

Mappa del Problema

Nome attribuito alla mappa (e relative annotazioni e descrizioni) realizzata dal caporale scelto **Van Falkenrath** e dagli altri componenti dello **Squadrone Wachter** a beneficio dell'**Esercito di Uryen**.

Mappa

La mappa, realizzata in quarantasette giorni compresi tra giugno e luglio **517**, è il fulcro centrale di una serie di operazioni descritte nelle cronache della **Campagna di Uryen** (**Il Canto della Sirena** e successive). In questa voce è riportata una descrizione delle varie zone della mappa, effettuata dal caporale scelto **Van Falkenrath** dello **Squadrone Wachter** (esercito di **Greyhaven**). La versione grafica della mappa, anch'essa realizzata dallo **Squadrone Wachter**, è consultabile [qui](#).

“Come ha detto il Capitano, non è stata una passeggiata. Questo che vedete è il percorso che abbiamo fatto. Oltre alle informazioni che abbiamo verificato personalmente, abbiamo riportato le testimonianze attendibili degli ufficiali, sergenti e soldati del vostro esercito e quelle di un gruppo di individui selezionati - Yara Raleigh, un ufficiale di Dalian e pochi altri - che dovrebbero essere affidabili.

Van Falkenrath, caporale scelto dell'esercito di Greyhaven - Squadrone Wachter

Una versione molto semplificata della mappa, realizzata per essere consultata dai giocatori, è disponibile [qui](#).

Annotazioni

A corredo della mappa vi sono una serie di annotazioni dettagliate che descrivono il territorio, una serie di segni di riconoscimento esistenti e appositamente lasciati, e tutta una serie di criticità, impedimenti, suggerimenti e direttive che possono semplificare notevolmente il lavoro di una guida, a patto che essa conosca il territorio descritto.

Descrizioni

A corredo della mappa e delle annotazioni vi sono inoltre una serie di descrizioni che hanno il compito di documentare il viaggio compiuto dallo **Squadrone Wachter** e indicare, in modo più preciso rispetto alle icone utilizzate sulla mappa, la situazione di ciascuna località, rovina e terra selvaggia visitata, nonché le persone/minacce incontrate e le informazioni raccolte.

0: Partenza da Uryen

Siamo partiti da **Uryen** assieme ai vostri uomini: eravamo in venticinque, come avete sentito adesso siamo in diciotto. Abbiamo fatto tappa presso le vostre torri, raccogliendo viveri e materiali per il viaggio.

1: Cimitero di Cantor

Il Tenente Ramsey e i suoi uomini ci hanno mostrato il cimitero di Cantor e quello della città antica, dall'altro lato del fiume. Abbiamo visto la cripta dove padre **Alyster** ha affisso e recitato la benedizione di Harkel, recuperando il coltello di Shubby e la pergamena. Su questo forse vuole dire due parole **Navèl**. No? Vabbe, provo a spiegarlo io. Tutto ciò che è forte, di solito fa casino: un gigante quando arriva fa casino, un mago quando lancia un incantesimo fa casino. Quando ti metti a risvegliare un intero cimitero, di casino ne fai parecchio. La pergamena affissa con il coltello serviva a rendere più silenzioso quel casino. In quel cimitero c'erano un sacco di resti che qualcuno aveva interesse a far risvegliare. La nostra teoria su quanto è avvenuto in quel cimitero è quindi la seguente: c'è una persona che vuole che i morti si risvegliano e un'altra - o magari è la stessa - che lavora per farglielo fare. Sempre lì abbiamo visto i resti degli esseri informi, che da quanto ci hanno spiegato **Ramsey** e **Luger** servono per rendere possibile, o velocizzare, la rigenerazione dei corpi distrutti e polverizzati dal tempo. A quanto pare questi informi mangiano dei resti, poi si imbozzolano in una specie di letargo e alla fine dal bozzolo esce un risvegliato più cazzuto degli altri. Non sappiamo quanto questa cazzutaggine dipenda dall'informe e quanto dai resti, probabilmente entrambe le cose: resti cazzuti, informe cazzuto, resti stupidi, informe stupido. Ovviamente se non ci sono resti ma c'è un corpo ancora intero l'informe non serve, il morbo riesce a fare da solo, e con tutta probabilità produce un brocco qualsiasi.

