

CRONACA

Periodo: dal 30/04/2016
al 30/04/2016

Periodo RPG: dal 8 giugno 517
al 15 luglio 517

Num. sessioni: 1

Mentre la gran parte dei soldati del XXIII Plotone dell'**Esercito di Uryen** sono in missione oltre il **Traunne**, impegnati nell'avventura narrata dalla cronaca **La Tomba della Regina**, Kailah, Annie e Gannor restano presso la **Rocca di Tramontana**. Questa cronaca narra i fatti salienti della loro permanenza a **Uryen**, nei mesi di giugno e luglio 517.

La ricostruzione della Chiesa di Uryen

Numerosi soldati dell'Esercito di Uryen, tra cui **Kailah Morstan**, **Annie Volvert** e **Gannor Balson**, prestano il loro servizio al cantiere della Chiesa di Uryen, che comincia lentamente a prendere forma. Alla guida dei lavori ci sono Padre **Alyster** e il carpentiere **Fredrick**. Spesso anche alcuni ufficiali e sottufficiali lavorano al cantiere, come il tenente **Ramsey** e il **Sergente Rock**, così come alcuni membri del III Plotone e del XII Plotone, esperto in logistica.

Ali Shark è molto impegnata nei lavori, ma trova il tempo per prendersi cura delle commilitone più inesperte: una sera trascina Annie e Kailah al Porto di Uryen, dove le coinvolge in una gara di bevute e **canti tradizionali** dell'esercito. Il Capitano di Vascello **Quorton Kraven**, vecchio amico di Ali e della sua famiglia, racconta un episodio in cui la giovane caporalessa, per partecipare ad un torneo, si iscrisse con il nome maschile di **Ishark**, che da quel giorno divenne il suo soprannome. Ali arrivò seconda.

Rallentamenti al cantiere

Il cantiere della chiesa subisce qualche rallentamento a causa di alcuni problemi burocratici che vengono sollevati da ignoti disturbatori. Pare che ci siano conflitti di competenze con la chiesa di **Dossler**, che richiedono una sospensione dei lavori in attesa di permessi dal Priorato. Padre Alyster lascia Uryen e si reca a Dossler.

Il ritorno di William

Dopo la caduta di **Alma Mater**, il soldato semplice **William Deed**, praticante di arti magiche e conoscente di Kailah, si trova alla Rocca di Tramontana e inizia a ristabilire un po' di contatti.

Racconta che due dei membri del suo Plotone sono morti ad Alma Mater e che gli altri si sono rifugiati ad Angvard, lui è tornato ad Uryen da poco.

Ha sentito parlare della soldatessa che non viene attaccata dai **Risvegliati** ed è molto curioso di conoscere Annie, con la quale si mostra subito molto cordiale, nonostante la giovane sia come sempre piuttosto fredda nei suoi confronti.

Il mistero degli zaini scomparsi

Una sera in cui Annie e Kailah sono impegnate nella sorveglianza notturna del cantiere, e dormono in alcune tende lì vicino, scompaiono misteriosamente gli zaini di entrambe le ragazze. Annie custodiva nello zaino alcuni oggetti a cui era molto legata, tra cui una collanina appartenuta a sua madre, e tutti i suoi risparmi.

L'indomani, a sorpresa, è proprio William a ritrovare gli zaini e a restituirli alle ragazze. I soldi di Annie e la collanina sono però mancanti.

Il giorno successivo William ritrova anche la collanina di Annie, che si trovava, a quanto dice, in un ammasso di fango e rifiuti al lato del cantiere, in prossimità al punto del rinvenimento degli zaini. Dei soldi ancora nessuna traccia.

In seguito Kailah chiede in privato a William se abbia utilizzato la magia per ritrovare la collanina e lui ammette che è così. La ragazza inizia a sospettare che ci sia William anche dietro la sparizione degli zaini e lo confida a Gannor, invitandolo a tenere gli occhi aperti. Nel giro di poco Gannor scopre che William ha un po' il vizio del gioco d'azzardo ed ha perso un po' di soldi, e si diverte a scommettere coi compagni di carte sulle sue conquiste femminili.

