruppo viene condotto in un paesino di villici. Qui, con un po' di domande in giro, si viene a sapere che forse la notte di due giorni prima qualcuno è passato a cavallo rapidamente senza fermarsi. Ma non si sa chi possa essere. In teoria, stando alle informazioni di Alice, dovrebbe trattarsi di un uomo grasso e da una donna.

Faradyr tenta di ottenere informazioni supplementari spaventando un po' i contadini, ma l'ilarietà degli altri suoi compagni impedisce al tentativo di andare a buon fine.

Il percorso prosegue sulla strada, finché Alice non individua delle tracce di qualche cavallo. Si dirigono verso sud.

Dopo un po' di strada si profila all'orizzonte un casolare. C'è una stalla con il tetto di paglia e una grossa casa con le sbarre alle finestre e il fumo che esce dal caminetto.

Visto che presumibilmente le impronte dei cavalli conducono in questa abitazione, le ragazze, meno minacciose nell'aspetto, vanno a bussare alla porta per chiedere informazioni.

Aprè una signora abbastanza avanti negli anni. Mentre Flaherty le chiede se abbia visto o sentito passare persone sospette, la donna si mostra molto preoccupata, tesa. Nello stesso tempo Alice intravede con la coda dell'occhio un'ombra, una sagoma che si muove nella stanza.

La donna è molto lesta a richiudere la porta della casa.

Il suo atteggiamento sembra sospetto alle due ragazze, così mentre Flaherty va a chiamare gli altri per avvisarli, Alice si avvicina al retro della casa per assicurarsi che nessuno scappi da quella parte.

Poi Yorik si avvicina alla casa e inizia a guardare dentro dalle finestre. Vede diverse stanze da letto. Flaherty sbircia dalle altre finestre del davanti, la stanza è deserta. Sul retro le scuri sono abbassate.

Alice prova nuovamente a bussare alla porta, ma nessuno risponde. Insospettita, si mette con i suoi attrezzi a scassinare la serratura per entrare.

Intanto Yorik tenta di forzare le sbarre metalliche alla finestra, e riesce con uno sforzo sovrumano a piegarle.

Poi aiuta Flaherty a aprire gli scuri delle finestre sul retro. C'è una cucina, deserta.

Alice finalmente fa scattare la serratura, e può entrare in casa. La segue Faradyr, mentre Ruig resta fuori dalla casa per controllare che nessuno scappi dalle finestre al piano superiore.

Dopo un paio di porte stranamente chiuse a chiave, Alice trova le scale che conducono al piano superiore. L'ambiente è buio, ci sarebbero delle torce alle pareti ma né lei né Faradyr hanno l'acciarino al seguito. Quindi avanzano a tentoni fino al piano superiore. Qui la ragazza apre con attenzione la finestrella, e vede che la stanza ha solo una porta, chiusa.

Faradyr nello stesso momento si fruga nelle tasche e trova, con grande soddisfazione, un acciarino. Subito lo usa per

accendere una torcia.

Nel frattempo Ruig sale a cavallo per essere pronto ad affrontare eventuali inseguimenti, mentre Flaherty entra nella casa e chiede a Yorik di restare fuori per controllare che nessuno cerchi di uscire dalle finestre.

La ragazza si incammina per le stanze, illuminandole magicamente, anche se non è al momento in grado di controllare bene i propri poteri.

Dal piano di sopra arriva un tonfo.

Alice infatti ha appena toccato la porta della soffitta, e qualcosa di legno è caduto a terra, qualcosa che doveva essere appoggiato subito dietro la porta.

Faradyr prende la torcia e la lancia nella stanza. I due sentono dei passi veloci che si allontanano, ed entrano.

A terra c'è il corpo della donna anziana.

La sagoma di un uomo sta correndo verso la finestra, e si butta. I due gli sono dietro. La finestra affaccia infatti sul tetto più basso dell'altra parte della casa. L'uomo corre sul tetto verso la stalla, con l'evidente intenzione di saltare sul tetto di paglia.

Gli altri lo inseguono. L'uomo riesce a saltare, ma sotto c'è Yorik pronto e tutto contento di poter menare le mani, e Ruig, a cavallo. Faradyr si prepara a sparare con l'arco, mentre Alice scende e si avvicina all'uomo. A terra l'inseguimento dura ben poco, e il fuggiasco è catturato.

Nel frattempo Flaherty sale in soffitta e trova la vecchietta svenuta: fortunatamente non è grave, ma ha soltanto un bernoccolo in testa. L'accompagna di sotto, e qui si parla.

Yorik non è un tipo delicato con i prigionieri, e senza tanti complimenti sbatte il viso del tizio sul tavolo ripetutamente, quando questi si rifiuta di parlare. Allora interviene Faradyr, con un guizzo folle negli occhi, che dice al compagno che non si devono malmenare i prigionieri, ma che bisogna rispettare la loro volontà di non parlare, e che quindi l'uomo deve essere impiccato seduto stante.

Il malcapitato malvivente, sentendo fare simili discorsi da un gruppo di individui che sembrano pazzi, inizia a parlare e non si ferma più, e più parla e più Yorik si stranisce e lo picchia.

La cosa prosegue finché la storia non si delinea più chiaramente.

C'è una grossa banda di banditi, che hanno il covo in una foresta nel ducato di Surok, che hanno organizzato un grosso colpo. Ma uno dei quattro capi della banda, il ciccione, ha tradito, ed è fuggito con la sua donna verso sud.

Gli altri gli danno la caccia, e nel giro di quattro giorni ci deve essere l'incontro in cui i membri della banda (due dei capi e molti scagnozzi) andranno a ammazzare il traditore e la sua donna in un rifugio sulle colline non distanti. La donna aspetta un bambino. Sentendo questo Flaherty sbrocca, schiaffeggia il tizio che aveva parlato della donna con poco rispetto, e decide che almeno lei deve essere assolutamente salvata.

Il che è complicato, per la verità. Infatti la cosa più semplice sarebbe stata presentarsi sul luogo appena dopo lo scontro, e raccogliere i cocci per farsi dare la taglia. Salvare la donna richiede che si vada sul luogo prima, si parli con il tizio ciccione, si conduca al sicuro la signora, e si aspetti. È assai più rischioso. Comunque Flaherty è irremovibile.

La notte passa tranquilla nella casa della signora, al mattino il gruppo riparte, con il prigioniero.

Visto che lui aveva ricevuto l'incarico di sorvegliare la zona, c'è il rischio che altri debbano svolgere lo stesso compito. Quindi la compagnia non deve farsi notare. Il prigioniero viene messo sul cavallo insieme a Alice, e cammina al centro degli altri cavalli. Flaherty va avanti qualche centinaio di metri e controlla che non ci sia nessuno, e gli altri seguono.

La giornata procede tranquilla, salvo un unico imprevisto: Flaherty intravede qualcosa di strano in un campo di grano, si avvicina, lì per lì le pare una persona, ma poi capisce che si tratta di un corvo. Per massima cautela comunque gli altri seguono un giro più largo per non farsi notare.

Infine, a sera, vengono gettate le basi per l'accampamento. Acceso il fuoco, cercata un po' di verdura nei campi da mangiare.

La sinistra visione di Faradyr

Tutti sono tranquilli intorno al fuoco quando Faradyr spalanca gli occhi, terrorizzato. Sembra che abbia visto qualcosa di tremendo, prende un tizzone dal fuoco e indica in una direzione. Tutti guardano da quella parte, ma non c'è nulla di strano. Yorik e Alice vanno a controllare, ma l'elfo cerca di trattenerli. Flaherty illumina magicamente l'area, scatenando il panico in Faradyr, che sembra agghiacciato dal terrore.

Dopo diversi controlli di tutti lo stesso elfo ammette di avere avuto un incubo, un momento di panico ingiustificato, di essersi appena addormentato e subito svegliato. Appare molto segnato dall'esperienza.

Durante i turni di guardia tutti sono un po' più preoccupati del solito, e quando è il momento di Faradyr nessuno dorme tranquillo.

La notte tuttavia passa senza altri problemi.

Al mattino si riprende il viaggio. La strada comincia a salire verso le colline, e l'ordine di marcia rimane quello del giorno precedente, con Flaherty davanti a perlustrare e gli altri dietro per nascondere il prigioniero.

Non ci sono incontri, tranne un gruppetto di contadini su di un carro. Flaherty fa cenno ai suoi compagni di nascondersi, e tutti si rifugiano in una insenatura per non farsi notare. Faradyr scoatta un po'. Comunque i contadini apparentemente non si accorgono di nulla.