2: Il Re della Collina

Sempre col tenente, siamo andati a vedere la collina degli orrori a sud di **Holov**: ci siete stati? anche lì c'era un cimitero e anche lì dev'esserci una bella pergamena. Il tenente ha pulito i dintorni un paio di volte, così come il Comandante **Vonner**, ma ad oggi non c'è modo di capire esattamente cosa ci sta. Il tenente ci ha detto che tutta la parte alta della collina è piena di Risvegliati che se ne stanno lì a difendere, come se fossero a guardia di qualcosa. Magari c'è un'altra pergamena, ma ad oggi non l'abbiamo ancora trovata. Visto che eravamo la metà di mille abbiamo provato ad

arrampicarci, ma quella collina è una brutta, brutta bestia: abbiamo conquistato una posizione intermedia, ma quando arrivi a metà di quella collina succedono tre cose molto brutte: la prima è che scende una nebbia bianca che ti fa girare la testa e non ti fa combattere bene; la seconda è che ti vengono addosso un bel pò di risvegliati molto rapidi; la terza è che a un certo punto scende una bestia bella grossa: Il *Re della Collina*, come la chiama il caporale *Jagger*.

King

E' un colosso alto più di tre metri che mena come un fabbro e tira cazzotti che ti mandano a terra. Morale della favola, abbiamo perso due uomini noi, due uomini voi e un sacco di tempo. E ci è andata pure bene. Il brutto è che quella collina adesso ne ha anche due dei nostri, e la cosa mi fa rodere il culo non poco. Del resto, di vostri pure ce ne stanno un bel pò.

2.1: Holov

Siamo quindi arrivati a *Holov*: città fantasma, rovine bruciacchiate. Non abbiamo incontrato né Kreepar, né Risvegliati, né soldati di Ghaan. Deserto totale.

3: Cimitero di Holov

A ovest di *Holov* ci sta un altro cimitero bello grosso, una specie di fossa comune in cui sono stati buttati centinaia di corpi di antiche popolazioni Khanast. Poi, negli ultimi anni, era diventato il cimitero popolare di Holov. Adesso è completamente deserto, nel senso che praticamente si sono risvegliati tutti da tempo. Abbiamo pulito un pò, poi abbiamo trovato alcune camere di sepoltura, siamo scesi e abbiamo recuperato questa. (Altro pugnale, altra pergamena). Anche lì c'erano resti di parecchi informi, purtroppo tutti scoppiati. Chiunque di grosso fosse stato sepolto o buttato lì, adesso se ne va in giro per cazzi suoi. Anche qui né Kreepar né Ghaan: qualche risvegliato c'era, quelli che abbiamo visto li abbiamo abbattuti ma in quella zona temo che ce ne saranno ancora un bel pò.

3.1: Abitato di Osterch

Questo abitato invece è infestato da risvegliati, chi ci viveva o è scappato o è morto. Gli abbiamo dato una bonificata, ma il problema è che è pieno di roba marcita, andata a male nelle cantine etc., quindi i risvegliati che passano da quelle parti tendono a finirci dentro. Da evitare.

4: Sulla strada per Angvard

Siamo passati a vedere che è rimasto di *Alma Mater*. Ci sono varie tane di *Kreepar*, principalmente scarafaggi, scorpioni, scolopendre e una specie di lombriconi corazzati. Inutile dire che non è sicuro né passare di lì né tantomeno accamparsi, anche perché è tutta roba che gira di notte. Se volete un consiglio, passate da sotto.

4.1: Angvard

Qui abbiamo parlato con *Yara*, il comandante *Vonner*, il Colonnello *Acab*, il mago *Norman*, quindi ci siamo salutati con il tenente *Ramsey*. Da lì in avanti abbiamo continuato da soli. Abbiamo chiesto informazioni su un altro paio di maghi, *Dust* e *Berion*, che ancora mancano all'appello e che probabilmente sanno un sacco di cose importanti: ci hanno detto che entrambi sono ricercati e che entrambi dovrebbero nascondersi dalle parti di *Skogen*, *Trost* e quella zona lì dove ci sono interlocutori che non rispondono alle leggi di *Angvard* e che potrebbero essere interessati a fare affari con loro.

