

Brimo's Eberron's Campaign

Premessa

Aundair occidentale. Città di Passage. Sar, 31 Therendor 998 Y.K.

Alla “Locanda della Stazione”, poco prima di mezzanotte, sotto la pioggia battente e sferzati da un forte vento arrivarono un po’ di personaggi in successione.

Il primo a sopraggiungere fu un tipo silenzioso dal viso coperto da un cappuccio, che senza entusiasmo e quasi senza proferire parola pagò per un letto e vi si diresse: dopo un lungo viaggio un po’ di riposo era d’obbligo. Sotto il mantello fradicio d’acqua c’era un giovane elfo, di circa un secolo d’età, dai capelli neri e dallo sguardo spento.

Poi due fratelli, uno maggiore dell’altro di due anni, uomini recanti le insegne della chiesa della Fiamma d’Argento. Entrambi biondissimi e dal portamento fiero, pur se stanchi della pioggia e vogliosi solamente di levarsi i soprabiti bagnati per dormire su un comodo letto, non appena toccarono i materassi caddero in un sonno profondo. Ma era evidente come fossero abituati a viaggiare anche in condizioni atmosferiche non ottimali. In effetti il ruolo di Pellegrino richiedeva che ci fosse una predisposizione in questo senso...

Ed infine uno gnomo, al contrario degli altri loquace con il locandiere, forse anche perché non aveva viaggiato a cavallo sotto la pioggia ma sotto il comodo tetto della Lightning Rail arrivata in giornata da sud, con un po’ di ritardo.

Ma non erano loro gli unici clienti della Locanda che sull’insegna di legno, in basso, recava lo stemma della Casata Ghallanda: ce n’era un altro di avventore, un uomo dalle lunghe basette in una camera singola, quella attigua al dormitorio dove si erano diretti gli altri. Logan era il suo nome. Forse. Comunque, da quattro giorni lui si trovava in quella stanza, non l’aveva mai abbandonata nemmeno per mangiare, e non si ricordava minimamente come vi era arrivato o perché. Del suo passato recava ricordi confusi, che si fondevano con quelli di un’altra persona, abitante di un luogo decisamente lontano da Passage. Come gli altri, si addormentò quella sera con il rumore della pioggia nelle orecchie e la luce dei lampioni di ferro nelle strade che entrava dalle finestre della stanza.

Il Sogno

Si dice che si sogni ogni notte, almeno tre differenti trame che si snodano nei nostri cervelli mentre per noi il tempo passa in un attimo; chiudiamo gli occhi con la luna e li riapriamo col sole. Talvolta ci ricordiamo i parti inconsci della nostra mente, spesso ce ne scordiamo dopo poco, raramente le strane storie notturne restano con noi per molto tempo. Fu quest'ultimo il destino del sogno che quella notte fecero tutti i clienti della "Locanda della Stazione", tutti lo stesso.

"Apro gli occhi. C'è poca luce, una luce che riesce ad illuminare soltanto un fumo dal colore azzurro che mi circonda. Sono sul letto. Credo. C'è un forte odore di erba bruciata, ma non c'era erba intorno alla locanda. Già, la locanda, qui dove dovrebbe esserci il muro c'è soltanto questo fumo azzurro. Devo alzarmi... Fatto. Ma spazzare via questa nebbia sembra cosa impossibile, così come non respirare questo odore di bruciato, di erba fresca bruciata. Meglio andare avanti. *-Bravo, così, vieni avanti.-* Che voce! Forte, calda, rassicurante, qualcosa a cui appigliarsi in mezzo a questo fumo azzurrognolo. Continuo ad andare avanti, voglio incontrare chi mi parla. *-Avanti, ancora un passo... eccoti!-* Ed eccolo. Un vecchio. Muove le sue mani secchissime dalle lunghe dita come a muovere dei fili invisibili attaccati a me e mi porta verso di sé. Lo vedo bene ora. Ha una tunica rossa come il fuoco con maniche larghissime, che le sue braccia non riescono a riempire. Il viso è contornato da ciocche di capelli bianchi e grigi che cadono disordinatamente verso il basso, ha un lungo naso dalle grosse narici contornato da due gote scavate dalla magrezza. Gli occhi. Sono di colore diverso, giallo il sinistro e marrone il destro e i denti sono ancora più particolari: stretti, lunghi e storti, tanto che sembra un miracolo che riescano a stare nella bocca se chiusa. *-I Dragonshard. I Dragonshard più potenti. Se stai attento ai segni li troverai. Insieme agli altri!-* Dragonshard... *-Attento ai segni...-*"

Capitolo Primo: L'incontro

Aundair occidentale. Città di Passage. Sul, 31 Eyre 998 Y.K.

Era mattina tarda quando tutti i clienti della locanda si risvegliarono, tutti nello stesso momento, tutti con le stesse identiche sensazioni negli occhi, nel naso, nelle orecchie. Dalle finestre entrava un po' di luce, nonostante il cielo fosse ancora coperto da nubi, che però quel giorno non stavano rilasciando pioggia. Tutti loro stavano riflettendo su quanto sognato; il primo a parlare fu Joseph, il più giovane e il più mingherlino dei due fratelli. *-Harold... ho fatto uno strano sogno... sono turbato...-*

L'altro, visibilmente sorpreso, rivelò subito la sua indole curiosa, interessandosi subito a quanto detto dal fratello e chiedendogli: *-Davvero? Cosa hai sognato? Perché anche io ho fatto uno strano sogno!-*

-Beh, Harold, è improbabile che abbiamo sognato la stessa cosa, non credi? Comunque, ho sognato di svegliarmi avvolto in una nebbia azzurra, con uno strano vecchio che mi parlava...-

-Ma... ANCHE IO!-, esclamò Harold, e continuò: *-E' davvero incredibile! E c'era un odore di erba bruciata anche nel tuo sogno?-*

Joseph annuì, allo stesso tempo puntando il suo sguardo verso l'elfo dai capelli neri e dallo sguardo basso che nel frattempo si era avvicinato a lui e a suo fratello. *-Sì?-* gli si rivolse, piuttosto scocciato.

-Ah, ehm... sì. Piacere, sono Artemis.- disse quasi impercettibilmente quello, mentre tendeva la sua mano verso Joseph, che ricambiò presentandosi e invocando la benedizione della Sacra Fiamma su di lui. Poi Artemis l'elfo continuò: *-Vi ascoltavo perché anche io ho fatto quel sogno.-* Parlava come se non ne avesse voglia, come senza emozioni, forse si era svegliato con la luna storta, col malumore, pensò Harold. Che subito disse: *-Beh, è davvero strano! Tre persone diverse che fanno lo stesso sogno! Davvero singolare! E poi qualcuno di voi sa cosa sono questi dragonshard? Il vecchio ne ha parlato, no?-*

Suo fratello rispose a questa domanda, anche se in modo del tutto approssimativo. Delle pietre con poteri magici potenti... Certo non ne sapeva quanto lo gnomo, l'unica altra persona nella stanza che fosse rimasta zitta fino ad allora. Ma a quel punto si fece avanti, ci si stava addentrando in un campo di sua assoluta competenza. *-Ehm, scusate, ma vorrei dire la mia. Piacere, sono Coryn.-* E tese la mano verso gli altri, che ricambiarono i convenevoli, con

Joseph che ancora una volta accolse il nuovo venuto pregando la Sacra Fiamma di splendere su di lui. *–E così avete fatto quel sogno anche voi. Beh, ma volevo cominciare rispondendo alla vostra ultima domanda, quella sui dragonshard. I dragonshard sono degli elementi permeati di magia che si trovano nel mondo, ce ne sono di più tipi, ci sono quelli di Eberron, di Khyber, anche se indubbiamente quelli di Eberron sono i più comuni... Per esempio, siete mai stati in una grande città?–* Lo gnomo investì i suoi interlocutori con un fiume di parole che li lasciò per un attimo spaesati. Incredibile come da un essere così piccolo possa venir fuori una così tale quantità di discorsi, pensò Harold, scocciato: non gli andavano a genio le persone logorroiche, lo annoiavano. Così doveva pensare anche Artemis, visto che anche lui rimase in silenzio. Infatti fu Joseph a rispondere: *–Io sono stato a Flamekeep...–*

–Ecco, allora sicuramente avrai visto il sistema di illuminazione che viene utilizzato quando il sole cala, o quando comunque c'è poca luce. Ebbene, all'interno di ognuno dei lampioni che emanano luce si trova uno shard, cioè, una scheggia di uno shard, di quelli di non molta potenza. Naturalmente ne esistono moltissimi e di moltissimi tipi. Solitamente quelli di Khyber, che provengono... ma entreremmo in dettagli un po' troppo tecnici...– Coryn si accorse che l'attenzione dei suoi interlocutori stava scemando. Ma in quel momento stava invece crescendo quella di un'altra persona. Già, perché le chiacchiere di questa nuova compagnia avevano attirato l'attenzione di Logan, che si era svegliato dopo quel fatidico sogno e si era messo ad origliare socchiudendo la porta della sua stanza singola attigua al dormitorio. Ma evidentemente lo stava facendo in maniera molto poco furtiva, in quanto tutti coloro che stavano parlando, o, meglio, coloro che stavano ascoltando lo gnomo, e lo gnomo stesso, si accorsero di Logan e si girarono verso di lui. Non sorprendentemente fu proprio Coryn a parlare: si presentò a Logan tendendogli la mano, ma ricevette in risposta soltanto un deludente: *–Piacere.–* A quel punto però quello non ebbe altra scelta che uscire dalla propria stanza e unirsi agli altri, cosa non molto piacevole anche a causa dello sguardo decisamente poco benevolo che gli stava rivolgendo il più piccolo dei due fratelli.

–Sei uno shifter.– Lo apostrofò proprio quello, con una nota evidente di disprezzo nella voce. Logan annuì in silenzio, ricambiando con uno sguardo pieno di astio. Le reazioni furono le più diverse, da uno stranito *–Davvero?–* di Harold a un annoiato *–Come fai a riconoscerlo?–* dell'elfo Artemis. E a quel punto non poteva mancare l'intervento dello gnomo, che ormai si sentiva a suo agio nel gruppo: *–Ma certo che è uno shifter! Ed indovino anche perché Joseph, che reca al collo il simbolo della Fiamma d'Argento, lo ha riconosciuto subito! La sua chiesa promosse una crociata che inizialmente era contro i licanthropi, ma che poi fu estesa a tutti gli shifter, circa un secolo or sono. Io credo che sia stato un errore uccidere tutti quegli shifter e*

quei licanthropi, secondo me si doveva studiare ancora molto su di loro. Tutto può essere studiato, sapete, e la conoscenza è una delle cose più importanti che si possano coltivare.-

-Ah. E' per questo che sembra che tu ce l'abbia con lui.- Questo il laconico commento da parte dell'elfo diretto verso Joseph; Artemis più che annoiato sembrava decisamente triste, anche se nessuno dei presenti era in grado di indovinarne il perché. Harold invece non parlava, era impegnato a tentare di isolarsi dalle chiacchiere dello gnomo, che trovava insopportabili, e lo dava a vedere con teatrali sbuffi e annoiate espressioni del viso.

-Sì, sono uno shifter.- Disse Logan, scocciato e sulla difensiva. *-Vi ascoltavo, è vero, ma solo perché ho sentito che stavate parlando di un sogno, un sogno che ho fatto anche io.-*

-Oh, anche lui! Ritornando al sogno...- ricominciò l'implacabile Coryn, *-...è davvero interessante che una persona di quelle fattezze, insomma, tipicamente un mago, un mago che sembra uscito dalle leggende, con una tale veste e con una così strana fisionomia, voglia parlare a tutti noi. Inoltre stuzzica molto la mia fantasia il fatto che abbia parlato di Dragonshard molto potenti! Sapete, io sono appassionato di queste cose...-*

-Già, ma come sarebbero fatti questi Dragonshard più potenti? Insomma, sarebbero delle pietre molto grosse?-, chiese Joseph facendo un gesto con le braccia come a descrivere un oggetto largo un metro. Ma prima che lo gnomo potesse ricominciare a parlare per rispondere a quest'altra domanda, Harold prese la parola: *-Beh, ma la cosa che mi sembra importante adesso è che quel vecchio abbia parlato di noi, insomma, ha detto "insieme agli altri", e questo significa che non mi stava parlando solo di mio fratello: credo invece che parlasse di tutti noi. Quindi restiamo insieme e... tutto qui.-*

-Sì. Andiamo a fare colazione.- Aggiunse Artemis, andando al suo letto e prendendo il suo equipaggiamento, in cui spiccavano ben due grosse spade bastarde, di quelle che si possono utilizzare indifferentemente a una o due mani. Anche lo shifter, Logan, si diresse nella sua stanza, ne prese il suo zaino e si mise davanti alle scale che portavano al piano terra e quindi alla sala comune della locanda. Harold si sciacquò il viso nella bacinella d'acqua sul mobiletto accanto al suo letto e si disse pronto per andare. E così fece quando sembrò che lo gnomo e suo fratello Joseph stessero per ricominciare un altro noiosissimo e lunghissimo dialogo. Ma quelli, quando videro che stavano per restare soli, si unirono agli altri, raccogliendo le proprie cose in fretta e furia.

Essendo gli unici avventori, non si poteva dire che fervesse l'attività nella locanda. Ma nonostante questo appena si affacciarono nella sala comune, in fondo alle scale, furono investiti da urla, provenienti dal locandiere, un grosso uomo calvo dalla barba incolta brizzolata.

–PIU' A DESTRA! MA NON LO VEDI CHE E' STORTO!?! MUOVITI!-, stava urlando ad una ragazza dall'altra parte della stanza che stava cercando di appendere una grossa pergamena alla parete di legno. Il locandiere si ricompose non appena vide scendere i suoi clienti, fece cenni alla cameriera di andare a prendere la colazione in cucina e fece sedere i cinque ad uno stesso tavolo con grandi convenevoli.

–Spero che la colazione sarà di vostro gradimento! Porridge o uova affrittellate, potete scegliere, ditemi pure.-, disse sfoggiando un gran sorriso. In quattro fecero in fretta le loro ordinazioni, e mentre lo gnomo stava cominciando un altro discorso, Logan prese il locandiere e lo portò in disparte.

–Mi scusi. Io sono qui da quattro giorni. Si ricorda se qualcuno mi ha accompagnato quando sono arrivato?-

–Mi ricordo che era solo... Mi ha dato una busta con i soldi, che servivano a pagare la camera singola fino a stasera... tutto qua.-

–Ha ancora quella busta? E si ricorda se le ho detto qualcosa?-

–La busta non aveva nessuno stemma, nessun segno particolare, l'ho... l'ho buttata. E mi ricordo che non era dell'umore giusto per chiacchierare quando è arrivato, mi ha dato la busta e se ne è andato... tutto qui.- rispose l'oste, non capendo cosa intendesse il suo ospite ma tentando di rispondere senza offenderlo: tipi strani gli shifter...

Con uno sbrigativo *–Va bene, grazie.-*, Logan tornò al tavolo dagli altri. Dopo poco arrivò anche la colazione che tutti cominciarono a consumare. Nel frattempo l'oste si era diretto verso il manifesto che la ragazza aveva poggiato su un tavolo vicino alla parete e, come colto da un'ispirazione, si era avvicinato di nuovo al tavolo.

–Ehm, scusate. Ho una proposta da farvi: visto che avete fatto amicizia... Questa sera c'è una festa, davvero bella, vi consiglio di andarci! E' alla locanda "Al Tramonto Solitario", si trova poco lontano da qui...- Ma l'attenzione di tutti era stata rapita da un particolare, un particolare che tutti loro notavano adesso per la prima volta: l'uomo aveva gli occhi di colore diverso, uno marrone e uno celeste... Tutti pensarono la stessa cosa: i segni.

–...Non è difficile arrivarci. Usciti da qui girate a destra e seguite la strada. Sulla vostra sinistra avrete la zona della stazione, il grande capannone fatto a forma di "L" della Casata Orientale, ma voi andate dritto, fin quasi alle ultime case. Lì se girate a sinistra andate verso il porto passando dalla periferia della città, ma voi dovete girare a destra, in Buca degli Osti, è una piccola traversa che all'inizio ha un arco di roccia, non potete sbagliare. Beh, andate fino in fondo e trovate il "Tramonto". E' un'ottima locanda, sapete, anch'essa della Casata Ghallanda! Ci sarà uno spettacolo organizzato dagli elfi d'Phiarlan!- Nel frattempo stava

mostrando il grande manifesto che parlava proprio di questa festa. Solo dopo un po' gli sguardi dei cinque si spostarono dagli occhi dell'oste al manifesto, davvero curioso: sopra i due grandi simboli delle case Phiarlan e Ghallanda, ecco un disegno di un tavolo con tre elfi intorno animato da buffi giochi di luce al centro, luci che si muovevano!

Poi i cinque si guardarono tra loro... e Joseph sentenziò: *-Beh, il vecchio ha detto di stare attenti ai segni. E un segno più chiaro di questo...-* e poi, rivolto verso il locandiere: *-Va bene, credo proprio che ci andremo!-*

-Bene!- gli rispose quello con un ampio sorriso, *-Prima passate da me, così vi farò un timbro sulla mano che vi permetterà di entrare gratis là e di usufruire di una notte gratuita qui da me!-*, disse prima di andare ad attaccare lui stesso il manifesto.

Poi per un po' si sentì soltanto il rumore delle mascelle che masticavano l'abbondante colazione, ma questo momento privo di parole non durò molto. Inaspettatamente fu Harold a fare una domanda: *-Ehi, le sai usare quelle spade?-*, chiese all'elfo con un grosso sorriso, sperando di aver trovato qualcuno con cui allenarsi. Ma tanto entusiasmo non fu ripagato, tanto che Artemis per tutta risposta abbassò lo sguardo senza fiatare come unica reazione alle parole del monaco. Poi lo gnomo si riappropriò del ruolo che gli era proprio, aprendo la bocca e chiedendo: *-Oste, mi scusi. Sono passate ultimamente navi volanti sopra il lago Galifar?-*

-Non credo... insomma, non ci passano spesso qui sopra! Detto tra noi... io credo che abbiano paura! Il lago è grande, e se avessero delle avarie là in mezzo credo che quei così volanti avrebbero dei grossi problemi a tornare qui! O meglio, a Stormhome, da dove partono! La Casata Lyrandar se ne sta arroccata lassù, protetta da tempeste e temporali tutto il tempo! Non è certo il luogo ideale per una vacanza!-

Harold pensò che anche l'oste non ci scherzava in quanto a chiacchiere...

-E le navi normali? Ce ne sono sul lago?- incalzò Coryn.

-Oh, beh, certo che ce ne sono! C'è una grande flotta di pescherecci, e anche qualche nave passeggeri. Soprattutto navigano lungo costa, verso est, so che verso ovest sono molto rare. D'altronde non conviene, chi vuole andare negli Eldeen Reaches lo fa via terra, per andare nei villaggi dei druidi che si trovano lungo il confine.-

-Oh, giusto lì devo andare!- esclamò lo gnomo. E poi si accorse che da qualche secondo Artemis stava lacrimando. *-Cosa hai? Brutti ricordi legati a quei posti?-*

Con quel suo tono pacato, e ora rotto dal pianto, l'elfo gli rispose che aveva visto troppo sangue e troppe battaglie là. Non voleva parlarne, comunque, e si chiuse quasi subito in un silenzio rotto dai singhiozzi. Harold abbozzò un tentativo per tranquillizzarlo: *-Se ti turbano questi argomenti farò in modo di non parlarne fino alla fine della giornata.-*, frase che non

poté fare a meno di suscitare a Joseph pensieri sulla semplicità di suo fratello, per non dire ingenuità. In ogni modo, non lo diede a vedere.

Come a tentare di ristabilire un'atmosfera più rilassata e tranquilla, qualcuno propose di andare a fare un giro per la città, visto che c'era ancora parecchio tempo prima di doversi recare al "Tramonto Solitario". E così la compagnia appena formata si congedò dall'oste e uscì all'aria aperta.

Cominciarono a camminare nella strada costeggiando il lato destro di grossi edifici facenti parte dell'enorme complesso della stazione: immensi capannoni in mezzo a grovigli di rotaie, alcune seminascode da erbacce verdi e rigogliose. L'umidità dovuta ai quattro giorni precedenti di pioggia intensa ancora permeava l'intero paesaggio, ma nonostante questo e nonostante la grigia coltre di nubi in cielo la giornata pareva tranquilla, le persone ben disposte e la città tutta ben curata. Sul è un giorno di festa a Passage e lo si poteva notare anche dalla bellezza degli abiti sfoggiati dagli abitanti e dal fatto che tutti fossero cortesi e salutassero con cenni della testa e con sorrisi i cinque stranieri, pur armati. Finalmente arrivarono alla fine dell'ampia area dedicata alla stazione, delimitata da stupende abitazioni molto probabilmente appartenenti all'enclave Orien residente in città. Bellissime ville in pietra, spesso sormontate da torri ricche di vetrate fin sul tetto erano lì a simboleggiare la potenza, economica ma non solo, di una famiglia tanto importante. In fondo se Passage era diventata una città così importante lo doveva soprattutto al fatto che di lei si fosse fatto uno degli snodi più importanti della Lightning Rail, che da sola dava lavoro a mezza popolazione. L'altra mezza invece doveva ringraziare il Lago Galifar se godeva di tanta prosperità: la pesca era un'attività decisamente importante e lo capirono bene anche i nostri cinque compagni quando passarono oltre le case degli Orien e giunsero quasi in fondo alla grande via che stavano percorrendo. Lì l'odore del pesce fresco stava cominciando a farsi imponente, portato alle loro narici da una brezza che spirava dal lago, alla loro sinistra. E fu lì che decisero di dividersi.

Fu Logan il primo a manifestare la volontà di abbandonare il gruppo: *-Sentite, io me ne devo andare. Ci vediamo alla locanda, prima della festa. A dopo.-*, disse, e si diresse in un vicolo alla loro destra, allontanandosi così dal centro della città, che si trovava più vicino al porto dalla parte opposta. Joseph lo seguì con uno sguardo sospettoso, non si fidava certo dello shifter, era un vero puritano della Fiamma d'Argento, consapevole del male che esseri come quelli erano in grado di fare a Khorvaire. Se la Voce aveva deciso che andavano eliminati un secolo fa, certamente era quella la cosa da fare. I pensieri dell'uomo di Thrane furono

interrotti dalla flebile e monotona voce di Artemis: *-Scusate, ma purtroppo io devo andare ad allenare la mia abilità con la spada.-*

Questo risvegliò l'attenzione di Harold, che sconsolatamente si stava già mentalmente adeguando al dover passare la giornata a pregare col fratello: sapeva che Sul è il giorno deputato alle preghiere dei Nove Miracoli e Joseph di certo non lo aveva dimenticato! Colse la palla al balzo: *-Ehm, ti dispiace se vengo ad allenarmi con te? Ho anche visto un campo inutilizzato nella zona della stazione dove potremmo andare!-*, disse sorridendo all'elfo dai capelli scuri. Come risposta ebbe un cenno del capo tutt'altro che entusiastico, ma ormai stava tentando di fare l'abitudine al modo di fare del malinconico Artemis e quindi si accodò a lui mentre quello tornava indietro da dove erano venuti, chiaramente seguendo il suo suggerimento. *-Dovresti pregare di più, Harold, e lo sai!-* lo apostrofò Joseph, mentre suo fratello si allontanava.

A quel punto rimasero soltanto in due, ma Coryn decise di sciogliere anche quell'ultimo assembramento: *-Oh, bene, tanto anche io devo sbrigare alcune faccende, devo andare all'enclave Sivis a dare notizie di me giù a Korranberg. Ci vediamo stasera in locanda Joseph!-* disse, e se ne andò trotterellando con le sue belle vesti svolazzanti. *-E io devo trovare un tempio...-*, sussurrò Joseph tra sé e sé, incamminandosi verso sinistra e quindi verso il centro città.

Logan non continuò per molto ad andare nella direzione presa inizialmente. Quasi subito scelse delle strade che lo riportarono indietro, nuovamente alla zona della stazione. Si diresse verso un'alta torre di legno che su un lato recava un enorme simbolo della Casata Orien e su un altro un altrettanto grande orologio che stava battendo le undici. In un edificio alla base di quella torre c'era la biglietteria e la sala d'aspetto dei passeggeri che attendevano di imbarcarsi sulla Lightning Rail, in quel momento deserta.

-Buongiorno, mi scusi.-, disse Logan tentando di attirare l'attenzione di uno dei ragazzi che si affacciavano dietro la vetrata della biglietteria.

-Vorrei sapere se quattro giorni fa è arrivato un treno da queste parti-, aggiunse quando una giovane con una divisa blu e con lo stemma Orien sulle spalle gli si parò davanti con un gran sorriso facendogli un cenno con una testa. *-Ma certo...-*, gli rispose quello senza esitare, *-...quattro giorni fa è arrivato il treno da Fairhaven!-*.

-Mmmh, bene. Avete una lista dei passeggeri?- chiese ancora Logan, e alla risposta affermativa del suo interlocutore, domandò: *-E' possibile averla?-*

-Beh... non sono autorizzato a far vedere la lista passeggeri a estranei... è contro il regolamento...-

-Va bene, va bene. Posso sapere se c'è il mio nome su quella lista? Logan.-

-Ma certo, anche se credo che se ci fosse stato se ne ricorderebbe! E' sempre un'esperienza indimenticabile un viaggio sul treno, io stesso non riesco ad abituarmi!- Detto questo si diresse alla parete dietro di sé, da uno scaffale tirò fuori un contenitore di legno pieno di fogli e esaminò uno dei primi. Mentre già stava scuotendo la testa come a dire che quel nome lì non c'era, Logan gli urlò: *-Provi anche Dener!-*, ma anche questo tentativo non fu coronato da successo. Nessuno di quei nomi si trovava sulla lista del treno di Wir. Il ragazzo tornò così da Logan, che dopo qualche minuto assorto gli chiese dove potesse trovare un giornale con notizie di tutto il continente.

-Beh, c'è il Korranberg Chronicle! Esce oggi e il Wir, e noi ne abbiamo delle copie, ci arrivano con il treno, molto velocemente!-

-Mmmh, mi interessa quello di Wir, ne avete una copia? E anche quello di Sul.-

-Aspetti che guardo... Sì, li ho entrambi! Per il primo metà prezzo, bastano cinque monete di rame, quello di una settimana fa glielo regalo. Ecco qua.-

Logan pagò e si mise a sedere poco lontano a leggere. E ci rimase per parecchio...