Nel tardo pomeriggio il percorso si va sempre più ripido. E quando viene il momento di stabilire il campo si rende necessario arrampicarsi fuori dalla strada per essere al riparo da occhi indiscreti.

Yorik però non riesce a controllare bene il suo cavallo, e viene disarcionato. Alice tenta di calmare l'animale, con scarsi

risultati. Fortunatamente è Ruig a risolvere la situazione di emergenza, placando la furia del cavallo grazie alla sua forte empatia con il mondo animale.

La notte trascorre tranquillamente.

Il giorno dopo c'è poca strada da percorrere, fuori dal sentiero, prima di arrivare alla capanna. Il percorso passa attraverso un fitto sottobosco.

Ad un certo punto Flaherty vede qualcosa di strano davanti ai suoi piedi, si ferma e con un bastone controlla il rinvenimento: si tratta di una trappola da cacciatore.

Da questo momento in poi tutti cominciano a muoversi molto lentamente, saggiando il terreno davanti a loro con un bastone, per paura di far scattare un'altra trappola. Durante tutto il percorso vengono trovate quattro trappole. Alice ne prende una e se la infila nello zaino.

La capanna e la battaglia

Infine ecco la capanna. Si trova in cima ad una collina, ed è ben mimetizzata.

Dopo una breve discussione, viene deciso il piano.

Alice e Flaherty, disarmate, vanno a bussare alla porta della capanna, e qui trovano il Panza, con la sua moglie Hele, suo cognato Gregor e tre nani armati di balestra, Karim, Micanor e Oddon, detto Afro.

Vinta l'iniziale diffidenza dell'uomo, le due ragazze spiegano le motivazioni che le hanno spinte ad avvisarlo del pericolo imminente. Dichiarano di voler portare in salvo Helen, per proteggere il bambino, e di avere alcuni amici che possono essere utili per fronteggiare il prossimo attacco alla capanna. Il Panza infine accetta di mandare al sicuro la sua moglie, e Gregor si offre di mostrare la strada per un luogo sicuro.

Conduce quindi Helen, le ragazze e gli altri membri del gruppo su una collina vicina, dove c'è una grotta adatta ad ospitare temporaneamente qualche persona. Qui, dopo un po' di incertezza su chi debba restare con Helen, si offre Ruig, che baderà anche al prigioniero.

Gli altri tornano indietro verso la capanna.

Alice suggerisce a Gregor che lei e i suoi compagni restino fuori dalla capanna, nascosti, e prendano alle spalle gli assalitori, di sorpresa, per schiacciarli tra due fuochi. Gregor è d'accordo, quindi lui si avvia da solo alla capanna, mentre gli altri si scelgono dei nascondigli.

A questo punto però Yorik dice che non ha intenzione di combattere per salvare la vita a un criminale, e quindi che aspetterà che le due fazioni si massacrino da sole e lui andrà a raccogliere i cocci per intascare le taglie. Faradyr non accetta una simile scelta perché si ritiene vincolato dalla parola data al Panza, e quindi non lo vuole tradire. Flaherty aggredisce verbalmente Yorik, esprimendo la sua incondizionata solidarietà per il futuro padre del bambino, secondo lei un ex malvivente che ha deciso di cambiare vita, e per questo ricercato dai suoi vecchi compari.

Alla fine interviene Alice a calmare gli animi infervorati, e propone di organizzare una linea di difesa meno pericolosa possibile per tutti.

Sistema quindi le trappole in modo strategico, alcune a monte e altre a valle della casa, per prevenire attacchi su più fronti. Quindi vengono scelti dei ripari per passare la notte. Non si sa ancora se l'attacco avverrà questa notte o la seguente.

La notte sembra quieta e limpida, quando un grido, subito seguito da un altro, interrompono la quiete. A quanto pare due persone sono finite quasi contemporaneamente nelle trappole, uno a monte e uno a valle della casetta. Questo permette a tutti di sentire che i nemici si stanno avvicinando, e quindi ognuno si apposta per il combattimento.

Alice e Faradyr, appostati in punti con una buona visuale, prendono l'arco e incoccano. Yorik si prepara invece, bastarda in pugno, a menare le mani. Flaherty cerca di concentrarsi per poter sfruttare i suoi instabili poteri magici in modo aggressivo.

Ed ecco che si cominciano ad intravedere le prime sagome, e partono le prime frecce, che vanno tutte a segno. Flaherty riesce a colpire con un grosso sasso, spostato con il pensiero, la capoccia di un assalitore. Faradyr e Alice lanciano di nuovo le frecce. Ma Faradyr viene individuato da uno degli assalitori, e a sua volta è tenuto sotto tiro dal suo arco. Flaherty cerca di far volare il suo pugnale per colpire l'arciere che sta attaccando Faradyr, ma riesce a stento a graffiarlo. Nel frattempo però c'è Yorik che si trova in difficoltà. Infatti è stato individuato da un grosso tizio armato e panzuto, che lo ingaggia in corpo a corpo. Nonostante Yorik sia molto forte e abile, lo sconosciuto assalitore gli tiene testa, mettendolo sotto pressione.

Se ne accorge Alice, appostata non distante, che spara una freccia contro l'assalitore, centrandolo al ventre. Ne approfitta Yorik per colpire l'uomo con tutta la sua (tanta) forza.

Dalla capanna ogni tanto arrivano i dardi delle balestre dei nani, che contribuiscono ad indebolire il nemico.

La battaglia infuria con brutalità sempre crescente.

Da sopra e da sotto arrivano assalitori, che vengono violentemente respinti dai nostri, appostati in luoghi strategici. Ma il momento del corpo a corpo arriva, inesorabile.

Yorik, dopo essere riuscito a ferire l'omaccione che lo aveva attaccato, lo mette in fuga, e cerca di inseguirlo. Ma l'altro è lesto a far perdere le sue tracce.

Alice si esercita al tiro al bersaglio con gli uomini che hanno raggiunto la capanna, e combattono con i nani e con i due loro alleati.

Le efferatezze più agghiaccianti arrivano però dal basso.

Faradyr decapita di netto il primo uomo che lo attacca, poi, brandendo il suo corpo monco e sanguinante come scudo,

avanza verso l'arciere che lo segue.

Intanto un altro brutto, enorme e armato di accetta, vede Flaherty nascosta lì vicino, e si prepara per attaccarla. La ragazza ricorre così alle sue poche forze magiche residue, e con grande sforzo riesce a spostare l'arma brandita dal nemico, tanto da fargliela scivolare di mano. Quindi si prepara per scappare. Ma non ce n'è bisogno: l'altro si dirige verso Faradyr, che sta continuando a seminare morte a pochi passi di distanza. L'arciere muore con un solo fendente, che lo attraversa da parte a parte. L'uomo con l'ascia, ultimo ad avvicinarsi, che ha assistito inorridito alla morte dei compagni, viene amputato di un braccio, e muore per l'emorragia pochi attimi dopo.

Flaherty osserva perplessa la ferocia di Faradyr, che dopo aver visto cadere l'ultimo assalitore rimane immobile, pensieroso, e completamente ricoperto del sangue delle sue vittime.

C'è qualcosa di minaccioso nel volto rapito dell'elfo.

Intanto alla capanna la battaglia impazza ancora per qualche tempo. Alice e Yorik attaccano i pochi assalitori che sono riusciti a raggiungere il piazzaleto, aiutando i nani. Ma sono in grande vantaggio numerico, e non è molto difficile aver ragione dei nemici.

Così la battaglia si conclude con un pieno successo.

Mentre Flaherty medica una ferita di Sten, e gli altri si ripuliscono alla meglio, Alice va a controllare se nelle tagliole sia rimasto qualche prigioniero. Nella prima tagliola trova un cadavere sgozzato, il che è piuttosto strano. Tornata indietro alla capanna, si accorge che uno dei nani è mancante. Assieme a Yorik allora lo va a cercare, ed è proprio nei pressi della seconda tagliola, dove c'è un uomo svenuto, che viene preso prigioniero.

Il vero obiettivo dei tre nani

I nani però nascondono qualcosa. Dichiarano subito tranquillamente di rinunciare alla taglia dei banditi uccisi e catturati, ma che si contentano del loro equipaggiamento. È evidente che cercano qualcosa di preciso, e di grande valore.

Secondo i loro calcoli uno dei capi è riuscito a scappare, e probabilmente si tratta dell'uomo che, ferito da Yorik e dalle frecce di Alice, si è dato alla fuga.

Dopo una animata discussione con i nani, questi confessano quale sia la ragione della loro scelta di rinunciare alla taglia sui banditi: un diario.

