

Diario di Vintemberg - prima parte cronaca

Dove i nostri eroi si conoscono e vengono a contatto con Shade, con il suo temibile nemico Horace, con gli Incubi e con il cupo mondo soprannaturale.

Protagonisti: **Porter**, **Flaherty**, **Faradyr**, **Ruig**, **Edien**, **Alice**, **Yorik**.

Master: DarkAngel

Periodo rpg: primavera estate 502

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

Riunione al Pugnale Dorato

Diario – Greyhaven, 2 aprile 502

Nella locanda del **Pugnale Dorato**, alcuni ragazzi stanno seduti intorno ad un tavolo. Sono **Porter**(ladro), **Flaherty** (maga), **Faradyr** (elfo guerriero), **Ruig** (druido) e **Edien** (spadaccina elfa). Con loro c'è una comune amica, **Alice**. Stanno parlando di uno strano documento trovato da **Porter**, nel corso di un suo lavoro.

Porter spiega che aveva avuto l'incarico da uno sconosciuto, in cambio di denaro, di seguire alcune persone, una in particolare. Questa persona, una guardia civica di stanza a **Mirnat**, nel ducato di **Benson**, seguiva strani itinerari notturni. Nel corso di uno di questi giri viene ucciso da sconosciuti, e Porter trova il corpo ancora caldo. Sul cadavere rinviene una lettera sigillata con un simbolo ufficiale del **Granducato**.

Il testo della lettera, che Porter apre davanti ai compagni, è il seguente:

*Caro **Mark Knopfer**, tutti i posti sono stati occupati. Rispondi alla presente indicando la situazione dalle tue parti, e preparati ad avviare l'operazione "**gorton**". Il 15 aprile ti darò le dovute delucidazioni nella baia sul lago.*

Horace

Porter riferisce inoltre ai compagni che in seguito alla morte del suo bersaglio, il datore di lavoro non aveva pagato quanto pattuito con lui. Dichiara che se gli altri saranno disposti ad aiutarlo a recuperare il denaro che gli spetta per il lavoro svolto, circa trenta corone d'argento, li pagherà. Tutti sono incuriositi dalla vicenda, e ognuno si dedica a diverse ricerche. Edien, che è di origini nobiliari, utilizza il proprio sigillo per accedere ad una banca dati ufficiale e raccogliere informazioni sulle persone nominate dalla lettera.

Flaherty si reca alla biblioteca della scuola da cui è stata espulsa, e chiede al suo professore Filiberto Bolgheri, con cui ha sempre mantenuto rapporti di fiducia e stima, informazioni e consigli. Il professore per prima cosa fa notare alla ragazza che **Gorton** è il nome di una cittadina a est di Greyhaven, quindi le suggerisce di cercarne una cartina nella biblioteca. Dopo aver raccolto i primi dati, tutti i ragazzi si vedono nuovamente nella locanda, e qui Porter suggerisce di tornare nella taverna in cui aveva per la prima volta incontrato il contatto del suo datore di lavoro. Tutti insieme decidono di accompagnarlo.

La taverna dove si fa trovare il contatto è situata in una zona un po' malfamata di Greyhaven. Appena si avvicinano all'ingresso assistono ad una scena in cui il buttafuori sta cacciando un tizio ubriaco. Dopo aver scambiato due parole con il beone, Porter e gli altri entrano nella taverna. Il tizio che devono incontrare è seduto da solo ad un tavolo. Porter gli si avvicina, e i due parlano per qualche minuto. Quindi si salutano, apparentemente dandosi appuntamento per la sera stessa, sul retro della stessa taverna.

L'uomo esce. Qualche attimo dopo Porter lo segue, e lo pedina finché questi non entra nel giardino di una villa.

Torna dagli altri e riferisce quanto ha visto. Quindi Flaherty si reca nei pressi della villa stessa, e raccontando un po' di frottole ad un bottegaio lì vicino riesce a sapere che la villa appartiene al **Marchese Marcus**, titolare di un possedimento nei pressi del lago della lama, spesso assente da Greyhaven.

Nello stesso tempo Eideren ottiene altre informazioni nella biblioteca riservata a cui ha accesso, sempre sul Marchese Marcus.

A sera Porter e gli altri si recano sul retro della locanda, all'appuntamento con il contatto.

Arrivano tutti un po' prima, e si sistemano in modo il più possibile strategico per evitare eventuali agguati.

Ma il tizio arriva solo.

Non viene semplicemente per saldare il debito con Porter, ma per fare una più complessa proposta di lavoro. Offre del denaro a tutti i compagni di Porter, che a suo parere sono ormai a conoscenza del contenuto della lettera rinvenuta da quest'ultimo, purché questi catturino un certo individuo, in un certo luogo e in un certo giorno. E' necessario però che tutti accettino il lavoro, altrimenti non se ne fa nulla. Porter è entusiasta della offerta, mentre Ruig e Flaherty sono molto sospettosi. Soprattutto sembra strana la clausola del "o tutti o nessuno".

Comunque il lavoro viene accettato.

Mentre si svolge l'incontro, dalla sua posizione Flaherty nota che c'è qualcuno che sta spiando. Lo dice al tizio, il quale resta impassibile.

L'incontro termina pacificamente.

Durante la notte Porter, grazie ad un consiglio della sua amica innominata, ottiene un appuntamento con uno strano tizio, che vive nella zona più malfamata della città, e che in cambio di denaro gli fornisce delle notizie sul sistema militare di Greyhaven, gli spostamenti dei vari membri della guardia civica, e altro.

Al mattino dopo il gruppo si mette in cammino.

Lungo la strada Flaherty, già abbastanza sospettosa, nota ad un certo punto che un uomo enorme e armato fino ai denti che sta seguendo lei e i suoi compagni.

Quando lo comunica agli altri, questi decidono di fermarsi per aspettarlo, e capire le sue intenzioni.

L'omaccione si avvicina, e tutti lo riconoscono come un avventore della taverna in cui avevano incontrato il contatto. C'è uno scambio di battute tra lui e Porter, quindi il gruppo si allontana, e il tizio sta sempre dietro.

A sera viene raggiunta una stazione di posta. Qui il gruppo trova riparo, e si sistema in un capannone. Per prudenza vengono tenuti dei turni di guardia.

Durante della notte Porter sente un rumore che proviene dall'esterno. Sveglia gli altri ed esce a controllare. Nello svoltare l'angolo del capannone viene quasi colpito da un forte pugno in faccia: l'omaccione incontrato nel pomeriggio lo attacca a mani nude. E' un tipo davvero grosso.

Porter si difende con il suo pugnale, i due combattono per un po'.

Ruig si avvicina alle spalle dell'omone, e lo colpisce con il suo bastone. L'altro, sia pure lievemente ferito da Porter, si volta verso di Ruig e gli sferra un pugno sul torace, mandandolo a K.O.

Nello stesso tempo viene colpito più volte da Porter, che inizia ad avere la meglio.

Prova a fuggire verso la macchia, ma Porter lo raggiunge, mentre da dietro Flaherty cerca di illuminare il fuggiasco con una magica luce che proviene dalle sue mani.

L'omaccione ferito continua a fare lo spavaldo e a minacciare, ma sebbene rimanga temibile per la sua forza brutta, sta perdendo molto sangue.

Così Flaherty cura le sue ferite, dopo essersi assicurata che questi sia immobilizzato con una fune e non possa colpirla. La medicazione non è certo da manuale, ma permette all'uomo di sopravvivere sino all'arrivo di un medico, che il padrone della stazione di posta ha provveduto a convocare.

Una volta fuori pericolo, il tizio diventa più malleabile, e accetta di parlare. Ammette di essere stato pagato per creare fastidi al gruppo, e confessa che il suo mandante è una Guardia Civica che si chiama Steven.

Chiede, in cambio delle informazioni, che i suoi soldi e le armi vengano portate ad una donna, a Greyhaven, di nome **Madlene Stone**. Poi, assicuratosi che l'incarico sia stato accolto, inforca (a fatica) il cavallo, e se ne va.

Il gruppo deve quindi proseguire, e lo fa raggiungendo una cittadina, quindi, il giorno seguente, una stazione di posta. Qui il programma prevede un fuori pista per le colline, per raggiungere il contatto in un luogo tra dei boschi. Porter controlla mappa e itinerario.

I cavalli vengono lasciati qui.

Tra le colline

Al mattino seguente inizia il percorso tra le colline. Tutto è molto ameno, ma Ruig comincia a sentire uno strano presentimento. Percepisce nella natura circostante una singolare ostilità, difficile da spiegare. Descrive quello che prova agli altri, i quali si preoccupano di un possibile attacco di lupi affamati. Strano in questa stagione, ma non impossibile. A sera allestiscono un accampamento molto elaborato, con più fuochi e corde su alberi facilmente scalabili.

Durante il turno di guardia di Ruig, un lupo si avvicina all'accampamento, sia pure non in modo aggressivo. In qualche modo comunica con il druido.

Al termine del suo turno di guardia Ruig sveglia i compagni, e dice loro che avverte la natura circostante turbata per qualcosa di diverso dalla loro presenza, qualcosa che però probabilmente li segue.

Porter è molto scettico, gli altri incuriositi.

Il giorno dopo, dato che il gruppo viaggia con un discreto anticipo, viene deciso di tornare indietro fino ad un punto con vista sul sentiero percorso, ed aspettare gli eventuali pedinatori.

Tutti si appostano al meglio, e aspettano.

Ma dopo molte ore non accade nulla.

Porter è assai spazientito, e vorrebbe continuare subito il viaggio sino al luogo dell'accampamento. Però Ruig è sempre più preoccupato, si apparta per un po', e quando torna mostra agli altri una strana scoperta: in alcuni punti, circoscritti, la vegetazione è appassita. Difficile individuarne una ragione.

Le macchie appassite si trovano solo alle spalle del gruppo, nel tratto fino all'accampamento, e non dopo. Strano, anche se potrebbe avere mille spiegazioni naturali.

L'incontro con il contatto di Porter

A sera il gruppo raggiunge la macchia di alberi in cui si deve tenere l'incontro con il contatto. L'uomo è puntuale, parla con Porter, il quale gli racconta dell'attacco subito e delle strane sensazioni del druido, che lui personalmente deride. Lo sconosciuto poi gli chiede di appartarsi, e i due confabulano da soli. Faradyr cerca di ascoltare quanto si dicono.

Porter torna dagli altri dicendo che è giunto il momento di cambiare registro, e di essere lesti.

Flaherty protesta perché vuole avere tutte le informazioni che il contatto ha dato a Porter, e non vuole dover obbedire passivamente senza avere i dati. Ruig e Faradyr si associano, ma Porter fa muso duro e non dice nulla.

Apparentemente si fida in modo assoluto del losco tipo con cui sta trattando.

La polemica si trascina per un pezzo di strada, il gruppo continua ad avanzare nella notte. Ruig dichiara infatti che prima viene lasciata la zona selvaggia e meglio è, vista la pessima aria che tira.

Banditi

Durante l'avanzata però, dopo diverse ore di cammino, Porter e Flaherty notano due figure ferme nella notte. Al chi va là i due rispondono con minacce di morte: si tratta di due banditi, uno dei quali si ferma a puntare il gruppo con un arco, l'altro si avvicina per farsi dare gli zaini.

Ordina naturalmente di gettare le armi e non fare scherzi.

Porter sussurra che non vuole mollare il suo equipaggiamento ai primi banditi. Faradyr inizia di nascosto a prendere un pugnale dalla fondina nascosta.

Flaherty dà il via alla rissa distraendo il bandito più vicino con un po' di trucchi del suo repertorio di prestigiatrice: fuochi, fiamme, che compaiono in luoghi vicini a lui.

Ne approfitta Porter per gettarsi sul bandito a mani nude, e ingaggiarlo in combattimento.