Più o meno contemporaneamente i due combattenti, Artemis e Harold, raggiunsero un campo con rotaie sommerse dalla vegetazione, poco lontano dalla sala passeggeri della stazione, e cominciarono il loro allenamento: esercizi da soli ma anche prove di combattimento e, pur poco, un po' di preghiere per Harold. In fondo nel monastero di Kloijnir si pregava molto, anche se la parte principale della preparazione consisteva in esercizi fisici e addestramento al combattimento per la maggior parte delle giornate!

Coryn invece prese la direzione del porto. Era praticamente certo che l'ufficio della Casata Sivis si trovasse là, dove si può parlare con i pescatori, sapere quali sono i migliori e trovare i ristoranti di pesce più buoni di tutta la città. E non si sbagliava. In una torre di legno recante il simbolo della pergamena dei Sivis venne accolto come un fratello, fu trattato con tutti gli onori, e gli furono concessi gratuitamente i servigi delle Speaking Stones: doveva parlare con Korranberg per comunicare la sua posizione e la sua intenzione di farsi una compagnia per andare ad indagare negli Eldeen Reaches. E non era finita lì! Fu anche accompagnato da due gnomi dai lunghi vestiti blu in un giro del porto, molo per molo, barca per barca, alla scoperta dei più bravi pescatori e dei più abili marinai. Non che tutte quelle informazioni gli fossero

utili. In effetti gli fu confermato che il modo migliore per raggiungere gli Eldeen Reaches era via terra, visto che solo una nave passeggeri ogni due settimane si recava verso la sponda ovest del Lago Galifar. Poco male, si poteva adeguare; ed inoltre ogni preoccupazione riguardo al futuro sparì di fronte ai ricchi piatti serviti alla “Goletta del Re”, il miglior ristorante della città, almeno a detta dei due nuovi amici di Coryn.

Joseph invece non aveva tempo da perdere. Era Sul e la Fiamma d’Argento esigeva che si recitassero i Nove Miracoli in un tempio a lei dedicata. E il tempio lo trovò nel centro della città, anche se non corrispondeva esattamente a quello che lui aveva in mente: non era altro che un’enorme stanza circolare con panchine al centro, senza altare e con, orrore degli orrori, un simbolo sacro per ogni divinità del Sovereign Host appeso ad ogni colonna laterale, della stessa grandezza di quello della Fiamma d’Argento. Nel tempio c’erano varie persone raccolte in preghiera e si stava officiando un rito a voce bassa a destra dell’entrata. Joseph fu attirato da quella voce che stava recitando una preghiera, ma gli venne spontanea una sprezzante smorfia della bocca quando capì che quei dieci contadini inginocchiati di fronte a quello che sembrava un contadino come gli altri, ma vestito un po’ meglio, stavano pregando Arawai, la dea dell’agricoltura. Il simbolo di Arawai in effetti campeggiava nella colonna più vicina all’assembramento che aveva destato la curiosità di Joseph. Quasi subito quello si allontanò e cercò il simbolo della Fiamma. Lo vide dalla parte opposta della sala, lo raggiunse e vi si inginocchiò davanti. Poi con voce solenne e incurante delle altre persone nella sala cominciò a recitare i Nove Miracoli in lingua draconica, cosa che occupò il resto della giornata fino al momento dell’appuntamento con gli altri alla Locanda della Stazione.

Capitolo Secondo: Una serata movimentata

Aundair occidentale. Città di Passage. Sul, 31 Eyre 998 Y.K.

In anticipo di qualche decina di minuti rispetto all'ora fissata per l'inizio dello spettacolo, tutti e cinque i protagonisti di questa storia si ritrovarono nel luogo dove il sonno aveva portato loro quello strano sogno che li aveva uniti. L'oste fu felice di fare un piccolo timbro rotondo con lo stemma della Casata Ghallanda sul dorso delle mani dei componenti del gruppo, cosa che, ricordò loro, dava diritto all'entrata gratuita alla festa e ad una notte gratuita nella propria locanda. Questo rituale non occupò che pochi secondi, dopo i quali Artemis, Logan, Joseph, Harold e lo gnomo Coryn si alzarono e si avviarono verso il "Tramonto Solitario". Passarono nuovamente sotto gli alti capannoni della stazione, accanto alle eccentriche case degli Orien e giunsero in fondo alla grande via proprio di fronte al vicolo chiamato Buca degli Osti, in fondo al quale si trovava, a quanto era stato detto loro, la locanda dove avevano deciso di passare la serata. Non che fossero particolarmente interessati alla festa, il motivo che spingeva tutti a recarsi là era più una curiosità dovuta allo strano fatto accaduto nella notte, oltre ad un certo interesse verso questi misteriosi Dragonshard di cui il vecchio aveva parlato. Cominciarono così a percorrere il vicolo, anch'esso illuminato da lampioni di ferro, probabilmente uguali a quelli di cui aveva parlato Coryn, e cioè contenenti schegge di piccoli shard, entrando così in una zona ricca di viuzze e corti e casette di legno e pietra ben curate. Ma quando arrivarono in fondo trovarono il Tramonto Solitario chiuso, senza una luce accesa dentro e con un cartello che recitava: "La festa è rimandata, siamo chiusi. Scusate per l'inconveniente.", e con sotto il solito stemma del lupo sorridente di Casata Ghallanda.

-Come non c'è la festa? E ora che facciamo?-, domandò Harold non nascondendo la sua sorpresa.

Non ci fu una vera e propria risposta degli altri, che cominciarono a guardarsi intorno stupiti come lui, dapprima tentando di sbirciare attraverso le finestre buie, poi allargando l'attenzione anche alle case intorno. Quand'ecco che la porta della locanda sulla quale era affisso il foglio di scuse si aprì e ne uscì un ragazzo sui trentacinque anni dai capelli neri corti. Uscì, richiuse la porta a chiave e quando alzò lo sguardo fu quasi stupito di trovarsi di fronte cinque persone evidentemente in attesa di qualcosa. *-Ehm... non mi dite che siete qui per la festa... non avete saputo?-*, disse con tono dimesso.

-Saputo cosa?- chiese Joseph contrariato.

-Accidenti, speravo che la notizia avesse già fatto il giro della città. Abbiamo cercato di levare tutti i manifesti, lo spettacolo è rimandato. Non è arrivata la carrozza con gli elfi Phiarlan, si saranno impantanati sulla strada da Fairhaven. Maledetta pioggia.-

-Il locandiere della Stazione non ci ha detto nulla...- obiettò ancora Joseph.

-Ah, ecco spiegato. Sarà rimasto il manifesto laggiù, in periferia. Andrò avvertito di questa cancellazione.-

-Nessun problema, lo possiamo fare noi. Ma... siete sicuri che non sia successo nulla?- Stavolta fu lo gnomo a parlare, e aggiunse: *-Con tutti i metodi che ci sono per tenersi in contatto non avete notizie certe sull'accaduto?-*

-Beh, no, ma è la spiegazione più logica. C'è stata una gran pioggia per quattro o cinque giorni, probabilmente le strade sono un pantano! Io non so che dire, mi posso soltanto scusare per gli inconvenienti, posso promettervi di farvi entrare gratis quando faremo questo spettacolo, certamente il prossimo Sul! Scusate...- disse ancora il ragazzo.

I cinque accettarono le sue parole con gesti e sguardi più o meno seccati e quello si allontanò accennando ancora qualche scusa a voce bassa.

Nel frattempo in un vicolo poco lontano un gatto stava involontariamente salvando la vita ad un uomo. Correndo via da un cane, che da tempo aveva comunque rinunciato ad inseguirlo, sbucò in una viuzza dove un cavaliere stava procedendo senza fretta. I movimenti veloci del gatto spaventarono il suo cavallo, che si imbizzarrì e si impennò, giusto in tempo per ricevere in pieno collo due precisissimi dardi pieni di veleno indirizzati al suo padrone. La povera bestia cadde subito al suolo, facendo cadere il cavaliere senza grosse conseguenze. I rumori di questa scena richiamarono immediatamente il gruppo, che si affacciò trafelato nel vicolo poco lontano, in tempo per essere oltrepassati da un gatto incredibilmente spaventato. Gemàl, la vittima predestinata di quei proiettili mortali, si stava rialzando in quel momento e la prima cosa che fece fu notare gli spasmi nervosi del cavallo ai suoi ultimi attimi di vita, la seconda fu un quasi istintivo gesto di tastarsi i fianchi; la terza fu girarsi. Vide i cinque, praticamente tutti armati, e sussurrò: *-Maledetti...-*, prima di darsi alla fuga e infilarsi nel primo vicolo davanti a sé sulla destra a velocità impressionante. Artemis e Harold non persero un secondo e lo inseguirono, con il secondo molto più veloce dell'elfo che era impacciato dalla sua armatura. Gli altri invece si avvicinarono al cavallo e dopo poco capirono il motivo della sua morte, aiutati dal fatto che una pozza di sangue scuro si stava espandendo sotto la sua testa riversa. Videro che il cavallo non aveva bisacce, ma soltanto sella e briglie, e fu Joseph a trovare qualcosa per terra, seminascosto dalla carcassa: un quaderno di pelle. Lo raccolse e

attirò l'attenzione degli altri su quanto appena trovato. *–E' un quaderno, era qui... Dobbiamo ridarlo a quell'uomo...-* disse, ma fu interrotto da un'altra voce: *-Fareste bene a darlo a noi invece!-*, proveniente da davanti a loro, la direzione dalla quale indiscutibilmente erano giunti i dardi.

Due elfi in armature di cuoio erano in piedi davanti al cavallo, all'altezza del vicolo dove si erano infilati a corsa la loro vittima con dietro Artemis e Harold. Avevano in mano due minacciose balestre cariche e due spade riposte in bei foderi lavorati pendevano dalle loro cinture. Ma quasi senza dare il tempo ad alcuno di rispondere, Coryn cominciò a pronunciare parole arcane e a fare ampi gesti delle mani. I due interpretarono come un rifiuto le azioni dello gnomo e come due saette alzarono le balestre e fecero fuoco. Un dardo raggiunse Joseph a una spalla, provocando un forte dolore che gli fece emettere un grido lancinante, mentre l'altro colpì di striscio lo gnomo, che continuò imperterrito a lanciare quello che doveva essere un incantesimo. Nonostante il dolore, fu proprio Joseph il più pronto a rispondere agli aggressori, facendo cadere a terra il quaderno appena raccolto e usando il suo arco per sparare una freccia che ferì uno dei due. Logan, colto maggiormente di sorpresa, esitò qualche secondo prima di tentare di dare un calcio al quaderno, forse nel tentativo di farlo arrivare agli elfi per porre fine all'aggressione. Ma il suo tentativo si infranse contro il corpo del cavallo, facendo sì che il quaderno non si muovesse che di qualche centimetro. Poi delle grida risuonarono dalla strada da cui erano giunti i cinque: *-CHE SUCCEDE? FERMI, IN NOME DELLA GUARDIA DI PASSAGE!-*

Gli elfi, che avevano già buttato a terra le balestre per sguainare le spade, si fermarono, colti alla sprovvista. E quegli istanti risultarono favorevoli ad Artemis, che nel frattempo aveva rinunciato a rincorrere il fuggitivo, evidentemente più veloce di lui. Raggiunse gli elfi, che si trovavano proprio di fianco al vicolo dove era andato insieme ad Harold e si intromise tra i suoi compagni e gli aggressori puntando velocemente la spada alla gola di uno dei due elfi, intimandogli con voce ferma e impassibile di fermarsi.

Quei due si guardarono velocemente negli occhi, e con un'intesa perfetta si dettero alla fuga da dove erano venuti con uno scatto impressionante. Artemis ripose la sua spada nel fodero senza far trapelare alcuna emozione. Dopo poco fu raggiunto da Harold: *-L'ho perso!-* disse, prima di rendersi conto di cosa fosse successo. E quando vide suo fratello accasciato a terra si precipitò verso di lui preoccupato.

Gli attimi di silenzio che seguirono furono rotti da Logan: *-Dovrebbero arrivare le guardie da un momento all'altro...-*

Ma Joseph, ancora dolorante, gli rispose: *-N...No, era... un incantesimo! E' stato... è stato Coryn! Agh... Harold, sono stato avvelenato!-*

Logan guardò così lo gnomo, che stava proprio in quell'istante raccogliendo il quaderno e stava già cominciando a sfogliarlo, come non curante dell'accaduto.. *-Sarà meglio andarsene, comunque, o no?-*

Il tono deciso dello shifter spinse gli altri ad incamminarsi, e già durante la via del ritorno verso la "Locanda della Stazione" Harold tentò di far qualcosa per le ferite di suo fratello, facendogli mangiare delle bacche con poteri di guarigione che aveva raccolto durante il lungo viaggio di peregrinazione che aveva portato entrambi a Passage. Arrivarono nuovamente alla "Locanda della Stazione" dopo quasi un'ora, anche perché dovevano aiutare il Pellegrino della Fiamma d'Argento che si sentiva molto debole a causa del veleno che il dardo aveva iniettato nel suo corpo. L'oste non appena li vide si agitò non poco vedendo le macchie di sangue sui vestiti dei feriti.

-Ma... che cos'è successo? Che vi è capitato?-, chiese scosso.

-Ci hanno aggredito nei pressi della locanda!-, rispose Harold. *-Posso utilizzare la vostra cucina per preparare un infuso per guarire mio fratello?-*

-Ma certo, senza nessun problema! Ma mi pare così strano, non succede mai niente di così grave nella nostra pacifica cittadina! Com'è andata? Se posso fornirvi qualche mangiare speciale non avete che da chiederlo! Mi dispiace così tanto, se non avessi insistito per farvi andare a quella festa magari non vi trovereste in questa situazione adesso!-

-Ah, a proposito, la festa è stata rimandata. La carrozza degli elfi non è arrivata.-, disse Artemis con calma.

L'oste si diede da fare per mettere a proprio agio i suoi clienti mentre quelli gli raccontavano a grandi linee dei due sicari e del modo in cui erano stati attaccati. Joseph ebbe anche da recriminare con lo gnomo: ***-MA CHE TI E' SALTATO IN MENTE DI FARE!? FORSE NON CI AVREBBERO ATTACCATI SE AVESSIMO DATO LORO QUELLO CHE CHIEDEVANO!-***

Ma quello abbozzò soltanto una scusa, assorto com'era nella lettura del quaderno trovato nel vicolo dell'aggressione. Strano, pensò Joseph, visto che per quanto aveva potuto vedere lui quel quaderno era scritto malissimo e in una lingua a lui sconosciuta. Comunque la serata finì quasi subito, tutti e cinque volevano solo riposare e riprendersi dall'episodio negativo che li aveva visti protagonisti. A ben vedere, non proprio tutti: Logan, una volta appurato che gli altri stessero dormendo, sgattaiolò via. Scese le scale, si rivolse alla ragazza che stava al

bancone durante la notte, la stessa che aveva tentato invano di attaccare il manifesto nella sala comune, e le disse con tono minaccioso: *-Stanotte non è uscito nessuno.-*

Logan aspettò una risposta affermativa, che arrivò con un cenno del capo della ragazza, lievemente intimorita, e poi si defilò nella notte. Ripercorse i passi che poche ore prima avevano portato lui ed i suoi compagni di fronte al “Tramonto Solitario” e ci trovò più gente di prima, nonostante l’ora tarda. Un grosso warforged con la divisa d’ordinanza della Guardia di Passage, una tunica blu con contorni bianchi, e due lunghe spade ricurve riposte nei foderi se ne stava in posizione di attesa guardando nella direzione del vicolo dove era avvenuto l’agguato ai danni di Gemàl. Logan si affacciò e vide altre due guardie, evidentemente dei subordinati del costrutto in legno e metallo, che stavano dando delle indicazioni a operai che evidentemente si stavano adoperando nel liberare la strada dalla carcassa del cavallo.

-Mi scusi...-esordì Logan avvicinandosi con curiosità al warforged, -... è successo qualcosa?-

Quello girò lentamente la testa e indirizzò i suoi piccoli occhi verso il volto dello shifter. Poi con voce tutt’altro che piatta rispose: *-Abbiamo trovato una cavalcatura deceduta a causa di dardi avvelenati. Probabilmente c’è stato un rapimento, in quanto nessuno è venuto a denunciare un tentato omicidio. Sfortunatamente non ci sono notizie certe sull’accaduto, comunque, e queste sono soltanto illazioni.-*

Logan ascoltò con attenzione le parole del warforged, annuendo come per ringraziare. Poi si diresse verso il vicolo, superò quattro ragazzi che stavano alzando il cavallo per metterlo su un carretto di legno sotto le direttive degli altri due soldati, e imboccò il vicoletto dove Artemis e Harold avevano invano tentato di seguire il cavaliere. Passeggiò un poco, come sovrappensiero, e poi decise di tornarsene alla locanda. Non c’era niente che gli fosse sfuggito durante le concitate fasi dell’imboscata e evidentemente gli elfi erano tornati a prendersi le balestre che avevano gettato a terra.

Passò la notte e ancora una volta gli unici clienti della Locanda della Stazione si svegliarono non particolarmente presto. Dopo aver sbrigato velocemente i diversi riti di risveglio, chi pregando, chi sciacquandosi il viso, chi chiacchierando un po’, scesero al piano terra e vi trovarono l’oste che servì loro la colazione. La consumarono distrattamente, la loro attenzione rapita dall’analisi del quaderno recuperato la sera prima.

-E’ decisamente una mappa! Anche se non so di dove...-, constatò Harold, non molto argutamente guardando il quaderno aperto sulle pagine centrali.

-Quell’edificio a “L”... non sarà quello di cui parlava continuamente l’oste?-, chiese senza entusiasmo Artemis.

-Giusto!-, esclamò come illuminato lo gnomo, e, rivolto verso l'oste: -Mi scusi. Abbiamo trovato questo quaderno e dobbiamo risalire al proprietario. Questo edificio a forma di "L", non potrebbe essere quello che ci ha nominato più volte?-

L'oste, ben felice di poter essere d'aiuto, si avvicinò al tavolo, esaminò il disegno e disse: *- Oh, ma no! Questo posto non lo conosco di certo! Sembra che ci sia un fiume... Ah, ah, ma QUESTO disegno! Ma certo che è quell'edificio lì, ci siete passati usciti di qui, dal lato sud, è quell'alto capannone con grossi finestroni quadrati. E queste sono le cinque rotaie che entrano dalle porte principali.-*

-E in questo punto qui, sa cosa ci sia?-, chiese Coryn, indicando un punto evidenziato nel disegno.

-Ah, dentro non ci sono mai stato. Non mi interessano molto queste cose, ma credo che non avrete problemi ad entrare! Gli Orien non nascondono segreti!-

-Mmmh, bene. E sa quando apriranno?-, chiese Joseph con calma..

-Nella tarda mattinata, credo, è previsto un treno per la serata, quindi faranno le cose con calma!-, rispose sicuro l'oste, evidentemente esperto degli orari della Lightning Rail, che probabilmente coincidevano anche con gli arrivi e le partenze dei suoi clienti.

-Tanto meglio. Logan mi ha chiesto un favore e lo accompagnerò al posto di comunicazione della Casata Sivis, giù al porto. Voi potete andare ad aspettarci all'entrata del capannone!-, disse Coryn, che si alzò e si incamminò verso l'uscita, seguito subito dallo shifter.

Solo allora si accorsero che fuori stava piovendo nuovamente; rassegnati alla brutta stagione offerta dal mese di Eyre, giunsero dopo poco meno di un'ora alla meta, con Logan che si dovette adeguare all'andatura lenta del suo compagno dalle gambe corte. Il fatto che i moli fossero gremiti di pescherecci, evidentemente fermi per il maltempo, non andava a migliorare l'odore dell'aria che, come il giorno precedente, sapeva insistentemente di pesce. Logan e Coryn non se ne curarono ed entrarono sicuri nella torre di legno della Casata Sivis, con il primo che seguì il secondo fino al piano superiore. Lì un altro gnomo ben vestito lo accolse come un fratello (magari lo erano, pensò Logan, che non trovava poi molte differenze tra loro) e concesse loro il permesso di usare la Speaking Stone. Che cosa fosse Logan lo scoprì quella mattina stessa. Un terzo gnomo, dall'aria decisamente concentrata, era seduto su una sedia foderata di velluto verde con le mani aperte poggiate su una pietra in cima ad una colonnina di marmo. Coryn si avvicinò a lui e gli disse di mettersi in contatto con la Biblioteca di Korranberg; dopo qualche secondo lo gnomo seduto dichiarò: *-Biblioteca di Korranberg.-*

A quel punto Coryn si fece ripetere cosa Logan gli aveva chiesto al loro risveglio stamani e lo enunciò a voce alta: *-Salve, sono Coryn, inviato a Passage, nell'Aundair. Volevo sapere se*

nell'ultimo mese ci sono state notizie interessanti dai Principati di Lazhaar o dai Mrorr Holds.-

Dopo qualche secondo riaprì la bocca lo gnomo concentrato sulla pietra: *-Solita routine. Nessun sconvolgimento al vertice. Unica notizia leggermente rilevante: in un lago nei Mrorr Holds è stato trovato un antico veliero, si pensava che non ne fossero mai esistiti laggiù. Null'altro.-*

Dopo essersi sincerato con Logan che non gli interessasse altro, chiese di chiudere il collegamento. A quel punto prese la parola l'altro gnomo, quello che aveva dato il benvenuto al suo consanguineo: *-Se è tutto, Coryn, potete andare! I servigi vi sono offerti dalla Casata!-*, esclamò con un gran sorriso. Ma Coryn replicò che invece era meglio se si chiedeva un pagamento allo shifter, in fondo lui non era della famiglia!

-Oh, Coryn, come siete venali laggiù a Zilargo! Dovreste essere più rilassati!-, gli disse ancora sorridendo l'altro.

-Vi state rammollendo un po' troppo, state prendendo le abitudini locali...-, gli rispose Coryn bonariamente mentre si allontanava insieme al suo compagno.

Raggiunsero gli altri proprio mentre l'orologio della torre della stazione di Passage era arrivato a segnare mezzogiorno. La pioggia era un po' diminuita quando cominciarono ad arrivare i primi operai, che si sedettero sparsi intorno al capannone aspettando il loro capo, o comunque quello con le chiavi dei lucchetti delle piccole porte del capannone. Sicuramente le enormi porte scorrevoli sotto le quali si trovavano le cinque diverse rotaie della Lightning Rail che entravano nel capannone venivano aperte solo nel caso qualche vagone dovesse entrare per riparazioni o uscire una volta effettuate. Dopo una manciata di minuti arrivò un uomo alla cui vista tutti gli operai in attesa si alzarono e si avvicinarono all'entrata del grande edificio a "L". Quello aprì i lucchetti, liberando le catene che chiudevano le due diverse entrate e, dopo aver fatto entrare tutti i suoi sottoposti, si rivolse verso i cinque personaggi fuori dall'ordinario che sembravano aspettare lui: *-Si?-*

-Ehm, mi scusi. La ricerca del proprietario di un oggetto smarrito ci ha portato fino a questo grande edificio. Sarebbe possibile entrare con lei?-, esordì Coryn.

-Ehm, ma certo. Noi non abbiamo niente da nascondere. Posso vedere cosa vi ha indirizzato verso questo posto?-, chiese mentre faceva strada ai cinque oltre la porta.

Coryn gli allungò il quaderno, aperto alle pagine centrali, mentre insieme agli altri si dava un'occhiata intorno. Davanti a loro correvano parallele ben cinque rotaie, di cui tre andavano sopra una grande ruota di legno che probabilmente poteva ruotare di almeno novanta gradi. Infatti sulla sinistra c'erano altri tre binari che adesso si trovavano staccati dagli altri ma che

probabilmente si potevano unire con un movimento in quel senso degli altri. Sulla rotaia più a destra si trovava un grosso vagone del treno, pur se con un'aggiunta inaspettata: a sostenerlo erano quattro ruote di ferro, usate probabilmente per spostamenti a corto raggio all'interno della zona di riparazione di Passage, la più grande di tutto il continente.

-Credo che questo disegno sia stato fatto prima che fosse completata la costruzione delle parti interne. Vedete, queste che qui sono linee irregolari adesso sono quei due edifici quadrati laggiù!-, disse l'operaio indicando la parete di fronte alla compagnia, verso sinistra, e continuò: *-E laggiù, proprio dove c'è quel punto che vi interessa, adesso c'è un piccolo magazzino. Possiamo andarci se volete!-*

Dei cenni di assenso di alcuni dei cinque lo spinsero a dirigersi verso quella parte del capannone, la più lontana dall'entrata, e in pochi minuti ci arrivarono, facendo scoprire a Coryn e agli altri che nell'intera costruzione c'era soltanto un altro vagone che sembrava in costruzione e per il resto era un immenso spazio vuoto. Giunsero quindi alla piccola casa di legno che sfruttava due pareti del capannone al cui interno si trovava e vi entrarono senza indugio, dato che la porta di legno era soltanto socchiusa. Sia a sinistra che a destra addossati alle pareti c'erano lunghi scaffali con sopra pezzi di ferro di ogni genere e forma. Quelli a sinistra della porta però non cominciavano subito perché per qualche metro il pavimento e la parete erano completamente ricoperti da altre cianfrusaglie messe lì alla rinfusa. In fondo, a completare il disordine che regnava in questo luogo evidentemente poco utilizzato, ecco un tavolaccio di legno con varie sedie sparse intorno.

-Beh, dovrebbe essere qui, no?-, disse Harold, che esortò gli altri a cercare. Artemis si unì alla sua ricerca, ma ben presto capirono che se non avessero levato le assi del pavimento avrebbero trovato davvero poco...

-Non credo che dovrete... Ah, ho capito cosa potrebbe essere! Il vecchio me ne aveva parlato!-, esclamò l'operaio.

-Vecchio? Che vecchio?- chiese subito interessato lo gnomo.

-Un veterano degli Orien, un vecchio dipendente che lavorò alla costruzione di questa officina, cinquanta anni fa più o meno. Mi disse che non avevano potuto completare il pavimento col legno perché avevano trovato un passaggio chiuso da una botola di ferro. Dev'essere... lì!-, e indicò il mucchio di cianfrusaglie.

Senza perdere tempo Artemis, Logan e Harold si misero a spostare quei pezzi di ferro, aiutati anche da Coryn e Joseph, finché non trovarono proprio quello che cercavano. Le regolari assi di legno del pavimento si interrompevano intorno ad una botola di ferro, dall'aspetto per nulla

attempato, con una semplice maniglia e dei cardini, questi sì dall'aspetto un po' più antico.
Con un tacito assenso da parte degli altri, Artemis aprì la botola.

Capitolo Terzo: Gita nel Sottosuolo

Aundair occidentale. Città di Passage. Mol, 2 Eyre 998 Y.K.

