

Echi di Tramontana cronaca

CRONACA

Periodo: dal 02/10/2023
al 11/09/2024

Periodo RPG: dal 24 aprile 518
al 12 maggio 518

Num. sessioni: 8

Diciottesima avventura della **Campagna di Uryen**. Al termine degli eventi narrati nella precedente cronaca **In Absentia**, i compagni, insieme ad alcuni superstiti dell'esercito di Uryen (**Garruk Jagger**, **Quorthon Kraven**, etc), Armata del Corno e Brigata del Tramonto (tra cui **Alan Cabot**), e altri alleati (**Kalya Niadh**, etc), si imbarcano sulla **Disperata** alla volta della **Rocca di Tramontana** con l'obiettivo di mettere fine agli esperimenti con il **Sangue degli Antecessori** condotti da sir **Gadman Scherer**, eliminare il misterioso **Bondred** e riprendere il controllo della signoria. Gli eventi narrati hanno luogo a partire dal 25 aprile dell'anno 518 e si svolgono parallelamente alle cronache **Sbarco a Dioghail** e **Il Grande Nord**. Master DarkAngel.

Primavera di Ghaan

Tra il 25 e il 28 aprile 518 vengono strillate molte notizie a Ghaan, ci sono alcune sentenze giudiziarie. C'è una condanna in absentia per **Aghvan** lo Stregone per una serie di crimini contro il feudo e la popolazione di Ghaan, viene accusato di aver favorito l'epidemia e di aver compiuto molti altri crimini; Engelhaft nota che tra le numerose accuse a Aghvan non ve ne sia di collegate a delitti contro la fede e la morale. Viene evitata la condanna a **Aiza** e (postuma) a Kzar, che pure avevano ucciso Sir Estov Ghaan, ma la colpa viene attribuita anche questa ad Aghvan. Aiza viene però condannata ad un periodo di leva obbligatoria nell'esercito di Ghaan. Il vecchio Dominus Estov Gahan fu manipolato da Aghvan e anche questo elemento viene molto accentuato. E' tutto chiaramente stato concordato dal fratello di Estov e Lady Jara. Il Lord di Ghaan parla pochissimo, si fa vedere poco e non fa discorsi pubblici, per il momento.

Madre Magdalene, con Logan e altre persone di scorta fanno un giro dei crepacci. Torna il 28 aprile al Sanatorio e Colin viene a sapere che è avvenuto un miracolo: grazie a Madre Magdalene c'è stato un rombo sotterraneo e delle creature sotterranee (Yourmungand?) sono passate sui crepacci, facendoli in qualche modo collassare. I crepacci sono stati chiusi. Madre Magdalene torna molto provata e va subito a riposare, ma è riuscita a compiere il miracolo.

Il gruppo interagisce brevemente con molte persone, con Yara, Athos Alman, ma sono tutti molto occupati. Si viene a sapere anche che sarà fatta una richiesta formale al Sacro Collegio in cui si comunica il recupero della **Sacra dei Difensori** e la proposta di Lady Yara di ripristinarla con nuovi Paladini e Sacerdoti e altri uomini di fede. Yara auspica di poter gestire questa fase. Engelhaft e Bohemond scrivono una loro testimonianza sui fatti, che viene allegata alla richiesta.

Colin nota che Annie sta cercando di regolarizzare i propri ritmi, sia mangiando e sia riposando in maniera un po' più normale, sembra star meglio.

Riunione alla Disperata

La sera del 28 aprile viene indetta una riunione a bordo della Disperata. Partecipano alcuni esponenti dell'Armata del Corno, tra cui Acab, "Speciale" l'amicone di Colin, Petra (mentre Greg e Montaigne sono i due garanti di Yara a Dioghail) poi c'è Kalina, c'è Rock, Radom Rudd, e la ciurma di Quorton. La nave infatti si sta preparando a salpare. Ci sono le figlie di Quorton e altra gente tra cui uno storpio infermiere già conosciuto alla Rocca di Horen, e anche Grimbor, cuoco corpulento molto simpatico. Quorton spiega il dafarsi.

"Per prima cosa perdere qualche giorno per rendere competitiva questa nave. Poi ci muoveremo a largo di Uryen per capire che aria tira, come riprendere il controllo della Rocca, ridurre all'impotenza Gadman Scherer e sostituirci a lui, capire il Barone di Uryen quanto è compromesso con questa cosa, per capire cosa fare di lui, gestire eventuali prigionieri o pazienti alla Rocca e poi cercare di ridare un ordine decente a.... alla.... al Burgraviato. Questi sono gli obiettivi".

Quorton spiega anche che a Uryen ci sta già qualcuno che sta dalla parte nostra e darà una mano alla missione. Dice che Quorton è il capo assoluto e che tutti manterranno i loro gradi per normalizzare le varie catene di comando. Bisogna considerare questa come un'azione di guerra, bisogna essere pronti a tutto, anche consapevoli di dover far sparire un bel po' di gente.

"Non possiamo escludere di dover eliminare soldati di Uryen o anche di eserciti terzi. In ogni caso l'obiettivo è prioritario".

"E adesso le dolenti note, chi non farà parte di questa spedizione. Logan non viene. La prima cosa che insegnano, è che non ci possono andare tutti in un'azione di guerra rischiosa, bisogna lasciare dietro qualcuno che possa fare qualcosa se le cose vanno male. Quindi alcuni tra cui Logan non faranno parte della spedizione. Oltre a Logan, non verrà il Sergente Rock".

Il sergente Rock ci rimane male, chiaramente. Garruk partecipa, Radom Rudd sarà il vice di Quorton Kraven.

I preliminari

"Quando siamo arrivati qua, abbiamo fatto scalo a una torre", e tira fuori una mappa, "la torre di **Kristel**. Abbiamo lasciato lì un piccolo contingente alla torre con un po' di rifornimenti, anche se il porto è inusabile lì, e la Disperata è rimasta nascosta per un po' di tempo. Poi però la guarnigione di Kristel è stata sgominata, non sappiamo cosa gli sia successo, e adesso a noi servono alcuni oggetti che dovrebbero trovarsi a Kristel. Non è detto che siano recuperabili, nè che le persone della guarnigione siano ancora vive. In questo momento entrambi i clan nordri che avevano fatto accordi col signore di Ghaan sono in trattative con Angvard. I Nordri a Kristel dovrebbero essere alleati dei Borg, ma l'emissario di Angvard che era stato mandato a negoziare con loro non è più tornato, è probabile che siano ancora ostili. Dobbiamo fare varie cose, prima di tutto contarli, dare un'occhiata discretamente. Ci vuole una mezza giornata a cavallo. Si può tenere la nave nascosta a distanza, il gruppetto in avanscoperta può vedere e mandare un segnale alla nave sia che si possa attaccare, o sia impossibile, o attrattare. Sulla base di quanti ci saranno"

Lungo la strada vicino a Kristel c'è un villaggio costiero, che probabilmente sarà stato anche quello attaccato dai Nordri. Bisognerà che il gruppetto di esploratori vada a chiedere lì.

"Per una serie di motivi conviene partire con l'avanguardia il prima possibile" dice Quorton, "così noi nascondiamo la nave vicino agli scogli, in modo da non essere visti dalla torre. Voi ci potete segnalare da due punti, o dal villaggio, o dalla zona ai piedi della torre"

Vengono decisi degli appuntamenti di data e orario, a seconda anche del meteo, ma fino a 6-7 maggio c'è troppo buio e non si potrà comunicare di notte.

Il gruppo si offre volontario per la missione di avanguardia. Con noi viene **Joden Crest** del 12esimo Plotone, e anche Annie partecipa.

L'avanguardia partirà a piedi all'alba, e in mezza giornata sarà raggiungibile il villaggio.

Quorton dice che le regole di ingaggio con i Nordri sono a nostra discrezione e che è possibile anche trovare un accordo economico: possiamo pagare fino a 15 monete d'oro per riprendere quello che sta nella torre.

"Che cosa c'è nella torre che dobbiamo recuperare?" chiede Kailah.

"Innanzitutto ci sta un baule con la roba di Luger, che in teoria era chiuso ma loro potrebbero anche averlo forzato, ma magari quel che c'è dentro non gli serve... c'erano tanti esplosivi e materiale infiammabile. E poi ci stanno una serie di... macchine d'assedio per gentile concessione della Brigata del Tramonto, strumenti per entrare all'interno della Rocca in maniera efficiente da fuori" spiega Quorton. "E poi 5 persone che speriamo siano prigionieri ancora vivi".

Joden Crest si accorda col suo compagno del Plotone su una serie di semplici segnali per ogni evenienza.

Ultimissimi preparativi

Si decide che la partenza sarà la mattina del 1 maggio, così ci sono un paio di giorni per organizzare le ultime cose.

Kailah chiede a Colin e Dust di preparare un po' di Planem e anche Kailah assiste per imparare a farlo anche lei per un'altra volta. Poi Kailah chiede a Dust consigli per come fare per sollevare qualcuno in Volare. Dust dice "va bene però ti do un consiglio, non farlo con qualcuno a cui vuoi bene perchè se qualcosa va male tu ti salvi sicuro ma lui no, non sa volare...." "Il 29 aprile convocazione da Lady Yara per gli ultimi saluti, lei è molto riconoscente al gruppo per tutto quel che è successo. "E' giusto anche che adesso vi occupiate della vostra madrepatria, e decidiamo poi un canale sicuro per ricontattarci qualora emergessero notizie su Aghvan o sulla Mantide".

Una copia ufficiale della lettera al Sacro Collegio viene consegnata a Engelhaft e Bohemond. Salutando Rock, lui resterà a Ghaan con l'obiettivo di tornare con Logan quando i tempi saranno maturi. Con loro ci sono un po' di altri soldati di Uryen. "Non è facile rivolgere le armi contro dei compagni, ma è possibile che siate chiamati a farlo. Molti soldati anche in buona fede saranno contro di voi, e dovrete trattarli come dei nemici, non vi dovrete tirare indietro, non vi dovrete fare scrupoli. Buona fortuna, che gli Dei vi assistano".

Bohemond ha l'idea di parlare con Giada e il suo consorte per avere qualche consiglio su come trattare i Nordri della Torre. L'incontro avviene.

"Quello dovrebbe essere il clan di Ulf, che è un lontano cugino di Borg, ma di fatto padrone di una nave e un clan indipendenti. Alleati ma anche un po' rivali. Ulf, conoscendolo, finchè non vede Edvig Borg in persona che gli dice che la guerra è finita, non accetterà il discorso che la guerra è finita. Secondo me gli dovrete menare, probabilmente, conoscendo il personaggio... sarà difficile farlo disertare, neanche per denaro. Se volete convincerlo a vendere quelle risorse, o a un epilogo non bellico, cercate di farlo disegnandogli una realtà in cui non è un traditore, serve una storia che renda onorevole quella scelta e non disonorevole...." spiega il Nodro di Giada. "Una cosa che vi posso dare, è una pietra che testimonia l'accordo di Angvard col clan di Ymir. Che non è del clan di Borg, ma è già una cosa sorprendente, potrebbe valutare la situazione diversamente"

"Puntatela sul fatto che non ci sia più motivo di combattere perchè la persona con cui **Edvig Boorg** ha stretto l'accordo ormai è morta, e la sua causa è morta con lui".

"Quanti saranno?" chiede Kailah

"Dipende quante navi ha appresso, tra i 15 e i 20 per nave. Saranno o 15 o 30, quindi... anche se magari alcuni se ne sono andati..."

Poi Bohemond va a casa di Billund a parlare con Mandy Sphere, per raccogliere informazioni sui Nordri. Viene fuori che non c'è motivo per cui questi dovrebbero aver attaccato la gente del villaggio. "Probabilmente questi si saranno

integrati, sanno che non gli conviene inimicarsi la popolazione" spiega Billund. "Io vi posso dare un simpatico lasciapassare dell'esercito di Ghaan che loro dovrebbero riconoscere e accettare anche se pensano che la guerra sia ancora in corso. Se volete fare l'azione diplomatica questo potrebbe essere un buon punto di partenza per dire che non siete nemici"

La sera del 30 aprile Colin e Dust preparano un barilotto di Planem autocombustibile da un paio di litri. Scende la notte.

Il sogno di Kailah

Kailah dorme agitato e sogna di essere contattata da un'entità che sostiene di conoscerla.

"L'accordo c'è, sono i tempi a essere dilatati. Troveremo Aghvan e te lo porteremo"

E' la vostra priorità?

