

La tomba della Regina cronaca

CRONACA

Periodo: dal 26/09/2015
al 26/04/2016

Periodo RPG: dal 7 giugno 517
al 11 luglio 517

Num. sessioni: 30

Tredicesima avventura della Campagna di Uryen, ambientata nell'estate dell'anno 517. Alcuni membri del XXIII Plotone dell'Esercito di Uryen, insieme ai superstiti del XV, scortano una giovane prigioniera ad **Angvard**, per cercare di rintracciare una temuta banda di briganti.
Master Annika.

Adunata segreta dal Sergente Duke Crest

E' la mattina del 7 giugno 517.

Bohemond, Sven, Engelhaft, Vodan e Colin vengono convocati da **East Von Fenn**, Soldato Scelto del XV Plotone, in una stanza piuttosto stretta al piano terra della Rocca, dove si trovano davanti un Sergente che conoscono solo di vista, **Duke Crest**. Nella stanza c'è anche Kelly Babel, anche lei Soldato Scelto del XV. Gli spazi sono angusti, è un posto un po' insolito per un'adunata.

"Buon giorno. Il mio nome è Duke Crest, ho ricevuto l'incarico di formare una squadra per raggiungere **Angvard**, partiremo domani. Vi ho fatto convocare qui, con discrezione, per spiegarvi in due parole quello che andremo a fare. Scortiamo una prigioniera. Si chiama **Sonja Olsen**, è una ragazza molto giovane, forse qualcuno di voi la conosce: era una recluta, insieme a suo fratello, qui nell'esercito"

Kelly annuisce, East sbuffa.

"Nessuno deve sapere che Sonja è agli arresti, viaggerà con noi come se fosse ancora parte della nostra squadra"

"Che ha fatto?"

"Ha ammesso di avere venduto informazioni sui nostri approvvigionamenti. Abbiamo subito alcuni assalti da parte di briganti. Lei li imbeccava. Se abbiamo avuto fortuna e il tizio che la contattava non ha mangiato la foglia, adesso la portiamo ad Angvard e proviamo a mettergli le mani addosso".

"Come la dobbiamo trattare?"

"Trattatela come una commilitona, davanti ad estranei. Ma tenete gli occhi aperti, casomai dovesse tentare qualche sciocchezza. Credo che si comporterà bene, anche suo fratello è agli arresti e non le conviene tentare una fuga, ma non si sa mai".

"Perchè viene lei e non suo fratello?"

"Lei è più grande, più sveglia, e poi il fratello è rimasto leggermente ferito durante l'arresto".

"Perchè Kailah e Annie non verranno con noi?" chiede Vodan.

"Annie so che è stata assegnata a incarichi qui alla Rocca, mentre Kailah so che ha ricevuto altri ordini", risponde Duke.

"Certo... domattina è la festa di Kayah, partire proprio così, senza poter celebrare..." commenta Engelhaft, rattristato. Ma il Sergente subito lo rassicura: "partiremo più tardi, se prima vorrete celebrare una funzione religiosa. Anzi, saremo felici di potervi partecipare".

"Molto bene, adesso tornate nelle vostre stanze, tra poco sarete convocati nel cortile, insieme alla nostra amica Sonja, e vi darò davanti a tutti le istruzioni per il viaggio".

Engelhaft è soddisfatto, Sven sospira tra sé.

"Molto bene, adesso tornate pure nelle vostre stanze, tra poco sarete convocati nel cortile, insieme alla nostra "amica" Sonja, e vi darò davanti a tutti le istruzioni per il viaggio".

Mentre risalgono le scale, Vodan commenta con Bohemond: "l'ho capito perchè non mandano con noi Kailah e Annie: già Kelly, questa Sonja... massimo due donne per gruppo, sennò sarebbero troppe. Senza contare che poi al dunque qualcuno deve pure essere capace a menare le mani!"

Adunata pubblica nel cortile della Rocca

Poco dopo il gruppo viene convocato nuovamente, nel cortile della Rocca di Tramontana.

A dire il vero non c'è grande pubblico, giusto qualche recluta distratta, un po' di soldati di passaggio, niente di solenne.

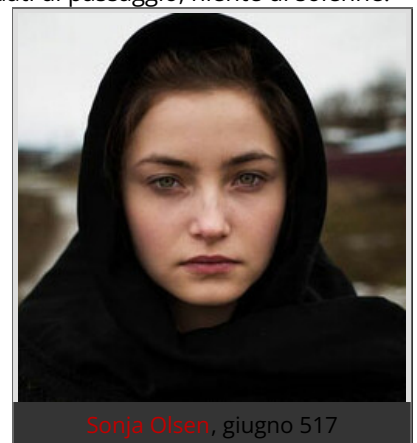
Oltre alle persone già indicate, c'è una ragazzina sui 15 - 16 anni, con una corazza di cuoio imbottito ed una daga al fianco (il fodero sarà pieno o vuoto? non è dato saperlo, ma l'impugnatura esce).

Il Sergente Duke arriva, si schiarisce la voce.

"Domattina partiremo per **Angvard**. Abbiamo un carico da trasportare, passeremo dal **Ponte di Dossler**. Alcuni di voi lo conoscono, per altri sarà la prima volta. Il percorso dovrebbe essere tranquillo, ma tenete gli occhi aperti, visto che ci sono stati attacchi da parte di briganti. Domande?"

"Perchè col 15esimo Plotone?" si informa Sven.

"Siete rimasti spaiati, alcuni del 23esimo sono già oltre il fiume, altri a quanto ho capito restano qui. Noi abbiamo subito qualche perdita, quindi per adesso vi aggregerete al 15esimo Plotone.



Sonja Olsen, giugno 517

"Cosa trasportiamo?"

"Armi e armature modificate contro i Risvegliati, è un carico abbastanza pregiato. Se non avete altre domande, partiamo da qui domattina dopo la funzione in Chiesa".

Il gruppo si disperde, Kelly resta un po' indietro a scambiare qualche chiacchiera.

Chiacchiere con Kelly

"Sonja e suo fratello erano con noi, nel 15esimo... erano insieme a noi quando siamo stati attaccati, ai primi di maggio. Ci hanno portato via un carico di medicinali. Non hanno fatto morti, almeno quella volta, ma siamo stati attaccati con le frecce, siamo stati tutti feriti, chi più chi meno. Tranne ovviamente i due ragazzini, d'altra parte non sono combattenti, c'era poco da stupirsi."

"Quanti arcieri erano?"

"Parecchi, saranno stati 7-8, non so con precisione"

"Ed attaccavano sempre in modo simile?"

"Tutt'altro: nell'ultimo attacco, che è stato una decina di giorni fa, hanno utilizzato alcuni Risvegliati come diversivo, per riuscire a prendere i nostri di sorpresa..."

"E questa Sonja, col fratello? Come l'hanno beccati?" domanda Sven.

"Guarda, i dettagli precisi non li so, però credo che i sospetti abbia iniziato a maturarli il Sergente, sono stati pedinati... avevano troppi soldi rispetto a quel che avrebbero ragionevolmente dovuto avere... poi beh, a una certa hanno proprio confessato, quindi c'è poco da dire, l'hanno ammesso... Lei e suo fratello sono stati una sorpresa: erano arrivati da poco, al posto del loro vecchio nonno che aveva prestato servizio nell'esercito durante l'inverno, fino a beccarsi una polmonite e lasciarci la pelle. Due ragazzini, pure troppo giovani per stare nell'esercito, ma cercavamo di tenerli lontani dal combattimento, solo in incarichi di supporto. E poi niente, sono iniziati questi attacchi alle nostre carovane con gli approvvigionamenti... così mirate, che si capiva che ci doveva stare qualcuno che li imbeccava. Ma l'avresti mai detto che una ragazzina così giovane potesse venderci le informazioni ai banditi? Roba da pazzi"

Il viaggio verso il Ponte di Dossler

La mattina dell'8 giugno 517, dopo una breve ma sentita funzione religiosa nella Chiesa in costruzione, salutati compagni ed amici, il gruppo capitanato dal Sergente Duke si mette in viaggio verso Sud, in direzione del Ponte di Dossler.

Sonja sta tendenzialmente in silenzio, pilota il carretto, mentre East è seduto a cassetta con lei, senza toglierle mai gli occhi di dosso. Gli altri procedono a cavallo.

Viene tenuta una velocità modesta, per via del carro, e a sera il gruppo si ferma **Torre Sei**. Qui vengono rispettate le disposizioni di **Duke Crest**, quindi i nostri cenano coi commilitoni e vanno a letto molto presto. La torre è piuttosto rumorosa, ci sono molte reclute, uno dei quali, un giovanotto arrivato da poco di nome **Lars Waggner**, prova ad attaccare bottone con Sonja, ostentando una familiarità che mette tutti un po' a disagio, ma Duke dice che non ci devono essere distrazioni e ordina a tutti di andare a dormire.

Il giorno successivo viene fatta una breve tappa alla Maison, dove è in comando **Goz Gozran**, il secondo del Caporale Hendrich. A causa della pioggia a sera il gruppo è costretto a fermarsi presso il Mulino del Vecchio Tober, senza riuscire a raggiungere la **Torre Sette**.

Sosta presso la Torre Sette

Superata la zona di Cantor, sotto pioggia battente, d'un tratto una ruota del carro si incaglia e il gruppo perde alcune ore per liberarla. A sera viene raggiunta la Torre Sette, dove il Sergente Duke è di casa e ritrova il suo vecchio amico, il Caporale **Ayrton Morris**, che combatterà a lungo al suo fianco durante la **Guerra delle Lande**. In serata la cena avviene allegramente, mentre vengono rievocate battaglie e avventure di quel periodo.

■ **Conversazione alla Torre Sette tra Bohemond, Colin, Vodan, il Sergente Duke e il Caporale Ayrton**

Tappa a Dalian

L'indomani, 11 giugno, il gruppo raggiunge **Dalian** abbastanza presto, ma si deve fermare per il pomeriggio e la sera visto che non è considerato prudente mettersi in viaggio oltre il ponte, verso **Bonneberg**, se non di mattina presto.

La giornata si svolge tranquillamente, tutti ne approfittano per riscaldarsi e riposare. Colin si reca alla Chiesa del villaggio, per chiedere di conferire con Lady **Juliette Dossler**, la sacerdotessa. Si rende conto così che la giovane religiosa è sotto scorta, forse a causa della presenza del suo nome nella lista di **Joad Kempf**. Colin ottiene di poter parlare con Lady Juliette, a cui domanda informazioni di Madre Magdalene.

"So che opera nei pressi di Feith" risponde la giovane sacerdotessa, "anzi... operava. Aimè, pare che al momento sia dispersa. Spero che stia bene e che possiate trovarla!"

Colin ringrazia e saluta.

Oltre il ponte, in viaggio verso Bonneberg

La mattina del 12 giugno il gruppetto oltrepassa il **Ponte di Dossler**.

"Per il primo tratto viaggeremo insieme ad un gruppetto di uomini della **Stella di Dalian**", spiega il Sergente. "Ogni

mattina si spostano per presidiare una torretta avanzata lungo la strada, un punto di vedetta. Dopo, da lì in avanti, saremo soli".

La prima parte della giornata è tranquilla, il cielo è nero e minaccioso ma non piove. Il sentiero è abbastanza ben tenuto, si vede che è abbastanza frequentato, anche se la carovana non incontra nessuno. Lungo la strada Colin nota saltuariamente delle strane scie, orme piuttosto indecifrabili: si tratta di orme di Kreepar, che in questa zona sono piuttosto pericolosi.

Salutati, in tarda mattinata, i soldati della Stella di Dalian, i nostri proseguono verso Bonneberg, ma avanzano lentamente a causa di una pioggia che si fa via via più insistente.

L'avanzata non è semplice, il carro tende a bloccarsi, avanza molto lentamente.

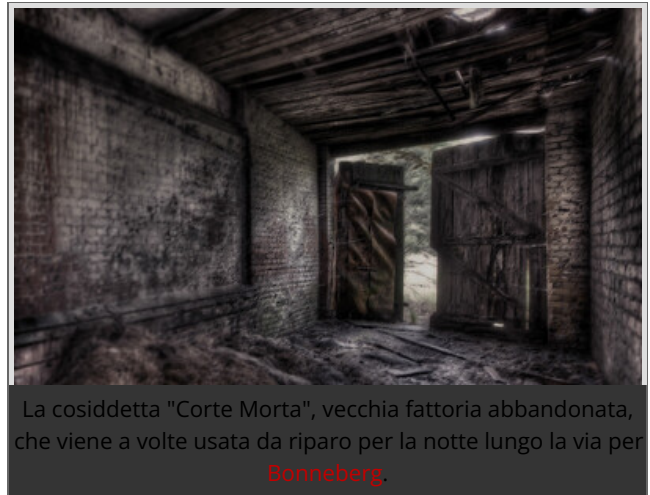
Dal terreno si notano dei piccoli buchini, in alcuni tratti, da cui gorgoglia dell'aria, come se ci fossero cavità sotterranee che si riempiono di pioggia.

Il gruppo trova riparo, mentre il carro viene sbloccato, in una piccola macchia di vecchi alberi marcescenti. Qui si sente un gran brulicare, come di qualcosa che scava tra il legno putrido e il fango.

"Di questo passo non arriveremo a Bonneberg prima di sera" dice il Sergente, "quindi ci conviene cercare un riparo per la notte, anche a costo di fare una piccola deviazione. Da queste parti ci sono i resti di una fattoria che sono stati rinforzati proprio per questo tipo di evenienze, dobbiamo lasciare la strada e muoverci fin lì".

E così, sotto l'acqua battente, il gruppo trascina faticosamente il carretto verso un'aia in pietra, circondata da edifici fatiscenti. L'unico rinforzato con porte e assi sulle finestre è quel che doveva essere una grande stalla, dove uomini e cavalli devono sistemarsi per la notte, insieme al carico. Il carretto viene lasciato fuori, in mezzo all'aia.

Fa freddo, viene acceso un fuocherello, ma dalle assi del soffitto sconnesso in alcuni tratti la pioggia entra nello stanzone. Vengono organizzati dei turni di guardia per la notte, che si preannuncia tutt'altro che confortevole.



La cosiddetta "Corte Morta", vecchia fattoria abbandonata, che viene a volte usata da riparo per la notte lungo la via per Bonneberg.

L'attacco dei Kreepar

Nel cuore della notte, durante il turno di Colin e East, smette di piovere ma sale il vento e gli spifferi penetrano molesti nel capanno. Si iniziano a sentire degli strani rumori dall'esterno, ronzii, qualche raschiare. "Si tratta di Kreepar" dice East. Colin è molto interessato e si avvicina ad una finestrella per sbirciare fuori, nonostante la notte sia molto buia.

Proprio allora si sente un gran tonfo ed un albero al limitare della corte si schianta a terra. Il brulicare e il ronzio si fanno molto più forti e vicini, e presto sono seguiti da uno strano suono ritmico, "toc... toc... toc..." che sembra provenire dalle parti del carro.

Il Sergente organizza una spedizione all'esterno per vedere cosa succeda e se il carro rischia di venire danneggiato: dentro il capanno restano Kelly ed Engelhaft, che si prenderanno cura dei cavalli (molto nervosi) e di Sonja.

Al chiarore delle torce i nostri scorgono delle grosse sagome scure attaccate al carro, simili a tarli di proporzioni esagerate: è da loro che proviene il suono ritmico, sembra che stiano in qualche modo aggredendo il legno del carro.

Ma appena il gruppo fa qualche passo verso il carro viene attaccato da numerosi insetti giganti dalle grosse corna, i cosiddetti **Scarabei Titani**, di varie dimensioni: i più piccoli, di circa mezzo metro, sono in grado di volare e sciamano addosso ai soldati, subito seguiti da altri più lenti e grossi, lunghi quanto un uomo.

Colin e East si avvicinano al carro per liberarlo dai **Mangialegno**, mentre gli altri devono affrontare i Kreepar scarabei.

Il combattimento è confuso, a causa del buio e del movimento scomposto e imprevedibile delle creature: tuttavia i nostri sono abbastanza abili da gestire i Kreepar senza troppa difficoltà. Chi invece arranca è proprio il Sergente, che viene ferito superficialmente più volte, prima di poter essere soccorso dai compagni. Bohemond invoca la protezione di Dytros, che indebolisce la ferocia degli attacchi degli insetti giganti.

Nel mentre Colin e East riescono a staccare e rompere alcuni Mangialegno, ma d'un tratto si accorgono di uno Scarabeo Titano di proporzioni molto maggiori agli altri che si avvicina. East lo affronta, viene afferrato ad un braccio dalla poderosa mandibola dell'animale e morso ripetutamente. Ben presto i suoi compagni accorrono in suo aiuto e anche quest'ultimo grosso mostro viene abbattuto.

Dopo lo scontro

I nostri tornano al riparo, dopo aver liberato il carro dagli ultimi Mangialegno e averlo trasportato nelle immediate vicinanze della porta. East e Duke sono feriti, Engelhaft si prende cura di loro.

Colin trova con piacere, nel marciume dell'albero caduto, delle larve di Kreepar, e le raccoglie, con l'intenzione di studiarle. Sven e Vodan, che nel corso dei vari combattimenti sono riusciti a staccare di netto due grosse chele degli scarabei, decidono a loro volta di portarsele via.

Il resto della notte passa relativamente tranquillo, anche se Vodan e Engelhaft devono uscire una seconda volta dal

capanno per liberare il carretto da un altro paio di Mangialegno. Il tutto avviene senza complicazioni e finalmente sorge il sole del 13 giugno.

Ad Angvard

Finalmente i nostri raggiungono Angvard, a metà mattina del 13 giugno. Vengono accolti nel Primo Livello della città, nell'edificio che è stato riadattato a caserma dei soldati di Uryen.

"Per oggi staremo tranquilli, fino a sera non avete ordini particolari. Approfittatene per riposare, andare in giro... l'importante è che non vi facciate troppo notare. Evitate di attaccare briga con gli uomini dell'Armata del Corno, tenete un profilo basso" dice Duke.

I nostri si rifocillano alla tavolata della caserma, dove hanno modo di scambiare qualche chiacchiera con la gioviale cuoca.

"La situazione qui è tranquilla, tutto come al solito", spiega lei. "Problemi?" risponde alle domande di Colin. "Sì, qualcuno dei nostri si è beccato la **febbre da Kreepar**, ce ne stanno due o tre adesso... ma è perchè mangiano porcherie. Qui è tutto tranquillo, io i Kreepar non li cucino, fossi matta"

"Perchè, la gente li mangia?" si informa Colin.

"Eh, la gente ha fame, le provviste scarseggiano... qui nel primo livello tanta gente lo fa, e il risultato è questa febbre intestinale che colpisce sempre più persone"

"E' grave?"

"Mah, tra i soldati non c'è mai morto nessuno. I poveracci già deboli e morti di fame... loro sì che spesso finiscono per creparci, di per sè non sarebbe una cosa letale, ma se stai già con un piede nella fossa... è un altro discorso".

"Dove sono i pazienti, posso vederli?"

La cuoca indica un edificio adiacente alla caserma. "Sono lì, certo che puoi visitarli".

"Che te ne importa di visitare questi malati?" gli chiede Bohemond.

"Bohemond, è per la missione... questi rubavano medicinali..." spiega Colin.

Ma Vodan taglia corto: "risolto il problema, si mangiano la merda di kreepar e si ammalano"

Il lazzaretto

Colin, accompagnato da un Vodan curioso, si reca al piccolo lazzaretto.

Già da fuori l'odore è enormemente sgradevole, all'interno le condizioni igieniche si rivelano disastrose: nei lettucci sporchi ci sono due soldati malati, uno dei quali è **Billy Guay**, da poco trasferito ad Angvard dalla **Torre Due**.

Mentre Vodan rimane sulla soglia, Colin avanza sul pavimento sporco e scivoloso e si avvicina al paziente, visitandolo. Il malcapitato racconta di non avere mangiato Kreepar personalmente, ma di essersi trovato in una situazione ravvicinata con un altro ammalato in una locanda dei paraggi.

"Quindi si può restare contagiati anche senza mangiare Kreepar direttamente?"

"Eh, direi proprio di sì" sospira Billy Guay.

Colin chiede informazioni su chi si prenda cura dei malati, e viene indirizzato ad una giovane recluta, tal Mark.

"Ho visto che le condizioni igieniche lasciano un po' a desiderare", gli dice Colin.

"Eh lo so, ma quello schifo come lo tocchi ti ammali... io ogni giorno ci tiro una secchiata d'acqua e via. Anche perchè me la sono già beccata e vorrei proprio evitare di ripetere l'esperienza."

"Che cosa gli dai, come cura?"

"Quando l'abbiamo disponibile, una tisana fatta con dei medicinali che arrivano da oltre fiume. Altrimenti acqua tiepida e miele... cerco di farli bere, per quanto possibile".

"Capisco".

A mangiare i Kreepar

Poco dopo, con ancora mezzo pomeriggio libero, Sven ha un'idea: "Andiamo da Cacab" propone, "mi voglio titillare con questa idea di casino". I suoi compagni a malincuore gli spiegano che c'è il chiaro divieto del Sergente di andare ad attaccare briga con lui e i suoi uomini. Allora Colin si informa su dove si possano assaggiare dei Kreepar e la cuoca, molto scettica, lo indirizza da tal **Nestor il Guercio**, nel cosiddetto **Borgo di Volta**, un vicinato storico del primo livello cittadino.

"Ma io eviterei di mangiare quelle porcherie, eh"

Colin chiede se qualcun altro lo vuole seguire e Vodan e Bohemond acconsentono.

Dopo una breve passeggiata per il Borgo, dove i nostri possono chiedere informazioni agli operosi locali, il gruppetto viene indirizzato nella tenda di Nestor che, nonostante un aspetto truce, si dimostra gentile ed accogliente.

"Possiamo assaggiare dei Kreepar?"

Nestor acconsente e mostra ai tre soldati come preparare i Kreepar stufati e caramellati: un procedimento piuttosto elaborato durante il quale la cosa più importante è che gli animali vengano ripuliti con molta cura, in modo da



Il Caporale **Billy Guay** nella sua frequente espressione di sconforto.

rimuovere tutte le parti potenzialmente tossiche.

"Poi sennò la gente fa le cose a casaccio e gli viene il mal di pancia..." spiega Nestor.

Quando i Kreepar sono pronti, Colin è ansioso di assaggiare. Anche Vodan, dopo una breve esitazione, decide di provare. Bohemond inizialmente non ne vuole sapere ma poi, con uno scatto di orgoglio, commenta "Basta cagarsi addosso, mi cagherò addosso dopo!" e addenta un bel kreepar saporito.

Mentre Vodan è possibilista riguardo il fatto di riuscire a riprodurre un simile procedimento di pulizia e cottura, Colin ha la netta sensazione che in assenza di una mano veramente molto esperta i Kreepar siano tossici, e che sia meglio senz'altro evitarli.

Intanto molti cittadini poveri della zona si recano da Nestor per farsi dare un po' di Kreepar, e lui li accontenta come può. Poi chiede ai tre soldati qualche ramella per quel che hanno consumato e loro sono lieti di pagarlo, per poi tornare soddisfatti alla caserma.

I dubbi di Colin

Colin, Vodan e Bohemond tornano verso la caserma. "Mi sono dimenticato di chiedere una cosa a Nestor, posso tornare indietro?" chiede Colin.

"Che gli devi chiedere?"

"Se si ricorda di tal Angvard l'Invitto..."

Vodan lo sconsiglia. "Rischiamo di fare tardi... semmai dopo. Che ne può sapere Nestor? Andiamo alla caserma".

Arrivati in caserma, Colin si offre di aiutare la cuoca, che ha già cucinato. "Nestor io te lo consiglio. La materia prima era una schifezza, ma lui è proprio bravo..."

"Lascio perdere, ho visto troppa gente che si regge le budella mentre vomita..." risponde la cuoca Beryl.

Intanto Engelhaft e Sven notano che Bohemond mangia un po' poco, nonostante la cena sia molto buona.



La cuoca Beryl Partlore, Angvard

Spedizione notturna nel Borgo di Volta

Dopo cena il Sergente Duke chiama a raccolta i suoi: è il momento che Sonja faccia il suo dovere e provi a contattare Trevor.

"Io e Kelly non è il caso che veniamo, siamo facce piuttosto note nella zona. Vi aspetteremo in un punto concordato appena fuori il Borgo di Volta, con un carretto. Voi vi dividerete in due gruppetti, quello di punta, composto da Colin e Vodan, sarà più vicino a Sonja, tenendola a distanza di vista. Poco dietro seguiranno Engelhaft, Sven e Bohemond, pronti a intervenire in caso di necessità. Se per voi va bene, naturalmente".

Poi Duke si rivolge a Sonja. "Spiega a tutti dove ci stai per portare".

Sonja annuisce. "Stiamo andando in una specie di locanda, nel **Borgo di Volta**. Una volta era davvero una locanda, a quanto dicono, anche abbastanza rinomata, mentre ora è una specie di taverna di fortuna, dove la gente gioca a carte e così via. Si chiama **Le Tre Rane** e sta in un vicolo piuttosto nascosto, non distante dagli ingressi delle Volte, le gallerie che passano sotto la città"

Il gruppo inizia a pianificare come stordire Trevor, scegliere un buon punto per aggredirlo e poi trasportarlo alla caserma. Il problema è la scelta dell'arma, per paura che la spada di piatto possa ammazzare Trevor senza volere. Vodan suggerisce un sercio. "La spada di piatto come minimo ti fa partire due orecchie" dice Vodan.

"Ci vuole il sercio fatto bene", dice Vodan, "lo mette in un sacchetto e fa un colpo così..."

"La spada senza filo?" chiede Engelhaft.

"Un tirapugni?" chiede Vodan. Ma Duke gli dice di no, che non ce l'hanno nell'armeria.

"La padella?" domanda Sven.

"Meglio ancora la pala" dice Vodan.

"Attenzione al taglio, con la pala..." dice Sven.

"Una padella, una pentola e un tegame" suggerisce Engelhaft.

"Prepariamoci bavagli che siano veloci da mettere" dice Sven.

Engelhaft prende uno strofinaccio e crea un bavaglio ergonomico perfetto.

Allontanata Sonja, Engelhaft pone il rischio che Sonja tradisca e avverta Trevor della trappola. Il gruppo dietro, Bohemond, Sven e Engelhaft, decide di posizionarsi in modo diverso da quanto detto prima con lei presente, dividendosi.

Vodan poi minaccia Sonja, le dice che se Trevor fa strane cose, strade diverse e così via... lei passerà i guai (9-9-9 intimidire).

"Comunque una mazzata in testa a qualcuno la do", conclude l'elsenorita.

Sven infine chiede a West chi comandi, dei vari gruppetti. Il Sergente ci pensa un po' su poi nomina Colin a capo del gruppetto di testa e Padre Engelhaft del secondo gruppo.

"Adesso avvisiamo il **Caporale Bear** di lasciarci libertà di manovra in zona", dice poi, "così non avremo problemi".

"D'accordo", acconsente il caporale, "per stasera gireremo al largo da quel quartiere".

Aggressione a Sonja

Sonja si incammina da sola per le vie di Angvard, seguita a breve distanza da Colin e Vodan. Cammina di buon passo per le stradine, che conosce bene. D'un tratto viene importunata da tre ubriaconi, uno molto alto, uno grasso e uno smilzo, che iniziano a farle pesanti avances. Lei prova a divincolarsi ma i tre fanno per spingerla verso un vicolo.

Subito Vodan e Colin accorrono.

"Che sta succedendo?" chiede Colin.

"Fila via brutto stupido" dice il ciccone ubriaco.

"Lasciate stare quella ragazza" dice Colin

"Ce la prendiamo con te ahr ahr ahr"

Vodan prova a passare. Il ciccone prova a menare Vodan, con la sua bottiglia contro la pala del soldato, ma Vodan è più svelto e gli tira una palata sul braccio.

"A scemo, fai male co quella!" grida il grasso.

"Lasciate quella ragazza e lasciamo stare ste pale", insiste Colin, che tenta di intavolare una trattativa, ma intanto quello più alto dei tre tira un pugno in faccia a Sonja e si avvicina con un coltellaccio.

"Guardate, sta arrivando altra gente, lasciate perdere" dice Colin.

"Ma noi ci voogliamo divertire!" dice il piccoletto.

"Andatevi a divertire da un'altra parte"

Da dietro sopraggiunge Padre Engelhaft, che fa cenno a Bohemond e Sven di proseguire verso i punti che devono presidiare, e poi si ferma a parlare con i tre aggressori, invocando su di loro il potere divino **Concordia**

"Ponete fine ai vostri bollenti spiriti, seduttori! Tornate alle vostre case, è meglio!"

I tre esitano, due si allontanano mentre il più grassoccio si avvicina al prete, con aria triste.

"A casa non ho più nessuno ad aspettarmi..."

"Troverai una bella ragazza", lo tranquillizza Engelhaft.

"E dove la trovo, con questa panza..."

Il Sacerdote lo benedice e il grassone se ne va tutto triste.

Engelhaft si allontana, mentre Colin e Vodan aiutano Sonja a rialzarsi e la accompagnano fino alla taverna delle Tre Rane.

Alle Tre Rane

La locanda delle Tre Rane si trova in un vicolo del Borgo di Volta.

L'ambiente è spoglio, l'edificio ha una base di pietra con ancora visibile parte di un grosso arco che doveva far parte della struttura più antica. Adesso però è stato ricostruito in legno, e laddove un tempo ci dovevano essere uno o due piani superiori adibiti a camere, ora c'è solo un piano terra dove si trova la taverna vera e propria. Si vede ancora parte di una scala in pietra che sale verso un piano superiore che non esiste più.

L'Oste delle Tre Rane è un bel biancone coi capelli folti e gli occhi celestissimi, aria seria e autorevole, si chiama Aylmer Cohen.

Sonja parla a lungo con Aylmer, lui scuote il capo, lei sembra insistere molto, poi gli sussurra qualcosa all'orecchio. Aylmer cambia espressione, sospira, scuote il capo amareggiato. Poi fa cenno a Sonja di seguirlo nel retrobottega.

Vodan si preoccupa, esce per fare un giro della locanda. Colin sbircia.

Sonja segue l'oste nel retrobottega, poi esce pochi minuti dopo seria in volto.

Aylmer le posa una mano sulla spalla, stavolta con fare incredibilmente paterno, e sembra quasi impartirle una sorta di benedizione.

"Grazie, grazie"

"Vorrei poter fare di più..."

"Grazie..."

"Nel tuo stato devi mangiare"

Dopodichè Sonja, con aria piuttosto sconsolata, esce dalla taverna. Colin e Vodan escono con lei.

Il prete li vede che escono dalla locanda e, barcollando, finge di chiedere la carità, tutto barcollante. "Non c'è Trevor" gli dice Sonja. Engelhaft recupera tutti e tornano al carretto.

Il biglietto per Trevor

Tutti alla caserma. West nota il livido sulla faccia di Sonja e le chiede spiegazioni.

"Lungo la strada sono stata infastidita da 3 beoni, poi loro mi hanno soccorso..."

"E insomma, questo Trevor?"

"Trevor non si è più fatto vedere da alcuni giorni" dice Sonja quando si ritrova coi compagni. "Ho dovuto insistere molto e inventare qualche frottola per convincere Aylmer l'oste, che alla fine ha acconsentito per lo meno a mostrarmi un biglietto rivolto allo stesso Trevor, lasciato in taverna da un suo amico".

"Che c'è scritto nel biglietto?"



Le Tre Rane, taverna del **Borgo di Volta di Angvard**

"Provo a recitarlo a memoria, c'è scritta una cosa tipo:

Cambio aria per un po', ho un gruppetto da accompagnare, ci rivediamo alla Stretta Osservanza. Se nel frattempo sai qualcosa di altri carichi facili mandalo a dire ad Alec e ai suoi. Firmato Leith

"Chi sarebbe questo Leith?"

"Io non lo conosco. L'oste mi ha detto che è un tipo che si fa vedere di tanto in tanto da queste parti, un tipo alto, biondo, con qualcosa di strano nei capelli, tipo piume o roba simile, i capelli lunghi strani, con una specie di grossi treccioni. Un belloccio, a quanto pare".

Colin le chiede della balla, lei dice "L'oste mi sembrava una brava persona e ho pensato di manipolarlo sfruttando proprio questa sua bontà, gli ho fatto credere di essere incinta per colpa di Trevor..."

Il Sergente Duke sente tutto. "Poteva andare meglio, ma a questo punto andiamo avanti con ciò che abbiamo. Domattina riportiamo Sonja a Uryen, andremo solo io e Kelly, con un gruppo di uomini che da qui devono comunque tornare al di là del fiume. Voi restate ad Angvard, con il Caporale Bear, e svolgete per quanto possibile un po' di indagini su questi tizi, su questo Trevor, Leith e Alec, casomai riusciste a scoprire qualcosa"

Gli Spaiati del 23esimo restano da soli

La mattina seguente, 14 giugno, il Sergente West affida gli spaiati del 23esimo Plotone al Caporale Bear e parte per Uryen insieme a Kelly e Sonja.

Il Caporale Lawdie Bear è un tipo piuttosto avanti con gli anni, dall'aria smaliziata, che coordina una squadretta che si occupa dell'ordine pubblico della zona.

"Molto bene, ragazzi, benvenuti nella squadra di sorveglianza di Angvard. Mettetevi in fila in ordine alfabetico, secondo la vostra altezza, e cominciamo con le presentazioni"

"Mi chiamo Sven Herzog e sono alto un metro e ottantotto"

Bear scoppia a ridere, insieme al suo gruppetto di soldati, composto da Arnie (smilzo e giovane), Cecil (unica ragazza, mascolina), Kobol (il grosso del gruppo) e Brim (spadaccino vagamente aristocratico).

"Allora, so che voi siete sulle tracce di un paio di bellimbusti. Molto bene, noi dobbiamo fare un giretto per le Volte, sono stati segnalati problemi giù sotto. Voi potete andare a chiedere un po' in giro, se siete fortunati magari trovate i tizi che state cercando... se avete bisogno di qualcosa fatemi sapere."

Rimasti soli, i nostri riflettono su come svolgere le indagini senza mettere in fuga questo misterioso Alec, visto che già Leith e Trevor se ne sono andati. Non sanno cosa fare, decidono di aspettare qualche giorno.

A ora di pranzo scambiano due parole con la cuoca amichevole.

"Allora l'hai trovato quel mago che cercavi?" chiede a Colin. Lui dice di no, che è cosa passata.

"Se vuoi posso chiedere a qualche parente mio se lo conosce, com'è che si chiama?"

"Agvar, un trafficone, esperimenti, roba di magia..."

"Mia cugina fa la sarta, è chiacchierona"

"Già che chiedi di Agvar, pare che staremo cercando qualcuno che vende sostanze alchemiche, botaniche..."

Nel pomeriggio Colin accompagna Beryl la cuoca da sua cugina, che siede sulla soglia della sua bottega smontando vecchi vestiti e rifacendoli nuovi.

Colin le chiede se conosca un certo stregone di Angvard, Aghvan. Lei ci pensa un po' su...

"Mi sa che fai confusione però, Colin. Tu cerchi questo Angvard, ma Angvard è la città, non è il nome dello stregone, mi sa che ti stai confondendo... forse è tizio... DI Angvard.... "

Colin ringrazia, "magari allora c'è qualche stregone importante qui ad Angvard? Qualcuno magari che gira da qualche anno...?"

"C'era uno, un mezzo monaco con la barbetta, che andava girando l'anno scorso... e poi un tale Norman, che sta con le truppe di Acab... ma non lo conosco personalmente, non bazzica certo queste parti..."

"E se dovessi comprare erbe e sostanze medicamentose, dove posso trovare la strada degli alchimisti?"

"Ah, qui in zona certamente no, prova al Secondo Livello della città"

"Dove?"

"Intorno alla piazza del mercato".

"D'accordo, grazie".

La bottega dell'erborista

Passeggiando per il Secondo Livello della città, Colin, Vodan e Sven trovano una piccola bottega dall'aria graziosa e curata, con molte piantine di erbe officinali sui davanzali e una gradevole vetrata colorata alla piccola finestrella.

All'interno c'è una giovane erborista vestita di nero, dall'aria timida e composta.

Colin le fa qualche domanda, da cui emerge subito la grave inesperienza della giovane, che spiega di essere la figlia dei precedenti erboristi e di essere rimasta sola.

"Come ti chiami?" le chiede Vodan.



"Lucy".

"Tagliamo corto, conosci Angvan?" le domanda Vodan subito dopo.

"No".

"Zodd?"

"No".

Lei in imbarazzo.

"Conosci Annie?"

"Ho un'amica che si chiama così..."

"E' bionda?"

"Sì".

"Quanti anni ha?"

"Ventuno..."

"Incredibile", commenta Vodan, "come è piccolo il mondo, la conosciamo bene anche noi".

Colin le chiede che tipo di erbe lei tratti, Lucy risponde di avere un libro, lasciatole dai suoi genitori, su cui studia molto. "Sto studiando... ho un libro e lo studio"

"Sai se qui in città qualcun altro prepara impiastri, preparati..."

"No, ora come ora no... c'era mio padre, e mia madre.... custodisco ancora il loro laboratorio qui sopra..."

"Fantastico!" interviene Vodan.

"Lui sa fare quegli impiastri e sostanze, ti piacerebbe tornare a venderli? A lui piace lavorare, a lui piace lavorare, gratis pure.... Adesso noi te lo lasciamo, tu gli fai usare il tuo laboratorio, lui vuole vedere erbe, animali, vasetti.... un continuo... qui si toglie la voglia e siamo tutti più sereni".

Lucy tentenna, Vodan prova a convincerla a far restare Colin anche a dormire ma lei non è disposta. Acconsente però a farlo salire nel laboratorio, così possono mettere un po' d'ordine e vedere cosa si può fare.

Sven e Vodan lasciano Colin e si vanno a fare un giro.

"Ci vediamo stasera... o magari torniamo pure prima se... magari Bear si ricorda che esistiamo..." Vodan. "Lucy ciao, salutami Annie!"

Vodan parla con Sven, "potremmo rimediare qualche erbetta e da cosa nasce cosa..."

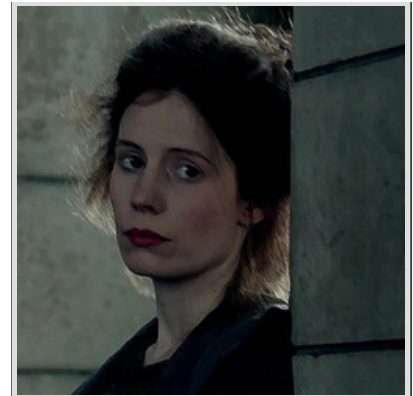
Colin visita il laboratorio di Lucy, dove c'è chiara traccia del lavoro di erboristi esperti, in passato. Ci sono molte sostanze, in parte essiccate e sciupate, altre ancora usabili: Colin trova con stupore tre vasetti, che contengono dei potenti veleni.

Lucy intanto racconta la triste storia della sua famiglia. "Mia mamma andava a prendere delle erbe... erano i primi tempi, ancora non si sapeva bene questa cosa dei Risvegliati... e un giorno non è più tornata. Quanto a mio padre, e a mio fratello, se li è portati via la guerra..."

La giovane racconta poi a Colin di custodire un registro del negozio, con i nomi dei principali clienti e le sostanze prese: "E' qui dai tempi di mio nonno, purtroppo non si legge molto bene ormai..."

Colin si incuriosisce moltissimo e passa del tempo a sfogliarlo e studiarlo un po', con la speranza di individuare qualche nome noto: ne trova due, quello di Luger e di Norman.

■ **Chiacchiere tra Colin e Lucy**



Lucy Grass, giovane e inesperta erborista della città di Angvard

Nuovi ordini

A sera in caserma gli spaiati del 23esimo si ritrovano col Caporale Bear.

"Bene, ragazzi, come è andata?"

"Stiamo seguendo una pista, la pista delle erbe"

"Ma vi possiamo dare una mano?"

"Ci servirebbe di uscire, andare a prendere delle erbe... c'è un boschetto, dove andavano i vecchi proprietari della bottega a prendere le erbe..."

"Perfetto: allora cogliamo due piccioni con una fava. Domattina prima dell'alba andiamo a scortare un gruppetto di cittadini della zona vicino la Mescita, al Borgo di Volta: loro vanno a caccia di Kreepar, ma da soli rischiano di crepare. Voi parteciperete alla scorta, finchè questi prendono i Kreepar che gli servono, poi loro se ne tornano e voi restate a raccogliere le vostre erbette".

"Ottimo, grazie Caporale".

"Nel frattempo eravate interessati a quel Leith, giusto? Abbiamo saputo un po' di cose su di lui, su quel bellimbusto. Frequentava una ragazza di queste parti, una certa Adele. I suoi genitori affittavano delle stanze, visto che la locanda giu' è mezza crollata... insomma lui l'ha inguaiata a questa ragazza. Leith già mi sta sulle scatole. La storia della tipa sedotta e abbandonata dal belloccio coi capelli e le piume... è vero che siamo in guerra, e già è qualcosa che questo si sia preso la briga di sedurla... ma io ho 4 figlie a Treize, quindi capirete che sentire di questo bellimbusto mi fa girare abbastanza le scatole".

A caccia di Kreepar

"Andate a letto presto, che vi aspetta un'alzaticcia", consiglia il Caporale Bear. "Visto che siete già un bel gruppetto, mando con voi dei miei soltanto **Brim**, che conosce la zona e vi potrà fare da guida. Il gruppo dei cittadini si farà trovare qua davanti, saranno 4 o 5 persone, voi non dovete far altro che scortarli e evitare che si facciano ammazzare. Una volta che sorge il sole i Kreepar tendono a ritirarsi nei loro buchi, quindi Brim basterà a scortare i civili indietro qui ad Angvard, e voi potrete divertirvi con le vostre erbette".

"Cosa dobbiamo fare con questi civili?" chiede Bohemond.

"Per quanto riguarda i civili che scorterete, il vostro incarico consiste nell'evitare che si facciano ammazzare stupidamente dai Kreepar e dai saltuari Risvegliati che ancora girano da quelle parti. Loro sono un gruppetto di testardi del **Borgo di Volta**, che pensano di poter fare come gli pare. Non prenderanno ordini da voi, ma cercate di evitare di fargli fare cose troppo cretine. I nostri rapporti diplomatici con quella gente sono interlocutori, non ce li possiamo inimicare. Ovviamente se proprio si vogliono suicidare... evitate di farvi ammazzare pure voi. E' una nostra priorità evitare che tutti gli uomini abili di Angvard crepino, ma è una priorità anche maggiore il fatto che voi restiate in vita".

"Chi comanda?" chiede sempre Bohemond.

"E che ne so, chi vi conosce?" risponde il Caporale. "Di solito come vi regolate?"

Tutti dichiarano i loro gradi, e Sven viene indicato come abituale capo missione. "Benissimo, allora comandi te", risponde Bear.

Nel cuore della notte tra 14 e 15 giugno Brim butta tutti giù dal letto.

"E' ora di alzarsi, chicchirichì"

Tutti si armano e si armaturano, poi escono fuori dal Casermone, dove si è radunato un gruppo di popolani:

- Ridley (45 anni, armato di coltellaccio e mazza)
- Ivan (25 anni, aria un po' malaticcia, armato di bastone)
- James (56 anni, un po' claudicante, armato di balestra)
- Marton (38 anni, segaligno, armato di daga)
- **Kenny** (14 anni, nipote orfano di Marton, armato di coltello, mingherlino)

Il gruppetto di civili ha con sé un carretto a due ruote che viene trainato da un vecchio asino malridotto, si portano dietro delle grosse reti e dei sacchi.

A capo del gruppetto c'è Ridley, che è quello con l'aria più esperta e affidabile, mentre gli altri appaiono un po' sprovvisti, scalcagnati, anche male equipaggiati.

In viaggio verso il Vallone della Tranquillità

La comitiva si mette in marcia che è ancora buio pesto, anche se è una notte limpida e c'è la luna piena, quindi la visibilità è abbastanza buona. Ridley e Brim sono in testa al gruppo, si accordano brevemente sulla zona da battere e tutti si mettono in marcia.

"Andremo nel **Vallone della Tranquillità**, poco più a Nord. E' una depressione lungo il corso di un torrente, il torrente Iria, una zona dove si trovano molti di quei Kreepar Locustoidi che sembra siano tra i più facili da cucinare".

"Già mi sento brontolare lo stomaco", commenta Bohemond.

"Qui da noi li chiamano **Locuste Dell'Abisso**", spiega Ridley, "normalmente sono lunghe sui 50 centimetri, si muovono a sciami numerosi, possono volare e mordono, fanno anche male. Negli ultimi tempi si dice che ne siano comparse di più grosse, anche se raramente... a noi va bene, più sono grosse e meglio è, ce n'è più da mangiare".

I nostri seguono un sentiero alla luce della luna, muovendosi lentamente. Scendono dallo zoccolo pietroso di Angvard e avanzano per una campagna silenziosa e deserta.

Dopo un chilometro o due il sentiero inizia a scendere, e poi diventa più ripido e aperto lateralmente su una stretta valle nebbiosa.

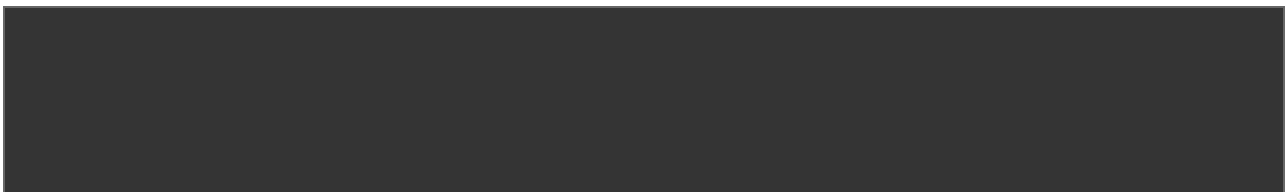
"Siamo sicuri che sia una buona idea scendere con questa nebbia?" chiede Brim, perplesso. "Non mi piace, giù di sotto non si vedrà quasi nulla"

"Dobbiamo scendere" insiste Ridley, "abbiamo bisogno di far provviste. Se voi soldati non ve la sentite e avete paura non c'è problema: andiamo solo noi, tanto saremmo andati comunque".

"E sia, ma muoviamoci con cautela", sospira Brim: "evitiamo di perderci nella nebbia. Ho un corno con me: se le cose si mettono male e suono questo corno dovete tutti ricompattarvi dove sono io, e ce ne torniamo su".

Viene lasciato in alto il carretto, mentre i nostri, con l'asinello portato per le briglie, si incamminano per il sentierino che porta alla valle. La discesa è lenta per il sentiero, che quasi improvvisamente si immerge nella nebbia, che costituisce un banco compatto sul fondo del Vallone della Tranquillità.

Immediatamente la visibilità si riduce moltissimo, anche i suoni arrivano attutiti. Si sente solo il mormorio del ruscello sul fondovalle.





Il Vallone della Tranquillità, così come appare la notte tra il 14 e il 15 giugno 517, avvolto dalla nebbia

L'attacco delle Locuste dell'Abisso

"Fate piano, poco rumore, così non li facciamo scappare", suggerisce Ridley.