5: A Sud di Angvard

Prima di andarcene verso Nord abbiamo dato una controllata alla zona a sud di Angvard. Qui il terreno è più verde e infatti ci sono Kreepar un pò diversi, in particolare locuste che cacciano in branco e ragni belli grossi che cacciano da soli. I secondi sono molto più pericolosi, secondo noi sono anche velenosi. Pure qui, di giorno pure pure, di notte meglio evitare.

5.1: Mavan

Siamo saliti a Mavan, abbiamo parlato con il nano *Dur-Dur* che ci ha offerto cibo, uomini, aiuto e un sacco di altre cose in cambio di supporto militare contro i suoi vicini di *Reiliam* e della *Lega del Torto*. Ci ha detto che è merito suo se la Lega del Torto è nostra alleata, praticamente è lui che li tiene buoni e fa da mediatore. Ci ha anche chiesto dei soldi "per la pace", ovviamente non gli abbiamo dato un cazzo. Ci ha sconsigliato di andare a Nord e non gli abbiamo dato retta, peccato perché era l'unica cosa vera che ha detto.

6: A Nord di Mavan

Siamo saliti da *Mavan* verso nord, diretti verso una locanda fortificata che ci avevano detto essere sul fianco est della collina e alcune fattorie poco distanti. Più o meno a metà strada abbiamo avuto il nostro primo incontro con *Jormungand*, un bestione veramente micidiale. Immaginatevi una scolopendra lunga... non so, otto, dieci metri, forse pure di più. E' un essere che non ha senso, anche perché è velocissimo, nonostante la sua mole. Le frecce non gli fanno assolutamente nulla. Io l'ho colpito con questa spada e non gli ho fatto un cazzo. Georg l'ha colpito con la sua ascia, e non gli ha fatto un cazzo. Poi *Navèl* lo ha colpito con la sua, e... fagliele vedere, *Navèl*.

Navel apre la sacca e mostra due lance grosse, di colore rosso, lunghe almeno un metro e mezzo, e un frammento di

carapace nero.

Quella cosa l'ha fatto incazzare: ha preso tra le fauci **Manuel**, uno dei nostri, poi è scappato come il vento, con lui che ancora urlava. Non c'è stato un cazzo da fare, putroppo. Volete un consiglio? Se lo vedete, datevi.

6.1: Locanda del Puma

Dopo l'incontro con **Jormungand** abbiamo raggiunto la **Locanda del Puma**, un posto dove abbiamo fatto ricucire i nostri feriti. E' un bel posto, quello: sono una trentina di persone, quasi tutte imparentate: ex soldati che si difendono con le unghie e con i denti, con un buon sistema di vedette e pattugliamenti. Con la loro presenza e organizzazione riescono a tenere in vita anche un paio di fattorie del posto, che incredibilmente sono ancora in attività. Probabilmente la loro sopravvivenza è dovuta al fatto che i Kreepar e risvegliati se le danno abbastanza addosso tra loro, che se ne stanno a una bella altezza, al riparo dai primi de sbarrando la strada ai secondi.

7: A Ovest della Locanda del Puma

Una vecchia di una delle fattorie, nonna Irma, ci ha detto che esistono altri superstiti a ovest, organizzati in modo grossomodo simile a loro. Siamo andati a controllare ma purtroppo non era aggiornata, le fattorie ci sono ma tra Kreepar e Risvegliati non è rimasto più niente da salvare. Del resto lì in pianura non hai praticamente scampo, quando scende la notte ti escono letteralmente dal terreno quando meno te lo aspetti. Giunti a non troppa distanza dalla costa abbiamo notato delle luci e quindi ci siamo spinti oltre, nella speranza di beccare qualche Nordro col pisello di fuori... scusate.