Si tratta di un diario di viaggio che, come racconta Sten, è stato diviso in 5 parti, e lui ne possiede solo una, ma addosso ad un altro bandito morto se n'è trovata un'altra. Apparteneva ad una spedizione di esploratori che avevano raggiunto, nel mezzo della grande foresta di **Miestwode**, una città abbandonata stracolma di tesori. La spedizione, al ritorno dal viaggio, carica di ricchezze, venne assalita dal gruppo di briganti di cui Sten faceva parte, e derubata. Il diario, che conteneva informazioni preziose su come raggiungere il luogo abbandonato, fu diviso in 5 parti tra i banditi, che tra loro non si fidavano abbastanza. Sten ha promesso la sua parte ai nani.

Gregor va a chiamare sua sorella e Ruig, mentre Yorik, Alice e Faradyr, con la scusa di rimuovere le trappole non ancora scattate, vanno a cercare il nemico ferito e fuggito al combattimento. Probabilmente infatti questi conserva un altro frammento del diario.

Dopo una ripida arrampicata, i tre riescono a seguire le tracce di sangue fino ad una macchia di alberi, dove trovano il corpo sgozzato dell'ultimo uomo. Ha il diario.

Lo sgozzatore misterioso ha ucciso quindi almeno due persone, ma stranamente non ha sottratto il diario.

Tornano quindi alla capanna, imbrattati di sangue all'inverosimile per aver trascinato il cadavere dell'uomo lungo la strada, e con un pezzo di diario in mano contrattano con i nani la partecipazione del gruppo alla spedizione di sciacallaggio delle vestigia archeologiche del passato.

Si decide che il prigioniero catturato alla casa della vecchia deve essere liberato, mentre l'altro, preso in battaglia, consegnato alle guardie.

Il giorno dopo, ripuliti alla meglio, i nostri si dirigono al più vicino paesino, dove comunicano alle guardie che hanno fatto strage di banditi, e vogliono le taglie che gli spettano.

La guardia allora suggerisce di usare il carro di un contadinello della zona, che in cambio di qualche moneta si offre di accompagnarli fino a **Tares**, dove c'è una stazione delle guardie sufficientemente grande da gestire la situazione.

E così il pilota, poco più di un bambino, conduce il carro fino nei pressi della casetta di Sten, e qui il suo carro viene caricato di cadaveri all'inverosimile. Lo spettacolo è agghiacciante, l'odore sconvolge le viscere di tutti nel raggio di molti metri.

Comunque sia l'allegro corteo funebre raggiunge, in qualche ora, la città di Tellis. Qui le guardie prendono in consegna l'unico prigioniero e la gran pila di cadaveri, e pagano le taglie.

L'incontro coi Druidi

Soltanto Ruig è rimasto indietro, dato che è venuto a sapere che nei pressi di Tellis c'è una comunità di druidi, e vuole contattarla. Si reca quindi sul posto, e viene a sapere che il druido più saggio del gruppo, tal Nathan, si trova in viaggio, ma sta per tornare, questione di giorni. Decide quindi di tornare indietro, nella città di Tellis, e di dire agli altri di aspettare.

Gli altri, dopo aver fatto un po' di acquisti con i soldi delle taglie, sono pronti per partire per Greyhaven, per poi mettersi in viaggio per la foresta di Miestwode. Dopo aver parlato con Ruig però decidono di rimandare il viaggio di qualche

giorno, e di raggiungere tutti insieme la comunità di druidi.

Arrivano che **Nathan** è appena tornato.

Durante la cena viene intavolata una discussione a proposito di quanto è accaduto dalle parti di **Gorton**. Nathan è molto interessato all'argomento, dato che le sue ricerche si occupano proprio di questo. Riesce, come Ruig, a percepire le creature, o comunque quello che esiste di ostile al mondo naturale, e ha sentito grandi sconvolgimenti dalle parti di Gorton. Ma ha deciso di tornare indietro prima del previsto perché ha iniziato a percepire qualcosa di altrettanto spiacevole a occidente, in una zona che potrebbe anche identificarsi con la foresta di Miestwode.

Faradyr chiede a Nathan di parlare da soli per un po', e i due hanno un lungo colloquio. Alla fine di esso Nathan torna dagli altri con un volto sensibilmente pallido e teso. Chiama quindi Ruig, e gli parla per qualche tempo. Anche Ruig rimane molto scosso.

Yorik pure ha qualcosa da dire a Nathan, ma soprattutto alla sua compagna, a proposito di amnesie che lo hanno colpito in passato.

Flaherty, notando che c'è qualcosa di strano, chiede a Faradyr cosa sia successo, ma lui si mostra reticente. Allora la ragazza va a parlare con Ruig, che le comunica una notizia molto spiacevole: sembra che Faradyr sia stato vittima di un evento soprannaturale molto grave, simile a quello capitato a Porter, ma più pericoloso ancora. Adesso è essenziale che il giovane elfo non si trovi a provare emozioni troppo intense, in particolare spargimenti di sangue troppo truculenti, altrimenti si rischia che qualcosa di strano possa cambiare in lui, e che possa farsi pericoloso. Flaherty allora riferisce a Ruig quanto lei stessa ha visto, la notte dell'assalto alla capanna, quando Faradyr, dopo aver decapitato e squarciato tre persone, si era guardato intorno con aria allucinata, quasi come se stesse cercando qualcun altro da massacrare.

Ruig si preoccupa poi di comunicare a tutti i compagni di evitare che Faradyr si trovi coinvolto in situazioni di tensione o violenza, perché potrebbe diventare pericoloso.

Dopo il lungo colloquio con Nathan il gruppo si mette in movimento, diretto a Greyhaven.

L'obiettivo seguente è la foresta di Miestwode; mentre però l'obiettivo ufficiale della spedizione è quello di raccogliere più tesori possibile, Ruig confida a Flaherty che il reale motivo di interesse nella zona è costituito dalla presenza di qualcosa che la natura rifiuta di accogliere, qualcosa di ostile e minaccioso.

In viaggio per Greyhaven

Il viaggio per Greyhaven si svolge serenamente.

La prima sera i nostri raggiungono una stazione di posta, per cenare e trascorrere la notte.

Rissa in locanda

Ad un altro tavolo però notano, insieme a un gruppetto di persone, una faccia nota: si tratta dell'assassino che aveva partecipato all'agguato in cui era morta Edien, e che era stato lasciato andare. Il tizio riconosce il gruppo, e si avvicina per parlare, ma viene trattato bruscamente. A stento Yorik si trattiene dal picchiarlo.

Ma la rissa in locanda non si fa attendere.

Infatti Alice, per divertimento personale, socializza con una delle persone del tavolo a cui è seduto l'assassino, e lo incita a provocare un uomo grossissimo che tutto tranquillo si sta mangiando la sua minestra. L'enorme omone, dopo un po' di pazienza, si alza in piedi e scaraventa il tavolo addosso al provocatore. Alcune altre persone attaccano l'omaccione gigantesco, ma questi li respinge con potenza inaudita. Anche Yorik e Faradyr si alzano per picchiare, e l'elfo manda ko un tizio con un pugno violentissimo in faccia.

La rissa si conclude con diversi contusi, tutti del tavolo a cui sedeva il tizio che aveva fatto l'agguato nelle paludi tempo prima. Gli altri vengono delicatamente messi alla porta da Yorik.

Terminata la scenetta, Ruig rimprovera aspramente Alice e Yorik, che hanno coinvolto Faradyr in una rissa, nonostante sapessero delle condizioni dell'elfo. I due non lo prendono molto sul serio.

Il giorno seguente la comitiva viaggia verso nord senza difficoltà.

A sera viene raggiunta una stazione di posta abbastanza grande, distante mezza giornata da Greyhaven. Durante la cena però alcuni notano che ad un tavolo vicino c'è una faccia nota.

Un uomo, piuttosto affascinante, che Flaherty, Ruig, Yorik e Faradyr sicuramente hanno già visto da qualche parte, anche se non sono in grado di dire dove.

L'incontro con gli Sthooges

Allora, molto incuriosita, Flaherty va a socializzare con lo sconosciuto, e cerca di carpirgli un po' di informazioni. L'uomo dichiara di essere un mercante del sud, di una cittadina lungo il fiume. Stranamente però Flaherty nota che il dialetto dello sconosciuto è diverso rispetto a quello delle zone del sud, ma somiglia di più a quello di Alice, originaria delle zone di Surok.

Comunque il tizio non dice palesi menzogne, ma anzi si mostra gentile e cordiale.

A sera però Flaherty racconta a Yorik e Alice quello che ha sentito, e tutti concordano sul fatto che l'accento del tizio sia strano. Si decide quindi di tenerlo d'occhio.