L'asinello improvvisamente si pianta e si rifiuta di avanzare, mandando un violentissimo raglio che riecheggia tra le pareti della stretta valle. Il vecchio James prova a calmare l'animale e a farlo avanzare di qualche metro, ma rimane molto recalcitrante. "Tranquilli, è tutto un piano di Ridley per attirare i Kreepar", ridacchia Engelhaft.

Brim è molto teso, mentre Ridley e i suoi compagni sembrano tranquilli, persino spavaldi.

Improvvisamente si sente un rombo sordo, che sembra provenire dalle viscere della terra. La terra vibra, è difficile capire da che direzione provenga la minaccia.

La nebbia biancastra, lattiginosa per il chiarore lunare, improvvisamente si oscura. "Che diav..." ha il tempo di esclamare Ridley, prima che una moltitudine di insetti giganti si abbatta sul carretto e sulle persone intorno ad esso.

Si tratta di creature grosse tra i 90 e i 180 cm, alcuni anche più grossi, con ali strette che si muovono freneticamente, provocando un rombo che penetra nello stomaco, che sembra far vibrare l'intera valle. Il gruppo viene attaccato da innumerevoli **Locuste dell'Abisso**, tutti ne sono circondati, anche l'asinello che raglia disperatamente nel frastuono provocato dai Kreepar.

Le Locuste graffiano, mordono, riescono a ferire leggermente molti dei partecipanti alla spedizione e a terrorizzare il povero asinello. I soldati di Uryen si fanno valere, riuscendone rapidamente ad abbattere numerose, gli altri si affannano a proteggersi.

Tutto avviene in pochi istanti, le creature planano, attaccano, e presto si sollevano in volo nuovamente, per allontanarsi. Ma mentre tutti tirano un sospiro di sollievo, pur nel frastuono e nell'affanno, Vodan si rende conto che una delle Locuste più grosse si sta sollevando con qualcosa di pesante tra gli artigli: si tratta del giovane Kenny, il nipote di Marton!

Il salvataggio di Kenny

Senza esitare, Vodan grida alla volta di Kenny, attirando l'attenzione di Bohemond, che si avvede della situazione. L'elsenorita tenta poi di saltare dal ciglio del sentiero e di colpire la Locusta in volo, ma non riesce a raggiungerla, ritrovandosi un metro più in basso, tra la fitta vegetazione del fondovalle.

Bohemond invoca i poteri di Dytros, il "Richiamo all'Ordine", attirando su di sé nuovamente le Locuste, che invertono la direzione e planano nuovamente sul gruppo, accanendosi sul Paladino. Anche la creatura che ghermiva Kenny, lasciato cadere il ragazzino, torna indietro verso Bohemond.

Vodan ne approfitta per correre verso la zona dove è precipitato il ragazzino, su cui già si affrettano altre tre enormi Locuste degli Abissi.

Bohemond prova a difendersi dalle numerosissime creature che gli si affollano addosso, aiutato da Engelhaft, Brim e

Ridley, che gli sono vicino. Sven intanto, rendendosi conto della manovra di Vodan, salta giù dal sentiero e corre ad aiutarlo.

Le creature sono accecate da una furia aggressiva, ma con grande impegno sia Bohemond e i suoi compagni, sia Vodan e Sven, riescono ad averne ragione senza incassare troppe ferite.

L'alba sul Vallone della Tranquillità

Con una velocità sorprendente, nel giro di pochi istanti, la nebbia inizia a diradarsi e a tingersi di rosa: è l'aurora. Le poche locuste rimaste si affrettano ad allontanarsi in volo, molte ne restano sul terreno.

Kenny è a terra, ammaccato, dolente, forse con qualche osso rotto a causa della caduta, ma in vita. Molti sono stati feriti dai Kreepar, anche se nessuno ha riportato danni troppo gravi.

"Ottimo lavoro!" commenta Ridley soddisfatto, e inizia ad accatastare le molte carcasse di Kreepar morti e morenti. "Davvero una gran caccia grossa".

Nel mentre tutti riprendono fiato e si guardano intorno.

Dalla foschia emerge un piccolo edificio, un tempietto dall'aria antica ricoperto di edera, con accanto una grande statua di una donna alata, in pietra nera.

"Di che si tratta?" domanda Engelhaft incuriosito.

"E' il Tempietto del Serafino", risponde James, "una volta ci si veniva, si diceva che portava fortuna venire a fare una preghiera qui..."

Engelhaft cerca di capire: "ma a che divinità era consacrato? A quando risale?"

"Eh, chi lo sa, c'è da sempre, da prima della città... era un tempietto dedicato a culti naturali, ci si veniva prima di sposarsi, per chiedere un buon raccolto, per tante ragioni... era un posto incantevole qui, una volta, prima della guerra..."

Sven è incuriosito dal materiale della statua, che sembra molto meno antica del tempietto, lucida e ben conservata.

Il campo abbandonato nel tempietto

Caricati i kreepar sul carretto, Brim accompagna i cittadini ad Angvard, mentre gli Spaiati del 23esimo restano nel Vallone per permettere a Colin di cercare le erbe che gli occorrono.

Accanto al tempietto i nostri notano la carcassa di un cavallo sbudellato, verso cui si muove lentissimamente un Risvegliato privo di gambe, che si trascina risalendo il torrente. Eliminata la creatura, viene data una controllata al tempietto, al cui interno ci sono tracce di un recente accampamento che sembra sia stato abbandonato in tutta fretta.

Giacciono disordinatamente a terra un paio di sacchi a pelo, il carbone sparpagliato di un fuocherello, persino uno zaino sbruciacchiato. All'interno dello zaino ci sono provviste, una borraccia, acciarino, una casacca da soldatessa coi gradi di Caporale dell'Esercito di Ghaan, un borsello con 8 monete di bronzo, erbe e bende.

C'è anche un appunto, parzialmente leggibile, tracciato in fretta da una grafia forse femminile:

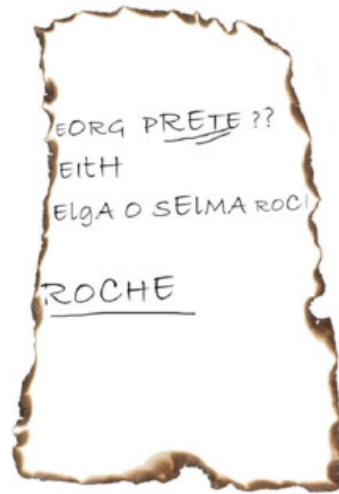


Il Tempietto del Serafino, nel Vallone della Tranquillità, presso Angvard





Appunto trovato nel Vallone della Tranquilla



Appunto ritrovato nello zaino della "Caporalessa"
dell'esercito di **Ghaan**

La ricerca di tracce in zona rivela che la "Caporalessa" e almeno altri 3 uomini devono aver abbandonato il Vallone risalendolo verso Sud, a cavallo. Il che non dice molto, perchè verso Nord la valle si stringe e si chiude in una parete rocciosa costellata da buchi, probabilmente le tane delle Locuste.

Ai piedi della parete rocciosa i nostri trovano un cumulo disordinato di corpi di Risvegliati, alcuni ancora in parte "vitali": la zona richiederebbe un'opera di bonifica piuttosto complessa, altrimenti rappresenta un potenziale focolaio di contagio.

Tra i resti di Risvegliato si trova anche il cadavere di un Soldato di Ghaan, non risvegliato, ancora in armatura. Gli viene spiccata la testa, giusto per sicurezza, per evitare che si risvegli anche lui.

Una volta che Colin è soddisfatto della raccolta di erbe, in particolare di **Oenanthe** e di **Bacche di Driana**, dai molteplici usi officinali, il gruppo di Spaiati torna ad Angvard, dove fa rapporto al Caporale Bear.

"Quel vallone è un buon passaggio in effetti se vuoi passare senza farti vedere da Angvard... è possibile che lo adoperino gli uomini di Ghaan per andare a Sud o viceversa..."

"Forse sarà il caso di sorvegliarlo" suggerisce Bohemond.

"Troppe cose dobbiamo sorvegliare... comunque sì, provate a tenerlo sott'occhio per qualche giorno, casomai la vostra "Caporalesa" e i suoi compari decidessero di passarci di nuovo" decide Bear.

Giorni tranquilli

Nei giorni seguenti i nostri si dedicano a vari incarichi, Colin lavora intensamente con Lucy a preparare medicinali, insieme a Padre Engelhaft che lo affianca, mentre gli altri sorvegliano un po' il Vallone della Tranquillità, senza trovare tuttavia niente di significativo.

Colin accompagna una mattina la stessa Lucy nel vallone, per spiegarle come raccogliere le erbe: la fanciulla è commossa a rivedere i luoghi dove probabilmente ha incontrato la morte sua madre.

Pian piano si sparge la voce, per Angvard, che la bottega di Lucy è tornata in attività e vi sono disponibili erbe e medicinali. Su ordine del Caporale Bear, la ragazza viene messa sotto protezione.

Nuovo attacco

Proprio allora giunge la notizia che c'è stato un altro attacco appena fuori Angvard, stavolta ai danni di un gruppo di soldati della città, nel corso del quale è stato rubato un carico di metallo non ancora lavorato, di un certo valore.

Durante l'attacco sono morte due persone: l'attacco è stato condotto più ferocemente che altre volte, gli assalitori erano soltanto 4. Mentre in passato avevano evitato di uccidere, stavolta hanno colpito per fare male e inabilitare più uomini possibile in fretta. L'attacco è avvenuto a poca distanza da Angvard, direzione Nord Ovest. Il carico di metalli proveniva da un magazzino adiacente una miniera ormai chiusa a Nord della città, la cui esistenza era rimasta sconosciuta fino a pochi giorni prima, quando si era riusciti a trovare una persona, anziana, a conoscenza di dove si trovasse il nascondiglio.

"Questo ci complica un po' le cose", commenta Colin, "tanta fatica per attirare i briganti con le erbe... e adesso a quanto pare si interessano anche al metallo"

"Che collegamento ci vedi tra le erbe e il metallo, Colin?" gli chiede Bohemond.

"Entrambe le cose possono essere vendute a buon prezzo", sospira il giovane speciale.

Il ritorno di West e Kelly

La sera del 19 giugno, a cavallo, tornano Kelly e il Sergente West. Spiegano brevemente di avere mandato a chiedere ordini a Uryen, ma di non essersi spostati da Dalian. Sonja è stata mandata a Uryen con un gruppo di altri soldati.

"Abbiamo ricevuto ordini per voi, di aspettare a Dalian l'arrivo di una carovana che va scortata nella **Valle delle Acque Amare**, a Sud. Sembra che il luogo citato nel biglietto per **Trevor**, questa "**stretta osservanza**", sia il nome di una chiesa in una città di quella valle. I dettagli della missione arriveranno insieme alla carovana, a Dalian, ma ho già avuto qualche informazione: vi muoverete in incognito, senza qualificarvi come soldati dell'esercito, ma fingendovi semplici guardie del mercante. Io non parteciperò alla missione, e neanche Kelly: solo voi. A capo della missione mi è stato detto che dev'essere Sven".

"Ma io sono l'unica che conosce quei posti e so che cosa aspettarmi, non ha senso che mi si lasci indietro!" protesta Kelly.

"Non posso mandarti, Kelly: sono gli ordini, mi dispiace".

"Ma non è giusto, non è possibile... ci voglio andare!"

"Smettila, è inutile che tu insista".

Kelly se ne va stizzita, lasciando West piuttosto a disagio. Dopodichè si reca da Padre Engelhaft per parlargli brevemente in privato.

"Senti, ne parlo con te, tu sei un prete... quel posto, quella valle dove state per andare... è un posto governato da brutta gente, brutta per davvero. Sono fundamentalmente schiavisti, hanno un fiorente mercato di schiavi e schiave, campano di quello. Lo so che non puoi andare lì a rovesciare tutto, però ecco.... è bene che tu lo sappia... insomma, vedi te se puoi fare qualcosa...:"

Poco dopo è il turno di Vodan, che va a chiedere alla ragazza nomi e descrizioni dei brutti ceffi responsabili del suo rapimento, mesi addietro.

"Che rabbia che non possa venire anche io...." sbuffa Kelly. "D'altra parte lo capisco, hanno paura che io faccia qualcosa di stupido..."

L'incontro con il mercante Melkor

Congedatisi da Lucy e dal Caporale Bear, i nostri tornano a **Dalian**, insieme a Kelly e West, che proseguiranno per Uryen.

"Domani dovrebbe arrivare il vostro mercante", dice West. "Lasciate indietro tutto quel che vi identifica come soldati di **Uryen**, gradi, mostrine e così via: li portiamo noi indietro alla Rocca. Da questo momento viaggiate in incognito".

Nella serata del 21 giugno si presenta a Dalian una carovana composta da due



carri coperti, ciascuno trainato da due cavalli. A capo della carovana c'è una vecchia conoscenza del gruppo, il mercante **Melkor**.

"Guarda guarda, alcune facce note!" Melkor è contento di riconoscere Sven, Bohemond e Engelhaft. "Ma... l'amica vostra, madamigella Kailah... non mi dite che è..."

"Sta bene, sta bene, si trova a Uryen", lo rassicura Bohemond.

"Ah, no, meno male, mi ero preoccupato!" Poi Melkor si presenta ai restanti membri del gruppo, e spiega: "il Capitano mi ha concesso di riprendere le attività, dopo i mesi trascorsi - diciamo - in ristrettezze, da vari punti di vista. Sarò la vostra guida nella **Valle delle Acque Amare**, che conoscevo piuttosto bene, prima della Guerra. Dovrebbero essere ancora vivi alcuni miei vecchi contatti di allora, nessuno si stupirà troppo di vedermi arrivare con le mie mercanzie ed una piccola scorta. Ci daremo una mano a vicenda: voi mi scorterete, il che non guasta coi tempi che corrono, ed io vi darò una buona ragione per star lì e svolgere le vostre indagini. So che state dando la caccia a dei briganti, staremo lì un po' di tempo e senz'altro riusciremo a trovarli".

"Che ci sai dire di questo posto?"

"Riguardo la Valle delle Acque Amare, non è troppo distante da qui, si trova a sud di **Mavan**, è un altopiano racchiuso da montagne piuttosto alte, isolato. Ci sono tre cittadine, le visiteremo tutte e tre, si chiamano **Reiliam**, **Yaqum** e **Aràk**. Una volta erano Signorie di Feith, adesso so che si sono dichiarate indipendenti ed hanno formato una loro **Lega di mutua assistenza**. Per quel che si sa, gli attuali capi delle cittadine sono gente un po' così, gente di ventura, non proprio questi fulgidi esempi di nobiltà... ma riescono a tenere le persone in vita, a far funzionare le cose in quelle zone scarognate, e quindi vanno anche un po' sostenuti".

"Come ci dobbiamo muovere?"

"Ora, ovviamente voi non prendete ordini da me, io vi riferisco solo quel che mi ha detto di dirvi il Capitano. Dovete svolgere le vostre indagini, individuare e possibilmente eliminare il problema costituito da questi briganti, senza farvi identificare come soldati di Uryen. E' una questione diplomatica, non bisogna, ora come ora, attaccare rognà con questi".

Poi Melkor guarda il prete. "Insomma, intendo dire... è gente con una morale un po' tranquilla, diciamo, un po' lasca... ma noi andiamo in pace, facciamo il nostro lavoro senza immischiarci di massimi sistemi. Giusto padre, no?"

"Anche perchè" riprende Melkor "diciamo che a quel che si dice è gente che ci tiene tantissimo a che siano rispettate le regole, le loro regole, insomma non si può andare a casa loro a comandarsela. Profilo basso, tranquilli, buoni... poi trovate i vostri banditi, li fate fuori, e di nuovo profilo basso e torniamo su".

"E cosa c'è in questi carri che trasportiamo?"

"Trasportiamo verso giu' principalmente stoffe, lana, un po' di pellicce. Ho un paio di botti di liquore e altra roba varia. Lì invece producono della birra spettacolare, ad **Aràk**. A **Reiliam** con un po' di fortuna troveremo del buon formaggetto... mentre a **Yaqum** non so, vedremo... con un po' di fortuna potremmo recuperare qualche pietra di un certo modesto ma ragionevole valore. In ogni caso perchè questa terra martoriata dalla guerra ricominci a vivere è essenziale la rinascita del commercio. Ed in questo noi siamo dei pionieri, dei benefattori".

"E insomma Barun ha chiesto aiuto a te"

"In realtà è stata una botta di fortuna reciproca, diciamo così. Io era un po' che aspettavo il via libera del vostro Capitano, stavamo un po' in trattative, diciamo così, e avevo il carico pranicamente pronto da settimane. Senza questa spinta chissà quanto avrei dovuto attendere ancora... e per voi pure sarà molto comodo venire con me, sono conosciuto da quelle parti, e stimato, nessuno vi farà problemi. Sapete com'è, coi tempo che corrono... Barun tende a essere un po' malfidatello sul mio conto, ma dico io: ormai siamo amici pure con Acab, con tutta l'armata del corno... e l'unico nemico di Uryen resto io? Non ha molto senso. Poi, diciamocelo: ora come ora per fare affari bisogna essere amici dell'esercito di Uryen, non mi converrebbe di certo farvi brutti scherzi, perchè senza il consenso dell'esercito non si va da nesusna parte: e questa dovrebbe essere per tutti la rassicurazione migliore della reciproca buona fede. Giusto?"

Il viaggio verso la Valle delle Acque Amare

La carovana di Melkor parte da Dalian la mattina del 22 giugno.

Ci sono due carretti, guidati da due carrettieri popolani, anzianotti, Hamlet e William, fratelli originari di un abitato vicino Dalian. La scorta è composta da Sven, Vodan, Bohemond, Engelhaft e Colin.

In teoria il viaggio tra Dalian e Mavan è di una giornata, ma coi carri bisogna contare tempi più lunghi e i nostri a sera non arrivano a Mavan, ma devono fermarsi prima, in una zona relativamente brulla, rialzata.

"Facciamo il campo in altura, anche se ci rallenta un po' la deviazione: pare che più si sale meno siano fastidiosi i Kreepar" dice Melkor. "E poi a quanto ho capito alcuni di voi sono conosciuti a Mavan, quindi non ci possiamo entrare... dovremo girarci attorno".

Ci sono varie fattorie abbandonate, la zona un tempo era coltivata e popolata ma ormai è in stato di abbandono. Ci sono ruderi di villaggetti dall'aria spettrale, mentre le campagne sono piene di alberi da frutto inselvaticiti ma comunque carichi di frutta, che qualcuno saltuariamente raccoglie.



Melkor Landorf, mercante

Prima dell'imbrunire i nostri individuano una fattoria abbandonata sulla cima di una collina, risalgono il sentiero ed iniziano ad esplorare l'edificio principale.

Il piano terra è sprangato e relativamente in buone condizioni. Dall'alto si sentono strani scricchiolii, ma nessuno risponde ai saluti.

"Non vorrei che ci fosse qualche Risvegliato..." sussurra Engelhaft preoccupato.

La fattoria dei morti viventi

Cautamente i nostri salgono le scale, fino a raggiungere una grande stanza nel cui camino arde un po' di brace. "Qualcuno dev'essere stato qui recentemente", commenta Engelhaft. E poi chiama "Ehi, c'è qualcuno?" Ma nessuno risponde.

Colin apre qualche finestra per far entrare un po' della luce calante del sole, mentre dal corridoio si sente del rumore e un tristemente noto rantolo.

Armi in pugno, i nostri si avventurano per il corridoio buio e socchiudono la prima porta, dove possono scorgere le sagome di due Risvegliati nella penombra, che provano ad avanzare ma sembra che siano trattiene da qualcosa, forse una corda in vita. Ma non fanno in tempo ad incuriosirsi alla questione, che si apre una porta più avanti nel corridoio e ne escono altri due Risvegliati, una vecchia e una ragazzina, che si scagliano addosso a Vodan che, insieme a Bohemond, apre la fila.

Il combattimento è rapido e i due riescono ad abbattere i Risvegliati, anche se si rendono conto che la ragazzina manifesta un'agilità maggiore del normale.

Un attimo per riprendere fiato, ed è il momento di abbattere quelli intravisti nella prima stanza. Ma quando Sven apre la porta, i due si sono liberati (o sono stati liberati) della corda che li stringeva alla vita, e attaccano.

I nostri arretrano verso la stanza più ampia, dove riescono ad affrontarli senza troppa difficoltà e ad abatterli.

"C'è qualcosa di strano" commenta Bohemond.

"Qui c'è un nostalgico coi familiari..." annuisce Sven.

"E noi siamo venuti a toglierlo dall'imbarazzo", dice Vodan.

L'esplorazione della grande fattoria prosegue.

Nella porta successiva viene rinvenuto il cadavere risvegliato e legato di una bambina dai lunghi capelli biondi. Bohemond alza la spada per eliminarla, ma dall'alto si sente una voce che grida: "Noooo!"

"Chi va là?" domanda il Paladino.

"No, lei no!!" insiste la voce, che sembra provenire dal soffitto.

"Chi sei?"

"Chi siete voi! Questa è casa mia!"

Su insistenza del gruppo, che minaccia di abbattere la sua sorellina, il misterioso abitante della casa popolata di Risvegliati si mostra, scendendo da un passaggio sul soffitto della stanza, due assi smosse che permettono di salire e scendere.

Si tratta di un ragazzino sui 10 anni, magro e agile, dall'aria vagamente disturbata. Tutti sono molto stupiti a vederlo e gli chiedono se abiti davvero tutto solo in una casa piena di Risvegliati. Lui annuisce e spiega che alcuni di loro sono suoi familiari, altri dei vicini di casa che lui ha attirato lì per essere protetto da sconosciuti e malintenzionati.

"Ma come hai fatto a legarli?" gli chiede sospettoso Engelhaft.

Il ragazzino è diffidente, ma dopo un po' acconsente a spiegare i suoi metodi per tenere a bada tutti quei Risvegliati.

"Utilizzo delle gabbiette con dei topolini, loro tendono a seguirli", spiega.

"E tu, da solo con qualche topolino saresti riuscito a fare tutto questo?" chiede Colin, stupefatto.

"All'inizio c'era anche mia sorella, lei", e indica la piccola Risvegliata legata alla sedia, "ma poi non ce l'ha fatta ed è stata contagiata".

Il ragazzino, che dice di chiamarsi **Ash**, spiega che in casa ci sono anche i suoi genitori, entrambi Risvegliati, e sua nonna, semplicemente morta.

"Il primo ad ammalarsi è stato papà" racconta, "poi è stato il momento di mamma... mentre provavamo a legare papà mia sorella è stata graffiata... e si è ammalata anche lei".

Mostra la stanza dove si trovano i genitori: il padre è un Risvegliato grande e grosso, muscoloso, legato con delle cinghie ad una sedia che scricchiola sotto il suo peso. La madre è stesa nel letto, senza più la parte inferiore del corpo.

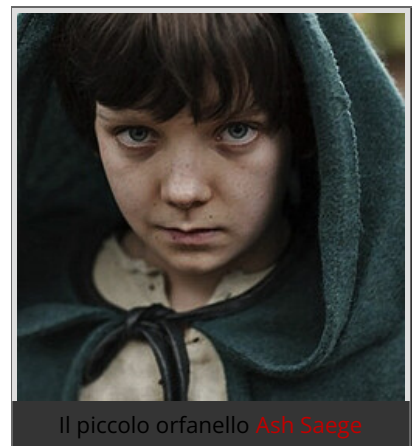
"Ma perchè li tieni così?" gli chiede Engelhaft, turbato.

"Spero che prima o poi qualcuno trovi una cura".

Il Sacerdote si impegna a spiegare al ragazzo che non deve nutrire false speranze, e che la cosa migliore per dare pace ai suoi cari è liberarli dalla orribile condizione di Risvegliati. Ash tentenna a lungo ma infine si fa convincere ed assiste all'esecuzione di madre, padre e sorellina.

"Reciteremo per loro una preghiera di benedizione, in nome della santa Kayah..." spiega Engelhaft.

"Ma oggi è la festa di Maers, dobbiamo pregare anche Maers" dice il ragazzino, sorprendendo tutti: che conosca il giorno



Il piccolo orfanello **Ash Saega**

della festa di Maers è strano, ma lo è ancor più il fatto che tenga il conto della data.

"Chi ti ha insegnato queste cose?"

"Mia nonna"

"Ci sono preti, qui?"

"No, ma mia nonna dice che ai suoi tempi ce n'era uno qua vicino, a Mavan..."

Una volta soppressi madre, padre e ragazzina, viene il momento di controllare la nonna morta, ed è qui che Engelhaft ha un'altra sorpresa: nella stanzetta maleodorante c'è una vecchia stesa nel letto, defunta, con un fazzoletto nero steso sul viso: su di esso, forse con un gessetto, sono disegnati due sinistri occhi bianchi.

"E questo che sarebbe?" chiede il sacerdote al ragazzino.

"Faceva impressione a vedere, così morta... ce l'ho messo io"

"E questi occhi? Li hai disegnati tu?"

Ash annuisce.

"Perchè?"

"Mi sentivo solo..." sospira lui.

L'arrivo al piano di sopra di Melkor interrompe la conversazione: è il momento di preparare la cena.

Ash si offre di aiutare, va a prendere del rosmarino per insaporire le vivande, mangia con i suoi "ospiti", pur restando piuttosto cupo.

"Domattina partirai insieme a noi", dichiara Engelhaft.

"Ma io sto bene qui, questa è casa mia..."

"Non puoi restare qui da solo" insiste il sacerdote. "Devi venire con noi, e poi troveremo per te una sistemazione consona, in attesa di tempi migliori"

"C'è una ragazza, ad Angavard, che è rimasta sola anche lei... ed ha proprio bisogno di un fratellino...." butta lì Vodan.

Ash non è molto convinto, ma infine acconsente a partire.

"Domattina seppelliremo i tuoi familiari e poi partiremo".



Carolyn Saege, sorellina Risvegliata di Ash

Il Passo della Leonessa

Il mattino seguente, 23 giugno, i cadaveri vengono ammassati fuori dalla fattoria, rudemente tirandoli giù dalle finestre, e viene dato loro fuoco insieme ad alcuni mobili. Ash intanto si allontana con alcuni suoi piccoli tesori di famiglia, per riporli in un luogo sicuro in attesa di tornare. Torna dopo un'oretta, soddisfatto, e prepara lo zaino per il viaggio.

"Ce ne sono altri, di Risvegliati, in zona?"

Ash annuisce e spiega che molti si trovano chiusi in una fattoria non distante, ma numerosi continuano a vagare per le campagne circostanti.

La carovana si muove con cautela, ma non fa cattivi incontri.

Nel mentre la strada inizia a salire verso le colline a sud, che diventano sempre più rocciose.

"Passeremo per la Gola della Leonessa", spiega Melkor, "da cui si accede alla **Valle delle Acque Amare**. Non vi preoccupate, conosco io la strada e le persone del posto."

All'imbrunire la carovana arriva sul passo, dove c'è una palizzata di legno presidiata da alcuni uomini,

Melkor ci scambia qualche parola, loro chiedono il pedaggio per entrare nei territori della **Lega del Torto**: "un bronzo a gamba, pagano anche i cavalli".

Melkor prova un po' a contrattare e si accorda anche per poter pernottare nei pressi del posto di guardia.

"Oltrepassato questo portale vi troverete nei territori controllati dalla **Lega del Torto**", dichiara l'uomo armato a capo del presidio. "Questo significa che accettate le regole della Lega e vi impegnate a rispettarle. Non utilizzerete le armi all'interno della Valle se non per difendere voi stessi e la vostra roba. Rispetterete l'autorità delle Libere Città, al cui interno depositerete tutte le vostre armi. Non ruberete, non ucciderete, non vi approprierete indebitamente di case o edifici o animali o persone abbandonati nella Valle".

Durante la notte la temperatura scende parecchio sul passo, il posto di guardia è riscaldato da un fuocherello ma i nostri si devono accontentare delle tende. William e Hamlet tirano fuori una bombardarda (strumento a fiato ad ancia doppia, simile ad un oboe, dal suono potente) e un liuto e si mettono a suonare. Suonano bene, fanno un gran baccano, la bombardarda si sente riecheggiare nei monti fino a una buona distanza.

Dopo un po' i soldati del posto di guardia arrivano e dicono "no, ecco, non ci siamo capiti: voi non potete arrivare qui a far baccano, attirando tutti i Risvegliati nel giro di chissà quante leghe..."

A malincuore i due carrettieri smettono di suonare e ripongono i loro strumenti musicali.

La carovana raggiunge Reiliam

L'indomani la carovana inizia a scendere nella Valle delle Acque Amare.

Melkor tira fuori alcune botti d'acqua e dice a tutti di bere quella, e non l'acqua del torrente, che è nociva.

"Questa valle è famosa per la sua birra, non per la sua acqua che, diciamocelo, fa un po' schifo".

La discesa dura parecchie ore, a causa dei carri che rallentano il passo.

Prima di arrivare a Reiliam il gruppo passa sotto una torretta di avvistamento in legno, "La Destra", dove un gruppo di 3 uomini armati chiede di ispezionare i carri e chiede un altro pedaggio, che Melkor a malincuore versa.

Reiliam sorge in collina, circondato da una doppia palizzata in legno: una in alto, intorno alla città, ed una alla base della collina.

All'entrata della palizzata esterna c'è un cartello di legno rozzamente inciso con scritto:



L'area collinare tra la prima e la seconda cerchia muraria ospita per lo più baracchette e orticelli di collina.

Il villaggio è piccolo, si allarga attorno alla Piazza della Gogna.

Appena arrivati, i nostri si trovano davanti i due sederi dei poveracci esposti alla gogna, sporchi di frutta e uova marce.

Melkor va a parlare con Mancio, il padrone della Locanda del villaggio, lasciando i nostri a guardia dei carri.

Un vecchio si avvicina incuriosito alla carovana, per attaccare bottone.

"Che hanno fatto?"

"Uno dei due, quello, si chiama Bernard e ha ammazzato uno schiavo. L'altro, Johan, credo che abbia fatto qualche danno da Mancio, ieri sera, ubriaco... Qua funziona così. Voi siete nuovi, sì? Rispettate le regole ed eviterete di finire col sedere di fuori a farvi tirare ortaggi marci e pietre".

Nel mentre torna Melkor.

"Molto bene", dice poi tornando ai carri. "Dentro non c'è posto per tutti, quindi io alloggerò in locanda, come pure il ragazzino, mentre voi starete a dormire presso il magazzino dove parcheggeremo i carri. Normalmente funziona che il capo della carovana si occupa di vitto e alloggio dei suoi uomini durante il viaggio, mentre quando è fermo in un posto, e i carri sono sotto la sorveglianza locale... come in questo caso... la sua scorta si sostiene autonomamente. Per non attirare l'attenzione e non dare l'impressione di un tipo di rapporto diverso tra noi rispetto a quel che intendiamo simulare, è opportuno che qui a Reiliam voi troviate un lavoretto per i 3-4 giorni che trascorreremo qui, in modo da pagarvi vitto e alloggio. Sarà un ottimo modo per svolgere le vostre indagini, no?"

Si presenta un vecchio claudicante, con un occhio leggermente storto.

"Vi presento Bartolo, l'assistente di Mancio. E' lui che vi porterà ai vostri alloggi, insieme ai carri. Vi dirà lui pure come potete fare a guadagnarvi il vostro rancio e il tetto che avrete sopra la testa. Le vostre armi le potete consegnare direttamente a lui, saranno custodite da Mancio".

Lui scruta il gruppo. "Seguitemi. Siete in sette, giusto? Due carrettieri e cinque uomini di fatica. Stasera dormirete al capannone, domattina i due carrettieri... chi sono di voi i carrettieri? Ah, tu e tu. Molto bene. Voi due verrete con me a caricare un po' di legname. Voi altri cinque ci accompagnerete al bosco e vi renderete utili a fare legna".

Serata da Mancio

Dopo essersi sistemati insieme ai carri in un capannone al margine del villaggio, per cena gli Spaiati del 23esimo si dirigono allegramente alla locanda "Da Mancio", sulla Piazza della Gogna. L'atmosfera è tranquilla, viene servita zuppa con su una ricca spolverata di formaggetto grattugiato, tutti mangiano e si divertono a osservare la fauna locale.

In locanda ci sono prevalentemente uomini del posto, qualche mercante e forestiero, tre cameriere dall'aria molto vivace e modi un po' promiscui".

"Adesso se fossimo dei veri balordi dovremmo pagare una di queste per battere i pezzi al prete", scherza Bohemond.

Sven si informa sulla birra locale, che ha in effetti un buon sapore. Coraline, la cameriera, spiega che si tratta di birra di Aràk, cittadina vicina che pure appartiene alla Lega del Torto.

Will e Ham, i due carristi, parlano un po' con Mancio e poi tutti vanno a dormire.

Al boschetto di Reiliam

La mattina seguente, 25 giugno, i nostri vengono accompagnati da Bartolo ad un boschetto non distante da Reiliam, dove già altri uomini si stanno dando da fare. Ci sono Ivar e "Barattolo", Lex e Pete, due ospiti della camerata sopra i magazzini, e qualche altro.

I carristi aiutano a caricare su un carretto alcuni tronchi d'albero, che poi portano via. Gli altri si occupano di tagliare ciocchi di legna e rami per farne combustibile. E' una mattinata faticosa, interrotta solo da una pausa merenda a base di pane e formaggio.

Colin si guarda un po' intorno, sembrerebbe che il boschetto sia un buon terreno per i funghi: non ne trova però di commestibili nel poco tempo a sua disposizione.

Nel primo pomeriggio i nostri tornano in locanda per rifocillarsi e riposare, dopo aver scaricato i ciocchi di legno nella botola adiacente alla locanda, comunicante con un deposito nello scantinato.

"Insomma, da dove venite?" chiede Bartolo, una volta seduti al tavolo.

"Da un sacco di posti diversi" risponde Bohemond.

"Per esempio?"

"Io da Amer, lui da Surok, lui da Elsenor, Gulas... Greyhaven..."

"Diavolo, da tutto il mondo! Siete proprio disperati a casa vostra, se avete fatto tanta strada per arrivare fino a qui!"

"Ognuno scappa dai suoi demoni..." commenta Bohemond.

"Specialmente lui", scherza Sven indicando Engelhaft, "lui aveva certi demoni che..."

Nel mentre Colin nota un tale, un giovanotto con i capelli lunghi raccolti in una coda, che entra in locanda e sale subito al piano superiore: tiene tra le mani quello che sembrerebbe il corpetto di un'armatura di cuoio rinforzato.

Serata in musica

Dopo un pomeriggio tranquillo, nel quale Colin approfitta per raccogliere qualche fungo tossico, i nostri si ritrovano in locanda per la serata, anche con Melkor e il giovane Ash.

I due carristi, Wil e Ham, d'accordo con Mancio, organizzano un piccolo palcoscenico sulla rampa delle scale interne della sala, dopodichè si truccano vistosamente con fiori e piume e abiti sgargianti, tirano fuori alcuni strumenti musicali e offrono uno spettacolo teatrale e musicale, dal titolo "la principessa degli spiriti".



Will e Ham, carristi e bardi

L'opera rappresentata è una libera rivisitazione di alcuni episodi del **Khal-Valàn**: la storia romanzata del vecchio re Araadan e delle sue due figlie Erinlen e Alara.

Il racconto ha inizialmente toni burleschi, i due anziani bardi interpretano tanto ruoli maschili quanto femminili, le musiche sono gioiose. Con lo svilupparsi della storia, l'atmosfera si fa più cupa e sentita, i sentimenti espressi dal vecchio padre addolorato per la scelta della figlia Erinien di amare il Re dei Ghiacci si trasmettono al pubblico in un crescendo musicale che culmina nel suono profondo della bombardarda.

Gli astanti partecipano con fervore allo spettacolo, che è di indubbia qualità poetica e musicale.

Notando l'interesse del piccolo Ash, Colin gli chiede se conosca la storia che viene raccontata.

"Io la sapevo un po' diversa" risponde il bambino.

"Anche questa te l'ha insegnata tua nonna?"

Lui annuisce e torna a guardare il palco.

Terminata "La principessa degli spiriti", i due bardi iniziano a suonare musiche ballabili, e gli avventori si lanciano nelle danze.

Nel corso della serata i nostri notano un gruppo di avventori composto da 4 uomini, tra cui Lex e Pete, il tizio del corpetto di cuoio e una donna dall'aria seria e piuttosto dura, ma molto bella. A loro si affianca ad un tratto Messer Odom, un mercante arrivato con la sua scorta nel corso del pomeriggio, che sembra molto rispettato a Reiliam, al punto che i suoi due uomini hanno facoltà di girare armati nella cittadina.

"Chissà cosa si dicono" dice Bohemond.

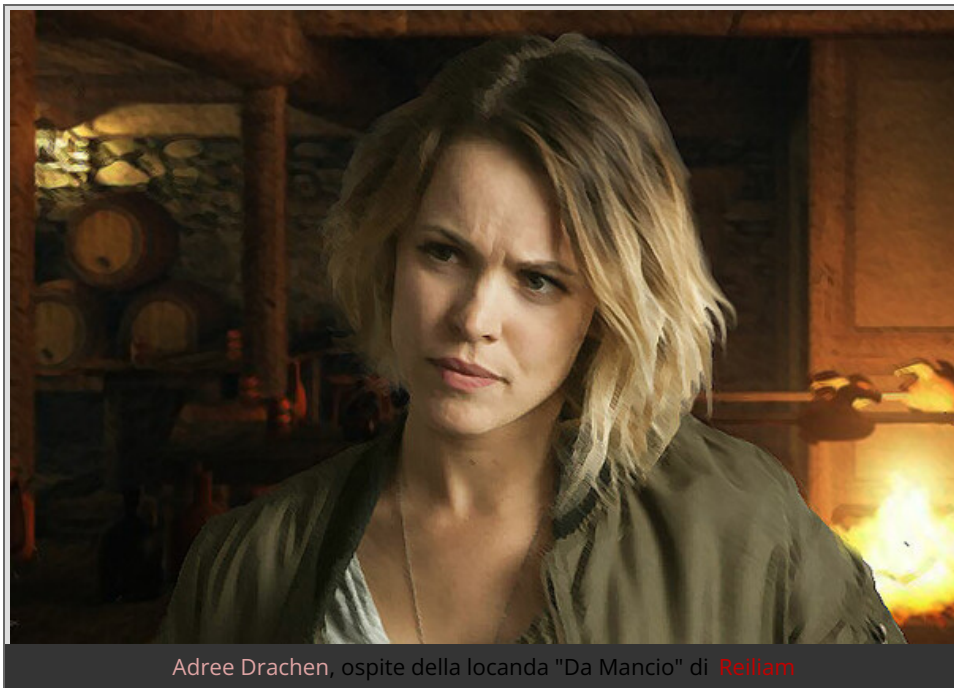
"Vado a sentire se capisco qualcosa", si alza Engelhaft, e avvicinandosi al loro tavolo riesce a carpire uno stralcio di conversazione.

La donna e Messer Odom si stanno accordando su qualcosa, lui chiede un paio di corone d'argento per questo incarico, che porterà a termine da lì a un paio di giorni.

Engelhaft torna a riferire ai suoi compagni.

"Melkor, tu che sei un mercante, perchè non provi a capire chi sia quella donna?"

Melkor la guarda, i suoi occhi si allargano e brillano di ammirazione: "con immenso piacere".



Adree Drachen, ospite della locanda "Da Mancio" di Reiliam

Al cantiere della Fiera di Mezzanotte

La mattina successiva, 26 giugno 517, i nostri vengono accompagnati dal burbero Bartolo al cantiere della Fiera di Mezzanotte, nei pressi del **Ponte di Mezzanotte**. Sono in corso i preparativi per la fiera che si terrà intorno al 10-15 luglio, la prima dopo gli anni di guerra e di stenti.

Rappresentanti delle tre cittadine della Valle stanno allestendo bancarelle, edifici in legno, tende e mescite, c'è grande fervore. Gli Spaiati del 23esimo si danno da fare con energia, insieme a un bel po' di altre persone, tra cui Lex e Pete, che parlottano tra loro a proposito di un fantomatico "fognone".

"Di che si tratta?" domanda Sven.

"E' il posto adatto se ti vuoi beccare qualche malattia", interviene Bartolo, "e comunque si chiama Fogname, non Fognone".

Ad un tratto i nostri identificano un uomo alto, biondo, con i capelli intrecciati in modo strano. Si trova con alcuni amici di **Aràk**, partecipa allegramente alla sistemazione di una grossa mescita di birra.

"Eccolo, facciamolo fuori!" sogna Bohemond fregandosi le mani. Ma l'uomo, ammesso che si tratti di Leith, è armato e circondato da un nutrito gruppo di compagni. Sarà necessario cercare un'occasione migliore.

"Che strana acconciatura, sembrerebbe elsenorita..." osserva Vodan, che gli si avvicina per guardarlo meglio.

Ci sono anche persone di **Yakum**, l'altra cittadina della Valle, che stanno allestendo una sorta di emporio.



Leith, misterioso personaggio sospettato di essere complice dei banditi che operano intorno ad Angvard

Arriva l'ora di tornare a Reiliam, ci vogliono un paio d'ore di viaggio e il gruppetto torna nel pomeriggio in locanda.

La malattia di Messer Odom

Arrivati in locanda, i nostri si rendono conto che c'è un'aria tesa. Interrogato al riguardo, Mancio spiega che Messer Odom è ammalato. "Perfetto, noi abbiamo ben due medici!" commenta Bohemond, che va a chiamare Engelhaft e Colin. I due vengono ammessi alla presenza del mercante, che sta a letto con una febbre molto alta. "Cosa ha fatto, ha mangiato qualcosa di strano?" chiede Colin, cercando di identificare le cause del male. I due uomini di guardia scuotono il capo e raccontano gli spostamenti del mercante nel corso della mattinata. Ha fatto alcuni giri per il paese, parlato con vari bottegai, e non ha mangiato niente di strano.

I sintomi non corrispondono alla **Febbre da Kreepar**, la febbre è molto più alta e non ci sono sintomi gastrointestinali significativi. "Che sia il **Morbo dei Risvegliati**?" ipotizza un Bohemond pessimista.

"E dove potrebbe esserselo beccato?" chiede Engelhaft. "I sintomi sarebbero simili, ma qui non ci sono Risvegliati!"

Le ore passano lentamente, Vodan sospetta che il mercante possa essere stato avvelenato e si avvicina a uno degli uomini che si accompagnano a Dee, per cercare di capire, tal Callum.

"Noi siamo qui per comprare, è un problema che Messer Odom stia male"

"Anche lui è qui per comprare, a quanto so..."

"Lui deve portarci da una parte, non abbiamo altri rapporti commerciali"

"Ah, peccato... perchè noi forse avremmo qualcosa da vendere..." butta lì Vodan, "non so se avete visto quel ragazzino che ci accompagna... puoi chiedere alla signora che accompagnate se..."

Callum fa una faccia imperscrutabile. "Lei non vuole il tuo ragazzino, sta tranquillo".

La situazione peggiora

Colin e Engelhaft si alternano al capezzale di Messer Odom, mentre il pomeriggio diventa sera. Nel giro di poche ore le condizioni del malato peggiorano, fino a quando, con l'imbrunire, Messer Odom muore.

"Accidenti", si allarma Mancio, "speriamo che non sia una cosa infettiva, una pestilenza... che ci manca solo una scoccatura del genere ora che stiamo per far ripartire la fiera..."

"Sarà meglio comunque vegliare la salma, stanotte", dichiara cupo Bohemond.

"Sarà l'occasione per studiare il suo decorso post mortem" aggiunge Colin. "E magari diciamo anche una preghiera..." sospira Engelhaft.

I nostri vanno ad avvisare Mancio, che è piuttosto seccato all'ipotesi che Messer Odom possa risvegliarsi. "Staccategli la testa, così non si risveglia di sicuro", dice. "Ma non mi sporcate tutta la stanza, eh!"

La strada non sembra tuttavia praticabile e i nostri si organizzano per la notte, per vegliare il cadavere.

"Certo che la gogna era perfetta, eh" commenta Vodan, "risolvevi il problema, lo metti lì e vai a dormire tranquillo, se si risveglia si risveglia!"

"Non penso che si risveglierà", dice Colin, "ma temo proprio che sia stato avvelenato".

"Sta attento Colin, che sei il più sospettato, occhio a non dire troppo in giro che sei un alchimista... non mi starei a vantare dei funghi tossici che hai raccolto oggi", suggerisce Vodan.

"Domani arrivano le guardie, se vedono che stiamo lì troppo a trafficare... rischiamo di cacciarci nei guai" dice Sven.

"D'accordo, vi prometto che lo studierò lasciandolo integro", acconsente Colin.

Ma intanto Mancio, per non saper nulla, affida a Bohemond un'ascia. "Casomai dovesse servire durante la notte".

La notte del Risveglio

Mentre Vodan, Sven e Bohemond giocano a carte al piano inferiore della locanda, Engelhaft e Colin vegliano il cadavere. Colin in particolare si dedica ad uno studio approfondito del corpo, spogliandolo alla ricerca di eventuali ferite. Mentre sta esaminando le fauci del povero Messer Odom, il giovane ha l'impressione di cogliere una contrazione, un fremito nel cadavere. Ha un sussulto, mentre Engelhaft alza gli occhi dalle preghiere e gli suggerisce: "attento co' quella bocca..."

"Mi sembra di averlo visto muoversi" sussurra Colin, "sarà un riflesso automatico del corpo?"

"Sarebbe strano, a quest'ora dovrebbe iniziare a irrigidirsi piuttosto" risponde Engelhaft.

"Eppure guarda, ha scattato ancora..."

"Tra poco mi sa che scattiamo noi dalla porta" commenta Engelhaft, che scende a chiamare i compagni, per sicurezza.

Colin non smette tuttavia di esaminare il cadavere, alla ricerca, infruttuosa, di ferite o possibili morsi di risvegliati. In breve gli altri salgono, brandendo armi di fortuna: Bohemond ha l'ascia da boscaiolo, Engelhaft ha recuperato una scopa, Sven un attizzatoio e Vodan l'immancabile sedia.

"Insomma, si muove?" chiede Bohemond.

"Sembrerebbe di sì... anche se a momenti, sono semplici fremiti..."

"Facciamo una cosa, leghiamolo con le coperte, per sicurezza" suggerisce Sven. Ma proprio nello stesso istante il cadavere spalanca gli occhi.

"Parla! Ben tornato!" dice il prete. Ma Messer Odom tace e resta contratto, con lo sguardo fisso nel vuoto.

Vodan gli mette la sedia sopra, a tenerlo fermo, Bohemond si avvicina con l'ascia.

"Parla!" insiste Engelhaft!

Messer Odom scatta a sedere, scontrandosi con la sedia di Vodan e restando a metà, coi muscoli contratti in una posizione del tutto innaturale. "E' un falso grasso", commenta Vodan, sentendolo spingere contro la sedia.

"Sta diventando pericoloso..." dice Engelhaft, "scusate, dobbiamo abbatte..."

"Ancora qualche minuto", chiede Colin, "guarda come è interessante!"

Engelhaft è disposto ad aspettare solo pochi istanti, poi avvicina l'attizzatoio all'occhio di Messer Odom, che nel frattempo sta iniziando a muovere anche gli arti, e ce lo conficca in profondità. Il cadavere torna immediatamente inerte e l'attizzatoio si sporca di un sangue nerastro e denso.