8: Sulle rive a Ovest

E' andata bene: beccata una pattuglia piuttosto numerosa, eliminati tutti senza perdite. Nel trovare un posto dove buttarli ci siamo imbattuti in una specie di approdo dove abbiamo trovato una cosa molto strana, due scheletri con la colonna vertebrale molto allungata. Uno dei nostri bravo a disegnare ha fatto uno schizzo, che abbiamo provveduto a consegnare al Capitano. E' probabile che fossero risvegliati, ma sono stati completamente spolpati da una specie di gamberoni corazzati che infestano quelle rive rocciose... speriamo che si siano mangiati anche qualche Nordro.

9: Montagne della Follia

Abbiamo seguito il consiglio del Tenente e non ci siamo avventurati troppo tra le **Montagne della Follia**, però abbiamo comunque dato un'occhiata: per fortuna abbiamo con noi **Numan**, che pure ha girato parecchio da quelle parti. Ci siamo spinti più o meno fino a metà. Niente di rilevante, a parte che quella zona non è buona per lanciare un'offensiva, è troppo facile da difendere per loro anche con pochi uomini. Siamo saliti al **picco di Ayles**, ma del **vostro uomo** nessuna traccia. In quella zona abbiamo intravisto un sistema di grotte che sembrava interessante, ma subito dopo siamo stati avvistati da una pattuglia di vedette di **Ghaan** che appena ha capito che eravamo in troppi ha lanciato dei segnali e ha fatto rapidamente marcia indietro. A quel punto eravamo bruciati e ce la siamo data a gambe pure noi. Sulla via del ritorno abbiamo avuto un colpo di fortuna e abbiamo beccato un messaggero a cavallo che portava un pò di lettere. Lui non ci ha detto molto, ma le lettere un pò sì. Le abbiamo portate a **Vonner** al termine del giro, a quanto pare contenevano informazioni relative alle posizioni dei due schieramenti nordri che sono entrati in guerra a fianco di Ghaan: gli elmi vuoti sono quelli di **Jarl Borg**, mentre gli altri sono di **Ymir Braccia di Orso**. Abbiamo anche capito che quelli che abbiamo ammazzato erano gente di **Jarl Borg**.

9.1: Skogen

Siamo quindi tornati alla **Locanda del Puma**, dove abbiamo scambiato le armi, le armature e il cibo dei Nordri in cambio di qualche mulo malridotto per salire fino a **Skogen**. Lì abbiamo avuto il piacere di conoscere **Zodd Koeng**, un pezzo di merda che è finito a fare il borgomastro e che si è categoricamente rifiutato di farci entrare adducendo una serie di giustificazioni ridicole. Ci ha dirottato verso un passaggio montano scomodissimo da oltrepassare, dove abbiamo incontrato leoni di montagna e risvegliati mezzi congelati. A un certo punto della traversata uno dei nostri ha messo un piede in fallo ed è sprofondata a valle: è stato il quarto che abbiamo perso. Spero che abbia battuto la testa e sia morto così, altrimenti la roscata è che anche lui tornerà a risvegliarsi: se così dev'essere, spero almeno che prima o poi si ritroverà a mordere le chiappe di Zodd. L'unica cosa positiva (si rivolge a **Barun**) è che il vostro contatto è vivo, ha risposto al segnale convenuto che gli abbiamo fatto da fuori.

9.2: Angelo di Pietra

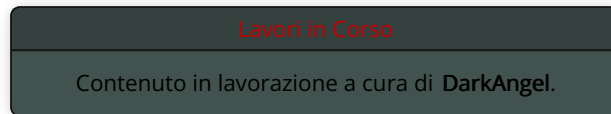
Oltrepassato il villaggio di **Skogen** ci siamo trovati di fronte all'**Angelo di Pietra**, a quel punto la scelta era se andare a sinistra, verso la sacra dei protettori, o a destra, verso la **Valle di Nessuno**. Abbiamo scelto di andare a sinistra e ovviamente abbiamo scelto male: quel posto è pieno di risvegliati, e questo ce lo aspettavamo, ma nessuno di loro è un **risvegliato** normale: è come se fossero tutti **Abnormis**. Non solo: è come se avessero conservato la loro intelligenza e la loro disposizione tattica.