"No"

E qual è?

"Liberare la nostra casa"

Sento percepisco che ti stai preparando per abbandonare questi luoghi

"è vero, ma non per sempre"

C'è un limite a quanto posso aspettare, e aspettare mi indebolisce

"Quanto tempo?"

A me serve un volontario, che si offre, oppure uno stregone potente come Aghvan, possibilmente lui, perchè so che va bene, e ad esempio questo Norman che ho ora non va bene, e in alternativa mi serve il sangue che ha generato gli ibridi... Se non puoi portarmi Aghvan devi portarmi quel sangue

"Preferisco portarti Aghvan"

E in questo caso mi serve una garanzia che tornerete a onorare il vostro accordo. La mia fiducia verso i vostri simili è stata incrinata

"Di che garanzia parli?"

Puoi scegliere tra due possibilità, mi lasci qualcosa o qualcuno che mi garantisce che tornerai a prenderlo... qualcuno di cui ti interessa perchè quello l'ho lasciato andare... non mi serviva a niente, oppure porterete con voi un onere per liberarvi del quale tornerete qui

"Parlami del fardello"

Il termine più simile che voi usate è maledizione. Ti ricontatterò tra due notti e mi dirai la tua scelta, e se sceglierai il fardello, mi dovrai dire chi avrà il compito di portarlo

e Kailah si sveglia di soprassalto.

Ne parla con Engelhaft: "Ti ricordi quella volta che che c'era quel mostro che ti stava schiacciando la testa e io per evitare che ti ammazzassi feci un patto con quel demone..."

"Commettesti un grave errore" dice Engelhaft

"Eh si beh ma..."

"E ora stai per commetterne un altro?"

"Mi sa di sì..."

Kailah chiede a Engelhaft informazioni sulle maledizioni "che significa una maledizione, posto che me la dovrò accollare?"

Engelhaft fa un quadro piuttosto terribile di queste maledizioni... morte, deturpazione permanente... fino allo scioglimento... che però in alcuni casi può essere impossibile"

"Lui ti può fare molto male ma per grazia degli dei fino a un certo punto, perchè gli dei lo hanno scacciato... da questo mondo, l'abbiamo già fatto col topo e non è andata via. La cosa che vuole andar via può essere un trucco. Lui ti dice che vuole andar via ma mica è detto..."

"Gli dei mi proteggano e ti scaccino loro nel mondo oscuro da cui provieni" suggerisce Engelhaft come risposta. Kailah se la segna.

Engelhaft convince Kailah a rigettare ogni accordo col demone a qualsiasi costo. "Gli dei ti aiuteranno perchè hai accettato l'accordo col demone soltanto per un gesto d'amore, per salvare Engelhaft"

Poi Engelhaft confida a Bohemond quel che gli ha detto Kailah. Engelhaft dice che deve avvertire Quorton Kraven che ci portiamo dietro un Demone. Gli va detto che la missione non parte sotto buoni auspici.

"Io riflettereì sulle conseguenze pratiche di quel che dovrà succedere" dice Bohemond, "bisogna capire se è il corso di azione più saggio da prendere. Per carità trattare con questa entità è stato un errore dettato da una necessità ineludibile..."

"No, lì non era necessario, io dovevo morire e basta... lei nella sua generosità ha stretto l'accordo... ma se lui mi dovesse ammazzare va bene... piuttosto che dire sì a un demone... se invece vuole continuare a rimestare nel torbido troverà pane per i suoi denti, il Demone. Digrignerà i denti"

Bohemond dice che ci vuole pensare su, poi va a parlare con Dust.

Bohemond spiega la questione a Dust, chiedendogli consiglio. "Dust, ti tocca lavorare, ti espongo un caso curioso che si è verificato questa notte, su cui potresti avere una chiave di lettura diversa"

"E' evidente quel che c'è successo, ha fatto un patto e giustamente dal suo punto di vista dice beh, e mo? che se fa? in fondo ci sta, ci può stare, funziona così, lo sapevamo"

"Adesso questo impegno dà potere a questa creatura di esigere un tributo. Secondo te è credibile che dare a questa creatura ciò che vuole, in qualsiasi forma... si limiti a causare la sua dipartita senza conseguenze?"

"Lo ritengo probabile che se ne voglia andare " dice Dust, "di solito funziona così"

"La mia impressione è che le modalità con cui è arrivato qui limitino la capacità della creatura di dissimulare i suoi desideri. E' legato ai patti e li onora" dice Bohemond

"Non può non farlo" dice Dust, "che io sappia"

"E nella tua esperienza... su una scala da 1 a 10 quanto è catastrofica una maledizione da un'entità come questa?"

"Quella come garanzia per farvi tornare o quella che si becca Kailah se gli dice che non vuole più rispettare il patto?"

"Se si sfilava da un patto del genere le arriverebbe qualcosa di brutto, molto invalidante, ed è una punizione, una rottura di un patto regolare, potrebbe non avere clausole di rescissione, sarebbe eterna, permanente, potrebbe portarla alla morte prematura, al deperimento... ci sta che Engelhaft goda di qualche protezione... però certo ci affideremmo agli dei... se Engelhaft è convinto... io non sarei così convinto" dice Dust

"Per la mia esperienza di paladino ho visto tante volte persone che si sono affidate alla benevolenza degli dei, che però non sempre si concretizza in questo mondo" dice Bohemond

"C'è questo rischio" dice Dust

"Io personalmente vorrei assicurarmi che Kailah prendesse questa decisione in modo il più possibile lucido e consapevole... magari a te dà retta, falla ragionare... bene" dice Bohemond a Dust.

"Ci penserò, magari le dico la mia" dice Dust.

I dilemmi di Engelhaft

Nottetempo Engelhaft, rimuginando sui discorsi che ha fatto a Kailah, ripensa alla differenza tra Predicatori delle Tenebre e le sue divinità, Guru delle Tenebre con potere immenso, e poi ci sono i Demoni, progenie di un mondo perduto, che sono stati scacciati da Pyros perchè schiavizzavano e si cibavano umani, elfi e nani, furono scacciati, costretti a riparare altrove, caratterizzati da un certo variabile livello di intelligenza e costretti a seguire delle regole. I Demoni non sono per definizione seguaci agli Dei delle Tenebre, hanno una morale simile a quella degli insetti. Se stringono degli accordi, sono obbligati a rispettarli. Engelhaft riflette sul fatto che Kailah abbia una sorta di difesa di Pyros verso questo Demone, e accettare un patto non significa automaticamente compromettersi in senso religioso.

I Demoni si dividono tra quelli che vogliono tornare a casa e quelli che non hanno la minima intenzione di tornare a casa.

30 aprile

Colin va a congedarsi dal Sanatorio.

Da Kailah arriva Dust e chiede del Demone.

"Ti dico quello che succederà. Lui ti chiederà se sei sicura, ha bisogno di una conferma esplicita che vuoi rompere questo patto, e poi lui farà in modo che tu te ne penti, farà di tutto per farti pentire. Tu sarai libera e però poi te ne pentirai, scuramente."

Kailah racconta tutto.

"Ma ti maledice perchè ha paura, non ti maledirà in modo invalidante, perchè vuole che tu torni... sarà una cosa che ti costringerà a tornare... giunti a sto punto ti conviene accettare"

Poi le dice che il lascito lasciato dagli dei della luce è che sono obbligati a rispettare i patti.

Poi Kailah va da Engelhaft.

Lui sta pregando e Kailah arriva e prega pure lei.

Poi Kailah cerca di parlare un po' di questa cosa e del fatto che Pyros obblighi i demoni a rispettare i patti, e che non ha tanta voglia di perdere una gamba... ma cerca di non citargli Dust nè Bohemond.

Engelhaft accetta un accordo se è compreso che il demone se ne vada. Lui mette una clausola, io metto una clausola."Attenta, sarà sempre più bravo lui" dice Engelhaft."Che Kayah la dea che illumina la notte ti assista" dice Engelhaft a Kailah molto rasserenata. Poi Kailah va a raccontare tutto a Dust che è contento.

Partenza per l'Abitato di Beden

Si parte la mattina per **Beden** e il viaggio è tranquillo perchè non si incontrano nè Risvegliati nè Kreepar.

Si costeggia il mare scendendo verso Sud-Ovest, fa parecchio freddo. Dopo un paio d'ore di cammino si vedono delle barchette in mare di pescatori. Probabilmente sono i primi a riprendere il mare dopo il rituale di Lady Magdalene che ha chiuso i creppacci.

Colin racconta che un tizio di Beden era malato di Carminia che era a curarsi a Ghaan, e racconta che prima i rapporti erano decenti ma si sono inaspriti dopo l'apertura dei creppacci.

Dopo un po' si iniziano a vedere le prime case e in lontananza le colline.

Cartello con scritto BEDEN - 67 anime

Non si vedono navi nordre parcheggiate.

Il paesino è una strada con case a sinistra e case a destra e poi il mare. Villaggio molto piccolo, ci sono recinti, fattorie,

animali, gente che lavora, pescatori anzianotti.

Bohemond si avvicina ai pescatori e li saluta.

"Piacere! Piacere doppio! E' bello vedere soldati di Ghaan, vuol dire che non abbiamo perso la guerra"

"La guerra è finita"

"In modo vantaggioso con Gahan?"

"Sì, e adesso il nemico non è più nemico" dice Bohemond.

"Quindi siamo ricchi" commenta il pescatore, e fa un po' di domande a cui Bohemond risponde con la verità.

Poi il pescatore parlotta con il compare, poi porta Bohemond a un cartello in cui si parla del problema dei Risegliat, chiedendogli informazioni. Bohemond gli spiega il problema. "Gira una malattia bruttissima, chi la prende diventa veramente pazzo e attacca le altre persone"

Poi lascia intendere a questi pescatori che ci sta una cura e che bisogna andare a Ghaan al Sanatorio.

"Ma la cosa fondamentale è non beccartela ad ogni costo" insiste Bohemond.

Poi Bohemond chiede come fare per comunicare con i Nordri.

Il pescatore dice che si può aspettare un paio di giorni che arrivino per prendere il pesce, oppure andare alla torre se abbiamo fretta.

Poi dicono che l'anziano del villaggio si chiama Seamus.

Il gruppo va da Seamus, che sta in una decente catapecchia. Seamus apre la porta, ancora ci sente bene.

"E fate bene a vantarvi se avete vinto, l'importante è che torna il pesce, che è bono e non s'ammala più nessuno, e tornano pure i ragazzi con le mogli e torna tutto come prima"

Bohemond ci parla un po' e poi Seamus legge la malleveria di Billund.

Kailah dice che se i Nordri non sono collaborativi, forse conviene che una persona o due restino fuori per eventualmente chiamare rinforzi. Bohemond dice ottima idea, l'ideale è che resti fuori te, che sei giovane e carina, e i nordri vogliono solo donne e pesce...

Restano fuori Kailah e Joden coi suoi specchietti.

Il gruppo va dritto, Kailah, Annie e Joden fanno il detour con un percorso più lungo in modo da non farsi vedere.

Poco prima di salutarsi, lungo la strada, vibra il braccialetto di Sven e Kailah sente qualcosa, una strana sensazione, un rumore di fondo fastidioso e magico, che viene dalle montagne, dalla direzione verso cui stanno andando.

"Annie tu senti qualcosa?"

Lei guarda le montagne: "c'è qualcosa là, stanno facendo qualcosa in mezzo a quelle montagne"

Purtroppo non ci si può dividere a questo punto.

Dopo un chilometro di strada Annie è in grado di vedere un po' meglio, e dice "sembra che ci siano dei lavoratori, sembra un cantiere con almeno due persone, hanno pale, picconi... nessuna creatura"

Tocca avanzare.

Nordri accampati in vista di una parete rocciosa

A un certo punto Annie conferma che probabilmente si tratta di Nordri, almeno 3, che stanno costruendo forse dei rinforzi per una parete di roccia, forse pericolante.

Stanno lavorando attorno a una grotta.

Ci si avvicina un po' al cantiere, chiaramente c'è movimento, parecchia gente. Ci sono due Nordri che stanno puntellando l'esterno della grotta, e qualcuno che fa dentro e fuori svuotando un carrello di massi. Si sentono botte dall'interno da gente che lavora.

La parete di roccia sembrerebbe naturale, eccezion fatta per una parte di una roccia venuta via, dietro la quale sembra esserci una costruzione umana, che potrebbe sembrare un pezzo di arcata o simile. Sembrerebbe essere un rudere veramente antichissimo, di epoca Shanti.