Viene avvisato Mancio, che è molto contrariato. "Fatemi vede' sto schifo... bravi, siete riusciti a sporcare poco la stanza. Ma sicuri sì che era un Risvegliato?"

"Sicuro, si è risvegliato che era morto..."

"No, perchè sembra proprio un morto normale, buco nell'occhio a parte..."

Mancio sospira. "Erano settimane che non si vedevano Risvegliati qui a Reiliam, non è una bella notizia. Devo avvertire i vecchi."

"Non puoi aspettare domattina?" chiede Colin. "Così magari riusciamo a capire le cose..." aggiunge Vodan, "riusciamo a capire chi gli ha fatto questo scherzo..."

"La legge del torto prevede che i vecchi siano avvisati, in questi casi" dice Mancio, ed esce nella notte.

Rimasti soli, i nostri si interrogano sul dafarsi. "Lo avvisiamo Melkor?"

"Aspettiamo domattina", dice Sven, "che lo svegli a fare?"

"Per controllare che sia ancora vivo..." sussurra Engelhaft.

Mancio torna dopo un po'.

"Prima di andare a dormire, voi che fate, restate qui accampati? Perchè in questo caso fatemi un piacere, vi offro un giro di birra a tutti. Se domattina presto le due guardie del vecchio Odom provano ad andarsene, venitemi a chiamare con discrezione"

"Affare fatto!"

La Legge del Torto

Poco prima dell'alba, durante il turno di guardia di Colin, si sente uno scricchiolio per le scale e Becher e Gabel, le due guardie di Messer Odom, scendono con in spalla due grossi zaini.

Colin sveglia Engelhaft, che svicola velocemente nella stanza di Mancio.

"Buon giorno!" dice Colin, "mattinieri?"

"Eh sì, siamo un po' di fretta stamattina..." dice Becher.

"Ah, peccato, perchè volevo farvi vedere una cosa... le avete mai osservate da vicino le cavallette alle prime luci dell'alba?" chiede Colin, mostrando la gabbietta in cui custodisce una cavalletta prigioniera. (6-6 di persuasione).

Becher e Gabel sono un po' frettolosi, distratti, vogliono andar via, ma Colin li trattiene con discorsi su insetti e cavallette finchè può.

Nel mentre Engelhaft sveglia Mancio, che subito esce dalla porta sul retro, per poi tornare nel giro di pochi minuti. Engelhaft butta un occhio nella stanza da letto di Mancio, piena di oggettini, uccelli impagliati, una testa di cerbiatto e altre chincaglierie.

Mancio ringrazia Engelhaft e torna a letto, ma poco dopo si presentano in locanda un paio di Guardie del Torto, con Gabel e Becher per la collottola.

Mancio viene svegliato e convocato.

"Ah, abbiamo qui dei furbetti che vogliono andarsene alla chetichella, a quanto pare" osserva Mancio. "Portando via tutti gli averi del povero Messer Odom, che sfacciataggine..."

"Li riporteremo alla sua famiglia" dichiara Becher.

"Certo, come no... sono costretto a deludervi, signori: poichè Messer Odom è deceduto all'interno della mia locanda, tutti i suoi averi vengono ereditati dal sottoscritto".

"Cosa? Non è giusto, non funziona così!" esclama Gabel.

"Ah no? Ecco qua un esperto di regole... complimenti. Miei signori, avete due possibilità. La prima, che vi consiglio caldamente, è di prendere i vostri quattro stracci, le vostre armi, i vostri due cavalli... e lasciare pacificamente questa cittadina, dove resterete sempre i benvenuti".

"E la seconda?"

"La seconda è che chiamiamo i Vecchi del Torto e lasciamo che siano loro a dirimere la questione".

I due uomini d'arme si consultano tra loro, visibilmente seccati. Infine decidono di sottoporsi al giudizio dei Vecchi del Torto, "quantomeno per trovare un accordo più favorevole".

Mancio sembra divertito, Bartolo pure è contento. "Ci sarà da divertirsi" sussurra agli Spaiati, che sono lì presenti come molte altre persone del villaggio.

Vengono mandati a chiamare i tre Vecchi del Torto, ovvero **Mac il Fabbro**, **Rudd Kroy**, padrone del Fognome, e **Logen Moorcock** in persona. Nessuno dei tre è vecchio, in effetti. Entrano in locanda, spavaldi, con l'aria di chi la fa ampiamente da padrone, vanno al bancone, scambiano due chiacchiere e quattro risate con Mancio, si bevono una birra.

"Insomma, c'è da amministrare un po' di Legge del Torto", dice poi Moorcock. "Molto bene, adoro amministrare la Legge".

Logen si siede comodamente ad un tavolaccio, con accanto i suoi due compagni di "vecchiaia".

"Avanti, cominciamo dai postulanti, venite, venite".

Becher e Gabel, in piedi davanti al tavolo, iniziano ad esporre le proprie ragioni.

"Siamo le guardie del corpo di Messer Odom, buon'anima. Dal momento che abbiamo intenzione di lasciare Reiliam, vogliamo riportare indietro con noi gli averi del defunto per riconsegnarli alla sua famiglia".

I tre Vecchi ascoltano, parlottano tra loro. "Mancio, ora tocca a te"

"Messer Odom è morto nella mia locanda e, secondo le Leggi del Torto, i suoi averi spettano a me. Questi due signori hanno tentato stamattina di rubarli, allontanandosi di nascosto, ma sono stati fermati presso le porte e riportati qui"

I tre Vecchi si scambiano un'occhiata. "Ah, quindi avete provato ad andarvene alla chetichella con il malloppo, eh? Che brutta cosa..."

"Sì, proprio una brutta cosa"

"Spiace vedere due giovanotti come voi che si lasciano guidare dall'avidità"

"Che cosa spiacevole, sì"

"Il consiglio si riunisce, sparite".

I tre allontanano tutti dal tavolo (di qualche metro) e iniziano a parlottare tra loro a bassa voce. Non hanno un atteggiamento serio, ma piuttosto divertito, complice.

"Ma piuttosto", interviene Logen, "questo fatto che il morto s'è rialzato? Come si spiega? Non ci stavano i medici? Venite qua, spiegatemi un po' che è successo..."

Titubante, si presenta Engelhaft.

"Un medico, molto bene... mi avevano detto che eravate due, do' sta l'amico tuo?" chiede Rudd.

"Non so..." tentenna il sacerdote. "Ma posso raccontarvi io come sono andate le cose".

Intanto, velocemente, Vodan va a chiamare Colin, che era rimasto presso il corpo di Messer Odom. Engelhaft racconta con grande generosità di dettagli medici gli avvenimenti della notte, annoiando un po' i tre Vecchi del Torto.

"E quindi, in soldoni, dove se l'è beccato il morbo?"

"Questo è ciò che non riusciamo a spiegare" risponde Engelhaft. "Sul corpo non ha ferite evidenti, al punto che sospettiamo sia stato infettato di proposito da qualcuno..."

"Senti senti..." commenta Logen, corrucciato.

Nel mentre scende anche Colin, che conferma la versione di Engelhaft.

"Brutta storia... erano settimane che non si vedevano risvegliati in zona... toccherà dare una controllata nei dintorni", commenta Rudd.

Il verdetto

"Abbiamo deliberato" dichiara poi Rudd. "Venite pure".

"In nome della Legge del Torto, dichiaro che gli averi di Messer Odom, deceduto nella locanda di Mancio, spettano in eredità a Mancio. Becher e Gabel, guardie del corpo del defunto, sono condannate a un giorno e una notte di esposizione alla gogna, come pena per il tentato furto degli averi del morto. Non riceveranno frustate o altre pene corporali a causa della loro presunta buona fede e ignoranza della Legge del Torto. La pena ha effetto immediato".

"Ma come, no! Non è possibile!" gridano i due, visibilmente sorpresi e spaventati. Ma in men che non si dica 4 o 5 energumani locali li acchiappano e li trascinano, tra le risate generali, nella Piazza della Gogna, dove i malcapitati vengono messi alla gogna con le brache calate.

Alcune ragazze sono sulla soglia del Fogname e ridono sguaiatamente, indirizzando gesti osceni ai due disgraziati.

Mancio intanto offre un giro di bevute agli astanti, nell'allegria generale.

"Ho un dilemma che mi cruccia", gli chiede Sven divertito, "ma quando la pena viene applicata a delle donne?"

Mancio ride: "ho capito a cosa stai pensando... mi spiace deluderti, alle donne non vengono calate le braghe".

Indagini

Incontro con Ardee

Vodan va a bussare alla porta di **Ardee Drachen**, per cercare di stabilire un contatto e iniziare a scoprire la sua identità.

Le parla del Risveglio di Messer Odom e dei sospetti sul fatto che possa essere stato avvelenato. "Qualcuno sospetto che volesse giocarci un brutto tiro, o a noi o a voi..."

Ardee non fa commenti, dice che aveva accordi con Messer Odom indipendenti dalla compravendita di merci, e che il defunto avrebbe dovuto accompagnarla a cercare una persona.

Vodan cerca di far sbottonare la donna, che rimane sulle sue ma si lascia sfuggire un'espressione stupita quando lui le chiede se conosca **Selma Roche**.

"No, non la conosco" dichiara Ardee.

Subito dopo l'incontro con la donna, Vodan va a cercare il piccolo Ash. "Voglio fidarmi di te", dice al ragazzino, "e magari puoi anche guadagnarti un piccolo compenso. Dovresti seguire quella donna, Ardee, e capire se va da qualche parte".

Il ragazzino è ben contento di accettare l'incarico.

Due chiacchiere con Melkor

Engelhaft nel frattempo scambia qualche chiacchiera con Melkor, che è rimasto scosso dal risveglio di Messer Odom. L'evento l'ha contrariato anche perchè sperava di poter stringere qualche accordo col mercante, che è purtroppo sfumato.

"E di Ash che mi dite?" chiede il sacerdote.

"Sta tranquillo, sulle sue, sempre in giro..."

"Vi ha parlato di Messer Odom?"

Melkor esita, poi annuisce. "Sì, mi ha fatto qualche domanda sul suo conto. Gli ho detto che non erano fatti suoi e non ha insistito".

Sospetti su Ash

Il gruppo si riunisce.

"Secondo me Ash ci nasconde qualcosa" dice Engelhaft. "Sospetto che sia stato lui ad avvelenare il mercante".

Benchè gli altri siano un po' scettici, decidono di togliersi il dubbio. "Il ragazzino ha un enorme zaino, mi pare il minimo che glielo perquisiamo" dice Bohemond. "Ma attenti, perchè se sono un ragazzino perfido ci metto la trappola, nello zaino"

"Allora convinciamolo a farcelo vedere" dice Vodan. "Glielo chiedo io".

Di lì a breve torna Ash, con informazioni su Ardee: sembra che la donna sia andata al Fogname a parlare con qualcuno, poco dopo l'incontro con Vodan.

Vodan è soddisfatto del lavoro del ragazzino, e gli chiede un gesto di fiducia reciproca. "Mostraci il tuo zaino, così potremo fidarci completamente di te e lavorare insieme".

Ash acconsente.

Lo zaino di Ash

Il ragazzino accompagna gli Spaiati al suo zaino e mostra loro tutto ciò che contiene.

Lo zaino è grosso e pieno di roba, che Ash posa con cura sul letto. Ci sono: un vestito di ricambio, **due orribili pupazzi** di nome Mimì e Dudù, uno strano **unguento della nonna**, un martelletto, un paio di grimaldelli, uno scalpello, un gessetto, dell'**olietto portafortuna**, un pezzo di formaggio e una gabbietta.

L'interesse di Colin e di tutti gli altri si concentra inevitabilmente sull'unguento e sull'olietto, due intrugli alchemici dall'aria piuttosto inquietante. A Colin fornisce spiegazioni vaghe sul loro utilizzo, dice che l'unguento serve per medicare le ferite e l'olietto "porta bene".

"Hai mai usato questo unguento su delle ferite?" chiede Colin spalmandosene una puntina sul dorso della mano.

"Io? No!" esclama il ragazzo.

"Ma sei sicuro che faccia bene?"

"Ehm... sì..."

Vodan afferra la scatolina. "Adesso mi dici tutta la verità o te lo faccio ingoiare, questo unguento", dice minacciosamente al ragazzino, che impallidisce vistosamente (5-5-5 di freddezza).

"No! No! Ti dirò tutto!"

"Sentiamo" sogghigna l'elsenorita.

"Questo unguento, non serve... esattamente... a guarire le ferite..."

"E' un veleno?"

"Diciamo che può... se viene ingerito... può far venire una malattia..."

"Il Morbo dei Risvegliati?" chiede Bohemond.

Ash annuisce.

"E l'hai usato su qualcuno?"

Ash annuisce.

"Su Messer Odom?"

".... sì".

La confessione del bambino lascia tutti ammutoliti. Ash, ormai rassegnato a parlare, spiega di avere avvelenato di proposito Messer Odom perchè era un uomo malvagio che meritava di morire. "Ho sentito che Messer Melkor gli ha proposto di comprare me... e Odom ha accettato", spiega. Racconta poi che nel sotterraneo della cantina di Mancio c'è un corridoio chiuso da una porta rinforzata, dietro al quale ci sono almeno tre schiavi imprigionati, che Messer Odom aveva valutato per acquistare, e nientemeno che due Risvegliati, nella cella buia in fondo al corridoio.

"Li hai visti questi Risvegliati?"

"No, ma so riconoscere il loro rantolo, credetemi".

"Adesso spiegaci come facevi a casa a tenere a bada tutti quei Risvegliati: ti ha aiutato qualcuno, non è così?" chiede Engelhaft.

Ash annuisce: "sì, mi ha aiutato la mia guida spirituale, **Caister**."

Spiega che Caister l'ha aiutato, protetto, gli ha insegnato come tenere a bada quelle creature. Era un uomo di fede, che diceva che ogni epoca appartiene a un diverso Dio.

"E quest'epoca... a che Dio apparterebbe?" chiede tremante Engelhaft.

"A Kurgoth il Selvaggio, Signore dei Ghiacci e delle Tempeste".

Che fare?

Allontanato Ash, gli Spaiati si chiudono in stanza e discutono del dafarsi. Vodan suggerisce di andare dalla donna a capo del gruppo di mercanti ospiti in locanda e mostrarle il bigliettino trovato tra le cose della Caporalessa di Ghaan, per

capire se si tratti di lei o no. Il piano viene grossomodo accettato da tutti:

■ **Discussione su come affrontare la sospetta Caporalessa**

Engelhaft si mostra inquieto, insiste che sia necessario recuperare le armi.

"Ma la legge del torto vieta di portarle qui nel centro abitato..."

"Allora usciamo! Se vorranno venire ad attaccarci potranno farlo lì, e almeno sapremo come difenderci"

"Andiamo a parlare con Melkor, intanto" suggerisce Bohemond. Ma il mercante non è in locanda e non si trova in giro, tra le poche botteghe di Reiliam.

I nostri tornano sulla Piazza della Gogna, dove brillano al sole i posteriori esposti delle due guardie del povero Messer Otom.

"Magari Melkor sta al Fogname" ipotizza Engelhaft.

La faccia divertita di **Mac il Fabbro** sembra proprio dire di sì.

"Se è lì dentro potrebbe essere in pericolo!" commenta Engelhaft, tra le risate dei compagni. "Non possiamo mica fare irruzione per salvarlo, lì dentro!" sghignazza Sven.

La difficile gestione degli intrugli di Ash

I nostri si trovano a dover anche affrontare un'altra questione spinosa: cosa fare degli intrugli sequestrati al piccolo Ash.

"Tocca farli sparire: se ce li trovano addosso rischiamo di finire accusati dell'avvelenamento di Messer Otom" dice Vodan.

"Non c'è dubbio, bisogna bruciare tutto, affidare quegli abomini alle fiamme purificatrici di Pyros"

"Al massimo potresti serbarne un piccolo campione..." prova a mediare Bohemond.

Ma Colin scuote il capo: "è già fin troppo poco. Sono sostanze che meritando di essere studiate come si deve, possono darci grande beneficio nella nostra ricerca. E se ce li trovano addosso dirò che è colpa mia"

"Perchè non seppelliamo tutto sotto un pino solitario?" propone Sven. "Così quando ce ne torniamo su a Angvard, o a Uryen, li riprendiamo..."

"No, perchè possono succedere mille problemi, impedimenti, e poi non li recuperiamo più..." insiste Colin.

Nel mezzo della conversazione, i nostri si accorgono che qualcuno, dalla finestra della locanda, li sta tenendo d'occhio.

"Meglio farci un giro fuori città, così parliamo lontani da orecchie indiscrete" suggerisce Bohemond.

"Andiamo fuori, così posso anche raccogliere un po' di funghi", dice Colin.

"Sicuri che si possano raccogliere i funghi nei territori del Torto?" domanda Vodan, "non è che prendiamo due porcini e in men che non si dica ci ritroviamo col sedere di fuori nel mezzo della piazza della gogna?"

"Me ne assumo io la responsabilità" dichiara Colin, iniziando a inoltrarsi nel sottobosco.

I funghi effettivamente ci sono, alcuni bei porcini che Colin raccoglie con soddisfazione. Ma dopo un po' si rende conto che c'è del movimento tra le frasche, ed un grosso Kreepar dall'aspetto simile ad un locustoide emerge dalla boscaglia.

"Che strano, un Kreepar in pieno giorno..." commenta Colin.

La bestia viene spiacciata da un pietrone, ma dopo un po' ne compaiono altri quattro o cinque, suggerendo ai nostri di tornare alle mura del villaggio.

La discussione su come gestire gli intrugli di Ash viene così interrotta e Colin resta in possesso di tutto.

Chiacchiere con Melkor

Quando i nostri tornano a Reiliam, Melkor è tornato in locanda.

Mentre Colin offre a Mancio i funghi che ha raccolto, gli altri chiedono a Melkor se sia stato al Fogname. Il mercante non nega, ma anzi annuisce compiaciuto.

Tutti sono però curiosi di capire se Melkor si sia limitato a godere dei benefici offerti dalla casa di piacere, o se abbia colto anche l'occasione di stipulare qualche accordo commerciale. Sven prova a chiederglielo, ma formula un po' goffamente la domanda: "al Fogname oltre alle donne ci sono anche gli uomini?"

Il mercante è perplesso, poi fa un sorrisetto malizioso e suggerisce al guerriero di chiedere ai suoi due carristi, Wil e Ham.

Dalla Caporalessa

Dopo aver finito con Melkor, i nostri si recano in gruppo alla stanza della locanda dove **Ardee Drachen** soggiorna.

"Permesso?" bussa Vodan.

"Avanti".

La giovane donna è alla scrivania, con delle carte davanti. Si volta, fa cenno a Vodan e agli altri che possono accomodarsi.

Vodan va subito al punto, le mostra il **foglietto** trovato nel **Vallone della Tranquillità**.

"E' tuo questo?"

Dee è incuriosita su dove e come sia stato recuperato, ed ammette tranquillamente di esserne lei l'autrice, militante nell'esercito di Ghaan.

Vodan inizia a raccontare la storia concordata coi compagni. "Noi siamo sprecati a fare i mercanti, l'avrai capito, no?"

"A dire il vero no" risponde Dee, "mica vi conosco".

"In ogni caso stiamo cercando un lavoro... e si dà il caso che conosciamo questo Georg, questo... finto prete di cui parli nel tuo biglietto. Magari possiamo aiutarti a trovarlo, a parlarci, mettere una buona parola... possiamo collaborare..."

"Noi abbiamo un'agenda di cose da fare" spiega Dee, "e non sono autorizzata a parlarvene. In ogni caso a quel che so qui nel Torto sono sempre alla ricerca di bravacci abili a menare le mani, ammesso che voi lo siate, e che si accontentano di stare dalla parte del Torto..." aggiunge poi con una vena di sufficienza.

Vodan racconta del rinvenimento dello zaino e degli averi di Ghaan, e Dee è in particolare interessata alla sorte toccata all'unico dei loro compagni che è rimasto ucciso per opera dei Kreepar. "Come stava messo, in che condizioni..."

"Era distrutto, sbridnellato" interviene Colin. "Anche il cavallo era distrutto.... quei Kreepar ti sollevano in aria e ti lasciano cadere dall'alto, ripetutamente... non è un bello spettacolo. Comunque l'amico vostro non si è risvegliato, questo almeno ve lo possiamo assicurare, ci ho pensato io a decapitarlo per precauzione."

Ardee ringrazia Colin, poi augura buona fortuna a tutti e dice che l'indomani lei e i suoi partiranno da Reiliam.

Conversazione a cena

A cena i nostri si ritrovano tutti in locanda. Melkor e i suoi sono allegri, ridono e scherzano, anche insieme ai due carristi Wil e Ham. D'un tratto uno dei soldati di Ghaan si alza e viene al tavolo degli Spaiati.

"Scusate..." si presenta, "sono Pete... l'uomo che avete trovato morto nel Vallone della Tranquillità era mio fratello..."

Subito il tavolo di Melkor si intristisce e Colin racconta, senza mezzi termini, come è stato trovato il cadavere del povero Jensen Olsen. "Ma devi stare tranquillo, benchè fosse spappolato vicino alle carcasse di numerosi Risvegliati, mi sono occupato io di evitare che possa rialzarsi"

"... grazie"

Appena Pete si allontana, l'allegria torna al tavolo di Melkor.

"E allora domattina partiamo anche noi?" chiede Bohemond.

"D'accordo, io per il momento qui ho finito" dice Melkor.

"E dove andiamo? Cosa c'è qui da vedere?"

"Beh, ad Aràk c'è la Stretta Osservanza, il birrifficio.... altrimenti c'è Yakum, dove ci sono pietre... delle cave..."

"E ci stiamo a pensare? Ad Aràk!"

Dopo cena un giretto con Ash

Al termine della cena Vodan fa fare due passi ad Ash. "Dove sei stato tutto il giorno?"

"Sono riuscito a entrare nelle cantine di Mancio", risponde il ragazzino, "ho aperto la porta, ho parlato meglio coi prigionieri... e in effetti ci sono anche un paio di Risvegliati, lì sotto"

"Ma sciolti?"

"No, sono chiusi e incatenati..."

"Quindi è impossibile che uno venga ferito accidentalmente da loro?"

Ash scuote il capo. "Impossibile, se non fai proprio lo stupido".

"Buon lavoro, ma da domani quando vai da qualche parte devi dircelo prima: basta andare in giro di testa tua".

Colin e i suoi animaletti

A sera, poco prima di dormire, Colin esamina i suoi insetti. La cavalletta che tiene nella gabbia di Kailah sembra stia sviluppando due ghiandole un po' strane, ed emette un odore appena percettibile, piuttosto insolito. Che si tratti di un richiamo?, si chiede il giovane studioso.

Il Kreepar imbozzolito invece sembra un po' privo di forze, e Colin gli offre un pezzetto di formaggio, che la creatura inizia a consumare lentamente.

Bohemond compra tre schiavi

Al mattino del 28 giugno la scorta di Melkor si muove allegramente verso la locanda Da Mancio, passando davanti alla Gogna, da cui i due prigionieri indolenziti vengono proprio allora liberati. "Ai ai, che dolore...", si lagna uno. "Mi fa male tutto..." sospira l'altro.

"Buon viaggio", li saluta Engelhaft, con fare tra il benedicente e l'ironico.

In locanda ci sono Dee e i suoi compagni che si stanno preparando a partire, caricano le armi e i propri zaini sui cavalli e salgono in sella. Melkor invece sta facendo colazione con il piccolo Ash.

"Allora si parte?" chiede, vedendo la sua scorta. "Perfetto, vado a prepararmi".

Nel mentre Bohemond è angosciato al pensiero dei tre schiavi che sono rinchiusi nel sotterraneo della locanda, senza che nessuno intervenga per salvarli. Chiede ad Ash come sia la loro situazione ed il ragazzino gli ripete quanto già detto a Vodan.

Poi Bohemond si consiglia con Engelhaft e, fatto il conto di tutti i propri averi, decide di chiedere a Melkor di intercedere presso Mancio per l'acquisto degli schiavi.

Mancio accompagna Bohemond nelle segrete e gli mostra i tre schiavi che ha in vendita in questo momento: due uomini e una donna: Horst, Stephan e Klara. Horst è un grossone taciturno dall'aria truce, mentre Stephan e Klara sono due poveri disgraziati dei dintorni, smunti e spaventati, che implorano di essere salvati.

Bohemond tratta il prezzo con Mancio, che è disposto a cederli tutti e tre in cambio di 12 Sia. "Però me li devi dare a pancia piena e con vestiti addosso" dice Bohemond. "D'accordo, affare fatto".

Viene chiamato uno dei Vecchi del Torto, Logen Moorcock, che presenzia e testimonia l'avvenuto accordo, dopodichè a Bohemond vengono consegnate le chiavi che chiudono le catene dei tre schiavi.

E così, davanti agli occhi esterefatti dei compagni, Bohemond e Mancio riemergono dalla cantina con tre persone al seguito. Sono in catene, di cui Bohemond brandisce le chiavi.

In viaggio per Aràk

La carovana si mette in viaggio.

I tre schiavi vengono posizionati sui carri, in mezzo alla mercanzia, e poco fuori dalle mura di Reiliam Bohemond fa loro un discorsetto.

"Ho comprato per la vostra libertà, che potrete riottenere quando uscirete dai territori della Lega del Torto. Per il momento cercate di comportarvi bene e di non suscitare troppe attenzioni".

Klara e Stephan annuiscono, sono molto docili e riconoscenti.

Quanto a Horst, ha un atteggiamento più imperscrutabile.

"Qual è la persona peggiore che hai mai ammazzato?" gli chiede Bohemond.

Horst ci pensa, poi dichiara che si tratta di uno degli schiavisti che l'hanno catturato.

"E la migliore? Quella che un po' ti dispiace?"

"Sono stato in guerra, quando sei in guerra ammazzi poveri diavoli che non hanno colpe".

Si definisce un brigante, ma parlandoci si riesce a capire che è originario di Feith e che lavorava al porto fino all'attacco di Nordri ed Elsenoriti. Breve militanza nell'esercito, fuga, poi vita di espedienti fino a quando è stato catturato dagli schiavisti.

"Per caso tra gli schiavisti c'era uno biondo, coi capelli lunghi strani, con delle trecce grosse..."

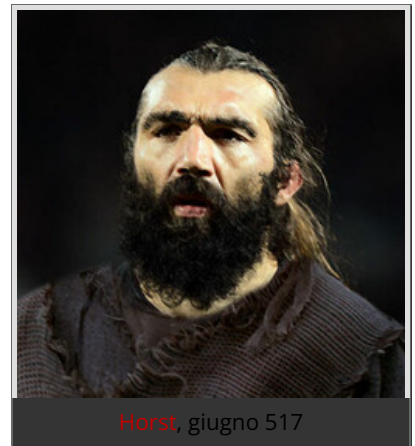
"Sì, come no" sogghigna Horst. "Me lo ricordo molto bene... e senz'altro anche lui si ricorda di me, dal momento che ho fatto secco un amico suo".

"Horst? Penso che con noi avrai modo di toglierti qualche soddisfazione", sorride Bohemond.

I lavori al Ponte di Mezzanotte fervono, anche se chiaramente sono stati alzati i livelli di guardia, c'è sorveglianza e si stanno costruendo palizzate protettive.

La strada prosegue verso Est, attraverso una campagna che in prossimità delle alture è tutta coltivata a Luppolo: grandi piante alte anche 4-5 metri, in filari bene ordinati.

Ci sono molte persone che lavorano, altre che stanno tornando al villaggio, altre ancora che, dal villaggio, scendono verso i campi con dei grossi martelloni rudimentali ad uncino. Si intravedono alcune grosse pire ancora spente, ai margini delle coltivazioni.



Horst, giugno 517

Arrivo ad Aràk

Il gruppo oltrepassa le mura di Aràk, che sono di legno, molto robuste e rinforzate con spunzoni di legno che sporgono in avanti e verso l'alto. Sul lato si scorge una imponente costruzione di pietra, sul bordo di un torrente.

"Sembrirebbe uno strano mulino..." commenta Sven.

"Quella è l'antica birreria di Aràk", spiega Melkor. "Vedo con piacere che è ancora in funzione!"

La strada procede fino alla piazza principale, su cui si affacciano i ruderi di quello che doveva essere un palazzetto nobiliare, e soprattutto i resti di una enorme chiesa diroccata, con adiacente un convento.

"Ecco la Stretta Osservanza", sospira Engelhaft davanti a tanta rovina. Ma presto i suoi occhi si spalancano, turbati: molte statue sulla facciata sono state decapitate e al posto delle teste di pietra sono state poste alcune teste mozzate di persone uccise.

"Ma che razza di abominio..." mormora il sacerdote, arretrando di un passo.

"Ecco che fine hanno fatto i Monaci della Stretta Osservanza.." commenta Bohemond cupo.

In locanda

La carovana di Melkor si ferma davanti alla facciata monumentale e truce della Chiesa della Stretta Osservanza, inorriditi davanti alle numerose teste mozzate che la decorano.

Melkor stesso sembra a disagio e ferma un passante, che trasporta un maialino su una carriola.

"Ehi, buon uomo... non c'è più la Locanda del Tiglio?"

L'uomo scuote il capo. "L'unica... locanda qui, adesso è la Stretta Osservanza. Ma non dovete entrare da qui, dovete fare il giro ed entrare dal lato, da dove stava prima il chiostro"

Bohemond è turbato e chiede spiegazioni sulla macabra decorazione della facciata della chiesa. "I Madrigali sono contrari alla religione?"

"Non gliene frega niente. Ma la lega del torto è nata qui", risponde il paesano. "Vi do un consiglio, fatevi gli affari vostri..."

Il gruppo viene indirizzato sul lato dell'enorme edificio diroccato, dove effettivamente c'è un ingresso (il vecchio refettorio) con le porte aperte e delle luci all'interno.

All'interno l'ambiente sembra a tutti gli effetti una locanda, ci sono lunghi tavolacci di legno scuro, birra a fiumi, una

dozzina di persone che ridono e scherzano, mangiano e bevono: si tratta di bravacci dall'aria malvissuta, tra loro ci sono un paio di facce note al gruppo: si tratta di **Georg il Prete** e **Morgan "Bevuta"**, oltre ad **Ardee Drachen** e i suoi soldati. Mentre Melkor sistema i suoi carri e gli schiavi all'esterno, Sven si avvicina a Padre Georg. "Padre Georg, mi benedica", gli dice.

L'ubriacone, divertito, fatica a riconoscerlo, ma si dimostra in ogni caso cordiale e dopo un po' finge di ricordarsi di Sven e dei suoi, facendo un po' di confusione.

"Ah bene, quindi siete ancora vivi... fa piacere, fa piacere... non siete più soldati? Sono morti tutti al Cariceto? Ben gli sta... peggio per loro.... ahr ahr ahr"

Dopo un po' l'ostessa Tinah si presenta con una zuppa e dell'ottima birra. Ha modi bruschi, sembra disprezzare un po' tutti gli avventori della sua locanda.

A una cert'ora prende una candela e indica il passaggio agli ospiti. "Chi vuole dormire mi segue. Chi invece vuole sollazzarsi con le donnacce aspetti lì, prima accompagno in stanza i bravi ragazzi".

Sia i soldati di Ghaan, sia gli Spaiati, Melkor, i carristi e il ragazzino e sia un altro paio di mercanti di Yaqum si alzano e seguono Tinah, che mostra prima dove si trovano le latrine, e quindi le stanze per gli ospiti, vecchie celle di monaci intorno ad un cortile laterale.

Le celle sono tutte simili, alcune più grandi e altre più piccole. Ci sono pagliericci a terra, non dei migliori, e per il resto sono spoglie. Le porte non si chiudono se non con un piccolo e quasi inutile paletto nell'interno.

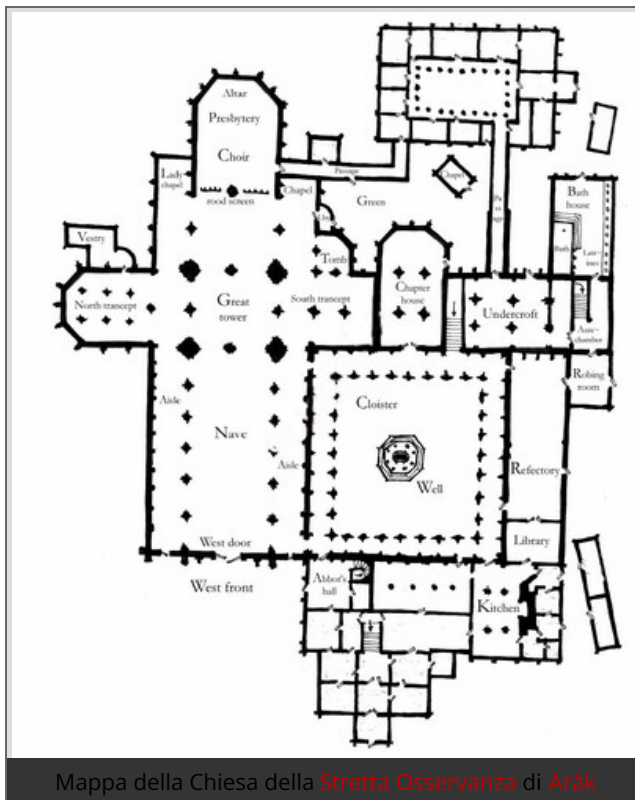
Il gruppo di Melkor si divide nelle tre stanze assegnate: in una, quella più interna, si sistemano il mercante stesso e i due carristi. In quella accanto Sven, Bohemond e Engelhaft, nell'ultima Vodan, Colin e il piccolo Ash.

Durante la notte vengono organizzati dei turni di guardia nel cortile.

Anche i soldati di Ghaan vegliano a turno, e hanno occasione di scambiare qualche chiacchiera coi loro nemici, ignari della loro appartenenza all'esercito di Uryen.

In particolare Colin parla un po' con Pete e gli fa un po' di domande su Ghaan, se conosca un'erborista di lì, e cosa ne pensi del problema dei Kreepar e dei Risvegliati.

"Dalle parti nostre di Kreepar se ne vedono pochi, visto che stiamo in altura. Pare che si trovino soprattutto in pianura. Quanto ai Risvegliati, so che i nostri nemici fanno girare voci secondo cui quei mostri combatterebbero al nostro fianco... niente di più surreale. Chi lo dice non era presente mentre le nostre case, i nostri villaggi e tutti i nostri cari venivano fatti a pezzi da quelle creature. Sono loro che ci hanno mandato questa piaga... e adesso hanno persino il coraggio di dire che noi ne trarremmo beneficio. Magari ci attaccano un po' meno che a loro... possibile, significa solo che c'è giustizia a questo mondo, e che la piaga che ci hanno tirato addosso si sta rivoltando contro chi l'ha scatenata".



Mappa della Chiesa della **Stretta Osservanza di Aràk**

Giro notturno per il Monastero profanato

Nel cuore della notte Colin e Ash fanno un giro di perlustrazione per il monastero profanato. Il bambino va avanti, visita il locale delle latrine e lo scantinato parzialmente allagato sottostante, le cucine, il chiostro principale. Colin lo segue.

Poi il ragazzino sbircia all'interno della Chiesa diroccata, dove nota l'altare spaccato, una picca con su conficcata la testa di una persona e strani scarabocchi su alcuni affreschi raffiguranti santi e dei. Dietro ad alcune tende, nelle cappelle laterali, intuisce che ci dev'essere movimento, gente che dorme, ragazze discinte, attività poco morali.

Di ritorno, racconta a Colin gran parte di ciò che ha visto, poi tutti tornano in stanza e si scambiano di turno con Vodan. Anche i soldati di Ghaan partecipano tutti ai loro turni di guardia, chi leggendo alla luce di una lanterna, chi scrutando annoiato la notte priva di luna

Il resto della notte passa tranquillo.

Una giornata ad Aràk

L'indomani, 29 giugno, i nostri restano ad **Aràk** e si dedicano a varie attività di raccolta informazioni e di discreto spionaggio dei movimenti dei soldati di Ghaan, anche grazie all'aiuto del piccolo Ash.

- Al mattino i soldati di Ghaan si incontrano con **Leith Raghallach**, parlano con lui in privato e, a quanto riesce a capire Ash, sembrerebbe che si siano accordati per qualcosa che accadrà nel giro di un giorno o due.
- Colin esplora l'interno della Chiesa diroccata, pagando una ramella a uno dei bravacci di guardia, e ha modo di osservare con attenzione la picca con la capoccia rinsecchita di un vecchio monaco conficcata e gli affreschi vandalizzati: su molti volti è come se fosse stato disegnato un drappo nero, con sopra due occhi bianchi e ciechi. "Curioso, ricordano un po' la pezzetta sulla faccia della nonna di Ash..." pensa tra sé Colin.
- Colin racconta ad Engelhaft e Bohemond quel che ha visto dentro la chiesa, suscitando l'orrore dei due. "Sembrano una chiara simbologia di Shub-Niggurath", commenta preoccupato Bohemond. "Non capisco tuttavia la compresenza del bordello, sempre nella chiesa, perchè non si sposa bene con il culto di Shub-Niggurath... è come se ci fosse una duplice natura in questa profanazione..."
- Parlando con l'ostessa Tinah, Engelhaft viene a sapere che la profanazione in chiesa è stata compiuta dai Madrigali su indicazione e in base ad un accordo con qualcuno del vicino villaggio di **Yaqum**. Emerge il nome di una certa **Carnage Saidar**.
- Vodan rimedia, con l'aiuto di Melkor, un dignitoso equipaggiamento per Horst, un'ascia bastarda, un elmetto e un corpetto di cuoio imbottito. Poi mostra a Horst la Caporalessa e lo schiavo la riconosce: l'ha vista al Porto di Feith durante l'attacco dei Nordri ed Elsenoriti nel 514. "Fantastico, ci speravo", dice Vodan. "Allora adesso la andremo a salutare e tu la ringrazierai".
- Horst e Vodan fanno visita ad Ardee. Impacciato, Horst la riconosce e la ringrazia, anche se lei ha un atteggiamento un po' freddo e sospettoso. Nell'ascoltare i racconti goffi e imbarazzati di Horst sull'attacco al porto, Vodan non nasconde un risolino. "E tu che hai da ridere?" gli chiede Ardee. Vodan racconta di aver vissuto esperienze simili a **Nuova Lagos** e la Caporalessa afferma di conoscere bene il posto:

"La prima volta che sono stata ad Elsenor è stato quando ho fatto parte del contingente di scorta di Lord Vargas Glidewell, nel 507, ai tempi del suo insediamento. Ero appena entrata nell'esercito, ero solo una recluta, ma decisero di mandarmi per ragioni di rappresentanza: agli Elfi piacciono molto gli eserciti misti, pieni di ragazzette, pure se non sono capaci a tenere una spada in mano.

Poi vabe', è storia... Lord Vargas Glidewell è stato rapito, l'hanno ritrovato... sono stata anche in quell'anno a Nuova Lagos, era il 509 se non sbaglio. Un periodo di grande confusione, avventurieri che venivano dal Continente a spadroneggiare... gente che poi a quanto so ha pure fatto una gran carriera, per i meriti di aver ritrovato Lord Vargas. D'altronde era fratello del Conte di Lagos, mica l'ultimo arrivato.

La terza e ultima volta che sono stata a Elsenor mi sono trattenuta più tempo, è stato tra l'autunno del 511 e la primavera del 512: in quel periodo ho militato nella Guarnigione di Nuova Lagos, anche se in città sono stata relativamente poco, eravamo sempre impegnati in pattugliamenti nell'interno. Era il periodo in cui gli isolani incominciavano a rendersi ostili, sia pure per lo più a Sud, e c'era molto da fare."

Decisioni sul dafarsi

Gli Spaiati discutono a lungo riguardo il dafarsi, se limitarsi a seguire la missione principale assegnata, ovvero eliminare la banda dei briganti di cui probabilmente fanno parte Leith, Georg il prete e compagnia, oppure se prima seguire il gruppo di Ghaan e cercare di capire cosa stia facendo da queste parti, e solo dopo in caso sgominare i briganti. Le opinioni sono contrastanti.

"Se seguiamo quelli di Ghaan finiremo per venirci alle mani, quasi sicuramente" dice Colin, non molto entusiasta all'idea.

"E a me sembrano le persone più decenti che abbiamo incontrato da settimane a questa parte", aggiunge Sven.

"Ma non possiamo far finta di averli incontrati, non possiamo fregarciene della loro missione: chi glie lo dice a Barun che abbiamo trovato un plotone di soldati di Ghaan in incognito, a svolgere una missione segreta, e semplicemente li abbiamo lasciati andare? Io non glie lo dico davvero", dichiara Bohemond. "E poi non ce lo scordiamo, quelli sono i nostri nemici... a parlarci così possono anche sembrare come noi, ma non vi dimenticate cosa fa il Signore di Ghaan".

"E' fin troppo probabile che siano qui per un motivo, e che non sia una semplice coincidenza", aggiunge Vodan. "Questi stanno cercando qualcosa, e fanno affari con i briganti che fanno opera di sabotaggio al nostro esercito: chiaramente non è un caso..."

"Ma una volta che scopriamo cosa sono venuti a fare, che facciamo? Mica gli possiamo dire semplicemente ognuno per la sua strada..."

"E se sfidassimo la Caporalessa a singolar tenzone?" chiede Sven.

"Sì, e glie lo dici tu a Barun che li abbiamo lasciati andare dopo un duello a singolar tenzone... eh?" commenta Bohemond.

"Qualsiasi cosa si decida, questi da un momento all'altro, probabilmente domani, si metteranno in movimento: dobbiamo decidere in fretta" dice Sven.

"Possiamo seguirli a distanza e farci un'idea di che stanno combinando, e poi decidiamo...." suggerisce Vodan. "Anche se il rischio di finire alle mani, tocca dirlo, è altissimo".

Il gruppo incerto trascorre le ore del pomeriggio, fino all'imbrunire, continuando a discutere sul dafarsi.

"D'accordo allora, seguiamo il gruppo di Ghaan", dichiara Sven, "ma bisogna bene chiarire prima una cosa: se c'è uno

scontro e ci sono feriti da entrambi i lati... qui per noi non è semplice prendere prigionieri. Che facciamo? Mica li possiamo passare tutti per le armi... e non è semplice gestire la situazione, mica puoi ammazzare i prigionieri..."

Vodan concorda: "io sono d'accordo a seguirli, ma non ci credo che non finiremo alle mani, finiremo certamente a un confronto verbale e probabilmente poi alle mani".

"Mi sembra improbabile che finisca che non gli meniamo... solo se è irrilevante la loro presenza qui... se sono venuti in vacanza per fatti loro... ma non ci credo tanto" Bohemond è più netto.

Engelhaft dice di pestare prima di tutto Leith e compagnia. "Chiediamo che cosa doveva fare con quelli di Ghaan a Leith e i suoi, dopo che li avremo presi prigionieri".

Bohemond dice che in caso i prigionieri di Ghaan si possono ammazzare. "Non hai idea di quanti di questi hanno assistito a cose terribili..."

"Hai detto bene, non ho idea, non abbiamo idea... "Sven

"Mi sfugge questa solidarietà col nemico" dice Bohemond, "perchè fai il soldato?"

"Ma scusa, tu passi per le armi i prigionieri, i prigionieri normali? Li prendi prigionieri e siccome non sai che fartene li ammazzi?" chiede Sven.

"Ho ucciso uomini per il solo fatto che erano nemici dell'esercito, come te"

"Sì, ma sto parlando di prigionieri, non in combattimento. Li ammazzi così?"

Bohemond: "A **Grethel** non abbiamo ammazzato tutti perchè dovevamo negoziare, ma gli ordini erano di non lasciare testimoni..."

"Eh, erano ordini precisi. Lo faccio anche io con ordini precisi, ma stavolta nessuno mi ha dato l'ordine e la missione di ammazzare prigionieri senza ragioni..."

Sven insiste a proporre un duello al primo sangue.

"Ma così facendo gli fai capire che siamo di Uryen, e quindi salta la nostra copertura", dice Engelhaft, "non sono d'accordo".

"No, gli diciamo che siamo dei cagacazzi random che vogliono sfidarli"

Bohemond insiste: "Se proprio non li vuoi ammazzare, gonfiamoli, lasciamoli vivi e insalamati alla mercè degli dei"

Sven scuote il capo: "tra gonfiarli tutti contro tutti o uno contro uno non cambia come probabilità di successo..."

Bohemond è contrario: "questi tornano vivi e riportano informazioni su di noi..."

Vodan: "E' vero: capace che vinciamo il duello e perdiamo molto di più.... bisognerebbe vincolarli molto alla parola..."

Engelhaft: "ho un'opinione diversa da voi, io eviterei. Secondo me qualunque contatto che abbiamo con questi ci scopre troppo e facciamo saltare la missione che ci è stata assegnata"

"Non se li torchiamo" sogghigna Bohemond.

"E così devi torchiare due gruppi, ma basta un ferito e non becchiamo più il gruppo di Leith, e comunque ci sputtiamo con quelli di Ghaan", Engelhaft.

"Non gli diciamo che siamo di Uryen, siamo dei cagacazzi random..."

"Ma è meglio andare subito su Leith e farci dire che cavolo devono fare questi di Ghaan..." dice Engelhaft, "se poi va tutto male almeno riporti che hai fatto la missione di ammazzare Leith e i suoi... e pure le informazioni sul gruppo di Ghaan".

"Ma hai paura... che cagasotto" dice Bohemond.

"Siamo nella Lega del Torto, lo sai cosa fanno ai preti... dobbiamo risolvere il problema, ma così invece lo complichiamo", insiste Engelhaft.

"A volte ci sono delle cose a cui non puoi resistere... devi abboccare come un tonno", sospira Sven.

"Non abbotcheranno mai al duello" dice Bohemond, "è ovvio, anche perchè non sanno chi siamo, non accetteranno che siamo dei Cagacazzi Random". Il paladino fa una pausa e continua: "sono nemici, vanno netraulizzati e basta"

Discutono a lungo sul dafarsi. "Non capisco come ragionate" insiste Engelhaft. "Non si devono rivelare i nostri segreti..."

"Non abbiamo segreti da rivelare" dice Bohemond.

"Come no, che siamo qui in incognito è un segreto!" dice Engelhaft.

Vodan dice: "seguiamoli, ma poi l'altro incarico, che è quello vero, sarà molto difficile poi riuscire a farlo".

"Ma allora perchè!" insiste Engelhaft, "è una ambizione folle..."

"Questo gruppo sembra più interessante della nostra missione" dice Sven "è un'occasione da cogliere..."

"Perchè non possiamo fare la nostra missione che ci è stata assegnata?" insiste Engelhaft.

"Perchè abbiamo sentito profumo di..." inizia Bohemond.

"Di donna! Siete degli impuri!" esclama sdegnato Engelhaft.

Strani odori nella notte nebbiosa

Scende la sera. I nostri si ritrovano nella sala comune della Stretta Osservanza, insieme a parecchie persone. E' una sera nebbiosa, l'aria è pesante.

Nella sala comune l'atmosfera è comunque leggera, anche per via del numero elevato di avventori: ci sono i cinque soldati dell'esercito di Ghaan, ma anche Georg il Prete con altri 2 o 3 comparì, qualche ragazza, un po' di bravacci. Tinah si dà un gran daffare a servire fiumi di birra a tutti quanti.