Nel dubbio, Kailah avverte Annie di non fidarsi eccessivamente di William e di non lasciarsi abbindolare dalla sua corte, ma Annie ha ben altro per la testa e la rassicura al riguardo.

Annie e il suo cucciolo

Mastro Luger ha portato ad Annie un cucciolo di puzzola, che lei ha battezzato **Moffy**. Le condizioni di salute di Annie sono stabili, la ragazza ha sempre gli occhi rossi e altri disturbi, ma viene tenuta sotto controllo da Mastro Luger e può partecipare come gli altri commilitoni ai lavori presso il Cantiere della Chiesa.

L'unica differenza di trattamento con gli altri è che Annie alloggia in una stanza isolata dal resto delle compagne, all'esterno dell'edificio principale della Rocca di Tramontana.

Durante una ricaduta di Annie, un momento di dolore e sconforto, Kailah prova a tranquillizzarla attraverso l'incantesimo innato **Respirazione**.

Storie di cantiere

Mentre i giorni passano e i lavori al cantiere procedono a rilento a causa della lontananza di Padre Alyster, William inizia a informarsi in giro se Annie abbia o meno un fidanzato, in particolare quali siano i suoi rapporti con Gannor. Benchè Kailah lo scoraggi molto, William intende corteggiare Annie ed inizia a farlo con una certa insistenza. I rapporti tra

William e Gannor si fanno piuttosto tesi.

Intanto alla Rocca di Tramontana arriva un'altra soldatessa, **Charlie**, che racconta di venire da Sud, dalle parti di **Ammerung**: faceva parte della scorta di un mercante piuttosto importante, tal **Alyster Forge**, che si è trasferito ad **Uryen**. Charlie ha così perso il lavoro come scorta ed è entrata nell'Esercito.

La notizia non fa piacere a Kailah: ha conosciuto Alyster Forge prima di lasciare la **Rocca di Bronne** e non ne conserva un buon ricordo. Charlie è comunque una ragazza cordiale che fa subito amicizia con Ali, con Kailah e, superato un certo timore reverenziale, anche con Annie.

Missione da Trent

C'è bisogno di scortare un carico di provviste, ed un gruppetto di soldati viene mandato in missione presso l'Abitato di **Trent**: si tratta di Kailah, William, **Hart Trent** e **Tank Trent**, due nipoti del fattore recentemente arruolati nell'esercito, più un altro paio di soldati semplici.

La spedizione si svolge tranquillamente, ma nel corso del pomeriggio inizia a piovere molto forte e i soldati trascorrono la notte nella fattoria. Kailah viene ospitata nella stanza dove dormono **Saga** e **Freya Thorn**, le due sorelle di **Vodan**, che però Kailah non conosce. A tarda sera, quando è già a letto, Kailah avverte che nelle vicinanze è stato lanciato un incantesimo. Preoccupata, si alza, gira un po' per la casa, ma non riesce a capire cosa sia successo. I suoi sospetti ricadono su William, l'unico altro mago nelle vicinanze (per lo meno stando a ciò che sa). Interpellato al riguardo, William nega tutto.

Tensione tra commilitoni

Nel mentre l'ostilità tra Gannor e William cresce, fino a quando una sera nel refettorio del castello si scatena una rissa, nella quale sono coinvolti proprio Gannor e i tre amici di William, che arrivano alle mani e anche Annie finisce per terra spintonata. Gannor accusa i tre soldati di essere responsabile del furto dei soldi di Annie, loro negano, Annie stessa finisce per prendersi uno spintone.

La rissa è sedata dal Sergente **Radom Ruud**, che dispensa qualche sganassone e ordina che Gannor e gli altri coinvolti vengano trattenuti agli arresti in cella nelle segrete della Rocca.