Il mattino seguente il gruppo riparte, e nel pomeriggio raggiunge Greyhaven. Ci si dà appuntamento per il giorno dopo, nella locanda della botte piena.

Il mattino dopo però Flaherty dice che non vuole partire senza aver prima svolto qualche indagine nella biblioteca della

sua scuola, per cercare informazioni sulle zone che deve andare a visitare.

Ruig subito si dimostra favorevole, mentre gli altri, in particolare Yorik e Faradyr, vogliono ad ogni costo partire subito. Comunque, dopo una discussione abbastanza animata, si raggiunge una soluzione di compromesso: Ruig e Flaherty trascorreranno la mattinata in biblioteca, e si potrà partire nel primo pomeriggio.

I due "secchioni" del gruppo così vanno alla scuola, Flaherty saluta il suo maestro Filiberto Bolgheri, e subito la ricerca incomincia.

Nel frattempo Yorik, Faradyr, Alice e Afro, uno dei nani, si recano in una bettola, dove giocano a carte, lanciano sfide di braccio di ferro, fumano la pipa e auspicano la rissa.

Vincono un po' di soldi e se li bevono allegramente.

Nella biblioteca intanto la ricerca inizia a portare i primi frutti.

Sebbene le informazioni circa le civiltà preesistenti al Granducato siano molto scarse e inattendibili, cominciano ad affiorare delle informazioni interessanti a proposito di **Ammerung**, grande città prossima alla foresta, che pare sia sorta su antiche costruzioni dalla forma insolita e dalle dimensioni gigantesche. Le possibili spiegazioni sulle dimensioni di tali edifici sono varie e spesso fantasiose, e spaziano dall'esistenza di uomini straordinariamente grandi, alla particolare tendenza degli stessi alla megalomania.

I bassorilievi antichi ritrovati sulle rovine mostrano figure di animali, ma nessuna raffigurazione di esseri umani. Per quanto riguarda la tecnologia, i pochi manufatti ritrovati mostrano delle conoscenze scientifiche abbastanza avanzate.

Molte leggende parlano della foresta di Miestwode, nota per la sua impenetrabilità e per l'ostilità del suo clima. L'elemento comune a tali storie è la presenza minacciosa della nebbia, una nebbia spesso personificata, capace di rapire le persone e di smarrirle nella selva. I ruderi che talvolta emergono dalla foresta contribuiscono a rendere l'atmosfera più misteriosa.

Prima di interrompere le ricerche, nel primo pomeriggio, Flaherty e Ruig si occupano anche di studiare le piante tipiche della foresta, chiedendo consiglio a Filiberto Bolgheri, esperto di botanica.

La foresta però è ben poco conosciuta, perché raramente le persone ci si addentrano, a causa del suo clima ostile, e del fatto che è diventata rapidamente ricettacolo di molti malviventi.

Intanto nella locanda Yorik, Alice, Faradyr e Afro si sono stancati di giocherellare, e decidono di andare da qualche parte più emozionante. Il desiderio irrefrenabile di scatenare una bella rissa in locanda spinge i quattro gaudenti a indirizzarsi verso il bordello di Betty, che di giorno funziona come una allegra locanda.

Inseguimento

Lungo la strada per il bordello però Alice nota per caso che l'uomo incontrato due sere prima nella stazione di posta, quello con l'accento strano, li sta seguendo.

Lo segnala agli altri, e tutti cercano di prenderlo.

Lo sconosciuto, non appena si rende conto di essere stato individuato, scappa via come il vento. Dietro lo rincorrono Alice, Yorik e Faradyr, mentre Afro rimane indietro.

L'inseguimento è difficile, perché lo sconosciuto è molto veloce. Solo Alice riesce a stargli dietro, ma improvvisamente inciampa in qualcosa di strano e appiccicoso che è come se si formasse ai suoi piedi, simile a una ragnatela. Comunque l'inseguito si invola.

Yorik però, che aveva imboccato una strada a caso per accerchiare l'uomo, lo intravede che corre in lontananza, e lo insegue ancora un po'. Ma neanche lui riesce a prenderlo.

L'inseguimento sembra fallito, quando per fortuna Alice vede, qualche isolato più avanti, l'uomo che sta riprendendo fiato appoggiato al muro. Prende l'arco, e comincia a puntarlo.

L'altro si gira, vede di essere un facile bersaglio, e si arrende. Dice però ai suoi inseguitori di non fare scherzi, perché sono sotto tiro. Chiede di parlare con calma in un luogo sicuro, affollato, e indica una locanda nei pressi della caserma delle guardie.

All'incontro partecipano quindi Alice, Yorik, Faradyr, lo sconosciuto, che si presenta come **Alexander**, e suo fratello **Ludwig**, che arriva pochi minuti dopo.

Presentazioni

Alexander, dopo aver tergiversato un po', spiega di essere uno dei commissionari del diario, e di avere quindi organizzato la prima spedizione, a cui anche suo fratello Ludwig ha preso parte, e di star seguendo a distanza l'operato del gruppo, per potersene servire in un secondo momento, per recuperare tutti i pezzi del diario. Fa discorsi un po' confusi e reticenti, ma ripetutamente dissuade il gruppo a recarsi nella foresta di Miestwode. Non spiega quale sia la ragione, ma accenna soltanto alla presenza di un "orsone" molto pericoloso.

Questo scatena l'ilarità di Faradyr, che inizia a chiedere se non si tratti di un incubo. Comunque, dopo un po' di chiacchiere, si decide di collaborare e di andare insieme nella foresta. Tutti si recano così alla locanda, dove già da un po' di tempo Flaherty e Ruig stanno aspettando, assieme agli altri due nani. Qui, dopo le prime presentazioni, si decide di partire il giorno seguente, al mattino.

Intanto Yorik nota che è scomparso Afro, il nano, e quindi, immaginando che si sia sperso e che sia andato a cercare gli altri al bordello di Betty, decide di andarlo a prendere. Con lui chiama giusto Faradyr. I due covano ancora il desiderio di scatenare una bella rissa, hanno bisogno di sfogarsi.

Ma Alice insiste molto per andare con loro, e i due sono costretti a portarsela dietro.

Restano quindi i due nani, i due seccioni e i due nuovi venuti. Poco dopo a loro si aggiunge anche Leonor, la loro sorella.

Improvvisamente Flaherty percepisce con nettezza che un potere magico di natura a lei sconosciuta scorre dentro Alexander. Spiegando all'uomo che gli interessi suoi e di Ruig nella missione sono più legati alla conoscenza che all'oro di tutankamon, riesce a convincere con un po' di sforzo Alexander e Ludwig a vuotare il sacco. Dopo aver allontanato i nani, Alexander racconta una storia molto interessante.

La storia del diario

Loro padre iniziò anni fa delle ricerche su alcune creature mostruose, dalle origini avvolte nel mistero, che infestano le zone della foresta di Miestwode. Si tratta di esseri umanoidi orribili, dalla pelle come la pietra, storti e bitorzoluti, con le braccia lunghe fino a terra, cattivi e fortissimi.

Restano sopiti per chissà quanto tempo, e chissà per quale ragione si risvegliano, seminando morte e distruzione. Oltre alla loro sorprendente forza, possiedono un altro enorme potere, quello di entrare in contatto con l'anima delle loro vittime, e controllarle.

Possono essere uccisi, anche se solo gli attacchi della magia riescono a scalfirli. Una volta morti diventano simili alla pietra.

Durante la spedizione precedente è stata incontrata una creatura del genere, ed evitata. Adesso la ricerca continua.

Il luogo antico al centro della missione non è una città, ma è quello che resta di una necropoli antichissima, costruita dallo stesso popolo che aveva innalzato le prime mastodontiche fondamenta di Ammerung. Non sono stati trovati resti di ossa, e nei bassorilievi ci sono delle immagini che potrebbero raffigurare le creature mostruose.

La chiacchierata prosegue a lungo, e tutti ne escono molto arricchiti.

Dopo un po' di tempo arriva Afro, che racconta di essere stato a cercare gli altri al bordello di Betty e di non averli incontrati. Tutti allora restano serenamente ad aspettare Yorik, Faradyr e Alice.

Tensione dalla "vecchia Betty"

I tre però arrivano nel locale assai malfamato, ed iniziano a chiedere in giro se qualcuno abbia o no visto un nano. Il proprietario risponde in modo abbastanza sgarbato, allora loro domandano al grosso buttafuori. Questi, dopo un po' di tergiversazioni, e dopo essersi fatto dare una moneta da Alice, dichiara che il nano era entrato nel locale qualche ora prima, aveva fatto delle domande in giro e se ne era riandato via. I tre però non credono all'uomo, e iniziano a provocarlo. Faradyr, con un simpatico commento a proposito della sorella del buttafuori, convince l'omaccione a scatenare la rissa. C'è una scazzottata abbastanza violenta, che si conclude con il buttafuori al tappeto.