I cinque soldati di Ghaan sono tra i primi a ritirarsi nelle stanze per dormire e, come la notte precedente, organizzano turni di guardia nel chiostro. Anche gli Spaiati di Uryen, di lì a breve, fanno altrettanto. Seduti ai due lati opposti del chiostro, alla luce di una lanterna, aspettano il passare delle ore.

D'un tratto Vodan sente uno strano odore, tipo animale, e chiama il soldato di Ghaan sveglio.
"Callum"
"Eh"
"Ma non è che hai sganciato?"
"Io non sento niente" dice Callum.
"Non penso che sei stato te, vabbe' niente, ce sta un odoriello... forse stanno a cucinà qualcosa", commenta Vodan.
Dopo un po' arriva anche Alfred, si scambia turno con Callum.
"Senti che odorino" gli dice Vodan.
"Che strano sì"
"Che è secondo te?"
"A me non mi sembra niente di buono, sembra che venga dall'aria, dalla nebbia..." commenta Alfred. "Vado a svegliare Dee"
"Ha il naso fino Dee?" chiede Vodan.
"E' una donna, le donne hanno il naso fino".
Arriva Ardee, poco dopo: "anche a me sembra un odore simile", commenta.
"Simile a che?", chiede vodan
"A quello che c'era nel Vallone".
"Vado a svegliare Colin, lui ci capisce di odori" dice Vodan, e entra in stanza.
Trova il compagno che si agita nel sonno, in preda a un incubo. Lo sveglia, Colin trasale.
"C'è una strana puzza, vieni a sentire..."
Colin segue intontito Vodan all'esterno ed annusa l'aria. "Questi sembrano odori di feromoni, le ghiandole degli animali, anche gli insetti..."

L'attacco dei Kreepar



L'attacco notturno dei Kreepar alla [Stretta Osservanza, Arák](#), giugno 517.

Colin sta ancora finendo di parlare quando l'aria si riempie di un forte ronzio, cupo, in avvicinamento.
"Alle stanze!" dice Vodan, e corre a svegliare tutti. Anche Dee, dall'altro lato del cortile, fa la stessa cosa.
In fretta i soldati si barricano nelle varie stanze. Da un lato Vodan, Colin e Ash, dall'altro Engelhaft, Sven e Bohemond, con adiacente la stanza in cui dormono Melkor e i due carristi. Il frastuono è spaventoso (Bohemond 6-6-6 di ascoltare).
Vengono ribaltati i letti e usati per rinforzare le porte, ma nel giro di pochi istanti si iniziano a sentire dei colpi violenti su tutte le porte e le finestre, i carapace dei Kreepar che spingono forte, incredibilmente determinati ad entrare.
Dall'esterno si sente fioco un grido di donna, seguito da un tonfo.
"Sarà stata sollevata dalle locuste e buttata a terra" commenta Colin.
"Proviamo a salvarla", suggerisce Vodan: ma si rende conto che è impossibile, visto che la porta della sua cella si apre verso l'esterno e le locuste spingono per entrare, tenendola bloccata.
"Armaturiamoci!" suggerisce il sacerdote. I colpi sono talmente forti che nel giro di poco le porte iniziano a scricchiolare e poi a spaccarsi, e infine a cedere.
"Sono preoccupato per i nostri schiavi", mormora Melkor, preoccupato.
Una dopo l'altra, le porte si spaccano. Gli enormi Kreepar, simili a delle locuste sproporzionate e dal robusto carapace, iniziano a spingersi all'interno, dove i soldati di Uryen cercano di scrocchiarle.

Nella stanza di Colin e Vodan la situazione si fa subito difficile, perchè Colin è costretto a chiudersi in difesa, incalzato dalle creature che incalzano, mentre Vodan fatica a tenerle a bada, abbattendone una dopo l'altra. Colin nota che dal ventre squarciato dei Kreepar brulicano fuori una moltitudine di insettini scuri, piccoli, che saltano e cercano di attaccarsi addosso alle persone. Li indica a Vodan, ma la situazione è troppo tesa per potersene preoccupare.

Nella stanza di Bohemond, Sven e Engelhaft i tre soldati riescono a spacciare numerose locuste senza incassare danni e approfittano di un momento di tregua per osservare la situazione in cortile. Qui, nonostante la nebbia, riescono a scorgere il gruppetto dei soldati di Ghaan che, alla luce di quella che sembra una spada fiammeggiante, stanno traendo al riparo una sagoma che si lamenta debolmente.

"Dobbiamo riunirci coi nostri compagni" dice Sven, e insieme a Bohemond e a un riluttante Engelhaft, esce nel portico del chiostro per raggiungere l'adiacente stanza di Colin e Vodan.

Qui l'elsenorita è alle prese con un esemplare veramente grosso di Kreepar, veramente enorme. Riesce ad abatterlo proprio quando i suoi compagni lo raggiungono, dopo essersi a loro volta fatti largo tra le orrende creature.

"Uniamoci nella stanza nostra" dice Sven, e guida Colin, Vodan e lo spaventato Ash alla stanza appena abbandonata, camminando a fatica tra le enormi carcasse dei Kreepar abbattuti, in una nebbia fitta e maleodorante.

Vodan dà una voce ai soldati di Ghaan, che stanno ripiegando verso le loro stanze sul lato opposto del portico: "La gestite sta frittura?" domanda.

"Ne abbiamo presa una" risponde uno dei soldati, "ce ne dovrebbe essere un altro..."

"Se lo sono portato via" interviene amaramente Bohemond, che ha visto alcune locuste alzarsi in aria con un grosso fardello.

"Conviene chiudersi dentro!" grida allora il soldato di Ghaan, e insieme ai suoi torna alla stanza.

Gli Spaiati riprendono fiato e si medicano le ferite superficiali che hanno riportato, mentre la porta viene nuovamente barricata.

"Guardate qui", indica Colin. "Queste sono zecche, o qualcosa di simile... ne ho proprio una qui attaccata nell'incavo del gomito..."

La richiesta di aiuto di Ardee

Dopo pochi minuti qualcuno bussa alla porta: si tratta di Ardee, la Caporalesa di Ghaan, venuta a chiedere l'aiuto di un medico. Spiega di avere una ferita grave in stanza, una giovane donna precipitata nel chiostro da grande altezza, lasciata cadere da uno dei Kreepar giganti.

"Engelhaft vorresti andare a fare la diagnosi, io arrivo subito?" chiede Colin.

"Ma soltanto noi?"

"Fatti accompagnare d qualcuno..."

"Ci vengo io" dice Bohemond.

I due seguono Ardee fino alla stanza dei soldati di Ghaan e con sorpresa riconoscono la ferita: si tratta della schiava Klara. Engelhaft osserva le sue ferite e sospira: la giovane ha numerose fratture e deve aver battuto forte la testa, perchè è priva di sensi.

"Questa donna viaggiava con noi" dichiara Bohemond.

"E come mai non dormiva con voi?", domanda Ardee.

"Da queste parti il suo status non le consente di viaggiare con noi".

"L'avete comprata...? E come si chiama?"

"Klara" dice Bohemond.

Dee sembra stupita. "Mi stupisce che vi siate venuti a comprare la gente"

"E' una delle tante cose che si vendono da queste parti, anzi mi chiedo come staranno gli altri due..."

"Non sembravate tipi da schiavi"

"Spesso le persone non sono quello che sembrano" ammette Bohemond.

L'insetto scomparso

Nel frattempo Colin, accompagnato da Vodan, va a controllare le condizioni del suo equipaggiamento. In particolare si preoccupa di verificare lo stato degli animali che trasporta nelle gabbiette di Kailah: il piccolo kreepar e la locusta dalle ghiandole gonfie.

Mentre il piccolo kreepar sta lì buono buono, la locusta è misteriosamente scomparsa, la gabbietta sembra essere stata forzata.

Colin, pensieroso, raccoglie un po' di bende e si reca con Vodan alla stanza di quelli di Ghaan, per decidere insieme cosa fare.

La spedizione per recuperare gli schiavi

Unitosi anche Sven al gruppo, i nostri si interrogano sul dafarsi e decidono, di lì a breve, di andare a controllare le condizioni degli altri due schiavi, Stephan e Horst.

"Secondo me chi rimane si chiuda barricato, Melkor, Ash e i carristi." dice Sven. "Andiamo io, Engelhaft, Vodan e Bohemond, mentre Colin resta con la svenuta".

"E' meglio se resto io con lei" dichiara Engelhaft. "Fate presto, fate attenzione!"

Il gruppo si mette in movimento lungo il corridoio che unisce il chiostro alla zona del Refettorio, che sta a breve distanza

dall'edificio adiacente in cui dovrebbero trovarsi gli schiavi.

"Pare anche a voi che i Kreepar attaccassero di più le stanze nostre?" osserva Colin andando. In effetti sembra che la maggior parte delle carcasse si trovino ammassate proprio lì vicino, mentre nel resto del chiostro ce ne sono in numero minore.

Il lungo corridoio

Il corridoio è lungo e buio, i nostri avanzano con cautela, illuminati dalla lanterna di Colin.

Improvvisamente il giovane speciale sente un brivido di timore percorrerli la schiena,

Nel giro di pochi istanti un'enorme **Locusta Sorvegliante** piomba dall'alto su Colin, scalzandogli di mano la lanterna e schiacciandolo col suo peso.

I compagni provano a liberarlo, colpiscono ripetutamente la creatura e trafiggono il suo duro carapace rossiccio.

Ma molte altre Locuste Sorveglianti stanno avanzando dall'oscurità del corridoio, una dopo l'altra. Una si lascia cadere su Sven, un'altra di fronte a Bohemond, che la tiene a distanza con spada e scudo.

"Indietro", ordina Sven, e inizia ad arretrare lentamente, tenendo a bada la creatura.

Vodan dice a Colin di correre fuori. Tuttavia il giovane speciale, appena si affaccia nel chiostro, scorge qualcosa di minaccioso che brulica nella nebbia, strisciando verso di lui. "Ce l'hanno proprio con me", fa in tempo a pensare, e arretra di nuovo nel corridoio.

La stanzetta buia

Stretti dall'avanzata delle Locuste da un lato, e dalla misteriosa presenza nella nebbia dall'altro, i nostri si rendono conto con sollievo di una porticina laterale. Colin la indica: "rifugiamoci qui dentro!".

"L'ultimo chiude la porta" dice Vodan, seguendolo all'interno.

Bohemond e Sven coprono la ritirata dei compagni e li seguono nella stanzetta. I Kreepar si trovano la porticina sbattuta davanti e iniziano a colpirla: si tratta di legno leggero, senza serrature o chiavacci, e i nostri devono tenerla chiusa spingendoci contro il loro peso.

La stanza è un magazzino con pagliericci, mobili vecchi e rotti, ed è completamente buia.

"Luce, fate luce" dice Sven. Ma nessuno ha l'occorrenza per illuminare. Colin esplora la stanza a tentoni, ma non c'è nulla di adatto.

"Tra i mille kreepar di merda che porti non c'è il lucciolone?" protesta Bohemond, mentre spinge chiusa la porta su cui si abbattono i colpi delle Locuste gigantesche.

Si intravede per fortuna una finestrella, chiusa da scuri di legno. Vodan si affaccia, non vede mostri vicini. "Sembra sicuro", dice. E si cala di sotto.

"Dobbiamo assicurare la porta almeno il tempo di uscire" dice Sven.

Bohemond tiene la porta chiusa, mentre Sven intacca dei manici di scopa per creare alla cieca delle tacche da inserire sotto e bloccarla.

Dopo Vodan, anche Colin, Bohemond e infine Sven si calano dalla finestrella, trovandosi all'esterno del Monastero, su un vicolo laterale.

Fuori dal Monastero

La notte è buia e nebbiosa, non si scorgono Kreepar nelle immediate vicinanze.

"Facciamo il giro da dietro, possiamo passare dall'entrata laterale sul chiostro", suggerisce Vodan. Gli altri lo seguono velocemente, camminando rasenti al muro. Si sente in avvicinamento il rombo dei Kreepar volanti. "Sbrighiamoci!"

Ma le porte del Monastero sono chiuse.

"Proviamo dalla finestra dei musicisti" suggerisce Sven, guidando gli altri. Appena sotto, inizia a chiamarli.

"Aprite la finestra, che entriamo!"

"E calate pure una corda" ordina Vodan.

"Chi siete?" si sente da sopra la voce timorosa dei musicisti.

"Sono Svenny e l'allegra compagnia. Aprite la finestra e buttate giù una corda... e fissatela per bene!"

"Sì sì, subito" dicono loro. E iniziano ad armeggiare.

Intanto i Kreepar volanti si avvicinano, uno tenta di afferrare Colin per un braccio, ma viene scacciato.

"Cordaaaaa!" grida Vodan. "Corda, musicisti!"

"Arriva, arriva" rispondono loro da sopra, agitati.

Inizia lentamente a scendere una corda. "Sbritati, sbritati" si sente dire l'altro musicista.

Il primo ad arrampicarsi è Colin, che sembra il bersaglio degli attacchi dei Kreepar.

Mentre si trova a mezz'altezza, una **Locusta dell'Abisso** plana su di lui e lo afferra nei suoi artigli. I suoi compagni sono pronti a colpirla, Vodan alla zampa, Bohemond al ventre e Sven all'addome, squartandola.

Colin cade a terra inzaccherato da testa a piedi, col bestione morto accanto.

"Torna su, sbritati", dicono tutti a Colin, ancora frastornato per il volo.

"Oddio, che è successo..." commentano i musicisti, mentre il giovane speciale si arrampica su.

"Tutto a posto", tranquillizza Bohemond, che è il secondo a salire, seguito da Sven e Vodan.

La quiete dopo l'attacco

I nostri riprendono fiato nella stanza dei musicisti.

"Dobbiamo avvertire della processione nel corridoio" dice Vodan, e si avvicina al cortile. Ma non c'è traccia delle **Locuste Sorveglianti**, sembrano essersi ritirate.

Colin si prende cura delle ferite di Bohemond e tutti iniziano a togliersi le zecche, che numerose si sono attaccate alla pelle.

I colpi sulla finestrella nel frattempo diminuiscono e torna la calma.

"Ho proprio l'impressione che queste creature ce l'abbiano con noi" dice Colin.

"Non capisco perchè" Bohemond.

"Uno degli insetti che portavo dietro aveva ghiandole gonfie e la sua gabbietta è stata forzata ed è scappato. E mi è sembrato di vedere che le nostre stanze sono state attaccate più delle altre"

"Gli insetti ci odiano, ma noi odiamo loro" conclude Vodan.

Nel giro di una mezz'ora il chiarore dell'aurora inizia a penetrare dalla finestrella, e presto si sentono delle voci.

"Oh, c'è qualcuno? C'è qualcuno?". E' l'ostessa Tinah, accompagnata da alcuni bravacci del Torto, che viene a controllare la situazione.

"Stiamo in camera" risponde Vodan.

"State bene?"

"Bene è una parola grossa, diciamo che stiamo"

"Non avete feriti? Avete bisogno di aiuto?"

"Ci servirebbe acqua, bende... dal tuo lato del cortile c'è una molto ferita..."

Tinah va in aiuto del gruppo di Ghaan.

Mattina tranquilla al Monastero

Sorge il sole del 30 giugno.

Il Monastero si popola di gente del villaggio che viene a dare una mano, controllare e curiosare. Sono tutti stupiti, nessuno ha mai visto un simile attacco di Kreepar.

Tra i presenti ci sono Leith e numerosi bravacci del Torto, che aiutano ad ammucciare le carcasse dei Kreepar morti.

In chiesa ci sono numerosi feriti, stesi tutti ai piedi dell'altare. Colin si prende cura di loro: sono giovani donne e ragazzi, sollevati dai Kreepar e lasciati cadere a terra dall'alto. Ci sono anche un paio di morti, alcuni feriti da artigiate, e molte carcasse accatastate.

"Ma siamo sicuri che questa roba non sia di cattivo auspicio?" chiede Colin a Tinah, e indica la capoccia dell'abate impalata davanti all'altare.

"Eh che vuoi fa', deve sta là", sospira l'ostessa.

Le condizioni degli schiavi

"Andiamo a vedere come stanno messi Horst e Stephan" suggerisce Bohemond.

L'edificio adiacente al Monastero dove si trovavano stalle e alloggi per gli schiavi è stato danneggiato pesantemente, il tetto di paglia scoperchiato.

C'è parecchia gente lì davanti a parlottare, tra loro troneggia Horst, con ancora in mano Ascia Bastarda, e accanto un cumulo di 6-7 grossi Kreepar morti.

"Ah che fortuna che siete vivi" dice Horst vedendoli.

Indica poi Stephan, ferito gravemente alla base di un buco nel tetto. "L'hanno tirato su...e poi fatto cadere di nuovo. Fortuna che c'era della paglia o si sarebbe ammazzato. E Klara come sta?"

"... sta", risponde Vodan. "Per adesso non si può muovere... ma è viva".

I nostri tornano ai loro alloggi, per parlare, riposare, sorvegliare il gruppo di Ghaan e collaborare nello smaltimento di Kreepar e zecche.

Bohemond parla con Tinah

In mattinata Bohemond si reca dall'ostessa Tinah e ci scambia qualche parola.

"Si verificano spesso attacchi del genere?" le domanda il Paladino.

"No, mai successo niente di simile..." risponde l'ostessa.

Bohemond le chiede informazioni sulla **Lega del Torto** e la donna racconta la nascita della lega, i suoi sviluppi e i principali responsabili dello scempio nella Chiesa della Stretta Osservanza.

"E quindi è stato tutto apparecchiato a quel modo per far piacere a questa **Carnage Saidar**?"

"Esattamente. Diciamo che è stato uno... scambio di favori. E' orribile, lo so... ma ci si abitua a tutto]].

Bohemond chiede a Tinah un po' di nomi e di informazioni su **Leith Raghallach** e i suoi compagni.

"Non vivono qui ad **Aràk**, ma in una corte a Est, nel bosco di **Gorlitzer**. Ci vogliono un paio d'ore di cammino, forse qualcosa in più...."

Bohemond ringrazia Tinah e torna dai compagni, con cui parla a lungo del dafarsi.

Ipotesi di azione

"Abbiamo il rifugio di Leith e dei suoi" esordisce Bohemond soddisfatto, "possiamo andare lì a spaccargli i denti"

"Mi piacerebbe capire prima che cosa voglia fare la Caporalessa", dice Vodan, "magari trovando un qualche tipo di

accordo per minimizzare i rischi.... potremmo dirle che vogliamo andare a menare Leith perchè ha dato fastidio a qualcuno, e vedere come reagisce..."

"E se lei è in affari con Leith?" chiede Colin.

"Possibile... d'altra parte con questi Kreepar è anche pericoloso spostarsi, quelli di Ghaan l'hanno sperimentato più di noi, ci hanno perso un uomo... potremmo convincerli a fare il viaggio insieme per difenderci dai Kreepar" ipotizza Vodan.

Bohemond propone un'altra idea: "se dovessero essere qui per una missione particolare, diciamo simile a quella che un Luger potrebbe assegnare a noi, è possibile che si svolga in un luogo di rilevanza storica... magari i monaci sapevano se c'era qualche posto significativo da queste parti... e ci sono tracce, testimonianze..."

"Ma è inutile arrivarci al contrario", commenta Vodan.

"Se riusciamo a capire se c'è qualcuno che sa qualcosa, magari in rapporto coi monaci..." insiste Bohemond.

"A forza di fa' domande rischiamo di beccare uno che ci fotte", obietta Vodan.

"Potremmo fare fuori adesso Leith, così blocchiamo pure quelli di Ghaan", propone Colin.

"Il supposto di Ash è l'unico modo per uscirne puliti" risponde Bohemond.

"Per me è più importante capire cosa stanno facendo quelli di Ghaan" dichiara Sven.

"Magari ce lo dice Leith..." risponde Vodan.

"Non è detto che sappia abbastanza..." scuote il capo Sven.

Colin propone: "ma perchè non familiarizziamo con Georg il prete? Secondo voi non sanno qualcosa anche loro?"

"Loro non sanno niente di che, lui ha fatto solo da tramite, secondo me".

Improvvisamente Colin si fa scuro in volto, pensieroso.

"Stavo pensando... a quei Kreepar rossi, quelli che abbiamo trovato nel corridoio. Secondo voi dove sono andati? Da dove sono usciti? Non mi sembrava che potessero volare... non è che si sono nascosti da qualche parte? Quel sotterraneo, accanto ai bagni... perchè non andiamo a dare un'occhiata?"

Lo scolatoio del Monastero

Arrivato davanti alla scaletta che conduce allo scolatoio, Colin annusa l'aria.

"Come sospettavo, io sento puzza di Kreepar qua sotto".

Nonostante le facili ironie dei compagni, Colin insiste: "La mia teoria è che quelli che stavano nel corridoio, quelli rossi, abbiano fatto dietrofront e siano venuti qua sotto. Se è così dobbiamo reclutare gente... potremmo dire a Leith..."

"Uno fa il palo al cesso e aspetta leith..." Bohemond.

"Siccome a noi non ci pagano" dice Vodan, "noi diciamo al servizio d'ordine che c'è sto problema... e ci pensano loro".

Colin annuisce e dice che va a chiedere a Tinah di mandare qualcuno a controllare.

Vodan ipotizza che sia il caso di chiamare il fabbro per montare delle grate e non pensarci più.

"Facciamolo diventare un problema di Tinah" risponde Bohemond.

Ben presto arriva Tinah, insieme a Colin. "Non sento niente... ma bisogna comunque che qualcuno vada a dare un'occhiata". E si allontana. Torna dopo poco insieme a Leith e altri due uomini amici suoi, Cador e Lucano.

I tre scendono, seguiti a breve distanza da Sven, Vodan, Bohemond e Colin.

Lo scolatoio è parzialmente allagato, c'è un odore acre ed è molto buio, tranne la poca luce che filtra dalle fessure delle latrine al piano superiore ed un paio di lanterne. Il fondo della sala sotterranea è franato parzialmente e qualcosa luccica nell'oscurità, qualcosa con una vaga tinta rossastra.

In breve numerose **Locuste Sorveglianti** attaccano la prima fila di uomini, mettendoli subito in difficoltà. In particolare Lucano è ferito subito alla gamba, seguito da Leith, colpito al ventre, e Cador, graffiato al braccio sinistro.

Vodan e Sven accorrono in loro aiuto, affrontando in combattimento le creature, trovandosi davanti improvvisamente uno **Scorpione Spadaccino**, con i due aculei velenosi che si muovono rapidi nella penombra.

Lo scontro è complicato dagli spazi ristretti e dal numero dei Kreepar. Bohemond e Colin osservano a distanza, mentre Lucano viene ferito ripetutamente e gravemente, spinto a terra nell'acquetta dello scolatoio. Numerosi Kreepar gli montano sopra e in pochi secondi il malcapitato smette di urlare.

"Tinah, è un carnaio lì sotto" dice Bohemond, risalendo le scale.

"Tinah, da quant'è che non pulivate sta latrina?" domanda Colin.

Intanto Leith è costretto a ordinare una ritirata, che si preannuncia lunga e pericolosa. I Kreepar incalzano, nonostante molti ne vengano abbattuti, compreso lo Scorpione Spadaccino. Leith e Cador, non sufficientemente equipaggiati, incassano numerose ferite, che li rallentano ulteriormente.

Quando sono ormai in prossimità della scala, è Cador a non farcela e a cadere, sopraffatto dagli insetti, nonostante un ultimo tentativo in extremis di Vodan per trarlo alla scala, mentre Leith, Sven e Vodan stesso riescono a risalire in superficie.

Leith riprende fiato, è gravemente ferito in più parti del corpo, e ringrazia Vodan e Sven per l'aiuto. "Senza di voi non ce l'avrei fatta neanche io..."

Poi dice a Tinah di chiamare gente, fabbri e falegnami, intanto per chiudere l'accesso allo scolatoio e limitare il rischio, in attesa di trovare soluzioni più risolutive.

Dopo lo scontro nello scolatoio

Dopo lo scontro accorrono in molti allo Scolatoio, preoccupati per l'accaduto.

"Certo... è pericoloso adesso muoversi nelle terre selvagge..." commenta Vodan con Bohemond, in un momento in cui la Caporalessa è abbastanza vicina da sentire. "Bisognerebbe muoversi solo in gruppi numerosi..."

Fabbrì e falegnami del villaggio si adoperano per barricare le porte di accesso allo scolatoio, per evitare che durante la notte i Kreepar escano liberi di fare danni.

Arriva anche una ragazza in stato di gravidanza, che scoppia a piangere disperatamente davanti alla porta e implora di recuperare per lo meno i corpi dei caduti: si tratta di Cordelia, una ragazza del villaggio legata al povero Lucano.

"Lucano... è... era un soldato dell'esercito di Feith, fino a quando si è scatenato l'orrore tra le mura della Città Sacra e lui si è ritrovato con il suo Tenente Arthur Schmidt e i compagni da queste parti. Hanno... sì, ha partecipato alla conquista di Aràk, ma lui non ha mai fatto del male a nessuno, era un brav'uomo... e adesso suo figlio nascerà orfano! Sigh, sob! Che ne sarà di noi! Almeno... recuperate il suo corpo!"

"Ragazza il tuo uomo non avrebbe mai voluto che tu lo vedessi così, non c'è niente da vedere in quella cripta" le dice Bohemond.

"Non è una cripta, è una fogna", piange lei. Bohemond prova a consolarla, ma lei si dispera.

Riposino pomeridiano

"Ma insomma, che è successo?" chiede Ardee,

"C'è un'infiltrazione di Kreepar" dice Bohemond, "penetrano nel complesso attraverso un passaggio allagato".

Ardee si fa raccontare l'accaduto.

"Occhio quando si mettono le chiappe sulle latrine, perchè stanno esattamente lì sotto", l'ammonisce Bohemond.

Vodan dice a Ardee che Leith è stato ferito, lei manifesta la sua amarezza per i piani che ha e che subiranno un ennesimo rallentamento.

Gli Spaiati di Uryen vengono cambiati di stanza, sempre sullo stesso chiostro: le vecchie stanze sono inagibili, a causa delle porte sfondate e dei danni provocati dai Kreepar.

Visita a Leith malato

Verso ora di cena i nostri si recano da Tinah e le chiedono di poter fare visita a Leith, che è a letto malato. La donna li guida ad un'ala del Monastero che non conoscevano, dove ci sono alcune stanze al piano superiore. In una di queste, steso in un lettuccio, c'è Leith. Ma non è solo: con lui c'è una bella ragazzetta dai capelli castani che le cambia le pezze bagnate dalla fronte, con fare adorante.

"Adesso puoi andare, cara, grazie" le dice Leith, congedandola.

"Posso passare a trovarti più tardi in serata?" domanda lei.

Leith, da uomo di mondo, annuisce, e guarda la giovane che si allontana ancheggiando. Poi, appena la porta si chiude, sospira. "Che incontentabile..."

"Ti vedo bene, Leith..."

Lui annuisce con l'aria un po' mesta e un po' furbetta. "Ho una reputazione da difendere, non posso mica demeritare!", alludendo alla ragazza. Poi si volge agli Spaiati. "Devo ringraziarvi, se sono ancora vivo è merito vostro.." e si spertica in racconti e ringraziamenti e aneddoti che riguardano lui e vari amici e parenti suoi.

Leith è un fiume in piena di chiacchiere, ride e scherza, e quando gli Spaiati domandano consiglio su un impiego nel Torto, lui annuisce, felice di potersi rendere utile.

"Cercate un lavoro? Potete arruolarvi nella Milizia del Torto, mi sembra che sappiate il fatto vostro! In tal caso parlate con Mathwin Graendal, che è il capo del villaggio, vi trova sicuramente una sistemazione. Certo, è un lavoro un po' statico... se invece volete qualcosa di più... dinamico... beh, posso farvi parlare con qualche amico mio, abbiamo sempre lavoretti da sbrigare, anche oltre i confini della Valle".

"Come si chiama questo tuo amico?"

"Si chiama Arrokk, certamente verrà a trovarmi, appena gli sarà arrivata notizia dell'incidente. Quando lo vedo gli dico che vorrete parlarci".

Vodan prova a chiedere a Leith informazioni sulla missione della Caporalessa, ma Leith risponde in modo vago e impreciso, dilungandosi invece in mille complimenti per la bella Ardee, che ha inopinatamente rifiutato un suo approccio romantico.

Il risveglio di Klara

In serata Horst e Stephan vengono trasferiti anche loro nel chiostro, visto che gli alloggi sulle stalle sono diventati malsicuri.

Colin va a visitare Klara, che è in stato di incoscienza: uno dei suoi occhi ha la pupilla dilatata, insensibile alla luce di una candela. Il giovane speciale teme che più a lungo si protrarranno le condizioni di incoscienza di Klara, più improbabile sarà un suo risveglio. Chiede allora a Lex, il soldato di Ghaan in quel momento presente nella stanza, se conosca qualche mago in grado di risvegliarla con la magia.

Lex esita, ci pensa un po' su, poi si palesa come Mago e ammette di essere in grado di tentare un risveglio, ma prima va a chiedere il permesso ad Ardee.

La Caporalessa si affaccia in stanza poco dopo, chiede qualche chiarimento poi autorizza l'operazione. Lex pronuncia le rune dell'incantesimo **Sveglia** e immediatamente Klara spalanca gli occhi e inizia a lamentarsi.

"Adesso continua così tutta la notte?" si informa Ardee. Colin visita la paziente. "Mi sembra che abbiamo fatto un buon

passo" dice Colin. "Al momento non possiamo fare altro... se qualcuno di voi ha dei credi religiosi, attaccarsi a quelli potrebbe giovare alla ragazza"

Notte tra il 30 giugno e il 1 luglio

Per timore di un nuovo attacco di Kreepar, sono accesi numerosi fuochi per il Monastero, la Chiesa diroccata è abbandonata, non ci resta nessuno e tutte le attività "ricreative" sono state sospese.

Nel corso della notte, d'improvviso, si alza la nebbia. Subito viene dato l'allarme, si ode il rombo dei Kreepar. Gli insetti tuttavia non attaccano e il rombo si interrompe quasi subito, di colpo. Di lì a breve tutto tace, e anche la nebbia si dirada.

"C'è puzza di Kreepar signori, non so se la sentite anche voi... ma penso che non se ne siano andati" dichiara Colin.

"Ma tu pensi che questa nebbia sia il risultato di qualcosa che fanno loro? Non mi sembra naturale" chiede Bohemond.

"Non sembra naturale questa nebbia, forse è parte della fenomenologia globale di ciò che sta accadendo in questo territorio" dice Colin.

"Non abbiamo la minima idea di quanti siano questi.... potrebbero essere miliardi" sospira Bohemond: "non credo che la **Fiera di Mezzanotte** risolleverà l'economia di questo posto se la situazione perdura..."

Nel mentre Engelhaft inizia a sentirsi poco bene. E' pallido, suda ed è scosso da forti brividi.

"Si chiama cagotto", scherza Vodan. Ma nel giro di pochi minuti appare evidente che il sacerdote è scosso da un malore intenso, che lo sospinge in un sonno inquieto.

"Forse sotto sotto c'entra Carnage" ipotizza Bohemond, "nelle teologie oscure la figura di **Shub-Niggurath** viene spesso associata agli insetti".

"A me sembra che ci sia qui una profanazione della profanazione" dice Colin, "a qualunque Dio questa cosa non fa piacere..."

"Immagino che il fenomeno stia peggiorando molto... prima i Kreepar erano troppo pochi, troppo piccoli... e guardali adesso" sospira Bohemond.

Sorge il sole del 1 luglio, la notte è passata tranquilla e anche Engelhaft, dopo aver fatto sogni inquieti, si sente meglio.

Anche le condizioni di Klara sembrano essere leggermente migliorate: la giovane ha smesso di lamentarsi e inizia a bere un po' d'acqua.

Ma i nostri non fanno in tempo a tirare un sospiro di sollievo, che giunge la notizia che qualcosa sia successo nella Chiesa durante la notte.

■ Il Ragazzo dei Corvi, il sogno di Engelhaft durante la notte

La Chiesa delle Locuste

Si sparge in fretta la voce che una moltitudine di locuste si è sistemata all'interno della chiesa, ricoprendone gran parte della superficie.

Lo spettacolo è spaventoso, lugubre. Le pareti, le colonne, il soffitto e parte del pavimento sono ricoperti da **Locuste dell'Abisso**, immobili nella penombra del mattino.

La piazza e il chiostro sono pieni di curiosi, inquieti e spaventati. Di lì a breve arriva un uomo dall'aria sicura di sé, circondato da alcuni bravacci: è **Mathwin Graendal**, il capo di Arøk.

"Possiamo provare ad affumarle?" ipotizza Arrok, un tipo dall'aria truce che gli sta accanto.

"E come? Il soffitto della chiesa è sfondato e non possiamo arrischiarci ad entrare" dice Mathwin. "Anzi... vediamo che succede se entriamo".

E così dicendo Mathwin, con cautela, entra nella chiesa. Le locuste restano immobili.

Tra i curiosi ci sono anche Wil e Ham, i due musicisti, che sembrano avere un'idea: la propongono a Tinah, la quale a sua volta va a parlarne con Mathwin.

"Potremmo provare a cacciarle via con dei rumori" propone Ham. "Abbiamo strumenti, una bombarda..." aggiunge Wil.

Mathwin e Arrok osservano la strana coppia e ridacchiano sotto i baffi. "Perchè no, tentar non nuoce!"

I musicisti corrono alle stanze a prendere gli strumenti, ma vengono intercettati da Vodan e Bohemond, che suggeriscono loro di evitare di correre un simile rischio. "Ma ormai ci siamo proposti..."

E' dello stesso avviso Mathwin, quando i musicisti ammettono di averci ripensato, ed insiste parecchio a farli provare: evidentemente non vuole rinunciare a uno spettacolo che, benchè rischioso, si promette divertente.

Ma è Bohemond a farlo ragionare, dicendo che durante il giorno certamente le locuste non si alzeranno in volo.

"Proviamo stasera allora" acconsente Mathwin, un po' deluso.

Nella confusione generale, Ardee va a parlare con Arrok: Sven coglie un frammento della loro conversazione.

"Non ti preoccupare, bellezza. La tua amichetta sta al sicuro... appena risolviamo questo casino ti accompagno a prenderla", sta dicendo Arrok a Ardee, che annuisce e si allontana.

Intanto l'incertezza su come risolvere il problema della chiesa infestata da Locuste rimane.

"Dobbiamo chiederle a Carnage" sospira infine Mathwin.

"Tocca... perchè qua è chiaramente roba sua" annuisce Arrok.

Viene organizzata una spedizione a **Yaqum**, per convocare **Carnage Saidar**.



La Chiesa della Stretta Osservanza infestata dai Kreepar

Incarico ai piedi della collina

Mentre alcuni degli uomini di Mathwin si mettono in viaggio per Yaqum, Arrok manda a chiamare gli Spaiati di Uryen e li riceve in una cappella laterale, sconscrata ma non vandalizzata.

"Insomma ecco qua i salvatori di Leith.... dovrei farvela pagare per non aver lasciato morire quel deficiente"

"Eh... "

"Volete qualche lavoretto da svolgere, insomma.... molto bene. Ve lo trovo io qualche lavoretto"

"Anche qualcosa di più.... particolare", si offre Colin.

"Un colpaccio insomma.." dice Bohemond su quel che vuole fare. "Se la borsa è piena siamo anche pronti a rischiare il collo"

Arrok ci pensa, sembra che qualcosa gli baleni per la mente, poi scuote il capo. "Appena ho qualcosa vi mando a chiamare".

In tarda mattinata l'incarico arriva. Alcuni lavoratori del birrifico hanno individuato gli accessi esterni della galleria che conduce allo scolatoio del Monastero.

"Si trovano ai piedi del birrifico, dobbiamo murare l'accesso per tagliare fuori quelle creature, altrimenti è inutile combatterle nello Scolatoio della Stretta Osservanza", dichiara Selyf, mastro birraio.

"Buona idea, organizziamo un gruppetto di uomini armati a protezione dei muratori" dice Mathwin.

E così tanto gli Spaiati di **Uryen** quanto la squadra di **Ghaan** vengono reclutati per questo incarico di sorveglianza.

A capo della squadra è Arrok, che è lì con due uomini, Sennar e Karu. La zona da sorvegliare è piuttosto ampia, tanto che Arrok organizza due squadre: una lui + il gruppo di Ghaan, l'altra Sennar, Karu e il gruppo di Uryen. Gli accessi più vicini al canale sono 3 e vanno tutti bloccati e "ripuliti".

Il gruppo di Ghaan si piazza a monte, quello di Uryen a valle. Nei buchi ci sono **Locuste Sorveglianti**, come pure tra le frasche e il fango ai margini del torrente. Nell'acqua nuotano invece alcuni pericolosi **Scorpioni Spadaccini**.

I soldati riescono ad abbattere numerosi Kreepar e a permettere ai muratori di piazzare grate e muratura in relativa sicurezza.

A metà scontro, sia Colin che **Pete Olsen** vengono punti dagli aculei di uno **Scorpione Spadaccino** e sono costretti ad abbandonare la zona, dopo aver recuperato gli aculei dalla carcassa, per utilizzarli nel ricavare un antidoto.

Gli altri restano qualche ora fino a che il lavoro è concluso, poi tornano alla Stretta Osservanza.

- Colin chiacchiera con Pete di ritorno verso la Stretta Osservanza
- Vodan parla a lungo con Ardee dopo essere tornati ad Aràk

Discussione di gruppo

Il gruppo si riunisce nel pomeriggio e discute un po' sul dafarsi. Colin riferisce quanto appreso nella conversazione con Pete.

Padre Engelhaft manifesta la sua perplessità a Bohemond riguardo ad Ash, ha paura che l'arrivo di Carnage possa suscitare nel ragazzino effetti pericolosi.

"Se tu pensi che l'unica cosa da fare sia mozzare l'arto malato..." Bohemond commenta

"No, tocca tenerlo d'occhio"

"Non riusciremo mai a tenerlo d'occhio" dice Bohemond, "non abbiamo nè tempo nè capacità di controllarlo, quello può fare il cazzo che vuole"

"E allora che dobbiamo fare? Cosa stai proponendo?" Engelhaft domanda.

"Volevo fare una chiacchieratina esplorativa con lui, c'è del buono in quel ragazzo. Se quegli schiavi li abbiamo liberati dalle segrete di Mancio, è merito suo che si è impegnato a liberarli. E tra i tanti potenziali bersagli, la notte che si è scatenato l'inferno... sono stati colpiti proprio gli schiavi.... Il ragazzo deve decidere da che parte stare, non può illudersi che quello che crede ora sia quello a cui crediamo noi con arcaiche interpretazioni..."

"Vabe', vedi un po'..." sospira Engelhaft. "Ho avuto strani presentimenti su questo ragazzino e lo sento collegato ai culti oscuri. Ho avuto una visione di lui come signore oscuro".

L'arrivo di Carnage

All'imbrunire si sparge la voce dell'imminente arrivo di **Carnage Saidar**, e tutti si radunano nella Piazza della Stretta Osservanza.

All'improvviso si sente un gran movimento nella piazza davanti alla Stretta Osservanza, cavalli, gente che arriva e molti che accorrono. Altri si chiudono in casa e sprangono le finestre. Mamme portano via i bambini.

In testa al corteo c'è una ragazza bionda, dall'aria dolce e graziosa, in groppa a un cavallo bianco. I suoi abiti sono chiari, porta un mantello sulle spalle. Intorno a lei avanzano alcuni bizzarri figure, tutti a cavallo, in abiti scuri.

Dietro al gruppetto di testa, 4 Madrigali dall'aria cupa seguono a cavallo.

Carnage smonta per prima, lasciando il suo bel cavallo bianco davanti ai portoni della chiesa, e sale con titubanza e rispetto i gradini sbreccati.

Gli altri fanno per seguirla, ma lei li ferma con un gesto autorevole, ed entra da sola, nella penombra quasi oscura, nella navata pullulante di locuste giganti.

Nella piazza si fa silenzio, tutto tace. La sagoma di Carnage scompare rapidamente nel buio della Chiesa e nel giro di qualche minuto si inizia a sentire uno strano fremito, un battito di ali quasi unisono: sono le locuste che emettono un suono modulato, quasi musicale, agitando freneticamente le elitre.

Colin va a vedere dal cortile, per avere un migliore punto di vista sull'interno della Chiesa.

"Perchè volete rifiutare questa grande benedizione", dichiara poi Carnage uscendo di nuovo sul sagrato, con uno sguardo trionfante. "Le Locuste dell'Abisso hanno reclamato questa chiesa come loro dimora, nessuno ha il diritto di opporsi al loro volere".

Sven non crede che sia maggiorenne, a giudicare dalla voce.

Brusio, la gente scuote il capo preoccupata. Nelle retrovie, i Madrigali sbuffano.

"Ma sono pericolose", osa gridare un uomo tra la folla, "hanno già ucciso molte persone... non possiamo permettere a quei mostri di..."

Carnage si ferma, lo fissa. All'uomo improvvisamente mancano le parole, impallidisce, sembra quasi che gli manchi il respiro.

"Come ti chiami, uomo?" domanda Carnage.

"Arh... Arthur..." ansima lui.

"Avrai il privilegio di essere il primo. Sii felice, Arthur", dice Carnage con quella che sembra una minacciosa dolcezza.

Carnage fa segno ai suoi uomini di raggiungere il povero Arthur e di prenderlo per le braccia, lui quasi non riesce a tenersi in piedi.

Il bel gesto di Vodan

Vodan si rende conto che le cose si mettono molto male per il povero Arthur e gli si avvicina tra la folla.

"Ma chi è Arthur, lo conosciamo?" chiede Sven. Bohemond scuote il capo. "Era solo per sapere..."

"Secondo me Vodan ci infilerà in un casino che non finisce mai" commenta Bohemond.

"Però è un bel gesto, mi piace" dice Engelhaft.

Vodan serio si avvicina ai due uomini che sono ormai arrivati ad Arthur.

"Che ne fate di lui?" domanda.

"Arthur lo portiamo da Carnage"

"Con quali accuse?" insiste Vodan.

"Taci, sparisci, è in arresto."

Senza tanti complimenti, prendono anche Vodan sotto braccio e vanno verso i gradini.

Vodan tira un'occhiata rassicurante a Sven, anche se lo iniziano a trascinare verso la fanciulla sul sagrato.

Il bel gesto di Ash

Improvvisamente Ash emerge dalla folla e corre verso uno dei due che stanno trascinando Vodan.

Ash parla all'orecchio del tizio, il quale annuisce, con l'aria di conoscere bene il ragazzo. Lui e l'altro cambiano rotta, insieme a Vodan e ad Ash, e invece di dirigersi da Carnage si incamminano verso l'ingresso laterale della Chiesa.

Nel mentre gli altri accompagnano Arthur davanti a Carnage, che gli posa una mano sul volto. Il respiro torna di colpo, Arthur fa un respiro molto profondo e si tira su.

"Gente di Aràk, rendete grazie ad Arthur, che per primo si immolerà in sacrificio per placare la fame delle Locuste dell'Abisso".

Arthur è come pietrificato dall'orrore, si guarda intorno, vorrebbe fuggire... ma è circondato da 3 tetri figure, i seguaci di Carnage, che gli tagliano ogni via di fuga. Carnage gli si avvicina e lo bacia sulla guancia.

"Sarai ricordato, Arthur".

Nel mentre tra la folla si sente un NOOOOOOOO!! E' una donna che accorre da una stradina, trascinandosi un bambino per mano. Amici e parenti la fermano prima che possa avvicinarsi troppo.

Carnage accompagna Arthur all'interno della chiesa, davanti a una piazza muta e inorridita. Vodan li vede sfilare oltre, camminare tra le locuste fino all'altare.

"E' il tuo giorno fortunato", gli dice sottovoce l'amico di Ash.

"Dalle parti mie non la celebriamo così la dea della morte" serio vodan

"Potrai imparare qualcosa, allora" risponde l'uomo.

Intanto Sven vorrebbe entrare in chiesa ma lo fermano. Lui e Bohemond fanno allora una corsa verso il cortile, per poter guardare all'interno dalle porte laterali.

Arthur viene straziato e fatto a pezzi dalle locuste, Carnage apre le braccia e loro calano su Arthur, che è immobile sull'altare e si fa sbranare vivo.

Dopo il sacrificio di Arthur

Terminato il sacrificio, Carnage torna sul sagrato della chiesa. Gli altri si ritrovano tutti nel chiostro, compreso Vodan, che viene liberato dall'amico di Ash.

"Lo abbiamo salvato noi" dice vodan, alludendo ad Ash.

"E lui ha salvato te" risponde il tizio.

Vodan si ritrova coi compagni, ansiosi di sapere cosa sia successo.

"Il tizio che mi ha portato è il... maestro di Ash" spiega Vodan. "Quel... **Caister** di cui ci aveva parlato"

"Quindi adesso gli racconterò quello che ci siamo detti" sospira Bohemond. "Non sarà facile qua, forse dovremo pure alzare le tende".

Vodan scuote il capo: "Ash non ci vende perchè l'abbiamo salvato"

"Neanche possiamo ammazzare questi a Ash" dice Engelhaft.

"Questi non li puoi ammazzare, punto. Non si scherza con questa gente" dice Bohemond.

"Abbiamo una missione da compiere? Continuiamola, contando che Ash non ci venda" dice Sven.

"Profilo basso finchè questa sta qua, sperare che Ash per qualche strana ragione non sia interamente sincero col suo mentore..." sospira Bohemond.

"Secondo me Ash non ci vende" ribadisce Vodan.

Engelhaft è preoccupato: "Questi adesso ti vogliono convertire al loro credo, ora non ce li togliamo più"

"Non credo che sia così"

"Qualora vengano a sapere che sei accompagnato da un prete, allora sono cazzi" continua Engelhaft.

"Ash sa tutto, sa anche che siamo soldati di Uryen" aggiunge Colin.

"Ash non ci sputtana" dice Vodan

"La sua psicologia è ancora in formazione, probabilmente ha ragione Vodan" dice Engelhaft.

"Volete sapere come la penso io? L'unico che rischia è il prete, magari lo fanno fuori" dice Sven. "Ma secondo me neanche lui"

Colin torna nella piazza che si sta svuotando, e Ardee lo blocca e gli chiede cosa sia successo, preoccupata. Lui la tranquillizza un po' e torna sul sagrato.

Movimenti nella Stretta Osservanza

Dopo la scena in Chiesa, Carnage si ritira a parlare con alcuni uomini della Lega del Torto, con Mathwin, Arrokk ed altri. Nel mentre Ash parla con Caister sulla panchina.

Poi Caister gli posa una mano sulla spalla, con fare paterno, e si unisce al meeting con Carnage.

E' allora che Vodan si avvicina al ragazzino.

"Niente niente mi ha salvato?" chiede Vodan.

"Certo, non dovevo?" sorride orgoglioso Ash.

"Non me l'aspettavo... è l'amico tuo. Sei contento?"

"Mi ha detto che posso stare con voi"

"Questo Arthur mangiato..." chiede Vodan.

"Eh, si poteva stare zitto" Ash.

Vanno in camera contenti.

Sven parla con i compagni in privato

"E' stata fatta domanda diretta ad Ash se ha detto dello zio prete?"

"Ci siamo astenuti per prudenza" dice Bohemon.

"Non vi sembra il caso di..." chiede Sven.

"No" dice Bohemond.