L'altro bandito, allo scatenarsi della rissa, spara una freccia che riesce a colpire Faradyr ad un braccio. L'elfo si sposta velocemente per caricare l'arciere.

Il combattimento procede velocemente. Ruig tenta di avvicinarsi alle spalle all'arciere, e inizia a muoversi furtivo in quella direzione.

Quanto Faradyr arriva finalmente a portata dell'arciere, questi ha ricaricato, e gli spara una freccia da vicino, colpendo l'elfo al torace. Faradyr però riesce, con un violento colpo al capo, ad uccidere il bandito.

Nello stesso tempo Porter e l'altro fuorilegge si stanno accapigliando con coltelli e pugnali. Prevale Porter, ma il bandito, ferito, riesce a colpire in profondità l'avversario ad una gamba.

Intanto Flaherty, raccolta una torcia, si avvicina ai due uomini impegnati nel corpo a corpo, e guida magicamente la fiamma fino a bruciare la gamba del bandito, il quale, sentendosi scottare, si dedica a spegnere le fiamme e non para un colpo di Porter alla gola, che lo manda fuori combattimento.

I due banditi sono a terra, uno morto e l'altro quasi.

Ma Faradyr e Porter sono feriti in modo serio. Flaherty cerca di arginare l'emorragia, ma è necessario chiamare un medico.

Se ne occupa Edien, che si reca a passo veloce alla città, ormai non molto distante, e torna al sorgere del sole con un vecchio guaritore ed un mulo.

Il vecchio medica alla meglio le ferite di Faradyr e di Porter, e dichiara che quest'ultimo avrà una prognosi di qualche giorno.

Non ci voleva questo rallentamento! Porter impreca molto.

All'alba viene raggiunto il villaggio di Renton. Il medico accompagna Porter nella sua dimora, per tenerlo in osservazione, mentre gli altri si recano alla locanda. Qui l'oste (a detta del medico un tipo losco) accoglie i viaggiatori, indicando loro le stanze prenotate a loro nome. Ruig resta nella sala della locanda, in attesa dell'alba, mentre gli altri vanno nelle camere a riposare, e racconta all'oste della disavventura con i briganti.

L'oste indica il tazzebao.

C'è un editto del barone locale in cui viene promessa una ricompensa a chiunque collabori a ripulire le strade dai briganti che infestano la regione.

Dopo qualche ora, Ruig sveglia Flaherty per farsi dare il cambio nell'attesa del contatto. La ragazza scende al pian terreno e si addormenta immediatamente su di un divano.

Quando Faradyr, verso mezzogiorno, si sveglia, trova Flaherty che dorme e un uomo dall'aria misteriosa seduto vicino alla porta in attesa. E' il contatto.

L'incontro con Claus

Dice di chiamarsi **Claus**, ed è un uomo dall'aspetto segnato: due profonde ferite simili a graffi gli deturpano il volto. E' cieco. Chiede di parlare con Porter, e l'elfo lo va a chiamare dal medico.

Porter e Claus parlano un po', quindi decidono di partire il prima possibile. Le condizioni di Porter, ancora ferito gravemente ad una gamba, impongono però di attendere almeno un giorno.

Il gruppo allora trascorre la giornata riposandosi, e procurandosi l'equipaggiamento per il viaggio. Viene affittato un cavallo per trasportare il ferito, che ancora non è in grado di viaggiare.

Il mattino successivo tutti si mettono in viaggio.

A sera il lago appare all'orizzonte. E' grande e calmo. Allestito l'accampamento per la notte, iniziano i turni di guardia.

Sono passate poche ore quando, durante il turno di Ruig, qualcosa di strano accade. Si leva un vento che soffia da ovest, e nel vento giunge al druido un messaggio allarmante, una minaccia che incombe. L'impressione di Ruig è che ci sia qualcosa di minaccioso, che turba profondamente la natura circostante, e che si sta avvicinando.

Sveglia Faradyr, per comunicargli la sua preoccupazione, ma nota che Claus a sua volta si è levato in piedi, e sembra in attesa.

Quindi Claus sveglia Porter, e gli dice che è necessario che lui resti indietro, e che gli altri se ne vadano. Porter annuisce, ma Ruig e Flaherty, che si è svegliata nel frattempo, cominciano a fare domande.

Claus risponde in modo evasivo, dicendo che c'è qualcuno che sta seguendo il gruppo, qualcuno di pericoloso che lui deve rallentare, per permettere agli altri di continuare la missione.

Persone? Chiede Flaherty. Claus annuisce, ma in modo poco convinto. Promette di dare, in seguito maggiori spiegazioni. Tutti si allontanano, lasciando il cieco da solo nella notte.

Dopo qualche chilometro, circa un'ora dopo aver lasciato l'accampamento, Flaherty sente da lontano due brevi grida. Lo dice agli altri che, allarmati, accelerano il passo.

Il giorno dopo, esausti, i viaggiatori cercano un punto dove riposare. Edien individua facilmente una collina di terra, su cui si trovano due grotte naturali.

Nella prima un odore molto forte di animale in decomposizione lascia supporre che vi sia una tana di animale. L'altra è più ospitale.

Faradyr veglia, mentre gli altri subito si mettono a riposare.

Dopo qualche minuto però l'elfo inizia a sentire uno strano sibilo, che proviene da diversi punti della grotta. Individua dei forellini nella parete della grotta, che probabilmente mettono in contatto questa grotta con quella accanto.

Sveglia gli altri, mentre il sibilo si fa più forte.

Ruig e Flaherty riconoscono il rumore come il verso emesso da una specie di serpenti simili a vermi, che attaccano in gruppo, iniettano del veleno e uccidono la loro preda.

La grotta pare esserne infestata.

Nonostante la stanchezza, il gruppo è costretto a muoversi, giù dalla collina, per trovare un posto più sicuro dove dormire.

Si accasciano sulla riva del lago, e dormono tutti, senza neanche fare la guardia.

Il giorno dopo ripartono, e, riposati, percorrono una buona distanza. A sera trovano riparo in una piccola grotta naturale, su di una collina.

Durante il turno di guardia di Edien, la fanciulla intravede una sagoma che avanza. Sveglia Ruig, e si avvicina all'uomo. Lo riconosce, è Claus.

Sta avanzando a tentoni, ed è ferito da uno squarcio profondo sul petto.

L'uomo le si avvicina, e le dice sottovoce "uccidimi, sono spacciato!", quindi cade per terra.

Ruig sveglia gli altri, che accorrono.

Le ferite di Claus sono profonde, e quello che c'è di più strano è che i margini della ferita hanno una colorazione nerastra, come di sangue coagulato in modo anomalo.

Flaherty e Ruig si chinano sul ferito, per capire quali siano le sue condizioni e provare a medicarlo. Edien però, molto turbata, dice ai due compagni di non toccare il sangue.

Flaherty inumidisce il viso di Claus, per fargli riprendere i sensi.

Ma di scatto Edien spinge a terra Flaherty, estrae la spada, e la conficca nel cuore di Claus.

Uno sbocco di sangue esce dalla bocca di Claus, che muore.

Tutti restano pietrificati.

Flaherty e Ruig sono sporchi di sangue, che è schizzato un po' ovunque.

Edien è pallida e tremante, e sconvolta confessa agli altri che Claus le aveva chiesto di ucciderlo.

Sul petto martoriato di Claus splende uno strano amuleto.

Ruig prende l'amuleto e lo va a lavare al lago. Anche Flaherty lo segue, dato che è sporca del sangue nerastro di Claus.

Piano piano, inizia a piovare. La pioggia scende sempre più intensa, e tutti corrono a ripararsi nelle grotte di terra in cui stavano rifugiati. Al mattino il corpo senza vita di Claus è steso a terra, e viene trasportato nella grotta, su cui viene apposto un segno commemorativo.

Il viaggio ricomincia.

Il sentiero previsto dalla mappa segue costeggiando il lago, e si interseca con un fiume. C'è segnato un guado di fortuna che la pioggia della notte precedente ha spazzato via. Il guado comunque non è difficile, anche se Flaherty perde l'equilibrio e scivola, e solo grazie all'aiuto di Edien non sperimenta una spiacevole avventura.

Dall'altra sponda del fiume inizia la Marca in cui si trova la baita, e una baronia confinante.

I viaggiatori si accampano nel territorio della Marca, e si asciugano e si riposano un po'.

Ma li raggiunge una guardia, presto seguita da altre, che ordina loro di andarsene.

Porta la divisa delle Guardie Civiche, ma ha un comportamento molto aggressivo.

Comunque tutti si alzano e se ne vanno, per evitare guai, ed entrano nella baronia confinante, qualche centinaio di metri avanti.

Dopo un po', quando le guardie sono fuori dal campo visivo, Porter decide di infiltrarsi cautamente attraverso il confine, per capire quante guardie siano presenti, e trovare il contatto, con cui ha appuntamento un chilometro circa più avanti.

Di nascosto raggiunge quindi l'area brulla del confine, dove una fila larga di tronchi tagliati lascia il terreno scoperto, e rapidamente l'attraversa.

Intravede però qualcosa di strano: un corpo umano, trafitto da frecce, giace morto sul confine.

Lesto si nasconde nella macchia, e si trova fortunatamente alle spalle di una guardia armata di arco. Non esita, e colpisce l'uomo alla gola, uccidendolo. Quindi nasconde il cadavere alla meglio, prende le sue frecce, e si inoltra nella foresta.

Inizialmente riesce ad evitare diverse guardie (stranamente ce ne sono molte nei paraggi), finché non viene scoperto e inseguito. Colpito da alcune frecce riesce a nascondersi, e incontra il suo contatto, che gli dà appuntamento al guado.

Riesce a tornare indietro dai compagni, si fa medicare.

L'incontro col contatto e lo scontro alla baita

Il contatto arriva dopo un po' ferito.

Dice di aver ucciso parecchie guardie, e di aver aperto un passaggio relativamente tranquillo lungo il fiume. Gli ordini sono di raggiungere la baita sul lago, di catturare la persona che si trova al suo interno, e di asserragliarsi dentro in attesa di rinforzi.

Comincia a scendere la sera, Porter e i suoi compagni si avventurano nella foresta.

Dopo un'ora circa di viaggio, quando ormai il sole è calato, Ruig avverte che il vento del lago porta minaccia, e che l'entità che teme si sta avvicinando.

Lo dice agli altri, che si allontanano dalla riva, camminando più nel bosco.

Si raggiunge una prima baita, che sembra disabitata da tempo e che dalla mappa non risulta essere quella da occupare, e si arriva dopo qualche ora di cammino, ad una radura illuminata.

C'è una baita, al centro della radura, con un fuoco acceso davanti alla porta. Due guardie stanno ai due lati della costruzione, a proteggerla.

Dopo un po' di consultazioni, la strategia è decisa: Porter e Faradyr si avvicineranno di nascosto alla costruzione, attaccando le guardie. Gli altri staranno ai margini del bosco, nascosti, per intervenire in caso di necessità.

Porter e Faradyr si avvicinano silenziosamente alla baita, ma Porter, già ferito ad una gamba, emette un suono strozzato di dolore. La guardia più vicina sposta lo sguardo in quella direzione, ma non riesce a vedere nessuno.

Nel frattempo Edien, approfittando dell'attimo di distrazione delle guardie, si muove verso la capanna. Dopo qualche passo però una delle guardie la scorge, va a chiamare qualcuno e poi le si avvicina, spada in pugno.

Scoppia lo scontro.

Porter e Faradyr erano riusciti a raggiungere la parete della baita sul lato scoperto, senza farsi vedere dalle guardie, ma mentre Porter inizia ad estrarre gli attrezzi per aprire una porta che si trova sul retro, la guardia che stava sull'altro lato, sentendo i rumori del combattimento di Edien, si muove in quella direzione, incontrando i due furtivi.