Il buco sembra una grotta che forse era l'ingresso sotto l'arcata.

"Qui c'è qualcosa" dice pure Annie.

Intanto arriva un Nordro bello baldanzoso con un'ascia bipenne.

Si batte il petto "IO AGILULF FIGLIO DI ULF VOI CHI

"veniamo da Ghaan abbiamo un messaggio per Ulf"

"Io Agilulf figlio di Ulf"

"Io Kailah"

Agilulf resta perplesso. "Io legge perchè io dice Ulf, io Agilulf, io viene per leggere messaggio"

Bohemond gli mostra la runa. "Questo dice tu affidabile, messaggio dice il vero"

poi guarda messaggio di Billund. "Io non legge messaggio tuo, lingua sconosciuta. Ulf capire. Ulf sempre dritto torre, tu Ghaan, tu dà questo, mai lasciare questo (pietra), Ulf legge messaggio e accoglie te come alleato"

"Aginulf figlio di Ulf" dice Bohemond e indica la grotta.

"Io chiama...." dice Aginulf "Bonn, Bonn parla poco tua lingua"

Arriva Bonn.

"Mi ha detto Aginulf figlio di Ulf che tu vuole parlare. Tu parla e io spiega.

"Scavo antico?" chiede Bohemond

"No, grotta, miniera" e si fa sospettoso Bonn.

"Molto pericoloso" dice Bohemond.

"Noi esperti, noi minatori, io capo cantiere" dice Bonn.

"Miniera di cosa??"

"Metallo raro, forse prezioso... nostro perchè legge nostra prescrive che chi trova è suo" dice Bonn.

"In questa terra città antiche, ancora spiriti vive in città antiche molto pericolosi"

"No ma lì no spiriti, solo metalli preziosi" dice Bonn.

"Tu visto niente strano?"

"Roccia strana, minerale strano, non cresce da noi. Resto lì sembra costruito... strano, dentro... dentro statua, faccia di statua, faccia sola, dietro statua, ora faccia. Noi vede faccia" dice Bonn.

Visita agli scavi

Bonn acconsente a mostrare al gruppo la grotta, anche se con un po' di cautele, va solo Bohemond con Kailah.

Annie dice "Non mi piace sento roba brutta dentro, e ricorda la sensazione di Skogen (al presidio della mantide)

rVanno Bohemond, Kailah e Colin pure guarda le pietre.

Bonn mostra sassi con striature bianche, verdi e dorate, molto belli e appariscenti.

Poi fa vedere la statua.

"Voi avete uno stregone con voi?" chiede Bohemond.

"No, noi solo guerrieri. Noi estrarre queste e vedere che altro dentro" dice Bonn. "Però statua segno che altro dentro"

Mostra la statua della "donna". E illumina una faccia che è un essere.... pauroso.

Engelhaft si spaventa tantissimissimo e capisce che è qualcosa di terribile e terrificante.

E' una statua fatta benissimo, è molto curata e dettagliata. E' una statua di una gigantessa. Non sembra che ai Nordri faccia paura. Per come è posizionata nella roccia, se la statua prosegue il vero pavimento sta piuttosto più in basso.

C'è un cunicolo in discesa, che forse va al piano terra del tempio. Una volta fatto il giro, è il momento di uscire.

Bonn riaccompagna il gruppo da Aginulf, che dice: "Questa spedizione - questo più che può, e altre cose, che stiamo esplorando questo mausoleo, grande casona, più grande di quanto emerso.!

"Brutta la statua, fa paura" dice Kailah

"La matta, donna uscita pazza" dice Aginulf.

Gli si dice che c'è la missione diplomatica alla torre. Aginulf assegna guida per raggiungere torre, così porta anche notizie.

Bohemond chiede dei precedenti emissari di Ghaan, che non hanno fatto ritorno.

Aginulf ci pensa. "Loro non aveva pietra, giusto?"

"No"

"Non buono, non bene, non aveva pietra"

"Morti?" chiede Bohemond.

"Tu chiede Ulf... ancora uno vivo. Ma loro non aveva pietra. Importante voi venire con pietra perchè guerra, soldati nemici e amici, regole militari. Se... se tu parla con Ulf e c'è stato errore, tu porta via sopravvissuto"

"D'accordo"

Aginulf dice stanotte si dorme qui e domattina con scorta, un emissario, alla torre da Ulf.

E' primo pomeriggio, bisogna aspettare la sera. Annie non è contenta e chiede se può farsi un giro, ma non è il caso, bisogna stare nel posto indicato da Aginulf, abbastanza vicino.

Accampamento presso il sito archeologico

Ci si sistema presso delle baracche di legno, ci si riposa, si aspetta.

Scende la sera ma gli scavi in miniera proseguono parecchio.

A un certo punto verso le 7 di sera si sente un rumore come di un crollo, ma per fortuna nessuno si è fatto male. Escono gli scavatori impolverati e tossiscono, prendono un po' d'aria. Discutono di quel che è successo nella loro incomprensibile lingua. Forse si è aperta una nuova ala dello scavo e preme per andare a vedere, ma Bonn dice che è meglio aspettare l'indomani. Aginulf delega tutto a Bonn.

Dopo il crollo, Kailah si accorge che prima non sentiva nulla, ora sente qualcosa di magico ma vago, indefinito. E' come se ci fosse un flusso che va da Annie alla porta o viceversa. Kailah guarda Annie, che era un po' in trance, se ne accorge, si scuote. "Non è bello che noi siamo qui, non è una buona cosa".

Annie è convinta che noi siamo fonte di pericolo in questo momento.

Intanto viene servita la cena per tutti offerta dai Nordri.

La porta un Nordro che dice "questo più vostro, cena!"

Kailah dice che c'è un problema.

Annie insiste "credetemi, è meglio che io me ne vada, faccio in modo che loro non se ne accorgano"

Bohemond dice che va a chiedere a Aginulf, che sta mangiando. "Cena buona grazie, però problema" dice Bohemond.

"Crollo no problema, domattina noi vedere, noi pulire"

"Donna Pazza porta molta sfortuna a nostre donne, spaventate" dice Bohemond. "Mi chiedono di potersi allontanare da qui, è un posto cattivo per loro"

"Ma statua, donna pazza statua" dice Aginulf

"Statua molto vecchia e forse molta brutta storia" dice Bohemond, "Brutti ricordi di queste terre, sepolti e non dovevano

essere scavati"

"Sepolti?" chiede Aginulf.

"Sepolti tombe"

"Forse, probabile" dice Bohemond. "Io propongo questo, nostre donne e uno di noi per protezione si allontanano 100-200 passi, e noi resta con te per sicurezza"

"Tre va e quattro resta", ci pensa Aginulf. "Tre più due nostri va, e quattro resta, va benissimo. Io però parlare donne, qui ora, tu porta".

Annie e Kailah, viene Aginulf perchè Annie non si vuole avvicinare.

Annie è molto spaventata, ma non si capiscono proprio. Aginulf annuisce e torna a parlare solo con gli uomini.

"Sembra spaventata vostra compagna, ma soldato? Compagna soldato? Comunque spaventata" dice Aginulf.

Vanno a distanza Annie, Kailah e Engelhaft, che Kailah vuole Engelhaft. Più due uomini dei nordri, che comandano il gruppetto. Brinn e Rodrun, due guerrieri: ascia e scudo piccolo, e uno con spada. "Noi aiuta voi dormire"

"Grazie!"

A circa 200 metri Annie dice che va bene e si sente più tranquilla.

Ci si ferma.

Riprende lo scavo

Al campo Aginulf cambia idea, va a parlare con Bonn e dice di ricominciare i lavori, perchè ci vuole vedere chiaro. Così ricominciano ad esplorare, vanno dentro in 4.

Sembra proprio minaccioso l'antro.

Passa un bel po' di tempo, Aginulf si comincia ad agitare e ad avvicinarsi. Fortunatamente dopo un'oretta finalmente i 4 escono. Stanno bene e parlano con Aginulf.

Aginulf va a parlare con Bohemond. "Tombe! Sepolture!"

"Tu sai morte che cammina? Morte che cammina viene da tombe vecchie, molta attenzione" dice Bohemond.

Si fa dare torce e vanno Aginulf, Bonn, un altro, Sven e Bohemond e Colin.

Tornano dall'antro della Donna Pazza, scendono la galleria e lì c'è una scala fatta dai nordri, per non scivolare nella galleria in pendenza. E c'è il piano terra del tempio con una sala artificiale, rettangolare, probabilmente è la stessa stanza della Donna Pazza, forse semicircolare, forse un altare circolare al centro, non si vede la porta. Ci sono delle sale funerarie affrescate.

Ci sono due enormi sarcofagi di pietra.

D'un tratto sentono un ticchettio fastidioso, regolare, e non si capisce da dove venga. Si sente appena percettibile.

Aginulf indica i sarcofagi e dice "Tombe!"

"Tu convinci me a non aprire domattina questi" dice Aginulf a Bohemond. E' molto contento e vede in quelle tombe delle opportunità. Risalgono nello stanzone e notano che è successo qualcosa vicino alla statua della Donna Pazza. Aginulf si avvicina a illuminare e guardare. E' franato un pezzo di muro che "imprigionava" la statua immensa. Al piano di sopra non si notano differenze. Intanto le ragazze si sono allontanate. Annie teme che qualcosa si possa essere "abbeverata" da lei e lo comunica a Kailah.

Nuovo sogno di Kailah

Notte.

Kailah sogna, si ritrova in un'oscurità con fumo e spirali rosse nell'aria. Sembra sangue.

Dall'altra parte della stanza c'è un essere, con una forma strana, molto alto, tutto nero, mantello nero, con testa da formicona.

Aspetto a tua decisione

"Tu hai rinegoziato l'accordo, io in cambio voglio una tua promessa"

Chiedi

"Voglio la garanzia che quando avrai ciò che vuoi te ne andrai da questo mondo"

Accetto

"Fai la tua scelta.

Non ho garanzie da lasciarti, quindi dovrai prendere ciò che vuoi direttamente da me

Prenderò qualcosa che ti lascerà la possibilità di tornare a mani piene

"Ok"

Comincerai a perdere la tua linfa vitale tra 30 giorni, e sanguinerai per altri 30 fino alla fine

Uno stregone che ha violato un patto con me, o uno stregone che mi dia il consenso di prendere da lui, o uno di quelli che chiamate innalzati, o il quantitativo sufficiente di sangue degli antecessori. Una di queste cose e sarai libera e recupererai quel che ti ho tolto

"Ora posso uscire da qui?" chiede Kailah.

Ti trovi in un luogo singolare, che non era accessibile da molto tempo

"Sai cosa c'è dentro?"

Tanto dolore

"E pensi che anche lì dentro ci sia il sangue che cerchi??"

Non sono in grado di dirlo, ma potrebbe essere l'occasione per darmi quello che cerco prima di quanto pensi, la

decisione spetta a voi

"Il sangue di qualunque antecessore ti va bene?"

Quando lo vedrai lo saprai, ora siamo connessi, quando avrai qualche lo saprai

"Allora fammi uscire"

Kailah si sveglia malissimo di soprassalto. Il sangue gira di soprassalto.

Kailah ha tempo fino al 3 luglio prima di morire.

3 aprile mattina: nuova visita allo scavo

Al mattino presto Aginulf aspetta di parlare con Bohemond.

"Se me lo consenti, io vorrei visitare di nuovo il posto e vorrei che venisse con me almeno una persona dei miei" dice Bohemond.

"Potete scendere anche tutti" dice Aginulf. "Ho la tua parola che non interferirete con questo luogo?"

"Non potremo via nulla ma se saremo attaccati ci difenderemo"

Kailah racconta a tutti dell'incontro con il demone, si fa un giro nel sotterraneo.

Si entra al cospetto della Donna Pazza.

Bohemond sguaina Jagerin. Sinistra vibrazione dall'elsa.

Faccia mostruosa, rugosissima, indossa una tiara ed ha come un velo. Guarda l'altare. Si scende alla zona altare. Si esamina tutto.

Secondo Engelhaft si tratta di un altare sacrificale, anche se le dimensioni e la forma lasciano supporre si trattasse di sacrifici umani.

Le mattonelle intorno all'altare sono molto percorse e rovinate rispetto a quelle più lontane, ci si affollava gente.