"Non potete pensare di continuare la missione come se nulla fosse, questi hanno messo gli occhi su di noi, non sono cretni. O vuole sapere di più, oppure, se sa abbastanza, sta aspettando l'occasione buona..." commenta Engelhaft.

In seguito, verso sera, c'è un breve ma teso scambio tra Bohemond e Ardee.

Lui la vede e le chiede se le sia piaciuto lo spettacolo.

"Sono più pazzi di quello che pensassi" commenta lei.

Bohemond allora le racconta della Sacra dell'Antico Scudo dell'Eroe e di gente come Joad Kempf che trae godimento a compiere determinate azioni.

"Purtroppo quando ci sono guerre tra persone chi ne guadagna sono i mostri", dice la Caporalessa di Ghaan, senza entrare nel merito delle ragioni militari dell'attacco al Monastero.

Ardee dichiara di non essere mai stata alla Sacra, ma di conoscere Joad Kempf di fama. "So che è morto, ha smesso di divertirsi", aggiunge poi.

Bohemond sogghigna.

"Non ci possiamo divertire tutti per sempre", commenta il Paladino.

"E' un divertimento un po' del cavolo", aggiunge Padre Engelhaft.

A sera, nelle stanze, Vodan scambia due parole con Ash.

"Non t'ha dato fastidio per quell'Arthur? A me ha dato fastidio"

Ash si stringe nelle spalle: "qualcuno doveva morire. Un gesto di sottomissione, ti sacrifici, ben diverso"

"Il forte se vince ha ragione, giusto? Quindi se io all'amico tuo gli rompo il culo, a Caister, ho ragione io?" chiede Vodan.

"Sì"

Scende la notte, dalla chiesa si ode un insistente frinire di locuste, che rende il sonno faticoso per tutti tranne che per Ash e Colin, che dormono beatamente.

Durante la notte Carnage e i suoi restano in preghiera nella Chiesa delle Locuste, vegliando fino all'alba.

Nel mentre le locuste fanno risuonare le elitre e creano una sinistra melodia fastidiosissima, ma non si alzano in volo.

Nella notte vengono organizzati turni di guardia nel chiostro, sia dal gruppo di Ghaan che da quello di Uryen.

La missione di Arrokk

La mattina del 2 luglio il gruppo viene convocato da **Arrok Balsen**, mentre Carnage e i suoi tre se ne tornano a Yaquum dopo la notte di preghiera. Poco prima anche il gruppo di Ghaan è stato a parlare con Arrokk, separatamente.

"Bene alzati", dichiara Arrokk seduto spaparanzato nel suo "ufficio" della cappella laterale. "Siete sempre interessati a svolgere un simpatico incarico per conto nostro? Stavolta si tratta di qualcosa di più impegnativo, sarete pagati bene, a lavoro finito".

"Se accettate di ascoltare quel che vi dirò, dovrete sottostare ad alcune clausole di tutela della Legge del Torto, che prevedono alcune piccole garanzie sul fatto che non andrete a chiacchierare in giro. Se ascolterete l'oggetto della missione e non deciderete di svolgerla, vi tratteremo per un paio di giorni al chiuso, in modo che non possiate parlarne con altri".

Tutti acconsentono ad ascoltare, tranne Colin, che esce delegando Sven per qualsiasi decisione sul suo riguardo. Poi Arrokk prosegue.

"Stamattina accompagnerò il gruppo di **Ardee Drachen** a prelevare una persona, che sarà consegnata loro in cambio di un compenso. Con ogni probabilità questa persona accompagnerà il gruppo di Ardee in un luogo che conosce, a recuperare un tesoro.

Voi accompagnerete il gruppo di Ardee, scortandolo nelle terre selvagge pullulanti di Kreepar. Vi assicurerete che il tesoro venga recuperato... dopodiché lo sottrarrete ad Ardee e ai suoi compagni e lo porterete qui da me. Quel che farete di Ardee, della persona che accompagneranno e dei loro averi... è a vostra discrezione: la Legge del Torto non vi perseguirà per eventuali atti di violenza o ladrocinio".

"Se siete d'accordo, nel periodo della vostra missione tratteremo qui, come garanzia, gli schiavi di vostra proprietà, nonchè vigileremo a distanza di sicurezza sulla buona salute del mercante che scortate e sui suoi beni. A lavoro finito, quando il tesoro ci sarà consegnato, sarete ricompensati con 3 Corone d'oro e parte dei ritrovamenti stessi".

"So' sei argenti a testa" commenta Engelhaft.

Arrok esce e lascia parlare gli Spaiati, in modo che possano prendere una decisione condivisa.

"E' chiaro che queste gemme non hanno soltanto un valore economico" dice Sven.

Vodan suggerisce di fare ai mezzi col gruppo di Ardee.

"Il mago loro sa distinguere le cose migliori..."

"Faremo a caso" Vodan. "In cambio che te l'abbiamo detto... chiediamo a Ardee... vieni con noi a fa il culo ai madrigali".

"Non per essere complottista, ma se Carnage prima di andarsene ha detto a questo Arrokk fammi fuori questi stronzi, noi, e Arrokk ha pensato di dirlo ad Ardee.." ipotizza Engelhaft, ma nessuno ci crede.

"Io con ardee sono sempre d'accordo a mettermi d'accordo" dice Sven, "ma questi oggetti, forse anche solo parte di essi, è sufficiente a fare danni"

"Comunque glie ne togli metà" dice Vodan.

"Potrebbero essere reagenti in grado di potenziare di molto incantesimi offensivi" dice Bohemond.

Sven ricorda che tocca ammazzare Leith. Ma è uscito fuori qualcosa...

"La mozione di Vodan mi affascina" dice Bohemond.

Nel mentre si sente Arrokk che bussa. "Avete deciso?"

Tutti esitano un istante.

"ACCETTIAMO" dice Vodan.

Il briefing di Ash e i commenti dopo la decisione

Prima di partire, Vodan fa un bel discorsetto ad Ash.

"D'ora in poi sei un soldato a tutti gli effetti, Ash. Sei una recluta, poi ti proporremo al nostro sergente, che sarà più che lieto di farti".

"Secondo me la garanzia è troppo piccola, quindi non ci hanno detto tutto", commenta Colin.

"Può darsi, aspettiamocela" dice Bohemond.

"Forse gli oggetti che interessano a loro non valgono per persone normali e viceversa" dice Sven.

"Oltretutto qui sei dietro le loro linee, se non torni dove cavolo vai?" si chiede Bohemond.

"Quelli hanno fatto un accordo, soldi vs tesoro" dice Vodan. "Evidentemente non ci possono andare loro a prendere il tesoro. Ardee ha la chiave per sbloccare il tesoro. L'affare con Ardee l'hanno fatto, si giocano il rischio sperando...chi sopravvive è una preda facile. Piuttosto che pagarci ci ammazzano a prescindere".

Colin si allontana con Bohemond, con la scusa di prendere delle provviste per il viaggio.

"Sono preoccupato per Ash, non credo ci sia da fidarsi... questi pietroni che piacciono a Carnage... i brilocchi di Carnage... non ci scordiamo che Ash è amico dello scagnozzo di Carnage, non vorrei che ci facesse qualche brutto tiro".

Intanto Vodan chiede ad Ash cosa farebbe in caso di uno scontro tra di loro e il gruppo di Carnage.

"Io guardo, non mi potete mandare contro di lui"

"No, vedrai: chi è più forte vince"

Prima di partire il gruppo discute un po' su come regolarsi con Ardee e i suoi, quando dirle dell'inganno escogitato da Arrokk: Vodan e Sven vorrebbero farlo il prima possibile, Colin preferirebbe prima arrivare sul luogo del tesoro. Vengono anche elaborate varie ipotesi su come recuperare, in un secondo momento, gli schiavi lasciati indietro.

Il congedo da Melkor e dagli schiavi

Colin: "in caso di fallimento totale vogliamo lasciare a Melkor qualche informazione da lasciare a Barun?"

Vodan: "ma tu ti fidi di Melkor?"

Bohemond: "tu cosa gli vorresti dire a Barun?"

Vodan: "c'è un problema enorme a dirlo a Melkor, non so cosa mi piacerebbe chiedere a questi in cambio ma se noi vogliamo salvare i prigionieri, ci andremo a scontrare con la maggior parte di questi, e comunque Melkor rischia tantissimo, perchè è venuto con noi. Noi possiamo rompere il culo a Leith e Arrokk, magari prendiamo uno o due schiavi... e Melkor resta lì prigioniero..."

Bohemond: "Melkor dei sei ostaggi è chiaramente l'ultimo, insieme ai carristi"

Vodan: "il messaggio lui sicuramente se lo rivenderebbe per avere salva la pelle. E se glie lo ficchiamo di nascosto nel carro a sua insaputa?"

Colin: "non ho in mente un messaggio particolarmente compromettente, Melkor sa già chi siamo. Io gli direi solo di raccontare come è andata qua, semplicemente"

Vodan: "va bene, allora è ok"

Sven: "l'unica cosa importante è spiegare perchè non siamo tornati, che siamo andati col gruppo di Ghaan eccetera"

Vodan: "perfetto".

Sven: "ma a questi di Ghaan, una volta fatto l'accordo sullo smezzo... tutto il resto? Si decide sul momento?"

Vodan "loro ti potrebbero dire che non glie ne frega niente di Leith ma vogliono ammazzare Carnage, a quel punto cerchiamo un accordo, vediamo se vale la pena".

Colin: "secondo me ad Ardee è stata data una missione e lei farà quella, senza perdite di tempo. E questo è il motivo perchè penso che potrebbe contrattare per tenersi tutte le gemme, e in cambio ci aiutano con quelli del Torto"

Poi Vodan tira in ballo il discorso di Horst: "Se vogliamo recuperare i prigionieri, dobbiamo lasciare un messaggio a Horst, dovremmo cercare di dirgli che ci sarà una situazione in cui loro rischieranno parecchio, perchè il recupero dei prigionieri... lacrime e sangue. Noi mandiamo il messaggio a distanza ad Arrokk, però poi tocca toglierglieli i prigionieri, una volta che li ha portati. Tocca preallarmare Horst, perchè venga attrezzato.

Sven: "gli si dice che stiamo facendo questa cosa, non possiamo fidarci dei Madrigali, speriamo che vada tutto liscio ma stai pronto, se si verifica una situazione del genere... tieniti pronto eccetera eccetera... che anche se venisse confessata... Così viene fatto, Horst viene avvisato e Melkor salutato. Melkor dichiara di avere intenzione di recarsi entro breve, un giorno o due, a Yaquam.

Viene data a Melkor una lista di erbe per Colin e Sven cerca un regalo per Mira. Un pezzo d'argento Sven è disposto a investirlo.

Vodan va da Ash, che vorrebbe un'arma. Vodan gli mostra la Daga del Kraighar. "Guarda questa daga. Nel corso della missione ti racconterò la storia di questa daga. Tu la porterai e sarà la tua arma, che è un'arma molto potente, ma la

userai soltanto se costretto".

Ad Ash brillano gli occhi, davanti all'arma del Kraighar.

"Se capirai chi sono i tuoi veri maestri e entrerai nell'esercito giusto, quest'arma sarà tua, io ci rinuncerò volentieri perchè vuol dire che quest'arma ha trovato un altro valido guerriero". Gli dà anche lo scudo piccolo del Kraighar.

In partenza per Madreselva

La mattina del 2 luglio i gruppi di Ghaan e Uryen si mettono in viaggio insieme alla volta della Corte di Madreselva, nella Macchia di Gorlitzer. A guidarli è Arrok.

Il viaggio è tranquillo, la giornata bella e luminosa.

La comitiva di 12 persone prende la strada verso Nord, direzione Ponte di Mezzanotte, fino a circa metà percorso: poi devia verso Est, attraverso una campagna desolata, costellata da ruderi di fattorie e minuscoli villaggi disabitati. Il sentiero è poco battuto ma ben visibile, affiancato da un fosso di irrigazione infestato dalle erbacce.

Nel primo pomeriggio il gruppo oltrepassa un gruppo di rovine a circa 200 metri dal sentiero. La zona si è un po' impaludata, a causa dello straripamento e dell'intasamento del vecchio sistema di irrigazione delle campagne, ed è quindi a tratti necessario portare i cavalli a mano ed andare molto piano.

Alle spalle del gruppo, dalle rovine si leva una sottile colonna di fumo, che Colin nota di sfuggita.

L'agguato dei Resistenti

Mezz'ora più avanti il gruppo attraversa i ruderi del vecchio villaggio di Natan, parzialmente impantanato dall'acqua di un canale di irrigazione.

Oltrepassata una curva tra le case, la strada infangata è interrotta da un cumulo di detriti causati da un muretto crollato, alti circa 50 cm. Appena il gruppo svolta l'angolo, dai due lati della strada piovono frecce e qualche colpo di balestra, mentre una porta viene fatta aprire e alcuni Risvegliati barcollanti si avventano su di loro.

"Attenzione, risvegliati!" grida Colin.

"Attenzione, agguato!" grida Arrok, dalla cima del convoglio.

Arrok e il gruppo di Ghaan sono in testa alla fila, mentre gli Spaiati sono in fondo. Bohemond trasporta Colin sul suo cavallo.

Le frecce e i dardi di balestra piovono da alcune finestre, senza riuscire a fare danni di rilievo. Tutti cercano dei ripari, mentre Colin si trova sotto attacco da parte dei Risvegliati, e Bohemond va in suo soccorso.

Sulla cima del gruppo, il cavallo di Ardee viene ferito da un Risvegliato, mentre quello di Arrok finisce bloccato in una tagliola, nascosta sotto il pelo dell'acqua nei pressi del muretto crollato.

Lex, lo stregone di Ghaan, utilizza l'incantesimo **Lame di Luce** per soccorrere la sua Caporalessa.

Trascorrono alcuni lunghi istanti, nei quali nessuno spara più frecce dall'alto. Sven prova a girare intorno ad un edificio per cercare un'entrata, ma è evidente che gli attaccanti si stanno ritirando.

L'ultimo colpo è un dardo di balestra quasi a bruciapelo, rivolto ad Arrok attraverso la fenditura di una finestra.

Dopo lo scontro

Spacciati gli ultimi Risvegliati, tutti si ritrovano sulla via principale: le condizioni di Arrok appaiono subito gravi, il dardo di balestra è penetrato in profondità nel suo ventre.

Il passaggio laterale per aggirare i muretti crollati è ostruito da alcune balle di fieno, che Lex incendia velocemente. Nel giro di poco è possibile superare la strettoia e guadagnare una postazione sopraelevata, da cui è possibile scorgere alcune sagome a cavallo, che si allontanano verso la macchia di betulle in lontananza.

Si trovano nell'acqua alcune altre trappole, una corda tesa e un'altra tagliola.

Colin si prodiga per curare Arrok, ma la punta del dardo di balestra gli si spezza e non riesce ad estrarlo interamente dalla ferita. In compenso quel che estrae gli basta per capire che dev'essere stato anche avvelenato.

"Portatemi alla Corte di Madreselva" rantola Arrok, "devo avvisare che i **Resistenti** hanno attaccato".

"Questa freccia è avvelenata, è importante estrarla prima possibile", insiste Colin.

"Se io perdo i sensi non ci arriverete mai", insiste Arrok. "Bendatemi bene stretto".

Tutti salgono a cavallo, stringendosi, e con la guida malcerta di un Arrok sempre più debole si incamminano verso la Corte di Madreselva, base operativa dei Procacciatori.

Verso la corte di Madreselva

E' il pomeriggio del 2 luglio 517.

Il variegato gruppo di soldati di **Ghaan** e di **Uryen**, guidato da un febbricitante **Arrok**, lascia le rovine del villaggio di Natan alla volta della Macchia di **Gorlitzer**, dove si trova il rifugio dei **Procacciatori**: la **Corte di Madreselva**.

Mentre camminano Colin chiede a Pete se sapesse dei Resistenti, lui dice di no. "In effetti ce lo potevamo aspettare, ma speriamo che non creino problemi a noi..."

Più tardi Colin sente uno strano ronzio, a sprazzi. Sopra di lui vola un insetto.

Colin lo fa notare. "Sento degli insetti ogni tanto..."

Bohemond non è sorpreso. "Siamo in campagna... Ha qualcosa di particolare?"

"C'è un insetto in particolare che ci segue", dice Colin.

All'inizio tenere la direzione non è difficile, il sentiero è abbastanza battuto e passa per la campagna. Dopo un'oretta però all'orizzonte si profila una grande macchia di alberi che sale verso le colline e i monti sullo sfondo: la Macchia di Gorlitzer è composta prevalentemente da betulle, ed offre uno spettacolo molto suggestivo sotto il cielo limpido e azzurro.

Le condizioni di Arrok si aggravano rapidamente, forse per l'effetto del veleno che ungeva la punta del dardo di balestra che lo ha trafitto. Inizia a avvertire fitte dolorosissime alle estremità degli arti, mani e piedi, ma anche orecchie e punta del naso, su cui rapidamente si formano dei lividi scuri. Intanto la fasciatura stretta sul ventre si macchia di scuro, l'emorragia non è stata arrestata.

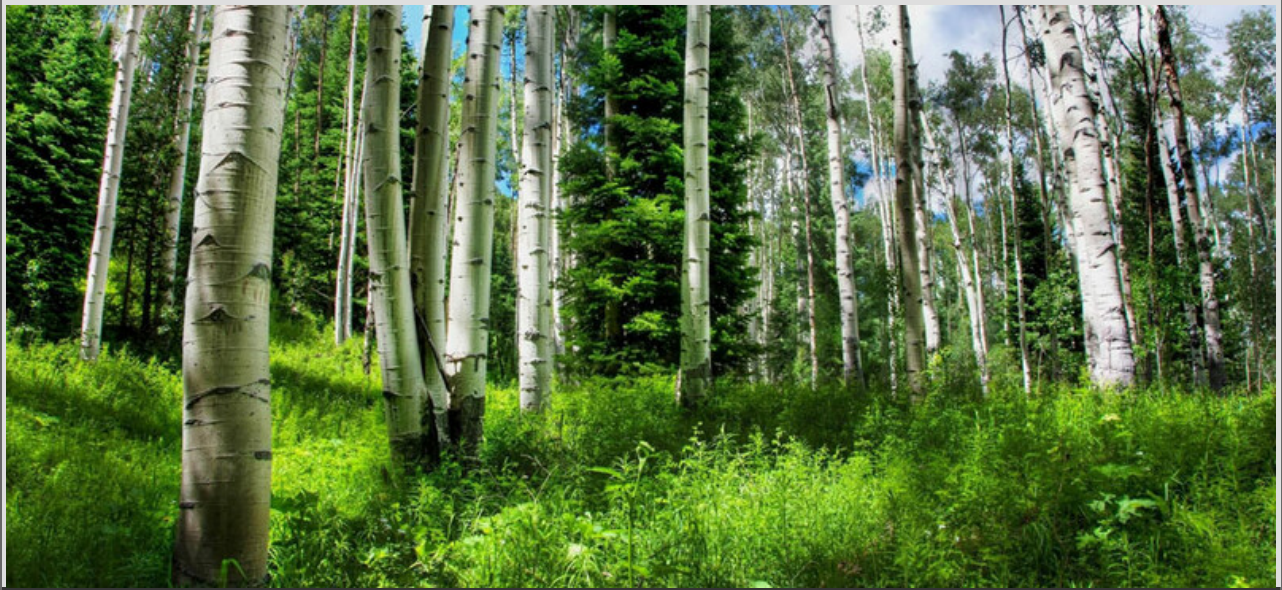
"Dobbiamo sbrigarci o questo crepa" commenta Ardee, invitando tutti a correre più possibile.

Colin studia l'avvelenamento di Arrok, che si lamenta gravemente.

Engelhaft prova a tranquillizzarlo: "questo veleno non è mortale, sono sintomi molto fastidiosi ma non devono essere esagerati, il problema è la ferita, il dolore agli arti non lo devi esagerare".

"E' tutto nella tua testa, Arrok" commenta Bohemond.

"Nella macchia c'è un torrente" rantola Arrok. Si deve bagnare le mani, che gli bruciano terribilmente.



La Macchia di Gorlitzer in estate

Sosta presso il ponticello

Raggiunto il limitare della Macchia, i cavalieri si incamminano tra le betulle, sempre seguendo il sentiero. Ad un tratto c'è un ponticello su un torrente, ed è qui che Arrok, faticosamente, dice che bisogna lasciare il percorso battuto per risalire il corso d'acqua, verso Est.

Colin e Engelhaft fanno adagiare Arrok nei pressi del torrente, in modo che possa tenere nell'acqua mani e piedi, e cercano di tranquillizzarlo. La carovana è costretta a fermarsi, mentre il pomeriggio avanza.

Vodan si avvicina a Colin e gli chiede in privato se c'è una minima possibilità che Arrok schioppi.

"Sì" dice Colin.

Poi Vodan si avvicina a Sven in privato: "Sven, ma stavo pensando una cosa, dimmi come la vedi. Io vado da Arrok, gli dico potresti anche non farcela. In quel caso, a chi dobbiamo fare riferimento per quella cosa che abbiamo detto? Sennò rimaniamo così..."

"Con una mano davanti e una di dietro", commenta Sven.

"Ci dirà un nome, a chi chiedere, dirgli che ci manda lui... poi potremmo ammazzare Arrok, andare dall'altro e dirgli che non se ne fa nulla... che l'ha deciso Arrok in punto di morte..."

"Non possiamo sperare di lisciare quella cosa con la morte di Arrok, dobbiamo per forza di cose farlo, andiamo"

"Una volta che ci dice un nome, potremmo pensare di non farlo sopravvivere."

I due si avvicinano a Arrok, con Engelhaft accanto che lo sta tranquillizzando e medicando.

"Arrok... diciamoci le cose che stanno, tu stai coi piedi e le mani a mollo... con la pia donna che ti dice che forse ce la farai... ma forse invece no. Visto come eravamo rimasti... cosa facciamo noi se... gli dei non vogliono..."

"Arrivate a Madreselva... parlate con Sylvester"

"Ma speriamo che non ci sia bisogno..." dice Sven.

Vodan e Sven parlottano su cosa fare con Arrok, se ammazzarlo, anche considerando che Sylvester difficilmente saprà del piano di tradimento di Ghaan.

La piccola locusta

Mentre gli altri si occupano del problema di Arrokk, Colin e Bohemond sono distratti dall'insistente ronzare di una locustina, che sembra continuare a sorvolarli.

"Secondo me ce l'ha con noi" insiste Colin, "ho la sensazione che ci stia seguendo da Arràk"

"Sarà una spia di Carnage?" ipotizza Bohemond. "Non possiamo lasciarla libera"

"Non è mica facile acchiapparla, vola alta" dice Colin.

"Lascia fare a me", dice il Paladino, che si concentra e invoca il [Richiamo all'Ordine](#).

"Creatura immonda, vieni a me!"

La locustina inizia a scendere in cerchio, lentamente.

Colin la riconosce, è la sua locusta con le ghiandole gonfie.

Scende lentamente sulla spalla di Bohemond, che ci tira una manata sopra. SPLORCH!!!! Il corpo dell'insetto si spiaccica ed emana un odore forte. Bohemond si va a pulire al torrente, un po' a monte rispetto ad Arrokk.

Accampamento nel bosco

Engelhaft poco dopo parla con Sven: "Purtroppo adesso Arrokk non lo possiamo spostare, non si arriva a Madreselva stasera, in queste condizioni... che dobbiamo fare. Tra l'altro se non lo curiamo questo rischia che non passa la notte"

"Parliamone tutti", dice Sven. "Chiamiamo Bohemond, chiamiamo Vodan... soprattutto chiamiamo Ardee... Non possiamo... siamo costretti a.. quanto rischia? Non lo possiamo spostare secondo te?"

"Se non lo curiamo muore, secondo me si dovrebbe operare, e stanotte dovrebbe rimanere fermo. Proviamoci subito... così se muore... muore e ci muoveremo. Per andare dove?"

Nel mentre gli altri si riuniscono in un consiglio di guerra.

Sven dice che andrebbe operato subito Arrokk, facendoci dare qualche indicazione su come arrivare a Madreselva per poter chiedere soccorsi l'indomani mattina. Ardee partecipa alla discussione, lei dice che bisogna trovare un riparo, se si passa la notte all'aperto.

Sven chiede a Arrokk: "ascolta, adesso tentiamo di estrarre la punta del dardo. Sei in grado di darci qualche indicazione per Madreselva, se perderai i sensi?"

"Risalite il torrente verso sud..." dice Arrokk. "E' un castelletto, distante qualche ora"

Vodan "Mi dispiace portarti un po' di sfiga, Arrokk. Ma se non dovesse andare bene l'intervento, non è che ci puoi dire qualcosa che li convinca che non li abbiamo ammazzato noi...."

"Loro aspettano già il gruppo di Ardee..." dice Arrokk.

L'operazione chirurgica

Il gruppo di Ghaan si dedica a raccogliere legna, sistemare un campo decente, fare un grande fuoco e sistemare i cavalli, mentre Engelhaft e Colin, con l'aiuto dello scrupolosissimo e curioso Ash, si occupano dell'operazione chirurgica su Arrokk.

"Ash vatti a lavare le mani e torna con le mani belle pulite" dice Colin.

"Sono ai vostri ordini!"

Engelhaft apre, Colin e Ash assistono.

Arrokk inizia a urlare tremendamente, mentre Engelhaft apre.

Engelhaft tira fuori la scheggia.

Arrokk ultimo urlo e perde i sensi. Colin e Ash devono tamponare.

Engelhaft cuce la ferita.

Notte nella macchia di Gornitzer

Le ombre si allungano. Viene preparato il campo nella boscaglia.

Ardee fa piantare pali intorno al campo, per delimitare un perimetro, e vengono organizzati turni di guardia congiunti.

Il primo turno spetta a Callum, Colin e Sven.

Callum sta zitto, Colin controlla il moribondo e controlla la situazione circostante.

Colin sente la puzza di Kreepar, la sente addosso al gruppo, in particolare addosso a Bohemond (e non alla sua armatura).

Colin sveglia Bohemond.

"Bohemond, puzzi di Kreepar"

"Ma veramente mi svegli per queste stronzate?"

"Non è una stronzata, potresti richiamarli, sono gli odori che usano per comunicare tra loro"

"Che suggerisci?"

"Prendi il sapone e va a fare un bagno"

"L'ultima cosa che faccio adesso è il bagno al torrente" Bohemond lo guarda serissimo e poi si riaddormenta.

Colin insiste. "L'igiene è importante"

"Ma che cazzo stai a di... è andato via, c'è poca roba"

"Il mio suggerimento è questo, io lo sento, loro lo sentono più di me... se ci stanno... e un po' d'acqua non ti farà mica male"

"Dovresti sentirlo sull'armatura... come te la spieghi?" chiede Bohemond

Colin fa togliere a Bohemond la camicia per annusarla. "Non è la camicia, puzzi te".

"Ascoltami. Ammesso che senti questo odore veramente, secondo me non è una cosa che si può lavare. Se me la sono bccata attraverso vestiti e armatura... non credo che sia lavabile"

"Allora ci sono due possibilità, l'odore o lo si toglie o lo si copre"

Colin incide la betulla, prende la linfa.

Bohemond se la spalma sulla spalla, ricoprendola di un buon odore silvestre.

Colin prepara una bevanda ricostituente con la linfa di betulla.

Il secondo turno vegliano Ash, Vodan, Ardee, Lex e Bohemond. Il tempo passa piacevolmente, con Vodan che racconta alcune leggende sul Kraighar: il piccolo Ash è rapito dai racconti, sono tutti interessati.

Il terzo turno spetta a Pete, Alfred, Engelhaft.

Engelhaft controlla il malato, che è febbricitante ma vivo. La ferita è infetta, sicuramente non può essere spostato. A un tratto Alfred vede "uno di quei bestioni" al limitare del campo e lo indica a Engelhaft. Engelhaft va a svegliare Sven, ma Alfred sveglia proprio tutti. "Arrivano, eh, i bestioni" dice ad alta voce.

Si tratta di due **Scorpioni Spadaccini**.

Pete prova a scagliare una freccia, senza riuscire a colpirli. Engelhaft alza la balestra e mira un attimo, e il dardo si conficca a perfezione nel cranio di uno dei due mostri, che caracolla a terra, freme qualche istante e muore.

"Bel colpo", commenta Alfred.

Immediatamente dopo viene attaccato dal secondo scorpione, che riesce a ferirlo con entrambi gli aculei, sia al braccio sinistro che alla gamba destra. Le ferite, benchè non profondissime, sono estremamente dolorose.

Mentre Alfred si chiude in difesa, arrivano in suo soccorso Engelhaft, col bastone, e Pete. Ma non riescono a evitare che il povero Alfred venga nuovamente ferito dai due aculei, sia al braccio destro che al ventre, con un colpo che penetra abbastanza in profondità l'armatura.

Subito dopo Engelhaft gli spacca una zampa posteriore e Pete gli trancia una delle due code.

Nel giro di pochi attimi lo scontro è concluso, ma le condizioni di Alfred non sono delle migliori: ha riportato ben 4 ferite, nessuna estremamente grave ma tutte contaminate dal veleno della creatura.

Colin si affretta a medicarlo e a impartirgli dell'antidoto.

Il resto della notte trascorre faticosamente, senza che nessuno riesca più a riposare bene.

Spedizione a Madreselva

Il mattino seguente, 3 luglio, visto che Arrokk non può essere trasportato e anche Alfred sta male, si decide che un gruppetto andrà a Madreselva a chiedere aiuto, mentre gli altri resteranno al ponticello coi feriti. Vanno Ardee, Lex, Vodan e Sven.

Il percorso è semplice, lungo il torrente: ci vogliono un paio d'ore di cammino. Finalmente raggiungono una motta, sovrastata dai ruderi di un castelletto, parte della cui cinta muraria è stata sostituita da una palizzata di legno.

"Chi va là?" chiede una voce.

"Sono Ardee Drachen, sono attesa. Arrokk è ferito. Devo parlare con Sylvester".

Escono **Sylvester** e **Tobias**, scambiano due parole con i nuovi arrivati e poi fanno preparare un carretto trainato da un asino, per andare a recuperare Arrokk. Alla guida del carretto c'è il grosso e truce **Helgo**.

Il gruppetto si mette in viaggio verso l'accampamento al ponticello.

Nel frattempo al campo Colin approfitta del tempo libero per preparare altre dosi di antidoto dagli aculei dei due scorpioni spadaccini abbattuti durante la notte.

A ora di pranzo arriva il carretto di Helgo, su cui viene caricato Arrokk. Ardee chiede che venga dato un passaggio anche ad Alfred, e Sylvester fa un goffo tentativo di chiedere qualcosa in cambio, ma viene rapidamente convinto a evitare.

Tutti insieme ripartono per Madreselva, che raggiungono dopo un paio d'ore.

Lungo la strada Colin si avvicina a Bohemond.

"Bohemond, puzzi ancora di Kreepar"

"Secondo me c'è qualcosa di soprannaturale in gioco, è possibile che quell'insetto mi abbia portato una sorta di maleficio..."

"Nel dubbio la prossima volta evita di schiacciarli gli insetti...." suggerisce Engelhaft.

"Era una creatura immonda, bisognava distruggerla".

Finalmente i nostri arrivano ai piedi della collinetta artificiale su cui sorge la Corte di Madreselva.

Chiacchiere lungo la strada

Lungo il tragitto Colin fa una domanda a Bohemond.

"Senti ma come hai fatto a far scendere quella cavalletta? Sai comandare gli animali?"

"Non esattamente, io posso tramite l'intercessione di Dyttros richiamare su di me le creature empie..."

"Chissà che gli è successo, era una normale cavalletta che ho raccolto su un prato..."

"Evidentemente molte delle creature che strisciano possono diventare creature empie. Io posso attirare le creature empie su di me, costringendole a palesarsi. Ho usato questa benedizione nella valle della tranquillità quando lo sciame stava per portarsi via uno dei Villici... e ci sono riuscito, sono venute tutte contro di me. Il principio è quello. E'

estremamente rischioso..."

"Quindi questa cavalletta è venuta verso di te con intenzioni ostili... e una cosa del genere la potresti usare anche sui Saad quando sono entrati in un corpo?"

"Non lo so ma sarebbe estremamente pericoloso... una richiesta del genere di solito sarebbe accolta quando a seguito di questa ne scaturisca uno scontro"

Arriva Ardee a portare un sacchettino di lavanda a Colin. "So che avete un problema di... cattivi odori. Vodan mi ha chiesto di portarti questo"

"Grazie, Ardee" sorride Colin.

"Potrebbe funzionare?" chiede Bohemond.

"Non so, è un tentativo... in fondo potrebbe anche funzionare"

"Tornando all'ipotesi Saad, a parte la pericolosità tu non me lo escludi, giusto?"

"Eh... non posso dirlo, difficile anche capire se quei Saad sono considerati viventi"

"Quindi puoi considerarla come ipotesi per casi disperati... se venisse contagiato qualcuno che proprio...non deve morire..."

"Temo che dovrei avere un contatto visivo con quelle creature, e poi ne basta uno... ma in una situazione di vita o di morte potrei tentare."

Arrivo alla Corte di Madreselva

Nella tarda mattinata del 3 luglio 517 i nostri eroi raggiungono la Corte di Madreselva.

Il cortile è ampio, disordinato, con un paio di bambini cenciosi che giocano, animali da cortile, un orticello. Ci sono diversi uomini armati, tre donne intente a svolgere lavori domestici (sgranare fagioli sedute sulla soglia).

Appena si sparge la notizia che Arrokk è ferito si scatena il panico, tutti si agitano, lo portano dentro ad una sala e se ne prendono cura, senza a momenti chiedere ai soldati cosa siano venuti a fare. Rainer, il medico dei Procacciatori, si prende cura del ferito.

Nel giro di poco Sylvester manda tre dei suoi uomini a cercare notizie sui Resistenti e stabilisce una taglia su di loro. Dopodichè incontra Ardee.

Helga Roche

"Molto bene, voi siete quelli venuti per Helga Roche", dice Sylvester ad Ardee e ai suoi. "So che si parlava di 9 Corone d'Oro, giusto?"

"Fateci vedere la ragazza, in modo che possiamo assicurarci che sia lei" dice Ardee.

"Molto bene" dice Sylvester, e la manda a chiamare.

Poco dopo portano una ragazzetta giovane e sparuta, vestita di chiaro, che accenna un inchino.

Helga ha abiti da veste bianca.

"Come ti chiami?" chiede Ardee.

"Helga Roche, mia signora" risponde la ragazza.

"Vieni qui, fatti vedere".

Helga, titubante, si avvicina ad Ardee, che la osserva in silenzio per qualche minuto, chiedendole di aprire le mani: le studia i palmi delle mani e i polsi.

"Molto bene". dice Ardee. Poi si rivolge a Sylvester. "Ecco i vostri soldi".

Sylvester prende il sacchetto e ne controlla il contenuto, poi annuisce. "Affare fatto".

Uscito Sylvester coi suoi, Bohemond si rivolge alla ragazzina, stupito di trovarsi davanti una "donna di chiesa".

Bohemond le chiede della sua veste, lei si scusa delle condizioni un po' malridotte dell'abito.

"Mi fate un complimento a definirmi una donna di chiesa, sono soltanto una veste bianca..."

"Portate un abito che vi distingue... è molto lontano il luogo dove... esercitavate la vostra devozione?"

"Molto lontano, a **Surok**, al **Tempio del Sole Invitto**"

"Presumo abbiate vissuto molte disavventure per finire qui"

"Una sola"

"A volte è sufficiente una sola"

"Non dovete temere, credo che la vostra disavventura sia finita"

"Oh lo spero tanto..."

Poi Helga guarda Ardee "ero sicura che mi avreste salvata"

"Certo, stiamo qua apposta..." dice Ardee.

Accordo con Sylvester

Mentre Ardee si ritira con Helga, il gruppo di Uryen si riunisce per decidere il dafarsi, ma presto viene convocato da Sylvester, che è in compagnia di Trevor, il contatto di Sonja.

"Ho parlato con Arrokk", dice Sylvester. "L'accordo resta in piedi. Per quel che riguarda... il gruppo di Ghaan, insomma. Ma a sto punto tornerete qui a cose fatte, e non ad Arràk".

"E lo scambio e la suddivisione avverrà qui?" chiede Vodan.

"Sì"

"Però ci dovete portare qui anche gli schiavi nostri"

"Mah... gli schiavi? Beh si, oppure poi ve li andate a prendere poi ad Arràk..."

"Senza offesa, ma visto questo che ci avete chiesto, fidarsi è bene, ma sarebbe meglio non essere costretti... se ci portate i nostri schiavi qua facciamo la transazione qua e poi ci rimettiamo in marcia"

Sylvester ci pensa poi dice che va bene, anche se ci vorrà qualche giorno.

"Tieni presente" dice Vodan, "che servirà un carro per i feriti... serve un carro per andarcene"

"Nessun problema, il carretto ve lo riediamo"

"Ma senti, a proposito: dov'è che dovremo andare?"

"Ritengo che la ragazzina, Helga, guiderà il gruppo di Ghaan al nascondiglio di un tesoro, nei pressi della sua signoria di famiglia. Un posto non troppo lontano da Yaqum, ormai non ci sta più nessuno dalla guerra..."

Discussione di gruppo alla Corte di Madreselva

Salutato Sylvester, i nostri si riuniscono per pianificare il dafarsi, con Ash di guardia a controllare che non ci siano curiosi.

Vodan: "non tornano i conti di perchè questi non ci sono andati per conto loro a prendere il tesoro, ma appena hanno trovato qualcuno che era disposto a farlo ci si sono fiondati..."

Colin: "potrebbero avere accordi di alto livello con quelli di Ghaan che non vorrebbero violare loro stessi, magari non era così noto che ci stava il tesoro. Magari gli pareva brutto dire di no a Ghaan, ma invece pagare mercenari gli era più semplice"

Bohemond: "questi sono predoni, questa grande strategia non glie la riconosco"

Vodan: "oppure sulla piramide di soldi di quel tesoro ci sta seduto il troll di 5 metri col mazzone, quindi andarci a prendere i soldi è una cazzata, ma depredare dopo è ottimo."

Bohemond: "concordo pienamente, toccherà stare in campana."

Vodan: "si quindi stiamo molto attenti e parliamone anche con Ardee. Devono sapere che stiamo andando a fare una cosa molto tosta, tipo un Cairn, una cosa del genere. Seconda cosa, e più importante. Forse abbiamo ottenuto che arrivano gli schiavi qua e ci semplifica tantissimo la situazione, diventa più facile liberarli. Eviti tutto il problema della milizia del torto e dei madrigali. Ci siamo solo noi, Ghaan dietro un barile, che si spacciano per morti, poi loro che dobbiamo ammazzare, e poi donne e bambini e i nostri schiavi. Quindi si potrebbe fare anche una cosa figa, per salvare un po' tutto. Questi li sconfiggiamo e ne ammazziamo alcuni nello scontro. Siamo moralmente d'accordo a ammazzarli, anche perchè erano merde, merde coi figli ma sempre merde. Potremmo lasciarne vivo qualcuno, in modo che sgominiamo la banda, ne lasciamo vivi due o tre e gli diciamo di prendersi cura dei bambini e della combriccola di falliti, e ce ne andiamo con gli schiavi nostri."

Bohemond: "si ok, valutabile."

Vodan: "li disbandi e salvi giusto la prole..."

Il nascondiglio dei Resistenti

Scende la sera sulla Corte di Madreselva. Il gruppo di Uryen e quello di Ghaan organizzano turni di guardia congiunti. La notte passa tranquilla.

L'indomani, 4 luglio, Colin toglie la benda alla lavanda dalla spalla di Bohemond: l'odore di Kreepar è più debole, ma si sente ancora, sebbene mascherato dal profumo di fiori.

"Accompagnami a prendere un po' di corteccia di betulla e erbe, Bohemond", chiede lo speciale. Il paladino lo accompagna.

Poco più tardi, sulla fine della mattinata, arriva un ragazzo a Madreselva: porta notizie sul nascondiglio dei Resistenti.

"Sono alla **Collina dell'Ossso Rotto**", dichiara il giovane, "hanno lì il loro campo".

La notizia suscita una grande animazione tra i Procacciatori, che non vedono l'ora di andare ad attaccare i Resistenti e vendicare l'attacco subito da Arrokk.

Anche gli Spaiati di Uryen entrano in fermento, per la notizia. In particolare Bohemond non vede l'ora di approfittare dell'occasione per attaccare alle spalle i Procacciatori e incontrare pacificamente i Resistenti. Sven è un po' più prudente, ha paura sia difficile mettere in pratica il cambio di schieramento al volo, nel corso di un combattimento già iniziato.

Vodan: "ma voi siete sicuri che facciamo capire a quegli altri che ci stiamo ammutinando?"

Colin: "questi stanno andando a trucidare gli unici con un minimo di sanità mentale di questa valle... non glie lo possiamo far fare"

Bohemond: "io avrei anche un modo per segnalare questa cosa..."

Sven: "non è detto che ci accettino, se ci accettano anche a noi, l'esecuzione è complicata... rischi di trovarti in inferiorità numerica contro di loro..."

Colin: "facciamo un passo alla volta, li vogliamo lasciare andare?"

Bohemond: "per me è folle lasciarli andare"

Sven: "li potremmo avvertire..."

Bohemond: "non sappiamo dove stanno... non è fattibile. Tra l'altro tu puoi decidere a tuo piacere qual è il momento in cui fai partire la fajolada. NON ti troverai mai nella situazione peggiore per farla partire, scegli un buon momento"

Vodan: "e poi che succede quando torniamo?"

Bohemond: "Torniamo qui coi resistenti, puliamo il fortino"

Sven: "compresi i ghaanesi? quelli stanno qui...."

Colin: "lì ci metti un attimo a dire a Ardee che erano quelli che li stavano per uccidere"

Sven: "non si imbecca, si parlamenta fuori prima di imboccare"

Vodan: "guarda che non è che resta Ardee a guardia del fortino... Molto probabilmente non avremo occasione di parlare con Ardee."

Colin: "però Ardee quando andiamo e sta per attaccare noi, gli diciamo tutto, le verranno dei dubbi..."

Sven: "è tutto molto approssimativo..."

Bohemond; "è un'opportunità che devi cogliere al volo, sull'unghia"

Sven: "non riesco a immaginarmi la fajolada all'osso rotto, sarà difficile farla con un minimo di tempismo"

Colin: "la domanda è se lasciamo andare questi a fare l'aggato notturno ai resistenti o non ce li lasci andare da soli? Il resto è tattica, non puoi fare previsioni senza saperlo..."

Vodan_ "e se sabotiamo l'operazione senza andare lì a fare questa cosa?"

Bohemond: "e come fai? Ti precludi la possibilità di chiudere la partita con questi in un situazione così buona..."

Vodan: "dobbiamo sperare che questi siano abbastanza svegli da capire subito... ricorda che questi manovrano i risvegliati... e metti che questa è una trappola? Magari si sono fatti beccare apposta... metti che arriviamo lì e troviamo tremila risvegliati... che facciamo?"

Colin: "li lasciamo andare perchè potrebbe esserci il rischio che sia una trappola?"

Vodan: "no, dobbiamo sperare e che facciano quello che crediamo, che si fidino di noi"

Bohemon: "io un modo forse per farci riconoscere...se questi resistenti sono ancora timorati degli dei... potrei averlo"

Vodan: "sì, ma è una scommessa molto forte che siano effettivamente cagabili. Usavano i risvegliati come arma... che non è esattamente un buon modo per presentarsi... rischiamo di metterci nelle mani di persone non proprio a posto..."

Colin dice: "sono amici dei monaci...."

Sven: "ho dubbi sull'esecuzione, forse conviene attaccarli in un altro momento, non al momento dell'impatto... magari il momento migliore è quando facciamo una sosta per mangiarci un panino..."

Colin: "io non sono un assassino, mentre quell mangia un panino non sono capace ad ammazzarlo..."

Sven: "e che differenza fa se stai a combattere con loro e li colpisci alle spalle? Molto meno rischioso, ma efficace"

Bohemond: "decidiamo una parola d'ordine, tu la chiami e si mena"

Vodan: "a me quello che mi fa stare poco tranquillo è che mettiamo tutti di fronte a un fatto compiuto. Scompare il discorso di parlarne con Ardee... lei sicuramente ci vorrà dire qualcosa... adesso invece mettiamo 2 gruppi che non ci conoscono di fronte a un fatto compiuto, e dobbiamo sperare che questi gruppi capiscano da soli che noi abbiamo fatto la cosa giusta e così via.

Colin: "non ci immanoriamo troppo di un piano, che va a braccetto con quelli di Ghaan..."

Vodan: "mi convince parlare con Ardee prima di agire, mi convince di meno metterla davanti al fatto compiuto. Voglio difendere la percentuale che lei stia dalla nostra parte"

Bohemond: "potremmo parlare con Ardee subito e spiegarle la situazione, che Arrokk e Sylvester vogliono che ti facciamo il culo domani per spartirci i tesori. E che abbiamo l'occasione per farlo"

Vodan: " e se va tutto bene che succede ai brilocchi? "

Sven: "un grosso rischio potrebbe essere che i resistenti... diamo per scontato che siano amici dei preti e hanno attaccato il convoglio di questi e di Ardee. Potrebbe essere che Ardee non è una brava personcina come sembra, o molto pragmatica, e quindi si renderà conto se le facciamo il discorso che questi Resistenti non saranno d'accordo al recupero dei brilocchi... che ci può essere un problema tra amici dei preti e recupero dei brilocchi... è rischioso... magari dice no... e quindi ... ci fa il cappotto..."

Colin: "è molto pericoloso parlarle adesso, rischia di puttanarti tutto, missione e così via. In teoria se dovessimo fare la nostra missione e la nostra fazione, dovremmo tornare qua coi resistenti, prendere Helga, e dire a Ardee che la sua missione è finita"

Vodan: "ha ragione Colin, bisognerebbe togliergli Selma, a quel punto"

Colin: "io non la lascerei a quelli di Ghaan, alla fine".

Vodan: "perchè Helga non ha voluto parlare con i procacciatori e invece vuole parlare con Ardee... è contenta se vanno a recuperare il tesoro del nonno?"

Sven: "magari glie l'ha già detto a questi dove sta l'oro..."

Vodan: "è comunque curioso, ci sono cose che non sappiamo, che questa non si fa problemi ad andare a saccheggiare la tomba di famiglia..."

Colin dice che non direbbe ancora nulla ad Ardee. "Sarebbe davvero un grosso rischio adesso"

Sven è d'accordo ad aspettare.

Vodan: "certamente se volevamo trattare con ardee era meglio impazzire dopo averglielo detto. Prima facciamo i voltagabbana e poi le diciamo tranquilla, era tutto calcolato..."

Sven: "ma ora perchè dovrebbe fidarsi di noi?"

Colin: "questa strategia che forse seguiremo, per dirla tutta, c'è il grosso problema degli schiavi. Quelli purtroppo... è un problema"

Sven: "gli schiavi mi sa proprio che..."

Bohemond: "non possiamo ora dare una soluzione... poi vedremo coi resistenti, loro che possono fare, non possiamo salvare capra, cavoli, barca lupo e compagnia bella... quelli lì erano la terza delle nostre priorità..."

- seguito della discussione tra gli Spaiati di Uryen

Proposta a Sylvester

Bohemond e Sven vanno a parlare con Sylvester, che sta organizzando la spedizione al covo dei Resistenti.