Una scala di ferro verticale si avventurava decisa verso il basso, nel buio più profondo. Grazie ai propri differenti retaggi razziali, tutti i compagni riuscirono a vedere più a fondo, ma notarono semplicemente che alcuni pezzi di ruggine si staccavano dalla scala, evidentemente preda dell'umidità e del tempo. Una lieve corrente d'aria viziata aveva cominciato a salire dal basso, rivelando che sotto si doveva trovare un ambiente umido ma con ricambio d'aria. Non vedendo però il fondo della scala i cinque si ingegnarono per cercare di capire quanto profonda fosse questa caverna sotterranea. Così Artemis accese una lanterna ad olio, Harold ci legò la sua corda lunga, a sua detta, circa trenta metri e cominciò a calarla lentamente verso il basso. Dopo circa venti metri la lanterna toccò delicatamente il fondo della caverna, emettendo un lieve rumore metallico, attutito da del materiale giallastro che sembrava ricoprire il pavimento. A quel punto, evidentemente soddisfatti, i cinque si guardarono e, dopo aver ritirato su la lanterna, fecero per scendere.

-Ehi! Ma, scusate, volete andare laggiù?-, proruppe l'operaio che li aveva portati lì.

-Giusto. Avremmo bisogno di torce.-, disse fermandosi Artemis.

-Ah, quello non è un problema! Posso fornirvi dei caschi con delle luci che vi saranno molto utili! Ma il fatto è che... insomma, devo dire a qualcuno che voi vi avventurate là sotto? Quanto meno al mio superiore...-, propose timidamente l'uomo.

-No! E' meglio di no! Se quegli elfi stavano cercando il quaderno è meglio che non si sappia che noi lo stiamo usando!-, rispose bruscamente Logan, rivelando anche informazioni che forse sarebbe stato meglio tenere riservate. In fondo avevano usato tutt'altra scusa per poter entrare nel capannone.

-Ah, come volete. Comunque vado a prendervi i caschi. Torno subito!-, disse prima di allontanarsi l'operaio. Tornò con quattro elmetti con sopra uno specchio ricurvo e al centro una pietra emanante luce e spiegò ai suoi interlocutori come fissarli sotto il mento. Evidentemente non ne aveva trovato uno di una misura che si adattasse al cranio dello gnomo.

-Quindi avete deciso. Beh, insomma... ormai sono curioso anche io, vorrei sapere che si nasconde sopra a dove lavoro tutti i giorni. Ah, comunque io sono Nadegar! E voi?-, aspettò che tutti si presentassero, impegnandosi a ricordare i loro nomi, e poi continuò a parlare:

-Sentite, però è meglio se questa botola la chiudo mentre voi siete dentro. Non si sa mai cosa potrebbe uscire... No?-, chiese quasi timidamente.

-Chiuderla? E noi poi come ne usciamo? E' pesante da tirare su!-, gli rispose stupito Coryn.

-Ma io resterò qui! Voi busserete e io aprirò senza indugio! E se ci starete troppo lascerò un uomo qui per voi, ve lo assicuro!-, promise Nadegar.

Evidentemente alla fine i cinque avventurieri erano arrivati a pensare di potersi fidare di quell'uomo, che li aveva aiutati senza chiedere nulla in cambio. Annuirono tutti, più o meno rassicurati dalle sue parole. E lui riprese la parola, come preso dall'entusiasmo: *-Sembra una storia del Chronicle! Una di quelle che pubblicano spesso, una vera avventura!-,* disse come se stesse pensando a voce alta. E poi, accortosi di aver attirato nuovamente l'attenzione dei cinque, aggiunse: *-Fossi in voi proverei a vendergliela come articolo!-*

Ma quelli non erano interessati a quel lato della faccenda, la loro mente all'opera sulla possibilità di mettere le mani sui leggendari Dragonshard, che adesso sembravano davvero a portata di mano. Cominciarono a scendere, per primo Artemis che aveva già saggiato la resistenza della vecchia scala, seguito subito da Logan. Quando quelli si levarono dalla scala, venti metri più in basso, iniziarono la discesa anche Harold e Joseph, con Coryn a chiudere la fila. I caschi forniti da Nadegar erano davvero utili nel buio completo che regnava là sotto, facevano molta più luce di una normale torcia, pur se indirizzata solo in avanti e non tutt'intorno. Ma, come detto, tutti e cinque riuscivano a sopperire a questa mancanza grazie a poteri ereditati dalla nascita. Nonostante questo, il rumore della chiusura della botola da cui erano entrati non fu per niente rassicurante, lasciandoli soli sopra un pavimento di roccia irregolare completamente ricoperto da una sostanza gialla e verde, come una specie di muschio.

-E' un fungo, anche se non ho mai visto nulla di simile prima!-, disse agli altri Harold dopo essersi chinato per esaminarlo meglio. Artemis invece aveva rivolto lo sguardo verso i piedi della scala, liberando da quella sostanza una vecchia botola di ferro con una valvola circolare sopra ridotta non troppo male.

-Ci sono dei pipistrelli, si muovono quando si punta la luce verso l'alto. Ci devono essere delle entrate.-, disse pensieroso Joseph, e, come a tener conto delle sue parole, Logan si allontanò dalla scala per fare un giro di perlustrazione. Si unì a lui Harold, ma nessuno dei due riuscì a vedere alcuna apertura: tutt'intorno, a una distanza di circa trenta metri dalla scala, si chiudevano delle pareti scure e anch'esse coperte di quella specie di muschio. Probabilmente c'erano dei cunicoli più in alto, che permettevano ai pipistrelli di vivere in uno spazio più vasto di quella pur ampia grotta. Tornarono così alla scala ed esaminandola i due

fratelli vi trovarono due tacche incise nel ferro, non dovute al tempo o all'erosione di quella strana sostanza gialla.

-*Andiamo?*-, chiese a voce bassa Artemis. Anche lui si trovava accanto alla botola e, dopo aver atteso la decisione di andare del gruppo, poggiò le mani sulla valvola e cominciò a saggiarne la resistenza. Quella non resistette a lungo alla pressione dell'elfo, che le fece compiere due giri completi prima di smettere di muoverla. A quel punto aprì il portello, usando proprio la valvola per tirarlo su; un gran puzzo di acqua stagnante salì dalle profondità, cosa che comunque non fermò i compagni dal guardare di sotto. Ma anche stavolta non videro altro che una scala a pioli arrugginita che scendeva così in basso che nessuno di loro riusciva a vederne il fondo. Nuovamente utilizzarono la lanterna di Artemis e la corda di Harold, scoprendo stavolta che venti metri sotto di loro c'era dell'acqua stagnante. Non fu una bella scoperta, quella era una delle cose che poteva far finire l'esplorazione molto presto... Ma i nostri non si persero d'animo. Come prima, fu l'elfo il primo a guardare se la scala era solida e fu anche il primo a cominciare a scenderla. Joseph gli fece cenno di fermarsi e gli propose di togliersi l'armatura: se c'era dell'acqua e se la scala avesse ceduto, senza l'armatura avrebbe potuto nuotare, altrimenti non avrebbe avuto possibilità di salvarsi. Artemis lo ascoltò, poi si girò e con calma andò giù, senza degnare di una risposta il Pellegrino della Fiamma d'Argento. Evidentemente non voleva togliersela, l'armatura.

Cominciò la discesa lentamente: non si fidava molto di questa scala, che sembrava più rovinata della precedente, forse per la maggiore umidità di questo luogo rispetto al precedente. Ma inaspettatamente la scala si rivelò solida, e permise ad Artemis di scendere per almeno quindici metri, cosa che gli fece illuminare il fondo di acqua stagnante che stava ai piedi della scala. Questa si interrompeva poche decine di centimetri sopra il livello del liquido che stava lì, assolutamente immobile e scuro. Per questo decise di scendere ancora più in basso, per controllare con la sua spada quanto fosse profonda l'acqua sotto la fine della scala. Ma aveva appena cominciato ad avvicinarsi al fondo quando le sue orecchie sentirono un movimento nell'acqua; pensò subito che qualcosa che fosse in grado di vivere lì non potesse che essere pericoloso e cominciò a tornare velocemente verso i suoi compagni. Ma dopo pochi secondi un grosso tentacolo scuro calò su di lui e tentò di afferrarlo per tirarlo di sotto! Da sopra videro tutto, e Joseph prontamente allargò le braccia per allontanare gli altri e imbracciò l'arco che portava sulla schiena. Nel frattempo Artemis era riuscito a respingere il primo attacco del tentacolo senza perdere l'equilibrio, e aveva ripreso la precipitosa salita lungo la scala. Ma dopo qualche scalino ancora una volta un tentacolo tentò di avvinghiarsi intorno a lui per portarlo con sé nell'oscurità. Dall'alto la freccia di Joseph sibilò veloce

nell'aria, mancando però il bersaglio, ma Artemis non ebbe difficoltà a respingere anche questo secondo attacco. Ricominciò così a fuggire, e riuscì a tornare dagli altri senza altri inconvenienti. Si estrasse dalla botola senza un lamento, senza proferire parola, dopo aver ritrovato la calma che aveva perso solo per qualche secondo. Gli altri lo guardarono stupiti e spaventati, e a quel punto aprì la bocca: *-E' pericoloso andare laggiù. Tra l'altro non ho nemmeno un motivo valido per farlo. Quindi secondo me dovremmo andarcene.-*

Tutti sembravano abbastanza scossi dall'accaduto, a parte forse lo stesso Artemis, e le prime reazioni furono silenziose ma per lo più favorevoli alle parole dell'elfo. Il più veloce a mettere ordine nei propri pensieri e a rispondergli fu Coryn: *-Ma... come andarsene? E i Dragonshard? Sono laggiù! Aspettano noi!-*

Le sue parole ebbero l'effetto di un risveglio, almeno per Joseph, che convenne sull'importanza di proseguire. Ma Artemis era deciso ad opporsi: *-Siete matti. Se il proprietario di quei tentacoli abita laggiù vuol dire che l'acqua è profonda e se riesce a trascinarci giù ci stritola senza problemi. E' pericoloso.-*, disse ancora una volta con un tono privo di emozioni.

-Beh, ma se il fondo permettesse il combattimento...-, disse Joseph mentre prendeva una freccia dalla sua faretra, *-...allora potremmo andare un po' più sicuri...-*. Si concentrò un attimo chiudendo gli occhi e sussurrò delle brevi parole incomprensibili. Un secondo dopo il corpo di legno della freccia emanava una luce magica come fosse stata una torcia. La incoccò nel suo arco e sparò verso il basso. Tutti sentirono un rumore metallico attutito dall'acqua, probabilmente causato dall'impatto della punta della freccia con un'altra botola di ferro sottostante, e poi videro la freccia che tornò quasi subito a galla. La luce laggiù illuminò anche un cerchio di terra che emergeva dall'acqua in un raggio di circa tre metri dalla scala, cosa che, insieme alla dinamica con cui la freccia aveva toccato il fondo della caverna, tranquillizzò un po' tutti sulla possibilità di poggiare i piedi per terra una volta finita la scala.

Decisero così con pochi altri tentennamenti che sarebbero scesi. Artemis e Harold furono i prescelti per andare per primi, in quanto erano i più bravi a combattere, anche se non sarebbe stato facile farlo da sopra la scala... Joseph sarebbe rimasto attento con il suo arco nel caso i tentacoli si fossero fatti di nuovo vivi. E quelli non tardarono. Artemis arrivò a circa 6 metri dall'acqua, con Harold poco sopra di lui, quando un tentacolo si avventò contro di lui. Ma stavolta se ne accorse in tempo, riuscì ad estrarre una delle sue due spade bastarde e la usò per tentare di tagliare in due quell'orrendo arto. Gli riuscì inaspettatamente facile, un movimento repentino del braccio, la lama balenante nel buio illuminata dalla luce del suo casco e la parte finale dell'enorme tentacolo che cadde senza vita staccata dall'altra. Artemis non perse

minimamente l'equilibrio, e fece per rinfoderare la spada, ma proprio allora altri due tentacoli si riavvicinarono a loro, uno contro di lui e l'altro contro Harold. Per la terza volta l'elfo ce la fece a respingere il tentativo di afferrarlo da parte di quella bestia mostruosa, che però su Harold tentò un attacco di tipo diverso, provando infatti a tirargli un colpo sulla schiena. Lo mancò però clamorosamente, colpendo violentemente la scala a cui i due erano appigliati. Quella cominciò a vibrare e pezzi di ruggine investirono il viso dei due che, anche per questo, non riuscirono a mantenere la presa. Caddero, prima Harold e poi Artemis, il primo che sentì sulla schiena la valvola della botola sottostante, e il secondo poco lontano. Harold fece appena in tempo a tirare fuori il viso dall'acqua e a rendersi conto del dolore immenso che gli aveva provocato la caduta quando vide uno dei tentacoli che stava venendogli contro a velocità impressionante. D'istinto tentò di tirargli un pugno, ma non riuscì ad imprimergli forza; fu colpito in pieno petto da un colpo violento, che lo fece affondare di nuovo nell'acqua, pur bassa. Artemis fece in tempo a rialzarsi e ad esaminare la situazione che gli si parava davanti: aveva l'acqua fin sopra le ginocchia e il tentacolo che si era interessato a lui in questo momento non l'aveva attaccato in quanto ferito da una freccia di Joseph che gli si era piantata dall'alto penetrandolo per due o tre metri.

Sopra, nel frattempo, Logan aveva preso la decisione di scendere per dare una mano agli altri: questo avrebbe impedito per qualche secondo a Joseph di tirare le sue frecce, ma almeno avrebbe aiutato in modo più decisivo gli altri nel combattimento corpo a corpo. Coryn, studente di magia e di storia alla Korranberg, non poteva far altro che aspettare: il passaggio era troppo stretto per permettere a due persone di spararvi attraverso e l'abilità di Joseph nell'arco era certamente maggiore della sua con la balestra.

Ma forse anche lo shifter avrebbe fatto bene a restare sopra con gli altri, visto che quando si trovò a poco più di metà scala perse l'equilibrio a sua volta a causa di un attacco di un altro tentacolo e cadde nell'acqua vicino a Harold. In quel mentre Artemis aveva mostrato ancora una volta la sua incredibile abilità con la spada tagliando in due un altro arto mostruoso che veniva fuori dall'acqua, mentre il monaco della Fiamma d'Argento era riuscito a schivare un altro attacco e anche a ferire con un pugno il tentacolo che stava fronteggiando. Tentacolo che si disinteressò di lui si avventò su Logan, appena atterrato nell'acqua, afferrandogli le gambe e cominciando a trascinarlo via rapidamente. Harold se lo vide sparire sulla sinistra, ma Artemis fu pronto: nell'arco di pochi attimi fece un passo e calò la sua spada sul tentacolo trascinateur tagliandolo di netto e fermando così la involontaria corsa di Logan; quello, scosso, subito tolse i rimasugli di quell'arto mostruoso dalle sue gambe e si rialzò, ringraziando l'elfo. La situazione si calmò, le acque limacciose tornarono immobili in qualche

secondo, con solo i resti dei tre tentacoli tagliati da Artemis a ricordare il pericoloso corso dagli avventurieri. Harold, senza abbassare la guardia su ciò che aveva intorno, prese delle bacche curative che teneva nello zaino, le ingoiò, sentendosi subito meglio, e ne diede alcune anche ad Artemis, anch'esso ferito gravemente. I danni maggiori erano stati loro provocati dalla caduta dalla scala, ma anche la bestia tentacolare aveva fatto la sua parte, avendoli colpiti violentemente una o due volte. Appurato che la situazione si fosse calmata, i tre chiamarono Joseph e Coryn e li fecero scendere. Si trovarono così tutti con l'acqua fino alle cosce, anche se allo gnomo arrivava fino al petto, e capirono presto che erano al centro di una specie di cratere isolato dal resto del lago sotterraneo: se avessero aperto la botola che sottostava alle scale l'unica acqua che sarebbe defluita verso il basso sarebbe stata quella contenuta in questa specie di vasca del raggio di cinque o sei metri. Così il solito Artemis si abbassò, tenendosi alla scala, e cominciò a girare la valvola, che non oppose molta resistenza. Poi alzò il portello di ferro, cosa che richiedette uno sforzo maggiore di prima a causa dell'acqua in cui era immerso. Tutto andò come ipotizzato e i cinque si ritrovarono all'asciutto e sopra un'ennesima scala a pioli di ferro.

-Dammi un po' il quaderno, Coryn!-, disse Harold pensieroso, e una volta ottenuto l'oggetto dallo gnomo lo aprì alle pagine centrali, quelle della mappa. *-Penso di aver capito... Guardate se ci sono tre tacche su questa botola!-*

-Sì, ci sono.-, disse come scocciato Logan.

-Allora è certo: noi ci troviamo qui, e quello che cerchiamo è proprio qua sotto. Dobbiamo scendere e poi andare da questa parte!-, esclamò puntando con il dito diversi punti della mappa. Joseph annuì, guardando anche lui il quaderno con un'espressione che stava a suggerire che lui l'aveva capito da tempo.

-Io sono un po' ferito. Può andare avanti qualcun altro?-, chiese Artemis. Al che fu Harold a prendere la testa della compagnia, dopo essersi ripreso un po' grazie alle sue piante curative. Ma tutto sembrava calmo, scesero tutti e si trovarono in quelle che dovevano essere state delle fogne. Anche l'odore che si respirava laggiù lo suggeriva, ma soprattutto lo suggeriva il fatto che i cinque si trovassero sopra uno scalino con di fronte dei canali regolari che si intersecavano con altri formando angoli a novanta gradi. Stando alla mappa dovevano andare nel canale di fronte a loro, e così fecero. Scesero il gradino, alto mezzo metro, e si trovarono in un canale largo circa due metri che dopo poco aveva a destra e a sinistra delle alte pareti in mattoni, mattoni fatti con pietre tagliate regolari. In basso, ai lati, si aprivano ulteriori canali, rotondeggianti e del diametro di circa trenta, quaranta centimetri, alcuni regolari e altri meno. E fu proprio da alcuni di quelli che uscirono 5 vermi neri, lunghi un metro e mezzo e larghi

poco meno di uno, che andarono a bloccare la strada ai cinque. Avanzavano alla maniera dei lombrichi, ma velocemente, e sul davanti c'erano varie file di occhietti rossi che sovrastavano delle bocche circolari irte di piccoli ma affilati denti.

-Bleargh, che schifo! Fatevi da parte!-, esclamò Joseph ad Artemis e a suo fratello, e senza perdere tempo tirò con l'arco, subito imitato da Logan che utilizzò la sua fionda. Il primo conficcò la sua freccia in una fila di occhi di uno dei primi vermi mentre il secondo mancò il bersaglio. Poi Artemis si parò davanti a quei mostri e implacabilmente finì quello ferito con una micidiale spadata. Facendo così però impedì a Harold di intervenire, non c'era abbastanza spazio, e così quello cominciò a preparare le cure per eventuali ferite che il suo compagno avrebbe potuto subire. Joseph invece sfruttò dei cedimenti della parete sinistra per andare in una posizione sopraelevata e continuare a bersagliare col suo arco quei mostri, almeno quelli più lontani. Logan ebbe un'altra idea ancora: fidò nella regolarità di questo sistema di canali, e corse via per tentare di arrivare al combattimento da dietro i mostri. E così fece. Poco prima della sua apparizione sentì anche un grido strozzato di Artemis, che era stato morso da uno di quegli esseri ad un ginocchio: il dolore veniva amplificato dal fatto che quel verme era riuscito ad iniettare del veleno nel corpo dell'elfo, veleno che lo aveva reso più debole.

E poi cominciò uno spettacolo che i quattro rimasti a fronteggiare dal davanti quel gruppo di vermi giudicarono stomachevole: videro spuntare Logan alle spalle di quei mostri, un Logan dai tratti somatici alterati, bestiali, con delle fauci notevoli che spuntavano dalla bocca aperta, che si avventò su uno di quei vermi e affondò i suoi denti nella zona degli occhi, facendone sprizzare del sangue scuro e grumoso. La scena fu tale che Joseph represses solo dopo qualche istante l'istinto di tirare la freccia appena incoccata contro lo shifter e la indirizzò contro il verme che gli era accanto. Il combattimento continuò ancora per non molto, i cinque riuscirono ad avere la meglio su quelle creature, uccidendone tre e provocando la fuga delle due rimaste. Ma oltre alle ferite provocate da quei mostri, anche ciò che aveva fatto Logan contribuì ad aumentare la tensione di quei momenti. Lo shifter era tornato ad essere lo stesso di prima, ma quel sangue scuro e denso che ancora gli sporcava il viso e i vestiti ricordava a tutti cosa avevano dovuto vedere solo pochi istanti prima. Nessuno comunque disse nulla, anche se lo sguardo di Joseph valeva più di molte parole.

Continuarono ad avanzare. Sbucarono in un altro canale che andava nella stessa direzione di quello iniziale e adocchiarono subito ciò che la mappa suggeriva come strada giusta: un condotto tra quelli che si paravano davanti al gruppo era diverso dagli altri, più grande e in discesa. Il pavimento lì era formato da pietre regolari che formavano come un letto di un fiumiciattolo, e sull'arco all'imbocco del cunicolo c'era un simbolo, una specie di cerchio con

un triangolo all'interno. Nessuno dei compagni riuscì ad interpretare il suo significato, anche se Joseph era certo di averlo già visto e per questo pensava che avesse a che fare con la religione. Comunque cominciarono la discesa guardinghi e vigili come non mai, visto che da quando erano entrati nella botola dell'officina della Casata Orien non avevano certo avuto vita facile!

-Sembra che qui ci passasse dell'acqua parecchio tempo fa...- constatò Joseph dopo essersi guardato intorno attentamente. Nessuno degli altri replicò, ma come a confermare le parole dette dal Pellegrino, quando giunsero alla fine della discesa, dopo nemmeno cinquanta metri, trovarono lo scheletro di legno di una barchetta, distrutto dal tempo. Si trovavano, a ben vedere, in quello che doveva essere un laghetto sotterraneo, con il fondo regolare e composto da quelle stesse pietre che si trovavano anche nel cunicolo. Di fronte a loro una salita con uno spiazzo in cima su cui potevano vedere i resti di una costruzione in pietra. La raggiunsero, ma non vi trovarono niente di interessante: lì sorgeva però un ponte in pietra, ad arco, ancora intatto e della lunghezza di circa sei metri. Lo attraversarono, dopo averlo giudicato solido e dopo aver appurato che non ci fossero pericoli al di là dello stesso. Non vedevano molto, se non il terreno irregolare, una terra particolarmente scura, e delle grosse sagome nel buio in lontananza che non riuscivano ad identificare. Ma una volta di là Artemis non continuò in avanti, interessato ad una grossa pietra verticale che si trovava alla loro destra. Si avvicinarono ad essa, scoprendo che dietro a quella, e a lato della conca dalla quale erano saliti fin lì, c'era una distesa di tombe, con croci di diverse fattezze ad indicarlo. Sulla lapide c'era una scritta in lingua comune, e Joseph la lesse a voce alta: *-Settimo Sypheros 901 YK. Il tragico incidente è costato la vita alla maggior parte di noi. Volevamo solo cominciare a creare un mondo migliore, una società pacifica. Gli dèi non ci hanno assistito. Che i morti riposino in pace, quella che non hanno trovato in vita.-*

Per un po' regnò il silenzio, come se tutti stessero rispettando il dolore ricordato da questa scritta, risalente a quasi cento anni prima. Joseph lesse una seconda volta l'epitaffio, a voce un po' più sommessa, come se lo aiutasse a capire meglio cosa fosse successo quaggiù. Poi lentamente tutti e cinque si girarono verso il buio, illuminandolo parzialmente con le loro luci, e vi si incamminarono in silenzio. Andarono verso sinistra, dove sulla mappa che avevano era segnato con evidenza un punto, un cerchio. E dopo qualche minuto capirono cosa fossero i rettangoli disegnati sul quaderno: enormi edifici si stagliavano verso l'alto, grandi quanto palazzi di cinque o sei piani, in condizioni a dir poco pessime. Passarono molto vicino a uno di essi, ne videro almeno altri tre in lontananza, e notarono tracce di fuoco che ne avevano colpito le mura interne ed esterne. Le scale che dovevano portare ai piani superiori erano per

lo più distrutte e giacevano a terra anche detriti che un tempo avevano fatto parte del tetto. Nelle parti più integre videro porte, che ormai erano soltanto irregolari aperture nei muri, talmente tante che pensarono che in uno soltanto di quegli edifici ci potessero dormire centinaia di persone. La desolazione emanata da un luogo che portava così profonde le ferite di una tragedia di cui avevano visto i segni nel cimitero fece sì che i cinque della compagnia restassero in silenzio per parecchi minuti.

Poi giunsero dove volevano arrivare: si trattava di un grande edificio a pianta circolare, con imponenti colonne esterne, che sembrava più integro degli altri. Sul tetto, in parte mancante, torreggiava una sfera di metallo incrinata, a circa venti metri di altezza. Delle scale in pietra portarono il gruppo all'interno della costruzione, dove ripiombarono nella desolazione: c'erano tracce di fuoco e alcune cassette interne erano soltanto scheletri di pietra. Una soltanto pareva messa meglio, e fu per questo motivo che vi si diressero, notando anche sulla porta di entrata quello stesso simbolo che già avevano visto all'inizio della discesa che li aveva portati lì, quel cerchio con un triangolo irregolare all'interno. Dentro trovarono vecchissimi mobili di legno ammassati da una parte e molte carte nel centro dell'unica stanza accessibile. Subito si misero a frugare, chi in cerca di passaggi, chi in cerca di qualcosa di interessante, e Harold trovò un foglio con un disegno e altre scritte del tutto simili a quelle del quaderno di cui erano in possesso. Cosa rappresentasse quel disegno lo svelò Coryn, che sorprese tutti dicendo che era riuscito a leggere quella scrittura, grazie alla magia, e che poteva anche decifrare quel nuovo foglio.

-E perché non ce l'hai detto subito?-, chiese un arrabbiato Joseph, che comunque interpretava il pensiero della maggioranza.

-Beh, perché non era importante! Ora siamo qui e ve lo sto dicendo! Insomma...-, riprese lo gnomo, *-...questi dovrebbero essere i resti di una città costruita per sfuggire alla guerra che stava imperversando in superficie. Nel quaderno ci sono appunti preliminari alla costruzione, mi è parso di capire, è una specie di progetto che prevedeva anche l'utilizzo di un sole artificiale. E quel foglio che abbiamo appena trovato spiega che il sole non è altro che una grande sfera di ferro con dei grandi Dragonshard all'interno e degli elementali del fuoco imprigionati all'esterno dentro grossi tubi di vetro!-*

-E probabilmente...-, lo interruppe Harold, *-...quel sole è quel semicerchio che nella mappa si trova quaggiù!-,* e così dicendo aprì il quaderno alla mappa e ne indicò un angolo abbastanza lontano da dove si trovavano e dove era rappresentato quello che sembrava a tutti gli effetti essere un sole.