Si ipotizza che fosse un luogo vulcanico, c'è odore vago di zolfo e potrebbe esserci una similitudine col santuario di Caron, sia pure all'inverso. Quello era un santuario di Harkel. Engelhaft sa che Harkel presso i popoli antichi era una divinità duale: Hetmenank e Marduk.

Si cerca se ci sono mitologie e elementi di Marduk.

La statua intanto si sta lentamente liberando dal terriccio. Vicino a una colonna è come se emergesse una gamba di un'altra enorme statua che esce dalla roccia. Kailah lancia PERCEZIONE DELLA MAGIA e ha informazioni: le due statue e l'altare si tratta di una permanenza magica flebile e antica che pervade le statue, probabilmente era un incanto molto potente lentamente svanito, scuola necromanzia, in questo momento è troppo debole per essere preoccupante, è come un vulcano dormiente. Se non si fanno cose per risvegliarlo, questo sta buono.

E' una permanenza magica che va rialimentata dall'esterno. I sarcofagi non hanno niente di magico, ma c'è qualcosa di rilevante all'interno, più intenso della statua, ma il sarcofago filtra.

Nella stanza successiva (nel frattempo scavata dai nordri) è tutto simile ma ci sono i due sarcofagi però aperti e vuoti. Probabilmente non sono mai stati riempiti.

Il team nordro

Ecco il team nordro che partecipa alla spedizione:

- Agilulf, capo
- Bonn, braccio destro, esperto di scavi
- Brin e Rodrum, quelli che presero in consegna le due dame

in tutto sono 10 nordri impegnati nelle rovine.

Davanti ai sarcofagi da profanare

Aginulf: "No problema aprire?"

"No, anche se non sappiamo cosa ci sia" dice Bohemond

"Ma veleno, o trappola?" chiede Aginulf

"Mostro" dice Kailah.

"Mostro? Che mostro? Roba viva?"

"Io maga, io sento dentro qualcosa"

"Morte che cammina?"

"Non sappiamo"

"Tagliare testa sempre buono?" chiede Aginulf.

"Sì, tagliare testa sempre buono" dice Bohemond.

Joden prepara i cunei e ne apre solo uno alla volta.

I sarcofagi a giudicare dai bassorilievi sembrerebbero di militari: scene di battaglie con pochi contro tanti.

Engelhaft prova a convincere i compagni del fatto che non sia una buona idea aprire i sarcofagi, ma Kailah e Bohemond sono molto convinti e insistono e Sven, scherzando, pure accetta ad aprire.

"Io dispongo 4 guerrieri" dice Aginulf, e ne pronuncia i nomi.

Engelhaft li guarda con aria di chi li vede già morti.

Aginulf, molto contento, "ora parlare di divisione, spartizione bottino. Voi guerrieri, voi partecipa?"
"Noi partecipa, noi contare, noi garantire parte di contenuto, noi sceglie ma noi divide e voi prende parte"
"Potrebbe esserci qualcosa...."
"Se tu interessa cosa, tu dice e io fa in modo di valutare" dice Aginulf.

Joden si offre di aprire in modo da non rompere tutto. Tira fuori un martelletto e dei cunei e inizia a picchettare tutto. Ci mette un'oretta.

Colin e Bronn restano alla galleria a tenere d'occhio la sala enorme superiore, per vedere se succede qualcosa lì.

Gli altri stanno tutti sotto, anche se un po' strettini.

Vengono sistemate al muro un paio di torce e anche qualcuna nel percorso.

Saltano i cunei finalmente, si sente un crack! e la lastra tombale...

La tomba viene scoperta

Bohemond sente la sua spada che pulsa ed emette una flebile luminescenza.

Sven sente tremare il braccialettino, Kailah sente che all'interno c'è una persistenza magica, ed è molto più forte.

Bohemond avverte Joden che appena non serve più si deve allontanare.

Si inizia a vedere del materiale luccicante che sembra proprio oro, vasellame... i nordri mormorano contenti.

Si apre un po' di più, Kailah non sente una quantità di PotM terribile, anche se aumenta.

Ci sta dentro un'armatura presumibilmente vuota. Gioielli, collane, pietre preziose, vasi...

L'armatura è nera, a cui si riconosce paramenti guerrieri e sacrali.

Il coperchio cade a terra scivolando giù sulla base predisposta da Joden per non farlo rompere.

Si sente... come se venisse un rumore di rilascio dalle profondità della terra. Sale di qualche centimetro il sarcofago. Qui giace un'armatura nera, che probabilmente ormai è vuota. Non si vedono ossa o altro. L'armatura è minacciosa, ma è ordinatamente coperta di paramenti, offerte votive, vasi, gioielli etc. Sembrerebbe un guerriero di pregio sepolto con tutti gli onori.

Joden inizia a sentire uno strano odore. Joden dice: "ma non sentite uno strano odore?"

Si inizia a sentire un odore dolciastro che ricorda erbe balsamiche o simile.

Kailah con Forza Magica crea una ventata che allontana la strana puzza alla stanza successiva, liberando l'aria dalla cripta.

Intanto due dei nordri iniziano a tossire. Kailah ha la sensazione che una goccia del suo PotM sia stata in qualche modo assorbita dal sarcofago.

Si ode un sibilo che altera la sua frequenza, diventando udibile. Il sibilo proviene dal pavimento, e reagisce alla folata di vento magico di Kailah.

"Aspettiamo che cambi l'aria" dice Sven arretrando.

Tutti iniziano ad arretrare.

A un certo punto Kailah vede che uno dei Nordri ha gli occhi molto arrossiti, come se gli bruciassero. Anche l'altro che tossiva manifesta adesso gli stessi sintomi.

Anche Bohemond, rimasto vicino alla tomba, inizia a tossire, come pure il capo Nordro.

Bohemond in questo momento sente la spada che gli sta comunicando qualcosa, sta reagendo a qualcosa, il suo bagliore aumenta molto.

Ritirata?

Viene data priorità all'evacuazione dalla stanza: l'aria è tossica, forse velenosa.

Bohemond mentre sta per uscire sente un rumore come di sabbia che scende da una clessidra, che proviene dal sarcofago, ma non si vede nulla.

I Nordri stanno tossendo e cercano di uscire, ma entrambi annaspiano, barcollano.

Adesso alle spalle si sentono rumori che sembrano ossa che si frantumano. Li sentono rimbombare tutti, sono molto - troppo - rumorosi. Forse il rumore viene dall'interno dell'armatura.

Colin dice da fuori "si sente come un rombo"

"Mo crolla tutto" commenta Sven.

"Come uno strano rombetto" dice Colin

"Evacuamooo!" grida Engelhaft.

Si ode uno schianto e Agilulf, che chiude la fila, si gira e guarda cosa accade nella stanza. "Qualcosa sta uscendo dal sarcofago", mormora poi.

"Non possiamo affrontarlo qui" dice Bohemond.

Si sentono sferragliamenti, come di un individuo in armatura, che si muove velocemente. Un essere armato si è alzato

dal sarcofago scoperchiato ed inizia a dare colpi violentissimi al secondo sarcofago, con una rapidità innaturale e una potenza anche spaventosa.

"Colpisce creatura grande altro sarcofago" dice un Nordro.

"Avete fatto la cazz..." dice Engelhaft. "Sbrachiamo tutto.... facciamo crollare la caverna"

Joden dice "Non si può fare in due minuti"

Tentativo disperato di limitare i danni

Mentre il mostro sfonda l'altro sarcofago, Colin porta all'aperto i due nordri intossicati, con l'aiuto di Kailah.

Aginulf parla col suo compagno. "No meglio finchè uno?"

"Lì sotto puzza"

"Io teme che loro tra poco diventa due"

Engelhaft e Joden salgono le scale.

Bohemond va a vedere che sta facendo il mostro. Le due torce si sono spente nella stanza e il mostro sta continuano a prendere a sprangate l'altro sarcofago. Bohemond vede l'ombra e capisce che entro breve i mostri diventeranno due. Decide quindi di fare un tentativo coraggioso e disperato di attirare l'attenzione della creatura, e lancia **Richiamo all'ordine**.

La sua spada incanala il potere, genera un fascio di luce a cono che investe la figura, che è un'armatura animata, con dentro qualcosa, resti scheletrici.

Questa figura smette di tirare colpi al sarcofago, si gira a guardare Bohemond. Ha in mano una spranga scheletrica, guantata, e la spranga cade, e poi si butta sul suo sarcofago già aperto, da cui estrae una spada che sguaina.

Bohemond arretra per attirare la creatura verso la salitella, verso l'uscita della grotta.

"Arriva, arriva! Preparatevi!!!" dice Aginulf e estrae la spada, affiancato da uno dei suoi compagni.

Uno dei Nordri, che ha respirato più degli altri l'aria mefitica della cripta, ha un mancamento. Colin dice che il poveretto è intossicato e va portato all'aria aperta il prima possibile.

Kailah chiama Engelhaft per dirgli di aiutare Colin. Kailah vuole restare sotto.

"Aiutami, prendiamolo in due che non ce la fa più" dice Colin a Engelhaft, il quale lo aiuta a trascinarlo di sopra.

Intanto il mostro compare sulla soglia brandendo la sua terribile spada nera.

Si lancia su Bohemond che prova a parare il colpo, ma viene raggiunto al braccio destro da una botta violentissima.

Il Mostro spintona all'indietro Bohemond e poi attacca anche il Nordro accanto a lui, Aginulf, che pure prova a parare, ma viene ferito alla gamba di striscio.

Thorstein tira una botta al mostro, che riesce però a non farsi colpire.

Combattimento furioso

Bohemond invoca il potere **Furia di Dytros** per poter continuare a combattere nonostante la ferita, senza sentire il dolore.

Il Mostro si gira su Aginulf e lo colpisce al torace... sfracellandolo. Aginulf cade a terra agonizzante, e viene immediatamente raggiunto da un altro fendente, anch'esso violentissimo.

Kailah, approfittando di una linea di tiro libera dopo la caduta del povero Aginulf, lancia l'incantesimo **Forza Magica** e riesce a spingere la creatura all'indietro, facendola cadere a terra seduta.

"Per Aginulf!" grida un Nordro e gli va addosso con ascia e scudo tondo, approfittando del momento propizio.

Sven dice "andiamo verso l'esterno"

Tutti defluiscono verso fuori.

Eroica resistenza nordra

Thorstein attacca, colpisce il mostro con l'ascia, riuscendo a infliggergli una gran botta alla gamba.

L'armatura si spacca, perchè è molto vecchia, e anche l'osso sottostante. Nonostante il danno, il mostro infligge un altro colpo e Thorstain viene raggiunto sulla testa... per fortuna l'elmo para.

Mentre gli altri sfilano, Thorstein combatte contro la creatura. Lo colpisce al braccio sinistro, e lo spacca, l'armatura si rompe.

Lo scheletro risponde al colpo, Thorstein fallisce completamente la parata e viene colpito al ventre, cadendo a terra esanime, con un lamento straziante.

Tutti gli altri continuano ad allontanarsi.

Ritirata... forse

"Fate uscire tutti!" continua a dire Englehaft.

Si sente sferragliamento.

"Non avremo molto tempo, dovremo andare più lontano possibile" dice Engelhaft a Colin.

Colin si prende cura del malato.

Bohemond vede che lo scheletro invece di inseguire quelli che si stanno ritirando ha iniziato a trascinare il corpo

esanime e sanguinante di Thorstein verso l'altare. Ancora zoppica ma pare evidente che si stia rigenerando.

Lo Scheletro fa qualcosa di oscuro e Bohemond lo disturba

Lo scheletro ha afferrato Thorstein morente e sembra dirigersi verso il centro dell'altare sacrificale, che è il centro che attira il potere magico. Bohemond e Sven osservano la scena dalla scaletta.

"Kailah, puoi ancora sbatterlo a terra se ti arriva a portata?" chiede Bohemond.

"Penso di sì"

"Provo a attirarlo verso di noi, non gli possiamo far riattivare l'altare" dice Bohemond arretrando sulla scala. "Chiedete ad Annie di avvicinarsi!" aggiunge.

"A che ci serve che sia vicino?" chiede Colin.

"La cosa potrebbe uscire e va frenata in qualche modo" risponde Bohemond.

Colin chiama Annie, che si avvicina un po' titubante, come animata da timore reverenziale. Annie è seguita dai 4 nordri superstiti in armi.

"Se ci troviamo ad affrontarlo e io non dovessi essere in grado di combatterlo, questa spada può essere molto efficace su una creatura come quella. Quindi raccoglila e finiscilo" dice Bohemond a Sven, preparandosi allo scontro. Dopodiché attira la creatura sfruttando il potere di "Richiamo all'Ordine".