Ha subito la peggio. Faradyr manda subito a terra la guardia, e Porter cerca di costringerla a bere un liquido che porta in una fiala alla cintura. La guardia si rifiuta, e viene sgozzata.

Intanto Edien si trova in difficoltà, dato che ha perso la spada a causa di un suo errore. Cerca di allontanarsi dalla guardia con dei salti all'indietro, ma viene ferita, sia pure superficialmente, più volte.

Dietro, nel bosco, Flaherty assiste alla scena, e cerca di distrarre la guardia che sta attaccando Edien. Simula infatti delle fiaccole in avvicinamento nel bosco. Ma la guardia è troppo presa dal combattimento per notarle.

Ruig a sua volta tenta di avvicinarsi alla capanna, ma inciampa e viene scoperto. La terza guardia lo raggiunge, e con un colpo di piatto in testa gli fa perdere i sensi.

Faradyr vede Edien in difficoltà, e corre verso di lei, che intanto cade a terra.

Flaherty, vedendo Faradyr che va in soccorso di Edien, decide di correre verso la capanna e parte.

Porter si mette al lavoro per aprire la porta sul retro. Ma delle strane parole sono pronunciate all'interno della baita, e lui cade a terra, incapace di muoversi.

Horace

La porta si apre, e ne esce un uomo un po' anziano, con un abito lungo.

Flaherty arriva in tempo per vederlo, ed essere illuminata da un fascio di luce. L'uomo è un mago.

Sta minacciando Porter, immobile a terra, con un coltello alla gola. Ordina alla ragazza di avvicinarsi, e lei obbedisce. Lui ripone allora il coltello, e entra nella baita, chiedendo a Flaherty di trasportare all'interno il corpo di Porter. Un uomo silenzioso aiuta la ragazza nell'incarico.

Intanto Faradyr, con un unico colpo violentissimo, assalta la guardia che stava combattendo con Edien, e gli trancia di netto una gamba, facendolo cadere a terra come morto.

Quindi vede che Ruig è stato preso in ostaggio dall'altra guardia, si avvicina ma la guardia gli intima di restare fermo.

La guardia tiene la lama sotto la gola di Ruig, che è immobile come morto.

Faradyr cerca di incutere timore nella guardia, e finge di non preoccuparsi molto per la vita dell'ostaggio. A sua volta la guardia, per far vedere che fa sul serio, inizia a premere la lama sul collo di Ruig, e pian piano inizia a scorrere del sangue.

Ruig si sveglia in tempo per vedere la brutta situazione in cui si trova, quindi la pressione sul suo collo aumenta e lui lancia un grido.

Dentro la baita Flaherty sente il grido, e chiede al mago di che cosa si tratti. Lui esce a controllare.

Arriva in tempo per fermare la guardia, e impedirle di sgozzare Ruig. Quindi ordina a Faradyr, a Edien e al povero Ruig di entrare nella baita. La guardia resta fuori a sorvegliare.

Mentre Flaherty e l'uomo silenzioso cercano di medicare i feriti, il mago chiede a Porter, la cui paralisi è terminata, e a Faradyr quale sia la ragione della loro visita.

Ammette di chiamarsi Horace, e non sembra molto stupito di essere bersaglio di missioni aggressive. Porter racconta per sommi capi dell'incarico ricevuto, e Horace chiede di vedere la mappa che il contatto gli aveva consegnato. La esamina per qualche minuto, poi la restituisce a Porter. Flaherty bersaglia Horace di domande, in particolare sull'entità che pare che stia seguendo il suo gruppo, e Horace dichiara di sapere ben poco, ma che si tratta di qualcosa di molto pericoloso, ma che può anche fargli assai comodo. Flaherty e gli altri sarebbero delle esche per portare questa cosa molto pericolosa da Horace.

Alle domande di Faradyr riconosce di star organizzando un complotto di guardie civiche, e di stare mettendo in pericolo il Granducato.

Non nasconde di essere un personaggio oscuro e pericoloso.

Ma viene l'ora di dormire. La guardia resta fuori per sorvegliare, mentre gli altri si accomodano nella stanza sul retro per riposare.

Horace fa solo una raccomandazione al gruppo: per nessun motivo al mondo devono aprire anche solo uno spiraglio della porta o delle finestre, durante la notte. Qualunque cosa succeda devono rimanere barricati dentro.

Passa circa un'ora, quando un rumore come di forte raffica di vento si abbatte sulla baita. E' seguito da suoni orribili e minacciosissimi, urti e graffi contro le pareti.

Una voce umana, la guardia, grida aiuto. Bussa alla porta, implora, rantola.

L'Incubo fuori dalla baita

Tutti si svegliano immediatamente, la baita sembra scossa da una tempesta. Sentendo il grido di aiuto della guardia, Flaherty corre a chiamare Horace, chiedendogli cosa si possa fare per aiutare il poveretto di fuori. Ma Horace resta impassibile, con uno strano sorriso sulle labbra.

Dopo qualche momento la guardia emette un ultimo rantolo, e poi basta.

Scende il silenzio, ed è ancora più spaventoso del frastuono.

Tremanti, i nostri accendono una torcia e restano in silenzio, come pietrificati dal terrore.

Horace torna nell'altra stanza, senza battere ciglio.

Passa un po' di tempo in cui nessuno ha il coraggio di profferire parola. Quindi Ruig si interroga su che cosa sia ad attirare l'entità che per poco non ha buttato giù le pareti della baita. Domanda a Porter se abbia ricevuto qualcosa dai suoi datori di lavoro, ma la risposta è no, a parte la mappa. Allora Ruig inizia ad esaminare il medaglione e il bastone di Claus, per cercarci stranezze.

Flaherty si dedica invece a controllare la mappa stessa, controluce. Individua qualcosa di strano, come dei segni tracciati con una punta che graffia il foglio senza scriverci. Riesce a decifrarli, sono delle rune:

mix (tenebre)

os (rafforzativo, grande)

fer (evocazione)

gor (creatura)

ura (tempo, movimento)

Mostra agli altri quello che ha trovato. La mappa è stata un'esca per la creatura.

Tutti vanno a dormire, stanchi e spaventati.

Ruig però si alza, e va a bussare alla stanza di Horace. Gli domanda se la creatura, una volta che è passata, torni nuovamente nello stesso posto. Horace risponde di no, ma che non è prudente lo stesso uscire. Infatti la guardia che era fuori, e che è stata uccisa dalla creatura, c'è la possibilità che non sia stata spappolata, ma che abbia acquisito una nuova identità, e sia diventata molto pericolosa.

Talvolta infatti le vittime della creatura diventano a loro volta dei mostri assetati di sangue, che cercano esseri viventi da uccidere.

Anzi, proprio questo spera Horace, che in tal modo si può procurare delle pericolosissime guardie parzialmente morte che impediscano a chiunque di avvicinarsi alla capanna.

La guardia quindi era destinata a morire per mano della creatura, e Horace spera che si sia trasformata in un essere mostruoso, invece che essere finita spappolata.

Ruig torna a dormire, sconcertato.

Al mattino Horace entra nella stanza buia con una torcia, e sveglia tutti.

Dopo una discussione in cui emergono le cose già dette da Horace durante la notte a Ruig, Ruig chiede di uscire dalla baita. Può farlo, ma a suo rischio e pericolo.

Tutto sembra tranquillo, fuori. Le voci della natura, che durante la notte stranamente non lo avevano assalito, tornano a mandare il loro grido di dolore al druido. Probabilmente la baita è in qualche modo schermata, in modo da essere protetta.

Le pareti esterne della costruzione, soprattutto da un lato, sono state graffiate con artigli immani, e sono sporche di sangue e del liquido nerastro che già compariva nelle ferite di Claus.

Del corpo della guardia nessuna traccia.

Quando Ruig torna nella baita, e riferisce agli altri quello che ha visto, Horace è tutto contento perché la guardia si è rialzata, e adesso è un pericolo vagante per i boschi intorno.

Tutti rimangono interdetti, senza sapere cosa fare.

Horace è il primo a riprendere la parola, e afferma che non vuole più gente intorno, e che Porter e i suoi compagni se ne devono andare. Suggerisce tra l'altro di recuperare il contatto, l'unico forse in grado di liberare i poveri malcapitati dall'attenzione del mostro.

Nonostante Flaherty e Porter complottino in segreto di uccidere il pericoloso mago, Ruig si accorda con lui a lasciare, durante il giorno, la capanna, e Skinner, il suo assistente muto, si offre di accompagnare Ruig e i suoi compagni della ricerca per i boschi..

Ruig patteggia inoltre il permesso di pernottare di nuovo nella baita in cambio del medaglione di Claus, che gli consegnerà la stessa sera, al ritorno dal giro.

Edien, ferita, chiede di poter restare a riposo tutto il giorno, mentre gli altri si allontanano. Il mago accetta di ospitarla. Gli altri si allontanano nel bosco, lui si mette a scrivere degli appunti.

Durante il percorso nel bosco, Ruig chiede a Skinner di suggerire una possibile radura dove il contatto si potrebbe nascondere. Skinner indica un percorso nel bosco, e presto è raggiunta una prima radura, deserta. Dopo un esame che non rivela tracce né del contatto né, fortunatamente, della guardia civica trasformata in un mostro, il viaggio ricomincia. Passa qualche tempo, la seconda radura ad essere incontrata è abbastanza grande, con varie rocce. Ruig nota ad un certo punto nei pressi di un masso una zona in cui la vegetazione è tutta secca, in modo simile a come era accaduto nel viaggio tra le colline di qualche giorno prima.

L'attenzione di tutti viene però attirata dall'arrivo di un individuo, che da solo si aggira per il bosco. Si presenta come Peter, e dice di essere un medico. Si siede su di un masso ed inizia a mangiare un panino. Subito Flaherty gli si avvicina, e lo avverte dei pericoli che corre a muoversi per la foresta. Il nuovo arrivato non sembra prestare fede alle concitate parole della ragazza, ma si mostra preoccupato dalla strana situazione. Nota poi la ferita sul braccio di Ruig, e si offre di medicarla. Porter lo saluta, e gli chiede se sia disposto a seguire il gruppo per un po', nella ricerca del contatto, in modo da medicarlo qualora sia stato ferito. Peter accetta.

Tutti si mettono nuovamente in marcia, e dopo qualche tempo incontrano una donna, armata di arco, che si affaccia da dietro un albero e chiede se Porter sia presente. Si presenta come Rose, e afferma di far parte della seconda squadra mandata alla capanna di Horace per prelevare. Accanto a lei si affianca un guerriero. I due sono soli, facevano parte di un gruppo di quattro uomini, due dei quali, raccontano, sono stati sterminati da una velocissima creatura simile ad un uomo. Facilmente Porter e i suoi compagni riconoscono, nel racconto preoccupato della donna, la guardia civica trasformata in un mostro dall'intervento della creatura misteriosa.

Rose racconta di come lei e il suo compagno siano riusciti a fuggire, mentre la creatura, dopo aver ucciso in un batter d'occhio gli altri due combattenti, si era accucciata a divorarli.

Ascolta poi incredula il resoconto di quanto accaduto a Porter e agli altri, e decide che sia il momento di legare Skinner e di tornare alla capanna a prelevare Horace.

Le ultime parole famose

Skinner pronuncia una frase profetica: se tornate alla capanna morirete tutti.

Quindi torna nel suo silenzio di tomba, e tutti si incamminano.

Intanto, alla capanna, Horace dice a Edien di chiudersi dentro e di aspettare, mentre lui va a fare un giro. Prende un piccolo zainetto e si allontana, promettendo di tornare di lì a breve.