-Serpenti.- La voce di Artemis sorprese tutti, tanto che nonostante la parola pronunciata, nessuno prese sul serio quello che doveva essere un allarme. L'elfo aveva estratto la spada e stava guardando concentrato la porta da cui erano entrati e solo dopo qualche secondo vi arrivarono tre lunghi serpenti neri che si dirigevano decisamente contro di loro. Ucciderli fu un gioco da ragazzi, anche se Harold non perse un'altra occasione per farsi iniettare del veleno che gli intirizzò un poco i muscoli.

-Sarà meglio andare, questo posto è pericoloso!-, disse lo stesso Harold per smuovere un po' i suoi compagni dopo il combattimento: perdere altro tempo in quel luogo poteva risultare fatale, visto che aveva terminato i suoi medicinali efficaci contro il veleno. E così andarono. A passo abbastanza spedito superarono altri edifici devastati dal fuoco e da chissà cos'altro, e dopo più di dieci minuti raggiunsero il luogo dove si doveva trovare quel sole. Videro prima il piedistallo su cui in origine doveva poggiare, e che era anche disegnato nel foglio trovato poco prima. Lo esaminarono attentamente e capirono che due delle cinque grosse gambe di ferro, lunghe venti metri e del diametro di circa mezzo, erano state spezzate, probabilmente con delle forti martellate dopo aver reso più malleabile il metallo con il fuoco. Poco distante si trovava la grande sfera, anch'essa del diametro di venti metri. Cocchi di vetro circondavano l'artefatto e solo pochi tubi risultavano ancora intatti; alcuni di quelli sembravano come fusi dall'interno, come se qualcosa si fosse fatto strada dall'interno con del fuoco.

Ormai le menti di tutti stavano ricostruendo l'accaduto come una perdita del controllo degli elementali del fuoco che poi avevano portato la morte e la distruzione nella città sotterranea, tutti gli elementi portavano ad un'intuizione in questo senso. Si avvicinarono alla sfera e videro che proprio davanti a loro si apriva un passaggio irregolare, grande quanto bastava per far passare un uomo, e in alto c'era una grossa apertura, come una finestra. Joseph fu il primo a guardare dentro la sfera e coprì la luce che scaturiva dal suo casco dopo aver notato che dei forti riflessi di luce arrivavano da dentro la sfera. Nonostante questo fu comunque sorpreso da ciò che vide: l'interno era come un enorme specchio e, cosa ancor più strana, c'era un cadavere in via di decomposizione disteso in silenzio. Si girò per dire agli altri cosa aveva visto, ma non fece in tempo ad aprire bocca che suo fratello si affacciò a sua volta, ma senza usare la precauzione di coprire la propria fonte di luce. Un grande bagliore uscì dalla finestra in alto e anche dall'apertura irregolare, cosa che fece gridare dal dolore, e dalla sorpresa, Harold: *-Aaaaaaaaagh! Non ci vedo! NON CI VEDO PIU'!-*

La luce lo aveva completamente accecato, non vedeva che bianco dappertutto, non riusciva nemmeno a distinguere le ombre. Joseph lo fece sedere, non mancando di rimproverarlo per la sua avventatezza, e anche gli altri si avvicinarono per vedere come stava. Certo non era

positivo che uno dei combattenti si trovasse in una situazione del genere proprio in quel momento, ma c'era ben poco da fare, nessuno di loro sapeva come guarire una cosa del genere. Dopo che Harold si fu calmato gli rimase solo suo fratello accanto, con gli altri che si dettero da fare per esplorare il luogo. Logan, dopo essersi levato il casco, entrò nella sfera per esaminare il corpo e ne uscì con il bastone di legno che quello aveva accanto. Era un bel bastone, lungo due metri, con in cima una testa di lupo nell'atto di ululare perfettamente intagliata, ed era assolutamente intatto.

-Guardate cosa ho trovato!?-, disse agli altri, ma il solo ad interessarsene fu Coryn, che andò subito ad osservarlo. *-Sembra che quel tipo fosse vestito di foglie, o qualcosa del genere.-*, aggiunse lo shifter. Joseph a quel punto si alzò e tornò al sole, entrandovi per analizzare meglio il cadavere. *-Questo uomo, o elfo, o quel che era, è morto pochi anni fa, non cento; e gli è stata tagliata la gola.-*, disse agli altri.

-E questo bastone ha delle rune incise sotto la criniera del lupo!-, aggiunse Coryn, l'unico che sembrava davvero eccitato e contento della scoperta.

-E' sicuramente magico. Sai quanto costa farlo analizzare?-, si intromise Artemis.

-Ehm, no! Non ho mai fatto analizzare un oggetto! Costerà sulle cento monete d'oro! E' molto!-, gli fece lo gnomo. Ma Artemis lo fissò senza scomporsi: *-Le ho. Sono benestante.-*, gli replicò, prima di indicare un punto nella direzione da cui erano venuti e chiedere: *-Cosa è quella là? Una torcia?-*

Ma non era una torcia. Era una fiamma, certamente più grande di una torcia, e si stava avvicinando a loro. La sagoma era umanoide, ma era la cosa più strana che avessero mai visto. Avvicinandosi rivelò di essere fatto di fuoco: quello che stava dirigendosi verso di loro era un elementale del fuoco! In tutta fretta se ne andarono dalla sfera, con Harold che chiedeva a suo fratello cosa stesse succedendo, visto che ancora non aveva recuperato la sua vista. Arrivarono alle macerie appartenute a quello che era un grosso muro, appartenente ad uno degli enormi edifici sventrati dal fuoco, e vi si addossarono, sperando che quella creatura infuocata non stesse cercando loro o che almeno non li avesse visti. Ma le speranze erano vane. Lo videro sbucare, andava diretto verso la sfera di metallo, ma quando si accorse che loro non c'erano più si fermò, si girò, e li vide. A velocità sorprendente mosse contro di loro.

-Stai fermo qui, Harold!-, disse Joseph a suo fratello mentre lo spingeva dietro delle rovine per farlo stare a riparo, e subito incoccò una freccia per tirarla contro l'essere. Non sbagliò mira, ma sembrò che le frecce non fossero poi così efficaci contro creature simili. O almeno contro quella. Artemis si preparò al combattimento, Coryn si riparò dietro insieme a Harold e

Logan... Logan sorprese tutti cominciando a correre dalla parte opposta al mostro, come già aveva fatto durante il combattimento con quegli orrendi vermi neri.

L'elementale giunse a pochi metri da loro e improvvisamente delle fiamme si diressero contro il Pellegrino della Fiamma d'Argento, che urlò di dolore e subito dopo di panico: i suoi vestiti avevano preso fuoco! Artemis restò impassibile e tentò di colpire l'essere con la sua spada, che colpì il fuoco, ma ancora una volta senza che quello accusasse un minimo attimo di tentennamento. E mentre Joseph stava tentando di spengere il fuoco rotolandosi per terra, Harold stava urlando chiedendosi impaurito cosa stesse succedendo, Logan capì che fare il giro del palazzo avrebbe preso troppo tempo: si fermò e tornò indietro il più velocemente possibile. Il mostro intanto aveva rivolto la sua attenzione contro Artemis e lo aveva colpito alla spalla, ma l'elfo era stato più fortunato del suo compagno, il fuoco non aveva attecchito sulle sue vesti. Ma i suoi colpi ancora non si dimostravano efficaci. Attimi di paura trascorsero anche per lui, mancò ancora e fu mancato, e poi fu un po' rinfrancato dal saettare di una freccia contro il nemico: Joseph ce l'aveva finalmente fatta a spengere le fiamme ed era tornato in combattimento! E subito dopo ecco arrivare Logan, che con tutta la forza che aveva in corpo calò contro l'elementale il bastone con la testa di lupo. Questo attirò l'attenzione dell'avversario, che tentò di colpire lo shifter e dette così il fianco all'elfo; questi decise di fare un passo in avanti per andargli alle spalle e nel frattempo provò a tirargli una spadata all'altezza del ventre. Fu una saggia decisione: tagliò di netto la parte superiore dell'umanoide di fuoco, che una volta caduto a terra in due tronconi smise di ardere dopo pochi secondi, lasciando solo cenere.

-Che è successo? Che è successo? Va tutto bene? Joseph! Come stai?-, si chiese allarmato Harold, ma adesso la situazione era tornata alla tranquillità.

-Va tutto bene, Harold, ma è meglio andarsene di qui!-, gli rispose il fratello, e fece cenno agli altri di muoversi. Prese Harold per il braccio e fece strada per tornare indietro. Sulla via del ritorno la vista di quest'ultimo tornò pian piano a funzionare, cosa che non fu gradita a un gruppo di ragni grandi quanto cocomeri che fu sconfitto senza esitazione. Harold fu felice di tornare ad essere utile in combattimento, mentre Joseph ebbe modo di allenare la mira con l'arco con i pochi ragni che tentarono di fuggire verso l'alto attaccati alle proprie ragnatele. Poi finalmente raggiunsero il ponte di pietra, lontano dagli edifici e, forse, dai pericoli.

-Secondo voi quante tombe ci sono?-, interruppe il silenzio un pensieroso Logan.

-Cento, centocinquanta... Non sono molte.-, rispose per primo Coryn, che subito cominciò a pensarci sopra e aggiunse: *-Anzi, sono proprio poche! Uno solo di quei palazzi avrebbe potuto ospitarli tutti!-*

Ma la risposta a questo ennesimo dubbio era di difficile soluzione senza ulteriori elementi. I cinque continuarono nella loro risalita, doloranti, avvelenati, almeno alcuni di loro, e tesi a causa di tutto ciò che era successo. Fortunatamente non ci furono ulteriori schermaglie con mostri del sottosuolo; la compagnia interruppe il banchetto di un altro gruppo di vermi che si stava cibando dei propri simili, ma quelli fecero in fretta a dileguarsi all'avvicinarsi dei cinque. Non incontrarono ulteriori seccature nemmeno dove avevano combattuto con la bestia tentacolare, che non si fece né vedere né sentire. Artemis richiuse con cura tutti i portelli che dovettero riattraversare, e finalmente arrivarono a bussare alla prima botola, quella dove Nadegar li doveva aspettare. Come promesso, lo stava facendo, e non li fece attendere molto. Lui fu molto sorpreso delle condizioni in cui trovò gli avventurieri: sporchi, feriti, dall'aspetto molto stanco... *-Ma che diavolo avete trovato laggiù? Avete dovuto combattere?-*, chiese loro allarmato, ma quelli, ostentando una certa calma, si dimostrarono interessati soltanto all'ora.

-Sono le sei, siete stati via qualche ora.-, rispose Nadegar, un po' sorpreso dal loro atteggiamento; ma d'altronde era per questo che lui faceva l'operaio e loro gli avventurieri!

Dopo i ringraziamenti di rito e qualche vaga parola per descrivere cosa avevano passato, i cinque uscirono dal capannone, scoprendo così che la pioggia era un po' diminuita di intensità. Coryn, Artemis e Logan si diressero verso la locanda per riposare, mentre i due fratelli decisero per il tempio, spiegando che avevano bisogno di pregare. O meglio, Joseph disse questo, Harold vi si accodò un po' svogliatamente. Comunque giunsero alla sala circolare, la cui vista provocò un po' di sorpresa in Harold.

-Vuoi dire che qui pregano tutti gli dèi? E' strano!-, esclamò meravigliato.

-Non è strano.-, replicò, gelido, suo fratello, *-E' ridicolo.-*

Poi Joseph si diresse, attraverso la sala deserta, verso la colonna dedicata alla Fiamma d'Argento, si inginocchiò e cominciò a concentrarsi raccolto in preghiera. Harold si sedette in una panchina poco lontana e cominciò a recitare qualche preghiera a sua volta, ma si stancò presto. Dopo nemmeno un'ora si alzò e andò alle spalle di suo fratello: *-Immagino che starai qui fino a notte fonda. Io sono stanco, sono anche ferito... vado in locanda a mangiare e a riposare. Ci vediamo domattina!-*

L'altro non fece nessun cenno in risposta, cosa che poteva far intuire un certo rammarico verso la poca fede dimostrata da suo fratello maggiore: sembrava che la Fiamma d'Argento avesse meno importanza del cibo! Beh, per lui non era così, e lo dimostrò continuando a pregare, anche se le sue ferite gli provocavano fitte di dolore, specialmente le ustioni provocate dall'incontro con l'elementale del fuoco. Rimase da solo nella sala ancora per un po', prima che un uomo dal passo pesante entrasse e si sedesse su una panchina in fondo,

abbastanza lontano da lui. Aveva una sensazione, pensava di aver capito chi fosse, anche se sperava di non dover parlare con quello che tra tutti disprezzava maggiormente tra le sue nuove conoscenze. Decise quindi di non curarsene, continuando le sue preghiere fino a sera tarda.

Quando l'ora era vicina alla mezzanotte si alzò e si incamminò verso l'uscita, presso la quale i suoi timori si rivelarono fondati: seduto su una panchina con gli stivali sporchi appoggiati su quella davanti stava Logan, che si alzò a sbarrargli la strada non appena Joseph gli si avvicinò. Ma fu proprio Joseph a parlare per primo: *-Credo che ci siano dei vermi sotto la terza panchina, nel caso avessi fame.-*, disse sprezzante.

Logan non raccolse la provocazione e parlò come se non ci fosse stata: *-Non mi piace chi agisce secondo ordini di una voce. So cosa vuol dire obbedire agli ordini delle persone, ma è ancora più folle seguire quelli di una voce. E soprattutto non mi piace chi uccide per fanatismo.-* Logan si riferiva al fatto che quando erano riusciti a mettere in fuga i loro assalitori nessuno si era accanito sui superstiti tranne Joseph, che non aveva mai mancato di tirare le sue frecce alle spalle dei nemici. Alle sue parole seguì un intenso scambio di sguardi, sguardi di persone che non si piacevano affatto ma che il destino aveva unito per scopi che per ora restavano oscuri ad entrambi. Finché lo shifter non decise che ne aveva avuto abbastanza, si girò ed uscì dal tempio diretto verso la locanda. Joseph lo seguì a debita distanza: era stanco ed aveva bisogno di mangiare. Inoltre l'incontro con Logan non lo aveva scosso più di tanto, persone più potenti gli erano avverse, uno shifter in più o in meno non avrebbe cambiato la situazione.

Quando arrivarono in locanda vi trovarono il solo Harold; Logan se ne andò di sopra senza una parola, Joseph invece si fermò al tavolo del fratello e ordinò la cena.

-Coryn, Logan ed Artemis hanno scelto di dormire in camere singole stasera. Per noi due ho preso due letti nella camerata.-, disse Harold.

-E quelli chi sono?-, chiese Joseph mentre stava addentando una coscia di pollo appena portatagli da una cameriera e indicando un tavolo dietro di loro a cui erano seduti quattro elfi.

-Ah, sì, non siamo più i soli clienti, ci sono anche quei quattro elfi. Ma non sono quelli che ci hanno attaccato!-, esclamò Harold sorridendo.

Joseph terminò il suo pasto e si fece aiutare da Harold per mettersi delle fasciature intorno alle ferite peggiori che aveva subito nella loro escursione nel sottosuolo; poi andarono a coricarsi.

Capitolo Quarto: Rivelazioni

Aundair occidentale. Città di Passage. Zol, 3 Eyre 998 Y.K.

Tutti e cinque i componenti del gruppo si svegliarono tardi, avevano bisogno di riposo dopo quanto passato. Si ritrovarono nella stanza comune per la colazione e subito parlarono di quello che erano riusciti a recuperare con la loro esplorazione: il bastone di legno nodoso con quella testa di lupo intagliata in cima. Anche quelle quattro rune racchiudevano indicazioni che nessuno di loro era in grado di cogliere. Coryn suggerì di portare l'oggetto da quelli della Casata Cannith, e dopo aver chiesto all'oste dove si trovasse la loro enclave, Artemis lo prese ed uscì: era lui che si era offerto di pagare, il giorno prima. Non dovette fare molta strada, dato che gli era stato detto di andare nel quartiere dove si trovavano le grandi abitazioni di quelli della Casata Orien; lì non ebbe nessun problema a trovare la casa che gli interessava, dato che il grande simbolo del toro meccanico sbuffante campeggiava imponente sulla porta di legno ben lavorato di una delle prime ville che vide. Bussò, gli fu aperto e fu condotto al piano inferiore della casa dove fu sorpreso dall'attività che trovò. Accanto ad una piccola fornace si davano da fare almeno quattro persone, e altre si trovavano dietro grandi scrivanie nell'atto di esaminare oggetti di ogni sorta: libri, armi, pietre... Artemis spiegò che aveva solo bisogno di una identificazione, per cui gli furono chieste centoventicinque monete d'oro. Senza battere ciglio l'elfo firmò una lettera di credito di quell'importo spiccata sulla banca cittadina dei nani Kunderak.

-Perfetto. Torni pure domattina e l'identificazione sarà stata completata.-, gli assicurò l'uomo che lo aveva portato di sotto. Artemis si congedò e tornò in locanda, dove comunicò agli altri ciò che gli era stato detto.

-Bene, tanto io devo riposare! E forse non mi basterà nemmeno un solo giorno...-, disse come sollevato Harold. Joseph annuì, e poi anche lo stesso Artemis ammise di aver bisogno di stare tranquillo per un po'.

-Beh, ma non possiamo restare con le mani in mano mentre aspettiamo! In fondo quegli elfi che cercavano il quaderno probabilmente si staranno muovendo, ci staranno cercando!-, urlò Coryn, che era quello che aveva agito di meno nella loro avventura sotterranea e addirittura non aveva subito nessuna ferita! Le sue parole, che forse avrebbero potuto essere anche prese male dagli altri che invece avevano combattuto e ne portavano i segni, li spinsero invece a pensare.

-Beh, in effetti hai ragione... ma non sarebbe mica così male se ci trovassero! In fondo sappiamo poco o nulla di quel quaderno e di dove ci ha portato!-, ragionò Joseph.

-Giusto!-, lo supportò Harold, e continuò: *-Anzi... perché non li chiamiamo noi?-*

-E come?-, obiettò Artemis.

-Potremmo spargere la voce nelle locande!-, gli fece quello.

-Ottima idea! Ma suggerisco di parlarne anche con persone meno raccomandabili, di solito è il metodo migliore per far girare una voce.-, aggiunse Joseph.

-Sì, mi sembra una buona idea...-, fece Logan, che poi si propose di andare egli stesso a spargere la voce, visto che gli altri erano più bisognosi di lui di riposo. Così si alzò e uscì dalla stanza infilandosi nella nebbia che regnava fuori, nebbia che insieme ad una lieve pioggerellina stava rendendo umida qualsiasi cosa. La visibilità era talmente scarsa che addirittura erano stati accesi i lampioni delle strade! Ma prima di recarsi nei luoghi che erano stati nominati come prescelti per parlare della loro presenza alla Locanda della Stazione, Logan fece una puntata alle ville poste dopo i capannoni in direzione del centro città.

Un tipo come lui in mezzo a ville tanto sfarzose forse sarebbe parso un po' fuori luogo ad un eventuale passante, ma non ce n'erano a causa del tempo davvero inospitale, freddo e umido. Lo shifter si guardò un po' intorno, poi come per caso scelse una delle abitazioni con lo stemma degli Orien e bussò. Qualche secondo di attesa e poi la porta si aprì.

-Ciao! Chi sei?-, fu apostrofato da un bimbo biondo e allegro che gli stava anche facendo con la manina un gesto di saluto con la mano.

-Ehm, ciao. C'è tuo padre?-, gli rispose, un po' a disagio, Logan.

-Certo! Te lo vado a chiamare! PAPA'! PAPA'!!!-, urlò mentre si allontanava lungo un corridoio che Logan vide molto ben curato e con quadri di grandi dimensioni alle pareti. E dopo poco ecco avvicinarsi un uomo sulla cinquantina, con capelli brizzolati e una barbetta ben curata nera. Portava dei vestiti da casa, ma comunque molto eleganti, e fece una smorfia rasente il disprezzo quando vide che razza di persona era venuta a disturbarlo a casa.

-Meneth d'Orien.-, disse allungando la mano verso Logan.

Logan andò subito al sodo: *-Logan. Sono qui per chiederle una cosa. Sa cosa è successo sotto il vostro capannone più grande, circa cento anni fa?-*

-Mi faccia pensare...-, cominciò l'altro, e dopo un attimo di pausa: *-...Ah, sì, mi pare che un mio parente dette il permesso a dei pazzi religiosi di andare a costruirvi un rifugio.-*, rispose parlando con un tono che lasciava intendere come questa conversazione non gli fosse gradita né gli risultasse interessante.

-E che fine hanno fatto?-, incalzò lo shifter.

-Bah, credo non se ne siano avute più notizie.-, disse. Ma poi, dopo qualche attimo di pausa aggiunse : *-Anzi, ora che mi sovviene, qualcuno tornò su, pochi, e non ci tornarono mai più.-*

-E sa dove andarono, sa se sono ancora vivi?-, continuò Logan.

-No, non ne so nulla. E' tutto? Perché ho delle faccende da sbrigare.-, fece quello per concludere il dialogo.

-Sì, è tutto. Grazie.-, rispose Logan, e prima ancora che si fosse allontanato l'uomo gli chiuse la porta in faccia. E mentre se ne andava fece in tempo a sentire l'uomo urlare contro il figlio, rimproverandolo per aver aperto ad uno sconosciuto. Senza curarsene troppo, lo shifter si diresse verso la locanda, per riferire queste nuove scoperte ai suoi compagni. In fondo le persone che gli sarebbero state utili per far arrivare agli elfi loro notizie sarebbero state reperibili maggiormente verso sera: aveva tempo.

-Sì, c'è tempo, tempo che userò per pregare. Vieni con me, Harold?-, disse alzandosi Joseph, evidentemente diretto verso il tempio un'ennesima volta.

-Certo! Verrò con te per un po', poi tornerò a riposare...-, gli rispose il fratello senza troppo entusiasmo.

-Io vado fuori, se interessa a qualcuno.-, sussurrò Artemis, alzandosi anch'esso.

-E io vado a cercare notizie su quel simbolo che abbiamo trovato nei sotterranei! Forse alla Biblioteca di Korranberg ne sanno qualcosa!-, esclamò Coryn, allontanandosi a sua volta.

Ironia della sorte, colui che aveva per primo manifestato la volontà di uscire, restò in locanda ancora per un pezzo. Infatti Logan, dopo aver raccontato del suo incontro con Meneth d'Orien, stette a sentire i suoi compagni che uno dopo l'altro dichiararono la propria sortita e la attuarono. Poi a sua volta si alzò e se ne andò. Si diresse verso "Il Tramonto Solitario", decidendo che quella sarebbe stata la sua base, prese una stanza singola, parlò a lungo con l'oste dell'incidente del cavallo e ipotizzò di un possibile oggetto perduto dal cavaliere. Venne anche a scoprire che quello stesso cavallo era stato rubato il giorno stesso dalle stalle della Casata Jorasco presso il porto. Quando uscì si diresse proprio là, ma il parlare con un ragazzino che vi lavorava non gli portò informazioni utili; solo riuscì ad intuire che non era certo facile rubare un cavallo da lì, visto che i Jorasco avevano molti uomini al lavoro per mantenere puliti e in forma i destrieri dei loro clienti e di sicuro avevano anche i soldi per pagare dei guardiani notturni. Probabilmente si trattava di uno del posto, che conosceva bene le viuzze intricate vicini ai moli del porto. Immerso in questi pensieri, Logan si ritrovò di fronte ad un'altra locanda, tanto le voleva girare tutte, il "Mare Mosso", poco lontana dalla torre della Casata Sivis. Anche lì si mise a parlare con l'oste, prima di recarsi alle altre 2

locande della città. E in quel momento una persona che si trovava proprio nella torre dei Sivis fece mettere in moto meccanismi lontani centinaia di miglia di distanza da lì.

Ai piedi delle immense Seawall Mountains, in una stanza della sterminata Biblioteca di Korranberg, nella nazione di Zilargo, lo gnomo addetto alla Speaking Stone, Griaki, mandò a chiamare Mieki, amico e collega di Coryn. *–E' di nuovo Coryn, non ci dà tregua ultimamente...–*, gli disse scocciato.

–Eh, lo so... pare che dalla sua missione dipenda la ripresa della Last War! Ma che ci vuoi fare...–

–Qui Korranberg!–, disse poi Griaki cambiando completamente tono.

–Salve, sono Coryn, in missione nell'Aundair! Volevo sapere se mi potevate aiutare nel riconoscimento di un simbolo, probabilmente legato alla religione. Si tratta di un cerchio con un triangolo scaleno iscritto all'interno. Dovrebbe risalire a circa cento anni prima, zona di Passage.–

–Ci metteremo subito al lavoro! Domattina rimettiti in comunicazione per i risultati!–, fu la risposta spedita a Passage.

–Bene! Grazie!–, rispose soddisfatto Coryn, che poi pose fine alla comunicazione.

–Ma io non ho certo tempo da perdere dietro a questa cosa! Darò l'incarico a qualche nuovo arrivato...–, fece Mieki diretto all'addetto alla Speaking Stone, che per tutta risposta fece una risatina, immaginando che sarebbe successo se Coryn l'avesse scoperto: quello era così pignolo!

Curiosamente anche Artemis si ritrovò a passare poco lontano dalla torre dove si trovava Coryn, dopo essersi allenato un po' nella nebbia fuori città. Si mise a sedere vicino ai moli pensando a chissà cosa; forse mille pensieri diversi si annodavano nella sua testa, forse si stava concentrando sugli avvenimenti degli ultimi giorni, o forse si stava soltanto riposando.

Joseph e Harold, come avevano detto agli altri, andarono alla Sala Circolare, dove Joseph rimase fino a sera, mentre Harold solo per qualche decina di minuti, dopodiché tornò a riposare in locanda.

E fu lì che si ritrovarono, tutti tranne Logan, per l'ora di cena. Consumarono un ottimo pasto e solo dopo di esso si resero conto che l'assenza dello shifter poteva anche essere vista come preoccupante...

-E se gli fosse successo qualcosa?-, ipotizzò Coryn.

-Ma no! Doveva spargere la voce, lo starà facendo!-, gli rispose Harold fiducioso.

-Al massimo starà mangiando vermi in un vicolo buio.-, fu il laconico commento di Joseph, che subito fu ripreso da Coryn: -O magari a quest'ora è lui stesso cibo per vermi in un vicolo buio. Cosa che, suppongo, non ti dispiacerebbe nemmeno molto, vero?-

Ma Joseph non continuò oltre, preferendo una smorfia di disprezzo al continuare la polemica.