Ma la scenetta ha attirato l'attenzione nel locale, e il proprietario, da dietro il bancone, tira fuori una balestra carica. Accanto a lui c'è un altro tizio armato di mazza.

Il balestriere, puntando diretto verso Alice, dice che la vecchia Betty non gradisce le risse nel suo locale, e che quindi adesso i tre picchiatori devono svuotare le loro tasche e lasciare le armi, e andarsene, altrimenti lui farà fuori con la balestra.

Naturalmente Alice, Faradyr e Yorik non ci pensano nemmeno a lasciare tutti i loro beni nel bordello di Betty, e quindi scatta il combattimento.

Il balestriere spara, ma Alice con un balzo riesce a schivare il dardo. Quindi Yorik e Faradyr si lanciano nel corpo a corpo, ma Yorik inciampa e si trova sul bancone, offrendo la nuca all'uomo con la mazza. Faradyr è quindi velocissimo a colpirlo al ventre, e lo sbudella. Quindi si rivolge al balestriere, che vista la brutta situazione scappa via dalla porta sul retro.

Ma due persone si alzano dai tavoli: le loro spade portano lo stemma della guardia civica di Greyhaven. Dicono a tutti di restare fermi, e una di loro colpisce Yorik alle spalle con violenza inaudita, stordendolo.

Faradyr combatte con una di esse, e quindi, assieme ad Alice, riesce a fuggire dal locale, trascinando Yorik svenuto fuori. Rapida fuga per i vicoli, quindi Alice corre alla locanda a chiamare i compagni, per organizzare una fuga dalla città.

Lei e Leonor vanno poi a cavallo sul luogo in cui si sono nascosti Faradyr e Yorik, mentre gli altri si preparano a partire.

Strani comportamenti di Faradyr

Ma improvvisamente accade qualcosa di strano.

Sia Flaherty che Alexander percepiscono l'evento, e la stessa Leonor accusa una sensazione minacciosa, qualcosa che è capitato proprio nei pressi di dove sono nascosti Faradyr e l'amico privo di sensi.

Faradyr appare alle due ragazze molto pallido e provato, sembra sconvolto, ma risponde in modo evasivo a tutte le domande di Leonor. Quindi lei fascia la ferita di Yorik, e Alice gli mette una parrucca per travestirlo e nascondere le bende, per evitare di essere notato all'uscita dalla città, al posto di guardia.

Il gruppetto quindi riesce ad attraversare le mura senza problemi, anche se la guardia ironizza un po' sull'aspetto di Yorik, che sembra un ubriaco dalla pettinatura da paggetto.

Comunque il gruppo si ricompone al di fuori della cerchia muraria, in un luogo un po' riparato da sguardi indiscreti.

Qui inizia una discussione molto accesa tra tutti, Ruig accusa Alice di essere stata incosciente ad aver lasciato Faradyr libero di spargere altro sangue, lei è furiosa perché è stata tenuta all'oscuro di alcune informazioni importanti sullo stato dell'elfo. Dal canto suo Faradyr nega tutto, ma da come trema la sua voce è palese a tutti che sta mentendo.

La lite si risolve solo a tarda sera, e ancora gli animi non sono del tutto placati.

Comunque passano alcuni giorni in cui il gruppo resta fermo, perché Yorik è bene che non venga spostato: infatti non ha

ancora ripreso i sensi.

Nel frattempo tutti si preparano un po' per il viaggio.

Alexander e Flaherty fanno amicizia

Alexander, dopo aver spiegato alcune cose a Flaherty, le chiede se sia disposta ad imparare un nuovo modo, a lei finora sconosciuto, di usare la magia. L'avverte che è pericoloso, ma sarebbe molto utile per tutti che lei accettasse. Sebbene un po' preoccupata, la ragazza dice di sì.

E finalmente si risveglia Yorik. Ancora si sente un po' male, ma l'effetto della botta in testa comincia a diminuire.

La comitiva comincia a spostarsi verso il ducato di Surok.

Vengono raggiunti diversi paesini. Quindi viene raggiunta la città di Vriebourg, e Alice va al mercato a cercare sostanze dagli strani effetti da acquistare.

Flaherty ed Alexander si appartano sempre più spesso, perché la ragazza si deve esercitare a lanciare l'incantesimo delle lame di luce. Infine ci riesce, anche se con molta difficoltà.

Quando torna tra gli altri poi è presa in giro da tutti: nessuno crede che tra lei ed Alexander ci sia solo un rapporto di tipo professionale...

Nei pressi del Miestwode

Man mano che il gruppo si sposta verso l'ovest, il tempo diventa sempre più cupo e ombroso. Nei pressi della cittadina i corvi volano bassi, e dagli alberi pendono corpi impiccati di briganti, giustiziati e lasciati a marcire all'aperto.

Le case sono alte e decorate con gotici mostri, le stradine sono molto strette e spesso coperte da passaggi tra un edificio e l'altro.

L'antipatia di molti per gli Sthooges cresce

La compagnia, in città, si divide: Flaherty si reca a fare shopping, acquistando una bella camicia da notte tirolese, assieme a Yorik, con cui ha occasione di approfondire l'amicizia; Alice gira per la città finché non si procura una dose di droga con cui bombare i tre stooges; Ruig, dopo aver fatto domande in giro, fa un salto alla dimora di una anziana signora, probabilmente druida.

La donna confessa a Yorik di aver avuto, tempo addietro, un contatto con la orrenda creatura che nasce dalle nebbie, e di esserne fuggita per miracolo.

Ruig rimane una notte intera dalla anziana signora, con cui parla a lungo, ottenendo diverse informazioni utili sulla natura delle creature, delle rovine e della foresta in genere.

Intanto, nella notte, Alice e Vanaquiel si sbronzano, in un patetico tentativo di far addormentare i tre stooges. Entrambi non riescono a contenere il vomito, e si sentono male.

Flaherty, che era andata a letto, si prende cura di Alice, che al mattino è molto confusa per la nottataccia. Anche Flaherty non passa una buona nottata, visto che è visitata da un angoscioso sogno.

Il Miestwode

Il giorno dopo ancora i nostri eroi decidono di avventurarsi nel Miestwode per raggiungere il rifugio di Ghasteban e dei suoi uomini. Vogliono guadagnarsi i soldi della taglia.

Dopo ore di lungo cammino, finalmente giungono nei pressi del covo maledetto, ma c'è qualcosa che non quadra...viene ritrovato un cadavere completamente massacrato in mezzo ai rovi ed in più ci si rende conto che del covo in questione è rimasto ben poco. All'interno del nascondiglio giace, orribilmente sfigurato, il cadavere di Ghasteban, ed una rapida ispezione porta al ritrovamento della quarta parte del diario, relativa al viaggio fino alla misteriosa necropoli.

L'incontro con Eril

Mentre il gruppo sta esaminando la capanna e i suoi dintorni, rinvenendo tra l'altro tracce del passaggio di qualcosa di enorme tra gli alberi, qualcuno si avvicina alla zona.

È molto silenzioso, ma dopo qualche tempo viene visto dallo Stooze più bravo, e inseguito.

Si presenta come Eril, un cacciatore in cerca della sua sorellina, scomparsa alcuni giorni prima sul limitare del bosco.

Non tutti credono alla storia del nuovo arrivato, ma a un certo punto Flaherty ricorda di aver visto qualcosa nella capanna di Ghasteban, e corre di sopra, nonostante le faccia ribrezzo il cadavere mezzo putrefatto del bandito.

Al piano superiore la ragazza trova, dopo una ricerca accurata, una scarpetta ed un nastro, che potrebbero appartenere alla sorellina di Eril. Torna giù mestamente, e consegna quanto ha trovato al povero Eril, che subito inizia a piangere: sua sorella è stata quindi rapita dai banditi, e Pyros solo sa quello che potrebbe esserle accaduto!

Il giorno seguente, dopo una nottata che passa tutt'altro che serena, il gruppo si divide a coppie per battere la zona intorno alla capanna, per cercare tracce della sorellina di Eril. Alcuni infatti si preoccupano per la bambina, altri invece sperano che ella sappia dove trovare l'ultima parte mancante del diario.

Due dei tre nani, decapitato Ghasteban, abbandonano la spedizione, e se ne tornano in città a ritirare la taglia sul bandito. Gli altri restano nel bosco e cercano in giro.

Eril e Alice, che sono insieme nella ricerca, dopo qualche ora trovano il cadavere di un uomo, probabilmente ucciso anch'egli dalla creatura.