Edien resta sola per qualche minuto nella stanza, quindi si alza ed inizia a curiosare un po' in giro. Purtroppo il cassetto in cui il mago aveva rinchiuso le sue cose, è munito di chiavistelli molto sicuri. La ragazza trova solo un manuale di geologia di interessante da leggere, e passa così un po' il tempo. Dopo circa mezz'ora si rende conto che Horace sta tardando. Comincia poi a percepire uno strano odore, che sembra... sembra di... sembra proprio di bruciato! Con terrore Edien spalanca la porta dell'altra stanza, e viene investita da una ondata di fumo: sta andando tutto a fuoco! Corre più che può, con la gamba ferita, verso l'uscita della baita, che però è chiusa a chiave dall'esterno. Con la forza della disperazione, aiutandosi con il bastone di Claus, riesce a rompere una finestra, e mentre il fumo la soffoca e il fuoco le si avvicina sempre più, salta fuori dalla baita e rotola un po' lontano. Poi perde i sensi.

Gli altri camminano nel bosco. Uno stormo di uccelli neri fugge dalla superficie increspata del lago, il silenzio del bosco diventa pesante.

Ad un tratto Flaherty alza gli occhi verso l'alto, e vede con orrore una figura umanoide appollaiata sull'albero più vicino. Fa in tempo a chiamare Faradyr, che le sta accanto, e la figura salta verso il basso, atterrando sul guerriero che, in fondo alla fila stava avanzando con il prigioniero.

Flaherty non ci pensa nemmeno: inizia a scappare più veloce che può, e Ruig la segue.

In un attimo Skinner scioglie la corda e si invola.

Porter e Faradyr esitano, osservando il combattimento furioso, Rose prende l'arco ed inizia a colpire la creatura, che intanto sta divorando il suo compagno.

Il medico si nasconde nei pressi, annichilito dal terrore.

Il combattimento subito volge a favore del mostro, tanto che anche Porter e l'elfo decidono di fuggire. Rose rimane per ultima, quindi, assieme a Peter, scappa anche lei.

La corsa a rotta di collo prosegue per un quarto d'ora, da dietro si avvicina la povera creatura mostruosa, sporca di sangue.

Dopo un po' tutti sono stremati, in particolare Flaherty e Ruig, che non sono abituati a simili sforzi atletici. Visto che il mostro avanza velocemente, Rose propone di restare indietro lei a rallentarlo, mentre gli altri proseguono. Faradyr e Porter anche possono restare indietro a combattere, in modo da permettere ai più stanchi di allontanarsi. Flaherty non accetta di mettere a rischio la vita degli altri senza partecipare, e decide di restare indietro, architettando una veloce strategia offensiva con Porter.

Il mostro si avvicina, Faradyr e Rose iniziano a bersagliarlo di frecce. Porter lancia una boccetta di olio infiammabile sulla creatura, e gli appicca fuoco. Flaherty utilizza i suoi poteri magici per ravvivare il fuoco e renderlo più pericoloso. Il mostro viene rallentato e ferito gravemente, anche se non cade. Cammina ancora, ma con meno velocità.

Sembra essere immortale.

Viene lasciato indietro, e tutti corrono verso la capanna, dove sperano di trovare un sicuro riparo.

La loro delusione è immensa quando trovano, al posto del rifugio, un cumulo di macerie carbonizzate. Edien è ferita, e subito Peter la cura. Gli altri riprendono fiato e si guardano intorno sconsolati: la notte sta per calare, e il nascondiglio non c'è più.

Flaherty dopo un po' di riposo inizia a frugare nella capanna per trovare i resti del mago, o almeno qualcosa che gli potesse appartenere.

Il morale è a terra.

La ricerca di Horace braccati dal "mostro"

Ruig trova delle tracce che dalla capanna si inoltrano nel bosco, e inizia a seguirle.

Intanto Flaherty recupera dai resti della casupola bruciata alcuni libri appartenenti a Horace, un bel braccialetto ed una pietra.

Dato che la sera si sta avvicinando pericolosamente, viene deciso di abbandonare la radura, e cercare Horace, che probabilmente ha un altro rifugio.

Le tracce che Ruig ha trovato conducono all'interno del bosco, e finalmente, dopo qualche tempo, si intravede un sottile filo di fumo che sale al cielo.

Il fumo sale da una costruzione di legno e pietra in una piccola radura.

Tutti si avvicinano, furtivi. All'interno ci sono i corpi senza vita di alcune guardie. Non sembrano morte da molto tempo.

Salendo al piano superiore, Porter riconosce la voce nota del contatto. È ferito, e si nasconde nella capanna. Racconta di essere stato attaccato da una strana creatura, probabilmente la guardia mostruosa, e di essere fuggito per miracolo.

Peter, il medico, si adopera per medicarlo. Gli altri discutono il da farsi.

Flaherty aggredisce verbalmente il contatto, accusandolo di aver mandato lei e i suoi compagni allo sbaraglio, con una creatura mostruosa alle spalle attirata dalla mappa con le rune nascoste sopra. Dopo aver negato un po', il contatto riconosce la malafatta e spiega che qualcosa di strano comunque è avvenuto: la creatura mostruosa dovrebbe essere interessata soltanto a Horace, e non c'è ragione perchè continui a seguire il gruppo di avventurieri. Forse qualcuno di loro lo attira per altre ragioni.

Sta per scendere la sera, e le opinioni su cosa fare sono contrastanti. Alla fine si decide di continuare a seguire Horace nel bosco, trovare il suo rifugio e passarci la notte, costringendolo (con le buone o con le meno buone) a collaborare.

Peter, Edien e il contatto decidono di restare indietro, nella casetta.

Ci sono delle tracce che proseguono nel bosco, inoltrandosi verso il fitto e l'oscurità.

Nel frattempo Ruig ha iniziato a sentirsi a disagio, avvertendo la presenza angosciante sempre più vicina. Lo dice agli altri, e tutti sono spaventatissimi.

Improvvisamente Flaherty nota qualcosa che assomiglia ad un capanno, tutto buio.

Porter apre la porta, e con sommo stupore di tutti, nell'oscurità, rotta solo dalle flebile luce che promana da Flaherty, appare Skinner, immobile.

Ruig inizia a fargli domande, ma Skinner risponde con la sua consueta scarsa loquacità.

Quello che fa, però è che ad un tratto salta addosso a Flaherty, che invano tenta di schivare un violentissimo pugno in pieno ventre. La ragazza, unica fonte di luce nella capanna, cade a terra.

Subito Porter attacca Skinner con il suo pugnale, nell'oscurità più assoluta.

Ruig anche cerca di fermare Skinner prima che l'uomo colpisca di nuovo la sua amica.

Appena ci riesce, Flaherty accende nuovamente la luce.

L'aggressione a Flaherty e la morte di Skinner

Dopo una truculenta colluttazione, Skinner muore ucciso da Porter. Faradyr si adira con il compagno, criticando la sua eccessiva propensione ad uccidere. Ma Flaherty difende Porter, mostrando all'elfo i segni della pericolosa violenza di Skinner.

La notte trascorre al sicuro nella capanna, in cui le sensazioni di angoscia di Ruig non riescono a penetrare.

Al mattino il sole illumina la scena.

Sul corpo di Skinner vengono trovate due lettere, su cui, in ricalco, sono incise le rune che guidano la creatura.

Le due lettere hanno un testo identico, ma i destinatari sono diversi, Mark Knopfer e un certo Luke.

Caro Luke, tutto procede come previsto, ma alcuni problemi secondari mi impediscono di riceverti sul lago della lama. Il mio fedele compagno Skinner vi porta questa mia missiva in cui ti comunico che ti aspetto con urgenza alla locanda della Vena d'Oro di Rain. La mia vita potrebbe correre un serio pericolo se non mi raggiungerai al più presto.
Horace

Ruig copia il testo della lettera e sotterra gli originali, che sarebbero pericolosi per via delle rune.

Quindi tutti tornano indietro, alla casetta dove hanno lasciato Edien, Peter e il contatto.

Loro hanno trascorso una notte tranquilla, e stanno un po' meglio.

Una volta apprese le nuove informazioni, il contatto chiede a Porter e ai suoi compagni se siano ancora disposti a collaborare, in cambio di denaro, a recuperare Horace. Intanto paga loro il lavoro svolto. Tutti accettano, anche perchè sperano di trovare in Horace un mezzo per liberarsi dalla presenza infernale che li segue.

Il contatto e Rose prendono una strada, tutti gli altri si dirigono a Rain, per mettere le mani addosso al mago. Il tragitto nel bosco è abbastanza tranquillo, anche se c'è sempre la paura di incontrare la guardia morta e aggressiva. Arrivati al limitare del bosco le cose si complicano: una torretta di avvistamento, con due uomini e una balestrona, controlla il passaggio di uscita dalla marca. È difficile passare senza essere visti, e viene cercato un posto migliore. Anche lì però c'è una torretta. Alcuni riescono a passare dall'altra parte, ma Flaherty viene individuata dagli uomini di guardia, e ferita, sia pure di striscio, da una balestrata. Gli altri passano di corsa. Un corno risuona. Tutti, con un po' di difficoltà, riescono a passare. Però dopo poco, in campo scoperto, si sentono dei cavalli in avvicinamento. La ricerca di un nascondiglio è frenetica, ma riesce. I cavalli si allontanano, e la fuga prosegue. Dopo un po' però i cavalli tornano indietro, e uno dei due cavalieri nota qualcosa, e si avvicina. In breve inizia lo scontro. Flaherty cerca di distrarre gli avversari con un po' di trucchi magici, gli altri combattono. Faradyr riesce a colpire gravemente la guardia armata di spada, ma l'altra, con l'arco, diventa sempre più pericolosa, soprattutto per Porter. Porter tenta di aggredirla in corpo a corpo, ma non fa in tempo, e viene ferito gravemente. Mentre Flaherty cerca di spaventare l'arciere, fingendo fiamme intorno alla sua arma, Porter si nasconde sotto il cavallo su cui siede la guardia, e lo squarcia in modo molto cruento. La guardia cade, e Porter, in un bagno di sangue, la uccide. L'altro cavaliere scappa via. Dopo circa un'ora di cammino finalmente si raggiunge il fiume accanto a cui corre la strada. Il ponte si trova all'altezza di una locanda. Flaherty decide di entrare da sola, per controllare che non vi siano guardie della marca, visto che una ragazza sola e disarmata difficilmente attira l'attenzione. Una volta sinceratasi che non c'è alcun rischio, Flaherty chiama gli altri, che prendono riparo nella locanda. Qui trascorrono una notte tranquilla. Al mattino è tempo di rimettersi in viaggio per Rain. La strada è tranquilla. Dopo però mezza giornata di cammino si vede all'orizzonte un sottile filo di fumo. Proviene da una casetta vicino al fiume, che sta andando a fuoco. I due che la abitano, un uomo e una donna, stanno cercando di spegnere le fiamme. I viaggiatori si uniscono a loro per salvare il salvabile, Flaherty utilizza la magia per placare l'incendio. Una volta fermato il fuoco, i due padroni di casa si dimostrano molto grati al gruppo di avventurieri, e offrono loro un pasto per sdebitarsi. Venuti poi a sapere che la meta del gruppo è una locanda fortificata a mezza giornata di cammino, che si chiama **L'Angolo**, chiedono a Flaherty se consegna un pacchetto ad una ragazza che lavora lì, e che si chiama Laureen. Flaherty accetta, naturalmente. Il viaggio riprende senza difficoltà.