9.3: Sacra dei Difensori

Noi ci siamo tenuti a distanza, puntando sotto al ponte, lungo un sentiero scosceso tra le rocce che porta all'unico punto che, secondo **Yara**, è possibile scalare per raggiungere le mura. L'idea era di dare un'occhiata dentro e poi andarsene,

ma non ce lo hanno permesso: a un certo punto ci siamo trovati invischiati di nuovo in quella nebbia del cazzo e loro sono comparsi, uscendo dalla nebbia, di fronte a noi: quella nebbia ti toglie il respiro e non ti fa combattere bene, ci siamo ritirati sperando di portarci fuori: non ci hanno seguito. Ne abbiamo feriti parecchio due o tre, ma soltanto uno non si rialzerà. Due dei nostri, per la cronaca, non sono più usciti da quella nebbia. Uno di loro era particolarmente cazzuto, è probabile che si trattasse di **Custode**. Giusto, Navél? (L'angelo nero annuisce).

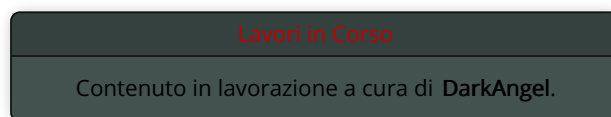
Custode



9.3: Valle di Nessuno

Siamo tornati al bivio e ci siamo diretti verso la **Valle di Nessuno**. Abbiamo trovato la necropoli, lì ci sono una serie di **risvegliati** che si comportano in modo strano, come se facessero dei turni di guardia: pattugliano la zona. Ci siamo appostati per un paio di giorni cercando di capire se c'era anche **Mirai**, ma non siamo riusciti a vederla. Poi abbiamo avvistato una colonna proveniente da Pavnor e ce ne siamo dovuti andare di corsa, nella direzione opposta.

10-12: Posizioni dei Nordri



13: La via verso Caaron

Usciti dalla **Valle di Nessuno**, per un pò di giorni è stata tutto un evitare gruppi e colonne di **Risvegliati**: cominciavamo ad essere stanchi e avevamo bisogno di riposare, al tempo stesso sapevamo che a **Trost** non ci avrebbero aperto, in così tanti: abbiamo quindi puntato a raggiungere **Caaron**. Lungo la strada abbiamo intravisto dei soldati, probabilmente di Trost, che si sono tenuti a distanza e non ci hanno ingaggiato. Siamo così arrivati a Caaron, scoprendo che adesso è anch'essa protetta dal "presidio militare" di Trost.

13.1: Caaron

A Caaron, memori del fiasco di Skogen, abbiamo fatto entrare un gruppo di tre persone che avevano qualche speranza di risultare credibili. Uno dei tre, che ci crediate o no, ero io. Siamo così riusciti a passare i controlli e a scambiare qualche parola con **sorella Magdalene**, che sta in effetti lì. Ci ha detto le seguenti cose:

- Padre **Mansell** è a Trost, prigioniero in uno dei due campi di lavoro insieme ad altre persone e sotto falsa identità. Tiene un profilo basso e aiuta come può. La gente lo protegge e lo aiuta a mescolarsi tra loro. Qualche mese fa è riuscito a diffondere la notizia che padre Mansell è morto, quindi è probabile che almeno per il momento non corra pericoli immediati, anche perché la maggior parte delle persone che lo conoscevano sono al momento piuttosto lontane da Trost.
- La **Morte che Cammina** non può essere curata con metodi tradizionali: lei sostiene che non è una malattia né un veleno, ma l'attività inarrestabile di parassiti resistenti a qualsiasi rimedio naturale noto. Questi parassiti possono essere costretti ad abbandonare l'ospite soltanto per mezzo di una rara e potente intercessione da parte di una delle divinità che hanno un volto misericordioso e terribile allo stesso tempo: **Maers**, **Harkel** e **Reyks**. Purtroppo è una intercessione che può esigere un prezzo durissimo, forse persino peggiore della morte.
- La Luce e la Tenebra, secondo **sorella Magdalene**, non hanno modo di salvare chi è stato infettato. Tuttavia, è certa che esista un modo per controllare le vittime dell'infezione, utilizzando sostanze o poteri di varia natura che possano agire sui sensi del corpo invaso dal parassita. Per quanto riguarda le sostanze, lei ha raccolto i semi e alcuni esemplari di una pianta molto rara, il cui nome è **Artemisia Nera**, che secondo lei avrebbe qualche possibilità di funzionare da inibitore.
- Le piante e le erbe non sono l'unico modo per controllare le vittime dell'infezione: **Sorella Magdalene** ha visto con i suoi occhi una donna in grado di controllare i risvegliati, con le antenne d'insetto e un organo raptatore al posto di uno degli avambracci. Quella donna è anch'essa, per **sorella Magdalene**, vittima di un parassita, ma un parassita ancora più raro, potente e pericoloso dei **Saad**.
- Non è intenzionata a muoversi dal luogo in cui sta: c'è un luogo, nei pressi di **Caaron**, che lei ha chiamato **Santuario**, che deve proteggere ad ogni costo.