-E' vero, potrebbe essergli successo qualcosa. Ma anche se fosse non ci possiamo fare nulla.-, chiuse la discussione Artemis. Dopo poco andarono a letto.

Logan era tutt'altro che in un vicolo buio, visto che si trovava nella sala da pranzo del "Tramonto Solitario" a parlottare con tutti quegli che gli capitavano a tiro. E non erano pochi visto che, al contrario che alla Locanda della Stazione, quella era colma di clienti! Solo verso tarda serata lo shifter decise di andare nella sua stanza, e dopo essere rimasto forzatamente sveglio per un po' aspettando risultati dalla giornata così insolita per lui: non era un tipo taciturno, ma nemmeno uno così espansivo. O meglio, forse lo era stato, ma lontano da lì, nei Principati di Lhazaar, quando era tutta un'altra persona, una persona di cui portava ancora qualche oggetto... Ma lo era davvero stato? O era da sempre Logan, lo shifter dei Mroor Holds, nato e cresciuto in quell'accampamento sterminato quanto sudicio in mano a orchi e ad altri suoi simili? Meglio dormire su, tanto la risposta gli sarebbe rimasta ignota ancora per un bel po'.

Dei colpi alla porta. Quanto tempo è passato? Dalla finestra entra poca luce, ma probabilmente è a causa delle nubi, dev'essere mattina... *-Chi è?-, urlò rompendo gli indugi.*

-Logan? Lo shifter?-, urlò il ragazzo da dietro alla porta, con un'intonazione che fece intuire a Logan che la parola shifter era stata detta quasi per sbaglio, come se gli avesse attribuito senza volere una connotazione negativa. Poi continuò: -C'è un messaggio per lei!-

-Fallo passare sotto la porta!-, gli intimò Logan, sempre sospettoso. Dopo poco sul pavimento arrivò un piccolo foglio di carta che lui si affrettò a prendere e a leggere.

-Vogliamo incontrarvi per parlare. L'ultima volta non volevamo attaccarvi, è stato un malinteso. Vi preghiamo di perdonarci. Troviamoci Zor sera alle venti al settimo molo. Seguono due firme illeggibili e quel simbolo che abbiamo trovato anche nei sotterranei.-, disse Logan agli altri una volta raggiunti alla "Locanda della Stazione".

-E' Wir. A proposito, io devo andare a prendere il bastone.-, disse Artemis, e subito se ne andò senza prender parte alla discussione che cominciò dalle parole di Logan, che aveva passato il foglio agli altri.

-Questo messaggio non è stato scritto con normale inchiostro. Vedete queste sfumature verdastre?-, fece Harold agli altri dopo avere brevemente esaminato il foglio, *-Questo viene da una pianta, se incisa ne esce della polpa con cui si può scrivere.-*

-Questo conferma ciò che abbiamo ipotizzato fino ad ora: tutto porta agli Eldeen Reaches.-, aggiunse Joseph.

-Giusto! Vado a vedere se i miei amici giù alla Korranberg hanno scoperto qualcosa di più sul simbolo!-, esclamò Coryn. In quel momento tornò Artemis, che però non aveva con sé il bastone: alla Casata Cannith gli avevano detto che le rune incise su di esso erano una protezione che rendevano più difficoltosa l'identificazione.

-Mi hanno detto di tornarci domani.-, concluse l'elfo.

-Beh, io vado allora!-, disse Coryn, e a lui si unì proprio Artemis, che non aveva intenzione di restare in locanda tutto il giorno a riposare, cosa che invece aveva dichiarato di voler fare Harold. Stavolta non avrebbe fatto compagnia a suo fratello al tempio.

Ma la risposta da Korranberg che Coryn tanto aspettava fu negativa: non avevano scoperto nulla sul simbolo. Ma ormai gli elementi sembravano essere chiari e la direzione era quella degli Eldeen Reaches. Per arrivarci servivano cavalcature, e fu questo che portò proprio l'elfo e lo gnomo a visitare la stalla della Casata Vadalis, nota fornitrice di mezzi di trasporto, che si trovava vicino alla stazione.

Accanto alla stalla piena di cavalli c'era un piccolo ufficio, dove un ragazzo accolse i due. Coryn spiegò che servivano loro dei cavalli per andare negli Eldeen Reaches, e quello, probabilmente dopo aver giudicato almeno Artemis per un avventuriero, consigliò loro di andare alla sede dell'Aundarian Scroll: sapeva che stavano cercando qualcuno per andare là e li avevano allertati per la concessione di adeguate cavalcature. Artemis e Coryn non se lo fecero ripetere e giunsero velocemente dove il ragazzo aveva consigliato loro di recarsi.

Entrarono così in una spaziosa stanza dove molte persone erano indaffarate con strani macchinari e fogli, che erano sparsi dappertutto. Una bella ragazza venne loro incontro. Aveva una vistosa gonna in patchwork, dei capelli biondi mossi e dei bellissimi occhi verdi, occhi che tradivano la presenza di sangue elfico nelle sue vene. *-Buongiorno!-,* disse con un gran sorriso, *-Che posso fare per voi?-*

Ancora una volta Artemis decise di rimanere in silenzio, nonostante lei si fosse rivolta a lui e non allo gnomo suo compagno. *-Abbiamo saputo che cercate gente per andare negli Eldeen Reaches! Siamo interessati!-*

Fu Artemis a rendersi conto di un rumore di sottofondo che arrivava da una stanza su cui dava una porta semi aperta davanti a loro, come un gorgoglio di qualcosa che bolliva su fiamme

alte. Guardò in quella direzione, e vi scorse del fumo azzurro che si alzava da un piccola pentola sopra un fuoco posto su un piano di marmo.

-E' vero, cerchiamo degli avventurieri che vadano per noi al villaggio di Edenàr, da giorni non abbiamo notizie di un nostro inviato là.-, disse con un filo di tristezza nella voce la ragazza.

-Ehm, sì, piano coi dettagli. Prima di accettare dobbiamo parlarne con gli altri del gruppo!-, gli rispose Coryn, proprio mentre quel fumo azzurro stava cominciando ad entrare anche nella stanza dove si trovavano loro.

-Ah, quanti siete?-, domandò interessata lei.

E Coryn: *-Siamo in cinque, domani potrò tornare con una risposta da parte di tutti loro!-*

-Mi scusi. Cosa è quel fumo azzurro?-, chiese Artemis, che comunque sapeva già quale peso dare alla sua risposta.

-Stiamo facendo un nuovo inchiostro.-, rispose la ragazza senza interesse, quasi la sua mente si fosse persa a pensare a quel collega disperso a centinaia di miglia da lì...

-Va bene! Allora ci vediamo domani con la risposta definitiva!-, chiuse Coryn, che poi uscì con il suo amico.

Era evidente come lo gnomo non si fosse assolutamente reso conto di aver appena assistito alla manifestazione di uno dei segni indicati dal sogno fatto pochi giorni addietro. Infatti quando si ritrovarono in locanda a raccontare tutto ai compagni, poco prima di cena, Coryn riportò tutto fedelmente, scordando però proprio il fumo azzurro che si trovava nella stanza al momento dell'offerta di lavoro. Tutti convennero sulla necessità di accettare ciò che era stato loro proposto solo dopo che Artemis ebbe aggiunto anche quest'ultimo fatto al racconto.

La giornata terminò senza ulteriori sconvolgimenti, con tutti che non aspettavano altro che l'arrivo del giorno dell'appuntamento con gli elfi. Il giorno dopo, Zor quinto Eyre, cominciò però con un'altra novità. Artemis rientrò in locanda verso metà mattinata con il bastone ripreso dalla Casata Cannith e spiegò agli altri di cosa si trattasse leggendo gli appunti che aveva preso mentre un alto personaggio d'Cannith gli spiegava la buona riuscita dell'identificazione.

-Si tratta di un bastone molto potente, in grado di far lanciare al possessore una volta al giorno uno degli incantesimi arcani più potenti mai creati: Spruzzo Prismatico. E' però molto pericoloso, in quanto se lo facesse qualcuno non in grado di padroneggiare questo potere esso potrebbe ritorcersi contro di lui.-, disse senza enfasi agli altri, che ebbero reazioni meravigliate.

-Davvero potente!-, esclamò Coryn, subito dopo proponendosi di tenerlo, essendo lui in grado di padroneggiare la magia.

Ma l'unico effetto che ottenne fu lo scatenare grasse risate in tutti i suoi compagni: non solo non lo credevano in grado di poter utilizzare l'oggetto, ma l'immaginare lo gnomo, alto settanta centimetri, con in mano il grosso bastone nodoso alto quasi due metri era davvero divertente. Mentre le risate si stavano spegnendo, fu Logan ad offrirsi di portarlo, assicurando che di certo non avrebbe provato ad utilizzarlo.

Poi tutti e cinque uscirono per andare all'Aundarian Scroll per accettare il lavoro, scoprendo così di cosa si trattava. La stessa ragazza di ieri, che disse di chiamarsi Liàn, spiegò che da sei giorni avevano perso i contatti con il loro inviato negli Eldeen Reaches, un giovane ventenne di nome Ghirian. Egli si era recato nel villaggio di Edenàr dieci giorni or sono per provare a scrivere qualche bell'articolo sugli ennesimi scontri tra nazionalisti e indipendentisti che negli ultimi tempi avevano raggiunto nuovi picchi di violenza. Ma dopo il primo messaggio, mandato dalla sede del giornale il giorno di arrivo, non ne sono arrivati altri, nessun animale messaggero è più giunto a Passage. Quello che lo Scroll voleva dalla spedizione era avere notizie del proprio corrispondente, oltre a notizie sui nuovi scontri avvenuti nei dintorni di quel villaggio.

-E per quanto riguarda la paga... fanno cinque monete d'oro al giorno per un massimo di trenta giorni, oltre a cinquanta monete in più in caso di riuscita sulla ricerca di Ghirian e altrettante in caso di un buon articolo sulle battaglie, che riesca a smuovere le acque in modo che possano finalmente cessare. A testa, ovviamente.-, concluse Liàn.

-Ci darete qualcosa per certificare il fatto che lavoriamo per voi?-, chiese Coryn, a cui il lavoro in questo giornale pareva male organizzato: al Korranberg Chronicle davano subito degli speciali distintivi agli inviati!

-No, non ce ne sarà bisogno. I Vadalis sanno già che andrete in cinque a ritirare le cavalcature domattina, e dove lavorerete non giudicano importanti queste cose: a capo dei villaggi più orientali ci sono dei druidi che riconoscono a mala pena le strutture sociali dell'Aundair. Anzi, se posso permettermi un consiglio, fossi in voi comincerei proprio dai druidi, che hanno grande potere laggiù. Forse quello di Edenàr sa qualcosa...-

-Beh, grazie di tutto. Ci faremo sentire una volta arrivati negli Eldeen Reaches!-, chiuse il dialogo Coryn.

E così venne il momento di prepararsi per il viaggio: i cinque si recarono in un vicino e fornitissimo emporio e ci restarono per quasi un'ora: tende, cerate, corde, torce, razioni da viaggio... E anche lì non mancarono momenti esilaranti, con lo gnomo che a un certo punto

dichiarò di voler comprare trenta metri di corda, al che anche il commesso, un ragazzo giovane e alla buona, scoppiò a ridere.

Dopo, comunque, la compagnia tornò alla serietà che l'evento previsto in serata richiedeva: dovevano ancora ispezionare il luogo dell'appuntamento, vedere se era sicuro o se era il posto ideale per un'imboscata. In realtà più o meno tutti i componenti del gruppo erano stati al porto e sapevano già dove si trovava il settimo molo, ma non fu una cattiva idea andare a darci un'occhiata tutti insieme.

-E' un luogo molto illuminato!-, disse Harold, indicando i lampioni che si trovavano numerosi lungo la banchina del porto.

-E il settimo molo è proprio davanti alla torre dei miei amici della Casata Sivis!-, esclamò con un sorriso Coryn.

-E poco lontano dalla locanda in cui ho dormito stanotte.-, aggiunse Artemis, guardando il "Mare Mosso", dove alcuni clienti stavano ancora pranzando.

In effetti sarebbe stato davvero difficile organizzare un attacco al settimo molo senza attirare l'attenzione dei clienti di quella locanda, non pochi, o quella di eventuali pescatori in procinto di partire durante la notte. Senza contare che la Guardia di Passage non considerava nessun territorio fuori dalla sua giurisdizione, e non era inusuale notare pattuglie composte da tre elementi passeggiare tra le banchine. Tranquillizzati dalla propria analisi, tutti decisero di andare in locanda, mangiare e aspettare, per tornare sul posto la sera alle venti, come da appuntamento.

-C'è solo meno gente di prima...-, disse Coryn mentre si guardava intorno. Il sole era calato da poco, molte piccole barche di pescatori si trovavano ormeggiate ordinatamente ai moli, le luci nella torre dei Sivis erano spente, quelle del "Mare Mosso" erano accese più che mai. Due ombre distinte per ognuno dei cinque personaggi si proiettavano sulle assi di legno del terreno, create da due lampioni non lontani tra loro. Non dovettero aspettare molto: qualche minuto dopo l'ora fissata, videro due figure scure venire nella loro direzione. Dalla corporatura parevano elfi, ognuno di loro portava una spada nel fodero; non c'era dubbio alcuno sulla loro identità. I cinque si irrigidirono, non sapendo ancora se fidarsi o meno di quei due che, nel loro ultimo incontro, li avevano attaccati senza tanti complimenti. Nessuno avvicinò le mani alle proprie armi, ma tutti si concentrarono al massimo per poterlo fare nel minor tempo possibile. Furono attimi di tensione, attimi che durarono fino a che i due si avvicinarono abbastanza da poter cominciare a parlare con un tono di voce normale. Fu quello più alto coi capelli biondi, l'altro li aveva castani, a spezzare il silenzio: *-Buonasera. Volevamo cominciare scusandoci per ciò che è accaduto poche sere fa in quel vicolo, si è*

trattato di un malinteso. Il fatto è che avevamo fatto tanto per avere quel quaderno, e quando ci è stato rubato abbiamo perso la testa...-, ma Harold lo interruppe subito, chiedendogli arrabbiato: *-Perché ci avete attaccato?-*

-Come detto, è stato un malinteso.-, rispose l'elfo, *-Quando abbiamo visto lo gnomo cominciare a fare un incantesimo, abbiamo creduto che ci voleste attaccare e lo abbiamo fatto noi per primi. Abbiamo pensato molto per ottenere quel quaderno, la delusione era stata grande quando quel ladro che lo aveva preso.-*

-Preso? Come è andata? E dove avete preso quel quaderno?-, chiese ancora Harold.

-Il quaderno lo abbiamo comprato da un ricco della città, Meneth d'Orien, mi pare sia il suo nome. Non appena l'abbiamo preso, quel ladro ci ha derubato ed è fuggito. Ma... il quaderno. Lo avete, ovviamente. E, a quanto pare, lo avete anche utilizzato.-, disse accennando con la testa nella direzione del bastone portato da Logan.

-Certo! C'è una mappa nel quaderno!-, disse Coryn, porgendo l'oggetto in questione ai due elfi.

-Diteci di più, non abbiamo le idee chiare su questa storia...-, chiese incuriosito Joseph.

-Va bene...-, rispose l'elfo biondo, e cominciò: *-Cento anni fa, quando cominciò la Last War, uno dei druidi più potenti della setta dei Wardens of the Wood, Drilien, ebbe un sogno. Gli apparvero gli dèi, che gli chiesero di unire i loro poteri a quelli della natura per tentare di dare una speranza agli abitanti di Khorvaire, visto che la totale distruzione era vicina. Quando comunicò tutto questo agli altri druidi fu tacciato di pazzia, di eresia, e fu esiliato. Ma nel viaggio di allontanamento dai Towering Woods alcuni dei suoi seguaci più fedeli lo seguirono, ed altri si unirono, permettendogli così di formare una nuova setta, gli Elder Guardians. Noi stessi ne facciamo parte...-*

-E il vostro simbolo è il cerchio...-, lo interruppe Coryn...

-Sì, il nostro simbolo è il cerchio con il triangolo iscritto all'interno. Come dicevo, di Drilien e dei suoi seguaci che si diressero qui, a Passage, si perse ogni traccia. Il quaderno che avete non è altro che il diario di Drilien stesso. Nella nostra setta non molti sono interessati alla riscoperta delle nostre origini, ma noi sì, anche perché sono avvolte nel mistero anche le sorti di una spedizione simile alla nostra che il druido Aghièn organizzò quindici anni fa. Aghièn il cui bastone tu stai portando.-, e nella pausa che fece seguire alle sue parole indicò Logan, che lo ascoltava molto attentamente appoggiato al bastone con la testa di lupo trovata nei sotterranei.

-Il proprietario di questo bastone lo abbiamo trovato cadavere nei sotterranei descritti dal quaderno. Si trovava in una città sotterranea, devastata dalla ribellione di elementali del

fuoco che Drilien e gli altri tentarono di imbrigliare per portare la luce nel sottosuolo.-, spiegò Coryn.

-Voi siete riusciti a leggere il diario? Ma Drilien scriveva in un linguaggio che praticamente aveva inventato lui stesso!-, esclamò stupito l'elfo che fino ad allora era rimasto taciturno.

-Io sono in grado di leggerlo.-, aggiunse Coryn, sfoggiando un certo orgoglio.

-Ma se avete visto il cadavere... significa che non è stato sepolto. Dobbiamo seppellirlo, per permettere alla sua anima di trovare il giusto riposo.-, disse abbassando lo sguardo l'elfo dai capelli biondi.

A quel punto il generoso Harold si sentì in dovere di intervenire: *-E' un posto molto pericoloso, pieno di creature ostili. Ma se vi serve una mano sarò lieto di offrirvi il mio aiuto.-*

Poi l'elfo alzò lo sguardo, come illuminato da un'idea: *-Ma Aghièn non era tipo da farsi sconfiggere da creature sotterranee...-*

-Gli è stata tagliata la gola, infatti.-, disse secco Joseph.

-Maledetti Ashbound! Sono stati certamente loro! Si sono infiltrati nella spedizione e lo hanno tradito!-, sbottò il secondo elfo.

-Ma certo! Gli Ashbound!-, esclamò inaspettatamente lo gnomo.

-Li conosci? Maledetti fanatici... Dovevamo saperlo...-, gli rispose l'elfo, che poi, non facendo caso allo sguardo dello gnomo che si abbassò repentinamente una volta che capì di essersi sbagliato e di aver capito fischì per fiaschi, continuò: *-Comunque noi dobbiamo andare. Spiegateci questa mappa, affinché possiamo raggiungere il corpo di Aghièn per dargli una degna sepoltura.-*

Fu Harold a prendere il diario dallo gnomo e a spiegare come interpretare il disegno nelle pagine centrali, mentre Logan porgeva ad uno degli elfi il bastone, riconoscendo come quello appartenesse più a loro che a lui. Evidentemente le cose da dirsi erano finite, e dopo un'ultima precisazione di Coryn che rivelò dei Dragonshard che erano stati trafugati proprio dal luogo in cui Aghièn giaceva morto, i due elfi salutarono il gruppo dei cinque, tornandosene da dove erano venuti. A quel punto il gruppo si incamminò verso la "Locanda della Stazione", parlottando per tutto il tempo del dialogo appena sostenuto e spiegandosi a vicenda alcuni particolari sfuggiti all'attenzione.

Capitolo Quinto: Un lungo viaggio

Aundair occidentale. Città di Passage. Far, 6 Eyre 998 Y.K.

Il giorno dopo tutti si svegliarono riposati e pronti per il viaggio, e il loro umore non fu rovinato nemmeno dal fatto che stava piovendo a dirotto, tanto per cambiare. Fecero colazione, salutarono l'oste che aveva fornito loro il tetto per la maggior parte della loro permanenza a Passage e si incamminarono verso la stalla dei Vadalis poco lontano da lì. Ottennero senza problemi quattro cavalli e, quando Coryn chiese una cavalcatura anche per lui, furono mandati alla sede della Casata fuori città, dove venivano tenuti gli animali diversi dai cavalli. A Coryn fu affidato un bel cane marrone a macchie bianche, che subito si dimostrò docile, leccando lo gnomo prima di farlo salire senza problemi sulla sua piccola sella.

-E a quanto ammonta la sanzione in caso non riportassimo le bestie?-, chiese proprio Coryn.

-Centocinquanta monete d'oro per i cavalli, centotrenta per il cane. Ma riportateli!-, gli risposero tranquilli i ragazzi della Casata Vadalis.

-Ah, bene, quanto la paga di trenta giorni...-, borbottò lo gnomo mentre guidava il suo cane per il sentiero precedendo i cavalli, un po' per dettare l'andatura, un po' per non sporcarsi troppo del fango schizzato dagli zoccoli dei cavalli dei suoi compagni.

La pioggia era battente, e lo rimase per buona parte del primo giorno di viaggio. Fu un vero peccato per i nostri avventurieri, per più motivi. Innanzitutto si bagnarono moltissimo, anche se non si tolsero per un momento le cerate che avevano comprato all'emporio; in più il viaggio fu certamente meno rilassante di quanto lo sarebbe stato in compagnia di un caldo sole alto nel cielo; ed inoltre non poterono godere della splendida vista offerta dalla strada, la "Galifar III", che costeggiava per la stragrande maggioranza del suo percorso le sponde verdeggianti del lago che prendeva il nome dallo stesso mitico re del passato. Le ore passarono lente, con Coryn che non riusciva a rassegnarsi all'inevitabile bagno di fango che gli toccò, data l'altezza della sua cavalcatura e le numerose pozzanghere che si trovò a dover affrontare. Praticamente la strada in molti tratti era diventata una specie di fiumiciattolo, laddove la pioggia non aveva mai dato tregua negli ultimi giorni. Lo gnomo non riusciva a capacitarsi né dello stato delle strade, né del perché quelli della Casata Lyrandar permettessero un tale tempo da lupi in posti così vicini alla loro enclave principale, Stormhome. Beh, in effetti Stormhome non era poi così vicina, trovandosi al largo della costa

nord dell'Aundair, ma in quel momento non erano problemi di geografia che affliggevano il piccolo studente dell'Università di Korranberg..

E non allietarono il viaggio dei cinque nemmeno i rari incontri che fecero lungo la via, visto che probabilmente i pensieri che affliggevano il povero gnomo erano gli stessi un po' per tutti. Nessuno era di umore tale da fermarsi a fare quattro chiacchiere, al massimo venivano concessi cenni con le mani fatti senza alzare gli sguardi. Giunsero così verso sera ad una radura che giudicarono adatta per accamparsi; non senza difficoltà piantarono le tende e si coricarono, organizzando anche dei sonnacchiosi turni di guardia.

Il giorno dopo il tempo finalmente cambiò: dopo una grandinata molto duratura nella mattinata che fece temere addirittura un peggioramento, nel pomeriggio rimasero solo poche nuvole nel cielo, e anche le condizioni della strada migliorarono. Fu un altro giorno di poche parole, con i cavalli sfruttati al massimo per arrivare il prima possibile ad Edenàr: era evidente che se fosse successo qualcosa di grave a Ghirian prima fossero arrivati più speranze avrebbero avuto di poter fare qualcosa! E le bestie fornite dai Vadalis riuscivano a tenere un passo molto superiore a quello di normali cavalli da trasporto, tanto che calcolarono di aver fatto nel primo giorno di viaggio, nonostante la pioggia, almeno sessanta miglia. Forse con una giornata migliore sarebbero potuti arrivare a settanta, forse più. Rendersi conto delle distanze coperte non era difficile: dei precisi riferimenti si trovavano lungo la strada sotto forma di pietre regolari con incisi dei numeri.

Alla fine della giornata furono settantacinque le miglia percorse dalla compagnia. Anche allora si fermarono in uno spiazzo laterale alla strada, su un colle da cui si godeva un'incantevole panorama guardando verso sud, verso il lago Galifar. Montarono il loro accampamento con un umore un po' migliore rispetto al giorno precedente, visto che il cielo mostrava loro che si erano lasciati alle spalle i grandi nuvolosi e che si prospettava bel tempo per dove erano diretti. Mangiarono un po' di carne essiccata, insaporita da alcune bacche che Harold trovò poco lontano da dove aveva montato la tenda e che distribuì a tutti. Nulla sembrava presagire ciò che sarebbe successo di lì a poco a tre dei compagni...

Joseph non ce la faceva proprio a tenere gli occhi aperti quella notte. Sapeva che gli altri contavano su di lui per fare sonni tranquilli, ma aveva solo voglia di dormire. Non che fosse stanco, abituato com'era a viaggiare ai ritmi che avevano tenuto i giorni precedenti, ci doveva essere qualcos'altro che gli impediva di completare il turno di guardia. Forse sarebbe stato meglio svegliare Coryn, a cui sarebbe toccato il turno successivo. Ma crollò prima. E non vide la nebbia che in pochi secondi arrivò ad addensarsi sulla foresta ai cui margini si erano

accampati. Dopo qualche secondo Joseph si risvegliò, a causa di una sensazione sgradevole che gli impediva di continuare a riposarsi; stessa cosa accadde prima ad Artemis e poi a Logan, anche loro incapaci di continuare a stare nei loro giacigli. Si resero subito conto della nebbia che li circondava e subito dopo si accorsero anche di una cosa che piacque loro ancora di meno: i giacigli di Coryn e di Harold erano vuoti.

Lo sguardo di Artemis si posò subito, accusatorio, sugli altri due suoi compagni, prima di notare tre figure che quasi si confondevano nella nebbia. Si trattava di guerrieri, ma quello che lasciò sconcertato l'elfo è che quei tre portavano i segni di ferite mortali sui loro corpi: uno era crivellato di frecce, quello in mezzo aveva il volto sfigurato da un colpo di arma da taglio e il terzo aveva l'addome aperto da una spadata. Eppure stavano lì, in piedi, ad osservarli in silenzio.

-Non è stata colpa mia, vi volevo svegliare... mi sono addormentato prima...-, cominciò a giustificarsi Joseph, prima che una voce che sembrava provenire da tutt'intorno lo zittisse.

-Siamo condannati a ripetere la stessa battaglia in cui siamo morti settantacinque anni fa, tutte le notti. Dovete aiutarci. Lo farete se volete rivedere i vostri compagni, lo farete se non volete unirvi anche voi alle nostre schiere.-, disse la voce, cosa che fece scoprire anche a Joseph e ad un ancora addormentato Logan la presenza dei tre soldati. Erano evanescenti, spiriti: erano fantasmi.