Con aria infastidita lo scheletro alza la testa, butta da una parte il povero moribondo e poi parte a spron battuto verso la scala.

Kailah lancia "Forza Magica" per sbilanciarlo all'indietro. Il Potere è come se venisse risucchiato dalla statua. Per un attimo sembra che la statua stia sorridendo proprio a Kailah, intravede le pupille su di lei.

Lo scheletro mette un ginocchio a terra, non viene sbilanciato come la volta precedente. Bohemond e Sven lo attaccano.

Bohemond tira una gran botta allo scudo e glie lo crepa. Sven lo colpisce alla gamba sinistra di striscio.

Lo scheletro si rialza, Bohemond e Sven nuovamente lo attaccano ma lui riesce a parare entrambi i colpi. Lui attacca Bohemond con la sua spada orrenda... Bohemond para agilmente e contrattacca, sbriciolandogli lo scudo. Subito Sven lo colpisce alla gamba destra, con un gran bel colpo. Lo schiniero si rompe e si danneggia l'osso.

La creatura non sembra particolarmente danneggiata dal colpo. Dopodiché contrattacca, sempre rivolto verso Bohemond, che para tranquillamente.

Ed è nuovo il turno di Bohemond e Sven per attaccare. Bohemond lo colpisce all'elmo e glie lo spacca, rompendogli la testa.

Sven a sua volta gli tira un colpo, sfracellandogli la gamba destra. Lui cade con testa e gamba distrutta. Le ossa tendono comunque a ricomporsi, ma quelle rotte dalla spada di Bohemond sembra che non si vogliano ricomporre, come se non riuscisse iù a incollarsi. Invece la ferita alla gamba si ricompone.

A questo punto Bohemond inizia a frantumarlo con la sua spada magica e in breve lo rompe tutto.

Vittoria

Tutti, alleati e Nordri, hanno assistito allo scontro e osservano la distruzione dello Scheletro.

Engelhaft osserva la scena e decide di placare l'anima di questo essere attraverso l'invocazione della [Pace di Kayah](#). Le ossa smettono di vibrare e finalmente riposano.

I Nordri urlano e festeggiano, anche se sia Aginulf che Thorsten sono spacciati. Aginulf viene sollevato in trionfo, come un eroe.

Al comando dei Nordri adesso c'è Bonn, l'esperto di scavi, che chiede ai medici del gruppo di alleviare le sue sofferenze.

Il fratello di Thorsten, Sigfrund, riceve l'incarico di dargli la misericordia.

Bonn scende a fare un sopralluogo e fare l'inventario dell'amaro bottino.

Kailah sente che è tutto placato adesso in termini di magia.

Nella stanza si intuisce che c'è qualcosa di sbagliato anche nell'altro sarcofago, che nonostante le botte che ha preso regge.

Joden dice: "immagino che eventualmente vorremo far cascare un po' di solida pietra su tutto questo...."

"Chiaramente la decisione dovrà prenderla il capo dei Nordri..." dice Bohemond.

Bonn capisce il discorso: "meglio che qui cade tutto come prima sepolto, ma prima vediamo cosa dentro sarcofago".

Il bottino del sarcofago

Kailah nota che c'è un oggetto promettente che trasuda potere magico, una scatolina rotonda, un disco metallico, forse rame, con un grosso portacipria, e un anellino per aprire. Sopra ci sono intarsi con una gabbia, una grata: sembra molto bello.

Non c'è l'ombra della fialetta con il sangue. Poi c'è tanta roba d'oro, brillanti e gemme e gioielli e paramenti sacri.

Viene tutto portato di fuori alla luce del sole.

I Nordri si decide che inizieranno a scegliere per primi perchè hanno avuto il morto, e ci si alternerà finchè gli oggetti non finiscono.

Kailah indica ai compagni lo strano disco, dicendo che vorrebbe tenere quello, se possibile. Engelhaft lo osserva e secondo lui non è un paramento sacro, è una cosa strana.

I Nordri puliscono tutti gli oggetti e provano ad aprire quelli apribili, un portagioie con dei brillanti e lo strano oggetto i Nordri non capiscono come aprirlo senza romperlo.

Lo specchio magico

Appena Kailah lo tocca, sente che può aprirlo col suo potere magico, con un comando mentale. Si apre facilmente. Dentro c'è una cosa strana, c'è uno specchio, un disco rotondo, ben fatto e ben conservato. Colin sa che esistono gli specchi composti di una superficie metallica lucidata, molto resistenti ma costosi e poco riflettenti e mai lisci perfettamente; e poi ci sono gli specchi in vetro, su cui si fa aderire una lega metallica, ed è lo specchio a copertura ad amalgama, è molto più liscio e riflettente, ma è in genere molto poco resistente. Questo sembra sia uno specchio ad amalgama, sia però è resistente come quelli metallici.

Kailah si guarda allo specchio ed è anche sorpresa, si osserva. Dopo qualche secondo Kailah nota che la sua immagine sparisce e lo specchio si scurisce. E poi Kailah vede una scena, una stanza simile a una prigione di pietra dentro cui è seduta una figura incappucciata in un angolo... anche questa immagine svanisce e torna il riflesso di Kailah, e gli altri guardano il loro riflesso e lo specchio si comporta normalmente.

Kailah lo fa passare di mano in mano e tutti lo osservano. Colin ritiene che lo specchio sia in platino.

Kailah fa vedere a Bonn come si apre e tutti sono incuriositi del fatto che lo riesca ad aprire solo lei.

Bonn dice "se non vi dispiace la divisione la facciamo direttamente alla torre, al cospetto del capo, portiamo tutto lì"

Tutti d'accordo.

La ferita di Bohemond

La giornata passa così, in preparativi, medicazioni etc.

Colin e Engelhaft si occupano della ferita al braccio di Bohemond: la puliscono accuratamente perchè è stata inferta con un'arma sporca e arrugginita, è probabile che si infetterà. Richiederà parecchie cure anche nei giorni successivi.

Joden suggerisce di far crollare la grotta l'indomani mattina con la luce, per fare un buon lavoro.

Scende la sera e tutti riposano, stanchi morti.

Il sogno di Kailah

Ti avevo detto detto il vero su quel luogo, due cose ti avevo detto ed entrambe si sono rivelate vere, se mi porti l'artefatto considererò il nostro debito concluso"

"Buono"

Se non hai altre domande da farmi io sto a posto

E Kailah torna a dormire.

4 maggio

Al mattino Kailah tutta felice racconta ai compagni l'accaduto ed è soddisfatta di dire ad Engelhaft il fatto di non aver ceduto alla curiosità e non essersi fatta tentare dal demone. Engelhaft ascolta, le dice che ha fatto bene a non parlare troppo col demone, anche se ha un po' la pulce nell'orecchio riguardo il povero prigioniero, chiunque fosse. Bohemond è curiosissimo.

Alla torre di Ulf

Si va alla torre, che si vede all'orizzonte, e a metà giornata ci si arriva da Ulf con il cadavere del figlio. Ulf non versa una lacrima ma vuole vedere il corpo del figlio, lo fa portare su e in serata farà allestire la pira per i due morti.

Durante il funerale ci sarà una celebrazione.

Ulf parla con Bonn, e Ulf è collaborativo, ascolta tutto il racconto con molto interesse.

Ulf ringrazia tutti, poi Bonn dice che in virtù di quel che è successo, Ulf ha deciso che il gruppo sarà il primo a scegliere il bottino, concedendo questo onore.

La festa alla torre, tutti mangiano abbondantemente. E' vietato parlare per la sera del motivo della venuta, l'indomani ci sarà l'accordo vero e proprio per riavere le cose di Luger etc in cambio di denaro. La sera si parla solo della grande impresa, ed Engelhaft è incuriosito dalle due guerriere nordre Alva e Kari.

La sera c'è la scelta degli oggetti del bottino, dopo cena e dopo l'apposizione dei corpi sulle pire. Il gruppo chiede lo specchio come prima cosa, e poi vengono raccolte cose con un valore tra 10-20 monete d'oro.

Kailah prende lo specchio tra le mani, adesso è "suo", ed è cambiato qualcosa: lo specchio, pur essendo inanimato, comunica le sue istruzioni, può contenere o rilasciare una e una sola entità, per attrarre l'entità viene speso del PotM. Dentro lo specchio il tempo non passa.

Kailah osserva lo specchio e guarda la persona intrappolata nella stanza, che sta come in catalessi. Non c'è modo di interagirci finchè sta nello specchio. A notte fonda tutti vanno a dormire. Kailah prova a parlare con il Demone.

Hai delle domande?

"Sai chi è prigioniero in questo specchio?"

Sì

"E me lo diresti?"

Comprometterebbe il nostro scambio

"Intendi liberare l'entità che c'è dentro?"

Si ma non sopravviverà e non ci sono rischi per quello che chiami comunità

"Riuscirai anche a beccare Agvan con tutto questo?"

Probabile, quel che è certo è che ci proverò

"Mi hai dato una motivazione in più per darti questo aggeggio"

Come sai non posso mentirti

"Con un po' di fortuna ci vedremo tra 3 giorni. E tu libererai Norman? E' ancora vivo?"

E' ancora vivo, lo libererò"

5 maggio

Il mattino seguente Kailah è contentissima e lo dice ai compagni.

"Io non voglio sapere chi c'è là dentro perchè se poi lo so non glielo voglio più dare al demone!" dice Kailah a Bohemond che insiste per scoprire chi sia.

Kailah fa "Analisi funzionale": vede che è veramente potente, può imprigionare un po' qualsiasi cosa, e più sei potente e più è efficiente nell'utilizzo, quindi in mano a un demone sarebbe più efficiente.

Tutti insistono a dire a Kailah che se sapesse chi c'è dentro non lo consegnerebbe mai al demone e lei allora triste dice che la libera perchè se sa chi è non può accettare di consegnarla al demone.

Kailah ipotizza di parlare con il demone: "Se non me lo dici apro".

Accordi con Ulf

E' il momento delle trattative con Ulf. Ulf chiede chi sia il capo, ci va Bohemond e la proposta è 10 corone d'oro per la custodia del baule con tutto quel che contiene, non è stato sottratto praticamente nulla, e poi 1 corona per ogni prigioniero, che sono 4.

Aggiudicato.

Annie dice a Kailah "peccato che lo specchio magico è pieno, perchè non mi dispiacerebbe finire là dentro... sarebbe un'esistenza migliore"

Kailah decide di temporeggiare riguardo lo specchio, portandoselo dietro a Uryen e tenerlo come possibilità di scorta per liberarsi della maledizione.

I prigionieri e il baule di Luger

Intanto alla torre vengono consegnati gli ostaggi dei Nordri, in buone condizioni: 3 di loro sono membri dell'armata del Corno, ovvero **Kristen Valach**, **Gotlieb Gott**, detto Osso, uno smilzo, **Rutger Pope**, detto Autunno, anzianotto, e poi un soldato di Uryen, tal **Winnie Kael**, che nessunmo riconosce, dice che è amico di **Astor Wake**, che si è arruolato al momento di partire, per farle piacere.

E poi c'è il baule di Luger che viene portato, ed è molto pesante e forse fragile.

Ulf tramite l'interprete spiega che il baule è stato solo aperto, toccato poco, e dentro ci sono istruzioni con disegni, ma Ulf spiega "noi lasciato imballato, più o meno c'è tutto!" Viene aperto il baule di Luger con le chiavi dei tre lucchetti. Dentro c'è un imballaggio che protegge il contenuto: ci sono lenti di varie dimensioni, ben imballate, poi ci sono fogli di istruzioni scritti da Luger, piuttosto schematici su come assemblare il prodotto.

Secondo Kailah potrebbe essere una macchina da assedio, mentre Colin nota elementi da strumento di precisione, più da osservazione.

E' un aggeggio che può essere montato o sul fianco di una nave (e ricorda una punta, una catapulta o una balista), oppure su spalti di una torre, o di un castello, o persino su un carro semovente.

Dev'essere un'arma offensiva, anche se non si capisce a cosa serve.

Poi c'è un prisma, o una gemma. Kailah avverte la presenza di qualcosa di magico, sulle lenti qualcosa di magico e permanente. La gemma c'è sui disegni ma non nel baule, forse se lo sono preso i Nordri. Colin lo chiede al traduttore, che lo chiede ai vari Nordri.