All'Angolo

Arrivati a poche miglia da L'Angolo, i nostri vengono fermati da due guardie della locanda, Sigfreed lo spadaccino, e Freedrik, il suo grosso amico. I due si dimostrano molto galanti con le signore, anche se Edien platealmente mostra di non apprezzare simili gentilezze. Comunicano poi al gruppo che l'indomani mattina si terrà nella grande locanda un torneo di varie specialità, e che tutti sono invitati a partecipare. Tutti sembrano molto incuriositi. Le due guardie si offrono di accompagnare il gruppo fino a L'Angolo, e mentre lo scortano chiacchierano un po' con tutti. In particolare Flaherty chiede loro se conoscono Laureen, la ragazza a cui deve consegnare il pacchetto. I due si incupiscono, e raccontano una triste storia: Laureen è gravemente ferita. Infatti è stata incidentalmente colpita durante una rissa in taverna, è caduta ed ha picchiato la testa. Adesso è in stato di incoscienza. Subito Peter si offre di prestarle le sue cure. Intanto si arriva in vista de L'Angolo. È una costruzione fortificata, con fossato e ponte levatoio. All'interno c'è un grande cortile con costruzioni ai margini ed un mercato organizzato al centro. C'è molta gente. Subito Porter, Edien e Faradyr, dopo aver bevuto qualcosa nella locanda, fanno un giro per il mercato per fare acquisti. Porter sorprende un borseggiatore e lo spaventa a morte. Intanto Peter e Flaherty sono stati condotti da Sigfreed nella stanza di Laureen. La ragazza è priva di sensi, e giace in un letto. Peter subito si adopera per curarla. Flaherty consegna il pacco ad una donna che si prende cura della malata, quindi chiede a Sigfreed di accompagnarla al mercato. Qui viene borseggiata, ma ha abbastanza soldi per comprare un abito nuovo. Intanto l'atmosfera del posto è molto allegra, dato che l'indomani ci sarà il torneo. Le specialità di gara sono molte, e tutti si iscrivono a qualcuna di esse. Edien si iscrive alla gara di poesia, a quella di spada e a quella di bevute, e al percorso a ostacoli; Faradyr alla gara di arco, a quella di spada, e a quella di lotta e al percorso a ostacoli; Porter alla gara di lotta, a quella di daga e a quella di bevute e al percorso a ostacoli; Flaherty alla gara di carte e a quella di poesia.

Solo Ruig si isola, e fa amicizia con l'erborista del luogo. Gli mostra la fiala del liquido misterioso e nerastro che ha raccolto sul corpo di Claus, e l'altro, molto interessato, gli da appuntamento per quella stessa notte, per andare in un laboratorio segreto ed analizzarlo.

La notte tutti riposano, tranne Ruig che sta nella dimora dell'erborista a fare esperimenti.

Al mattino iniziano le gare. Flaherty viene squalificata rapidamente da entrambe le competizioni a cui si era iscritta. Edien vince la gara di poesie. Faradyr eccelle nel tiro con l'arco, e Porter nella corsa a ostacoli. Nella lotta primeggia un omaccione nerboruto e permaloso.

Gli altri risultati delle gare non me li ricordo... aiutatem! La bella festa si conclude con la gara di bevute, in cui Porter riesce a reggere abbastanza bene, mentre la povera Edien resiste finché può, quindi fa una cosa poco raccontabile addosso a tutti.

C'è quindi la premiazione, e infine il pranzo comune nella piazza.

L'atmosfera è naturalmente molto piacevole, allegra.

Qualcosa arriva però a rovinare tutto.

La retata delle guardie

Una truppa di guardie civiche della Marca entra ne L'Angolo e comincia a dettare ordini. È in corso una retata per cercare gli assassini di molte guardie. Con la coda di paglia tutti i nostri cercano di non dare nell'occhio, e di nascondersi tra la folla. Ma Faradyr, elfo com'è, non riesce a nascondersi e viene preso.

Nel frattempo Ruig e l'erborista stanno tornando a L'Angolo, senza avere scoperto molto sul liquido nero della fiala, ma vengono presi anche loro tra i sospetti, e portati via.

Appena possibile Edien, preso l'anello nobiliare che porta al collo e infilato al dito, esce velocemente da L'Angolo, e cerca di ritrovare la comitiva dei sospetti scortati dalle guardie della marca.

Anche Porter e Flaherty, dopo un po', fanno la stessa cosa.

Edien ad un tratto arriva ad un punto in cui una delle guardie della marca sta facendo la retrovia, e controlla la strada. Parla con l'uomo, mostra l'anello, e dichiara di essere una nobile, e che due persone del suo seguito sono state prese per errore dalla retata.

La guardia è incerta, e decide di scortare la nobile fanciulla al loro campo, per farla parlare con il capitano.

Il campo delle guardie della marca è stato attrezzato nei pressi del fiume. Ci sono due tende, i prigionieri, e le guardie.

Edien viene condotta dal capo, che la tratta con rispetto, ma le nega di poter liberare subito il suo seguito. Potrà farlo solo il mattino dopo. Le molte insistenze di Edien non bastano a convincerlo, mentre ordina che venga alzata una tenda in più per ospitare la nobile fanciulla elfica.

Ruig e Faradyr vedono Edien che parla con il capo delle guardie, e quando vengono interrogati (separatamente), cercano di restare sul vago nelle loro risposte, dando l'impressione di prendere ordini dalla ragazza.

A sera intanto Flaherty e Porter raggiungono la zona del campo.

Si nascondono nel bosco ai margini della radura, e osservano quello che accade.

Vedono che sono state innalzate tre tende, e che fuori, vicino al basso fuoco, ci sono i prigionieri e due guardie. Cominciano ad elaborare un piano per liberare i loro compagni.

Mentre però stanno confabulando sottovoce, sentono Ruig che inizia ad agitarsi. Dice alla guardia che lo sorveglia che c'è un pericolo imminente, che si sta avvicinando, e che è necessario che lui comunichi con Edien, o alternativamente con il capo delle guardie.

La guardia non lo prende sul serio, gli altri iniziano a svegliarsi. Ruig sembra sempre più preoccupato, tenta di forzare il blocco e la guardia lo colpisce. Quindi si sveglia anche Faradyr, e i due riescono a entrare nella tenda di Edien.

Ruig sussurra allora ai due compagni che percepisce il male che altre volte si è avvicinato a loro, ma che proviene stranamente dalla tenda del capo delle guardie. È necessario allontanarsi dalla zona il più rapidamente possibile.

Viene improvvisata una sortita. Le guardie si alzano velocemente, attaccando.

Dal bosco in cui sono nascosti, Porter e Flaherty si precipitano sul luogo del combattimento per aiutare i compagni.

Porter ingaggia una guardia, e Flaherty lo aiuta quanto può col suo pugnale.

Edien e Faradyr combattono intensamente contro guardie che sono in superiorità numerica, mentre Ruig viene colpito al capo e sviene, rimanendo nella tenda mezza distrutta dal combattimento.

Edien è colpita ad un braccio e ad una gamba. Vede che una delle guardie sta correndo verso i cavalli, e anche lei si dirige in quella direzione.

Anche Flaherty corre da quella parte, dopo aver messo in fuga con Porter la guardia con cui stava combattendo. Porter vede che una delle guardie nella confusione sta correndo verso la tenda del capo, e la segue a breve distanza.

La guardia fa per entrare, e Porter gli è subito dietro, quando dalla tenda del capo si solleva una raffica di vento fortissima, i bordi della tenda si sganciano, e la guardia davanti a Porter esplode letteralmente, del tutto sventrata dall'impatto. Porter viene spinto indietro con forza dal vento, cade per terra e si trova terrorizzato, e interamente inzaccherato di sangue.

La parola d'ordine diventa improvvisamente darsela a gambe levate più velocemente possibile.

Edien raggiunge i cavalli, ma la guardia che l'ha preceduta ha sciolto le corde che li legavano, ed è fuggita. Tutti i cavalli sono molto nervosi, scalpitanti. Edien riesce a salire su di un cavallo, e Flaherty, con più difficoltà, riesce a seguirla su un altro animale. Tutti i restanti cavalli si disperdono e fuggono.

Faradyr prende in braccio Ruig, che è svenuto, e riesce a caricarlo sul cavallo di Edien. Flaherty non riesce invece a tener buono il suo cavallo, che comincia a correre.

Porter e Faradyr restano quindi a piedi, mentre le due ragazze a cavallo si allontanano, con il ferito.

In fuga

La fuga dura molto tempo. I cavalli sono molto rapidi, anche se le ragazze cercano di trattenerli. A piedi, Porter e Faradyr corrono finché possono per scappare dal luogo in cui si trova qualcosa di molto minaccioso.

Qualche tempo dopo, Porter e Faradyr si fermano a riprendere fiato, e Porter sente di essere graffiato sulla schiena: probabilmente è capitato quando è stato spinto all'indietro dal vento che usciva dalla tenda del capo.

Faradyr esamina le ferite del compagno, riscontrando con orrore dei grossi graffi paralleli, sporchi del liquido nero già visto nelle ferite di Claus.

Allarmato, comunica la scoperta a Porter, che chiede di essere pulito. I due si avvicinano al fiume, e Faradyr cerca di lavare il meglio possibile le ferite, che restano però ancora infettate della strana sostanza nera.

È tardi, i due sono stremati. Vedono al lato del fiume un vecchio mulino abbandonato, e vi prendono riparo. Porter si addormenta: è febbricitante e sconvolto. Faradyr al contrario cerca di restare sveglio: teme che il compagno possa trasformarsi da un momento all'altro in una creatura mostruosa e pericolosissima. Durante la notte si rende anche conto che alcune vipere si trovano nel mulino, e che quindi dormire non sarebbe salutare. Quindi prende un bastone e controlla che i serpenti non si avvicinino a Porter.

Intanto Flaherty, Edien e Ruig arrivano a L'Angolo. Ruig viene affidato alle cure di Peter il guaritore, e così anche Edien, ferita.

Flaherty invece organizza, assieme a Sigfreed e ad altre guardie locali, una ricerca dei due dispersi. Partono subito, e cercano invano tutto il resto della notte.

Al mattino Porter e Faradyr raggiungono la casupola che all'andata avevano visto in fiamme, e acquistano un mulo. Quindi si incamminano verso L'Angolo. Sulla strada incontrano Flaherty e la spedizione di soccorso.

Il gruppo finalmente riunito prosegue verso la grande locanda. Ma dal pennone de L'Angolo sventola una bandiera che spinge Sigfreed a fermarsi. C'è qualche problema.

Il gruppo resta accampato fuori, mentre lui entra ad informarsi. C'è aria di tempesta.

Delle guardie della Marca sono venute a chiedere di alcuni assassini, e i nostri eroi sono ricercati.

Inseguiti dalle Guardie ma difesi dagli amici dell'Angolo

Peter è riuscito a convincere il capo della locanda, che non ama la Marca prepotente, a tenere in salvo i feriti, in un punto nascosto, fino a sera. Ma il pericolo che i fuggiaschi vengano scoperti è tanto. Gli altri, quelli che stanno fuori, è bene che non entrino. I feriti possono riposare al massimo per una giornata, e poi devono lasciare la zona.

Sigfreed torna fuori a spiegare la faccenda a Flaherty, Porter e Faradyr. Quindi tutti loro si nascondono al bordo della strada per riposare.

La giornata passa in modo abbastanza tranquillo.

Verso sera però due guardie della Marca si avvicinano a L'Angolo. Tutti tentano di nascondersi tranne Sigfreed, che si alza per parlare con loro. Ma i due sono sospettosi, probabilmente hanno visto che c'era qualcun altro con l'uomo. Allora Flaherty, per evitare che le guardie setacciassero meglio la zona trovando i suoi compagni, si alza in piedi fingendo di rassettarsi.

Le guardie domandano a Sigfreed chi sia mai la ragazza, e lui dichiara che si tratta della sua amante. I due uomini della marca sembrano credere alla storia, però questo non impedisce loro di avvicinarsi con fare prepotente a Flaherty, dichiarando di volerla portare con loro.

Allora Sigfreed estrae l'arma per difendere l'onore della fanciulla.

Scatta la rissa. Porter e Faradyr anche escono di improvviso dalla macchia per attaccare.

Flaherty aggiunge alla spada di Sigfreed un alone fiammeggiante per renderla più minacciosa, il combattimento è rapido e al solito molto cruento. Le due guardie cadono uccise.