Annie continua ad essere oggetto delle attenzioni insistenti di William, che lei rifiuta con crescente fastidio. Una sera Annie confida a Kailah che ha il sospetto che William le abbia fatto "qualcosa": dalla descrizione dell'amica, Kailah capisce che William deve averla fatta oggetto di qualche incantesimo, probabilmente **Sveglia**, forse per provare a dare una "scossa" alla ragazza, nel tentativo di sedurla in modo creativo. Al solo pensiero, sia Annie che Kailah si indispettiscono molto e decidono di parlarne con Mastro Luger. Il Mago prende seriamente la faccenda e ne parla con Radom Ruud, che nel dubbio fa rinchiodare anche William in cella.

Gli uomini di Greyhaven

Una mattina il Sergente **Rock** presenta ai soldati che sta addestrando tre uomini provenienti da **Greyhaven**. Sono il caporale scelto **Heck**, il caporale scelto **Van** e il caporale **Numan**. Sono arrivati insieme all'**Angelo Nero** e devono ambientarsi e imparare a conoscere la zona.

I tre sono reduci da **Benson**, hanno l'aria molto navigata ed esperta. Heck ha il volto sfigurato in modo strano, forse è stato colpito con dell'acido, ed ha molte cicatrici. Van è un tipo spavaldo e chiacchierone, il più loquace dei tre. I tre raccontano episodi di guerra, descrivono le armi delle terribili bensoniane, arcieri, frombolieri ed esperte tiratrici con le cerbottane. Chiacchierano allegramente e fanno un po' di domande sulla **Guerra delle Lande** e sulla situazione oltre il fiume **Traunne**.

Il cantiere della Stazione di Posta

Con il ritorno di Padre Alyster da Dossler e la soluzione delle difficoltà burocratiche che avevano rallentato i lavori alla Chiesa, un nuovo problema viene a mettere i bastoni tra le ruote al cantiere: in città, a Uryen, sono iniziati i lavori di ricostruzione della Stazione di Posta: il cantiere, finanziato da Messer **Alyster Forge**, sottrae molti lavoratori alla Chiesa.

La lettera di William

Costretto a stare in cella, William riesce comunque ad affrontare Kailah per dirle di essere molto dispiaciuto e deluso per essere stato denunciato Luger. Le chiede poi di consegnare una lettera personale ad Annie. Kailah acconsente e la sera stessa consegna la lettera all'amica.

Annie non sa leggere e chiede a Kailah di leggerle la lettera a voce alta. Si tratta di una lettera d'amore, molto intensa e personale, nella quale William si prende fin troppe libertà. Il contenuto della lettera è imbarazzante, Annie si agita moltissimo e si arrabbia ancora di più con William. Insieme alla lettera c'è un sacchettino con le monete perdute da Annie.

Missione a Dossler

Il Capitano Barun commissiona a Kailah l'acquisto di un vestito per una donna sconosciuta. Kailah viene inviata a Dossler insieme ad alcuni commilitoni, quindi svolge l'incarico presso una sartoria di pregio della capitale del Priorato, di proprietà della famiglia **Creedon**.

Il duello tra Ali e Van

La rivalità tra i soldati del III Plotone di Uryen e la squadra dei Greyhavenesi culmina in un duello, tra **Ali Shark** e il Caporale Scelto **Van**. I due si affrontano con un nutrito pubblico di commilitoni e curiosi. Il duello avviene il 17 giugno, con armi da allenamento: Van si presenta con una spada e una daga di legno, mentre Ali impugna una spada imbottita e uno scudo.

"E insomma da queste parti per portare fuori una ragazza tocca usare le spade", scherza Van.

"Che ci vuoi fare, è che siamo un po' primitivi... ci ispiriamo a Ilmatar, quando c'è da insegnare a qualcuno le buone maniere" risponde Ali.

"... nel senso che quando le cose si mettono male, fate combattere le donne?" dice Van.

"... nel senso che da queste parti gli uomini che finiscono a brandire una spada di legno non vanno lontano", risponde Ali.

"... ma io non devo andare lontano: sarà una passeggiata" dice Van.

".. sei stato previdente a portarti quelle due stampe, allora: occhio che la destra è più corta", risponde Ali.