L'incontro con Arethel

Prima di tornare indietro, Alice e Eril incontrano una ragazza, che si presenta come Arethel, e che dice di essere un medico, che era stato chiamato per curare il bandito Ghasteban, ma di averlo trovato morto. Durante il ritorno nel bosco ha visto per un paio di volte la sagoma di una bambina, si è incuriosita e adesso sta indagando. Si unisce al gruppo, dopo un po' di spiegazioni.

Dall'altra parte Ruig e Faradyr, ad un tratto, sentono dei tonfi assai lontani, che si avvicinano velocemente. Intravedono anche una sagoma gigantesca che si muove nella loro direzione. Poi però, inspiegabilmente, devia e se ne va. Paura indescrivibile.

A sera il gruppo si ricompone, senza aver trovato alcun segno della piccola sorellina di Eril, **Laila**.

Ma durante la sera, poco prima dell'ora di andare a dormire, un rumore di frasche arriva dal bosco. Ruig si introduce un po' verso il rumore, con Alice che lo copre con l'arco, ma poco dopo il ragazzo torna al campo, spaventato. Ha visto una bambina, che potrebbe essere Laila, che gli ha parlato con una voce innaturale, si è presentata come Loigor, e ha intimato al gruppo di andarsene. Lui ha provato ad avvicinarsi per prenderla, ma lei ha detto, con la voce di Loigor, che se lui l'avesse toccata lei sarebbe morta.

L'incontro con la sorellina di Eril, Laila

Tutti si dirigono nella direzione della piccola, che presto viene individuata. Si muove in modo strano, come una marionetta di cui qualcuno manovra i fili da lontano. Dopo un po' lei si gira, e diventa possibile instaurarci un dialogo. Lei è molto smunta, piena di sgraffi, ma è inequivocabilmente la piccola Laila.

Dalla sua bocca proviene una voce innaturale, con cui lei dichiara di parlare a nome del padrone, **Lloigor**. Si riesce a capire che Loigor è l'Orsone, che sta aspettando chissà cosa, ma in particolare che tornino i suoi compagni, e che vuole che il gruppo se ne vada via dal bosco. Non è interessato alla necropoli o all'oro, ma soltanto alla propria integrità. È solo, nel bosco, e dice di non voler fare del male a nessuno, se non per difendersi. Dopo un po' di chiacchiere, Alice riesce a convincere Loigor a lasciare la bambina, e a permettere a Arethel, medico, di curarla. La piccola cade come svenuta, è molto debole ma respira.

Il mattino dopo, dopo una animata discussione, si decide di tornare indietro fino alla civiltà, riportare la piccola al sicuro, e poi ritornare nel bosco.

Il viaggio fino alla città di **Vestbruk** procede tranquillamente, ma la bambina, che pure recupera un po' di colore, non si sveglia. Qui l'accoglienza è trionfale, e per un giorno il gruppo si può riposare dalle fatiche assurde del viaggio. Ma il giorno seguente si riparte.

Nelle profondità del bosco

Bosco, bosco, bosco.

Seguendo il diario, ci si introduce sempre di più, e l'ambiente si fa a tratti assai ostile.

Talvolta Ruig e Flaherty avvertono strane sensazioni, disagio nell'ambiente circostante, ma non accade nulla di minaccioso. Tutto questo fino a quando, una notte, accade l'evento.

L'accampamento per la sera era stato fatto in una valle tra due colline, e Flaherty, sveglia in quel momento, avverte a un certo punto una sensazione inequivocabile. Fa in tempo a svegliare gli altri, che si cominciano a sentire dei pesanti passi in avvicinamento, che rimbombano dappertutto.

Primo scontro con il Lloigor

Non c'è bisogno di essere degli Stooges per capire che è l'Orsone in avvicinamento.

Tutti si appostano, più o meno nascosti.

La creatura si avvicina, e nessuno ha il coraggio di fare la prima mossa. Poi si ode lo scatto della balestra del nano, e inizia la battaglia. La prima a lanciare le lame di luce è Leonor, rapidamente seguita da Flaherty. I boomerang luminosi sfrecciano nella notte, e si conficcano brutalmente nel mostro. Iniziano a piovere le frecce verso di lui.

L'orsone si muove veloce, e sradica, con la sua mole gigantesca, l'albero su cui sono appostati Leonor e il nano. Il nano, cadendo, lancia un grido disperato. Poco dopo Alexander spara le sue lame di luce sull'Orsone, e Ruig e Yorik ingaggiano in corpo a corpo. Faradyr si tiene a distanza. Poco dopo si sente il grido di Leonor, che è stata calpestata dal mostro.

La creatura riceve moltissimi colpi, e inizia a svanire. A poco a poco scompare nella notte, lasciando esterrefatti e stravolti i poveri avventurieri.

Il bilancio dello scontro è pesante: il nano ha una spalla sfondata, ma soprattutto Leonor è stata calpestata dalla colossale creatura, ed ha una gamba spappolata.

Tra i due fratelli Stooges inizia una discussione animatissima a proposito delle responsabilità per la ferita della sorella. Alla ragazza vengono portate le prime cure, e poi si cerca di dormire.

Il giorno seguente il gruppo resta fermo, e i feriti si medicano alla meglio. Leonor utilizza le sue arti magiche per curare la ferita, che migliora rapidamente, tanto che solo il giorno dopo torna in grado di camminare.

Cammina cammina, il giorno successivo Ruig scivola e si fa un po' male alla cavaglia, ma per il resto non succede nulla.

Durante la notte Flaherty nuovamente fa un angosciante sogno.

Una battuta di caccia

Passa un altro giorno, e avendo trovato delle tracce di cinghiale, si organizza una bella battuta di caccia, su di un

torrente. Tutti tranne Yorik si appostano sugli alberi, e vengono posizionate delle trappole. Ruig prima va a parlare, con i suoi poteri druidici, con i cinghiali, ottenendo da loro informazioni sulle creature, e avvisandoli del pericolo. L'agguato va abbastanza bene, cadono tre cinghiali uccisi dalle frecce, dalle pietre magicamente indirizzate da Flaherty, dalla balestra del nano, e dall'eroico scontro frontale di Yorik, che rimane a sua volta ferito. Il cibo comunque è buono e abbondante, finalmente.

Durante la notte ad un tratto il silenzio viene rotto da un muggito improbabile, un verso mostruoso che fa gelare a tutti il sangue nelle vene. Addirittura gli Stooges sospettano che sia il verso di un altro Orsone che si risveglia, e la loro ipotesi è tutt'altro che rassicurante. Si dorme malissimo, ma c'è poco da fare: tocca proseguire.

Il giorno dopo vengono affrontate le temute paludi. Nebbia, fango, insetti a dismisura.

Avvelenamenti

Come se non bastasse, Alice si diverte a drogare alcune razioni di cibo, per sperimentare una sostanza tossica da lei acquistata. E così, durante la sera, Eril e Leonor si sentono male: lei ha la febbre e dorme, lui invece viene colpito da allucinazioni di miriadi di insetti che gli vanno addosso, e poi di fiori, di bare, di parole che volano nell'aria...

La nottata passa di schifo, e il giorno seguente tocca restare fermi per riprendersi dall'intossicazione, di cui nessuno riesce a comprendere l'origine.

Il Lloigor è morto?

Il giorno successivo ancora si riparte, attraverso la palude. Nebbia, foschi presentimenti, ed ecco una nera sagoma che si profila all'orizzonte. Alta tre o quattro metri, si rivela essere inequivocabilmente l'Orsone ferito in combattimento, che è morto e si è tramutato in pietra.

Dopo un po' di esperimenti su di lui, si rovescia e si butta a terra. Comincia lentamente ad affondare nella melma.

Gli Stoooges vanno via, ma Alexander resta con Flaherty

A questo punto gli Stooges decidono di tornare indietro: la loro missione è compiuta e l'Orsone è morto. Ma Alexander prima propone a Flaherty di andar via con lui, poi accetta lui stesso di restare con la ragazza e il suo gruppo.

Dopo l'ultimo spettacolo offerto dalle paludi, un paio di cadaveri scarnificati e sparpagliati, finalmente sono raggiunte le mitiche rovine. Il nano non ci vede più dalla gioia, il tanto agognato oro è a pochi passi da lui!

Le rovine cariche di tesori

Le rovine sono appollaiate sul fianco di una collina e ci sono diversi buchi da cui entrare. Infine ne viene selezionato uno, e tutti, cautamente, si introducono. Sotto terra c'è un labirinto di stanze sepolcrali e di cunicoli, decorati con strani simboli e a volte con iscrizioni. Chiaramente sono già passati dei tombaroli, perché gli oggetti di valore sono stati asportati e i vasi spaccati.