I corpi vengono nascosti.

È una situazione di emergenza, appena Edien e Ruig escono da L'Angolo il gruppo deve velocemente partire. Flaherty ringrazia affettuosamente il suo amico Sigfreed, valido combattente e persona fidata e coraggiosa.

Il viaggio riparte.

Porter concorda con gli altri che si seguirà la mappa fornita dal contatto. Il percorso inizialmente è tranquillo, attraverso campagne coltivate dove i nostri possono rifornirsi di verdure e frutti primaverili.

Il combattimento nelle paludi e la morte di Edien

Dopo mezzo giorno però il terreno diventa acquitrinoso, molle e brullo. Non ci sono più case di contadini, e l'aria è umida e faticosa.

Mentre la comitiva si muove faticosamente per la zona paludosa, Ruig inizia a percepire una ostilità forte nella natura circostante.

Il terreno si dimostra poi pericoloso, dato che alcune zolle di terra molto fragili sprofondano, e sotto ci sono delle cavità piene d'acqua. Diventa necessario procedere in fila indiana, e testare il terreno prima di calpestarlo.

La fila procede lentamente. Ad un tratto Flaherty, Faradyr e Porter notano delle persone acquattate nel fango. Probabilmente si tratta di arcieri. Questo dice Flaherty, mentre si tuffa nella melma. Gli altri la imitano velocemente.

Ruig, prima di qualsiasi cosa, nota che davanti al gruppo c'è una chiazza di colore più scuro, come se il fango fosse impregnato di qualcosa.

La prima freccia, infuocata, mostra che l'impressione del ragazzo non era sbagliata. Un liquido infiammabile era stato versato sul fango, che adesso prende timidamente fuoco.

Tutti si tuffano nel fango, chi prima e chi dopo. Passati i primi momenti di scompiglio, si riesce a capire che ci sono tre arcieri posizionati ai tre lati della zona. Flaherty vede poi avvicinarsi un altro individuo, grosso, che lancia un oggetto contundente verso di Faradyr, colpendolo.

Intanto Porter e Faradyr si lanciano verso un riparo dietro al quale è nascosto un arciere. Ruig si sposta al lato della barriera di fiamme, sia pure abbastanza basse, che lo proteggevano, per ingaggiare un altro combattente.

Al centro dell'agguato restano solo Flaherty e Eiden, stese a terra nel fango. L'uomo che si avvicina estrae un martello a una mano. Appare molto minaccioso.

Flaherty cerca di distrarlo simulando del fuoco intorno a lui, ma non riesce a far altro che ad attirare la sua attenzione. Si alza in piedi e inizia a correre verso la barriera di fiamme. Spera infatti di passare in modo indolore grazie ai suoi poteri magici, e di attirare lì il grosso omaccione e farlo scottare.

Nel frattempo Porter e Faradyr riescono ad entrare in corpo a corpo con i due arcieri appostati dalle parti del riparo, e sebbene entrambi vengano feriti alle gambe, riescono a sopraffarli.

Ruig ingaggia un coraggioso corpo a corpo con il terzo arciere.

Flaherty corre tra le fiamme, passando illesa. Ma quando si volta per verificare se l'uomo tozzo l'abbia o meno seguita, si accorge che Edien lo ha attaccato, distogliendolo dall'inseguimento. L'uomo allora rivolge tutta la sua smodata brutalità verso la fanciulla, mirando al suo capo privo di protezione. Scaglia un colpo violentissimo, ma la giovane elfa mostra una abilità superiore nel pararlo. Quindi l'uomo, sbilanciato dal colpo, cade a terra. Edien riesce a colpirlo ripetutamente alle gambe.

Però lui si gira di scatto, e la colpisce con inaudita brutalità al ventre.

La ragazza, che non indossava armature, vola a terra.

Dopo qualche secondo l'uomo si volta e fugge.

Flaherty si precipita sul corpo della amica, ma si accorge con orrore che non c'è più nulla da fare per lei.

Edien muore tra le sue braccia dopo qualche istante.

Ruig infine riesce a mettere in fuga l'ultimo degli assalitori, e tutti si radunano in silenzio intorno al corpo della compagna caduta.

Soltanto Ruig continua ad inseguire l'assalitore, che sprofonda però in una voragine apertasi nel suolo paludoso. L'arciere viene fatto prigioniero ed interrogato. In cambio della vita, dichiara di essere stato assoldato per denaro da Zed, l'uomo con il martello che ha ucciso Edien. Lui è un semplice assassino prezzolato, e non sa nulla di chi sia il mandante dell'operazione. È stato una volta nel rifugio di Zed, una casupola nelle colline a nord di Rain. Per il resto non sa altro.

Flaherty costringe tutti, compreso il prigioniero, a scavare una tomba per **Edien**, che viene così seppellita ai piedi del grosso masso vicino al quale è caduta. La ragazza poi incide il masso con il nome dell'amica defunta, e tutti dicono per lei una prece.

Ma la sera si avvicina, e trascorrere la notte nelle paludi non sarebbe salutare. Quindi tutti iniziano una marcia veloce verso la terra più ferma, e dopo un paio di ore raggiungono le prime case.

Si accampano, stanchi, feriti e amareggiati.

L'incontro con Yorik

All'alba qualcuno si avvicina al fuoco. Si tratta di Rose, la collaboratrice di **Derek** il contatto, assieme ad un giovane, di nome **Yorik**. I due conducono il gruppo da Derek, che si trova rintanato in una casupola nascosta, e qui il contatto racconta una storia un po' così.

Horace ha un compare, di nome Luke. Come Derek aveva organizzato una squadra per prendere Horace, così un suo collega ne aveva organizzata un'altra per raggiungere Luke. Solo che apparentemente questa seconda squadra ha tradito, oppure è stata comprata, oppure minacciata. Fatto sta che i suoi membri sono passati probabilmente dall'altra parte, e forse sono stati proprio loro ad assoldare gli assalitori del padule. Infatti le mappe in loro possesso sono uguali a quelle possedute da Derek, che quindi non sono più sicure ed utilizzabili.

È necessario, aggiunge Derek, raggiungere Rain al più presto. Qui infatti, almeno secondo le informazioni di cui lui è in possesso, si trova Horace. Che va eliminato.

Il gruppo parte, mentre Rose e Derek si occuperanno di cercare informazioni sulla seconda squadra che a quanto pare ha cambiato fazione, Yorik accompagnerà gli altri a Rain. Qui ci sarà l'incontro con Adam, una persona alleata di Derek che potrà dare informazioni e rendersi utile. Sarà lui a farsi trovare. L'importante invece è non attirare l'attenzione degli uomini di Horace.

Il viaggio è tranquillo.

Solo per una volta Ruig ha l'impressione di essere seguito, ma si volta e non c'è nessuno.

Infine, ecco **Rain**.

Il gruppo entra separatamente, per non attirare l'attenzione, e tutti si incontrano ad una locanda nella parte alta della città. Non è naturalmente la stessa locanda in cui doveva trovarsi Horace secondo le ultime informazioni, in quanto è facile che sia controllata. Invece qui tutti trovano posto e si sistemano.

La notte trascorre serenamente.

A Rain

Il giorno dopo tutti si separano e iniziano a aggirarsi per la città.

Yorik si reca, in modo anonimo, alla locanda dove doveva trovarsi Horace. Qui assiste ad una scena strana. Tre uomini entrano con fare spavaldo, minacciano l'oste, e gli chiedono informazioni. L'oste spaventato li accontenta. Lui invece attacca un po' briga, ma la controversia si risolve pacificamente.

Nello stesso tempo Flaherty inizia a girottolare da sola per il centro cittadino, e viene a conoscenza di una sgradevole notizia: negli ultimi giorni ci sono stati in città tre crudeli omicidi, avvenuti in modo molto strano e macabro. Le vittime sono state assalite di notte in strada, e squarciate brutalmente con segni che potrebbero ricordare enormi artigliate. La ragazza rabbrivisce: è qualcosa che purtroppo lei conosce fin troppo bene.

Torna dagli altri a riferire la notizia.

Intanto Porter e Faradyr hanno attraversato la parte più decadente della città, e sono venuti anche loro a conoscenza della triste vicenda.

Nel pomeriggio si iniziano le indagini nei luoghi dove sono stati commessi i tre delitti.

Flaherty e Porter si recano nel sito del primo omicidio. Dopo un accurato esame rinvencono gli inequivocabili segni delle temibili artigliate sulla parete di legno della casetta della vittima.

Parlando con un uomo che era stato tra i primi a trovare il corpo, si confermano i loro timori: nel momento dell'omicidio un forte vento improvvisamente si era levato, per cessare subito dopo.

I due ragazzi entrano poi nell'abitazione dell'uomo. Sembra che sia successo qualcosa di strano lì dentro: il tavolo è spaccato a metà, i cassetti sono rovesciati e manca il materasso. Incastrato in un chiodo del tavolo, Flaherty trova un pezzetto di stoffa nera molto rigida, e lo prende.

Intanto Faradyr e Ruig sono andati sul luogo del secondo delitto. La vittima era un bambino. I due iniziano a guardarsi intorno, ma a sorvegliare la zona c'è una guardia civica. Mentre l'elfo si allontana prudentemente di qualche metro, Ruig inizia a discorrere con la guardia, chiedendogli informazioni, e dicendo di sapere alcune cose sui delitti per averle percepite. Dice che autore degli omicidi è una creatura misteriosa, e non un uomo. La guardia, incredula, chiede a Ruig di seguirlo nella caserma, che non è distante. Ruig accetta, racconta quindi la storia al capitano che gli viene presentato. La sua massima preoccupazione è capire che fine abbiano fatto le vittime della creatura. Teme infatti che possano trasformarsi in creature morte e vive allo stesso tempo, pericolosissime.

Dopo alcune insistenze riesce a convincere l'ufficiale delle guardie civiche ad accompagnarlo, assieme ad altre guardie, al cimitero. Qui vede che il primo dei corpi è sepolto in una fossa comune, ed ha la testa quasi staccata dall'artigliata. L'altro, il bambino, giace sepolto in una tomba di famiglia, e quindi non è pericoloso. La donna, l'ultimo corpo ritrovato, si trova ancora nella caserma delle guardie per essere sottoposta ad accertamenti. Ruig, dopo parecchie domande, viene rilasciato. Gli viene però ordinato di non allontanarsi dalla città, e in particolare di non lasciare la locanda in cui è alloggiato. Deve ogni mattina andare a firmare alla caserma.

Flaherty e Porter si recano sul luogo dell'ultimo delitto. C'è una guardia che sta controllando, mentre due donne puliscono le tracce di sangue. Flaherty chiede alla guardia quando saranno i funerali della donna uccisa, e la guardia, che non lo sa, gentilmente la accompagna all'abitazione della sua famiglia. Qui Flaherty è ricevuta dal fratello della vittima, a cui fa le condoglianze. I funerali saranno il giorno seguente.

Nel tardo pomeriggio tutti tornano alla locanda. Qui Yorik dice loro che c'è un problema, e che è necessario lasciare il posto più presto possibile, perché c'è un gruppo di avventurieri che chiede in giro informazioni su di noi. Ma prima bisogna parlare con **Adam**, l'amico di Derek il contatto, che è arrivato.

L'uomo spiega un po' di cose sulla situazione. Dice che probabilmente Horace si trova nella caserma delle guardie, e si diverte a giocare con gli incubi, i mostroni dalle unghie grosse. Questo lo ha intuito perché i tre delitti sono avvenuti a triangolo, e al centro c'è proprio la caserma. Probabilmente ha sostituito qualcuno tra i pezzi grossi della guardia civica della città, e comincia ad allacciare rapporti di potere. A proposito della brutta ferita di Porter, Adam ha detto che di solito il veleno degli incubi è mortale, e solo il buon Claus era riuscito a convivervi, lui ignora come.