"Allora, come va? A che punto siete?" chiede Bohemond.

"Aspettiamo gli altri e andiamo" risponde Sylvester.

"Altri?"

"Sì. A breve arriva un gruppetto di altri amici nostri, così possiamo partire e lasciare anche qualcuno qui al castello... che i Resistenti sono bastardi, non possiamo essere sicuri al cento per cento che non sia una loro trappola, che usciamo da qui e dopo dieci minuti si presentano a Madreselva..."

"Ti può far comodo qualche spada in più? quanto saresti di isposto a pagare?" propone Bohemond.

Sylvester ci pensa su. "Come ve la cavate a combattere?"

"Siamo arrivati interi fin qui..."

"Mezzo argento a testa... per il lavoro di una notte... questo possiamo offrirvi. E bisogna attrezzarsi, perchè questa collina dove stiamo andando... è un po' irta, tocca portarsi corde, rampini, arrampicarsi un po'..."

"Casomai, stavo pensando..." butta lì Bohemond, "se chiedessimo anche al gruppo di Ghaan di venire con noi?"

"A che scopo?" chiede Sylvester, un po' irrigidito.

"Beh, potrebbe capitare un incidente a qualcuno di loro..."

"Pensiamo a una cosa per volta, non ci complichiamo troppo le cose", chiude corto Sylvester. "Se ci state, vedete di recuperare qualche corda, qualcosa... partiremo penso tra un'oretta".

L'interventismo di Ardee

Bohemond riferisce ai compagni del colloquio con Sylvester, che complica ulteriormente la situazione: pare che altri 4-5 uomini siano in arrivo a Madreselva, che unito all'impossibilità di portarsi dietro Ardee e i suoi sballa gli equilibri di forza nella spedizione ai Resistenti.

"Dobbiamo parlare con Ardee e sentire che ne pensa", dice Sven.

Vanno a chiamare Ardee, che sta con Helga, conversando tranquillamente su una panca. "Ti dobbiamo parlare". Lei li segue al campo di Uryen.

"Ditemi tutto".

Vodan prende la parola. "C'è un motivo per cui vi siamo venuti ad accompagnare, siamo stati costretti ad accettare dalle circostanze, l'alternativa sarebbe stata ancora peggiore. Arrokk ci ha proposto un lavoretto sostanzioso e remunerativo, che se non avessimo accettato noi avrebbe accettato qualcun altro: fingere di stare dalla vostra parte e recuperare le gemme... e poi eliminarvi, prendere le ricchezze e portarle a loro"

Ardee annuisce, non sembra stupita: "un po' me l'aspettavo che ci volessero fregare", dice. "Aspettavo solo di capire come".

"Sì, ci siamo trovati a dover accettare in quel momento, perchè altrimenti lui avrebbe mangiato la foglia... ci avrebbe rinchiusi un paio di giorni per non permetterci di avvertirvi... siccome ci state abbastanza simatici abbiamo deciso di stare al gioco e aspettare un buon momento per avvertirvi, per poterne uscire tutti interi. Ora siamo tutti in una situazione un po' difficile con Arrokk e i suoi." Aggiunge Vodan. "Se credi a quel che ti stiamo dicendo, capisci bene perchè c'è questa opportunità abbastanza unica, di questi che stanno per attaccare i **Resistenti**, i loro nemici... l'idea che ci è venuta è di andare con loro e toglierne di mezzo un bel po'. E se nel frattempo possiamo anche dare una mano a quella città, cointro questi della lega del torto... tanto di guadagnato".

Ardee ci pensa.

"Primo problema: ma da soli ce la fate a fare la festa a questi?"

"Avevamo proposto di far partecipare anche voi, in caso, alla spedizione, ma Sylvester vuole solo noi".

"Ma loro sono una decina, e voi solo cinque..."

Vodan suggerisce che un paio di uomini di Ghaan escano alla chetichella dal castello per unirsi all'agguato. "Oppure possiamo prendere noi il castello".

"E poi? Come li avvisiamo i Resistenti? Non conosciamo la strada" dice Bohemond.

"C'è il ragazzino che ha fatto la spia, lui sta rinchiuso qui da qualche parte... e sa come ci si arriva".

"Va bene, allora facciamo così..." dice Sven. "Possiamo partire, e poi..."

"No, io dico che il castello ce lo prendiamo proprio tra dieci minuti" dice Ardee, "prima che arrivino i rinforzi"

Bohemond si illumina. "E a sto punto ci facciamo pure loro, quando arrivano... gli facciamo la festa".

"Datemi tre minuti che vado ad avvisare i miei" dice Ardee, e si alza.

Vodan ne approfitta per spiegare ad Ash cosa dovrà fare: "Ash, il tuo compito è fondamentale, devi proteggere il ferito e la tizia con il vestito bianco, sei il loro ultimo baluardo di difesa, devi combattere insieme ad Englhaf".

Colin intanto si unge lo stocco col veleno di **Scorpione Spadaccino**, per vedere se funziona.

Torna Ardee e viene organizzato il piano di attacco. Lei e i suoi si recheranno all'edificio dove si trovano i feriti e un paio di Procacciatori, portandosi dietro Ash ed Englhaf. Gli altri, insieme a Lex, vanno dai capi dei Procacciatori, che si trovano presso le stalle e i magazzini ad organizzare la spedizione.

L'attacco a Madreselva

I due gruppi si dividono, Ardee guida i suoi all'edificio principale, entrano, le porte si chiudono alle loro spalle.

Nel frattempo Sven e i suoi, con un paio di grosse corde, vanno alle stalle, da Sylvester, Trevor e gli altri.

"Abbiamo trovato le corde, ci date i rampini di cui parlavate?" chiede Sven. Trevor annuisce e fa strada nel magazzino, con Sven dietro. Trevor si china a prendere un rampino e Sven gli amministra un violento fendente alla testa, che lo uccide sul colpo.

Immediatamente Lex scaglia le **Lame di Luce** sull'arciere di vedetta sulle mura.

Bohemond attacca Sylvester, Vodan si trova davanti Henner, Colin affronta Helgo, chiudendosi in difesa in attesa che Lex possa raggiungerlo e raddoppiare sul nemico.

Il combattimento è veloce, ma subito Sylvester grida l'allarme e si chiude in difesa. Ma Bohemond e subito dopo anche Sven iniziano a crivellarlo di colpi.

Anche Vodan non risparmia cortesie ad Henner, trafiggendolo al torace. Nel giro di pochi istanti Colin e Lex insieme convergono su Helgo, che è l'unico a resistere.

Dall'alto della torre iniziano a piovere frecce sul combattimento, ci sono almeno un paio di arcieri che sparano dalla torre, più un altro, probabilmente quello ferito dalle lame di luce, dalle mura.

Le frecce piovono sul gruppo di attaccanti senza far danno, fino a quando un ottimo colpo raggiunge Sven alla testa, perfora l'elmetto e lo ferisce. Sven fa una caduta teatrale e cade a terra all'entrata del magazzino, perdendo i sensi.

Nel mentre, uno dopo l'altro, cadono tutti i difensori, ultimo resta Helgo che viene raggiunto dalla daga di Lex e dallo stocco avvelenato di Colin.

"Come andiamo dietro?" chiede Vodan, dopo aver mandato all'altro mondo il suo opponente.

"Sven è stato colpito, due arcieri sulla torre" risponde Bohemond. Rimasto senza avversario, si infila nel magazzino per vedere come sta Sven.

Henno, ultimo superstite, chiede "ma che volete!". Sono le sue ultime parole, perchè immediatamente dopo Colin gli conficca lo stocco nell'occhio, uccidendolo sul colpo.

I nostri si riparano un attimo nel magazzino, vedono intanto con la coda dell'occhio che il combattimento nell'edificio principale dev'essere andato bene, perchè Ardee e Callum si sono piazzati di presidio alle porte del castello, per controllare che nessuno scappi e aspettare l'arrivo dei rinforzi nemici, attesi di lì a breve.

"Dobbiamo prendere la torre", dice Bohemond. "Possiamo avvicinarci facendoci scudo dei loro cavalli".

"Buona idea", dice Lex. Colin controlla le condizioni di Sven, che va medicato.

Bohemond e Lex si preparano ad avvicinarsi alle porte della torre, mentre vedono Pete, del gruppo di Ghaan, che sta avvicinandosi di soppiatto dall'altra parte, anche lui per convergere lì. Si spostano facendosi scudo dei cavalli, mentre Vodan li copre con l'arco da dietro un angolo.

La presa della torre di Madreselva

Ai piedi della torre Lex osserva la porta.

"Occhio che piove!" mette in guardia Vodan, che da breve distanza tiene d'occhio i movimenti sulla sommità. Bohemond e Pete alzano gli scudi, proteggendo anche il mago da una pioggia di pietre.

"Posso provare a far scattare la serratura" dichiara Lex, "poi penso che bisognerà tirare qualche spallata"

"Certo, che aspetti?" dice Bohemond.

"Bes-Ins-Ter-Xot", dice Lex, lanciando l'incantesimo **Manomissione**. La serratura scatta, Bohemond tira un paio di spallate e la porta della torre è aperta. Bohemond, Lex, Pete e, dopo qualche istante anche Vodan entrano.

Dall'alto si sente uno strano mugolio.

C'è una scala di pietra molto stretta e senza parapetto, che sale al piano superiore dell'edificio. Rapidamente i nostri salgono.

Qui c'è un sottoscala chiuso, dal cui interno si ode il mugolio.

"Ce lo teniamo per dopo il mugolone, tanto non va da nessuna parte" dice Bohemond.

La scala sale ancora, verso l'ultimo piano della torre. "Svelti, andiamo di sopra".

Mentre i nostri stanno avanzando sui gradini, qualcosa di molto grosso e scuro gli si abbatte contro: si tratta di una grossa campana, manovrata come arma dai due Procacciatori, Florian e Tobias.





La campana per le segnalazioni all'interno della torre di [Madreselva](#)

L'attacco a sorpresa ha tuttavia un esito inatteso: a causa di un movimento molto goffo (5-5-5), Florian si sbilancia e resta aggrappato alla torre, mentre Tobias lascia andare troppo la corda, facendolo volare oltre il parapetto. Bohemond e Pete riescono a schivare l'oggetto senza difficoltà, e approfittano del movimento imbranato di Florian per colpirlo violentemente alla schiena, mentre torna indietro.

Il batacchio della campana colpisce violentemente, il tocco risuona facendo fischiare le orecchie a tutti quelli che si trovano nelle vicinanze.

Tobias, rimasto vivo, butta l'arma e chiede pietà.

"Come ti chiami stronzo?" gli domanda Bohemond.

"Ma come, ma come, ci conosciamo! Io Sono Tobias"

"Ce l'avevo sulla punta della lingua..." commenta il Paladino, prima di sbattere Tobias nel sottoscala, legato e imbavagliato, insieme a Hectus, lo spione dei [Resistenti](#).

L'arrivo dei rinforzi

"Ci sono quattro cavalieri ai piedi della collina" dice intanto Pete.

Lasciando Lex di vedetta, gli altri corrono alle porte ad avvisare Ardee e Callum dell'attacco imminente.

"Apriamogli le porte e facciamoli entrare senza farci vedere" dichiara Ardee.

Ardee e Vodan si piazzano da un lato, Pete e Callum dall'altro. Engelhaft si apposta sulla soglia dell'edificio più vicino con la balestra carica in mano, mentre Bohemond sale in groppa a un cavallo e si nasconde dietro un angolo.

Anche Sven poco a poco riprende i sensi, con la testa fasciata da Colin.

Le porte di Madreselva sono spalancate e quattro cavalieri iniziano ad entrare, apparentemente senza sospettare nulla, quando una voce femminile proveniente dalle tende grida: "è una trappola!"

Immediatamente Ardee grida "all'attacco!" e si scaglia sul cavaliere in seconda fila, per tagliare la ritirata dei nemici. Callum va sull'altro in seconda fila, mentre Pete e Vodan sui primi due.

Il combattimento è più scomodo del previsto a causa della strettoia e della vicinanza con le porte di Madreselva, ma il gruppo congiunto di Ghaan e Uryen si dimostra ben presto superiore agli avversari.

Ardee ferisce il cavallo del suo avversario, che si imbestialisce. Anche Vodan abbate velocemente il cavallo del suo opponente, che riconosce essere Georg il Prete, uno dei [SenzaOmbra](#).

Bohemond, a cavallo, intercetta **Alec Standen**, il capo del gruppo.

Nel giro di poco due cavalli e due cavalieri sono abbattuti, gli altri feriti e fatti prigionieri.

Alec si arrende: "non ce l'abbiamo con voi, chi siete?"

"La Chiesa, quella vera", risponde Bohemond.

"Cavoli... ci arrendiamo!"

"Butta l'arma e sappi che sarai giudicato per i tuoi peccati".

Dopo qualche altro sganassone, tutti buttano le armi e si arrendono. Ardee si affretta a chiudere di nuovo le porte del castello.

"Oh, noi non sappiamo niente, non sappiamo niente dei cavoli vostri... siamo venuti ad aiutare degli amici, ma..." dice Alec.

"E' il momento di riflettere sugli amici che vi scegliete", risponde Bohemond.

Vodan dice a Bohemond a bassa voce che forse ha un'idea per stanare l'arciere sparito: "proviamola, e se non entra forse almeno si risolve il problema dei feriti... Lo facciamo uscire, questo ha parenti e amici tra le tende, forse moglie, figli, cugini... sarà interessato a tenerli vivi..."

"E' molto rischioso, se questo non ci sente... " si allarma Bohemond

Vodan dice che non ha intenzione. "Io inizio a decapitare quelli feriti... quindi non c'è un vero bluff. Ma non arrivo fino in fondo"

La ricerca dell'arciere fuggito

Vodan, Bohemond, Ash e Callum si mettono alla ricerca dell'arciere fuggito, mentre gli altri tengono d'occhio le porte del castello e i prigionieri.

Saliti sul camminamento in legno nel tratto franato delle mura di madreseiva, Ash individua tracce di sangue.

"Andiamo a vedere se si è asserragliato nella torretta oltre il ponte", propone Bohemond.

Il gruppo oltrepassa il ponte, ma la porta della torretta rettangolare è chiusa. Servono alcune spallate per tirarla giù.

All'interno ci sono vecchie armature rotte, botti, materiale abbandonato, ma nessuna traccia di passaggio. C'è anche un piano inferiore, da cui si sente odore di umido. Vodan getta una torcia e poi scende: ci sono numerose ossa umane buttate disordinatamente e scompostamente sul pavimento, gente morta anni prima.

"Mi sa che non resta altro che andare nel cortile, o in qualche anfratto strano..." dice Vodan ritornando sopra.

Conversazione col "campanaro"

Nel cortile Sven coordina le operazioni di gestione dei civili e dei prigionieri.

"Parliamo prima coi civili, e io intanto vado a prendere il campanaro... così facciamo tutto contemporaneamente", dice Sven.

Engelaft è dubbioso: "perchè i civili dovrebbero tradire l'amico loro?"

Sven risponde: "è più probabile che lo faccia un civile che non un soldato..."

Sven e Pete vanno alla torre circolare a recuperare il campanaro, insieme al giovane Hectus, senza più bavaglio.

"Come vi chiamate?" chiede Sven.

"Ma come, mi chiamo Tobias, me l'avete già chiesto..."

"Mi hai tirato una freccia, Tobias?"

"Eh... mi sa di sì..."

"Bravo, Bravo... Tobias, perchè mi hai tirato una freccia?"

"Assaltavi la torre, hai ammazzato i nostri compagni..."

"Non mi sembra una buona ragione..." commenta Sven.

Li portano giù in cortile.

"Il vostro amico, l'arciere, vorremmo fare due chiacchiere anche con lui? E' in zona? Ci sono uscite nascoste?"

"Non lo so, non credo, spero per lui di no"

"Perchè?"

"Spero che sia lontano"

"Il problema è questo, Tobias, che non possiamo permetterci di... far allontanare nessuno da questo campo: se qualcuno si allontana da questo campo purtroppo non avremo molte opzioni. Invece se troviamo tutti... forse riusciamo a fare una cosa un po' più pulita. Quindi... anche visto che ci sono dei... civili, diciamo così..."

"Non vorrete far male ai civili"

"Appunto, per questo sarebbe di primaria importanza trovare questo individuo che si aggira e potrebbe crearci dei problemi... quindi dagli una voce, spiegagli che è il caso di uscire.... se lui si arrende tranquillo magari... gli va meglio..."

"E quindi glielo urlate?"

"Sì, spiegagli che è il caso, per il bene di tutti, soprattutto della nostra anima..."

"JOCHEN, SONO BUONI, NON TI FARANNO DEL MALE SE TI CONSEGNI"

"Senti coso, non esagerare..." dice Sven scuotendo il capo. "Se dici che siamo buoni capisce subito che è una gran cazzata, vediamo di essere realistici"

"JOCHEN FORSE CI RISPARMIANO SE TI CONSEGNI"

Colin annuisce: "questa mi sembra buona"

Hectus sottolinea: "io comunque con loro non c'entro niente"

Colin: "tu non sei venuto a denunciare i resistenti?"

"Esatto"

Sven: "e magari ci spieghi chi sono questi **Resistenti**, perchè noi non siamo del posto..."

Colin: "perchè non sei amico loro? Eri al castello per denunciarli..."

"Sì ma per i soldi"

Hectus: "I Resistenti sono gente del posto, che non vogliono sottostare alla Legge del Torto. C'è un ufficiale del vecchio Dominus di Aràk, un vecchio monaco della Stretta Osservanza, altra gente varia..."

"Non sembrerebbero cattive persone", commenta Colin.

"Non è questione di essere buoni o cattivi: aiutare i Resistenti è pericoloso, ora come ora. A volte si presentano alla fattoria, pretendono di essere supportati, ci mettono tutti in pericolo..."

Due chiacchiere con Helga

Approfittando di un momento di tranquillità, Engelhaft parla un po' con **Helga Roche**, cercando di capire chi sia e quali siano le sue prospettive.

Helga spiega di essere sopravvissuta all'eccidio della sua famiglia perchè all'epoca si trovava a studiare presso un Monastero di Surok.

"Intendevi prendere i voti?"

"No, ero destinata al matrimonio, ero lì solo per la mia formazione"

"E adesso? Sei contenta di essere stata comprata dall'esercito di Ghaan?"

"E' la mia unica prospettiva di ridare vita alla mia famiglia, ora come ora. Andrò lì, dove mi verrà dato un marito... l'ho sempre saputo che avrei avuto un matrimonio di interesse"

"Non puoi tornare al monastero?"

"No, sono stata oggetto di contrattazione... da parte dei soldati di Ghaan"

"Quindi sei solo un oggetto, l'oggetto di una compravendita... e chissà chi ti sarà assegnato come sposo"

"Ti ringrazio per tirarmi su di morale..."

Helga spiega che la sua famiglia è sempre stata leale al Duca Sullivan e di conseguenza lei, che pure di politica si è sempre disinteressata, propende per lo schieramento militare di Ghaan".

Tobias pressato

Bohemond va da Tobias. "Questo Jochen ha parenti qui tra le tende?"

"No"

"Donne? Una preferita?"

"La preferita ce l'abbiamo tutti, ed è sempre la stessa" dice Tobias.

Sven" Senti non ti voglio sembrare venale, ma tante volte il tuo compare lo fosse, il tuo compare magari voleva recuperare il malloppetto..."

"I soldi della ragazzetta? stanno nell'ufficio di Arrokk"

Enge "Mi sa che morirete tutti..."

Tobias "speriamo di no..."

"Cerca di invertarti qualcosa.... non hai detto niente di utile..."

"... eh..."

Bohemond: "Vorrei soffermarmi sui cadaveri dei tuoi compagni. Tu sei vivo perchè riteniamo che tu potessi avere qualche utilità.... ma sei solo un problema..."

Sven " e sei quello che mi ha sparato in testa..."

Bohemon "esiste una signola ragione per cui non dovremmo giustiziarti..."

Tobias ci pensa. "Beh, voi eravate nostri ospiti".

Bohemond si intristisce. "Non mi sento preso sul serio"

Sven: "io vengo da lontano, mi devo ancora abituare a quiste tradizioni locali".

Tobias "no vi prego... ma che volete da noi... ma perchè, non c'è motivo"

Engelhaft: "siete dei senza dio, eretici e assassini..."

"Non è che voi siete meglio... Ma perchè, ma volevate il castello?"

Bohemond dice del complotto ai danni di Ghaan.

"Io non ho fatto nessun complotto per fregare nessuno... abbiamo prelevato la ragazzetta su commissione di quelli di Ghaan, tutto qui"

Ardee annuisce.

Tobias si innervosisce tantissimo e insiste col Granduca, e l'ospitalità, e dice ma chi siete.... ma che ne sa il graduca di me.

Vodan: "Tobias, siete stati voi a violare le leggi del Granduca. O meglio, è stato il tuo capo, Arrokk"

"Ma al graduca che glie ne frega di me"

Vodan continua: "quando ha teso un tranello al gruppo di Ardee assoldandoci per farla fuori"

"IO NON NE SO NIENTE. Io la signora l'ho trattata coi guanti d'argento."

Vodan: " non mi interessa se lo sai o no. Sei un suo uomo, no?"

"Sì, ero... visto che l'avete ammazzato..."

Engelhaft tira una forte bastonata al braccio sinistro di Tobias.

"Pentiti!!!" gli grida.

Dubbi e ricerche

Il gruppo lascia un momento da parte i prigionieri e si raduna per confabulare, mentre Colin continua a cercare tracce e nascondigli nei pressi delle mura.

Vodan "questo non sa come aiutarci a trovare il suo compagno. E' l'unico procacciatore con cui possiamo parlare, a parte il fuggiasco. Poi il gruppo di Alec dicono che non sanno niente." Vodan dice che Alec era coinvolto nell'attacco alle carovane, quindi anche Alec deve morire.

"Mi risulta che abbiamo diversi prigionieri le cui vite non valgono un cazzo, anche perchè sono legati alla lega del torto e compagnia bella, e non ci possono aiutare... diciamo... diamo per scontato che questo ci possa sentire se ci mettiamo a urlare nel piazzale. Gli potrei proporre che se lui esce sarà l'unico a essere risparmiato, se non esce prima o poi lo stameremo e morirà pure lui. E gli iniziamo ad ammazzare tutti questi, primo Tobias ultimo Alec, e gli dico che dopo Alec inizio le donne e i bambini del villaggio... probabilmente a una certa uscirà e si arrenderà"

Bohemond "mi piace, per me è go"

Ardee annuisce.

Sven "recuperiamo i soldi prima di ammazzare chi sa dove potrebbero stare"

Ardee guarda Sven. "Andiamo a prenderli".

Engelhaft va da Tobias "si sta per decretare la tua condanna a morte... hai pochi istanti per convincerti a risparmiarti"

Tobias "non so che dirvi, state a fare un'ingiustizia assurda...."

Engelhaft "pentiti... convertiti alla vera fede... ritirati in un monastero, pratica la castità..."

"Ma sì, certo, subito! Con piacere mi converto alla vera fede!!"

Ma Engelhaft non è convinto della sincerità di una così rapida conversione, e gli amministra un'altra bastonata.

Il tesoro di Arrokk

Sven e Ardee vanno a recuperare gli averi di **Arrokk**, in un baule. La Caporalessa ha la chiave, recuperata poco prima sul corpo di Arrokk:

- 9 Corone d'Oro (appena consegnate da Ardee)
- 5 Corone d'Oro e 34 Corone d'Argento (in un sacchetto di velluto)
- Una bella daga pregiata (appartenente a Kelly Babel)
- Alcuni oggetti liturgici pregiati (provenienti dalla Stretta Osservanza)
- Le seguenti lettere:
 - Lettera proveniente da Ghaan, firmata da tal Sergente **Headstrong**, con data 25 marzo 517: "Prelevare Helga o Selma Roche, presso il Tempio del Sole Invitto di Surok. Attendiamo conferma che sia presso di voi. 4 SI con la presente, restanti 9 SI alla consegna".
 - Lettera proveniente da Ghaan, firmata sempre dal Sergente Headstrong, con data 22 maggio 517: "Invieremo a breve spedizione. Al comando Caporale Scelto Ardee Drachen, autorizzata a prendere in consegna Lady Roche. Pagamento del saldo al momento dello scambio".
 - Lettera di Trevor, datata 2 aprile 517: "C'è un paio di soldatini dalla lingua lunga, mi sto lavorando la ragazza, Sonja. I carichi per Angvard possono offrire molte opportunità, lei è assegnata alla scorta. Fornisce informazioni attendibili, confrontate anche con quel che ci ha detto **Verrat**, delle salmerie"
 - Lettera di Trevor, datata 10 maggio 517: "Ecco i farmaci che mi chiedevi, spero siano quelli che servono: nel dubbio li ho presi tutti. Con la squadra ci concediamo qualche giorno di riposo, andiamo da **Mudigkeit** a smaltire. Alla prossima soffiata ci muoviamo in autonomia".

I civili fuori dalle tende

Vodan chiede ad Ash la daga del Kraighar, che gli serve per minacciare i prigionieri, che fa mettere in fila: Tobias, Georg, Morgan, David e Alec.

Vodan "Te c'eri quel giorno che è venuta Carnage al villaggio?"

"Non so di che parli" dice Tobias

"Mo lo vedi".

Vodan si rivolge alle tende. "Facciamo uscire tutti fuori!"

Spaventati, dalle tende escono un vecchio domestico rimbambito, 2 bambini piccoli e 4 donne.

Si avvicinano a **Petra Schneider**, cuoca di spessore, la cui corpulenza suscita qualche dubbio sulla sua femminilità.

Vodan le tira uno sganassone, sufficiente per convincerlo che si tratta di una donna.

Bohmond : "Ci manca all'appello un tipo, che si chiama Jochen. Che per caso si è fatto vivo?"

Lei scuote il capo.

C'è una delle donne che tiene tra le braccia un bambino neonato, ha il capo chino coperto da uno scialle e le guance un po' rosse.

Bohemond le si avvicina.

"Come ti chiami?"

"Lory" dice lei con voce malsicura.

"Il bambino prego"

"Noi ti darò mai mio figlio"

Bohemond mette mano alla spada

"Non oserete!"

Bohemond scuote il capo, serissimo, e in breve l'inganno è svelato, e il bambino piangente torna tra le mani della vera madre, Lulù.

Incertezze sul dafarsi

Recuperato anche l'arciere ferito, i prigionieri sono tutti legati e imbavagliati.

Ardee: "che ci facciamo coi prigionieri? Li diamo ai resistenti?"

Vodan "io sarei per dargli una punizione un po' più esemplare"

Ardee: "tipo?"

"Si allevano a quelli che davano in pasto i contadini ai bacarozzi... ammazziamone una metà e l'altra la diamo ai resistenti. O gli tagliamo una mano a tutti o ne ammazziamo la metà"

Engelhaft "E perchè non si ammazzano tutti?"

Ardee "possiamo pure ammazzarli tutti, ma ci farebbe comodo portare qualcuno vivo ai resistenti per farceli amici. Diciamocelo, presto avremo tutta la lega del torto contro... ci potrebbe far comodo avere qualche alleato... i resistenti magari sanno come muoversi senza farsi beccare dalla lega del torto... sarebbe meglio portargli almeno un prigioniero"

Discutono se risparmiare Tobias o Jorghen.

Ardee dice che portarsi dietro i civili è rischioso, meglio lasciarli al castello con qualcuno di guardia.

"E certamente gli lasciamo anche il traditore"

Poi Sven e Ardee mostrano agli altri la roba recuperata tra le cose di Arrook.

Daga di Kelly, simbolo suo, lo riconoscono.

Vodan propone una mini stecca delle cose.

Ardee non batte ciglio: lei si riprende i suoi soldi, il gruppo di Sven si riprende gli altri soldi e la daga. Gli oggetti liturgici dice che non glie ne frega niente, tanto vanno restituiti a qualcuno. "Porta iella rubare roba religiosa".

Vengono lette le lettere a voce alta.

Lettere lette insieme con Ardee, che spiega che il Sergente Headstrong è il suo diretto superiore.

Sven "bella operazione... ardita ardita"

Le due lettere di Headstrong le riprende Ardee, le altre restano al gruppo di Uryen.

"Prima di qualsiasi cosa, vorrei parlare un po' coi prigionieri", dice Vodan. "Per me non c'è problema", risponde Ardee, che inizia ad organizzare i turni di guardia per la notte.

Il gruppo di Uryen si ritira in privato e discute a lungo di cosa fare, adesso che la missione di eliminare i Procacciatori è stata ultimata con successo.

- [La discussione dei compagni di Uryen su cosa fare](#)

Votazione

Il gruppo di Uryen si riunisce per votare.

Dopo lunga discussione, si trova una faticosa convergenza sul NON andare alla tomba della regina col gruppo di Ghaan, per evitare da un lato di aiutarli, dall'altro di tradirli.

Sven e Vodan avrebbero preferito accompagnare il gruppo di Ghaan, accordandosi per dividere il bottino della Tomba della Regina, mentre Colin ed Engelhaft erano dell'avviso di trovare un accordo, ma successivamente violarlo per provare a portar via tutto e lasciar tornare il gruppo di Ardee a mani vuote. Bohemond era dell'idea di evitare categoricamente di aiutare Ardee e i suoi e di lasciarli alla loro missione. Ritenendo inaccettabile l'opzione di accordarsi con Ghaan e in seguito tradire l'accordo, Sven e Vodan si allineano così alla posizione di Bohemond: ognuno per la sua strada, con l'aggiunta che, una volta arrivati ad Angvard, potranno denunciare le informazioni note sul gruppo di Ghaan, con la speranza che sia possibile intercettarlo.

L'esecuzione dei prigionieri

Vodan poi parla ai compagni dei prigionieri. "Bisogna farli secchi tutti tranne uno, da portare ai Resistenti"

"O Jochem o Tobias, che sono più addentro alle questioni dei Procacciatori"

"Portiamo Jochem vestito da donna dai Resistenti", dice Vodan. "E a Tobias gli facciamo tanto di culo, però prima gli dobbiamo chiedere di Kelly e della sua daga."

"Come li uccidiamo?" chiede Engelhaft.

"Una cosa rapida" dice Bohemond.

"Nel caso di Tobias potrei anche dilungarmi un attimo... per convincerlo a parlare... gli do massimo cinque minuti..." dice Vodan. "Gli dirò ti posso ammazzare meglio o peggio, un secondo o cinque minuti"

Vodan, Bohemond e Engelhaft vanno a parlare con Tobias e ammazzare i prigionieri.

Vanno ad avvisare Ardee e poi alla cella, dove c'era Pete che sorvegliava i prigionieri. Pete se ne va, come d'accordo, e li lascia liberi di operare coi prigionieri.

Engelhaft chiede che ci sia il tempo per dare un'ultima benedizione.

Joden viene preso e tirato fuori, accompagnato da un'altra parte, chiuso a chiave.

Georg "il prete" viene svegliato malamente, è ferito.

Vodan "Georg, non ci pigliamo per il culo, sei ferito a morte, hai le ore contate, noi possiamo farti stare meglio nell'unico modo che conosciamo... e questo prete, che è un prete vero... ti può dare modo di trovare pace nell'aldilà.... tu sai un sacco di cazzate di questi posti... hai mai sentito parlare di una certa Kelly Babel?"

Il finto prete ci pensa su.

"La soldatessa? Una soldatessa di Dossler... mi ricordo... ne parlavano mi pare tre tizi a Reilliam, uno molto grosso... quello grosso Buun, il barba stava zitto, il segaligno come si chiamava...Gas, avevano amici a Reilliam, ma non erano di queste parti..."

Alec, anche lui interpellato, aggiunge alcune informazioni: "me li ricordo quei tre, erano qualche settimana fa a Reilliam, gente che bazzica da queste parti... magari se li cercate... verranno alla Fiera di Mezzanotte probabilmente... il barba si chiamava Logan, Logen... una cosa del genere... ridevano, dicevano che era tutto un imbroglio, che era stata una messa in scena..."

"In che senso? Che hanno fatto?" chiede Vodan.

"Se è amica tua forse non lo vuoi sapere che le hanno fatto... roba bensoniana.... che era tutta una specie di messa in scena. Poi se la sono ricomprata. Parlavano di un nano...il nano..."

"Dur Dur?" dice Bohemond.

Alec non ha la minima idea se sia lui il Nano o un altro.

Bohemond: "Pensa a questo scenario, Kelly è ricca, la figlia di un signorotto... e in quanto figlia del signorotto è appetibile come sposa per qualcuno... immagina un pretendente di Kelly scornato e rifiutato da lei perchè lei pensa solo ai cavalli, decide di abbassare il suo valore commerciale per poi essere facilitato a prendersela"

"Però sta storia non si è saputa, perchè non l'è andata a sbandierare ai quattro venti?" si chiede Vodan.

"Tutti quelli che lo sanno lo sanno. La fa prendere dai bruti, stuprarla e portarla via, poi magari si mette d'accordo con Dur Dur per facilitare la sua liberazione. Tutto combinato..."

"Quindi basta vedere il primo che fa la proposta di matrimonio a Kelly è il colpevole", dice Vodan.

Engelhaft: "Mi spieghi bene questa interpretazione della messa in scena?"

"Perchè quello che la ricomprava non doveva comparire come mandante del rapimento"

"Nonostante Kelly sia insopportabile, mi cala un po' Dur Dur" dice Sven

"Se l'ha fatto more, non si può accettare sta cosa" dice Vodan. "Alec, sei stato bravo, per te è il momento di pregare"

"E tu ti devi pentire, è un'occasione... unica" dice Bohemond.

"Tra un po'sarai sottoposto a un tribunale più alto del nostro. Puoi chiedere sinceramente perdono agli dei.. " dice Engelhaft.

"Sì ma..." dice Alec

SBOM bastonata alla gamba.

"Non c'è un 'ma', stupido, devi pentirti, confessa i tuoi peccati.."

"Io sono... "

"Molto pentito" suggerisce Bohemond.

Alec asseconda, imbarazzato. Inizia a dire che è vedovo, cercava un'altra opportunità oltre il fiume, spaventato...

"TU TI STAI GIUSTIFICANDO!!!" grida Engelhaft, mentre gli scaglia una forte bastonata.

"Ouch! Ma cosa volete da me..."

"Il pentimento" Enge

"Anche insincero" aggiunge Bohemond.

"Beh, ma certo che ho commesso degli errori..."

"Ma ti penti o no Alec?" tira corto Vodan.

"Certo che mi pento!" risponde.

Vodan gli taglia la testa al volo, senza dare a nessun altro il tempo di intervenire.

Poi passano a Georg "il prete".

"Georg, ti penti?" chiede Vodan

Lui annuisce.

"Ma io sarei davvero voluto diventare prete, da giovane..."

"Hai sbagliato, ma che ora Kayah ti accolga nella sua pace, io ti benedico..." dice Engelhaft.

E Vodan lo decapita velocemente.

Passano quindi da Morgan, che giace già mezzo morto.

Il prete gli si avvicina. "E' arrivato il momento, pentiti..."

Morgan annuisce. "Io ti benedico affinché tu possa ricevere il perdono di Kayan"

Vodan procede.

David sta abbastanza bene.

"David, segui l'esempio dei tuoi compagni, chiedi perodno..."

David scoppia a piangere.

Engelhaft lo benedice. "Kayah è pronta a accoglierti tra le sue braccia e a ricevere il tuo pentimento"

Ultimo, è il momento di Tobias, il quale insiste a difendere la propria posizione.

"No, però. Io non ho fatto niente, siete arrivati a casa mia"

Engelhaft gli tira una gran botta alla testa. Tobias sviene.
"Tocca risvegliarlo"
"Non in testa Engelhaft, sennò ci mettiamo una vita..."
Vodan sottovoce sussurra a Tobias: "non fa' stronzate, che sei scemo"
"Ma io non voglio.... siete pazzi, siete assassini, ma pentitevi voi!"
"Vuoi andare così davanti al tribunale di Kayaah"
"Ma chi sei tu?"
"Sono un sacerdote della santa Kayah"
"Ma non ci credo..."
Engelhaft gli mostra il simbolo di Kayah.
"A chi l'hai fregato?"
Engelhaft gli tira una gran botta alla gamba.
"Aaaah!" Grido di dolore. "Maledetti!!! Assassini!!!"
"No, tu sia maledetto"
"Ma siete dei pazzi"
"Che Kayah possa avere pietà della tua stupidità..."
Vodan lo decapita.
Poi prendono Jochem, lo rivestono da donna e lo obbligano a scavare le fosse per i cadaveri.
"Questo serve per l'espiazione dei tuoi peccati... fallo con pentimento...."

Il problema Kelly

Sistemati i prigionieri, Vodan torna da Sven e gli riferisce le informazioni sul rapimento di Kelly.
"Non gli avete chiesto se era nano nano..."
"Loro hanno riferito del ciccione che parlava di un nano, ma l'hanno sentito solo citato", dice Vodan.
Parlano un po' del problema Kelly, che poi parlandole capiranno chi sia.
"io da quando so' uscito di prigione che non vedo l'ora di menare un nano" dice Vodan.
Tutto fatto, scende la sera, Vodan va a chiacchierare con Ardee.
E la notte passa tranquilla.

- **Vodan e Ardee nella torre di Madreselva**

L'incontro coi Resistenti

Al mattino del 5 luglio 517 una delegazione dei due gruppi di Ghaan e di Uryen, con la guida del giovane Hectus (molto recalcitrante), si mette in marcia alla volta della **Collina dell'Osso Rotto**. Ad andare sono Ardee, Callum, Engelhaft e Bohemond.

"Vi prego, non dite ai Resistenti che volevo tradirli.... altrimenti ho paura per la mia vita e per quella dei miei cari! Abbiate pietà!" dice Hectus.

"Comportati bene e poi si vedrà" dice Ardee. "Non ti prometto niente"

La spedizione alla Collina dell'Osso Rotto richiede un paio d'ore di viaggio verso sud, fino al limitare della Macchia di Gorlitzer.

Si deve percorrere un vallone, e di giorno è facile venire avvistati ad una buona distanza. Il gruppo tuttavia non tenta di fare le cose di nascosto, ma anzi palesa da subito la propria presenza.

"Fermatevi lì, non avvicinatevi oltre, siete sotto tiro", grida una voce femminile dall'alto.

"Siamo venuti per parlamentare!" grida Ardee.

"Volete parlamentare? In tal caso gettate le armi e venite avanti di una cinquantina di passi", le fa eco la voce di un uomo.

Nel giro di poco il gruppo viene accompagnato ad una certa distanza dalla Collina dell'Osso Rotto.

Arriva **Jorg Winter**, capo dei **Resistenti**, con aria sospettosa, molto spettinato.

"Non siamo più abituati alle buone sorprese, ripetimi bene quel che avreste fatto e su che base dovrei credervi" dice quando gli viene raccontato della conquista di Madreselva.

"Molto interessante, quindi un Plotone di Ghaan al completo si presenta in questa valle e stermina la banda dei Procacciatori... è davvero una buona notizia. Mi spieghereste come mai l'avete fatto?"

Ardee racconta brevemente i fatti.

"Ottimo. E adesso che intenzioni avreste?"

Ardee spiega che ha intenzione di raggiungere la **Rocca di Zagros** per recuperare del materiale e dopo vorrà allontanarsi dalla Valle il prima possibile. "Loro poi dovrebbero recuperare delle persone che attualmente si trovano ad **Aràk**. Bohemond annuisce e spiega che si tratta di schiavi che intendono riscattare.



Kara Koffler, vedetta dei **Resistenti**

"Per quanto riguarda lasciare la Valle senza farvi individuare dalla Lega del Torto, quello ve lo possiamo garantire noi, abbiamo una strada alternativa che loro non sorvegliano. Ed è il minimo che possiamo fare per riconoscenza rispetto a quel che avete fatto.

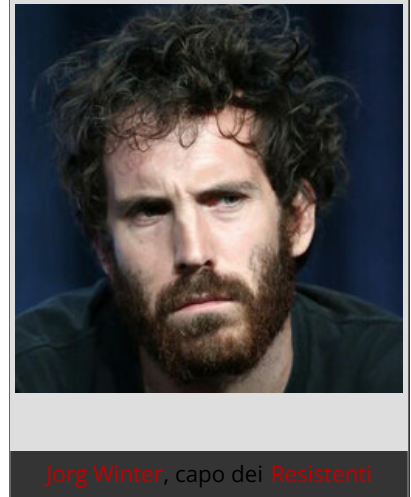
Riguardo le altre due missioni che vorreste svolgere, sicuramente sono ragionevoli, ma per noi sarebbe in questo momento piuttosto complicato darvi una mano significativa, importante: come avrete capito, siamo molto a corto di combattenti. Persone di buona volontà che ci aiutano ne abbiamo... d'altronde siamo dalla parte della ragione, come avete senz'altro capito, se è un po' che viaggiate in questa valle. Ma siamo a corto di uomini armati, e finché non ne riusciamo a mettere insieme un gruppetto più significativo siamo condannati a nasconderci, a comportarci da fuggiaschi, senza poter fare nulla di più significativo".

Si avvicina intanto anche un fratacchione con una grossa mazza legata al fianco.

"Da Ghaan, ma chi l'avrebbe mai detto... l'aiuto arriva da meno te l'aspetti" dice il fratacchione.

"In realtà parte degli uomini che hanno contribuito non c'è uno standardo... ma è il vessillo della chiesa".

"Propongo un brindisi a tutti voi e a Ghaan"



La proposta di Winter

"Quel che è successo a Madreselva cambia un po' le carte in tavola ed apre alcune prospettive che prima ci erano precluse. Se riuscissimo a liberare un gruppetto di nostri uomini che sono stati fatti prigionieri, con un po' di fortuna potremmo sistemarci a Madreselva, controllare quella zona e iniziare a fare più sul serio. Ma non so se da soli ce la possiamo fare", spiega dopo un po' Jorg Winter.

"Vi faccio una proposta, so che siete soldati e quindi avete ordini da rispettare, tempi stretti... si tratta di perdere qualche giorno, ma se le cose dovessero andare in porto guadagnerete dei giorni dopo perché vi potremo aiutare a spostarvi meglio nella Valle.

Come sapete, si sta per tenere la prima **Fiera di Mezzanotte** dopo la fine della guerra. Ci sarà tra una settimana, dieci giorni, e già stanno arrivando diversi mercanti nelle tre città del Torto, in particolare a **Reiliam**.

Noi già avevamo in programma di sabotare pesantemente quella fiera, che vede come cuore delle transazioni il commercio di schiavi.

Un paio di settimane fa quattro dei nostri, tre uomini e una donna, tutti piuttosto abili a combattere, sono stati catturati durante una missione di disturbo. Sappiamo che non sono stati giustiziati, ma che sono stati catturati con l'intenzione di essere venduti come schiavi. Li porteranno molto probabilmente alla Fiera, ed era lì che intendevamo provare a liberarli, nonostante fosse un tentativo molto arrischiato.

Se ci date una mano, forse possiamo liberarli prima della Fiera. I nostri compagni sono prigionieri a **Yaqum**, ma abbiamo avuto notizia che entro un giorno o due saranno trasferiti a **Reiliam**, con una carovana di schiavisti.

Potremmo fare in questo modo, se ve la sentite. Il vostro gruppo, più un paio dei miei, attaccano la carovana, liberano i prigionieri e si rifugiano in uno dei nostri nascondigli, non troppo distante dal **Ponte di Mezzanotte**.

Nel giro di qualche ora la notizia arriva certamente ad **Aràk**, ed un gruppo di uomini della Milizia del Torto vi verrà a cercare, anche perché gli daremo da pensare che non avete potuto fare troppa strada.

Proprio allora io e un altro paio dei miei ci introdurremo ad **Aràk**, se avremo avuto conferma che gli schiavi che volevate liberare sono ancora vivi e si possono muovere, e li tiriamo fuori da lì. Conosciamo percorsi alternativi e godiamo del supporto di alcune brave persone, in paese, quindi se riusciamo ad alleggerire la sorveglianza con il vostro attacco alla Carovana dovremmo potercela fare.

Una volta risolta questa faccenda, potremo presidiare Madreselva decentemente e iniziare a dar guerra al Torto in modo più efficace. Per quanto riguarda voi, vi liberiamo gli schiavi e vi possiamo dare una o due guide per la Rocca di Zagros, in modo da darvi una mano a recuperare quel che vi serve. E in seguito possiamo aiutarvi ad abbandonare la Valle del Torto attraverso un sentiero abbastanza sicuro".

Jorg parla un po' coi suoi, poi torna da Ardee e dagli altri. Joquem l'arciere viene ucciso, mentre Hectus se la cava con un occhio nero, e viene perdonato.

"Intanto spostiamoci tutti a **Madreselva** e vediamo come sta messa. Da qui a domattina confido di avere notizie sia sullo stato di salute dei vostri schiavi, sia sugli effettivi spostamenti della carovana di schiavi che bisognerebbe assaltare."



Mattina tranquilla a Madreselva

Colin prima parla con Lex, "ho sentito che Ardee parlava delle proprietà delle pietre..."

Lex annuisce. Spiega dei diamanti, pietre comuni ma di valore, quindi rare, utili per fare incantesimi.

Colin va poi da Helga. "Ti volevo chiedere... tra le cose utili alla magia... nel tuo corredo che state andando a recuperare... visto che sono... di natura un po' curiosa su questa roba, di cosa si tratta?"

"Ardee mi ha detto che gli serviranno probabilmente i diamanti", spiega Helga, "mi ha detto che possono servire per dei maghi..."

Helga spiega anche che a quanto ha capito i suoi familiari sono diventati dei Risvegliati, e le piacerebbe andare a porre fine alle loro sofferenze.

I Resistenti a Madreselva

A metà giornata il gruppo dei Resistenti, con Ardee e gli altri, torna a Madreselva.

Jorg Winter spiega tutto. Il gruppo si riunisce per capire cosa fare.

Bohemond è favorevole ad aiutare i Resistenti, ne parla ai compagni.

Vodan "Non vedo perchè non farlo".

Ardee è d'accordo e dice che il suo gruppo partecipa sicuramente.

Bohemond: "rimane aperto un punto, vorrei avere un abboccamento con Fra' Padnor, parlargli... concordiamo cosa gli posso dire"

Vodan "che gli vorresti dire?"

Bohemond "Questi di Ghaan si stanno un po' accreditando come salvatori della patria. A me non interessa spendermi per non fargli avere l'aiutino... non c'è modo di sabotargli la missione, ma Ghaan potrebbe un domani sfruttare la situazione per avvicinarli politicamente. Io vorrei fargli un discorso dicendogli che in futuro un aiuto più concreto potrebbe arrivare dalla Chiesa. Loro sanno che ad Angvard c'è una paladina che comanda... io gli vorrei dire che sono un paladino, non politicizzato..."

Vodan "io non ho capito quanto il fatto di essere sacerdoti e paladini vi metta automaticamente dalla parte giusta... siamo sicuri che non ci siano preti fedeli al Duca Sullivan? tutto può essere...?"

Colin "se non gliel'hai detto esplicitamente, al massimo lo confondi. ma se gliel'hai detto... è un rischio"

Bohemond "vorrei un canale di comunicazione per recuperarli in seguito..."

Vodan "sta attento a quel che gli diciamo, considera che noi dovremo anche denunciare quelli di Ghaan ai nostri quando risalgono, ma magari il prete li accompagna fuori... magari non lui o altri resistenti, che vengono arrestati alla grande pure loro, in quanto collaborazionisti di Ghaan..."