Comunque Flaherty e Ruig si dedicano allo studio dei disegni e dei simboli più ricorrenti, copiano un po' tutto quello che vedono. Gli altri cercano il tesoro.

Dopo parecchi giri, dietro un corridoio un po' franato viene individuato un passaggio, che porta ad una ramificazione non saccheggiata da precedenti esplorazioni. E qui compare l'oro. Tanto oro.

Gli affreschi colpiscono l'attenzione di Flaherty, che li mostra ad Alexander. C'è qualcosa di strano, è raffigurata una popolazione in fuga da una invasione di insetti, simili a cavallette, che però hanno lo stesso volto umano di un bambino raffigurato lì vicino, come se fossero state disegnate con dei timbri.

Mentre Flaherty, Ruig e Alexander studiano i disegni, sono scoperti dei sarcofagi e estratto l'oro, i monili, le statuette rituali e gli altri oggetti di valore. Poi Ruig studia il contenuto di uno dei canopi presenti, che contiene organi umani conservati con degli oli aromatici, di cui lui serba un campione.

Il nano Khalid è felice come una pasqua, inizia l'arraffaggio del tesoro.

I sotterranei proseguono a lungo, e si rivelano ricchi di tesori inimmaginabili, di affreschi con strani dipinti, di sale e corridoi.

La stanza più grande contiene un enorme sarcofago. Tutti aiutano per tirarlo via, anche Alexander. Al suo interno ci sono i resti di due persone, un uomo e una donna, riccamente vestiti. Ai loro piedi due cofanetti, contenenti ciascuno un anello d'argento.

Tutto il pomeriggio trascorre nei sotterranei, finché non giunge la sera, e ci si prepara per trascorrere la notte.

Viene allestito il campo nel locale di pietra che sta sopra il buco che porta ai sotterranei, e tutti si preparano per i turni di guardia.

Il secondo scontro con il Lloigor

La prima parte della notte trascorre tranquilla.

Il secondo turno è di Flaherty e Alexander. I due parlano a lungo, lui manifesta il suo desiderio di lasciare il bosco il prima possibile, e si mostra preoccupato. Lei non gli nasconde la sua simpatia.

Ma mentre stanno conversando, la ragazza avverte qualcosa di minaccioso nell'aria, e vengono così svegliati tutti quanti. I famigerati passi di Lloigor si avvicinano, ma Alice e Yorik sentono anche un altro rumore, come un fruscio, che proviene dal basso. I due partono, seguiti da Ruig che cerca di fermarli.

Ruig scivola, e si trova avanti ai due compagni. Avverte delle presenze intorno a se, che riesce ad individuare, nel

momento in cui la nebbia si dirada un pochino, come marionette di Loigor. Sono almeno tre. Inizia a combattere, e viene presto raggiunto da Yorik e Alice.

Intanto all'ingresso del riparo si comincia ad intravedere la sagoma dell'Orsone. Alexander spara le sue lame di luce, e poco dopo Flaherty lo imita.

Ma il mostro balza in avanti, arrivando a distanza di corpo a corpo. Tenta di colpire Alexander, che riesce a schivare. Poi prova di nuovo, sempre attaccando Alexander. Flaherty tenta di frapporsi, per fare scudo con il proprio corpo, ma Alexander la spinge via, e viene colpito ad una gamba.

Cade a terra e sviene.

Flaherty, accecata dall'ira, tenta di attaccare l'Orsone, che però la ignora, e calpesta Alexander con un suo piedone. Alexander muore.

Allora la ragazza, disperata, inizia a colpire alla cieca la creatura, che però non se ne cura.

Nel frattempo Alice, circondata dai burattini di Loigor, riesce a parlare con loro, tenendoli a distanza. In questo modo permette a Ruig e a Yorik di allontanarsi, per raggiungere gli altri all'Orsone. Ma arriva forte il grido di Flaherty, ed un burattino dice, con la voce deforme: "il mago è morto".

Infatti Alexander giace in una pozza di sangue, Flaherty disperatamente e con istinto quasi suicida attacca Loigor, il nano spara qualche colpo con la balestra, mentre Faradyr, Arethel e Eril se ne stanno a distanza di sicurezza.

Arriva Yorik mentre Loigor ha preso in mano Flaherty, e la sta sollevando verso l'alto. La ragazza è come impazzita. Lasciata dall'Orsone cade a terra, e tenta di arrampicarsi nuovamente sulla creatura, col pugnale tra i denti. Yorik attacca con la sua forza abituale ferendo il mostro, che inizia a dissolversi. Flaherty cade di nuovo a terra, e Loigor non c'è più.

Ai piedi della collina anche i suoi burattini si ritirano nella boscaglia.

Non c'è molto altro da fare, è il momento di piangere.

Le spiegazioni di Alice

Ma, terrificanti, arrivano le spiegazioni di Alice. Lei sapeva che Loigor era ancora vivo, e anzi aveva d'accordo con lui rallentato il gruppo, per permettere il rinvenimento del finto cadavere del mostrone. Visto che infatti la creatura non aveva interesse all'oro, ma solo alla testa degli Stoooges, il finto cadavere avrebbe convinto i tre fratelli ad andarsene, e tutto sarebbe andato bene. Ma non aveva fatto i conti con il legame tra Alexander e Flaherty, che ha sballato tutti i piani. Sapeva che oltre a Loigor si è svegliato un altro Orsone, e che i burattini da loro pilotati sono molti. Sapeva un sacco di cose.

Ruig, sentendo la storia, si infuria terribilmente con Alice, accusandola di tutto.

Flaherty, dopo un patetico tentativo di colpire la ragazza con un incantesimo, si dilegua nel bosco, allontanandosi dagli altri.

Una volta sola inizia a gridare il nome di Loigor, chiamandolo per sfidarlo. Poco dopo si presenta una marionetta, quella che un tempo era stata una donna di mezza età.

"Di' al tuo padrone che lo voglio ammazzare. Se non mi uccide subito non avrà scampo".

Con voce distorta la marionetta inizia a ridere. Poi fa per muoversi, ma viene colpita in fronte dal dardo di balestra.

È Khalid, il nano, che ha seguito Flaherty nel bosco, e che adesso le si avvicina per darle coraggio. Le dice che ha sentito le parole tra lei ed Alexander, e cerca di consolarla per il dolore. Ma la ragazza piange e dice soltanto: "è stata tutta colpa mia!"

Poco tempo dopo Yorik e Eril si inoltrano nel bosco alla ricerca di Flaherty e di Khalid, e dopo un po' si trovano e tornano indietro.

Nel frattempo Ruig trasporta il corpo senza vita di Alexander nel profondo della necropoli, nella grande stanza con il sarcofago più ampio. Lo ripulisce e vi introduce il corpo. Quindi si dedica alla scultura di un epitaffio.

Flaherty appena torna al campo scende nella cripta, e si mette in preghiera davanti alla tomba di Alexander. Dopo un po' viene lasciata sola, si taglia i capelli, la sua lunga treccia, e ne fa un cuscino per il suo amato. Quindi rimane lì a piangere e pregare fino a quando le forze non l'abbandonano, e cade addormentata.

Ruig e Yorik, che sono rimasti nella stanza accanto per vegliare la ragazza, una volta che lei, sfinite, ha perso conoscenza, la sollevano dolcemente e la portano all'aria aperta. Quindi tornano giù, e chiudono il sarcofago di Alexander.

Il mattino dopo, mentre Flaherty torna a pregare alla tomba di Alexander, gli altri proseguono per un po' l'esplorazione della necropoli, e trovano nuovi affreschi raffiguranti gli uomini insetti. Quindi trovano un'altra sala da cui prelevano l'oro e decidono che è l'ora di abbandonare l'area.

È penoso lasciare per sempre il corpo senza vita di Alexander in un luogo tanto ostile e malsano, ma la comitiva non può far altro che partire.

Le visioni di Eril e il nuovo incontro con Ludwig e Leonor

Eril ad un tratto ha una strana visione.

Il viaggio inizia attraverso la palude, e apparentemente non accade nulla di strano. Ma l'atmosfera è molto minacciosa, tutto sembra moribondo e malato.

Le razioni di cibo iniziano a scarseggiare, e si decide di razionarle.

Dopo qualche giorno di cammino, appena usciti dalla palude, Flaherty ed Alice vedono due sagome umane, presto identificate come Ludwig e Leonor. Sono fermi, e sembrano feriti.