Lo scambio di convenevoli, che suscita non poca ilarità tra gli astanti, viene interrotto da **Garruk**: "ok, abbiamo capito che ce l'avete entrambi lunghissimo! Adesso volete cominciare a darvele, o devo scendere giù io?"

Van si prepara: "prima le signore".

"Ok, accomodatevi", risponde Ali, provocando un ultimo scroscio di risate prima dell'inizio del duello.

I due iniziano a combattere. Sono entrambi molto abili, alternano le stoccate a battute di spirito e prese in giro. Ma Van per primo riesce a toccare Ali alla gamba, e subito dopo la colpisce nuovamente al braccio.

Il duello è vinto da Van, che subito si complimenta con l'avversaria sconfitta.

"Ho avuto fortuna, è stato un onore... batterti".

Nonostante qualche battibecco, il duello ha l'effetto di trasformare l'ostilità tra i soldati di Uryen e quelli di Greyhaven in una sana rivalità, rilassando molto gli animi.

Spedizione al di là del Traunne

A ulteriore conferma del miglioramento dei rapporti tra Uryen e Greyhaven si diffonde la notizia di una imminente spedizione congiunta al di là del Traunne, che vedrà la partecipazione dei plotoni 3 e 12, capitanati dal Tenente Ramsey, e del nutrito gruppo Greyhavenese guidato dall'Angelo Nero. La spedizione parte il 19 giugno, due giorni dopo il duello, e ha l'effetto di svuotare la Rocca di Tramontana di un gran numero di effettivi.

Strane influenze magiche

Dopo qualche giorno di cella, William confida a Kailah di essere stato attratto da Annie per ragioni misteriose: dichiara di avere sognato due esserini le cui descrizioni corrisponderebbero a **Vihamel** e **Yshtav**. I due nel sogno erano intenti a litigare tra loro, l'uno spingendo per il controllo, l'altro per la liberazione dello **Yoki**, e sarebbero stati loro ad attirarlo verso Annie, quasi che da Annie stessa provenisse una sorta di "richiamo".

Durante la notte anche Kailah sogna uno dei due esserini, che sembra metterla in guardia da una qualche minaccia. Nel sogno vede anche Annie che si trasforma in una creatura mostruosa e che divora il povero William. Il sogno impressiona molto Kailah, che al risveglio si sente male di stomaco e rimane molto turbata.

Parlandone con Luger, lui spiega a Kailah di essere convinto che Annie abbia uno "scopo" e che i nemici l'abbiano riconsegnata per qualche motivo. Ritiene che la vicinanza di William, per quanto rischiosa, possa portare Annie a una qualche forma di manifestazione, che se tenuta sotto controllo potrebbe anche rivelarsi positiva, o liberatoria. Luger si aspetta che Mirai, o chi per lei, possa tentare a comunicare con William attraverso Annie.

Addestramento

I soldati presso la Rocca di Tramontana vengono sottoposti a duri addestramenti, per lo più diretti dal Sergente Rock. Combattimenti con le armi e a mani nude, lunghe corse e strusciate nel fango, equilibrio sui tronchi e così via.

Nel mentre si vede qualche volta anche l'**Angelo Nero** che si allena coi suoi uomini. E' armato con una spada enorme, molto lunga, larga e pesante, che pure maneggia con grande dimestichezza.

Voci di Risvegliati nel Bosco dei Mirtilli

Arriva voce che nel **Bosco dei Mirtilli** siano stati avvistati dei **Risvegliati**. Il Sergente Rock, insieme a Kailah, Annie, Gannor, William e Charlie si recano all'Abitato di **Trent** per raccogliere la testimonianza di chi li avrebbe visti.

Rock e Trent sono vecchi amici, l'ospitalità è generosa e cordiale. Il giovane **Hart Trent** riferisce di aver incontrato un vecchio pastore, tal **Haber**, mezzo cieco e malandato, che fuggiva dal limitare del bosco dopo aver visto, a suo parere, due Risvegliati. Benchè il vecchio Haber non sia un testimone particolarmente affidabile, la minaccia viene comunque presa molto sul serio.