Colin dice ai compagni che i brilocchi sono reagenti per incantesimi, preziosi, non banali, ma non "magici".

Chiacchiere con Fra Padnor

Bohemond, Engelhaft vanno a parlare col fratacchione. Sta con una ramazza in mano a pulire quella che sembra essere stata una cappella.

"Padre, quando abbiamofatto giustizia di questi bastardi senza dio abbiamo recuperato paramenti sacri... " esordisce Bohemond.

Gli portano tutto.

"Questa era roba della Stretta Osservanza", le riconosce Fra Padnor

Puliscono la cappella.

Bohemond: "come potete sentire dal mio accento, non sono di queste parti... è sconvolgente vedere in che stato sia la chiesa qui nel corno del tramonto"

"Qui non siamo nel Corno del Tramonto"

"Intendo dire... in terra di Feith..."

"Sì"

"Sembrirebbe che tutti i luoghi più santi siano stati spazzati via dalla guerra"

"Eh..."

"Voi avete provato a cercare l'assistenza di uomini di chiesa rimasti?"

"Qui non c'è rimasto più nessuno..."

Bohemond racconta... e dice di essere paladino di Dytrios. Dice della Sacra dello Scudo dell'Sroe, Fra Padnor non sapeva che fosse caduta e ne è dispiaciuto.

"Dobbiamo occuparci di una cosa alla volta. Adesso, se ci sistemiamo qui a Madreselva, la dobbiamo proteggere non solo dagli attacchi della Milizia del Torto, ma anche dalle blasfemie di Carnage. E ripulire questa cappella è il primo passo in tal senso.

Bohemond e Engelhaft lo aiutano.

Chiacchiere con Wolfie

Wolfie sta lì coi cani, ci va Colin a parlare.

"Avevo una domanda per te, la conoscete Helga?"

Wolfie è stupito che sia ancora viva.

"Pensavo che fossero tutti morti i Roche"

"L'hanno liberata i soldati di Ghaan..."

"Bravi"

"Questa torretta stava sopra a un vecchio cimitero, pure i Faulkner sono scappati... e si so' risvegliati tutti... e niente."

"Quanti Risvegliati ci stanno?"

"Ce ne saranno una trentina.... ma se sai come gestirli non è difficile, basta restare sul sentiero giusto, loro non sanno risalire. Per fortuna almeno sono stupidi"

Notizie da fuori

A sera arriva notizia da Aràk che gli schiavi sono sani, prigionieri alla stretta osservanza: la donna si muove, anche se sembra essere ancora molto confusa, e Stephan cammina con le stampelle.

Pare che la carovana da Yaqum parta l'indomani mattina verso il Ponte di Mezzanotte.

Il gruppo dei resistenti allargati partirà contemporaneamente per intercettarla a sera a sud del Ponte di Mezzanotte.

Attacco alla carovana degli schiavisti

Al mattino presto del 6 luglio 517 i gruppi congiunti di Resistenti, Ghaan e Uryen si radunano nella Corte di Madreselva per elaborare il piano di azione.

Jorg Winter: "Se tutto va come previsto, la carovana degli schiavisti parte da **Yaqum** questa mattina, starà partendo adesso. Sono attesi in serata al **Ponte di Mezzanotte**, da lì poi domani dovrebbero andare a **Reiliam**, dove ci sono strutture più adatte alla custodia dei prigionieri. Bisogna bloccarli prima che arrivino al **Ponte di Mezzanotte**.

Il posto migliore per attaccarli è probabilmente in una macchia di alberi lungo il fiume Graendel, dove il sentiero è stretto e la visibilità piuttosto scarsa. Wolfie, che verrà con voi, conosce molto bene la zona.

Ovviamente non potete oltrepassare il fiume all'altezza del ponte, che è sorvegliato. Abbiamo un guado, più a sud, in una zona boscosa. Il passaggio è possibile solo a piedi, non a cavallo. Nasconderete i cavalli in un rifugio lì vicino, con uno dei nostri, Gudrum, che rimarrà a sorvegliarli.

Quindi voi bloccate la carovana degli schiavisti, liberate i prigionieri e vi regolate sul momento riguardo cosa fare degli schiavisti e della loro scorta. Di base più guerrieri si riescono a eliminare, di quelli fedeli al Torto, e meglio è per noi, visto che altrimenti ce li ritroveremo sempre contro.

Darete fuoco ai carri, in modo che il fumo sia ben visibile anche dal Ponte di Mezzanotte, e poi vi rifugerete nel nostro nascondiglio, "ai rami nudi". L'idea è di attirare lì in zona un po' di milizia del Torto, alleggerendo la pressione su Aràk. Dovete dare l'impressione di avere preso dei prigionieri, magari qualche pezzo grosso degli schiavisti, in modo da attirare più gente possibile. Se le cose vanno come speriamo, domattina dovrebbe arrivare ad Aràk la notizia dell'attacco e qualcuno dovrebbe uscire per venirci a cercare. A quel punto io e i miei entriamo in città e liberiamo i vostri amici, e se riusciamo facciamo anche qualche altro danno."

Kara Koffler: "Ai Rami Nudi ci dovremo preparare a ricevere un attacco già durante la notte, casomai venisse qualcuno direttamente dal Ponte di Mezzanotte. Non sappiamo quanti uomini della milizia del Torto siano lì, ma potrebbero decidere di intervenire subito. Altrimenti è probabile che nel corso della giornata seguente vengano ad attaccarci.

Se è tutto ok, non abbiamo feriti e ci possiamo spostare liberamente, allora lasciamo i rami nudi alle prime luci di domattina e torniamo qui a Madreselva coi nostri compagni liberati e con gli schiavisti che avremo fatto prigionieri. In caso contrario ci barrichiamo e teniamo duro contro all'attacco che ci poverà addosso. I Rami Nudi è un posto abbastanza difendibile, non sarà semplice stanarci."

Wolfie: "I miei tre cuccioli verranno con noi, ci daranno una mano a fermare la carovana degli schiavisti. Spero non abbiate paura dei cani... ma dovete stare tranquilli, fate quello che vi dico e non c'è pericolo: sanno distinguere molto bene gli amici dai nemici."

Chi parte e chi resta

Del gruppo di Ghaan partono tutti tranne Alfred, che sta molto meglio ma ha ancora una mobilità scarsa e resta a Madreselva insieme ad Helga Roche.

Del gruppo di Uryen resta indietro soltanto Ash, al quale Vodan affida l'incarico di proteggere Helga.

Dei Resistenti partono Kara, Wolfie e il giovane Gudrum, che resterà indietro coi cavalli e non parteciperà all'attacco.

Il viaggio

Il gruppo (4+5+3 persone a cavallo, 3 cani) si mette in movimento da Madreselva verso il fiume Graendel.

E' la mattina del 6 luglio, c'è il sole e l'aria è piacevole. Wolfie indica la strada da tenere, i cani trotterellano al fianco dei cavalli. Vengono scelti sentieri laterali, si fa il giro piuttosto largo per evitare di essere intercettati.

Intorno alle 15 viene raggiunto senza problemi un abitato in rovina. Qui si ferma Gudrum con tutti i cavalli, che vengono nascosti all'interno di una stalla.

"Siamo parecchio distanti dal guado e dal luogo dove faremo l'agguato" spiega Wolfie, "ma non possiamo rischiare che la milizia del Torto arrivi fino a qui".

Dopo un'oretta a piedi viene raggiunto il fiume Gaedrel, in un punto in cui attraversa la boscaglia. C'è un guado roccioso, piuttosto difficile da superare, che è stato facilitato grazie a due corde che sono tenute sotto il pelo dell'acqua e tese all'occorrenza per offrire sostegno.

I preparativi per l'agguato

Nel giro di un'altra mezz'ora ecco che Wolfie individua il punto che, secondo lui è il più adatto per preparare l'agguato. "Abbiamo minimo un'ora per prepararci, forse di più, dipende da quanto sono veloci gli schiavisti. Mettiamoci di buona lena, perchè in queste situazioni la preparazione è tutto", dice Wolfie.

"Vado a mettermi di vedetta, quando si iniziano a scorgere all'orizzonte vi mando il segnale e poi vi raggiungo", aggiunge Kara, che si va ad appostare su un'altura da cui ha una buona visuale sulla Valle delle Acque Amare, da Yaqum verso Nord".

Segnali possibili:

- ARRIVANO (segnale continuo)
- IMPREVISTI (segnale interrotto)
- ABORT MISSION (segnale interrotto e ripetuto a intermittenza)

"Io sono un cacciatore, non un soldato" dice Wolfie, "mi sono ritrovato in mezzo a questa situazione un po' per caso, ma l'esperienza che avevo si è rivelata piuttosto utile. Gli stratagemmi sono essenziali, quando ti ritrovi a combattere sempre in inferiorità numerica, hai avversari più esperti e più determinati".

Wolfie si fa aiutare da qualcuno robusto per tirare giù il tronco di un albero e bloccare la strada subito dopo una curva. Non è un albero grosso, ma sufficiente a impedire il passaggio di carri.

Vengono anche posizionate due grosse tagliole nei pressi del tronco, nascoste tra le foglie.

Wolfie fornisce a chi lo desidera del veleno per intingere armi o frecce, accettano Pete, Colin, e Vodan solo per una freccia segnata e separata dalle altre.

I tre cani si trovano nascosti nella boscaglia, l'idea è che intervengano nel mezzo dello scontro per creare il panico tra i cavalli.

Viene tagliato un secondo albero, quasi del tutto caduto, da tirare giù alle spalle della carovana, per tagliare anche la via di ritirata.

Il piano d'attacco

"Li lasciamo arrivare fino a questo punto, appena vedono il tronco davanti facciamo cadere anche l'albero dietro, così gli tagliamo la ritirata. Non sappiamo con esattezza quanti saranno i carri, probabilmente 3 o 4. Dividiamoci in due gruppi, uno di testa e uno di coda, i cani ed io arriviamo da sotto al centro per creare scompiglio da dove non se l'aspettano. Avete altre idee per fargli ancora più male?"

Il gruppo di Ghaan si posiziona in coda, con Wolfie accanto all'albero da tirare giù al momento del passaggio della carovana.

Imprevisti

Tutto è pronto, non resta che aspettare.

Poco dopo arriva però il segnale di IMPREVISTI, seguito da Kara, trafelata, che spiega che ci sono due cavalieri in testa al convoglio, a una certa distanza, che controllano che non ci siano agguati.

In fretta viene spostato il tronco sul sentiero e cancellate le tracce, restano solo le tagliole e una corda che potrà servire a bloccare i carri. Wolfie si piazza in testa, a tenere la corda, insieme al gruppo di Uryen. Sulla retrovia si nasconde il gruppo di Ghaan.

Le due vedette sfilano poco dopo senza accorgersi dell'agguato, seguite dopo poco da una lunga carovana composta da 5 carri.

L'agguato alla carovana degli Schiavisti

I carri iniziano a percorrere il sentiero tra gli alberi, fino a quando una freccia avvelenata di Kara sul cavallo del primo carro blocca il convoglio. Immediatamente dopo da dietro Pete spinge il tronco sull'ultimo carro, imbottigliando la carovana.

Vodan prova a scagliare una freccia su uno degli uomini della scorta, che con uno scatto impressionante (9-9-9) riesce a bloccarla con il piatto dell'ascia.

"Mo lo devi rifa", commenta Vodan.

Il combattimento alle due estremità del convoglio si scatena rapidamente: in testa ci sono un paio di combattenti dalla stazza impressionante, tra cui uno che risponde abbastanza alla descrizione di **Boone**, uno dei tre rapitori di Kelly, intorno al quale si accaniscono Sven, Colin, Engelhaft e Wolfie. Nonostante l'impressionante inferiorità numerica, il colossale guerriero riesce a difendersi dai colpi e non farsi ferire.

Nel mentre Bohemond si scaglia sull'altro colosso, aiutato dai cani di Wolfie e dalle frecce di Vodan.

Nel mentre c'è un arciere nascosto dietro al carro che riesce a ferire di striscio Vodan al braccio, e subito un mago pronuncia delle Rune **Fer-Kor**, ed una **Ragnatela** magica si materializza sul gruppo composto da Boone e dai quattro che lo stanno circondando.

La morte di Pete

In coda al convoglio il gruppo di Ghaan è impegnato in combattimento con numerosi avversari. Uno di loro, armato di mazza ferrata, colpisce violentemente la testa di **Pete**, frantumandogli l'elmo. Il giovane cade a terra in un mare di sangue ed esala in pochi istanti il suo ultimo respiro.

Ardee, Callum e Lex eliminano uno dopo l'altro i nemici, ma per il loro compagno ormai non c'è più nulla da fare.

Il combattimento impazza

Imprigionati nella Ragnatela, Boone e Sven riescono a strapparne i fili e a liberarsi. Sven attacca Boone, il quale tuttavia si accanisce contro Engelhaft e Colin, ancora bloccati.

Bohemond invoca Dytros affinché protegga i suoi compagni, che riescono a non subire danni troppo gravi.

Nel mentre Vodan scaglia la sua unica freccia avvelenata in testa al mago nemico, che cade a terra in preda a dolori violentissimi.

Tornano anche le vedette, attirate dalle grida e dai rumori di combattimento, e si trovano a scontrarsi con Kara, che gambizza uno dei cavalli, e Bohemond. I cani di Wolfie intanto si accaniscono coi nemici, mettendo in difficoltà uno dei guerrieri già feriti, un arciere e soprattutto il mago, che prova a fuggire ma si trova sopraffatto da un bestione.

Boone continua ad accanirsi su Engelhaft, che gli intima "Combatti con onore e volgiti verso chi si può difendere, stolto", invocando la **Concordia** di Kayah. Ma Boone sghignazza e rivolge il colpo su Colin. Vodan lo aiuta da dietro a liberarsi dalla Ragnatela, aiutandolo a evitare l'attacco.

La caduta dei nemici

"A ciccio, ti chiami Boone, vero?" chiede Vodan all'energumeno che sta al centro della ragnatela.

"Ci conosciamo?" risponde questi.

"Tra poco", risponde Vodan, continuando a stracciare la Ragnatela con la spada.

"Con piacere", commenta Boone.

Mentre alla coda del convoglio il gruppo di Ghaan elimina gli ultimi nemici, le vedette cadono sotto i colpi di Bohemond e Kara e il mago è messo sotto da un cane e grida di dolore per la freccia avvelenata. In breve resta in piedi soltanto Boone e un arciere nemico, che si arrampica su uno dei carri per sparare. Lo vede Wolfie, che senza tanti complimenti ribalta il carro, facendo finire l'arciere di sotto, nell'acqua.

Vodan e Sven affrontano Boone.

"Questo lo prendiamo vivo, ci serve vivo" dice Vodan.

"Arrenditi", intima Sven.

"Fossi scemo", risponde Boone.

Il guerriero nemico si difende vigorosamente ma infine è costretto a capitolare, ferito gravemente ad una gamba (9-9-9 di attacco di Vodan). Boone si accascia in mezzo alla ragnatela, bestemmiando di dolore.

"Sii tu consegnato alla tenebra", commenta Engelhaft.

"Se fa così per così poco, pensa tra un po'", commenta Vodan.

La conta dei feriti, dei morti, degli schiavisti e dei prigionieri liberati

Al termine dello scontro vengono radunati gli schiavisti, che sono tre: tra loro c'è **Melkor**, che era rimasto nascosto sotto uno dei carri per tutto il tempo. Ci sono cinque carristi, un paio di superstiti della scorta (subito abbattuti da Wolfie), e Boone.

Vengono poi liberati i prigionieri, che sono i 4 Resistenti (**Pip Kalvin**, **Nera Kalvin**, **Cugino Kalvin**, **Lupo Rosso** e a sorpresa anche **Nicolette Lang**, moglie dispersa di Wolfie); oltre a loro ci sono tre schiavi acquistati da Melkor (Corinne, Mark e Massy), ed un'altra schiava, Sonja.

Bohemond va a stanare Melkor da sotto al carro. "Mi sa che il momento per uscire fuori"

"Meno male che ci siete voi"! Melkor

"Ti sei scelto dei compagni... criticabili..."

"L'ho fatto per... coprire le nostre..."

"Ti suggerisco nei prossimi minuti di tenere la bocca chiusa e rispondere solo alle domande che ti verranno fatte".

I feriti vengono medicati.

Ardee si avvicina ad Engelhaft, spiegandogli quanto accaduto a Pete. "Tu che sei un prete... gli dovremo fare un funerale..."

Engelhaft benedice il caduto.

La rivincita contro Melkor

Vengono svuotati i carri di quanto c'è di trasportabile, dopodiché sono dati alle fiamme, secondo programma.

Melkor prova ad opporsi e difendere la sua mercanzia, ma Vodan allegramente gli comunica : "mi dispiace, Melkor, l'ordine è di bruciare tutti i carri..."

Sven intanto è contrariato che non ci sia nulla da prendere come regalo per Mira. "Dov'è il mio regalo!!"

Poi si rende conto che Melkor ha al dito mignolo un anello che prima non aveva, con una bella pietra azzurda.

"Melkor, dacci quell'anello" dice Sven.

"Ma prima dicci come nasce, vediamo" si avvicina Engelhaft.

"Veramente l'ho comprato a Yaqum"

Sven se lo prende. "Ma ma è un furto" dice Melkor.

Colin: "questo per la tua ragazza è perfetto..."

Poco dopo i due musicisti si avvicinano chiedendo di poter salvare i loro strumenti musicali.

"Certo, quel che è vostro lo potete salvare"

"Grazie Svenny!".

Intanto Sven è interessato a studiare la pietra preziosa sull'anello (2-2-2 di lavorare metalli): con una mossa goffa stacca la pietra, danneggiando la montatura.

"A Melkor, che è sto schifo che ti hanno rifilato? Toccherà farla rincastonare a spese di Melkor..."

Ai Rami Nudi



Le rovine ancora fumanti della fattoria ai Rami Nudi

Secondo programma, la carovana si muove verso la fattoria dei **Rami Nudi**, al rifugio della Resistenza.

E' con sommo dispiacere che viene trovata la fattoria distrutta, bruciata, e il suo padrone crocifisso ad un albero. Ancora si muove.

Subito Colin e gli altri gli si avvicinano, con la speranza di salvarlo, ma si rendono conto con orrore che è ormai un Risvegliato. Alcune tracce lasciano intuire il passaggio di qualche Ramingo nella zona, successivo all'incendio.

"Non possiamo accamparci qui" commenta Wolfie, "siamo completamente scoperti"

"Non ci sono altre fattorie nei dintorni?" chiede Bohemond.

"Sì, ce n'è una piuttosto grande a una mezz'oretta di viaggio da qui, ma certo li cacciamo nei guai se ci presentiamo da loro..."

"Eh, e li costringeremo, allora, in modo che possano dopo denunciarci e non rischiare di essere coinvolti come amici dei Resistenti" dice Vodan.

"D'accordo, proviamo. E poi dobbiamo metterli in guardia della possibile presenza di Risvegliati... qui intorno era parecchio tempo che non se ne vedevano".

Ospitalità obbligatoria

La numerosa carovana si sposta quindi verso la fattoria più vicina, all'abitato di **Ritalin**, dove subito si capisce che ci sono problemi: alcune donne, bambini e un paio di persone anziane si sono barricati al piano superiore dell'edificio principale, mentre fuori vagano alcuni Risvegliati: si tratta degli uomini della famiglia, presi alla sprovvista da un attacco di tre Raminghi. Anche una vecchia zia manca all'appello, perchè al momento dell'arrivo dei Risvegliati era al fiume a fare il bucato.

I Resistenti e i loro alleati spacciano i Risvegliati che riescono a trovare, quindi chiedono e ottengono ospitalità per la notte. I civili si chiudono prudentemente in un paio di stanze e lasciano a disposizione il resto dell'ampia fattoria.

Tutti si sistemano, i mercanti di schiavi vengono chiusi in una stanza, mentre Boone sta legato e sanguinante in un angolo.

Vodan va a parlarne con Sven. "Senti Sven, come avrai capito Boone è uno dei tre che sto cercando, di cui mi ha raccontato Kelly. Io ci vorrei andare un po' pesante stanotte con Boone."

Sven acconsente: "Fa come vuoi, ma ecco, imbavaglialo che non ci dia fastidio."

Engelhaft si avvicina: "Posso partecipare? Casomai dovesse convertirsi..."

"Se vuoi venire vieni, ma a questo succederanno cose brutte... non devi dire niente", gli dice Vodan. Il sacerdote annuisce.

Minacce a Melkor

Intanto Bohemond ha un po' il timore che Melkor sia talmente indispettito con il gruppo, da poter fare qualche gesto avventato, come ad esempio rivelarne l'identità ai soldati di Ghaan. Ci va quindi a parlare in privato.

Melkor innanzi tutto si giustifica dalle accuse di schiavismo e dichiara che le tre persone che trasportava nei suoi carri erano state acquistate con l'intenzione di liberarle una volta fuori dalla valle. E' talmente accorato nelle sue parole, da risultare persino credibile.

Bohemond annuisce, ma spiega chiaramente a Melkor che deve accettare la situazione e anche le perdite.

"Adesso devi decidere a cosa dare la priorità, a eventuali sciocche ripicche nei nostri confronti per l'atteggiamento un po' disinvolto... o puoi decidere se dare la priorità alla tua sopravvivenza. Perchè se dovessi sbilanciarmi non saprei se uscirai da questa valle sulle tue gambe". Melkor annuisce docilmente, intesi.

Svenny e i carristi

Insoddisfatto del resoconto di Bohemond, Sven va a parlare coi due carristi, per avere un'altra versione dei fatti.

"Svenny! Mamma mia!"

"Una vera giornataccia!"

Sven: "tutto è bene quel che finisce bene. So che posso contare su di voi"

"Certo, caro"

"C'è una cosa che mi crea un po' qualche problema, che Melkor continui a prenderci per il culo, e voi ve ne intendete" (risatine)

"Non dovete niente a Melkor e tanto a noi. Vorrei incastrare quel bastardo di Melkor, che ha comprato schiavi, voleva rivenderli alle nostre spalle. Non è così?"

"Che ti dobbiamo dire... non è certo stato contento di incontrarvi" dichiarano i due musicisti, tenendosi un po' sul vago.

"Perfetto, grazie", Sven li saluta e torna dagli altri, a ribadire la necessità di punire severamente Melkor.

L'interrogatorio di Boone

Intanto Vodan trascina Boone nella stalla, insieme ad Engelhaft.

Vodan prende un piatto, un coltello e una forchetta. Poi dice a Engelhaft: "Senti Engelhaft, non c'è problema se assisti, però non devi fare parola con nessuno di quello che vedrai, ci tengo, voglio la tua parola di prete"

"La mia parola di prete vale quel che vale, nel senso che non posso dare la parola di prete, ma c'è una ragione?"

"La tua parola"

"La parola di uomo"

"Ma perchè, c'è un motivo?"

"Perchè comunque potrei avere dei problemi se tu raccontassi in giro ciò che farò a questa persona"

"Ma perchè?"

"Non stiamo andando a giocare a carte co sto tipo, questo ha violentato Kelly, lui e altri due amici suoi, ma non è stata un'idea loro, a quanto pare. Loro si vantavano di averlo fatto su commissione questo lavoro e bisogna tirare fuori questo nome"

"Magari lo dice tranquillo" suggerisce Engelhaft. "Se lo dice tranquillo avrà una morte truce ma più lieve, no?"

"bo?" risponde Vodan.

Una volta nella stalla, Vodan apparecchia un tavolo. "Devi stare zitto, non dire niente" dice a Engelhaft.

Poi sbavaglia il prigioniero.

"Ti chiami Boone?"

"Sì"

"Tu hai fatto una cosa con altre due persone."

"Io ho fatto molte cose con altre due persone"

"Riguardava una ragazza, ti ci sei divertito te e gli altri due"

Boone tergiversa un po', poi annuisce.

"Come si chiamava?"

"Il nome è la prima cosa che le ho strappato"

"Comincia a farlo"

"Non aveva nome per me, era un oggetto"

"Ti dico una cosa Boone, ti aspetti che ti torturo, ma ti dico il bello... non me ne frega un cazzo perchè io ho già il nome e tu me lo dirai. E' una persona che mi sta un sacco sui coglioni ma anche se non fosse lui va bene lo stesso. Alla fine, a prescindere, dirò che hai parlato e hai fatto questo nome e noi lo andremo ad ammazzare. Tra soldati..."

Così dicendo, Vodan inizia a spogliare Boone, tagliandogli via tutti i vestiti.

"Ti vuoi divertire pure te"

"Eh sì"

Lo spoglia nudo.

"I miei compagni non avranno dubbi sul fatto che hai parlato perchè vedranno come ti ho ridotto, ti devo torturare comunque per rendere credibile la cosa, ma puoi dire tutto o niente, è uguale"

"So benissimo come andrà a finire, ragazzino"

Vodan gli tira un calcio e ribalta la sedia.

"Adesso ti farò un po' male, penso che perderai i sensi"

E così dicendo, davanti agli occhi sbalorditi di Engelhaft, lo evira.

Poi lo rimette su e mette tutto sul piatto e aspetta.

Dopo qualche minuto tira un secchio d'acqua in faccia al prigioniero e lo sveglia.

"Bentornato"

Lui lo insulta.

"Quello te lo mangerai, stanotte", indica Vodan.

Boone sputa.

"Te lo mangi te. Se mi dici dove trovare i tuoi amici, non te lo faccio mangiare." dichiara Vodan.

Engelhaft, in silenzio dietro alle spalle di Vodan, fissa Boone e cerca di persuaderlo a collaborare.

Dopo un po' Boone acconsente a parlare del rapimento a Kelly.

"Ci ha pagati un tipo di Dossler, mezzo deforme. Emon Creedon, sì. Non ci ho fatto affari direttamente io, ma un mio compagno. Lui è una specie di guardone schifoso, ha pagato per stare lì e godersi la scena mentre noi ce la spassavamo con Kelly. Lo so che finirò ammazzato, lo vedo dai tuoi occhi, biondino. Non mi frega niente di mettere nei guai anche quel nano guardone, anzi quasi mi fa piacere."

"Voglio sapere i nomi dei tuoi compagni e dove trovarli" dichiara Vodan.

"Non sono disposto a dirtelo"

Vodan indica quel che sta sul piatto. "E invece io dico di sì. Lo vedi quel che sta su quel piatto? Tu ti ci avventerai con gusto e ti dovremo tenere per non fartelo mangiare, perchè qui ci sta un risvegliato morto, che adesso io ti guardo morire, poi uscirò fuori, prenderò quel risvegliato, te lo spalmerò sul cazzo e tiriporto in vita, aspetto che ti trasformi e poi ti vedrò fare un solo boccone... e poi ti ucciderò un'altra volta".

Boone cerca con lo sguardo Engelhaft, che gli fa cenno sottovoce di parlare. Infine sospira e acconsente.

"Sai già i loro nomi, [Gus Freaning](#) e [Logan Crash](#). Mi aspettavano al... Ponte di Mezzanotte. O domani, o tra un paio di giorni al massimo. Dovevamo prendere contatto con una persona di Feidelm, un pezzo abbastanza grosso interessato ad acquistare alcuni schiavi, per la precisione i 4 Resistenti che erano nella gabbia del nostro amico [Joaquim Villeneuve](#). Sono persone prudenti, se non vedono nè me nè Villeneuve, difficilmente si faranno vedere".

Vodan annuisce soddisfatto.

"Questo merita una ricompensa" dice Vodan. Gli si mette dietro, mentre Engelhaft si prepara a chiedergli di pentirsi, ma sul più bello Vodan lo decapita.

"Hai visto mai che si pentiva davvero?" dice Vodan con un sorrisetto.

Butta tutto, tira fuori il cadavere dalla stalla e si va a dare una pulita, prima di tornare dai compagni e riferire.

Scambio di informazioni dopo gli interrogatori

Vodan va da Sven

"Buone notizie, ha parlato".

Riunione del gruppo di Uryen.

Vodan dà tutte le info tranne i dettagli più crudi dell'interrogatorio.

Vodan racconta della liberazione delle persone che Creedon teneva prigioniero, Kelly che l'aiuta. Dice che sarebbe stato bello ammazzarlo allora, ma non era possibile.

Vodan dice che si sente un po' responsabile.

"Io quel che andrebbe fatto lo farei per ciascuno del gruppo, Kelly è una dei nostri, dovremmo fare qualcosa" aggiunge Vodan.

"Sono stronzi del torto, no?" chiede Bohemond.

"Visto che la missione è conclusa, se volete farlo insieme bene, sennò chiederò di farlo da solo" dichiara Vodan.

"Dobbiamo far fuori questi due, non fa un soldo di danno" annuisce Engelhaft.

"Valutiamo come procedere, siamo qui, in attesa di una possibile rappresaglia, tra cui potrebbero esserci questi due... se dovessimo andare da soli al [Ponte di Mezzanotte](#), ora che si è sparsa notizia, probabilmente troveremmo.." ipotizza Bohemond.

"Andrebbe fatto un piano, ma Villeneuve è prigioniero, magari questi vengono" aggiunge Engelhaft.

"Dobbiamo tenere Villeneuve con noi, deve diventare il nostro prigioniero personale..." dichiara Vodan. "Poi se ce lo teniamo possiamo fare in modo che lui li chiami, li contatti... o liberarlo e seguirlo... roba del genere insomma"

"Ho l'impressione che se non facciamo niente è probabile che ci vengano a cercare loro" insiste Bohemond.

"Proviamo ad aspettare, e vediamo" annuisce Vodan.

"E quell'altro, il pezzo grosso?" chiede Bohemond.

"E' un problema, è uno molto grosso e pure di Dossler, pure nostro alleato, fundamentalmente... ci dovremo pensare dopo che saremo tornati... e bisogna vedere come torniamo, con che notizie" spiega Vodan.

"Certo se riuscissimo a avere anche delle prove contro questo..." sospira Engelhaft.

"Purtroppo questo lo devi ammazzare e basta, non la risolvi col processo" dice Sven.

Decidono quindi di aspettare ad interrogare lo schiavista Villeneuve, per paura che Ardee ne venga a sapere qualcosa. E tutti si preparano per la notte alla fattoria di Ritalin.

- [Conversazione serale tra Colin, Vodan e Bohemond](#)

Ritorno a Madreselva

La mattina seguente, 7 luglio, il numeroso gruppo si mette in marcia per [Madreselva](#).

Dopo una breve discussione, si decide che tutti gli schiavi liberati si uniranno ai Resistenti a Madreselva, dove pure saranno condotti i tre schiavisti prigionieri (Melkor, Villeneuve e Armand). Per quanto riguarda i carristi, i Resistenti sarebbero dell'idea di liberarli, ma il gruppo di Uryen interviene per chiedere di portarli a Madreselva.

Sven interviene quindi nel conciliabolo: "Ho sentito che parlavate dei carristi, mi sembra giusto non tenere inutili bocche da sfamare, ma riguardo due... che sono quelli che ci hanno accompagnato a... (ridacchiano), sono stati mandati di nuovo fuori prima che scoprissero che ci schierassimo contro di loro. Se adesso li rimandiamo indietro rischiano che gli facciano passare un brutto ultimo quarto d'ora... quindi sarebbe meglio portarceli dietro, visto che sono brave persone... quei due ce li potremmo tenere, non è gente che pugnala alle spalle... poi sono anche dei musici..."

Nonostante qualche risata e battute volgari di contorno, tutti sono d'accordo, a partire da [Cugino](#), che più degli altri era intenzionato a portare i carristi a Madreselva.

"Proprio quei due che volevi, cugino" commenta Vodan ridacchiando.

I cavalli vengono lasciati alla fattoria di Ritalin, ai superstiti. "Portateci con noi", chiedono loro. Ma gli viene risposto di

no, che è troppo pericoloso e che a Madreselva non c'è posto per così tanti civili inermi.
"Chiudetevi dentro e resistete, troveremo il modo di proteggervi. Ma soprattutto... attenzione ai Risvegliati".
Lasciando la fattoria si passa accanto al cadavere nudo e maciullato di Boone abbandonato sotto un albero.
Engelhaft chiede di fare una veloce sepoltura, ma Wolfie dice che non c'è un minuto da perdere. Il sacerdote allora rovescia un po' di terra sopra il cadavere e fa una postuma benedizione.
Il viaggio di ritorno è piuttosto complicato e faticoso, soprattutto il guado del fiume.
Viene raggiunto il nascondiglio di Gudrum, tutti salgono a cavallo e spronano velocemente per Madreselva, che raggiungono a metà pomeriggio.

Nel frattempo ad Aràk

Arrivati a Madreselva, i nostri vengono a sapere quel che è accaduto nel frattempo ad Aràk.
Al mattino del 7 luglio un gruppo di miliziani del Torto lascia la cittadina di Aràk per muoversi sulle tracce dei Resistenti. Il gruppo è capeggiato da Leith. Subito i Resistenti, guidati da Jorg Winter, ne approfittano per introdursi all'interno di Aràk e, col supporto di **Tinah Braus**, portano fuori i tre schiavi, **Klara Jorde**, suo marito Stephan e **Horst**. Da lì tornano in fretta a Madreselva.
Qui però ci sono state cattive notizie, perchè un paio di uomini della Milizia del Torto si sono avvicinati al castello, tornando subito via: la notizia della caduta di Madreselva in mano alla Resistenza è arrivata al Torto.

La proposta di Jorge

La sera del 7 luglio tutti si ritrovano a Madreselva.
Colin e Engelhaft si affrettano al capezzale di **Klara**, che fisicamente sembra star meglio, anche se ha qualcosa di strano ad un occhio, la pupilla come frastagliata, e non riesce a comunicare, come persa nel suo mondo. Suo marito Stephan zoppica ma è in via di guarigione, mentre Horst già sta prestando servizio attivo alla sorveglianza del castello.
Colin fa un esperimento con Klara, facendole ascoltare della musica, e sorprendentemente la giovane inizia a cantare, accompagnata dai due musicisti.

■ Il racconto della cura musicale di Klara fatto da suo marito Stephan

In serata tutti si riuniscono per decidere il dafarsi.
Vodan porta l'armatura di maglia appartenuta a Boone a Fra' Padnor, che la indossa.
"Finalmente ci sta qualcuno che mi fa sembrare magro", commenta il frate soddisfatto.
"La notizia che Madreselva è caduta in mano nostra sta arrivando adesso al Torto" dichiara subito Jorg. Purtroppo non è stato possibile impedirlo, speravamo che si riuscisse a ritardare di qualche giorno.... ma è andata così"
"La buona notizia è che iniziamo ad essere parecchi" dice Fra' Padnor. "Adesso quasi quasi direi... magari vengono".
"Non è così semplice, Frate" dice Jorg, che poi si rivolge al gruppo di Ghaan e a quello di Uryen. "Vi dobbiamo molto, ed è arrivato il momento di ripagare i nostri debiti. Se ho capito bene voi (e indica Ardee) avete bisogno di qualcuno che vi accompagni alla **Tomba della Regina**. Mentre voi (e indica il gruppo di Uryen) volete lasciare la Valle senza essere intercettati dalla milizia del Torto. Faremo entrambe le cose, naturalmente. Non possiamo farle contemporaneamente, perchè altrimenti ci indeboliremmo troppo: per la Tomba della Regina vi servono almeno altre 3 persone, tanto più che avete perso un uomo. Per uscire dalla Valle ne bastano un paio. Ma non ci possiamo privare di 5 uomini contemporaneamente. Io direi di fare così, se per voi va bene, in modo da ottimizzare gli spostamenti. Domattina il gruppo di Ardee parte per la Tomba della Regina, con 3 dei miei. E noi, con voi (e indica Sven e gli altri) aspettiamo qui che tornino. Appena arrivano organizziamo una sola spedizione verso l'esterno della Valle, coi vostri gruppi insieme".
La proposta piace ad Ardee, mentre il gruppo di Uryen si riunisce per deliberare.

Discussione di gruppo sul dafarsi

Bohemond è molto preoccupato. "Possiamo anche baccagliare... e andarcene..."
Colin: "se la situazione è questa tanto vale che li accompagnamo pure noi lì--"
Sven: "no mi figuro adesso di nuovo lo psicodramma... abbiamo già votato..."
Colin: "il senso della votazione era di uscire prima per avvisare gli altri. Dovendo star qua vediamo di capire che cosa fanno"
Vodan: "significa aiutarli però"
Colin: "sono cambiati i presupposti"
Sven: "anche se noi baccagliamo, loro non ci mettono in prima posizione perchè il giro per uscire dalla valle lo fanno con tutti quanti. Che baccagliamo a fare? Per farci uscire subito?"
Colin: "se loro vanno lì aiutati dai resistenti, o speriamo che vanno là e..."
Enge: "se noi li aiutiamo prendiamo tutto, poi quando i resistenti ci lasciano dopo le gole siamo più di loro..."
Sven: "l'abbiamo già fatta questa discussione! Se riusciamo a uscire prima di noi è il nostro obiettivo, ma loro hanno questa idea che non gli va di fare due volte il viaggio... si pone il problema"
Colin: "posso parlare o no? io non sono mai stato per picchiarli, il concetto è che se comunque dobbiamo uscire dalla valle con loro e sicuramente o si fa i bastardi o si lascia in buona fede, a questo punto forse è meglio se proprio dobbiamo lasciarli andare a missione compiuta, meglio sapere che cosa si stanno portando"
Boh: "c'è sempre la possibilità che non escano vivi dalla tomba della regina... io un po' ci credo..."
Colin: "loro usciranno a missione compiuta e poi ci divideremo..."

Sven: "se ci offriamo di accompagnarli loro saranno contenti di farci andare a noi, massimo con una guida"
Enge: "A quel punto dobbiamo rivotare"
Colin: "A Engelhaft prudono le mani sempre"
Bohemond: "L'unica posizione accettabile sarà aiutarli facendo delle meline strane..."
Vodan: "protocollo Leith..."
Bohemond: "se ti trovi con Lex e un paio di risvegliati sopra, che fai? è una domanda importante perchè non tutti avremo la stessa risposta. Se andiamo ci sarà qualcuno che si prenderà dei rischi, qualcuno che i rischi non se li prenderà"
Sven: "a me preoccupa il discorso che occhio non vede cuore non duole. Uno conto è che non lo sai, un conto è che li accompagni, vedi quello che fanno.... "
Colin: "sappiamo già che cosa vogliono prendere, i brilocchi sono normali diamanti blu, come quello dell'anello, che servono come reagenti per degli incantesimi di evocazione, e poi documentazione legale, può essere utile dire cosa si sono portati dietro"
Bohemond: "e te le faranno vedere? Questa è la loro missione, non ce lle daranno a noi"
Sven: "Ma non sei curioso Bohemond?"
Bohemond: "Il problema è che la pulcinellata è nell'aria. Quando ne rimangono due, e succederà... io non vedo proprio modo... non potrà non succedere"
Sven: "fino a un secondo fa Engelhaft stava steso sulla barella... ce lo vedi domattina che parte..."
Bohemond: "ti sto dicendo che è a me che mi prudono le mani!"
Colin: "è evidente, ci sono due scenari..."
Sven: "ci va solo chi di noi vuole"
Vodan: "ma c'è pericolo, rischia che non tornano..."
Colin: "vedo due scenari in cui non serve votare, uno è che adesso baccagliamo e ci dicono ok, ci accompagnano subito. uno è che quelli di Ghaan vanno lì e muoiono tutti. Nel caso in cui tornano, o andiamo insieme, necessariamente dovremo votare di nuovo"
Ricomincia una discussione. Vodan è contrarissimo a fare i finti amici e tentare l'incaprettamento "benevolo".
Vodan: "Adesso provate a incaprettare me, in 4 e vediamo se nessuno si fa male"
Sven: "Proviamo a insistere che facciano uscire prima noi, magari si convincono e risolviamo"
Bohemond: "gli possiamo dire che devono affrontare un assedio, affrontiamo tutti insieme l'assedio e poi vediamo... perchè sennò prima noi e poi si vede?"
Vodan: "perchè non affrontiamo prima insieme l'assedio e poi se ne parla?"
Bohemond: "Non puoi togliere 4/8 persone, poi noi aspettiamo.... e magari crepano... noi che facciamo?"
Sven: "ma una cosa sola, noi tutto questo perchè lo facciamo?"
Bohemond: "come cacacazzi random? Per soldi"
Sven: "si, gli dobbiamo dare un motivo"
Bohemond: "perdiamo tempo e prospettive di guadagno... e quindi... ci facciamo pagare"
Vodan: "meglio, così almeno ci facciamo l'assedio tutti insieme, e non rischiamo di dover subire l'assedio in pochi"
Engeh: "e costringi Ardee a restare qua"
Vodan: "mi è venuta una mosca nel cervello, e devo chiedere una cosa rapida rapida, ho un brutto sospetto ma magari mi sbaglio. Va dal marito di Klara"

Veloce visita a Klara

Vodan va da solo da Stephan.

"Ma te Klara quando l'hai vista?" Ha fatto dei cambiamenti?"

"E' molto migliorata per certi aspetti, per certi è strana..."

Vodan torna: "potrebbe darsi che Klara, siccome questi non so' cojoni, magari li stiamo sottovalutando, magari ci stanno preparando l'inculata grossa, non vorrei che magari... noi gli abbiamo lasciato dei prigionieri che loro sapevano che sarebbero tornati da noi, non vorrei che ci avessero fatto un pacco di qualche tipo... Klara ha avuto questa strana mutazione..."

Bohemond: "se la ricostruzione degli eventi è quella giusta, lei è così da quando è precipitata sul selciato..."

Vodan: "il marito l'ha trovata molto migliorata in quei due giorni, secondo me voi dovrete farle una bella visita, dal punto di vista medico e mentale..."

Bohemond: "le hanno fatto lo stesso scherzo di Annie, dici?"

Vodan: "e che ne so? Comunque vistatela"

Proposta a Jorg e Padnor

Bohemond e Sven vanno da Jorg con Padnor.

"Abbiamo avuto modo di pensare al piano, credo che ne abbiamo trovato uno più in linea con le nostre attuali necessità. Rimanendo qui perdiamo giorni di lavoro e questa cosa ha un costo, ma siamo simpatici rispetto alla vostra causa e potrebbe essere una buona idea rimarqui, per affrontare la forza che verrà mandata qui a madreseiva, e poi andarcene rapidamente con una delle nostre guide. Quel che non vogliamo è che la disponibilità delle nostre guide sia vincolata alla spedizione alla tomba della regina. Se succede qualcosa di brutto la nostra guida non c'è più, e poi quando

arriverà il torto ci saranno 8 persone di meno, solo noi e no loro".

Jorg dice che per lui è ok ma bisogna sentire Ardee.

Proposta ad Ardee

Tutti da Ardee. Stanno nella chiesetta tutti, pure Helga. I nostri aspettano un po' che finiscano di pregare per Pete.

"Abbiamo parlato con Jorg", dice Sven, "sui prossimi giorni. Abbiamo una controproposta che vi coinvolge"

"Sentiamo" dice Ardee.

Bohemond: "questa cosa che voi andate subito alla Tomba della Regina ci crea delle difficoltà, perchè nel frattempo ci saranno 8 persone in meno a Madreselva e arriverà probabilmente qualcuno a bussare"

Vodan: "invece facciamo così: arrivano questi, li meniamo tutti insieme e poi ognuno va dove deve andare"

Sven: "Jorg teme una reazione non convenzionale, quindi tenteranno qualcosa con Carnage"

Ardee annuisce, dichiara di essere disposta ad aspettare qualche giorno per vedere che succede. Vodan suggerisce di aspettare la [Fiera di Mezzanotte](#).

Ipotesi di Task Force

In serata il gruppo di Uryen elabora un piano per l'eventuale attacco del Torto a Madreselva, in cui un gruppetto di teste di cuoio si muova autonomamente per eliminare Carnage. La proposta, di Vodan, piace molto a gran parte dei compagni.

Padre Engelhaft è molto scoraggiato per come è andato il combattimento sul fiume contro gli schiavisti, e si sente un po' abbandonato dagli Dei.

In particolare è sfiduciato dalla ragnatela. "Non doveva scendere"

"La ragnatela è un incantesimo..." si stupisce Colin.

"E' scesa, è scesa..."

"E che vuol dire, non è morto nessuno...." dice Vodan

"Avrei sperato che non scendesse..." insiste Engelhaft.

Nessuno lo capisce.

"I miei auspici non sempre trovano accoglienza... prego sempre..."

"Ha funzionato talmente bene che quello ha lanciato la ragnatela ed è morto" dice Vodan. "Magari è stata Kayah... o forse più illmatar"

"La freccia avvelenata di Kayah" commenta Bohemond. "Lo zelo non va usato solo contro lo stronzo che non si può più muovere, no?" aggiunge irritato, "tutti questi riti di conversione adesso me li spiego di meno... siamo qui per questo!"

"Se serve per far numero io ci sto" Engelhaft "ma temo che non potrò fare più che numero, non vi aspettate miracoli... non si può pensare che mandi un prete e automaticamente gli dei ti proteggeranno"

"Ma uno si aspetta che almeno ci provi!" insiste Bohemond arrabbiato.

"Non è un buon periodo..."

Vodan: "Engelhaft sarà molto utile anche dentro le mura, ma ci servono 5 uomini, Boh, Sven, Vodan, tu Sven ci stai all'idea di andarla a pija noi?"

Sven "sarà una situazione liquida in cui dovremo decidere delle cose sul momento. Dobbiamo essere pronti a fare questa cosa. Colin, tu come ti vedi?"

Colin "non sto molto bene"

Vodan "dobbiamo chiedere al gruppo di Ghaan..."

Vanno da Ardee, che tendenzialmente è d'accordo.

"Viene Lex con noi?" le chiede Vodan.

"Dipende... i maghi vanno un po' a periodi, ci sono momenti in cui sanno essere molto utili... e momenti in cui rappresentano quasi un peso. Se Lex è in vena bene, altrimenti ci portiamo Callum".

Vodan torna dai compagni.

"Lo sai che pure i maghi hanno le cosette?" dice a Colin, scherzando.

"Pure i preti se è per questo", commenta Bohemond.

La cattura di Tinah

Il mattino seguente, 8 luglio, si scorge un segnale di fumo all'orizzonte. Inviati un paio di uomini a sentire cosa stia succedendo, presto arrivano da Aràk brutte notizie: Tinah è stata presa prigioniera perchè si è scoperto che collabora coi Resistenti. La povera Tinah si trova ad Aràk, ed è stato deciso che sarà usata per dare una lezione ESEMPLARE.

"Perchè non l'hanno ammazzata subito?" chiede Nera.

"A quanto ho capito.... aspettano che arrivi Carnage".

La notizia scuote profondamente i Resistenti, che subito iniziano a riflettere su un possibile piano per liberarla.

Fra' Padnor dichiara che è una situazione eccezionale, e che è il caso di entrare "dal retro".

Jorg annuisce e inizia ad elaborare un piano per cui un gruppetto di Resistenti si introdurrà ad Aràk attraverso un passaggio sotterraneo che parte dal vecchio birrificio.

Bohemond si intromette nel discorso e butta lì una proposta molto più radicale: "perchè entrare in pochi e limitarci a liberare Tinah? Entriamo tutti, sdraiamo tutti i miliziani del Torto e prendiamoci la città. Poi ci riposiamo qualche ora e andiamo incontro a Carnage".