-Per il nostro riposo serve che tutte le armi che hanno versato sangue sul campo di battaglia vengano seppellite insieme ai cadaveri. Settantacinque anni fa i caritatevoli contadini della zona scavarono una fossa comune per noi, ma scordarono un guerriero che fuggì, già ferito, nel sottosuolo. Venite ora. Il comandante sta per dare l'ordine. Di nuovo.-, e detto questo tutti e tre i fantasmi si volatilizzarono, lasciando Artemis, Joseph e Logan da soli nella nebbia. Spaventati si guardarono intorno, senza sapere bene che fare, Logan controllò, incredulo, se i giacigli dei due compagni scomparsi fossero davvero vuoti. Poi l'elfo cominciò a camminare verso il bosco, dicendo soltanto: *-Battaglia.-*

Solo allora anche Logan e Joseph sentirono urla e rumori di ferro sbattuto violentemente contro altro ferro provenienti dalla parte opposta a quella del lago. Seguirono Artemis, che nel frattempo aveva acceso la sua lanterna per vedere meglio in mezzo a questa nebbia, che comunque sembrava stesse velocemente diradandosi. E quando arrivarono nel luogo da cui provenivano tutti i rumori non c'era più traccia di quella strana nebbia. I tre compagni si trovarono di fronte ad una scena agghiacciante: in una radura piena di alberi alti e sottili due un furioso scontro stava svolgendosi tra decine, forse centinaia di fantasmi. Tutti emanavano un lieve bagliore biancastro, cosa che permetteva di vedere fino a molto lontano, fino ai

confini del campo, delimitati dalle file di arcieri e balestrieri che facevano piovere piogge di dardi su quelli che erano impegnati in combattimenti corpo a corpo con spade e asce. I fantasmi passavano attraverso i tronchi d'albero come se quelli non esistessero, cosa che conferiva alla scena un aspetto ancora più tetro e combattevano furiosamente. Logan fu il più svelto a riordinare le idee e ad arrampicarsi su un vicino albero per poter vedere meglio dove si trovasse il soldato di cui avevano parlato i tre che avevano fatto loro visita all'accampamento, il soldato che era fuggito dalla battaglia. Artemis era immobile, guardava una scena che aveva vissuto negli anni precedenti della sua vita fin troppe volte. Una scena che adesso giudicava ripugnante e che lo faceva star male, tanto che non poté altro che restare a guardare, preda di tristissimi pensieri. Logan sembrava non aver ancora realizzato cosa gli stesse accadendo e rimase a fianco di Artemis a guardare i fantasmi per minuti che parvero interminabili. Poi Joseph scese con un balzo dall'albero, esclamando: *-L'ho visto! Seguitemi!-*, e cominciò ad attraversare la battaglia. Logan lo seguì senza battere ciglio, ma Artemis non volle passare là in mezzo: il pensiero di ritrovarsi di nuovo al centro di uno scontro, pur senza parteciparvi, lo ripugnava, e cominciò quindi ad aggirare il perimetro dei soldati per ricongiungersi ai suoi compagni dall'altra parte.

Ben presto anche lo shifter e il Pellegrino si ritrovarono a pensare come fosse nauseante sentirsi attraversati da soldati in procinto di ucciderne altri, come se non esistessero, come se fossero alberi. Il secondo si affidò alla preghiera per superare quei momenti così difficili, mentre il primo tentò di concentrarsi per non pensare a dove si trovava. Dopo qualche minuto Joseph riconobbe il luogo dove aveva visto scappare il soldato, un leggero avvallamento che superò senza esitazione. E affacciandosi oltre, una volta in cima, non vide da nessuna parte il fantasma del soldato ferito. Era strano, visto che quelle anime senza pace emanavano un pur tenue bagliore, quindi si guardò attentamente intorno. Ma fu solo quando arrivò Artemis con la sua lanterna che vide il posto dove probabilmente era sparito il fuggitivo. Ai piedi della discesa che si parava loro davanti si trovavano delle lastre di pietra ricoperte di muschio che facevano intravedere un'apertura nel sottosuolo. I tre vi si avvicinarono e scostarono uno dei due lastroni in modo da liberare l'accesso ad una scalinata che scendeva sottoterra, ripida ed irregolare. Poi si guardarono l'un l'altro, ancora incerti sul da farsi: poteva essere pericoloso addentrarsi là sotto, senza contare che non avevano la certezza che se ci fossero andati sarebbero davvero riusciti a salvare i loro compagni e, forse, sé stessi. Ma poi, come spesso era già accaduto, Artemis fu il più deciso: illuminando bene la scalinata, cominciò a scenderla con la spada sguainata. Joseph lo seguì e Logan chiuse la fila. Gli scalini erano tutti diversi uno dall'altro, alcuni più alti e altri più bassi, alcuni inclinati in avanti, altri verso destra o

sinistra. Inoltre le pareti laterali erano distanti poco più di un metro. Per farla breve, la discesa era difficoltosa, ci vollero alcuni minuti perché i tre la portassero a termine e sbucassero in una stanza sotterranea. Questa era invece regolare, con pareti lunghe una decina di metri ciascuna e il soffitto alto sui due metri. Al suo interno si trovavano moltissime statue di pietra raffiguranti animali, soprattutto felini, statue ricoperte da ragnatele e da polvere. I tre non videro iscrizioni o simboli, anche se dovettero rimandare la ricerca di queste cose a dopo l'aver sconfitto alcuni enormi ragni e vermi che vennero loro incontro dalle due uscite ulteriori della stanza, due corridoi che andavano entrambi nella direzione opposta a quella delle scale. Come al solito Artemis fu decisivo nel combattimento, mentre Joseph ebbe non poche difficoltà con i vermi che lo attaccarono: le sue gambe furono morse più volte e del veleno gli entrò in circolo, cosa che lo fiaccò ulteriormente.

-Va bene, va tutto bene.-, disse dopo essersi fasciato le ginocchia che stavano perdendo non poco sangue. *-E ora scegliamo: ragni o vermi?-*, chiese tentando di sembrare sollevato dopo il combattimento e alludendo al fatto che i ragni erano arrivati dal corridoio di destra, mentre i vermi da quello di sinistra.

-Ragni.-, fu la risposta di Artemis, che di nuovo prese la testa del gruppetto per infilarsi nel corridoio. Il soffitto di questo era ricoperto di ragnatele, e così lo era anche quello della stanza dove entrarono dopo pochi metri. Ma di altri pericoli non ce n'era traccia. Nella nuova stanza, a pianta quadrata, c'era anche molta umidità: una pozza copriva l'angolo più lontano da loro sulla sinistra, un altare di pietra con un tavolo di marmo spezzato sopra si trovava nell'angolo opposto e accanto a loro, sempre sulla sinistra, si trovavano i resti fatiscenti di un baule di legno e ferro. L'unico ragno che non era morto nello scontro avvenuto poco prima si trovava proprio sul tavolo di marmo, tutto rannicchiato con sole quattro zampe rimaste dopo una delle implacabili spadate di Artemis. Joseph lo finì con una freccia, che poi andò con tutta calma a riprendere.

-No... non dovevi.-, fu il commento a mezza voce dell'elfo, che deprecava l'uso della violenza quando lo riteneva inutile. Fatto sta che poterono ispezionare la stanza in tutta sicurezza solo dopo la morte di quella bestia. Fu proprio l'elfo a trovare, in un compartimento segreto all'interno dell'altare di pietra, un piccolo anello d'oro con un bel diamante blu a striature viola incastonato sopra. Joseph invece aprì il baule per trovarvi alcune vecchie monete di platino incrostate ma sicuramente ancora di valore. Dovettero poi tornare indietro, visto che non c'erano ulteriori uscite oltre a quella da cui erano entrati. Continuarono così l'esplorazione, e percorrendo il corridoio di sinistra, da cui erano arrivati i vermi, sbucarono in un'altra stanza del tutto simile in dimensioni e forma a quella dell'altare. Qui però il

pavimento era quasi del tutto ricoperto da macerie e la parete di fronte al corridoio da cui erano usciti presentava un'apertura irregolare che lasciava intravedere un altro corridoio. Si mossero per andarci, ma Artemis, che precedeva gli altri, fece scattare una trappola che riversò su di lui alcuni massi, rotolati da un'apertura nel soffitto che pareva frutto di un crollo accidentale. Gli altri accorsero verso di lui, ma quello, nonostante avesse riportato delle ferite non lievi, non si lamentò nemmeno per un istante e senza una parola continuò ad avanzare, dirigendosi verso il corridoio che avevano individuato. Ormai abituati a questo suo modo di fare, Joseph e Logan lo seguirono. Stavolta però l'elfo si dimostrò più guardingo: aveva cominciato a camminare più lentamente e osservava bene ciò che lo circondava prima di procedere. Superarono una piccola stanza che non si rivelò interessante e finalmente videro il fantasma che stavano cercando: in fondo al corridoio c'era una stanza, stanza dove videro il soldato. Con le mani premute sul collo, stava indietreggiando, come colpito a morte da qualcosa. Si accasciò poco dopo al suolo, dove rimase immobile.

-Piano. Andiamo piano. Quello che lo ha ucciso potrebbe essere ancora là...-, suggerì Joseph. Ed era davvero così. Si affacciarono guardinghi dal corridoio per scoprire che nella stanza dove era caduto il soldato che avevano seguito stavano due bestie meccaniche, delle dimensioni di grossi cani, in posizione di guardia. I loro corpi erano formati da scaglie di metallo, gli occhi brillavano di una luce fissa, verdastra, e dalle loro bocche semiaperte spuntavano lame di metallo che parevano affilatissime. Non appena si accorsero della presenza dei tre avventurieri, si mossero velocemente per colpirli. Artemis e Logan si piazzarono davanti a Joseph per permettergli di utilizzare il suo arco, cosa che aveva mostrato di saper fare alla perfezione, e non senza un pizzico di paura si prepararono ad affrontare gli attacchi delle due bestie meccaniche. Il combattimento in effetti non si rivelò facile, ma i tre non sbagliarono un colpo: la spada di Artemis penetrò più volte il metallo di quei guardiani, il bastone rinforzato di Logan si rivelò solido abbastanza da ammetterlo violentemente e le frecce di Joseph, indirizzate verso il collo dei mostri, furono loro di impedimento quando tentarono di mordere gli avversari. In pochi secondi i tre compagni ebbero la meglio, riportando poco più che qualche graffio. E forse fu proprio questa assoluta facilità con cui sconfissero quei costrutti che portò il Pellegrino della Fiamma d'Argento a commettere un'imprudenza. Per andare a riprendere l'unica freccia che aveva mancato il bersaglio ed era giunta all'angolo opposto della stanza in cui avevano combattuto si espose ad un attacco a sorpresa che un terzo guardiano fece spuntando dall'unica altra uscita, un corridoio che si trovava proprio da quella parte. La bestia spiccò un balzo: Joseph fece appena in tempo a coprirsi il volto con le mani, poi il peso di quell'ammasso di metallo lo fece cadere a terra e

scivolare qualche metro indietro, mentre le lame di metallo del mostro gli si conficcavano nella spalla destra facendogli perdere conoscenza per il dolore. Logan e Artemis però furono prontissimi e posero fine all'attività di quell'essere magico in pochissimo tempo. Immediatamente si precipitarono verso il corpo del compagno, che giaceva proprio accanto alle ossa del soldato che avevano visto morire, sotto forma di fantasma, pochi minuti prima.

-Respira ancora. Continuiamo ad andare avanti.-, disse l'elfo.

-Avanti? Ma no! Prendiamo le ossa e la spada e andiamo a seppellirle. Era questo che ci avevano chiesto, no?-, protestò Logan, che si era stancato dei pericoli che si annidavano in questi sotterranei.

-Ma se ci fosse qualcos'altro che dobbiamo fare? Io dico di andare avanti.-, ribatté Artemis.

Logan non sembrava ancora convinto, ma stavolta alla protesta preferì una proposta: *-Senti. Prima torniamo fuori con le ossa e con lui, poi semmai torniamo dentro. Va bene?-*

Artemis annuì, si caricò Joseph in spalla e si apprestò a tornare indietro. Logan invece svuotò il contenuto del suo zaino in quello del compagno, lo riempì con le ossa del soldato e prese anche la spada che si trovava poco lontana. Poi tornarono in superficie. Salirono lungo la salita che li divideva dal campo di battaglia e videro che lo spettacolo era cambiato: c'erano ancora molti fantasmi che si muovevano nella piana, ma erano quelli dei contadini che raccoglievano i morti e li portavano poco lontano da dove si trovavano Artemis e Logan. Fantasmi che prendevano altri fantasmi e li lasciavano cadere sulla terra, dove quelli sparivano come se ci fosse stata una buca. Artemis poggiò con cura Joseph sulla folta erba che ricopriva il terreno e si diresse, seguito dallo shifter, verso il punto in cui i contadini stavano gettando i corpi. Poi si inginocchiò a terra e cominciò a scavare con le mani. Il terreno era morbido, molto umido, e non fu difficile creare una buca dove poter seppellire le ossa e la spada del soldato. E non appena Logan rimise l'ultima manciata di terra al suo posto tutti i fantasmi che si stavano muovendo intorno a loro svanirono senza lasciare traccia. I due sembrarono sorpresi, tanto che si chiesero se davvero tutto fosse finito e dove si trovassero Coryn e Harold. Poi decisero di tornare ai loro giacigli, ripresero Joseph in spalla e, una volta arrivati all'accampamento, lo posarono il più delicatamente possibile sulle coperte.

-Dove sono Coryn e Harold?-, si chiese a voce alta Logan, stanco della nottata e infastidito dal fatto che questa storia sembrava non voler finire.

-Te l'ho detto. Bisogna tornare laggiù.-, fu la risposta di Artemis.

-Ma laggiù potrebbe essere pericoloso! Quei tre così meccanici erano sicuramente a guardia di qualcosa!-, gli rispose stizzito lo shifter. Solo dopo qualche ulteriore minuto di discussione questi si convinse che forse poteva essere davvero utile tornare nel sotterraneo. E così fecero.

Dopo poco la lanterna dell'elfo illuminò nuovamente gli ammassi di metallo che li avevano attaccati, e poi l'attenzione dei due si diresse verso il corridoio da cui era spuntato l'ultimo dei tre. Artemis si incamminò in esso molto lentamente, fino a giungere ad un'altra stanza, priva di ulteriori uscite. E ancora una volta l'elfo commise un'imprudenza: il suo primo passo nella stanza calpestò una pietra del pavimento che si spostò impercettibilmente emettendo un *click* che non lasciava presagire nulla di buono. Artemis si girò di scatto alla ricerca del pericolo, troppo lento però per riuscire a spiccare un balzo all'indietro come avrebbe dovuto fare: vide un dardo che si stava velocissimamente dirigendo verso il suo petto, mentre un altro stava facendo lo stesso diretto verso la sua schiena. Era già molto ferito, si sentì perduto, chiuse gli occhi. Logan era stato più veloce. Negli istanti che passarono dal rumore alla fuoriuscita dei dardi dal muro non perse tempo come fece l'elfo, ma si gettò contro di lui nel tentativo di gettarlo a terra. La mossa era azzardata, lo shifter non sapeva che tipo di trappola era scattata, se fosse stata come quella precedente dei massi avrebbero potuto facilmente seppellirli vivi, ma la sua scommessa si rivelò vincente. I dardi si colpiscono tra di loro, mentre i due avventurieri erano ancora a mezz'aria. Si rialzarono un po' polverosi, illuminati dal fuoco della lanterna che cadendo a terra si era spezzata facendo fuoriuscire l'olio contenuto al suo interno. Poca cosa per una trappola che avrebbe potuto rivelarsi mortale.

-Mi hai salvato la vita. Grazie.-, disse Artemis, ma Logan preferì non rispondere, facendo intendere che credeva che anche l'altro, se avesse potuto, avrebbe fatto lo stesso per lui. Lo shifter non era abituato a trovarsi con un ristretto gruppo di suoi pari: in passato era stato un superiore al comando di altri (o forse un soldato semplice sotto il comando di altri?) e un'esperienza come questa gli era nuova. E non poteva dire di trovarsi a suo agio con i due Pellegrini della Fiamma o con lo gnomo chiacchierone. Ma Artemis gli andava a genio, era un combattente, uno di poche parole, che sapeva il fatto suo. Erano molto simili, in fondo.

La luce era poca adesso, ma bastava ad entrambi per vedere bene cosa ci fosse in questa ultima stanza: un sarcofago di pietra con un coperchio molto elaborato raffigurante una figura umanoide ma con la testa di gatto. C'era un'iscrizione sopra, ma nessuno dei due era in grado di leggerla: un avvertimento che comunque fu seguito una volta aperta la tomba.

-Aiutami ad aprirla.-, disse Artemis a Logan, che anche stavolta si dimostrò più prudente dell'elfo: *-Aprirla? E perché? Dentro non ci troveremo né Coryn né Harold! E poi c'è sicuramente qualche trappola! Questo posto è una tomba, e chi l'ha costruita non voleva che venisse profanata, mi pare!-*

-E' vero. Prima cerchiamo se ci sono trappole.-, fece Artemis, che subito dopo si diede ad una minuziosa ricerca di un qualsivoglia meccanismo collegato al coperchio della tomba,

cercò intorno ad essa ed anche su tutte le pareti circostanti. Ci mise talmente tanto che alla fine della sua azione l'olio che si era sparso sul pavimento aveva finito di bruciare e l'unica fonte di luce rimasta era la pietra che Logan aveva preso dal casco dato loro nel magazzino degli Orien. *–Non c'è niente. Apriamola.–*, disse alla fine, e spinse via la pietra con sopra iscritto l'avvertimento. La pietra cadde a terra spezzandosi con un gran rumore e sollevando una gran nuvola di polvere. E ancora una volta lo shifter si rivelò più veloce dell'elfo: quando una dozzina di frecce si diresse contro di loro dalla parete di fronte, il primo si buttò a terra, il secondo fu colpito da tre di quelle e perse conoscenza.

–Lo sapevo! Lo sapevo!–, si lamentò a voce alta Logan, anche se nessuno adesso lo poteva udire. Si rialzò, vide che le frecce erano uscite da fessure nel muro che prima non c'erano, e che Artemis non era stato in grado di individuare, poi guardò nel sarcofago. Dentro giaceva un corpo mummificato, ricoperto di pietre preziose e oggetti d'oro. In particolare spiccava uno scettro con molti grossi diamanti sulla testa che stava alla destra del corpo. Logan fissò a lungo quel tesoro, lanciando un'occhiata di tanto in tanto al corpo dell'elfo che stava a terra privo di conoscenza. Fu tentato di prendere qualcosa, ma alla fine si girò, caricò sulle sue spalle il compagno e se ne tornò all'accampamento. Meglio non prendere nulla, pensò, poteva essere ben più pericoloso dell'affrontare guardiani meccanici o trappole con dardi avvelenati. Non aveva torto, ovviamente, dato che l'avvertimento che non era stato in grado di decifrare parlava proprio di una maledizione che avrebbe colpito qualunque profanatore del tesoro di Yog-Danaàr. Maledizione che per il momento rimase dormiente.

All'accampamento Logan pose Artemis nel suo giaciglio e si sedette sul proprio, non facendo troppo caso alla prolungata assenza di Coryn e Harold. Dopo qualche decina di minuti non resse alla stanchezza e si addormentò.

La mattina dopo nessuno dei tre volle raccontare ciò che era accaduto. Si svegliarono senza alcun segno dei combattimenti sostenuti nella notte, Coryn e Harold sembravano aver dormito tranquilli e loro non avevano nessuna intenzione di ricordare la brutta avventura di cui erano stati protagonisti. Soltanto, Joseph si recò sul campo di battaglia per pregare qualche minuto per le anime delle persone che aveva visto combattere la sera prima, e Logan andò a controllare che ci fosse davvero un'apertura nel terreno coperta da due grandi lastre di pietra. E c'era. Quello che nessuno dei tre scoprì mai è che quella tomba fu profanata una sola ed unica volta, proprio 75 anni fa, da un prode guerriero che riuscì a raggiungere la stanza del sarcofago di Yog-Danaàr e che lì perì a causa dell'ultima trappola collegata al suo coperchio. E nessuno vi era più entrato da allora. Nemmeno quella notte. Ma questo ha poca importanza.

Capitolo Sesto: Misteri a Edenàr

Confine Aundair-Eldeen Reaches. Sul, 8 Eyre 998 Y.K.

L'importante è che il viaggio riprese senza ulteriori interruzioni. Anche durante il terzo giorno di cavalcata non si registrarono fatti degni di nota, se non che il tempo sembrava essersi rimesso in maniera stabile, ma al tramonto ancora la compagnia non era arrivata in vista del villaggio di Edenàr. Alla notte per alcuni riaffiorarono preoccupazione ed inquietudine, tanto che Joseph passò tutto il suo turno di guardia a camminare nervosamente, mentre Logan lo sorvegliava, non fidandosi più delle doti del Pellegrino: era stato durante il suo turno che erano spariti Coryn e Harold! Non successe nulla. La mattina i cinque si svegliarono abbastanza riposati, in una giornata nuvolosa ma ancora asciutta, e ripresero il viaggio. Per scoprire dopo pochi secondi che il villaggio di Edenàr sorgeva poco oltre la collina ai piedi della quale avevano deciso di accamparsi. Erano finalmente giunti alla meta. Sulla sinistra, verso ovest, si stendeva un'immensa foresta rigogliosa, i cui margini arrivavano davvero vicini alle ultime fattorie della comunità. Verso nord continuava il sentiero che avevano seguito fino ad allora, mentre ad est ecco grandi pianure coltivate soltanto in parte.

I cinque cominciarono a scendere lungo il sentiero e già si trovarono attorno fattorie e campi coltivati appartenenti all'insediamento. I contadini che lavoravano nei campi rivolsero cordiali cenni di saluto ai cinque, ricambiati energicamente dal solo Coryn, mentre Artemis e Logan non risposero per niente. Dopo qualche minuto, continuando per il sentiero che andava verso nord, i quattro cavalli ed il cane passarono nel centro del villaggio, composto in tutto da non più di cento, centocinquanta edifici, e un elfo si fece loro incontro. Era vestito da contadino, come la maggior parte della gente che i cinque avevano visto fino ad allora, con abiti semplici e rattoppati più volte, pur se puliti.

-Buongiorno stranieri! Benvenuti ad Edenàr!-, li salutò allegramente.

-Salve. Siamo venuti per trovare un ragazzo dell'Aundarian Scroll di cui si sono perse le tracce da più di una settimana. Siamo partiti da Passage...-, cominciò Logan, ma fu fermato dall'elfo che li aveva accolti, che disse: *-Ehi, fermo... io non so che dirvi! Però vi posso portare da Erelein, è il druido che è a capo della nostra comunità. Sicuramente lui vi potrà aiutare.-,* e ad un cenno di assenso dello stesso Logan, disse di seguirlo. Lasciarono così la strada principale, dirigendosi verso est, e arrivarono dopo poco ai piedi di un immenso albero isolato abbastanza lontano dalle abitazioni.

-ERELEIN!-, urlò l'elfo che aveva guidato Logan e compagnia fino lì. *-CI SONO DEGLI STRANIERI!-*, aggiunse. A quel punto fece capolino da uno dei rami più bassi, comunque a vari metri di altezza, la testa di un altro elfo, vistosamente più anziano sia di Artemis sia del suo compaesano, che disse di attenderlo un secondo. Una corda di legno si srotolò dal punto in cui si era affacciato il druido e subito quello cominciò a scenderla. Si rivelò così un elfo vestito con un abito lungo viola dal tessuto così strano che pareva ci fossero cento sfumature diverse su di esso; portava un falchetto argenteo legato con una cordicella alla vita e non appena vide i cinque della compagnia li salutò calorosamente, presentandosi ed aspettando che tutti gli dicessero i propri nomi (cosa che non fecero né Logan né Artemis). E di nuovo Logan spiegò il motivo della loro presenza lì, chiedendo se il druido sapesse qualcosa del ragazzo scomparso, Ghirian.

-Ah, sì, mi ricordo di lui. Un giovane dai capelli neri sgaruffati. Certo. Arrivò a cavallo più di una settimana fa, mi pare. Prese possesso dell'edificio dell'Aundarian Scroll, quello laggiù.-, disse indicando una catapecchia di legno un po' lontana dal centro del villaggio. *-Mi venne a chiedere se ci fossero state delle battaglie vicino al villaggio ultimamente. Fu per questo che lo indirizzai al vecchio Petrius, lui sa sempre tutto di queste cose, al contrario di me. Quindi voi lo state cercando, eh?-*, chiese.

-Sì. Da quanto non lo vedete più? E il suo cavallo è sempre in città?-, incalzò Joseph.

-Oh, beh... dal giorno seguente al suo arrivo, mi pare, sì, lo si è visto gironzolare per un giorno soltanto. E sì, il cavallo è sempre là, ovviamente lo abbiamo nutrito, non permetteremmo mai che un animale muoia di fame!-, rispose tranquillo Erelein.

-E questo Petrius dove sta?-, chiese ancora il Pellegrino della Fiamma d'Argento.

-Poco lontano dalla sede dello Scroll, in una di quelle case alla sua destra. Non potete non trovarlo. Passa le giornate su una sedia a dondolo fuori casa ad aspettare che qualcuno ci vada a parlare. E' un povero vecchio.-, disse ancora il druido.

-Bene, basta. Andiamo a vedere nella capanna.-, disse Artemis. Non gli piaceva affatto l'idea di andare a parlare con qualcuno che sapesse tutto, a detta del druido, delle battaglie tra i nostalgici della guerra da queste parti. Sapeva bene che tra quei nostalgici si doveva trovare anche l'uomo che gli aveva rovinato la vita, quel maledetto Deneor ir'Anders.

-Sì. E io andrò a parlare con Petrius, forse sa dove si è diretto Ghirian.-, disse Joseph.

-Ehm, se non c'è altro io tornerei a cogliere bacche sull'albero. Ma se ritenete di aver bisogno di me non esitate a chiamarmi!-, si congedò Erelein. Ma prima che quello potesse salire la scala dalla quale era arrivato, Joseph gli chiese di poter parlare per pochi secondi da soli. Il druido accettò senza esitazioni e i due si allontanarono qualche metro dagli altri.

Joseph gli chiese se ci fosse qualche tempio nel villaggio, o almeno qualche chierico. La risposta di Erelein non gli piacque molto però, visto che quello gli disse che lì non c'era una religione professata apertamente, visto che tutti accettavano che fosse l'amore per la natura a governare le proprie vite. Era per quel motivo che non c'era nessun chierico errante al momento in paese, né ve ne erano mai stati per molto tempo. Joseph riuscì a dissimulare bene i pensieri che automaticamente gli erano affiorati nel sentire le parole del druido, offrendo addirittura il suo aiuto nel caso ci fosse stato bisogno di cure, ma Erelein rifiutò cordialmente sostenendo di essere in grado di fornire le cure necessarie agli abitanti di Edenàr. Terminò così il loro dialogo, con Joseph che quando tornò vicino a suo fratello Harold borbottò tra i denti un *-Miscredenti...* - carico di disprezzo.