Durante la notte vengono organizzati turni di guardia. William racconta a Kailah di essere in grado di compiere un incantesimo che gli permette di muovere il proprio sguardo lontano dal corpo.

Nel cuore della notte William ha la balzana idea di fare uno scherzo ai compagni e fingere di essere un Risvegliato che si avvicina alla fattoria. Quando viene ripreso per la bravata, il mago peggiora la situazione rispondendo male e

offendendo una delle giovani donne di casa Trent: scatena così lo sdegno dei compagni e l'ira di Rock, che lo scaraventa a terra e lo riempie di botte.

L'indomani, lasciato William alla fattoria di Trent, Rock e gli altri raggiungono l'abitato di **Mar**, da cui intraprendono una perlustrazione nel Bosco dei Mirtilli, dopo aver raccolto la testimonianza di **Ada**, una gentile vedova molto affezionata ad Annie.

Perlustrazione nel bosco

Mentre avanzano per il bosco, i nostri incontrano un uomo e una donna dall'aria stravolta, con gli abiti rovinati: si presentano come Abe e sua moglie Marion, che zoppica vistosamente. I due dicono che alcuni Risvegliati hanno attaccato la loro casetta, e che sono riusciti a fuggire per miracolo.

I soldati avanzano, guidati da Abe e sua moglie. Individuano un primo Risvegliato in lontananza, che viene abbattuto dalle frecce di Annie e Kailah, e poi un altro, che Kailah stende con una freccia in testa. A parte questi due, non sembrano esserci altri mostri.

Tornando verso Mar, Rock chiede a Abe come si sia ferita Marion, e dopo un po' di insistenze riesce a farsi dire che la poverina è stata graffiata da uno dei Risvegliati durante la fuga. I due vengono messi in quarantena nella locanda di Mar. Fortunatamente la ferita si rivela non infetta e l'indomani Marion non mostra segni di infezione.

Il giorno seguente Rock resta a Mar con Charlie e Gannor, mentre Annie e Kailah tornano alla fattoria di Trent a portare notizie. Qui trovano anche William, severamente punito da Tank Trent, che gli ha imposto il silenzio assoluto e lo obbliga a mansioni umilianti. In serata un gruppo di soldatucci di Lagos chiedono e ottengono ospitalità, creano qualche disturbo ma niente di grave. Torna anche Hart Trent, insieme ad **Albert il Beccamorto**, che è ubriaco fradicio.

Sogni indotti e falsi ricordi

William parla con Kailah delle visioni dei due esseri misteriosi, **Vihamel** e **Yshtav**, affermando che qualcosa non torna: nonostante egli ricordi perfettamente di averne sentito parlare, non ne ha trovato alcuna traccia nei suoi diari e appunti. Il giovane conclude il discorso con una ipotesi piuttosto sconcertante. William è convinto che alcuni suoi ricordi passati, tra cui la conoscenza pregressa degli stessi **Vihamel** e **Yshtav**, non siano reali, ma gli siano stati indotti o impiantati di recente. Ripensando alle proprie visioni, anche Kailah inizia a notare qualche strana incongruenza: decide pertanto di scrivere una lettera alla vecchia **Franziska**, a **Burglitz**, per chiederle se si ricordi di una conversazione riguardante i due esseri risalente a molti anni prima e di cui conserva un ricordo apparentemente autentico.

Il contributo di di Luger

Tornati a Uryen, i due maghi manifestano questi dubbi a Mastro Luger, che conferma la fondatezza del sospetto: la spiegazione del significato di quei due esseri, spiega l'anziano Stregone, è riconducibile all'operato sulla mente degli esseri umani di alcune entità molto antiche, discendenti da creature ancestrali che venivano chiamate **Oneiroi** e che oggi siamo abituati a chiamare, più semplicemente, *Demoni*.

Sono creature che parlano una lingua molto complessa, fatta di suoni ma anche di sensazioni ed emozioni, che siamo in grado di comprendere solo in minima parte; una parte più consistente ci arriva durante il sonno, motivo per cui tendiamo piuttosto a sognarli, a sognare di incontrarli, di parlare con loro talvolta durante la notte, talvolta ad occhi aperti. E' un linguaggio talmente pervasivo, talmente lontano dai suoni e dalle sensazioni a cui siamo abituati, che molti uomini, costretti ad ascoltarlo per periodi prolungati, perdono il senno.