14: Verso Feith

Ricongiunti con i nostri, abbiamo aspettato la notte e poi abbiamo attraversato il fiume per vedere se era possibile avvicinarsi a **Feith**. Siamo così giunti nella zona nota come il **Delta di Feith**, noto anche come il **Delta delle Paludi Fredde**. E lì ci siamo fermati quasi subito per via della pericolosità elevata della zona: a parte i Risvegliati, che sono particolarmente insidiosi negli acquitrini perché si muovono molto più rapidamente di un essere umano, ci sono dei

Kroc belli grossi e molto aggressivi, anche perché mi sa che con tutti i risvegliati che ci sono in quella zona - e che a quanto pare non attaccano - non mangiano qualcosa da parecchio. Insomma, tra **Kroc** giganti e risvegliati non è proprio possibile passare da lì. Fortunatamente non è morto nessuno, ma molti di noi si sono presi delle belle ferite. Prima di andarcene, comunque, abbiamo notato una cosa interessante: i risvegliati da quelle parti sono tutti neri di pelle, e per neri intendo proprio neri, come l'ebano. Neri, e molto meglio conservati del solito, alcuni addirittura, forse elsenoriti, avevano ancora i tatuaggi visibili...

*Luger prende la parola: penso di poter spiegare io il motivo di questa cosa. In alcune condizioni, il freddo, l'acidità dell'acqua e del terreno di queste lande e la mancanza di aria fanno sì che la pelle diventi scura e preservano ottimamente la pelle e persino gli organi interni, quasi come una imbalsamazione naturale. Gli studiosi a **Greyhaven** le chiamano "mummie di palude". Ne abbiamo viste parecchie anche dalle nostre parti, provenienti probabilmente da quel cimitero a nord-ovest di **Holov** di cui avete parlato prima.*

15: Terre Selvagge

Conclusa l'esperienza **Paludi Fredde**, ci siamo ritrovati nuovamente al di qua del fiume. Stanchi, feriti e senza più molto cibo, ci siamo diretti a sud dove sapevamo che probabilmente avremmo trovato qualche città più amichevole di **Trost** e di **Caaron**. Ovviamente, per colmo di sfortuna, abbiamo incontrato nuovamente **Jormungand**, per giunta di notte: stavolta però eravamo preparati ad affrontarlo, ci siamo chiusi a riccio con gli scudi: **Navél** ha provato a colpirlo di nuovo ma stavolta non c'è riuscito, si muoveva con una velocità davvero incredibile. La fortuna che abbiamo avuto è che era da solo, se ci fossero stati anche altri **Kreepar** o risvegliati insieme a lui sarebbe stata la fine. Comunque, dopo un pò che non è riuscito a prendere tra le fauci qualcuno, si è stancato e se n'è andato. A quel punto ci siamo diretti verso il fiume e lo abbiamo costeggiato fino alle cascate del **Vardloch**.