Poi l'anziano elfo risalì sull'albero, e i cinque si girarono e cominciarono ad avanzare nella direzione che questi aveva loro indicato. Solo una volta giunti alle case si divisero, con Artemis e Logan che andarono a dare un'occhiata nella capanna dove aveva dimorato Ghirian e Coryn e i due Pellegrini che andarono a cercare il vecchio.

I primi due entrarono nella capanna, al suo interno soltanto una stanza con un letto in un angolo, una scrivania nell'altro e una gabbia piena di piccioni con un grosso contenitore di semi che assicurava loro mangiare in abbondanza. La ricerca non durò molto: quella dell'elfo fu vana, quella dello shifter lo portò a prendere (rubare?) un sacchetto con poche monete d'argento al suo interno e a leggere l'unico foglio di carta scritto che si trovasse sulla scrivania.

-E' un foglio di appunti, una specie di diario.-, disse Logan al suo compagno, che, deluso dall'inutilità dei suoi sforzi, propose di andare dagli altri senza considerare molto importante la scoperta dello scritto. E così fecero.

-DEI GUERRIERI! Che bella sorpresa!-, esclamò il vecchio non appena vide avvicinarsi Harold, Joseph e Coryn. Era un uomo di un'età invidiabile, con in volto innumerevoli rughe e pochi capelli bianchi sulla testa. Vestito con quelli che potevano essere resti di molteplici uniformi, si dondolava stancamente su una sedia a dondolo prima dell'arrivo dei tre. Al loro avvicinarsi si alzò e andò loro incontro, con in una mano una vecchia spada arrugginita. *-Io sono Petrius! Sono felice di vedere gente nuova in città!-*, esclamò felice.

-Salve. Volevamo chiederle se circa una settimana fa un ragazzo arrivato da poco al villaggio fosse venuto a chiederle qualcosa.-, esordì Harold tentando di spiegarsi alla perfezione: aveva capito che quel vecchio non aveva tutte le rotelle a posto.

-Un ragazzo? Ma certo, un ragazzo! Alto, capelli neri... Sì, mi venne a chiedere delle recenti battaglie. Ah, le battaglie! Quanti ricordi! Seconda armata, quarto battaglione. Questa spada ne ha tagliate di teste!-, gridò poi brandendo verso il cielo il suo ferrovecchio.

Proprio in quel momento i tre furono raggiunti da Logan e Artemis, e in particolare il secondo non apprezzò assolutamente che quel vecchio amasse così tanto i tempi della guerra da urlarlo a squarciagola. Per questo si mise dietro, in silenzio, decidendo di non intervenire nella discussione.

-E poi tu! Tu sei un chierico della Fiamma d'Argento!-, e, a un cenno di assenso accompagnato da un sorriso di Joseph, continuò: *-Mi ricordo che c'era uno di voi quando facemmo strage di mannari! Strage vi dico! Solo la mia spada ne aveva uccisi quindici quel giorno, con me non la facevano franca! Ah, no, era l'alba quando il comandante del terzo battaglione, dodicesima armata, ci disse che...-*, ma il racconto fu interrotto da uno stizzito Logan: *-Mi sembra davvero strano che tu abbia fatto strage di mannari. Non ne riconosci uno nemmeno a un metro di distanza!-*

Il vecchio fu sorpreso, ci pensò per un attimo, si girò un paio di volte, e poi riprese a parlare come nulla gli fosse stato detto: *-Mannari! Bestie schifose! Mi chiedo ancora perché la vostra chiesa abbia revocato gli ordini di sterminio! La mia armata, la settimana, ci si era messa d'impegno! Ah, il comandante... Sir ir'Anders! Il migliore, il più valoroso dei combattenti!-*

A quel nome Artemis raggelò. Lui. L'uomo che l'aveva distrutto. L'uomo da cui era fuggito. L'uomo contro cui aveva indirizzato tutto il suo odio. E quel vecchio lo osannava come un eroe. Lui. Un sanguinario. Un pazzo. Un invasato.

-I mannari se la vedevano brutta con lui! Interi villaggi spazzati via! Sir ir'Anders!-, continuò il vecchio.

A quel punto Harold, che come tutti tranne Joseph stava cominciando ad averne abbastanza delle memorie dell'uomo, tentò di ottenere una risposta un po' più precisa alla sua domanda su Ghirian, al che Petrius disse: *-Mi ricordo che lo indirizzai ad un campo di battaglia, due giorni a nord di qui. Si rivelò subito interessato, non poteva essere altrimenti, e mi disse che ci si sarebbe precipitato!-*

Fu Joseph a chiedere un chiarimento: *-Due giorni a piedi o a cavallo?-*

-A cavallo, che diamine! Non hanno mai combattuto molto vicino ai villaggi negli ultimi mesi!-, rispose Petrius. *-Lo mandai in quella direzione, là...-*, e indicò un punto imprecisato verso nord, *-... proprio dove si alza quella colonna di fumo nero. Fumo nero? Non devono avercela fatta...-*

I cinque si girarono nella direzione in cui il vecchio stava guardando e furono stupiti di vedere pure loro del fumo nero: un fumo brutto, che saliva verso il cielo con sbuffi violenti, un fumo che non lasciava presagire nulla di buono.

-Un incendio?-, chiese ancora Joseph.

-No! Quegli alberi fanno fumo bianco quando bruciano. Lì è successo altro...-, rispose il vecchio, e sulle sue ultime parole la compagnia montò sulle cavalcature e le spronò verso nord. Tutti tranne Artemis. Che sguainò la spada, fece tre passi verso il vecchio e la calò a pochi centimetri dal suo braccio destro, tagliando parte della sedia a dondolo su cui quello si era messo a sedere. Se capì cosa successe, non lo diede a vedere, tanto che prese la sua spada e la esaminò come tentando di capire se fosse stata lei la responsabile del rumore e dei danni.

-SIR IR'ANDERS NON E' UN EROE! E' un pazzo! E il mio compito è trovarlo e ucciderlo. Smetti di parlarne così bene!-, disse l'elfo. Gli costò molta fatica tentare di mantenere la calma, cosa che non gli riuscì soltanto per le sue prime parole. Ma Petrius si dimostrò sordo a questa dimostrazione di odio nei confronti di quello che era stato il suo comandante. *-Sir ir'Anders? Il più grande dei combattenti! Strage di mannari con lui a capo della diciottesima armata, primo battaglione dell'esercito degli Eldeen... DELL'AUNDAIR! Ma certo, dell'Aundair...-,* ricominciò.

Ad Artemis non restò che ricongiungersi con gli altri.

Per arrivare al luogo da cui proveniva il fumo ci volle poco meno di mezz'ora, tempo che Harold, Joseph e Logan spesero per parlare dello stralcio di diario trovato nella sede dello Scroll. L'unico accenno alle intenzioni di Ghirian però non riguardava un suo interessamento alle battaglie o alle parole di Petrius: *-Qui dice: ci sono molti druidi in città. Domani andrò a parlare loro per sapere che ci fanno qui. E porta la data del giorno precedente alla sua sparizione...-,* disse Joseph. Poi continuò: *-Quel druido non mi convince. Dopo torniamo al villaggio a parlare con lui, deve sapere qualcosa che non ci vuole dire!-,* e gli altri si trovarono sostanzialmente d'accordo con lui. Poi giunsero a vedere uno spettacolo desolante e sconcertante. Nei pressi di un ruscello, al limitare della foresta che si estende ad ovest di Edenàr, una pira di cadaveri, i resti di un accampamento. Su otto lance, piantate per terra in fila, otto teste impalate, unica cosa che il fuoco non aveva distrutto. Coryn si allontanò subito per non vomitare, l'odore emanato dai cadaveri bruciati era fortissimo.

-Ma cosa... questo è un massacro...-, riuscì a dire Harold mentre si guardava intorno intontito, come gli altri.

Ma era Artemis ad aver già capito tutto: *-E' stato ir'Anders. Questo è quello che sarebbe successo anche a me se mi avessero catturato, il giorno che sono fuggito via. Questo è quello che fa ai traditori.-*

Seguirono alcuni minuti di silenzio. Joseph, forse dopo una breve e silenziosa preghiera, lo ruppe: *-Non è nostro compito, ma sarebbe bene cercare notizie su questo ir'Anders.-*

-Non è il vostro, ma è il mio.-, gli rispose laconico Artemis.

-Ma non possiamo metterci a seguire i responsabili di questo massacro! Saranno tanti!-, intervenne quasi preoccupato dalla sola ipotesi Coryn.

-Senza contare che potrebbero essere andati via già da molto, anche se non riesco a dirlo esaminando il terreno. Non ho mai seguito tracce. Anche se il nostro lavoro potrebbe essere connesso con ciò che è accaduto qui.-, disse Harold, chino sull'erba calpestata chiaramente da più di un cavallo. Logan si unì a lui.

-E comunque io resto dell'idea di tornare al villaggio per cercare altre notizie. Sappiamo troppo poco per metterci a congetturare.-, disse Joseph.

-C'è una sola cosa da fare. Andare dietro a quei cavalli. Ora che ho trovato quel maledetto non mi ci staccherò. Al villaggio non troverai nient'altro.-, fu l'ovvia risposta di Artemis. *-Lo uccido. Poi posso anche morire.-*, aggiunse.

-Ma questo non è saggio!-, fu la spontanea obiezione di Harold.

-Te non puoi capire. Hai molti anni meno di me. Non sai cosa provo per quell'uomo.-

-Non pretendo di capire. Era solo un suggerimento!-, disse Harold infine per chiudere l'argomento. Non era in grado di far ragionare una persona così accecata d'odio e così determinata come Artemis, questo l'aveva capito.

-Sono al massimo dieci cavalli. Due ore di vantaggio. Non di più.-, fu il responso di Logan, dopo un'attenta analisi del terreno. *-Sono andati verso est.-*, concluse.

-Gente come quella responsabile di questo massacro non dovrebbe essere così libera di agire. Certo che però due ore sono molte...-, disse timidamente Harold, e anche se nessuno gli rispose era chiaro come tutti pensarono che due ore erano ben poco, tanto più che quelli non pensavano certo di essere seguiti da qualcuno!

La discussione non andò avanti ancora per molto, e la decisione fu quella di andare dietro ai responsabili del massacro. Alla fine il meno entusiasta sembrò Coryn, che di tutti era il meno propenso a cacciarsi nei guai, ma non fece molte obiezioni. Cominciarono l'inseguimento a passo svelto. Si trovarono a costeggiare il ruscello che scendeva proprio da quella direzione, con Logan davanti a tutti che stava attento a non perdere di vista le orme dei cavalli che aveva individuato. Erano tutti molto agitati, si guardavano continuamente intorno per paura di essere

attaccati; l'unica cosa confortante era che il terreno non era certo favorevole alle imboscate, trattandosi di un'immensa pianura erbosa costellata di alberi e cespugli bassi. Artemis fremeva per altri motivi: non vedeva l'ora di mettere le mani su ir'Anders e ucciderlo, doveva mettere a tacere tutte le voci che nella sua testa gli chiedevano a gran voce una vendetta.

Giunsero quando era da poco passata l'ora di pranzo alla sorgente del fiumiciattolo: quello sgorgava da un buco nel terreno della lunghissima salita che stavano percorrendo, da un gruppo di rocce che copriva parzialmente l'apertura. E fu lì che l'attenzione che i cinque avevano posto nell'inseguimento fu coronata da successo; in particolare fu Artemis ad alzare il braccio per far fermare gli altri. Le sue orecchie da elfo avevano sentito delle risate sguaiate provenire da qualche decina di metri davanti a loro, proprio oltre il punto in cui avrebbero finalmente cominciato ad andare in discesa, scollinando. Gli altri si resero conto dei rumori soltanto una volta fermati i cavalli, e sembrò che le persone che stavano parlando a voce alta non li avessero sentiti.

-Vado e li ammazzo tutti.-, disse con la sua solita flemma Artemis, scendendo da cavallo e incamminandosi verso quelli che ancora ridevano.

-No! Aspetta! Prima guardiamo quanti sono!-, fu il prudente consiglio di Harold, che per una volta fu seguito. I due strisciarono in avanti e sfruttarono la copertura di un cespuglio rigoglioso per vedere che al di là della salita stavano sei uomini seduti in cerchio, stavano mangiando qualcosa e parlando rumorosamente. Erano senza ombra di dubbio guerrieri, con armature disperate e con un numero impressionante di armi: la maggior parte di loro ne aveva almeno 3, portavano balestre, spade, asce, martelli da guerra, pugnali... dei veri arsenali! I loro cavalli stavano brucando l'erba poco lontano, vicino ad uno di essi legato ad un piccolo arbusto. Artemis e Harold li osservarono a lungo senza essere visti, un po' spaventati dal fatto che quei sei uomini sembravano sapere il fatto loro, essendo stati quasi certamente loro i responsabili del massacro che avevano visto poche ore prima ma non presentando ferita alcuna. Poi uno di loro si alzò. Prese la balestra che gli poggiava su un fianco e la alzò lentamente, mirando nella direzione di loro due, ma un po' troppo a destra.

-E TU CHI DIAVOLO SEI?-, urlò scoccando quasi simultaneamente il dardo. Artemis e Harold si girarono stupiti e videro Joseph che precipitosamente si stava dando alla fuga verso il resto dei compagni. Il dardo lo aveva mancato di molto. Voltandosi di nuovo, videro i sei soldati venire verso di loro con passo deciso. Non restava che aspettarli per affrontarli. Logan non era della stessa opinione. Nonostante avesse capito soltanto che stava per cominciare un combattimento e ignorando completamente chi fossero i loro avversari, alterò i suoi tratti per far uscire delle zanne affilate, cominciò a correre per la salita e giunto alla sommità spiccò un

balzo impressionante per arrivare addosso a uno dei sei. L'effetto sorpresa fece sì che tre di quelli si attardassero intorno a lui, uno di loro obbligato dal fatto che lo shifter lo avesse gettato a terra con il suo peso. Degli altri tre che continuarono ad avanzare uno fu gettato a terra da un preciso calcio di Harold, che era rimasto nascosto nel cespuglio, un altro si diresse deciso verso Coryn prima che quello potesse fuggire, e il terzo andò a cercare Joseph, che ancora stava tentando di riordinare le idee. Erano dei combattenti precisi ed implacabili: bastò un solo colpo per far perdere i sensi allo gnomo e il guerriero che stava lottando con Logan lo sbalzò via entro pochi istanti. Lo shifter si trovò solo contro tre, armati uno di un martello da guerra dalle dimensioni impressionanti, un'altro di due spade, e l'ultimo di un'ascia a due mani. Sull'altro versante anche Harold non tardò a cadere sotto i precisi colpi dell'uomo armato di due sciabole, e Artemis si rivelò meno decisivo del solito, riuscendo ad atterrare uno solo dei nemici prima di cadere a sua volta. E quando anche Joseph fu atterrato con un gran fendente al torace, lasciando in piedi l'ultimo dei tre soldati di ir'Anders che erano arrivati da questa parte del colle, fu la volta di un inaspettato Logan. Salì a passo svelto, coperto del sangue dei tre che non avevano resistito alla sua furia, e non esitò ad ucciderne anche un quarto. Era molto ferito, ma non al livello dei suoi compagni. Fece un rapido giro dei corpi a terra, uccise senza pietà due guerrieri che, pur privi di sensi, respiravano ancora e fu sollevato nello scoprire che tutti i suoi amici fossero vivi. Ma poi poté fare ben poco per loro. Ammucchiò i cadaveri dall'altra parte della salita, non lontano dai loro cavalli, recuperò il cane dello gnomo che era scappato e stava abbeverandosi al torrente poco più in basso, coprì i quattro del gruppo con delle coperte e aspettò che qualcuno riprendesse i sensi. Ma giunse la notte prima che questo accadesse, notte che Logan tentò di passare tutta sveglio senza riuscirci. Fortunatamente non accadde nulla e alla mattina tarda, quando si risvegliò, trovò Harold che stava dandosi da fare con erbe, foglie e bacche per rimettere in sesto gli altri. Riuscì a svegliare l'ultimo, suo fratello Joseph, soltanto verso sera: un'intera giornata passata a prendersi cura dei suoi amici, quasi terminando le sue riserve di piante dai poteri medicamentosi. I dialoghi che ebbero luogo in quei momenti non furono dei più solari: vista la sofferta vittoria ottenuta contro sei guerrieri tutti avevano capito cosa sarebbe successo in uno scontro con l'intera armata capitanata da ir'Anders! E non fu di conforto sapere da Artemis che quando lasciò lui quel gruppo di pazzi, esso non contava che quaranta unità. Erano comunque molti, e, come lo stesso elfo non mancava di ripetere con rammarico e rabbia a sé stesso, non erano ancora pronti per sconfiggerli. Decisero infine di passare un'altra notte fermi, prima di tornare al villaggio: ormai le ferite più gravi avevano smesso di dolere e la mattina sarebbero stati in grado di cavalcare senza problemi.

Fu certamente saggio decidere di organizzare dei turni di guardia. E ancora una volta toccò ad Artemis sentire delle voci, dei bisbigli. Chissà che sarebbe successo se qual turno fosse stato quello di Joseph, che già una volta aveva dimostrato come non fosse portato per questo genere di responsabilità... L'elfo non si perse certo in considerazioni come queste, comunque, e subito svegliò Logan facendogli cenno di stare zitto e di seguirlo. Dall'altra parte della salita due guerrieri di ir'Anders stavano esaminando i sei loro compagni morti ammassati senza tanti complimenti dallo shifter il giorno precedente. Si chiesero chi potesse essere stato ad aver fatto una cosa simile, se quelli non erano i migliori del gruppo poco ci mancava! Non era certo stato un caso che fossero stati mandati proprio loro ad uccidere i traditori, che pur superiori di numero non avevano nessuna speranza di batterli. Non erano stati quei novellini ad ucciderli, qui si trattava di qualcos'altro. Questo stavano pensando i due esploratori, quando sentirono dei rumori provenire da oltre la salita, come di rami secchi spezzati: non ci pensarono due volte a correre in groppa ai cavalli e a fuggire al galoppo!

-Legni schifosi!-, disse con stizza Logan mentre si alzava per vedere dove si stessero dirigendo i cavalli che aveva sentito andar via di gran carriera. Artemis non disse nulla, anche se dallo sguardo si capiva come lo disprezzasse per il rumore provocato durante l'avvicinamento che doveva permettere loro di cogliere di sorpresa quei due. D'altronde c'era ben poco da fare. L'elfo tornò a fare il suo turno di guardia, mentre lo shifter tentò di dormire, non riuscendoci bene in quanto dispiaciuto e agitato per il fallimento.

Al mattino un cielo molto nuvoloso accolse la compagnia. Joseph si mise subito a pregare insieme a suo fratello, mentre Artemis si mise l'armatura e montò a cavallo dirigendosi sulla sommità del colle. Logan lo affiancò poco dopo, mentre Coryn se la prese con calma, rimpiangendo il suo morbido letto e le abbondanti colazioni di cui godeva al suo alloggio alla Biblioteca di Korranberg. Quando Joseph smise di pregare, parlò a voce alta, rompendo il silenzio che fino ad allora aveva accompagnato i primi minuti dopo il risveglio: *-Andiamo!-*, disse.

-Sì, ma dove?-, chiese Coryn. Ne nacque un dialogo fin troppo lungo rispetto alle reali possibilità di scelta del gruppo. Infatti, nonostante Artemis fosse assolutamente convinto sia della necessità di andare ad uccidere ir'Anders e i suoi guerrieri sia del fatto che Ghirian fosse loro prigioniero, nessuno di loro era in grado di seguire tracce vecchie di qualche ora su un terreno asciutto. Si persero così a parlare del perduto effetto sorpresa di un eventuale inseguimento, e, anche dopo che Logan e Joseph ricordarono che nel diario Ghirian parlava della sua intenzione di andare a parlare con i druidi, discussero della possibilità che il ragazzo fosse ancora vivo se caduto nelle mani dei pazzi sanguinari. Infine fu Joseph a mettere a

tacere gli altri, specialmente Artemis, dicendo che comunque ir'Anders e la sua truppa era da queste parti, non importava dove di preciso, e che non sarebbe stato difficile incrociare di nuovo le sue strade. Finalmente diressero le loro cavalcature verso il villaggio di Edenàr, stavolta ad un'andatura più tranquilla di quella che li aveva portati fino alla sorgente del torrente. Giunsero di nuovo al luogo in cui erano morti gli otto traditori, che inaspettatamente nessuno aveva visitato, o comunque che nessuno si era preso la briga di seppellire durante tutto questo tempo, e in pochi minuti arrivarono di nuovo al villaggio. Le strade erano deserte, un buon odore di cibo si stava diffondendo nell'aria e non passò molto prima che i cinque si accorgessero che verso ovest c'era un capannello di contadini, proprio lungo il sentiero poco battuto che arrivava fin dentro la foresta. Deviarono verso di loro e dopo poco videro venire loro incontro Erelein, dallo sguardo basso e dal passo lento.

Capitolo Settimo: La scomparsa

Eldeen Reaches orientali. Villaggio di Edenàr. Wir, 11 Eyre 998 Y.K.

-Abbiamo trovato il ragazzo che cercavate. Purtroppo è morto. Ha ferite causate da colpi di spada su tutto il corpo. Non sapete quanto mi dispiaccia. Probabilmente sono state quelle persone che lui andava cercando...-, disse il druido, ma poco alla volta i cinque lo superarono per andare a vedere di persona cosa fosse successo.

Un giovane giaceva steso per terra, i vestiti quasi ridotti a brandelli da molteplici colpi di un'arma da taglio, il corpo martoriato. Data la descrizione fornita a Passage, poteva trattarsi benissimo di Ghirian. Quasi non ci volessero credere, tutti e cinque i compagni si chinarono su di lui a turno per esaminarlo meglio. E ci volle un po' prima che Logan e Harold si accorgessero di un fatto strano. Nel naso e nelle orecchie del ragazzo c'era una specie di spessa ragnatela, e il secondo scoprì poco dopo che quella sostanza era presente anche nella bocca. Da lì, fu facile per loro capire che la vera causa del decesso non era stata la spada che lo aveva trafitto più volte, fatto questo che sembrava postumo alla morte: Ghirian era morto soffocato. Non appena i due misero al corrente di questo gli altri, Joseph si girò a cercare con lo sguardo Erelein. Lo vide, stava parlando con un contadino, e dopo essersi informato su chi avesse trovato il corpo e quando, andò proprio da lui.

-Erelein, mi scusi. Mi è stato detto che il corpo è stato trovato un'ora fa e che lei è stato trovato e portato qui solo una decina di minuti fa. Ha scoperto le cause della morte?-, chiese al druido.

-Beh, non ho ancora avuto tempo di esaminarlo, ma non credo che lo farò. Le cause sono evidenti, dei barbari lo hanno ucciso a colpi di spada.-, rispose quello, tenendo lo sguardo basso e parlando con voce rotta dalla commozione. Cosa che non fece altro che aumentare i sospetti di una recita in Joseph, che aveva già tratto le sue conclusioni da tempo. Tornò dagli altri, mentre gli abitanti del villaggio e lo stesso druido si allontanavano da loro, tornando verso le loro case. *-Se avete bisogno di me non avete che chiamarmi!-*, urlò loro Erelein.

Joseph comunicò subito le parole del druido e i sospetti che nutriva nei suoi confronti. E quando Logan parlò apertamente di messa in scena per quanto riguardava i tagli, Joseph rincarò la dose: *-Che caso, eh? Due giorni dopo il nostro arrivo, appena tornati al villaggio, troviamo Ghirian. Morto.-*

-E' chiaro che vogliono che ce ne andiamo.-, osservò suo fratello non molto acutamente.

-Però è morto per cause naturali. I colpi di spada forse sono solo un rozzo tentativo di cacciarci.-, disse Coryn. Queste sue parole fecero riflettere Joseph, che ammise che le sue accuse nei confronti di Erelein erano soltanto dei sospetti non avvalorati da prove certe: in effetti non avevano ancora elementi per capire chi o cosa avesse ucciso Ghirian.

-Il giornale ha la sua risposta. Ora noi scopriamo che è successo.-, concluse la discussione Harold. Ma non sapeva a quali tragiche conseguenze le sue parole avrebbero portato...

Decisero così di andare dal druido, e sulla via Logan si allontanò qualche secondo per andare ad ottenere dei chiarimenti da Petrius. Gli chiese se fosse sparita una qualche sua spada, ma quello gli disse che di spade ne aveva una sola, quella che portava al fianco. Ed era talmente malridotta che si sarebbe spezzata al minimo tentativo di tirarci un fendente.

Quando Logan si ricongiunse con gli altri sobbalzò: Harold stava raccontando al druido che avevano scoperto che Ghirian era morto a causa di una ragnatela, chiedendogli se conoscesse qualche animale in grado di farlo. Quello disse di no, chiedendo poi ai cinque che intenzioni avessero e augurando loro buon viaggio nel caso i loro compiti lì a Edenàr fossero terminati. Quando si allontanarono da lui dicendogli che se ne sarebbero andati quanto prima, lo shifter manifestò apertamente i suoi pensieri: *-Ottima mossa svelare al druido che abbiamo scoperto il suo trucchetto, Harold!-*

Joseph fu più diretto: *-Harold, sei un demente.-*

-Ma sapeva che sapevamo! Non penso che ci reputasse degli stupidi!-, si difese quello.

-C'era solo da sperarlo...-, fu l'acida risposta del fratello.

A fermare questo aspro dialogo fu Coryn, che ipotizzò che fosse stato un potente mago ad uccidere Ghirian creando al suo interno quel materiale per soffocarlo. Ovviamente gli fu detto che un potente mago aveva mille altri modi più intelligenti di uccidere un ragazzo di venti anni disarmato, e che farlo in quel modo sarebbe stato di una crudeltà inutile. Crudeltà un po' troppo elaborata rispetto a quella di piantare teste su delle picche, ebbe ad osservare Joseph per mettere a tacere Artemis che subito aveva colto l'occasione per riportare l'attenzione degli altri su ir'Anders e i suoi folli guerrieri. E subito dopo a Coryn fu anche bocciata dallo stesso Artemis la proposta di fingere di allontanarsi dal villaggio per entrare nella foresta non visti dai contadini. Infatti l'elfo si rifiutò di seguire gli altri sul sentiero verso sud e si incamminò per quello che dal villaggio portava nel bosco, lungo il quale dopo pochi metri giaceva solitario il corpo di Ghirian. Lo superarono e dopo qualche minuto arrivarono ai primi alberi.