*Il fenomeno più frequente che si verifica è la necessità impellente, incontenibile, di... raffigurare, in qualsiasi modo mediante scritte, parole, frasi, disegni, il "senso" di quello che viene compreso, un bisogno di esprimerlo, di tenerne traccia prima che scompaia, proprio come l'effetto che fa un sogno meraviglioso, o terribile. In molti casi, infatti, il **Pfhaegal**, questo il nome che viene dato a tali sventurati, è messo a conoscenza di tante e tali informazioni tali da sentire su di sé un enorme, insostenibile carico di responsabilità... per questo sente il bisogno di comunicarle, di coinvolgere altri testimoni, e nel far questo, o per meglio dire nell'impossibilità di far questo, impazzisce.*

I vostri sogni, le vostre visioni, sono il tentativo di questa creatura di mettersi in contatto con voi di dirvi qualcosa, di rendervi partecipi di qualcosa. E' del tutto possibile che alcuni dei vostri ricordi, o per meglio dire dei nostri ricordi, siano in realtà frutto di questi sogni particolarmente vividi che voi, o persino io stesso, potremmo essere stati indotti a fare.

Rimasto solo con Kailah, Luger la informa del fatto che Annie sta facendo sogni spaventosi e terribili con una frequenza preoccupante: se la situazione non riuscisse a migliorare, la ragazza potrebbe essere destinata a diventare lei stessa un **Pfhaegal**.

Novità ad Uryen

Il ritorno di Ramsey

I due plotoni al comando del Tenente Ramsey rientrano alla **Rocca di Tramontana** ai primi di luglio: con loro non sono presenti né l'Angelo Nero né i soldati di Greyhaven, che a quanto pare hanno proseguito la spedizione da soli. A seguito

di questo evento tra i soldati si diffondono alcune ipotesi secondo le quali il gruppo di Greyhavenesi, evidentemente in grado di muoversi autonomamente nei territori al di là del fiume, sarebbe impegnato in una misteriosa missione segreta.

La nuova Stazione

Nel mentre proseguono i lavori presso la vecchia Stazione di Posta, nella quale sembra che il nuovo padrone **Alyster Forge** voglia mettere in piedi una serie di attività che comprendono una locanda, una taverna e una casa di piacere collegata in qualche modo con le "case della gioia" del **Porto di Uryen**: per questo progetto, secondo alcune voci, sarebbe persino in trattativa con **Hador Varchmann**. Pare ci siano però problemi ereditari, perché la titolarità della stazione spetterebbe ad **Ali Shark**, figlia del vecchio capo della vecchia stazione (la **Locanda dello Squalo**).

Una nuova accolta

Nel frattempo si inizia a vedere una giovane Veste Bianca, di nome **Robyn Macht**, che aiuta Padre Alyster nella difficile gestione dei lavori di ricostruzione della Chiesa, sempre più rallentati dalla mancanza di manodopera e dalla "concorrenza" del cantiere della locanda.

Prospettive per il futuro

Gli allenamenti dei soldati si intensificano: tra i sergenti inizia a girare la voce che a breve, in conseguenza dell'atteso ritorno del gruppo di Greyhaven da oltre il Traunne, ci sarà un avvicendamento di soldati di Uryen tra il distacco di **Angvard**, capitanato del Tenente Comandante Vonner, e le truppe di stanza presso la Rocca.

Studi di Kailah

Nel corso delle settimane in cui si trova presso la Rocca di Tramontana, Kailah trova il tempo per terminare lo studio dell'incantesimo **Fiamma** e del suo Potenziamento *Infusione*, grazie anche all'assistenza di Mastro Luger.

Al momento di esercitarsi nel lancio dell'incantesimo, Kailah chiede un'autorizzazione speciale al Capitano Barun, che le viene accordata.