Flaherty corre da loro, e piangendo racconta della morte di Alexander. I due sono scossi, ma non molto sorpresi: Leonor aveva infatti percepito gli incantesimi lanciati contro Loigor, le lame di luce di Alexander e di Flaherty, e quindi si aspettava qualcosa di brutto. Flaherty si accusa di tutto, e piangendo racconta per filo e per segno quanto accaduto. Leonor cerca di consolarla, dicendole che Alexander sapeva bene quello che faceva, e che lei non deve sentirsi in colpa per la sua morte, ma anzi sentirsi onorata del sacrificio di lui.

Il gruppo si ricompone. Ludwig è ferito, visto che lui e Leonor sono stati attaccati da molte voci di Loigor sulla via del ritorno. Visto che non può muoversi, viene allestita una barella, e lui è trasportato su di essa. Leonor impiega le arti magiche della guarigione per curarlo, e le sue ferite si rimarginano in fretta.

Chi invece non sta niente bene è Flaherty che, ferita da Loigor durante la notte del combattimento, non si è mai curata di farsi medicare, e con i giorni ha subito un sensibile peggioramento. Arethel tenta di curarla, e ferma il peggioramento. In ogni modo la compagnia è molto rallentata, sia per i feriti che per il suolo disastroso che per la scarsità di vivande. Infatti le razioni stanno terminando, e stranamente non si trova nulla di commestibile.

Leonor inizia a creare del cibo, utilizzando l'incantesimo che suo fratello Alexander le aveva insegnato, e permette al gruppo di non morire di fame. Tuttavia la situazione è tutt'altro che rosea.

Segni minacciosi nella foresta

Inoltre l'atmosfera è resa via via più minacciosa da alcuni episodi un po' inquietanti.

Durante una sfortunata battuta di caccia, infatti, Faradyr e Eril trovano le tracce di un cinghiale, ma scoprono che la povera bestia è stata uccisa. Non lontano avvertono uno strano rumore, del tutto innaturale, un ticchettio che potrebbe essere provocato da una persona o qualcosa di simile, ma certamente non da un animale. Tornano a chiamare gli altri, ma il butcher scompare. Un altro cinghiale ammazzato si trova poco distante. L'ombra del sabotaggio si fa più pressante.

Tra l'altro Yorik percepisce nella natura un nuovo senso di paura, come se una nuova minaccia si fosse fatta avanti a turbare il già compromesso ecosistema.

Lungo il percorso, nei giorni seguenti, vengono rinvenute diverse carcasse di animali, morti per cause non ben chiare, tutti senza segni di ferite ma con una orrenda bavetta verde. Anche le piante sono tutte malate, il marciume sta contaminando via via tutto quanto.

Eril inizia a dare segni di squilibrio

Una notte, durante il turno di guardia, Alice si rende conto che Eril, con cui sta vegliando, si è appartato con una strana statuetta, e le sta parlando, come in trance. Con sua somma sorpresa vede che la statua, un angioletto, gli risponde, e anzi si rivolge proprio a lei, dicendole di accettare i suoi servizi. Resta molto turbata dall'accaduto, e il mattino successivo ne parla con Ruig, che a sua volta racconta l'episodio a Flaherty.

La sera seguente, durante il turno di Alice ed Eril, Ruig tenta di farsi spiegare dal ragazzo che cosa sia la statuetta, e quale sia il suo significato. Ma Eril si rifiuta di parlare. Nel frattempo Alice gli sottrae l'oggetto dalla tasca, e lo fa vedere a tutti. Eril cerca di riprendersi la statuetta, e i due si accapigliano un po', svegliando tutti. Seguono le inevitabili spiegazioni. Eril si comporta in modo molto strano, ma la statuetta non mostra alcuna caratteristica anomala. Alla fine l'oggetto viene restituito al legittimo proprietario, ma nasce in tutti il sospetto che ci sia qualcosa di strano nell'aria.

Il tragitto attraverso la foresta morente è sempre più triste, il cibo scarseggia, e se non fosse per l'incantesimo di Leonor sarebbe davvero difficile per il gruppo sostenersi.

Qualche giorno dopo c'è un nuovo episodio alquanto strano. Mentre Eril e Alice sono a caccia insieme, la statua comincia a parlare. Parla chiaramente, e sentono entrambi. Dice di essere un servitore, e con tono strafottente offre i suoi servizi. Alice allora dice che vuol dire tutto a Ruig e agli altri, ma la statua cerca di dissuaderla in tutti i modi. Anche Eril non vuole che gli altri sappiano della strana statua, e cerca di fuggire via. Corre verso l'accampamento, dove in quel momento si trovano Ludwig, Flaherty e Leonor, prende al volo il suo zaino e scappa. Dietro però gli corre Ludwig, insospettito dal suo insolito comportamento, e dopo un po' lo raggiunge. Nel frattempo la statuetta cade a terra. Quello che accade poi ha dello straordinario.

Con una forza del tutto inumana, Eril scaraventa via Ludwig, che vola a cinque metri di distanza. Quindi si alza in piedi, e resta come in trance. La statuetta, caduta a terra, viene raccolta da Alice, ma subito diventa incandescente e la ragazza la fa cadere a terra.

Si ode di lontano un tuono, e tutti quelli che sono dotati di poteri percettivi avvertono qualcosa di orribile nell'aria. Ruig soprattutto viene investito da una sensazione violentissima, e per qualche momento perde i sensi.

Nel frattempo accorrono da Eril tutti gli altri che si trovavano al campo, e trovano il ragazzo in catalessi, Alice spaventata, Ludwig ammaccato, e la statuetta a terra, rossa rovente. Agli occhi di Alice sembra che l'oggetto si stia muovendo, e mentre Flaherty cerca di toccarla con un bastoncino di legno, la statua esplode, ferendola al viso. Per fortuna c'è Arethel che ripulisce i frammenti.

Dopo un po' Eril si sveglia, e sembra stia bene. Parla adesso sinceramente della statuetta, e spiega a tutti di come ne fosse entrato in possesso.

La perplessità di tutti è tanta, ma dopo le cose strane che si sono viste non c'è più nulla di incredibile. Comunque l'atmosfera nel bosco continua a precipitare, e bisogna fare in fretta.

Il giorno dopo, a sera, delle tracce di cinghiali e di lupi si vedono nei pressi del nuovo campo. Allora Alice, Eril, Yorik, Ruig e Faradyr decidono che è il momento di andare a caccia.

Cammina cammina, dopo un po' vengono assaltati da un branco di lupi, ed il combattimento infuria violentissimo. Cadono cinque lupi, ma il bilancio della lotta vede Eril con un braccio massacrato, e Yorik con il fondoschiena morso a pezzetti. Gli altri hanno qualche escoriazione.

Ruig riesce ad interrogare un lupo moribondo, che gli dice che i cinghiali che avevano seguito stavano percorrendo una strada insolita.

Leonor e Arethel si occupano di medicare i feriti. Leonor compie un rituale magico molto intenso, nel quale ricompono la ferita di Yorik, il quale torna in grado di camminare per la mattina dopo.

Eril dice che i lupi sono responsabilità sua, e che la statuetta che è esplosa in realtà è entrata dentro di se. Lui ha desiderato del cibo, e del cibo è arrivato, sia pure con gravi controindicazioni.

Passa un altro giorno di viaggio, e a sera sono raggiunte le querce. La nebbia durante la notte diventa fittissima, e i passi di quello che potrebbe essere Loigor echeggiano in lontananza. Ma nulla accade, e la notte passa tranquilla.

Gli animali via via ricompaiono, e l'ambiente diventa sempre più sereno, finché, dopo tanti troppi giorni di foresta, il nostro gruppo riesce ad uscire allo scoperto.

Finalmente fuori dalla foresta

Raggiunta Vestbruck, Eril va con gli altri nella sua dimora: qui viene a sapere che sua sorella sta abbastanza bene, e che dopo qualche giorno di coma si è risvegliata. Inoltre ci sono alcune persone che desiderano parlare con lui e gli altri: un ragazzino magro come un chiodo, e Porter.

Voci correlate

PG

- [Alice](#)
- [Faradyr](#)
- [Ruhig](#)
- [Flaherty](#)
- [Yorik](#)
- [Eril](#)
- [Arethel](#)

PNG

- I tre nani: [Karim](#), [Micanor](#) e [Oddon](#), detto [Afro](#)
- [Nathan](#) il druido
- [Alexander Sthooge](#)
- [Leonor Sthooge](#)
- [Ludwigh Sthooge](#)

Luoghi visitati

- [Greyhaven](#)
- [Tares](#)
- La Comunità druidica di [Greyhaven](#)
- [Ammerung](#)
- La foresta di [Meistwode](#)
- [Vestbruck](#)