La proposta suscita la perplessità di Jorg, e l'entusiasmo di Fra' Padnor, che commenta: "se riuscissimo a fare sta follia, sicuramente gli dei sono dalla parte nostra".

I vari gruppi si riuniscono per riflettere e elaborare proposte per l'azione.

Bohemond spiega al gruppo la proposta estrema che ha presentato.

"Ne ho parlato con Jorge e Fra Padnor e fra Padnor ne era abbastanza entusiasta. Potrebbe essere un'ottima opportunità per dare una spallata definitiva sul controllo che ha il torto lì. Abbiamo la sorpresa, siamo abbastanza imbocchiamo tutti, che siamo 21, approfittiamo che siamo tutti svegli equipaggiati, uscire e ci prendiamo la città"

Engelhaft: "si uccidono nelle loro brande?"

Bohemond: "si stermina la legione del torto, poi NON PAGHI DI QUESTO ci riposiamo qualche ora e poi riprendiamo le armi e si ricomincia, e si va incontro a Carnage che probabilmente starà venendo"

Sven: "e tutto questo lo facciamo perchè?"

Bohemond: "per toglierci dal cazzo altri affiliati dei procacciatori, non dimentichiamoci che lavorano per il torto..."

Sven: "questi cosa vedono?"

Bohemond: "io sono un paladino di Dytros, mi sono presentato, faccimo parte dello stesso gruppo... e ovviamente... ci prendiamo le spoglie. Il grande vantaggio è che abbiamo noi l'iniziativa e rispetto a stare a madreseiva in attesa della cosa peggiore che ci possono tirare sulla testa, in questo caso abbiamo 20 scalzacani del torto"

Engelhaft: "e perchè invece di andare incontro a Carnage non torniamo a Madreseiva?"

Bohemond: "perchè rischia che Carnage quel punto scatena le locuste sulla popolazione inerme di Arak"

Sven: "e pensi di poterli gestire questi locustoni?"

Bohemond: "una volta che eliminiamo Carnage possiamo gestirli in qualche modo"

Sven: "quello che apprezzo è il dettaglio del piano, le minuzie..."

Vodan: "a me fa impazzire la siesta, dopo che hai fatto zachete zachete nelle brande di questi, li butti, ti ci metti tu e ti addormenti, per due ore.... non hai proprio mai dormito meglio..."

Engelhaft: "affascinante la prima parte del piano, la seconda, questo sonno e l'attesa...."

Bohemond: "riprendiamo fiato..."

Engelhaft: "e poi ti scontri con Carnage così in mezzo alle strade..."

Bohemond: "non possiamo affrontare Carnage ad Arak, che ci sono le locuste, la dobbiamo beccare sulla strada".

Engelhaft: "non può non sapee, una locusta si alzerà in volo...e le andrà a comunicare..."

Bohemond: "è bello vedere in un prete di Kayah la totale sfiducia..."

Engelhaft: "è una cosa razionale"

Bohemond: "ho modo di fermarla, la locusta, e Colin sa di cosa sto parlando"

Engelhaft: "anticiperesti il lavoro che deve fare Carnage.... bravo..."

Bohemond: "hai mai visto un kreenpar fare questa cosa che dici tu? Fare da vedetta..."

Engelhaft: "qualcosa del genere secondo me c'è stata..."

Sven: "è un dettaglio, dai"

Engelhaft: "razionalmente questo piano non ha ragion d'essere, ma se si tratta di un ultimo sacrificio e di una bella morte, sarò con te"

Colin è pensoso. Vodan chiede il suo parere.

Colin ascolta, distratto.

Sven: "mi affiderei alle forze di questi qua sulle forze in campo, è una cosa vaga... non sono precisi"

Bohemond: "questi non sono soldati professionisti, sono bulli..."

Vodan chiede a Colin. "Io... ovviamente se decidete vengo, ma non sto molto bene e non sono così bravo"

Vodan: "io voglio sapere un'altra cosa. Ma te come la vedi l'idea di andare lì, etrare e ammazzare venti persone e poi schiacciare un pisolino e andare poi ad ammazzarne altri dieci?"

Colin: "io tendenzialmente la gente la curo, non la ammazzo... con Tinah avevamo anche fraternizzato... poveraccia... un po' sta cosa mi fa schifo ma almeno li ammazzeremo in battaglia..."

Vodan scuote il capo: "beh no, hai proprio centrato il problema... perchè si tratta di ... gente in pigiama..."

Colin: "sicuramente non conficcherò il mio stocco nella pancia di uno che sta dormendo..."

Bohemond: "usciranno, non troverai quello che dorme"

Colin: "questi sanno che Madreseiva è stata presa, la carovana pure... la notizia è trapelata... ti pare che dormono?"

Sven: "questi stanno preparando una trappola"

Colin: "probabile, ma comunque sicuro non dormono tranquilli"

Una difficile decisione

Dopo un'oretta, durante la quale i vari gruppi di Resistenti e simpatizzanti hanno riflettuto e discusso, Jorg convoca tutti nel cortile di Madreseiva.

"Ho chiesto di vedervi tutti qui, insieme, per esporvi il piano che abbiamo provato ad elaborare. Come sapete, **Tinah** è prigioniera del Torto, nelle segrete della **Stretta Osservanza**. Stanotte siamo obbligati a tentare un salvataggio, altrimenti finirà nelle mani di **Carnage** e sarà uccisa. E' molto probabile che il Torto sia in allerta, immaginano senz'altro che tenteremo di liberarla, quindi dobbiamo muoverci dando per scontato che ci aspettino"

"Noi abbiamo un passaggio da cui possiamo entrare in città senza farcene accorgere, attraverso il quale sbuchiamo alle spalle della Stretta Osservanza. Credo però sia utile provare a crearci un diversivo all'ingresso della città, in modo da

dividere le forze dei nostri avversari e fare più danni possibile."

"Non penso che riusciremo a togliere di mezzo tutto il Torto, ma sicuramente se riusciamo a fare una eliminazione selettiva dei pezzi più significativi sarà un grande risultato: tolta la cima della catena di comando sarà tutto più semplice, anche perchè spezziamo i contatti con Carnage."

"Per quanto riguarda quel che mi chiedete, ovvero quanto la Legge del Torto sia radicata in città, la risposta è che molta gente vuole la tranquillità, e dopo mesi e mesi di anarchia e caos totale.... persino il Torto sembra un'alternativa accettabile. Tra i miliziani del Torto ci sono anche brave persone, o comunque gente un po' vigliacca ma che non merita la morte, merita solo un'alternativa migliore. Noi dobbiamo essere abbastanza bravi da sapergliela proporre."

"Passando sul piano operativo, io direi di muoverci così: un gruppo di noi proverà a sfondare le porte di Aràk con uno stratagemma credibile, che però, visto che saranno tutti in allerta, difficilmente funzionerà. Combatteremo sulle porte di Aràk facendo più confusione possibile, e attirandoci addosso molti degli uomini del Torto. Sarà un combattimento rischioso, ma speriamo di riuscire a portarci giù qualcuno di quelli grossi dei loro. Contemporaneamente un gruppetto più piccolo, possibilmente composto dalle facce ignote al Torto (e indica Ghaan e Uryen) entrerà dal passaggio segreto e proverà a recuperare Tinah alla Stretta Osservanza. Una volta impacchettata Tinah e rispedita giù dal pozzo in un luogo più sicuro, vediamo se ci sono obiettivi secondari raggiungibili, come ad esempio togliere di mezzo Mathwin Graendel, che sarebbe un gran colpo"

"Se loro più o meno ci conoscono e si aspettano di vederci alle porte, magari non si aspettano l'attacco contemporaneo del gruppo più esile dalle retrovie. Così possiamo sperare di farcela."

"Non possiamo permetterci di lasciare Madreselva del tutto sguarnita, abbiamo troppi deboli qui, feriti, donne e bambini. Dobbiamo prendere in considerazione che possano averci voluti attirare ad Aràk per attaccarci magari qui a Madreselva."

"Per quanto riguarda Carnage, probabilmente lei si sposterà comunque domani da Yaqum, per arrivare ad Aràk nel pomeriggio, quindi abbiamo tempo per vedere come è andata la notte e decidere sul momento. Sarebbe bello poterla intercettare lungo la strada... ma dobbiamo vedere prima come è andato l'attacco notturno e poi decidiamo. Il tempo ce l'avremmo."

Jorge chiede a tutti se siano disponibili.

Sven prende tempo e chiede di quanta gente si possa disporre, guardando il gruppo di Ardee. Lei annuisce.

"Ma siccome c'è il rischio che nel tunnel ci siano dei Kreepar" dice Ardee alla domanda se il suo gruppo intenda o meno partecipare all'azione, "non avrebbe senso che un gruppetto di noi andasse lì prima a ripulirlo, in qualche modo? Per evitare di trovare rallentamenti dell'ultimo momento, percorsi bloccati o altre brutte sorprese..."

"Il problema" risponde Fra' Padnor, "è che l'accesso è dall'interno del Birrificio, quindi rischiamo di farci scoprire prima del tempo: purtroppo bisogna aspettare che i birrai siano tornati a casa, quindi poco prima del tramonto. Ma in effetti possiamo andar lì comunque un paio d'ore prima, sturare il sotterraneo e poi aspettare il momento dell'attacco alle porte per passare".

"Allora facciamolo, andiamo lì prima e bonifichiamo il passaggio" dice Ardee.

Bohemond guarda Sven con un sorriso: "non possiamo avere meno palle di Ardee..."

Sven annuisce, si fa.

Divisione degli effettivi

Restano a Madreselva

- Elyas Fall
- Gudrum Blaiçh
- Tilman Blaiçh
- Nicolette Lang
- Alfred
- Horst

Danno supporto logistico fuori dal Birrificio

- Fra' Padnor
- Pip Kalvin

Attaccano le porte di Aràk

- Jorg Winter
- Kara Koffler
- Bertolt Richter
- Wolfie Lang
- Nera Kalvin
- Cugino
- Lupo Rosso
- Callum

Entrano ad Aràk dal pozzo

- Sven
- Bohemond
- Vodan
- Ardee
- Lex
- Engelhaft
- Colin
- Ash

Mattinata di preparativi

Madreselva si prepara per la spedizione ardata ad Aràk. Vengono sistemate armi e armature, recuperato equipaggiamento, rinforzate le difese per i pochi che resteranno a guardia del castello.

Vodan e Bohemond vanno a parlare con Villeneuve, che cerca di minimizzare il suo legame col Torto.

"So che le circostanze sono quelle che sono, ma io mi considero un artista, un selezionatore. Questi 4 schiavi che avevo riscattato a Yaqum, pagandoli anche abbastanza, erano destinati ad un'arena nei sobborghi di Feidelm. Nel Sobborgo di Levante a metà agosto si terranno dei giochi... paralleli, diciamo, non proprio consentiti dalla legge, ma dalla grande valenza agonistica".

Dichiara di avere già fatto affari col gruppo di Boone, Gus e Logan, ritiene che i due superstiti più probabilmente saranno interessati a vendicare l'amico morto, che non lui, a cui erano legati solo da ragioni di interesse economico e lavorativo. Dalle sue parole emerge anche che Gus e Logan sono stati parte del gruppo che ha rapito **Helga Roche**, mentre Boone, troppo riconoscibile per la sua stazza e già ricercato in terra di Surok, era dovuto rimanere indietro.

Si mostra molto collaborativo e lascia intendere di essere decisamente ricco e di poter attingere alle proprie ricchezze per pagarsi una uscita salubre dall'angusta prigionia.

"Sto stronzo si potrebbe spennare pesantemente..." sussurra ai compagni Bohemond al termine dell'interrogatorio, "e poi lo facciamo secco".

Poi Bohemond e Engelhaft si recano in cappella a pregare con Fra' Padnor per il buon esito della missione.

Vodan scambia due chiacchiere con Ash.

Vodan parla con Ash. "Ma secondo te ad Aràk ci sarà Caister?"

"Lui starà con Carnage. E io voglio partecipare all'azione. Posso? Posso?"

"Tu ci servi per aprire le porte e nell'eventualità che incontriamo Caister"

"Ma in quel caso il più forte deve vincere"

"E tu devi guardare"

Poco prima di partire, Fra' Padnor disegna una rudimentale mappa di Aràk e spiega i dettagli del piano al gruppetto che guiderà al birrifficio.

I sotterranei del Birrifficio

E' intorno a metà giornata che i due gruppi di Resistenti si mettono separatamente in marcia per Aràk. Il gruppo più piccolo, composto dai soldati di Uryen, Fra' Padnor, Pip, Ardee e Lex, segue percorsi riparati e si accampa coi cavalli a poca distanza dalla cittadina, in altura.

E' quasi il tramonto, Pip tiene d'occhio il birrifficio ed avverte quando i mastri birrai se ne tornano a casa.

"E' il momento, sono andati via".

Pip resta a guardia dei cavalli, Fra' Padnor guida tutti gli altri al birrifficio, dove Ash si rende utile scassinando la porta.

"Eccoci qua" sorride Fra' Padnor, sentendosi finalmente a casa. "Vi faccio vedere dove sta l'ingresso della galleria".

Così dicendo scende le scale, costeggiando grosse botti, fino ad un magazzino pieno di vecchia robbaccia accastata, su cui si aprono tre gallerie chiuse da pesanti grate di ferro.

"Ecco, è questa", dice Padnor indicando la terza grata. "Il mio lavoro è finito, e adesso inizia il vostro".

La grata è troppo difficile da scassinare per Ash, ed è Lex che interviene per aprirla, utilizzando l'incantesimo **Manomissione**.

Colin annusa l'aria.

"Sento puzza di Kreepar..."

"Peggio per loro", commenta Vodan.

Il gruppo si introduce in fila indiana per il sotterraneo, attraverso un cunicolo stretto, umido e polveroso, infestato da vecchie ragnatele.

In trappola

Procedendo in fila indiana, i nostri avanzano nell'oscurità.

Superata una prima diramazione molto angusta, da cui partono alcuni sottili cunicoli troppo stretti per permettere il passaggio di una persona, d'un tratto si inizia a sentire un vago lamento, che ricorda il pianto di un neonato.

Arrivati ad un bivio più ampio, Bohemond e Ardee restano a guardia della galleria principale mentre gli altri si

introducono nel cunicolo più sottile, per cercare di capire l'origine del lamento. Vodan e Sven, che aprono la fila, riconoscono a terra la carcassa di uno **Scorpione Spadaccino**, il carapace svuotato e avvolto da filamenti di ragnatela. Ed ecco che qualcosa si tende nell'oscurità ed i nostri si trovano intrappolati in un'enorme ragnatela, mentre numerosi **Ragni giganti** li bersagliano con i loro peli urticanti. Mentre Vodan e Sven riescono a proteggersi con gli scudi, Ash viene raggiunto alla gamba e grida di dolore. Sentendo la confusione, Bohemond accorre, per strappare dall'esterno la ragnatela e liberare Colin, mentre Ardee resta a proteggergli le spalle da un altro Aranèide Lacrimoso che scivola lungo le pareti della galleria. Una seconda raffica di peletti urticanti colpisce Colin in pieno volto, accecandogli un occhio. Ash pure cerca di proteggersi, ma è immobilizzato e viene colpito ancora e ancora sulle braccia e sulle gambe. Engelhaft interviene in soccorso del ragazzino, tirando un paio di botte al ragno gigante che lo sta attaccando, ma la creatura riesce a mordere Ash sul torace, prima di girarsi sul sacerdote. Sven e Vodan intanto riescono ad abbattere senza troppa difficoltà i due Aranèidi che si trovano più vicino, uno dei quali si incastra in un buco laterale, mentre l'altro caracolla su un mucchietto di uova. Bohemond, nel cercare di liberare Colin dalla ragnatela, finisce lui stesso per trovarsi avviluppato, il che rallenta il salvataggio del compagno. Alla fine comunque il Paladino riesce a soccorrere Colin, il Prete libera Ash, e Ardee abbatte un altro ragno gigante all'imboccatura della galleria.

Dopo lo scontro coi ragni giganti

I nostri si ritrovano e prendono fiato. Colin ha l'occhio gonfio e dolente, ma si rende presto conto di riuscire a vederci. "Devo prepararmi una benda, altrimenti il dolore è troppo forte" "Ci sono delle uova di ragno in fondo alla galleria" dice Vodan. "Che ne facciamo? Io farei la frittata, ma serve uno che sa come romperle, non vorrei che rompo le uova e esce il ragnetto..." Tutti tornano all'imboccatura del tunnel, dove i feriti vengono medicati. "Ash, per stavolta basta, aspettaci qui" dice Vodan al ragazzino ferito, che annuisce zoppicante.

Alla base del pozzo

Dopo qualche minuto di respiro, il gruppo torna all'esplorazione del Dungeon. Dopo la spiacevole esperienza della trappola, i nostri fanno molta attenzione alle ragnatele all'ingresso delle varie strettoie della galleria, riuscendo a sfasciarle e strapparle senza caderne vittima. La presenza di numerosi Aranèidi Lacrimosi è denunciata dalle numerose ragnatele e dai lamenti che si sentono provenire dall'oscurità. "Ripuliamo tutto, così da non avere brutte sorprese dopo", dice Bohemond, mentre trancia i filamenti di ragnatela. Dopo un po' di questo lavoro, i nostri raggiungono un corso d'acqua in una grotta leggermente più ampia, da cui si sale verticalmente attraverso il pozzo fino alla città di **Aràk**. "Non vorrei che da questo corso d'acqua passasse anche qualche **Scorpione Spadaccino**", dice Ardee, "visto che più sotto ce n'era una carcassa..." Purtroppo non c'è modo di bloccare il corso d'acqua, così i nostri sono costretti a tornare al birrificio, in attesa che arrivi il momento di mettersi in azione alla **Stretta Osservanza**.

L'ora dell'attacco

Scende la sera, è il momento di tornare alla base del pozzo e prepararsi all'attacco. Colin ha un occhio bendato, per il resto si sente abbastanza bene. Anche Ash dichiara di sentirsi pronto a proseguire la missione, dopo l'oretta o due di riposo, e anzi insiste per partecipare. "Posso aprirvi le porte, sono silenzioso... anche se mi vedono non crederanno che sono una minaccia. Non potete fare a meno di me". Nonostante qualche perplessità, al bambino viene concesso di partecipare. Fra' Padnor gli affida il suo elmetto. Il gruppo si incammina silenziosamente lungo la galleria. Le ragnatele penzolano stracciate dalle pareti, di Ragni giganti nessuna traccia. Alla base del pozzo pende una fune rinforzata con dei nodi. L'arrampicata non è semplicissima, ma uno dopo l'altro tutti riescono ad uscire dal pozzo, trovandosi in una piazzetta buia e deserta. Nel giro di poco si sente del frastuono provenire dalla direzione delle porte cittadine: i Resistenti hanno attaccato.

Nella Stretta Osservanza

Grazie alle abilità di scassinatore di Ash, il gruppo penetra silenziosamente nel cortile sul retro della **Stretta Osservanza**. Studiando il percorso migliore per l'edificio principale, sembra necessario passare da una stanza da letto attualmente illuminata, che ospita qualcuno. "Dobbiamo farci aprire e passare: o con le buone o con le cattive" dice Sven. Colin è perplesso: "ma chi ci apre dev'essere menato, se ha delle armi?" "Anche senza" commenta Bohemond. Vodan si avvicina alla porta. "Io vado a bussare... e improvviso".

toc toc

"Ehi, Giò, sei tu?" chiede una voce dall'interno.

"Sì". risponde Vodan.

La porta si apre, all'interno ci sono tre uomini con dei boccali in mano.

"Tocca stare molto buoni, se non vi volete fare male" dice Vodan.

"Chi sei?" chiede uno, mettendo mano ad un'arma.

"Non ce l'ho con voi, ma se continuate così finisce male comunque"

"Non vogliamo problemi", borbotta lo sconosciuto, apparentemente la guardia di qualche mercante.

Vodan si dirige alla porta che conduce al corridoio e al cortile più interno, seguito dagli altri.

"Buonasera", saluta amichevolmente Sven mentre passa.

"Non ci va di ammazzarvi e quindi resterete vivi, ma non ci mettete in condizione, non cominciate a dare l'allarme, a fare cazzate..." consiglia Vodan sulla soglia.

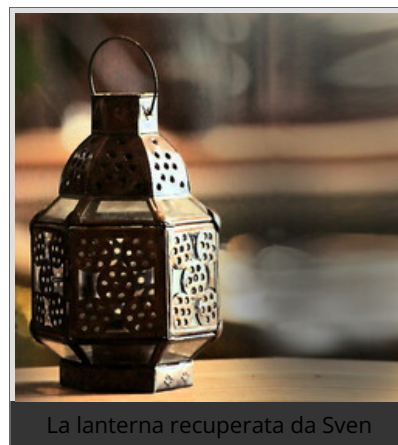
Nei meandri del monastero in rovina

I nostri si chiudono la porta alle spalle e attraversano un corridoio, dal cui fondo trapela un chiarore. Bohemond va a sbirciare e si ritrova sull'interno della chiesa in rovina, ma attraverso il buco della serratura riesce a sentire soltanto un frinire di locuste, apparentemente modulato, e qualcosa che batte il tempo.

Ma non c'è un momento da perdere, Ash apre una porticina laterale ed ecco il cortile, l'orto del Monastero ed una cappella laterale, quella utilizzata da **Arrok** come "ufficio".

La cappella è deserta, ma Sven nota subito un bel baule munito di robusto lucchetto. "Non abbiamo ora il tempo per aprirlo, semmai dopo", gli dice Bohemond.

"Ma ragazzi, due o tre mazzate e si apre..." sospira Sven, consapevole di non potersi permettere di fare tanto rumore. Scorge però una bella **lanterna** decorativa, e se la prende. "Ci potrebbe servire un po' di luce", commenta infilandosela nello zaino.



La lanterna recuperata da Sven

Il grande chiostro della Stretta Osservanza

Il grande chiostro della Stretta Osservanza appare deserto, mentre dalle spaccature laterali che affacciano sulla Chiesa filtra della luce. Cautamente i nostri scorgono una figura in nero china fronte a terra ai piedi dell'altare, circondato da innumerevoli locuste.

D'un tratto risuona un forte **gong**.

"Non possiamo escludere che sia una cosa indipendente da noi", fa in tempo a dire Sven, "bisogna continuare a fare piano.."

Ma dal Refettorio escono due persone in armi e dall'edificio principale altre tre.

Si ode un secondo suono di **gong** e tutti partono all'attacco.

Scontro nel Chiostro

I nostri si preparano a sostenere l'attacco dei miliziani del Torto. La superiorità tecnica di soldati addestrati emerge subito, e nel giro di pochi scambi è evidente chi vincerà il combattimento.

"Hai visto che lo suoniamo pure noi il gong?" sogghigna Vodan mentre spacca l'elmo (e parte della testa) di un avversario.

Dall'alto qualcuno tira delle frecce, che non riescono a penetrare l'armatura dei bersagli.

Ma ecco che dalla Chiesa iniziano a sciamare delle **Locuste** giganti, che si muovono con una innaturale determinazione contro i nostri. Sven riesce a spacciarne rapidamente una, poi un'altra, ma altre ne arrivano, sempre più numerose.

Suona ancora il **gong** ed alcuni curiosi, chiaramente dei civili, si affacciano dalla porta del refettorio, che era rimasta aperta.

Il combattimento prosegue, complicato dalla presenza delle locuste, finché l'unico rimasto in piedi tra i nemici è un uomo che porta l'armatura dell'esercito di **Feith**, che viene infine accerchiato ed abbattuto. Un altro, benché ferito, riesce a ripiegare all'interno e a darsi alla fuga.

Sven e Ardee fronteggiano le locuste, con Ash che sta lì vicino e impaccia un po'.

Intanto Colin alza gli occhi al cielo e si rende conto che stanno arrivando uno sciame di locuste. "Tutti dentro il prima possibile!" grida, rivolto anche ai civili sulla soglia del Refettorio.

Ardee afferra Ash, che si stava attardando vicino ad una carcassa di Locusta, ma un altro Kreepar ghermisce il bambino e prova a sollevarlo. Vodan accorre e insieme con la caporalesa di Ghaan riescono ad abbattere la creatura e a trarre in salvo il bambino.

Mentre innumerevoli Kreepar stanno planando sul chiostro, tutti riescono a guadagnare l'interno e a sbattersi la porta alle spalle.

Alla ricerca del fuggiasco

"Dobbiamo capire dove hanno portato **Tinah**", dice Bohemond.

"Cerchiamo il fuggiasco e chiediamoglielo!" dice Sven.

Seguendo le tracce di sangue sul pavimento, i nostri girano per alcuni ambienti dell'edificio, fino a quando Sven, aprendo la porta di una grande sala, viene bersagliato da una freccia, che riesce a parare con lo scudo.

Il fuggiasco si barricata una porta alle spalle, tirandoci contro una pesante credenza.

Intanto dal piano superiore c'è del movimento, qualcuno che si muove.

Dopo qualche tentativo di sfondare la porta, Colin chiama gli altri e invita a dare un'occhiata al sotterraneo.

Nel sotterraneo della Stretta Osservanza

Dopo aver rinforzato ben bene la porta sul cortile, dove si sentono i colpi dei Kreepar e i lamenti dei moribondi, viene esplorato il sotterraneo della Stretta Osservanza, dove dovrebbe trovarsi la cella di Tinah.

Colin annusa l'aria.

"Ragazzi, siamo di nuovo in un cesso", commenta.

Ci sono tre porte in fondo a un corridoio, due sono vuote e l'altra, difesa da sbarre metalliche, affaccia su una cella liberata di recente, sporca ancora di sangue e rifiuti vari.

"C'è nessuno?" chiede Colin.

Silenzio.

"Tinah potrebbe essere stata qua fino a poche ore fa", commenta il giovane.

"Secondo voi sta nella cattedrale, col tizio incappucciato?" chiede Engelhaft. "Secondo me l'ipotesi peggiore è la più probabile".

Tornano di sopra, non resta che ritrovare il fuggiasco e chiedere a lui.

Nuovo scontro nel cortile

Con qualche buona spallata viene aperta la porta delle cucine. La sala è deserta ma è aperta la porta rivolta verso il chiostro. A terra, sulla soglia, ci sono due Locuste che stanno addosso a un uomo, probabilmente il fuggiasco.

"Hai aperto te?" chiede Vodan avvicinandosi.

"Aiutooooo!" grida il fuggiasco sotto al Kreepar.

"Resisti, gambetta"

I nostri accorrono verso di lui, per salvarlo dalle locuste giganti. Sven colpisce una delle due creature, sgucciandola. Vodan ne approfitta per tirare via il ferito e trarlo in salvo.

Ma un attimo dopo, con una mossa fulminea, l'altra Locusta gigante ghermisce Sven (0-0-0 di attacco) e con un balzo all'indietro lo trascina all'esterno, nel cortile infestato dai kreepar.

Subito anche altri due mostri si accaniscono sul guerriero, costringendolo a chiudersi in difesa. I suoi compagni accorrono a proteggerlo.

Bohemond, con la coda dell'occhio, scorge una sagoma oscura sulla soglia della Chiesa, mentre Vodan sguccia una delle locuste su Sven, e la uccide.

Padre Engelhaft improvvisamente è assalito da una sensazione di spaventosa minaccia sovranaturale, come se le forze oscure si stessero radunando sulla Chiesa sconosciuta.

"Orate, fratelli!" grida a quelli che ha accanto. Con la coda dell'occhio vede Ash che inizia a pregare, ma questo non lo rassicura affatto.

Ardee e Lex escono a loro volta nel cortile, in aiuto degli altri combattenti. I Kreepar sono numerosissimi, alcuni più grossi e lenti, altri piccoli, veloci e volanti.

Libero dai mostri che lo avevano ghermito, Sven dice a chi ha intorno di tornare dentro, e Ardee e Bohemond fanno per arretrare di qualche passo verso la soglia della porta di cucina. Ma Vodan alza gli occhi e vede anche lui il tizio incappucciato, con una strana maschera sul volto, sul limitare della chiesa e prende l'arco.

Il sacerdote oscuro

Bohemond scorge il gesto del compagno e scuote il capo. "Mi sa che questo non è il momento giusto per affrontarlo". Ma mentre lo dice avanza a proteggere Vodan. "La mia freccia non è d'accordo, se mi copri lo piglio", risponde Vodan.

Anche Sven e Ardee avanzano verso di loro, proteggendoli dagli innumerevoli Kreepar che continuano ad arrivare.

Engelhaft nota Lex che sta uscendo. "Ma dentro ci sono Colin e Ash..."

"Si chiuderanno", risponde il mago.

Engelhaft spara una balestrata ad un Kreepar e si chiude dentro, per guadagnare il tempo di afferrare il bastone.

Fuori il combattimento con i Kreepar prosegue, i nostri ne abbattano una quantità smisurata, ma questi continuano ad arrivare. Il cortile è cosparso di carcasse.

"Ti stiamo venendo a prendere, maschero!" gli grida Bohemond avanzando, per coprire Vodan che intanto incocca la freccia dal pennacchio nero, cosparsa di veleno.

Intanto Sven, Lex e Ardee continuano a spacciare Locuste, presto raggiunti dallo stesso Engelhaft, adesso munito di bastone.

Vodan si concentra e scocca la freccia in modo magistrale, colpendo l'incappucciato al volto. Gli spacca la maschera e il losco figura cade a terra come morto. Alle sue spalle si scorge un'altra sagoma, un individuo corpulento con un cappuccio nero in testa ed un grosso martello in mano.

Bes-Ak-Vas, si sente gridare da dietro: è Lex che scaglia le **Lame di Luce** sull'incappucciato, che arretra ferito. I nostri continuano ad abbattere una locusta gigante dopo l'altra, incerti se tornare all'interno dell'edificio o proseguire verso la Chiesa.

Il presentimento di Engelhaft

Improvvisamente Padre Engelhaft è assalito da un atroce timore, indica a Bohemond il corpo senza vita dell'uomo con la maschera spezzata e gli grida: "Bohemond! Devi annientare l'oscuro sacerdote che si sta risvegliando!"

"A me pare morto..." commenta Bohemond, ma si risolve ad avanzare.

Anche Engelhaft scatta in avanti verso il limitare della chiesa, mentre gli altri lo coprono dai numerosissimi Kreepar, che sembrano però adesso meno determinati ad attaccare, si lasciano mettere in fuga più facilmente. Ardee viene ferita al torace da un Kreepar mentre copre Lex, Vodan si avvicina in loro aiuto, mentre Bohemond e Sven ne tengono a bada uno enorme, l'ultimo di quella taglia rimasto in zona.

Engelhaft arriva davanti al corpo del sacerdote morto, su cui sono posati tre grossi Kreepar, quasi come se lo stessero "covando".

"Le porte dell'inferno siano chiuse per te!!" grida Engelhaft, abbattendo il suo bastone sul cranio del sacerdote osuro, che si spacca. Le tre **Locuste dell'Abisso** insieme attaccano il sacerdote che, carico di sacro fervore, riesce a parare i loro colpi, permettendo a Bohemond e a Sven di accorrere al suo fianco.

Dopo qualche frenetica parata del sacerdote, solo contro i tre Kreepar, l'aiuto di Sven e Bohemond permette in breve tempo che i mostri vengano uccisi.

Le locuste si disperdono

Le locuste giganti poco a poco si disperdono.

Vodan accompagna Ash nei pressi del cadavere dell'uomo mascherato, chiedendogli se si tratti di **Caister**. Il bambino scuote il capo: non è lui, ma un altro degli uomini di Carnage. Indossa una maschera bianca, adesso spezzata. Il suo cranio è spappolato. Al collo porta un simbolo sacro che raffigura una MOSCA: si tratta di un ciondolo sicuramente di un certo valore economico, anche se può far storcere il naso dal punto di vista "teologico".

E' il momento quindi di interrogare il prigioniero appena salvato dalle grinfie dei Kreepar.

"Dove sta Tinah la Locandiera?" domanda Sven.

"Io non c'entro.... sono l'ultima ruota del carro.... l'hanno portata in Cattedrale qualche ora fa..."

"Chi è lo stronzo con la maschera?" gli domanda Bohemond.

"Non so di chi parlate, ma immagino sia uno degli uomini di Lady Carnage.... sono loro che portano le maschere".

Nel mentre Bohemond e Colin si affacciano nella cattedrale, sperando di vedere l'**incappucciato col martellone**, ma di lui nessuna traccia. All'interno della Stretta Osservanza ci sono ancora un po' di Locuste, ma adesso sono di nuovo alle pareti e al soffitto, non sembrano aggressive.

Sull'altare c'è un corpo legato e straziato, con una maschera inchiodata sul viso. Si tratta purtroppo di Tinah, per la quale non c'è più niente da fare. Colin fa leva per spaccare la maschera e toglierla dal viso di Tinah.

Bohemond decide che è il momento di tirare giù una volta per tutte la testa dell'Abate. Tira una botta sulla picca, che si spacca, e così la testa viene presa in salvo.

Alla ricerca di Carnage

Vodan si rivolge al prigioniero: "Sei a un passo dalla morte, hai detto che è uno degli uomini di Carnage, quindi c'è Carnage?"

"Sì, carnage è in città" risponde il prigioniero.

Vodan propone agli altri di andare ad ammazzare Carnage. "così vendichiamo Tinah"

Tutti acconsentono e viene organizzata una spedizione alla casa dove dovrebbe trovarsi, stando alle parole del prigioniero, Carnage con i suoi uomini di fiducia. L'edificio è lo stesso dove abita Mathwin Graendal, capo di **Aràk**.

Tutti si mettono in marcia dietro al prigioniero, Padre Engelhaft porta la testa dell'abate, da lui benedetta.

"Non sarà semplice, se lo aspettano..." dice Sven.

"La zampata a Carnage tocca tentarla comunque", risponde Bohemond.

"Vediamo chi ci sta, com'è la situazione. Tocca essere realistici", dice Vodan.

Arrivati nei pressi dell'edificio, i nostri vedono che le finestre sono illuminate e c'è chiaramente del movimento.

"Secondo me il prigioniero ha compiuto il suo percorso, da qui in poi non ci possiamo più fidare di lui", dice Vodan.

"Potrebbe farci entrare..." ipotizza Sven.

"E ti fideresti? Potrebbe tradirci in qualsiasi momento" dice Vodan. "Secondo me è finito, io non lo terrei vivo mentre facciamo questa operazione".

Poi si avvicina al prigioniero: "ti faccio vedere una cosa fighissima"

"No, cioè... misericordia..." implora il prigioniero.

"Proprio una misericordia ti voglio far vedere". E così dicendo lo accoltella alla gola.

Il prigioniero si lamenta con un gorgoglio tristissimo e muore.

Poco dopo comunque i nostri arrivano a conclusione che sia troppo rischioso tentare l'assalto alla casa dove si troverebbe Carnage, e desistono.

Provano quindi a dare un'occhiata presso le porte cittadine, per vedere come stia andando l'attacco diversivo dei

Resistenti: lo scontro è piuttosto incruento, più che altro uno scambio di frecce ai piedi delle mura. Alcuni soldati sono rivolti verso la Stretta Osservanza, da cui certamente avranno sentito il risuonare dei gong e il frastuono delle locuste. "Dobbiamo tornare via", decidono amaramente i nostri.

Lo scrigno

Prima di lasciare Aràk, Sven si ricorda che c'è lo scrigno di **Arrok** da ripulire. Viene prima caricato di peso, poi trasportato al pozzo. Tutti si calano velocemente, uno dopo l'altro, mentre un paio di miliziani del torto accorrono, senza avere il coraggio di scendere a loro volta.

"No, ma scendete!" gli grida Vodan.

"E comunque ci siamo inculati il forziere di Arrok", gli fa eco Bohemond, per schernirli.

Viene trasportato il forziere al Birrificio, dove Fra' Padnor apprende la triste notizia della morte di Tinah.

Il forziere viene spaccato, e contiene:

- un sigillo nobiliare con stemma che raffigura un bue (della famiglia Reichmann, mercanti di Surok)
- un registro di nascite, morti e matrimoni della cittadina di Aràk (dal 425 al 515)
- un'urna cineraria in argento con pietre dure (contiene le ceneri di tal Alberigut Mopps)
- un cofanetto di legno scolpito contenente una **Pipa Horrenda** in avorio con un decoro a forma di pugno chiuso
- un sacchetto di tela contenente dell'ottimo tabacco

Addio a Madreselva

A tarda notte i nostri tornano a Madreselva, dove riposano qualche ora.

Al mattino tutti si riposano un po' e discutono sul dafarsi. Viene celebrato il funerale per Tinah e per l'abate, e viene custodita anche l'urna del vecchio Dominus.

Dopo un po' di incertezze si decide che Ardee e i suoi aspetteranno qualche giorno per recuperare le energie, in particolare Lex ha bisogno di riposare, mentre il gruppo di Uryen partirà immediatamente, con la scorta di Kara e Wolfie, per lasciare la **Valle delle Acque Amare**.

- **Vodan saluta Ardee**

I nostri vanno a salutare Ardee.

"Se passate da Ghaan, venite a farci un saluto", dice Ardee.

"Non mancheremo..." ridacchia Bohemond.

"Quanto pagano i soldati a Ghaan?" si informa Sven. Ardee risponde che la paga è di circa un argento al mese. "Vabe', non vale la pena", commenta Sven.

"A cosa serve il registro che abbiamo trovato?" si informa poi Sven con Fra' Padnor.

"Potrebbe servirci per individuare qualche erede vivente della famiglia dei Mopps, dei Dominus di Aràk... qualcuno intorno a cui radunare un tentativo di restaurazione della legittima dinastia, contro i rappresentanti del Torto"

"Ah... buona fortuna".

Poco dopo pranzo, salutati tutti, i nostri lasciano Madreselva.

In viaggio verso Nord

La strada scelta da Wolfie e Kara costeggia il bosco di Gorlitzer, per un tratto lo attraversa e poi sale verso le colline più aspre.

Lungo il percorso Bohemond sogghigna: "ho un'idea geniale, se convincessimo questi a portare noi alla Tomba della Regina e glie la svaligiamo... e poi ce ne andiamo..."

"E vabbè"

A sera il gruppo si accampa in altura.

"Domani scendiamo, vi guidiamo per mezza giornata fuori e poi dovete proseguire verso Nord-Ovest, troverete la strada per Mavan. Ma di sotto dovete iniziare a stare attenti di nuovo molto ai Risvegliati".

La notte passa tranquilla e ventosa.

La mattina del 10 luglio la comitiva scende dal versante ripido verso Nord.

Salutati Wolfie e Kara intorno a metà giornata, i nostri proseguono per una campagna desolata, costellata di ruderi di fattorie, canali impaludati, lontane sagome di risvegliati in lontananza.

Il vento sabbioso che viene da Nord torna a sferzare i volti dei viaggiatori.

La giornata inizia a volgere al tramonto e Mavan è ancora lontana, i nostri iniziano a cercare un riparo sicuro. Le rovine sembrano però trappole mortali infestate da Risvegliati.

D'un tratto scorgono quella che sembra una casetta sull'albero, sfasciata e abbandonata, intorno alla quale si agitano almeno 3 Risvegliati.

"C'è qualcuno?" chiede Vodan, gridando. Nessuno risponde.

La scintillante Goldie

"Dobbiamo farli fuori e andare a ficcare il naso", dice Sven, "magari ci sta una bella ragazza in difficoltà.... non voglio vedere bambini... una vecchia lì sopra non ci arriva... non riesce a salirci..."

"Andiamo" annuisce Vodan, estraendo l'arco.

I Risvegliati si avvicinano, sentendo il rumore, prima i tre che stavano sotto l'albero, poi un altro da dietro, uno mezzo rotto da un cespuglio e un altro paio da poco più avanti.

Uno dopo l'altro vengono tutti abbattuti.

L'ultimo, il più coriaceo dei Risvegliati, indossa abiti di buona fattura e sembra relativamente "fresco". Melkor lo vede e lo riconosce.

"Che mi prenda un colpo!" esclama il mercante.

"Lo speriamo tutti..." gli fa eco Vodan.

"Lo conoscevi il ben vestito, eh?" domanda Sven.

"Come no... era Messer Claude, un mercante...."

Una veloce perquisizione del cadavere porta al rinvenimento di un bell'anello con una gemma, che Sven acquisisce.

Nel mentre si sentono grida di aiuto provenire dall'albero.

"Aiuto.... aiuto...."

E' una voce femminile. Appare una bionda treccia, poi il volto di una giovane donna dai lineamenti un po' volgari e l'abbigliamento appariscente.

"Non puoi scendere?"

"Aiuto, aiutatemi a tirare giù lui"

"Lui chi?" chiede Vodan.

"La mia guardia! E' tipo svenuto..."

La giovane poi chiede aiuto per scendere.

"Avete una scaletta lì sopra?" chiede Bohemond.

"Sì"

"Tirala giù!"

La donna tira giù una scala di corda, che cade a terra con un tonfo.

"Oh... pensavo fosse agganciata..." commenta la sconosciuta.

"Un po' ci contavo anche io..." aggiunge Bohemond, che poi cavallerescamente si arrampica.

Sulla pedana c'è un giovane uomo privo di sensi, dalle labbra screpolate e con una ferita mal curata sul petto.

"Sono stati i Risvegliati a ridurlo così?" chiede Bohemond.

"E' svenuto dopo che mi ha dato tutta l'acqua a me... ma d'altronde ero così sporco..." risponde lei.

"E come facevate la pipì?" chiede Sven.

"Lui si voltava.... bastava sporgersi dalla pedana..."

"Quindi in pratica la facevate sui Risvegliati, giusto?"

"Esatto. Anzi..." lascia in sospeso lei.

"Come ti chiami?" le chiede Sven.

"Goldie Brownie, piacere di conoscervi".

Colin si arrampica e fa bere la guardia, Lucas, che in effetti è soltanto disidratato, molto debole ma non è stato infettato dai Risvegliati.

Lucas spiega che lui e Goldie sono gli unici superstiti della carovana di Messer Claude, che è stata attaccata due giorni prima dai Risvegliati, poco lontano da lì.

"Stavamo andando alla **Fiera di Mezzanotte**, messer Claude preferiva evitare il villaggio di **Mavan**, quindi abbiamo fatto questa deviazione... e siamo stati accerchiati. Lui mi ha ordinato di portare in salvo Goldie, così l'ho presa e siamo corsi qui"

Messer Melkor è subito interessato alle sorti del carro e del carico, Lucas indica la direzione.

"Prendiamolo e portiamolo in salvo" dice Melkor. "Io conosco la famiglia di messer Claude, mi occuperò personalmente che tornino in possesso di ciò che spetta loro".

"Quanto dista Mavan da qui?" chiede Sven a Lucas.

"Un paio d'ore di cammino".

Notte a Mavan

E così la carovana, recuperato il carro di Messer Claude, si mette in marcia per Mavan, dove arriva a notte inoltrata. Le mura cittadine sono chiuse.

"Chi va là?" chiede una guardia dalla palizzata

"Vi dovrete ricordare di me, sono il Magistrato Sven, abbiamo bisogno di riparo per la notte"

"Aspettate lì, avete feriti?"

"Un ferito, ma non è grave e non è infetto, potete stare tranquilli".

Mentre la guardia va a chiamare i suoi superiori, Colin guarda meravigliato Sven.

"Sei magistrato?"

"Mi conoscono come magistrato, ma ormai ho appeso la toga al chiodo" risponde Sven.

Nel mentre le porte di Mavan si aprono e ad accogliere il gruppo c'è **Buck Tacher**, oste della locanda del Carro d'Oro.

"Potete soggiornare in locanda, anche se teoricamente a quest'ora non si dovrebbe circolare per il coprifuoco. Il ferito però dobbiamo tenerlo per cautela chiuso in cella"

"Nessun problema" risponde Sven.

Colin accompagna il ferito in cella e controlla che beva a sufficienza, poi tutti cenano nella locanda e salvono nelle stanze per riposare.

Tentazione

Prima di ritirarsi nella sua camera, Goldie fa gli occhi dolci a Bohemond, lasciandogli intendere che gradirebbe molto una sua visita notturna.

Il Paladino sale con gli altri, ci pensa un po' su poi saluta il compagno di stanza.

"Vabbe' rega, vado a fare due passi"

E così dicendo bussa alla stanza di Goldie. Lei è stesa sul letto, circondata da candele ed abbigliata con una camicia da notte vistosa e piena di pizzi. Subito si manifesta felice di vederlo.

"Goldie, noi dobbiamo parlare" esordisce il Paladino.

"Adooooo parlare!" risponde lei. "Siediti qui vicino a me!"

"Tu alla **Fiera di Mezzanotte** andavi... insomma, a.... alzare qualche soldo"

"Anche..." ammette lei, iniziando a fare carezzine a Bohemond.

"Ma pensi veramente che sia il meglio a cui puoi ambire?"

"Non avevo ancora conosciuto te" sorride lei accarezzandolo. "Bei pettorali..."

"Goldie, a parte le stronzate... questa vita che hai scelto già ti ha messo in una situazione abbastanza antipatica..."

Lei annuisce e intanto lo sbacucchia.

"Seriamente, se tu continui su questa strada... purtroppo farai una brutta fine... ne ho viste parecchie..."

"Eh... si capisce che sei un gran dongiovanni..."

"E'una via che non perdona... adesso sei convinta che la tua bellezza..."

Il paladino cerca di parlarle, mentre Goldie gli si arrampica sempre più addosso.

Bohemond inspira, si concentra ed invoca il **Richiamo all'Ordine** sulla giovane.

"Donna, se ti ostini a perseguire la via del meretrice... la tua anima sarà perduta, il tuo corpo finirà per marcire, la tua bellezza svanirà e ti ritroverai sola, abbandonata da tutti, reietta e condannata all'oblio"

Goldie si ferma, resta immobile e silenziosa per qualche istante e quindi scoppia in un pianto diretto.

"Hai l'opportunità di cambiare vita", insiste Bohemond.

"O si ti prego sposami", singhiozza lei.

"Non è a me che dovrai legarti... i miei voti mi impongono di non stringere.... patti con alcuno..."

"Scusa, ma sei un prete?"

"Sono un paladino"

Lei ci resta male poi si discosta.

"Eppure mi sembrava di piacerti..."

"Non siete brutta come donna... e come dire... il fatto che io abbia prestato dei giuramenti non mi rende cieco... al tempo stesso non è il vostro conforto quello che cerco"

"E allora lasciatemi sola al mio destino crudele e alla mia fossa comune..." piange lei, con il viso affondato nel cuscino.

Bohemond si allontana, il pianto echeggia a lungo tra le mura della locanda.

Ritorno ad Angvard

Lasciati Goldie e Lucas a Mavan, Melkor e il suo carro fiammante nuovo di zecca, i carristi, Ash e i soldati di Uryen si mettono in viaggio per Angvard, dove arrivano a sera, dopo aver incontrato un posto di blocco un po' a sud nel quale vengono loro richieste le credenziali.

Finalmente raggiunto l'accampamento di Uryen, i nostri fanno un breve rapporto al Caporale **Lawdie Bear**.

Bohemond spiega velocemente la complicata vicenda della squadra di **Ardee Drachen** e delle pietre preziose, di Helga Roche e del fatto che forse sia possibile intercettarli.

Bear non ha l'autorità per decidere una cosa simile quindi accompagna il gruppo dal Tenente Vonner a fare rapporto sulla missione conclusa.

The end