Dice poi che dato che Luke, Horace, **Grey** (il disertore ex collega di Derek) e chissà quanta altra gente sta in città. Questo vuol dire che lui preferisce andarsene via. Ma prima si offre di fornire materiale utile al gruppo, per aiutarlo a prendere Horace vivo o morto. Porter chiede degli attrezzi da scasso e altro materiale da ninja. Flaherty domanda una mappa della caserma delle guardie.

Adam promette di procurare tutto quanto. Quindi si allontana.

Gli altri, escluso Yorik, che preferisce non farsi vedere con il gruppo per mantenere l'anonimato, si dirigono alla baraccopoli della città, per trovare un rifugio per la notte. Dopo un po' di ricerche trovano un capannone abbandonato, e si sistemano.

È il turno di guardia di Porter quando qualcuno lancia un pugnale attraverso una finestra aperta, e colpisce il ragazzo, che per fortuna indossa un giubbotto di cuoio e non viene ferito. Porter, dopo aver lanciato un grido per svegliare i compagni, parte all'inseguimento dell'assalitore. Ruig, il primo a destarsi, lo segue.

L'inseguimento però si rivela vano. I due tornano alla baracca poco tempo dopo, a mani vuote. Un esame del pugnale però si rivela preoccupante: sulla lama c'è spalmata una resina velenosa. La notte termina in modo agitato, sia Ruig che Flaherty si svegliano in preda ad incubi. In particolare Flaherty sogna un palcoscenicosu cui suona un gruppo musicale. Lei cerca di avvicinarsi per fare qualcosa, ma il flautista poggia lo strumento musicale e prende una cerbottana... e lei

viene colpita alle spalle e uccisa.
Al mattino tutti si sparpagliano per dedicarsi a varie attività.

L'incontro di Ruig con Horace e con Luke

Ruig si reca dalle guardie per segnalare la propria presenza, ma il capitano gli dice che gli è giunta una segnalazione a proposito di problemi, avvenuti la notte precedente, nella baraccopoli, in cui lui sarebbe coinvolto. Dichiarando la volontà di trattenerlo. Ruig allora chiede di poter scrivere una lettera a una persona, e compone un messaggio per **Horace**. Ma è proprio il mago a chiedere, tramite le guardie, di incontrarsi con il giovane druido. Ruig ha così occasione di rivedere Horace, e di parlare con lui a lungo. Gli chiede informazioni sulla situazione generale, sulle fazioni in lotta, e Horace ammette che ci sono due fazioni, una con a capo lui, che vuole controllare gli incubi per ottenere potere e liberalizzare l'insegnamento della magia rovesciando il granducato, e l'altra con a capo **Shade**, che invece vuol mantenere il governo presente. Interrogato a proposito delle ferite di Porter, dichiara che il veleno degli incubi è mortale, a meno che lui, oppure Shade, non si adoperino per fermarlo. Lui accetterebbe di curare Porter, se questi si mettesse al suo servizio.

Ruig in seguito viene condotto da **Luke**, collaboratore di Horace, che si trova in una tenda fuori città, nei pressi del cimitero. Il pelato dichiara di essere semplicemente un mercenario, al prezzo di Horace. Avverte Ruig che lui e i suoi compagni hanno una sola maniera per sopravvivere, e cioè fare la valigia e allontanarsi dalla città più alla svelta possibile. Altrimenti saranno schiacciati. Dopo i due incontri, Ruig viene liberato, e si reca alla piazza del mercato.

Nella piazza si trovano nello stesso momento Porter e Faradyr, che stanno osservando l'allestimento del palco per la festa popolare che si terrà la sera stessa.

Vedendo Ruig si allontanano, per controllare in segreto se questi sia o meno pedinato da qualcuno. E infatti c'è una donna che lo segue.

Porter, senza tanti complimenti, prende il pugnale avvelenato della notte precedente, e assale alle spalle la donna, immobilizzandola. Con varie minacce lui e Faradyr trascinano la sconosciuta fino alla baraccopoli, in una casupola piccola e maleodorante, e con loro va anche Ruig. Qui interrogano la donna, che si rifiuta categoricamente di parlare. Incerti su cosa fare della prigioniera, i nostri decidono di legarla e di stordirla con un colpo in testa. Esaminandola, Ruig trova al suo orecchio un pendente uguale a quello che aveva trovato lui stesso nei pressi de L'Angolo, giorni addietro.

Esaminando gli orecchini, si apre un meccanismo segreto, e al loro interno emerge un piccolo scomparto, con dentro una polverina grigia molto sottile. Ruig, dopo essersi dato una ripulita generale, tagliato barba e capelli e messo un bel mantello a coprire la tunica, si reca nella bottega dell'erborista, e le chiede di esaminare la polvere. La ragazza promette di dargli una risposta nel pomeriggio.

Flaherty l'incendiaria

Flaherty passa gran parte della mattina in giro per la città, a cercare un edificio isolato a cui appiccare il fuoco, per distogliere l'attenzione delle guardie durante l'assalto alla caserma programmato per la sera stessa. Alla fine decide che l'ideale per minimizzare i danni e non rischiare di ferire delle persone è incendiare il palco che si sta allestendo in mezzo alla piazza per la festa popolare. È una struttura di legno, quindi è facilmente infiammabile, e poi bruciando non causerebbe danni a nessuno.

La ragazza rimane nei pressi del palcoscenico, anche perché si sente stranamente legata alla piazza, a causa delle reminiscenze del sogno inquietante della notte trascorsa.

Yorik resta per conto suo a svolgere indagini (? Stefano, aiuto!).

È circa mezzo giorno quando alcune guardie escono dalla caserma, e si avviano verso la piazza. Nella piazza si trovano in quel momento Flaherty, Ruig e Faradyr. Vedendo le guardie che esaminano le persone nella folla, come cercando qualcuno.

Faradyr si allontana dalla piazza da un vicolo, e si nasconde per un po' di tempo.

Flaherty e Ruig invece si mescolano alla folla e cercano di non dare nell'occhio.

Oltre alle guardie si aggira per la piazza anche Zed, il sicario armato di martello che già uccise la povera Edien. Flaherty e Ruig, nel vederlo, rabbriviscono.

Passa comunque un po' di tempo, e tutti si sparpagliano.

Flaherty ad un tratto intravede Porter e Adam che si allontanano a passo spedito nella folla. Evita di seguirli ma li guarda allontanarsi con lo sguardo.

Yorik e Faradyr, dopo essere stati nascosti per un po', decidono di dirigersi alla locanda, sperando di incontrare i compagni. Qui invece l'oste li riceve con aria preoccupata. Dice loro che sono passate persone a chiedere di loro, e che preferisce non ospitarli più in futuro. Dice inoltre che il loro amico (Adam?) è passato a lasciare un messaggio. Porge a Yorik un foglio, in cui si dice che Adam vuole incontrarlo nel posto in cui si erano visti l'ultima volta. Yorik si avvia in quella direzione, assieme a Faradyr. I due arrivano in un vicolo oscuro, e qui c'è Adam che li saluta. Dice che sta cercando l'equipaggiamento richiesto, e che è tutto sotto controllo... ma accade qualcosa.

Dall'alto viene scagliato un pugnale contro Faradyr. Adam è il primo a fuggire. Gli altri si sparpagliano. Dopo un po' sia Faradyr che Yorik si rendono conto di essere seguiti, e capiscono presto che gli inseguitori sono delle guardie. Faradyr riesce a raggiungere dopo un po' di slalom tra i vicoli, il casottino in cui lui e gli altri avevano lasciato il corpo svenuto della donna che pedinava Ruig, e che probabilmente aveva lanciato il pugnale avvelenato la notte precedente. La donna è sempre lì, e sempre svenuta. Faradyr resta nascosto per un po'.

Intanto Flaherty e Ruig stanno nella piazza, e dopo un po' le guardie vanno via. I due non si allontanano per parecchio tempo, Ruig teme per l'incolumità della amica, visto che lei gli ha raccontato il sogno fatto la notte precedente. Lei non crede ai sogni premonitori, ma lui sì, e non si fida a lasciarla sola nella piazza.

Arriva però il momento di andare nella bottega dell'erborista. I due vanno insieme, anche se distanziati per non dare nell'occhio. C'è in giro uno strano movimento di guardie, e Ruig teme di essere riconosciuto.

Ruig entra nella bottega, e chiede all'erborista la natura della polvere che le ha portato a esaminare. La ragazza è un po' insospettita: la polvere è un potente veleno, estratto da una pianta che cresce solo in lontane isole nel mare del nord.

Flaherty, che sta aspettando fuori dalla bottega, vede avvicinarsi due guardie. Entra allora nella bottega, e chiede all'erborista qualcosa per il mal di testa. Approfittando del suo allontanamento, Flaherty avverte Ruig delle guardie in avvicinamento. Ma è tardi: le guardie bussano. Flaherty chiede istruzioni alla proprietaria della bottega, quindi apre la porta. Le guardie chiedono se ci sia qualche problema, e lei, con un sorriso, assicura loro che tutto è a posto. Ruig è rimasto tutto il tempo immobile in un angolo, sperando di non farsi vedere. Le guardie si allontanano tranquillamente.

Dopo un po' Flaherty paga l'erba per il mal di testa, ringrazia ed esce. Ma le guardie sono ancora lì vicino. Passa vicino a loro, che stanno parlando a voce alta, e sente alcune parole che la sconcertano: "gli ordini sono di far sparire il corpo, buttarlo da qualche parte fuori città, in modo che sembri una morte naturale... l'equipaggiamento lo porteranno in caserma".

Poco dopo lei e Ruig tornano alla piazza. Si avvicina l'ora dell'appuntamento con Adam.

Yorik vaga un po' per la città, infine si dirige alla piazza, ma resta nei paraggi, in un vicolo, temendo di esporsi troppo.

L'incontro di Flaherty con Shade

È tardo pomeriggio, quando Flaherty vede Adam, che le si avvicina. La assicura che ha procurato tutto l'equipaggiamento, ma che lo deve consegnare a Porter. Quindi le dice che Shade in persona vuole parlarle. Infatti ha percepito in lei un potenziale potere che lei ancora non sa sfruttare, ma che potrebbe essere utile nell'assalto della notte. Flaherty è un po' spaventata, ma acconsente a seguire Adam. Si congeda da Ruig, e Adam chiede a Ruig di restare in piazza per servire da punto di contatto con gli altri, che altrimenti sono tutti sparpagliati per la città.

Flaherty segue Adam di buon passo fino a fuori dalle mura della città, ad un accampamento di due tende nei pressi del cimitero. Qui Adam le indica la tenda di Shade. La ragazza entra, e l'uomo che si trova davanti è più giovane di come si aspettasse, ed è pelato. Shade le ripete quanto già Adam le aveva accennato a proposito del potere che lei possiede e che potrebbe risultare utile. Le assicura che non sarà una cosa dolorosa, e le chiede di chiudere gli occhi e rilassarsi. Subito Flaherty si addormenta.

Intanto nella piazza arriva Porter, e si incontra con Ruig. È molto agitato, ha una brutta notizia da dare: Adam è morto! Ha visto il suo cadavere qualche ora prima, e le guardie che si spartivano il suo equipaggiamento. Ruig resta impietrito: ha visto con i suoi occhi Adam non più di mezz'ora prima, e Flaherty è andata con lui! Porter è assolutamente certo che il corpo che ha visto apparteneva ad Adam. Ha avuto modo di incontrare Luke, dice a Ruig, in una tenda fuori dalla città. Luke gli ha offerto la guarigione e un sacco di soldi in cambio di un tradimento dei suoi compagni. Porter ha finto di accettare, e è stato lasciato andare.

È comunque quasi ora di un appuntamento con Derek. A questo appuntamento partecipano anche Faradyr e Yorik, che si rincontrano con gli altri nella piazza. Derek e Yorik sono sicuri del fatto che Shade non si trova nei pressi della città, quindi l'Adam che ha portato via Flaherty è sicuramente un impostore.