Poi viene coinvolto Ulf a un certo punto, parlano molto animatamente tra loro. Ulf ci pensa su, poi parla col traduttore, che si mette le mani nei capelli.

"Pietra non più disponibile, pietra contribuito finanziare pasto di tutti" spiega il traduttore.

"A chi è stata venduta?" viene chiesto.

I Nordri ricominciano a confabulare. Ulf ci pensa, scruta tutti e poi parla al traduttore.

"Perdonate se non chiaro, io non voglio offendere. Valore di pietra stato stimato molto superiore a tutto valore di baule, prigionieri e torre. Buona notizia pietra disponibile per recuperare però serve altra cauzione" Si spiega al traduttore che vogliamo vedere la pietra e capire come serve e quanta cauzione eventualmente dare per avere la pietra.

Il traduttore spiega che formalmente la pietra non si trovava nel baule perchè era stata nascosta da un'altra parte, è stata trovata fuori dal baule per cui non fa parte dell'accordo, ma è tutto in regola. La pietra si trova nascosta da una parte, non è alla torre, è possibile recuperarla, si trova da un'altra parte.

Si chiede di poter vederla la pietra e capire con Ulf quanti soldi vorrebbe, e Ulf dice che vorrebbe un trofeo pezzo unico in cambio di pezzo unico. Scambio di pezzo unico.

Kailah esamina l'oggetto e ritiene che sia un "cannone" che utilizza una sorgente che non è la gemma, ma fa parte

dell'incrocio delle lenti. L'origine del potere è la domanda grossa, potrebbe essere la luce del sole o forse un incantesimo lanciato sulla macchina, e il prisma dovrebbe essere l'elemento di raccordo, il catalizzatore. Joden dice che lui sapeva dov'era nascosto il prisma e che Quorton sa esattamente cosa stiamo cercando di recuperare.

I Nordri si ritirano, è sera, c'è tempo per pernottare. L'interprete resta lì nei paraggi e dice "io vuole aiutarvi, voi persone ragionevoli, io dice cosa ma poi voi valutate liberamente, Ulf ha parlato di pezzo unico ma c'è un tesoro che lui anela e non ha ancora trovato. Non credo che voi potete dare, lui vuole tornare con erede, figlia femmina, no prigioniera. Erede, volontaria, adottare e portare a Norsyd, di sangue nobile, meglio se guerriera".

Dopo un po' di riflessioni e discussioni nel gruppo, Sven e Bohemond chiedono di parlare con Ulf tramite l'interprete. "Vi do un consiglio diverso, trovate una cauzione più significativa, no 20 monete. Non volete separarvi da un oggetto unico, dateglielo come cauzione" suggerisce l'interprete.

Scende la sera, si mangia e si dorme.

Kailah interroga il Demone

"Ciao demone, c'è un problema, io devo sapere chi c'è lì dentro"

"Come sai io vedo quello che vedi tu, ma possiedo un potere superiore al tuo che mi consente di interagire con quell'artefatto in maniera superiore. L'entità sigillata non può comunicare se non tramite l'impronta visiva e mentale, che può imprimere e può essere letta per comunicare un singolo insieme di informazioni. Alcune informazioni possono essere recuperate dal proprietario o da te o anche da me, vista la situazione. Ciò detto l'impronta mentale dell'entità prigioniera mi consente di apprendere che il suo nome è **Mornach Dath**, e che è una discendente di un'antica tribù dei capostipiti di un'isola a voi nota come IIsanora. E' dotata di capacità magiche che non esistono più per quantità e qualità in questo periodo storico.

"Sai anche perchè è finita là dentro?"

"Perchè tentava di negoziare una pace tra diverse fazioni in lotta tra loro."

"Quanti anni ha?"

"Ha più di 1000 anni, anagraficamente tra i 23 e i 28 e c'è un'ultima cosa che potresti voler sapere... non ha un padre."

"Ha un'ascendenza divina? Innaturale?"

"Per le vostre credenze questo la rende di ascendenza divina. E con questo ti ho detto tutto."

La decisione di liberare la prigioniera dello specchio

"Probabilmente qui dentro c'è qualcuno che vale la pena salvare più di me e più di Norman messi insieme", dice Kailah tutta triste ai compagni, che sono molto incuriositi. Kailah riferisce dettagliatamente le parole pronunciate dal Demone. Engelhaft è stupito che ci possa essere un profeta di epoca Shanti, dice a Kailah che lui tiene più di tutti a lei, e che faccia ciò che crede sia meglio. Vengono fatte tante proposte e ipotesi, Bohemond è come sempre più interventista mentre Sven, d'accordo con Kailah, più prudente.

Poi però Engelhaft dice che forse si potrebbe chiedere l'aiuto dell'entità per sconfiggere il demone. Kailah si innamora un po' dell'idea, e chiede a Engelhaft di guardare nello specchio per capire se c'è un'impronta positiva o negativa. Lei gliel mostra, stringendogli la mano, e Engelhaft osserva nello specchio, sperando di comprendere qualcosa.

Ad Engelhaft si attiva il potere **Pace di Kayah**, mentre osserva nello specchio, e gli si stampiglia la frase "la fede è immortale ed è immune alle insidie del tempo"

"Non l'ho vista però l'ho sentita... c'è molta fede nascosta in questo specchio. Per me è una fede benevola, e secondo me va rivelata", commenta poi il sacerdote. Kailah decide di getto di liberare la prigioniera e subito va, coi compagni, in una zona limpida un po' fuori dalla torre dei Nordri.

La liberazione di Mornach Dath

"Ora la libero. Ma prima... che dici Engelhaft, puoi fare qualcosa, un cerchio di protezione tipo, qui intorno? Non sappiamo cosa uscirà fuori..."

Il Sacerdote ci pensa un po' e benedice la zona con l'acqua santa, mentre da una certa distanza alcuni Nordri curiosi osservano la scena. Si rifiuta però di creare un vero cerchio protettivo:

"Contro una persona buona non lo faccio, prego"

Kailah apre lo specchio e si concentra per liberare la persona prigioniera, che esce fuori cadendo in modo disordinato, ammantata di sacco da sacerdote.

La figura tocca terra goffamente, mette le mani a terra, mani scure: ha una carnagione molto molto scura, con sopra tatuaggi. Resta immobile, ferma, capelli neri lunghi le nascondono il viso. Inizia a respirare.

Kailah le si avvicina e le si ritrae di scatto: è una donna magra, con gli occhi di colore blu scuro.

Engelhaft invoca il potere **Concordia** su di lei, che sembra molto spaventata: sembra funzionare, la donna si rasserena.

Le viene dato acqua e cibo. Tutti intorno guardano. Engelhaft mostra il simbolo di Kayah ma lei non la guarda. Kailah si mette lo specchio in tasca e questo lei lo osserva.

Mornach Dath è veramente insolita, strana.

"Mornach?" chiede Kailah. Lei annuisce. "Kailah", si presenta.

Lei sta sul chi vive, mangia qualcosa e beve.

Ovviamente c'è un enorme problema linguistico. Engelhaft prova con l'elfico, in quanto lingua antichissima, e prova a dire PACE.

Lei ripete la parola e ne aggiunge un'altra. GRAZIE

Poi prova a parlare, con lingua melodiosa e incomprensibile.

Engelhaft prova a scrivere gli anni passati dalla sua prigionia, per farle capire quanto tempo è passato, scrive le date. Poi lei sgrana gli occhi e ha capito, inizia a piangere. Guarda il cielo.

Lei fa un gesto guardandosi intorno e disegna un cerchio di luce (trucchi minori?) da cui si alzano colline e un cerchio di gente con forse lei, fa una scena con lei che parla, poi scoppia un coinvolgimento, lei cerca di fermarlo e una persona la imprigiona nello specchio e si creano fasi, sole luna sole luna all'infinito..... velocissimo. Kailah intanto propone ai compagni di iniziare a studiare un po' il funzionamento dello specchietto e Colin e Annie si offrono volontari per farsi risucchiare.

Intanto la fanciulla misteriosa osserva un cespuglietto di bacche sempreverde. Engelhaft le dice che le bacche servono per colorare, lei annuisce e risponde qualcosa di incredibile.

"Ci capisci? Quello che diciamo?" chiede Colin. Lei annuisce. "Noi non ti capiamo". Lei si stringe nelle spalle.

"Io sono un sacerdote della Luce, della Dea Kayah, e questo mondo è afflitto da una grave malattia" le dice Engelhaft, e le spiega un po' di cose. Lei ringrazia per essere stata liberata. Engelhaft le spiega il problema del demone e della maledizione di Kailah.

Poi Mornach fa cenno ad Annie di avvicinarsi, amichevolmente.

Le mette una mano in fronte, socchiude gli occhi e resta così. La tocca con l'altra mano, sul polso. Poi la lascia, un po' aggrottata, e poi ricomincia a disegnare qualcosa, e mostra una figura che somiglia ad Annie, disegnata magicamente, e da Annie salgono due figure, una chiara e una scura, che si mescolano come se fossero due anime.

Lei mostra che la figura più chiara ha il sopravvento.

"Tu puoi aiutarla?" le chiede Bohemond. Lei annuisce e mostra il serpente nero ridursi di dimensioni.

Engelhaft le parla di Madre Magdalene. "La nostra intenzione sarebbe di portarti da lei, se sei d'accordo"

Poi indica Kailah e anche lì c'è un'ombra intorno, un uccellone dietro le sue spalle, con chele adunche. Poi si girano e si guardano... e resta così, e lei indica Kailah.

Intanto un paio di Nordri sono curiosi e guardano la scena.

Le si chiede cosa vuol fare, lei fa emergere un'isola sul mare, che forse è Elsenor. Lei annuisce e indica un'isola che sta verso Sud.

Mornach solleva le braccia e una folata di vento la fa levitare con grande naturalezza, e vola facendo un giro intorno, e poi torna giù, in piedi, e indica l'isola.

Ci si interroga sul dafarsi.

Difficoltà con Ulf

Bohemond, Colin e Sven vanno a trattare con Ulf per avere la gemma, gli altri restano fuori con Mornach.

Li aspettano 4 nordri con un traduttore.

"Detto che uno in più, maga"

"Sì"

"Come mai? Raggiunti?"

"Una sorpresa anche per noi" dice Bohemond

"Voi non detto, lei volare. Dove sono altri?"

"Sono rimasti indietro, ci siamo noi a completare le trattative"

Ulf aspetta la proposta.

"Al momento non abbiamo un oggetto unico né una figlia adottiva adeguata..." dice Bohemond, al traduttore. "Stiamo andando a compiere una missione in cui acquisiremo qualcosa di unico, quello strumento, quel gioiello è uno strumento utile per la nostra missione, per il macchinario. Siamo disposti a lasciare una cauzione in oro a garanzia della nostra buona fede, 20 corone, l'impegno è che una volta compiuta la missione torneremo con ciò che Ulf desidera, sia esso la gemma, un oggetto unico o altre cose che possano interessargli"

"E si tiene le 20 corone" fa chiosa il traduttore, "il guadagno è quello"

Dopo un po' di tempo che i Nordri confabulano...

Ulf vuole vedere l'ospite coi tatuaggi.

Intanto Mornach guarda Annie e le allarga le braccia davanti come per abbracciarla, e Annie si fa abbracciare, e restano così e quando si staccano Annie respira in modo profondo, poi si ferma.

Chiacchierano a lungo, nonostante le difficoltà linguistiche e Mornach promette che aiuterà il gruppo per sdebitarsi per essere stata liberata. Ha anche portato sollievo a Annie, che è più serena.

Chiede un po' di informazioni su chi governa a Elsenor e a Greyhaven. Lei ignora il "secondo cataclisma", Engelhaft le fa una lunga storia.

Poi lei vuole parlare con Kailah e la ringrazia.

Le spiega che nello specchio è come se si dormisse. Arrivano Bohemond e gli altri a chiedere di portare Mornach da Ulf.

Engelhaft dice che se Ulf la vuole vedere, che venga lui. Gli altri gli dicono che sarebbe un atto di scortesia. Discussione su cosa dire a Ulf, Kailah si indispettisce molto con Bohemond, che vorrebbe dire a Ulf tutta la storia, lei non vuol dirgli nulla.

Quando si spiega a Mornach di Ulf il Nordro, lei fa comparire un disegnetto piuttosto stereotipato e caricaturale del "nordro", si intuisce che tra la sua gente e i Nordri anche anticamente non correva un buon sangue.

Si va tutti da Ulf. Tutti i Nordri guardano Mornach con sospetto, quasi paura.