15.1: Signoria di Munch

In questa zona ci sono delle rovine appartenenti a una antica città che una volta sorgeva in questa zona: al suo posto ora c'è un bel numero di Risvegliati che, stando a quanto ci hanno detto, spesso vengono addirittura portati dal fiume e finiscono lì. Ci hanno detto che c'è pure qualche **Abnormis**, in particolare quei risvegliati che portano armature e usano armi. **Armiger**, come li ha chiamati il vostro stregone. In ogni caso, qui (16) non ci siamo andati: queste cose ce le hanno raccontate i soldati a guardia di questa torre, **Beneden**, e di questa torretta di avvistamento... com'è che si chiamava? **Onder**, già. A questi abbiamo detto che venivamo da **Greyhaven** e ci hanno fatto passare. Quelle terre sono ancora sotto il controllo del Dominus di **Munch**, successore del Barone

Karl Friedrich Hieronymus von Munch detto *il Fanfarone*: uno dei protagonisti della **Guerra delle Lande**, ovviamente alleato del Duca **Sal**, quindi sconfitto e ucciso sul campo di battaglia insieme ai suoi due figli. Al termine della guerra, il nuovo duca ha decretato la fine dell'esercizio di giurisdizione baronale, atto che sancisce di fatto l'estinzione del feudo, quindi ha assegnato quelle stesse terre a un cugino superstite del vecchio barone nominandolo Dominus di **Munch**. A quanto pare questo cugino è molto più ragionevole del vecchio barone, tant'è che ci ha accolti personalmente al villaggio dandoci da bere e da mangiare - ma senza esagerare, stanno abbastanza con le pezze al culo lì come cibo - e spiegandoci un pò come funziona da quelle parti. Ah, si mangiano i **Kreepar** anche da quelle parti.

16: Rovine

In questa zona ci siamo stati al ritorno, tenendoci in alto: abbiamo preferito passare di qua, visto che in basso avremmo attirato l'attenzione. Questa zona è piena di grotte, rovine e forse anche tombe, presumibilmente infestati. I soldati di Munch ci hanno avvertito di tenerci alla larga dalle tombe e quindi l'abbiamo fatto, anche perché ormai avevamo finito gran parte dei medicinali e del cibo, quindi prendere l'iniziativa cominciava ad essere rischioso. Ci siamo limitati a difenderci dai risvegliati che arrivavano da soli, mentre gli **abnormis** - se c'erano - si sono tenuti al riparo delle rovine.

17: A Sud di Feith

Quando abbiamo chiesto al Dominus di **Munch** se c'era un modo per raggiungere **Feith** da sud, ci ha riso in faccia. *E' impossibile, ci sono le colonne e le orde.*

- **Colonna**: una fila di risvegliati che, per qualche strano motivo, procede in linea più o meno retta: in realtà non stanno certo in fila indiana, solo che procedono così, come un serpentone.
- **Orda**: un gruppo di risvegliati che si muove a velocità sostenuta, quasi sempre privo di camminatori (quindi corridori e **Abnormis**). L'orda caccia con logiche di branco ed è dotata di una sorta di tattica, cosa che le rende una delle cose più difficili da affrontare, specialmente in campo aperto, specialmente di notte.

Comunque, noi non ci siamo fatti intimorire e ci abbiamo provato ugualmente. Tutta questa prima parte brulica di **Kreepar** di grandi dimensioni... se i ragni vi fanno impressione, evitate questa zona. Neppure i risvegliati ci vengono. Qui invece, è come diceva il Dominus di Munch: al momento non si può fare, non c'è modo. Siamo riusciti ad arrivare in vista di **Ardel** e **Dunar**, ma quei posti non offrono più alcun riparo... anzi. Di giorno pure pure, il problema è la notte.

18: La Valle dei Kreepar

Questa valle è piena di **Kreepar**, che si sono impadroniti dei campi, delle coltivazioni, degli allevamenti e persino delle fattorie che un tempo stavano qui.

Ovviamente ora non c'è più nulla del genere, solo ragni e scarafaggi giganti che si litigano il territorio.

19: Verso la Rocca di Skylaar

Per salire alla **Rocca di Skylaar** abbiamo seguito le indicazioni del Dominus di **Munch**, passando lato fiume. Lì abbiamo incontrato gli Scorpioni Spadaccini, Kreepar molto pericolosi che hanno un veleno urticante dannatamente doloroso... Ne sa qualcosa chi tra noi è stato punto. Fortunatamente, non è un veleno mortale.