Con Derek c'è Rose, che viene mandata a controllare che la donna svenuta nella casupola stia ancora lì, e non si muova. Gli altri decidono di andare velocemente a cercare Flaherty, per organizzare il prima possibile l'assalto alla caserma. Se scende la sera diventa tutto più pericoloso, a causa degli incubi.

La fretta è però una cattiva consigliera.

Per evitare di fare il giro largo per le colline, il gruppo decide di passare per una porta. E la guardia che si accorge di loro viene uccisa con attacco velocissimo e combinato di Porter e Faradyr.

Raggiunto il cimitero, le tende che aveva visto Porter non ci sono più. Nella fossa comune Ruig trova il cadavere di Adam, con una sola ferita alla spalla, non profonda, e certamente non sufficiente a causare la morte, salvo nel caso che l'arma fosse avvelenata.

Mentre i suoi compagni si trovano a indagare al cimitero, Flaherty si sveglia. Si trova su di un prato, ed è il tramonto. In lontananza vede le mura della città. Non ci sono più le tende, anche se dopo un po' trova le tracce dei paletti nascoste tra l'erba.

La ragazza si sente bene, anche se è un po' confusa per il sonno da cui si è appena destata. Non presenta ferite, ma il suo abito è pieno di tagli, che sembrano praticati con un coltello.

Dopo qualche minuto decide di incamminarsi verso la città: deve raggiungere la piazza per l'ora convenuta per l'appuntamento con Adam e gli altri.

Dopo qualche centinaio di metri però vede le sagome di Porter e di Yorik e degli altri, che stanno nei pressi del cimitero, non lontano. Si incontrano, e lei racconta la sua storia.

Faradyr improvvisamente l'afferra, e le punta il pugnale avvelenato alla gola. Sospetta di lei, che potrebbe essere una finta Flaherty, come il finto Adam prima di lei. La ragazza, molto offesa, riesce a convincerlo di essere lei. Racconta poi quello che le è capitato, e Faradyr le dice che adesso lei deve stare alla larga dagli altri, perché potrebbe essere stata plagiata o ipnotizzata o chissà che dai loro nemici. Flaherty indignata non accetta questo genere di discorsi, e dice che il piano si seguirà come previsto. Lei svierà l'attenzione delle guardie causando un incendio, e gli altri penseranno

all'attacco alla caserma.

Il gruppo si incammina svelto verso la città, e qui ognuno prende posizione: Flaherty nella piazza principale, vicino al palco, e gli altri nei pressi della caserma.

L'incendio e lo scontro alla caserma delle guardie

Ed ecco, si passa all'azione.

Flaherty usa i suoi poteri per accendere il fuoco, e la scintilla scoppia sul legno del palco. Stranamente però la fiamma non si sprigiona come la ragazza si aspetta, ma è molto più difficile da controllare. Lei si concentra più che può, e improvvisamente lo scoppio. Il fuoco divampa in maniera mai vista, intensissima. Lei si allontana allora, ma vede con terrore una scena che aveva già vissuto: uno dei musicisti, quello con il flauto, poggia a terra il suo strumento, prende quella che sembra una cerbottana....

Lei inizia a correre, più veloce che può. Cerca di mischiarsi alla folla, e di andare nella direzione della caserma, dove si trovano i suoi compagni.

L'altro le sta dietro.

Intanto alla caserma due guardie sono di posta davanti all'ingresso. Una gran confusione si scatena dalla piazza principale, e dopo un po' un gruppo di cinque guardie esce dalla caserma.

È il momento.

Ruig va all'ingresso, e chiede alle guardie lì di posta di lasciarlo entrare: deve mettere la firma. Le due guardie gli dicono di aspettare. Intanto gli altri si avvicinano. Faradyr fa rumore, e una delle guardie si avvicina al lato da cui proviene, assieme a Porter. Intanto Derek ingaggia con Ruig la prima guardia, e Yorik spacca una finestra e si introduce nella caserma.

Il combattimento impazza, all'esterno come all'interno.

Arriva anche Zed, che attacca Faradyr, e un arciere tenta a sua volta di colpire l'elfo.

Botte da orbi.

Dopo un po' arriva anche Flaherty, sempre inseguita dal musicista armato di cerbottana. Lei grida per avvisare gli altri, ma non viene ascoltata. E un dardo della cerbottana si conficca nella gamba di Ruig. Intanto Zed cade sotto i colpi di Faradyr, che vendica così la morte di Edien. Poco dopo muoiono anche le altre due guardie, e Ruig e Flaherty entrano nella caserma. Qui Yorik ha già ucciso una guardia, e ne sta combattendo altre due insieme. Ruig va ad aiutarlo. Flaherty prende una torcia, che nelle sue mani è un'arma più pericolosa del pugnale, e va alla ricerca di Horace. Lo trova. Anzi, forse è lui a trovare lei. La ragazza cerca di colpirlo con la torcia infuocata, ma qualcosa la trattiene. Non riesce a fare nulla di offensivo nei suoi confronti. Anzi, il vecchio mago pronuncia le rune che significano "risveglio creatura oscura", e la ragazza perde il controllo di se stessa.

Precede il mago nel corridoio di ingresso, e quando arriva davanti a Derek, che ha appena ucciso il musicista, dal suo corpo si sprigionano delle lame di luce. Continua a lanciare incantesimi bloccando l'ingresso, mentre alle sue spalle Horace si allontana.

Di fuori, Porter ha appena ucciso l'arciere, che un dolore fortissimo lo assale. La ferita gli pulsa in modo orribile, e lui si sente mancare.

(Matteo, che è successo lì fuori?) Dentro Faradyr colpisce Flaherty sul polso, mentre lei tentava di imporre le mani su di Derek, pronunciando chissà quale incantesimo. La ragazza poco dopo comincia a tremare, viene presa dalle convulsioni, e cade poi a terra priva di sensi.

Derek è quasi immobilizzato, Faradyr entra e trova Ruig. Yorik ha ucciso diverse guardie, e adesso è ferito ad una gamba.

Ruig è turbato, perché ha percepito ben due volte, a distanza di tempo, l'intensa sensazione della vicinanza dell'incubo, subito scomparsa.

Con Faradyr, inizia a perquisire la caserma. Ma di Horace non vi è più traccia. Al piano superiore c'è una guardia, forse un ufficiale, che fugge dalla finestra. Nel sotterraneo, nelle prigioni, c'è solo un tizio in una cella, che viene liberato.

Il bilancio dello scontro

Alla fine tutti si ritrovano, e il bilancio è tristissimo: Yorik è un po' ferito alla gamba, e Derek sta male a causa delle lame di luce che gli ha scagliato Flaherty. A sua volta la ragazza si è ripresa, ma è stordita, e non riesce a capire quanto sia successo. Ricorda solo vagamente di aver lanciato degli incantesimi, ma non sa in che modo.

Ruig e Faradyr stanno abbastanza bene.

Ma il problema è Porter.

È ferito gravemente a tutti gli arti, è distrutto. Allo stesso tempo riesce solo a dire che Horace è riuscito a fuggire, ma che la creatura gli ha staccato un braccio. Non può essere arrivato lontano.

Tutti sono molto risolti nel voler continuare l'inseguimento del mago, per ucciderlo.

Quello che accade in seguito è molto frenetico. Flaherty e Yorik accompagnano Porter da un medico, mentre gli altri tentano un inseguimento. Ma trovare Horace non è semplice come appariva inizialmente: la scia di sangue lasciata da Horace scompare improvvisamente nel nulla, dopo una macchia più larga. A distanza di un centinaio di metri giace a terra un mezzo corpo umano, dalla vita in giù, che indossa una tunica simile a quella del mago. Ma il mago Horace è scomparso, senza lasciare più alcuna traccia. Ed è bene che scompaiano alla svelta anche tutti i nostri avventurieri, visto il caos che hanno seminato nella città.

Quindi tutti trovano rifugio nella baracca dove già Rose si era nascosta con la prigioniera, e qui progettano un piano per uscire rapidamente e di nascosto dalla città.

Il racconto di Porter

Porter spiega, sia pure in modo confuso, di aver incontrato faccia a faccia un incubo, e che questa creatura mostruosa gli ha chiesto ospitalità nel suo corpo. Lui si è trovato costretto ad accettare, e poi Horace ha evocato la creatura, Porter l'ha trattenuta il più possibile e infine l'ha lasciata uscire. L'incubo ha così staccato il braccio a Horace, poi è rientrato in Porter lacerandolo. Nessuno crede più di tanto a questo strano racconto, ma Flaherty nota con molto stupore che le cicatrici nere che il ragazzo portava sulla schiena sono scomparse.

L'indomani Flaherty e Ruig vanno a parlare con un furbacchione del luogo, un tizio che si fa pagare per condurre il gruppo fuori dalle mura di nascosto dalle guardie. Questi scorta nel pomeriggio stesso tutti quanti fuori in due gruppi separati.

Il primo passa senza difficoltà, mentre il secondo rischia un po' di più di essere individuato. Arrivati in salvo fuori città Yorik, non convinto dell'utilità del servizio reso dall'uomo, gli dà una forte botta in testa e lo fa svenire, davanti agli occhi esterrefatti di tutti. Vorrebbe poi derubarlo dei soldi e gettare il malcapitato in un precipizio, ma gli altri glielo impediscono.

Infine il gruppo si riunisce, qualche chilometro più avanti.

Dopo un giorno e mezzo di cammino viene raggiunta la città di Gorton, nei cui pressi dovrebbe trovarsi l'accampamento di Shade.

Qui in locanda i nostri trovano ricovero e possono riposare, e il giorno seguente vengono raggiunti da un emissario di Shade che li scorta al rifugio, distante molte ore di cammino, nei pressi di un complesso di grotte.

Shade è un uomo sui 35 anni, molto gentile, che si dimostra generoso nel retribuire i valorosi avventurieri. Ma dopo le tante avventure non sono soltanto le ricchezze ad interessare i nostri eroi.

Porter si sente un po' imbarazzato, a causa di un incubo che gli ha chiesto con gentilezza imperiosa ospitalità nel suo corpo. Shade un po' lo tranquillizza, spiegandogli che l'Incubo non vive costantemente dentro di lui, ma lo usa come una porta per entrare e uscire da questa dimensione. Però a cose normali non ha alcun motivo di uscire, quindi non c'è troppo da temere.

Flaherty è invece un po' preoccupata per essere stata utilizzata come marionetta da Horace, e teme di non essere più in grado di controllare la magia. Shade si offre allora di aiutarla a conoscere il suo potere, e per una settimana le suggerisce esercizi per imparare a controllare le proprie capacità, per spostare piccoli oggetti, e scoprire meglio le potenzialità della magia.

Ruig chiede informazioni sugli incubi, queste strane creature ancestrali così difficili da controllare, e così pericolose, quindi si reca per alcuni giorni in un villaggio di druidi non lontano.

Yorik è tutto contento come se fosse tornato a casa, e si allena con Faradyr all'uso delle armi.

Così passa allegramente una settimana.

Infine viene il momento di ripartire. Saluti a tutti, il gruppo di avventurieri torna a Greyhaven per la strada più lontana possibile dalla marca, e cercando di non farsi notare.

Flaherty recupera il suo cavallo Mirtillo, e dopo qualche giorno ecco finalmente all'orizzonte i tetti della capitale!

Voci correlate

PG

- [Porter](#)
- [Flaherty](#)
- [Faradyr](#)
- [Ruhig](#)
- [Edien](#)
- [Alice](#)
- [Yorik](#)

PNG

- [Horace](#)
- [Shade](#)
- [Derek](#)
- [Luke](#)
- [Claus](#)

Luoghi visitati

- Greyhaven
- Lago della Lama
- Gorton
- Rain