Quando Ulf la vede, ha un atteggiamento minaccioso. Anche lei cambia atteggiamento, improvvisamente è fiera e seria, c'è molta tensione.

Ulf parla con la donna, inizia una conversazione a senso unico. Il traduttore cerca di spiegare qualcosa, la conversazione è subito di grande tensione. Il traduttore, in imbarazzo, spiega che Ulf sta facendo richieste, la vuole vedere volare. Lei non ne vuole sapere, ha un'aria decisamente dura e poco collaborativa.

Ulf è molto nervoso e fatica a tenere la calma. "Qualcuno di voi sa parlare la sua lingua?" chiede il traduttore. Nessuno di noi.

"Che problema c'è? perchè così ostile?" chiede Engelhaft.

"Lui chiede rispetto, è capo... le non dimostra rispetto" spiega il traduttore.

"Forse se le chiedete di parlare elfico e qualcuno di voi lo conosce..." dice Engelhaft

Il traduttore scuote la testa, nessuno lo conosce.

Engelhaft cerca di dire a Mornach di farsi capire.

Ulf indica Mornach con fare minaccioso e lei non arretra di un passo. Lui le va molto vicino urlandole qualcosa. Il traduttore è atterrito.

"Sospetta lei spia di ilsanora" spiega il traduttore. "Clan sconosciuto, pericoloso e infido. Lui chiede mostrare rispetto, lei strana, non mostra rispetto"

Ulf arretra di un passo.

Kailah dice "scusate, è Ulf che la voleva incontrare, l'incontro non è andato benissimo... perchè non ce ne andiamo?"

Bohemond dice a Mornach che noi vorremmo che i Nordri siano nostri alleati ,non nostri nemici. Le dice che anche i Nordri hanno partecipato alla missione in cui l'abbiamo liberata "E quest'uomo ha pagato con suo figlio"

Lei guarda Ulf e si siede per terra in atteggiamento un po' meno ostile. Lui pure si siede.

Dopo un po' due nordri portano dei bicchieri. Entrambi bevono. Sembrano tranquillizzarsi.

Ulf dopo un po' si alza e parla al gruppo.

"Ulf vuole accettare vostra richiesta, ma parola di Principessa Elsenorita garanzia di vostro giuramento, lei deve giurare con voi su pietra e rispetto accordi"

Lei acconsente.

Viene fatto un disegno rituale su una pietra che viene rotta in due. La mezza pietra del giuramento se la prende Bohemond.

Si recupera baule, persone e gemma e si parte.Cristen Valach detta Vela commenta: "per un attimo ho pensato che succedesse un casino"

"L'hai sperato?" le chiede Kailah sorridendo. "Un po' sì" Ci si prepara a partire, per andare alla DisperataDopo una 15ina di metri Ulf urla qualcosa, poche parole.

Mornach sgrana gli occhi, si gira, guarda Ulf. Lei gli fa un gestaccio e Ulf schizza in alto di 20 metri e subito casca a terra e sparisce, la terra lo inghiotte con schizzi di fango.

Anche gli altri nordri precipitano nel fango che si è creato attorno a lui, poi Ulf riemerge nuotando e sputando.

Ulf sembra incredibilmente un po' divertito.

Colin dice a Mornach di non esagerare, sono cose troppo assurde, la voce girerà e molti la cercheranno. "Quindi stai attenta"

In attesa della Disperata

Si va al villaggetto sulla costa. Molto complicato e faticoso portare lo scrigno, fragile e pesante, e la comitiva procede adagio. Ma quando Mornach se ne accorge, mette 4 sassi sotto lo scrigno, che inizia a pesare molto meno, magicamente.

Si arriva in una zona molto deserta in prossimità delle prime luci del villaggetto. Ci si accampa per la notte.

Kailah osserva i tatuaggi di Mornach, hanno uno stile simile a quelli del Principe, anche se forse sono stati fatti tutti insieme. Ricordano un po' anche il tatuaggio di Vodan che aveva una figura spettrale sulla schiena Lei invece ha una specie di viso mostruoso, spettrale.

Annie la notte dorme e già è una cosa insolita, di solito lei non dorme mai.Sorge il sole.

Joden dice che bisogna ingannare la giornata fino a sera per poter usare gli specchietti e chiamare la nave.

Per ingannare il tempo, Kailah fa un test per utilizzare lo specchio magico con Colin, insieme ad Annie che controlla che non ci siano attorno dei curiosi.

L'esperimento funziona, Kailah inquadra Colin nello specchio e si concentra per farlo funzionare. Colin si vede riflesso, poi sparisce e viene risucchiato all'interno, mentre un bastone che teneva in mano cade a terra.

Kailah guarda nello specchio e dopo un po' vede Colin, in piedi come se si guardasse intorno.

Colin è come se sognasse di stare in una stanza chiusa. Non ha stimoli nè altro, non riesce quasi a muoversi. Prova a

guardarsi intorno ma ha sonno.
Dopo poco Kailah lo tira fuori.

Intanto Bohemond mostra la "mappa del problema" a Mornach. Lei sembra riconoscere i luoghi, dice cose incomprensibili. Lui le parla delle cose che disse Padre Mansel, degli Antilegomeni del 45esimo Runo. Mornach conosce il Kahl-Valan. Fa un disegno con l'isola di Elsenor e il continente, poi si materializza un libro svolazzante, e lei lo indica, e poi il libro svolazza sul continente. Poi dal libro si stacca un altro libro e va sull'isola e lei indica quello rimasto sul continente.

Conosce anche i nomi dei 3 demoni, Valafor, Shalaren e Kralor, lei indica il continente e lei disegna degli insetti, e Valafor è effettivamente simile a una mantide.

Tra chiacchiere e esperimenti scende la sera, quindi è il momento di fare segnalazioni alla Disperata.

A sera Joden fa i segnali e la Disperata si avvicina, si va all'approdo.

Marnach guarda il cielo e riconosce le stelle, sembra contenta di trovarsi davanti al mare.

A bordo della Disperata

Arriva la Disperata, viene calata la scialuppa e tutti salgono a bordo. Astor Wake e il soldato di Uryen che era prigioniero si abbracciano molto affettuosamente.

rQuorton sta lì curioso riguardo Marnach.

"Ci beviamo l'impossibile e mi raccontate tutto", commenta.

Ma ecco che quando Kalina vede Mornach reagisce osservandola con occhi sgranati. Si parlano tra loro facilmente. Kalina dopo pochi scambi le si getta ai piedi e Mornach la abbraccia. Si dicono delle cose.

Poi Kailna è curiosissima di sapere da dove sia uscita, sembra quasi commossa.

La buona notizia di Quorton è: "è tornato un corvo con un messaggio che stavo aspettando, da Uryen. Il corvo dice che abbiamo degli alleati, ci ha confermato l'amicizia di alcune persone a cui avevo chiesto da che parte stavano: è stato creato un nuovo plotone con Dwaine Diamond e la sua squadra, gente come Gordon Coch, la mente del gruppo, era il coordinatore delle torri di Treize, e tutti i suoi, tra cui Billy Guai e Kelly Babel..."

Spiega che il piano è di arrivare in zona, lanciare un altro corvo per un posto sicuro per attraccare, e poi si aspetta di comunicare con gli alleati.

Felicemente ci si riposa.

"Kalina, quanti anni ha la tua nuova amica?" chiede Quorton davanti a tutti.

"E' nata nel 1216 tead hanos"

"Ahhh" dice Quorton, e tutti ridono.

"Meno segreti facciamo su questa nave e meglio è" dice Quorton. "Io dico tutto a tutti"

Poi dice che l'arma del baule è importante, e Joden la monterà. "Serve potere magico e dev'essere una giornata di sole"

"Con il giusto quantitativo di sole e di potere magico non c'è muro che questo affare non possa sfondare"

"La Rocca di Tramontana la dobbiamo prendere, ma non necessariamente intera" dice Quorton.

Festeggiamo!!

Engelhaft va a parlare con Kalina, le chiede cosa sappia di Mornach.

"Ci sono leggende su di lei, la chiamano la principessa perduta, era una sacerdotessa delle ombre, è una figura storica che scomparve senza lasciare tracce"

Kalina farà da interprete con Mornach. Kailah chiede cosa fare col demone, Colin chiede cosa fare con Annie, Bohemond chiede dei luoghi sacri e Engelhaft se ci sono cure per i demoni cattivi.

Annie le chiede "cosa ti ha detto il nordro?"

"Il Nordro mi ha detto "dimostrami di essere chi dici di essere, stupiscimi""

Riguardo il Demone di Kailah, Mornach dice "tu hai dentro di te questa entità che comunica con te, tu puoi chiudere questa porta esaudendo la richiesta, devi stare ai patti e lui uguale". Mornach potrebbe essere in grado di rimandarlo nel suo mondo senza oggetti ma potrebbe servire un oggetto tipo lo specchio, una permanenza da sacrificare per evitare che lui debba andare con Norman.

Riguardo Annie, lei dice che finchè sta vicino a lei può sopprimere l'elemento demoniaco, Annie è un ibrido uomo demone, nessuno può togliere al demone quello che è suo. Il demone se la mangerà lentamente, ma lei può sopprimerlo a tempo indeterminato finchè sta lì vicino.

Sui luoghi conosce poco e niente di Greyhaven. Ha sentito l'impulso a venire sul continente, all'epoca, per una missione di pace. Non sa nulla del morbo dei risvegliati, ai suoi tempi non c'era, dovrebbe vedere un risvegliato e potrà dire la sua. La Disperata parte durante la notte.

L'indomani il mare è ventoso e scoglioso, una zona difficile da navigare.

Quorton mostra a Kailah gli appunti di Luger sul marchingegno, e lei studia come funziona.

Il viaggio prosegue.

Annie sta molto bene ma confida a Colin che le si sono un po' ridotte anche le capacità. "La cosa più incredibile è che mi è calata la vista, prima ci vedevo meglio... quando sarà il momento dirò a Morna di mollarmi un po' per tornare più forte"

Nella notte seguente il Demone torna da Kailah in sogno.

"Come avevo immaginato... quando te l'ho detto non avete potuto far altro"

"Ti porterò qualche altra cosa per il nostro scambio, fidati" dice Kailah".

"Non far avvicinare quella donna a me, sarebbe una violazione del patto" le dice il Demone.

"Di che distanza stiamo parlando?" si informa Kailah. Circa un chilometro, è la risposta del Demone.

"Riguardati e tienimi più possibile in salute Norman" dice Kailah

Regole d'ingaggio

Finalmente arriva un piccione viaggiatore con indicazioni sul miglior punto possibile per attraccare, sono tutti molto felici.

Si attraccherà a sera.

Prima, Quorton parla alla ciurma, per mettere in chiaro un po' di cose fondamentali:

"Da quando mettiamo il piede a terra, nessuno ci deve vedere e chi ci vede è morto, deve morire. Non voglio vedere stupidi atti di pietà per ex commilitoni, non faremo sconti agli stupidi"

Quorton dice chi non se la sente resta a bordo. Chi scende deve essere disposto a farlo.

C'è una lista di persone alleate, tutti gli altri vanno ammazzati o impossibilitati.

Poi dice "Siamo troppi per fare un unico gruppo, ci dividiamo per poi incrociarci sul traguardo alla Rocca di Tramontana.

Un gruppo sarà col carretto, Kailah e i suoi compagni: il gruppo carretto deve difendere il carretto.

Altri due gruppi devono tagliare la strada a dei rifornimenti alla Rocca di Tramontana. Devono fare fuori un paio di torri.

Il Porto di Uryen non è più una zona sicura, le Sirene sono riparate in un posto nascosto.

Poi c'è un altro problema, la capitale Uryen. A Uryen qualche km fuori c'è un abitato dove si trova il borgomastro dove dovrebbe trovarsi questo **Bondred**, che fa la spola tra casa del borgomastro e la Rocca di Tramontana. Il Borgomastro va eliminato, insieme a Gadman Sherer e a Bondred. E lì vanno fatti fuori tutti quanti, "non voglio rischiare che per un atto di pietà mi scappano quelli importanti"

Quorton insiste molto su questo punto: "Se la vogliamo fare troppo pulita finisce che facciamo uno schifo"

C'è un altro personaggio nella lista di quelli da eliminare - e guarda Engelhaft - che è entrata a pieno titolo nella lista, **Robin Macht**. Lei è influente a Greyhavn per la sua famiglia, non deve poter tornare a raccontare una storia diversa da quella che racconteremo noi.