19.1: Rocca di Skylaar

Quando siamo saliti alla **Rocca di Skylaar**, eravamo allo stremo delle forze. Il Dominus di **Munch** ci aveva detto che a **Skylaar** ha preso il potere una sorta di ordine di fanatici religiosi, che si fa chiamare i **Seguaci della Mantide**. Non sono aggressivi, ma impediscono a chiunque di entrare a meno che non risponda nel modo giusto a una serie di domande. Noi ci abbiamo provato, andando in tre come fatto a Caaron, ma non ci siamo riusciti. Ci hanno consentito una sola risposta. Ci ha apostrofati un vecchio, dalle mura della rocca, con i capelli grigi lunghi: probabilmente il loro capo. Paradossalmente, lì sembra che il cibo ce l'abbiano: chissà da dove lo prendono. Comunque, questo era l'indovinello che ci hanno fatto:

Contro le forze ancestrali portate dal vento, alla luce del giorno e nella tenebra della notte, affronto la mia eterna lotta per proteggere la mia dimora.

Non abbiamo saputo rispondere. Abbiamo chiesto di comprare del cibo, ma ci hanno ignorato, intimidendoci di andarcene. Hanno anche tirato fuori delle armi: archi, balestre. Siamo andati via, verso quella che sarebbe stata l'ultima tappa del nostro viaggio. E che tappa...

20: Città Funeraria di Valith

Ormai eravamo abbastanza allo stremo: prima di tornare indietro, però, volevamo dare un'occhiata alla **Città Funeraria di Valith**, composta di tre aree:

- un *Sepolcreto* (tombe all'aperto)
- una *Necropoli* (cripte con una parte sopra e una sotto terra)
- le *Catacombe* (tombe scavate all'interno di caverne e cunicoli sotterranei)

Quel luogo, abbastanza noto per chi conosce la zona, è secondo il Dominus di **Munch** assolutamente off-limits, in quanto brulica di Risvegliati, anche Abnormi, estremamente aggressivi. Eppure, Navél voleva andarci a tutti i costi, e così abbiamo fatto. La città è sperduta tra le colline, e l'unico ingresso possibile sembra essere tramite una specie di ingresso monumentale coperto, circondato da colonne in pietra belle grandi, che sembra un tempio. Uno stile che ricorda molto quello del terzo livello di Angvard e di Feith, per intenderci. Quell'ingresso, già a vederlo capisci subito che c'è qualcosa che non va. Qualcosa di profondamente sbagliato, di storto, che non funziona come dovrebbe. C'era la nebbia, ovviamente, la solita nebbia maledetta che ti dà alla testa e ti fa stare male. Navél è voluto entrare a tutti i costi, così lo abbiamo seguito: in prima fila c'erano lui e i nostri due soldati più esperti: il tenente **Anders**, comandante dello **squadrone Wachter**, e il Sergente **Recht**. Appena siamo arrivati a metà di quell'ingresso, ci è piombato addosso **Chief**.

Chief

Un Abnormis alto circa due metri: elmo di metallo, corazza di maglia, una arma ad asta simile a una alabarda brandita con una mano, e nell'altra uno scudo che sembra la lastra di un sarcofago. Quel mostro ci ha attaccato quando stavamo attraversando la parte più stretta dell'ingresso, larga circa tre metri per tre. Navél lo ha affrontato, poi il tenente e il sergente gli si sono affiancati. Il sergente è morto sul colpo, tagliato in due dall'alabarda: il tenente è rimasto ferito in modo piuttosto grave alla gamba. Anche Navel ha preso due colpi, per fortuna non altrettanto gravi. Per farvela breve, siamo stati costretti a ritirarci.

21: Ritorno a casa

Eravamo, anzi erano rimasti in pochi a poter combattere, quindi abbiamo deciso di cominciare a tornare indietro. Quindi abbiamo ripiegato a **Munch**, aprendoci la strada tra **Risvegliati** e **Kreepar**. Lì abbiamo chiesto e ottenuto, a caro prezzo, il cibo e i medicinali necessari per rimetterci in sesto. Purtroppo il tenente non ce l'ha fatta, è morto lì per le ferite riportate. Poi abbiamo cominciato la lunga marcia verso il **ponte di Dalian**, e quindi verso **Uryen**.