Kailah dice a Quorton che cerca la fialetta con il sangue degli antecessori, lui le dice che verrà messa al sicuro da chi la troverà.

"Noi saremo tutti condannati e finiremo alla corte marziale, molti di noi verranno comunque impiccati e ci saranno quelli che si salveranno in virtù di tante e tali prove delle loro nefandezze..." dice Quorton, che vuole essere estremamente chiaro riguardo ai rischi e alle difficoltà della missione che sta per iniziare.

Intanto Sven va da Kalina e le chiede se ci sia una ragazza disposta a scegliere un futuro di sposa con un Nordro di rango. Kalina è possibilista.

Piano d'azione

Il 10 maggio Quorton raduna quindi la sua ciurma e dà tutte le indicazioni per la pericolosa missione che va svolta. Prevede che ci si divida in tre gruppi d'azione, ciascuno con incarichi contemporanei:

1. il gruppo Basilisco va verso la Rocca di Tramontana direttamente, oltrepassando ogni ostacolo, e porterà il Basilisco su un carretto semovente, con l'obiettivo di uccidere **Gadman Sherer** (deve morire e non deve raccontare la sua storia), **Robin Macht** (anche lei deve morire), **Orstein Bach** (per forza deve morire) e poi tutti gli Innalzati nemici vanno ammazzati, perchè creano problemi anche di gestione, e poi rischiano di diventare dei "sovrainnalzati". Poi devono uccidere o catturare tutti gli altri soldati di Uryen che non stanno nella lista degli alleati, e devono liberare eventuali prigionieri, distruggere o recuperare i campioni di sangue degli antecessori e altri oggetti o artefatti pericolosi.

2. il gruppo Torri, si occupa di prendere due torri per tagliare il collegamento tra Rocca, città e resto della contea: serve per evitare che dalla Rocca di Tramontana chiami rinforzi. Probabilmente ci andrà Acab coi suoi.

3. il gruppo Burgravio si occupa di eliminare lo stato maggiore di Uryen: uccidere Burgravio, Bondred e Gadman Sherer se sta lì e non alla Rocca, e tutti gli eventuali innalzati. Uccidere o catturare tutti gli altri soldati di Uryen, distruggere o recuperare tutti gli artefatti pericolosi e liberare gli eventuali prigionieri.

Certamente, trattandosi di incarichi tutti molto violenti e ben poco diplomatici il ruolo di Morna sarà limitato, almeno in questa fase.

Engelhaft lungo il viaggio pensa al fatto che dovrà spiegare a Valon Treize la visione di Yara di integrazione tra divinità, anche divinità antiche, e in generale questo approccio di un ecumenismo assoluto.

Preparativi di sbarco

L'11 maggio è previsto lo sbarco a notte. Ma prima, Engelhaft va da solo a parlare da Quorton.

"Prima domanda, se mi consente..."

"Sarà una lunga notte" dice Quorton.

"Volevo chiedere.... ma il piano iniziale, quello del progetto Basilisco, che vanno giù a combattere... fa prigionieri, eradica nemici eccetera... è chiaro che non lo può fare palesemente, sennò Gadman Sherer verrà informato.."

"Confidiamo che Gordon ci consenta di segnare un percorso che ci porti più vicini possibile prima di essere individuato. Certo se ci individuano troppo presto, quel gruppo... se la vedrà male"

"Seconda domanda, io Gadman Sherer lo conosco, non è un cretino, se li ricorda quelli che erano amici di Barun, magari gli ha messo una spia accanto... questo è stato considerato o no?"

"Gadman Sherer è un cavaliere un po' sui generis, lui è un militare di lungo corso, un diplomatico, un comandante nato, abituato a essere ubbidito... è un po' un raccomandato.... e quindi lui è abituato che il soldato non pensa, sta lì per ubbidire agli ordini del comandante, e no, non conosce così bene i soldati di Uryen, secondo lui quelli che si sono ribellati sono quelli che sono partiti, per lui quelli che sono rimasti... gli sono fedeli" risponde Quorton. "Io ritengo che non abbia preso contromisure"

"Terza e ultima domanda, una volta che facciamo il repulisti, mettiamo caso che è andato tutto bene... come si giustifica istituzionalmente tutto questo, una volta ripreso il potere?" chiede infine Engelhaft.

"Noi saremo tutti condannati e finiremo alla corte marziale, alcuni saranno impiccati, altri si salveranno grazie a quel che riusciremo a dimostrare. Partiamo col collo vicino al cappio, ma noi non lo facciamo per sopravvivere noi, io a costo di sembrare ottimista ci penserei dopo a questo problema, magari troviamo tante e tali nefandezze che nessuno ci condannerà, ma non so neanche se sperarci, oppure non troveremo nulla perchè sono riusciti a far sparire tutto, e allora passeremo alla storia come quei pazzi che hanno fatto fuori un Burgravio e il suo primo cavaliere, perchè si sono montati la testa... speriamo di non fare questa fine"

Poi Quorton aggiunge "io vi vedo bene nel gruppo del Basilisco, perchè mi sembra che abbiate le caratteristiche giuste, ma capirò se non ve la sentite"

Engelhaft torna a riferire ai compagni e, dopo una breve discussione, si dice a Quorton che parteciperanno tutti al gruppo del Basilisco.

E poi gli si chiede cosa bisogna fare una volta fatta la missione. "Se ammazziamo un Burgravio ci trovano, ci prendono... chi non ha niente da fare attenderà serenamente il suo destino, e chi ha urgenze farà quel che deve finchè ti trovano. Non hai idea delle risorse di Greyhaven... quando arriveranno ci prenderanno tutti, non c'è modo di scappare"

Pronti a partire

11 maggio mattino.

Quorton divide i gruppi:

1. Basilisco: Radom Rudd, Garruk, Joden, Garon, Petrana, Bohemond, Engelhaft, Sven, Kailah, Colin, Annie, Kalina, Morna, Vinnie, Gordon (ferito), Rodney zio di Gannor, Valon Treize (viene a testimoniare), Alister (con Valon)

2. Torri: Alan Cabot e l'armata del corno

3. Burgravio: Grombor, Ivan, Jude Lincoln, Teddy, Goz, Guarino, Gebedia, Pecorino, Dwayne Diamond, Claus, John Striker, Billy Guay, Delia Darch, Kelly, Michael Savant, Iger Mazen, Quorton

"Questa sera attraccheremo" spiega Quorton, "manderemo due lance di gente che farà un primo sopralluogo e prenderà contatti con Gordon, e appena riusciremo a avere conferma delle notizie che abbiamo avuto via corvo, a quel punto faremo attraccare la Disperata e sbarcheremo tutti quanti". Po aggiunge: "manca solo una cosa che ho bisogno di fare prima di dirigere la Disperata verso quello che forse sarà il suo ultimo attracco, cioè mettere alla prova questo Basilisco, quindi chiederò a Joden e Kailah di montare l'aggeggio sulla Disperata e farlo sparare".

Collaudo del Basilisco

Quorton porta la Disperata a tiro di un'isoletta con degli alberelli che fungeranno da bersaglio.

Kailah si trova molto bene a montare il Basilisco (0-0-0), forse anche grazie alla lunga frequentazione con Luger, con cui sente un legame profondo. C'è un cono rovesciato di lenti con il diamante che deve sparare sulle lenti qualcosa.

Kailah fa l'incantesimo LUCE e prova a puntarlo sul prisma, non è facile, a un certo punto tutto si incastra a perfezione, la luce fa un raggio entra nella lente, sbatte sul prisma che si illumina, e parte un raggio di luce concentrata verso qualcosa. Joden mira su un albero ma non si capisce dove prende, succede qualcosa. La nave si avvicina ancora. E si vede il buchino piccolo e luminoso sul bersaglio. Si mira ma manca qualcosa, come se servisse una spinta in più per far sparare il marchingegno.

Colin intanto gioca con l'attrezzo e riesce a fare il puntino con il sole. Kailah utilizza Potere Igneo, mentre Colin ha inquadrato il sole. Non succede nulla.

Intanto Colin fa calcoli matematici e va a cercare dei libri di nautica di Quorton.

Si cerca di capire con Acab se Norman sapeva qualcosa. Kailah ci parla e gli racconta della torre e del demone.

Acab capisce e dice che collaborerà ma dice che Norman non ha niente e non conserva niente. "Sta tutto nella testa di Norman e noi la testa non ce l'abbiamo"

"O forse sì" dice Kailah.

Tentativo onirico

Kailah va da Kalina, le spiega la situazione e le chiede di essere addormentata. Ha bisogno di comunicare con il Demone e, tramite lui, accedere in qualche modo alla mente di Norman. Kalina non sa bene come fare. "Ho bisogno solo che tu mi addormenti... profondamente, e che tu mi faccia sognare".

"Questo posso farlo" dice Kalina, e fa stendere Kailah sul suo letto. Poi inizia a parlare in Valinagh, Morna annuisce e sorride.

Kalina prende un panno a creare un tavolinetto e armeggia con delle boccettine dai profumi balsamici. Brucia qualcosa e si sente un odore molto rilassante.

"Pensa a un ricordo bello del tuo passato, che ti fa stare bene" sussurra Kalina.

Kailah annuisce e si concentra a ricordare la festa di Ghaan, la sera in cui si veste bene e va a vedere gli spettacoli con il Sergente Rock, prima dell'attacco dei Risvegliati e di tutti i guai che ne sono seguiti.

"Devi cercare di inserire tutti i tuoi sensi in questo sogno"

"Allora mettimici anche il ginepro là dentro" dice Kailah.

"Adesso pensa a una profonda delusione"

"Ok"

Lei ripensa alla conversazione con il Sergente Rock, ai loro saluti ad Angvard di alcuni mesi prima, a come aveva sperato di essere salutata in modo più romantico. Nel sogno ispirato da Kalina, tuttavia, il passato prende una piega diversa e tutto si svolge proprio come Kailah avrebbe desiderato. Il Sergente bacia Kailah, che per un attimo dimentica tutto il resto. Ma ecco che accade qualcosa di anomalo, Kailah ha un moto di disgusto perchè sente freddo e si rende conto di star abbracciando un cadavere orrendo, quello del Sergente che si sgretola, e tutto si dissolve e lei sente il Demone intorno a sè.

"Mi dispiace averti interrotta" dice la creatura.

"Ti sorprenderà ma era quello che volevo", risponde Kailah. E gli spiega cosa sta facendo, "ci stiamo impegnando veramente tanto per riuscire ad accontentarti, stiamo per assaltare una torre e recupereremo quello di cui hai bisogno". Il Demone sembra compiaciuto e collaborativo.

"Avrei bisogno di un aiuto, per riuscire a fare quel che abbiamo in mente. Devo vedere cosa c'è nella mente di Norman".

Per il Demone non è semplicissimo accedere ai ricordi di Norman, chiede a Kailah di visualizzare l'attrezzo. Pare che Norman non l'abbia mai visto montato, ma che abbia visto dei disegni e che ne abbia parlato con Luger.

Kailah insiste che vuole sapere come si fa a farlo funzionare. Il demone ansima, sembra affaticato.

"Devi trovare il modo di convogliare il tuo potere all'interno di quell'oggetto, di quel catalizzatore", le dice, "toccalo e infondilo del tuo potere mentre è illuminato".

Kailah ringrazia

"Mi ha provocato enorme fatica, non chiedermelo ancora" le dice il Demone, e si sveglia.

Kailah ringrazia anche Kalina, alzandosi. Lei annuisce, rivolgendole uno sguardo tra il complice e il divertito. Poi la maga torna dagli altri.

Nel frattempo torna Colin con un fogliaccio con degli appunti, ha capito che il macchinario può funzionare dalla mattina fin verso le 15, perchè possa avere raggi del sole abbastanza diretti, bisogna impiegarlo in quell'arco di tempo.

Il primo colpo del Basilisco

Kailah riferisce quel che le è stato comunicato dal Demone e si organizza: Colin punta il sole, Kailah tocca il prisma e Joden mira. Kailah chiama anche Annie, perchè la aiuti a catalizzare il potere.

Dopo qualche tentativo, il colpo effettivamente parte quando sia Annie che Kailah, con le mani sul prisma, si sfiorano con le dita: a quel punto il potere fluisce e il prisma si illumina, si scalda moltissimo e distrugge l'albero con un solo colpo.

Sono tutti molto contenti, ma quando viene fatta una prova sulla roccia non viene distrutta, non c'è ancora abbastanza potenza.