Decisero di lasciare fuori i cavalli: il sentiero era molto stretto e pareva poco battuto, anche se i rami degli alberi non lo invadevano. Artemis e Logan fecero strada, Coryn e il suo cane li seguirono e a chiudere la fila restarono i due devoti della Fiamma d'Argento. La luce filtrava

agevolmente attraverso i rami e le foglie degli alberi e tutt'attorno si sentivano uccellini cantare spensierati. Ma non passò molto tempo, un'ora, forse meno, che la situazione cambiò radicalmente: i rumori della natura si zittirono nel giro di qualche secondo, anche se non fu questo a far rendere conto ai cinque che un grande pericolo era imminente. Dei nuovi rumori, molto più minacciosi, arrivarono alle loro orecchie e subito tutti si girarono per vedere cosa stava per piombare loro addosso: un enorme orso nero stava correndo contro di loro travolgendo rami, cespugli e piccoli arbusti, in una folle corsa che, non c'erano dubbi, sarebbe terminata addosso al gruppo dei cinque. Fortunatamente non fu difficile per loro sconfiggerlo, ma subito dopo ne arrivarono altri due con le stesse intenzioni bellicose del primo. Stavolta fu più problematico ferirli a morte, tanto più che, nonostante le ferite anche gravi subite, quelli continuavano a combattere. A peggiorare le cose ci si mise Coryn: tentò due volte di colpire quelle immense bestie con la sua balestra: il primo dardo si conficcò nella spalla sinistra di Harold, il secondo prese il braccio destro di Logan. Senza contare che quando sguainò il pugnale per ferire l'ultimo orso rimasto in piedi, per poco non colpì Joseph che giaceva a terra privo di sensi a causa di un'artigliata. A combattimento terminato i due, feriti non soltanto dallo gnomo, si sfogarono animatamente con lui; quando si fu calmato, Harold riuscì a rimettere in piedi il fratello, che comunque aveva giudicato non in pericolo di vita. A quel punto fu Joseph a curarsi da solo invocando il potere della Fiamma d'Argento per far richiudere le ferite che gli orsi gli avevano procurato. Era la prima volta che Harold vedeva suo fratello fare una cosa del genere, ma non si stupì molto né gli chiese spiegazioni. Continuarono semplicemente ad andare avanti, con Coryn che creò intorno al gruppo un muro di rovi illusorio che si spostava con loro. *-Illusorio un corno. Io non ci vedo niente.-*, borbottò Artemis, che come Logan non riusciva a vedere oltre quei rami che prima non c'erano. Camminarono ancora per qualche decina di minuti prima che Joseph facesse cenno di fermarsi e desse un nuovo allarme: *-Dei ragni enormi. Stanno venendo in questa direzione, proprio davanti a noi. Sono sotto le chiome degli alberi più alti. Sembra seguano il sentiero.-* *-Dove? Io non vedo niente!-*, chiese un po' alterato Artemis. *-Forse non ci vedranno... c'è l'illusione, giusto?-*, disse Logan, ma Coryn frenò le sue speranze: *-L'illusione non arriva fin lassù. Se ci vengono sopra ci vedono di sicuro. Nascondiamoci!-*

E così fecero. O almeno ci provarono. Videro tutti cinque ragni dal corpo tondeggiante lungo tre metri e con otto zampe pelose lunghe altrettanto fermarsi esattamente sulle loro teste. Poi due di quelli se ne tornarono indietro, tre cominciarono a calarsi rapidamente lungo gli alberi che li circondavano e servendosi di fili di ragnatele che creavano velocemente. Nelle loro

bocche facevano paura delle immense tenaglie, di dimensioni così notevoli che sembravano in grado di tagliare via interi arti. Erano stati visti. Joseph e Coryn non erano riusciti a nascondersi in mezzo ai cespugli, e a quel punto anche agli altri non rimase che mostrarsi ed attaccare di sorpresa quelle bestiacce. Il combattimento si rivelò più complicato del precedente: i ragni erano molto più agili degli orsi e nonostante le loro dimensioni si rivelò molto difficile per Artemis e compagni colpirli. Senza contare che dopo pochi secondi Coryn cadde a causa di una grossa ferita al torace. Nessuno degli altri era in grado di andare a tentare di fermare l'emorragia e per secondi che sembrarono interminabili quella sembrava non volersi fermare. E quando finalmente accadde quello che poteva dare la possibilità di salvare lo gnomo, questo si ritorse irrimediabilmente contro di lui. Un preciso colpo di Harold pose fine alla vita del ragno che sovrastava lui, Artemis e il corpo dello gnomo. La bestia cadde. Se fosse precipitata su Coryn sarebbe stata la fine per lui. I due guerrieri provarono a fermarne la caduta, ma furono troppo lenti: non poterono far altro che vedere il corpicino dello gnomo sparire sotto quell'enorme ragno. Lo spostarono subito, senza indugio. Ma era troppo tardi. Coryn non respirava più.

Passò qualche minuto di silenzio dopo che Harold disse agli altri che non c'era niente da fare. Fu lui stesso a proporre di tornare indietro per seppellirlo.

-Non ha senso. Non sono venuto qui per far morire Coryn e poi tornare indietro. Dobbiamo andare avanti, altrimenti la sua morte sarà stata vana.-, gli rispose Artemis. Queste parole fecero riflettere tutti e dopo poco anche Harold si convinse dell'utilità di andare avanti, soprattutto dopo che suo fratello benedisse il corpo del compagno caduto aggiungendo che non c'era bisogno di sepoltura. A quel punto i quattro rimasti cominciarono a discutere di cosa avrebbero potuto trovare. Artemis ritirò fuori ciò che aveva detto solo a mezza voce dopo il primo attacco, quello effettuato dagli orsi: secondo lui quelli avevano agito come guardiani, per di più votati al sacrificio, in quanto non erano fuggiti nemmeno una volta gravemente feriti. E così avevano fatto i ragni mostruosi. Joseph disse anche qualcosa di più, dato che aveva visto per primo avvicinarsi quelle creature e gli pareva che stessero pattugliando il sentiero. Insomma, era chiaro a tutti che qualcuno stava utilizzando animali e bestie per evitare che qualcuno si inoltrasse nella foresta. C'era solo da sperare che non ce ne fossero molte altre: erano già feriti e il morale era più che mai a terra. Decisero così di proseguire, molto guardinghi, e convennero sul portare con loro il corpo di Coryn: lo caricarono sul suo docile cane. Era più intelligente e saggio dello gnomo, ma nemmeno lui aveva potuto fare qualcosa per il suo padrone, a cui si era così in fretta affezionato.

Camminarono per ore. E quando decisero che era giunto il momento di trovare posto per accamparsi, videro spuntare nell'oscurità davanti a loro un vecchio elfo dai capelli bianchi, più che biondi, vestito con un abito rosso acceso dalle maniche molto larghe. Si prepararono al peggio, Joseph e Harold si guardarono intorno per vedere se quello fosse venuto solo o in compagnia e subito si accorsero che due enormi sagome scure stavano ai lati della strada, sagome di ragni dalle lunghe zampe pelose, ragni come quelli responsabili della morte del loro compagno. Poi il silenzio fu rotto proprio dall'uomo: *-Non vogliamo uccidervi. Andatevene, fateci completare ciò che abbiamo cominciato.-*, disse in elfico, così che soltanto Joseph e, ovviamente, Artemis, riuscirono a comprenderlo. Detto questo si girò e si allontanò, rientrando nell'oscurità del sentiero qualche decina di metri davanti al gruppo. Inutile chiedere spiegazioni, chiarimenti: quell'elfo non era arrivato fino a loro per intavolare una discussione. I quattro compagni discussero qualche minuto sul da farsi, con Harold che ancora una volta spinse per tornare indietro e tutti gli altri che gli dettero contro. Ma si era fatto davvero tardi, quindi decisero di tornare indietro per qualche centinaio di metri e di accamparsi per la notte. Non sfuggì a nessuno che quella notte non sarebbero stati soli, e Joseph durante il suo turno di guardia ebbe un'attenzione particolare per i due enormi ragni che li avevano seguiti a debita distanza fino al luogo che avevano scelto per riposare. Non li perse di vista per un secondo, ma appurò presto che le loro intenzioni non erano ostili. O meglio, non lo sarebbero state fino al mattino, quando avrebbero certamente attaccato nel momento in cui loro avrebbero ripreso il loro cammino lungo il sentiero. Cosa che puntualmente accadde. Con una difficoltà in più rispetto a quanto preventivato...

Al mattino Joseph pregò a lungo per richiedere i favori della Fiamma, quel giorno utili come non mai, mentre gli altri si occuparono di seppellire Coryn, il cui corpo stava cominciando a peggiorare in aspetto e odore, ai lati del sentiero. Poi partirono. Ma non appena compirono i primi passi, i rami degli alberi tutt'intorno si abbassarono a legar loro le braccia, i cespugli e le piante più basse si mossero per avvinghiare le gambe: solo Logan riuscì ad evitare di restare intrappolato, gli altri si trovarono immobili a fronteggiare l'avanzata di quei ragni alti tre metri e più. Joseph fece solo in tempo a vedere quell'elfo vestito di rosso allontanarsi dopo aver fatto un gesto nella loro direzione e aver ordinato ai due ragni di andare a combattere. Lo shifter con velocità incredibile cambiò le sue fattezze in modo da farsi spuntare zanne da lupo e con mossa altrettanto fulminea andò verso uno di quei ragni, si abbassò e lo morse al ventre impedendo allo stesso di morderlo. Cosa che invece non poté fare nessuno degli altri. Ma se Artemis e Joseph si liberarono abbastanza in fretta, il primo grazie alla sua forza e il secondo con l'aiuto del suo pugnale, per Harold le cose andarono per le lunghe, tanto che si unì al

combattimento dopo che Logan aveva già sconfitto il suo avversario. Anche grazie al suo tardivo apporto, i quattro riuscirono a liberarsi di quelle fastidiose bestie e continuarono l'avanzata con soltanto poche ammaccature in più rispetto a quelle del risveglio. La pioggia che il giorno prima non li aveva mai abbandonati stavolta li lasciò in pace e camminarono per il sentiero con la possibilità di guardarsi intorno fino a grande distanza. Convennero che il luogo a cui i druidi, o almeno i responsabili di questi attacchi, non volevano che si avvicinassero non doveva essere troppo distante, e raddoppiarono le attenzioni una volta superato il luogo in cui avevano incontrato il vecchio elfo la sera prima. E non si sbagliarono. Giunsero in pochi minuti ad una radura con al centro un circolo di pietre alte e strette che sembravano emanare un tenue bagliore rosso. In mezzo a quello si apriva una buca, come una specie di pozzo largo poco meno di dieci metri. Ma i quattro videro anche che tre enormi lupi neri dagli occhi rossi si stavano lanciando contro di loro ancora una volta su ordine di quell'anziano druido che si trovava proprio di fianco a quelle pietre. Forse fu proprio per questo che non si resero immediatamente conto che quella buca con quelle pietre alte e strette intorno, tutte posizionate in maniera irregolare, come se un forte vento le avesse tutte scombinare, sembrava proprio una bocca piena di denti brutti e storti, una bocca come quella del vecchio protagonista del sogno comune di pochi giorni prima.

Il combattimento fu furioso. Come spesso era accaduto Logan fu il primo a rendersi conto della situazione e si lanciò in avanti ad ingaggiare un corpo a corpo con il lupo che veniva solitario contro di loro, sulla sinistra. Non riuscì a colpirlo per primo, ma comunque riuscì a restare da solo contro di lui, senza dover pensare ad altri pericoli mentre lo fronteggiava. Joseph invece ancora una volta dimostrò come la vita del guerriero non facesse per lui, facendosi sorprendere, così come suo fratello, da un balzo incredibile della bestia che lo aveva scelto come vittima. Le zanne affilatissime di quei lupi neri affondarono nella sua carne come un coltello nel burro, provocando un dolore incredibile al Pellegrino della Fiamma d'Argento. Che non tardò a perdere conoscenza, proprio dopo un altro morso dello stesso lupo. Stessa sorte toccò ad Artemis, che però almeno prima si tolse lo sfizio di uccidere una delle tre bestie con un preciso colpo alla testa. Anche Harold cadde privo di sensi dopo che un morso gli aprì lo sterno proprio a pochi centimetri dal cuore, soltanto con molta fortuna quella ferita avrebbe smesso di sanguinare senza l'intervento di un guaritore; ma quella era la condizione di tutti i suoi compagni a ben vedere. Già, quando Logan alzò lo sguardo dopo aver tirato l'ultimo decisivo pugno al lupo con cui aveva combattuto, vide che gli altri erano tutti a terra incapaci di combattere e l'ultima delle bestie rimasta in piedi stava già dirigendosi a lunghi balzi contro di lui, poco ferita. Nemmeno lo shifter, negli ultimi giorni dimostratosi il più forte

guerriero, riuscì a farcela: un dolore lancinante gli fece perdere i sensi e seppe soltanto ore più tardi che il suo pugno non uccise il lupo. Era stato sconfitto, lui come gli altri. Di fronte al vecchio druido dagli occhi lucidi. Già, il vecchio druido.

“Li stanno uccidendo. Dopo i cuccioli di orso e i poveri piccoli ragni stanno uccidendo anche i miei piccoli lupi. Ma... sono lacrime quelle che scendono lungo il mio viso, da quanto tempo non provavo quella sensazione... A un certo punto sono tutti a terra a sputar sangue, solo uno dei miei figli ancora in piedi, lo curo, me ne è riconoscente. Nessuno dei quattro invasori è morto, tagliar loro la gola non è la cosa giusta da fare. Prima lascio che gli altri completino il rito. Quanta fatica è costata. Infiltrarsi nella squadra di recupero di Aghièn era costato più di un sacrificio, senza contare che ucciderlo a tradimento, lui, uno dei più grandi druidi dei Towering Woods, era stato un atto difficile da digerire. Ma era dalla parte sbagliata, era giusto ucciderlo. E poi lo Shard. Immenso. Rosso. Anni ci son voluti prima di riuscire a trasportarlo qui, in pezzi, sotto quello strato di pietra, per non insospettire nessuno. E metterlo intorno alla Bocca, poi, con quella forza che sembrava respingerlo, con le pietre che non ne volevano sapere di stare diritte. Ma poi finalmente abbiamo scoperto che andava bene anche così, abbiamo cominciato il rito di evocazione. Trecentosessantaquattro giorni fa. Cinque druidi sempre concentrati nella voragine, uno sforzo immane, senza permettere a nessuno di avvicinarsi per non rovinare tutto. E adesso questi stupidi, che per poco non sono riusciti a far crollare il nostro piano, un piano ideato da più di venti anni e che proprio questa sera sarà portato a termine. No, meglio non ucciderli. Loro che per poco stavano per rovinare tutto, dovranno vedere quale capolavoro stavano per distruggere, dovranno rendersi conto di quale bellezza avrebbero privato il mondo, dovranno vivere il Ritorno.”

Capitolo Ottavo: Un mesto epilogo

Boschi orientali, Eldeen Reaches. Far, 13 Eyre 998 Y.K.

-Potete anche vivere. Ormai non siete più in grado di danneggiare ciò che abbiamo fatto.-, capirono i soli Joseph e Artemis.

-Ma che diavolo è successo...-, borbottò Logan aprendo gli occhi, e fece appena in tempo a vedere che a cavallo del lupo che era sopravvissuto al suo ultimo colpo si stava allontanando il vecchio druido, allontanandosi verso il cuore della foresta. Sentì anche delle parole che non seppe capire, ancora una volta in elfico. Intorno a lui i suoi tre compagni, anche loro appena curati da incantesimi fatti proprio da quello stesso elfo responsabile dell'attacco che li aveva quasi visti soccombere. Era buio. Non notte fonda, più sera tarda. La radura aveva cambiato decisamente aspetto: intorno alla buca le pietre non erano più in piedi, ma a terra, ed erano come involucri vuoti, come gusci d'uovo rotti. Ma la cosa più impressionante si trovava nella direzione del sentiero. Alla sua sinistra infatti partiva una scia di distruzione che si inoltrava decisa verso est. Delle orme impressionanti e dalla forma circolare erano ben visibili nella radura e oltre: la cosa responsabile di tanta distruzione era decisamente grossa e pesante. E violenta, visto che aveva divelto alberi anche piuttosto vecchi nella sua avanzata, creando un sentiero molto largo, più di quattro metri, e privo di curve.

-Venite a vedere qua.-, disse Artemis con calma, come gli altri si era alzato ed era andato a dare un'occhiata in giro. Quando i compagni si furono avvicinati, indicò loro una delle aperture che si trovavano nel grande pozzo, aperture in cui avevano intravisto druidi in meditazione al loro arrivo nella radura. In una di quelle stava un braccio mozzato in una pozza di sangue, braccio che ancora portava i brandelli di un vestito, un vestito rosso.

-Ma perché dei druidi dovrebbero aver evocato qualcosa che distrugge le foreste?-, si chiese Joseph non riuscendo a comprendere ciò che vedevano i suoi occhi. Ma gli altri non seppero dare risposte, furono fatte solo alcune congetture. Suo fratello addirittura ipotizzò che quello che stavano tentando di fare fosse fallito e si fosse rivoltato contro di loro, anche se gli altri contestarono vivamente questa visione delle cose, dato che i druidi si erano dimostrati tutto meno che amichevoli nei loro confronti e che quindi era probabile che ciò che era successo fosse precisamente ciò che i druidi volevano che succedesse. Inoltre questo fu avvalorato da Artemis, che lesse delle rune elfiche incise negli involucri di pietra e che dimostravano come gli shard contenuti al loro interno avessero dei poteri di evocazione.

Avevano fame. Ma decisero anche in fretta che non avrebbero potuto permettere che una bestia capace di tanta distruzione scorrazzasse libera per queste terre. Tirarono fuori della carne essiccata dai loro zaini e cominciarono a mangiarla mettendosi sulle tracce della bestia distruttrice. Erano di nuovo in marcia. Il morale era a terra, avevano vissuto un fallimento dopo l'altro, prima con la morte di Coryn, poi con la loro sconfitta che aveva fatto sì che una tale distruzione avesse luogo. Forse per questo bastò poco, bastò che sentissero abbaiare il cane dato loro dalla Casata Vadalis e poi che quello venisse loro incontro, perché i loro cuori si sentissero un po' più leggeri.

Marciarono tutta la notte. Giunse l'alba. E finalmente uscirono dalla foresta. Riconobbero quasi immediatamente il posto dove erano arrivati, dato che sulla loro destra, verso sud, videro in lontananza il ruscello che avevano costeggiato pochi giorni prima, chissà quanti, nel loro inseguimento dei responsabili del rogo degli otto guerrieri che avevano disertato le truppe di ir'Anders. Inoltre videro che per la prima volta le orme della bestia cambiavano direzione, dirigendosi decisamente verso nord non appena fuori dagli alberi. Convennero sulla necessità di andare a recuperare i cavalli prima di fare una qualsiasi altra mossa, con quelli sarebbero stati più veloci e avrebbero potuto mettere in atto qualsiasi decisione avrebbero voluto prendere. Così fecero, e impiegarono qualche ora per tornare al villaggio. Lì trovarono la popolazione in cerca del loro druido, che dicevano scomparso da due giorni.

-Sono stato io l'ultimo a vederlo.-, disse loro un vecchio contadino. *-Aveva uno strano abito rosso e è andato nella foresta. Mi ha detto di non seguirlo. Siamo preoccupati.-*

I quattro non sprecarono tempo per spiegare a quella gente cosa fosse successo, e si limitarono a rassicurarli dicendo che sarebbe tornato presto un druido al villaggio. Poi andarono a riprendere i cavalli, che avevano lasciato all'inizio del sentiero, e li spronarono al galoppo verso nord, sulle tracce di chissà quale orrenda bestia. Le pesanti nuvole alte nel cielo cominciarono a far cadere fiocchi di neve. Presto il paesaggio si tinse di bianco, un colore troppo candido per ciò che sarebbe successo di lì a poche ore. Il gruppo cavalcò per ore a una velocità forsennata, mentre intorno a loro lo strato di neve andava aumentando a vista d'occhio. Verso metà pomeriggio, dopo non essersi fermati nemmeno per un attimo, nemmeno per mangiare, davanti ai loro occhi si dipinse una scena che aveva dell'incredibile. Dalla cima di un colle riuscirono finalmente a vedere cosa aveva creato quel nuovo sentiero nella foresta e cosa aveva lasciato orme di tali dimensioni nel terreno, orme che ormai da qualche ora non erano più in grado di seguire a causa della neve. Ma l'idea di continuare ad andare verso nord era stata infine premiata. Qualche centinaio di metri davanti a loro camminava a grandi falcate un essere umanoide alto cinque metri e anche più, dalle zampe

elefantiache e dalle braccia sproporzionate rispetto al resto del corpo. Spine, zanne e artigli spuntavano un po' dappertutto dalla sua carne grigia e muscolosa e il suo incedere era lento ma deciso. Entro breve avrebbe raggiunto un villaggio di contadini molto simile a Edenàr che si trovava ai margini del bosco che il mostro nella sua avanzata stava fiancheggiando. Questo era però messo in dubbio dalla presenza di quaranta, forse cinquanta cavalieri che si frapponevano tra le case e l'immonda bestia. A rendere la scena ancor più surreale ci si era messo il capo di quei cavalieri, che stava sfoggiando un'armatura che i quattro avevano notato subito nonostante la grande distanza che li separava da lui. Delle ali nere larghe qualche metro si aprivano sulla schiena di un'armatura completa che emanava bagliori anche con il cielo coperto da spesse nubi cariche di neve. *–L'armatura che teneva per le grandi occasioni.–* Anche gli altri guerrieri erano pesantemente bardati con armi lunghe e armature pesanti, pur se meno appariscenti, e improvvisamente si mossero. Il loro capo dette un ordine spronò il suo destriero al galoppo contro l'essere, che nel frattempo non si era fermato neppure per un secondo. Come un sol uomo, la truppa seguì il comandante, dopo qualche secondo si divise in due tronconi che scartarono uno a destra e l'altro a sinistra. Fecero un'ampia curva e poi tornarono a dirigersi contro il loro nemico, in modo da prenderlo contemporaneamente sia sul fianco destro che su quello sinistro. Stavolta il mostro si fermò: poi lentamente si girò sul fianco destro e emise una nube di vapori neri in cui si infilò l'intero gruppo che lo stava attaccando da quella parte. Grazie a questa mossa anche Artemis e compagni riuscirono a scorgere il muso della bestia: sotto un'immensa gobba e in mezzo ai notevoli muscoli delle due braccia stava una piccola testa simile a quella di un elefante. Le differenze stavano nel fatto che, oltre ad avere le orecchie più piccole, dalla proboscide spuntava una zanna acuminata, che si andava ad aggiungere alle altre che costellavano la bocca. Era terrificante. Il risultato del suo attacco fu catastrofico: quando uscirono dalla nube molti dei cavalieri caddero da cavallo, quasi tutti abbandonarono le armi e si misero a correre per allontanarsi dallo scontro. Nel frattempo l'altra colonna, capitanata dall'uomo con l'armatura dalle strane ali, giunse alla schiena del mostro e cominciò a calare su di essa fendenti e colpi con tutte le armi di cui gli uomini disponevano. Ma la bestia rimase in piedi e non tardò molto a contrattaccare: soffiò nuovamente, colpendo quasi tutti i cavalieri che si stavano allontanando da essa dopo averla colpita. Ancora una volta il panico si diffuse tra i guerrieri: pochi furono quelli che rimasero in sella alle proprie cavalcature, e tutti scapparono via non appena i vapori neri si diradarono.

A questo punto uno dei quattro cavalieri sulla collina si staccò dagli altri. *–ARTEMIS! FERMO! DOVE VAI!?!–*, urlò Joseph, sorpreso e impaurito da cosa sarebbe potuto scaturire

da una tale mossa. Ma l'elfo non si fermò, né si girò indietro a guardare i compagni. Finalmente l'aveva ritrovato, ir'Anders era lì, adesso stava combattendo con pochi altri quella bestia enorme, e lui non poteva permettere che fosse quell'affare ad ucciderlo. Porre termine alla vita dell'uomo più crudele che avesse mai conosciuto era un compito che spettava a lui.

Alcuni secondi bastarono a Joseph per capire che non poteva permettere che un suo compagno corresse un pericolo così grave da solo: gli andò dietro al galoppo sperando di riuscire a fermarlo prima che si avvicinasse troppo al combattimento. Ovviamente Harold non poteva stare a guardare, e fu il terzo, ed ultimo, dei cavalieri a lasciare il colle. Per tutta risposta, infatti, Logan tirò fuori una razione da viaggio dallo zaino e cominciò a mangiare, visto che quel giorno non l'aveva ancora fatto. Se quelli volevano farsi ammazzare, pensò, non era affar suo!

Purtroppo per Artemis, Joseph non riuscì a raggiungerlo. L'elfo percorse la discesa che lo distanziava da ir'Anders sperando che quel mostro emanasse un'altra nube tossica mentre lui non era ancora a portata. Questo non accadde, ma Artemis non riuscì a trattenersi: si lanciò contro l'uomo che ormai era rimasto solo a combattere contro il demone elefantiaco. Si avvicinò a lui a velocità incredibile, vide sempre più vicina l'armatura con quelle stupide ali nere ormai ridotte a brandelli, sguainò la sua fedele spada bastarda, la calò con tutta la forza che aveva in corpo e con tutta la rabbia che aveva accumulato in anni di meditata vendetta. Mancò il bersaglio. Deneor ir'Anders non vide nemmeno l'attacco dell'elfo, tanto era impegnato a tentare di schivare gli impressionanti pugni menati dal suo avversario, ma comunque un suo movimento repentino bastò a far fallire l'attacco del suo vecchio guerriero. E subito dopo per Artemis calò il buio. Il mostro aveva soffiato di nuovo. E lui era finito dentro quella nube. Quando ne uscì, l'elfo si ritrovò su un cavallo che non sapeva di saper cavalcare, con in mano un'arma che non sapeva di saper utilizzare e con un'armatura addosso che pareva recargli solo impaccio.

-*ARTEMIS!*-, urlò di nuovo Joseph quando vide cadere a terra il suo amico una volta uscito dalla nube nera. Poi spronò il cavallo nella sua direzione, passando comunque molto distante dall'elefante, e Harold lo seguì senza fiatare, ma borbottando qualcosa contro la stupidità di certe persone in certi momenti...

Quando raggiunsero Artemis, quello li guardò con sguardo terrorizzato: -*Chi siete voi? CHI SIETE?*-, gridò in preda al panico, e si diede alla fuga a piedi verso le pianure ad est. Harold e Joseph si guardarono senza capire, poi il secondo si lanciò all'inseguimento dell'elfo, che nel frattempo si stava a poco a poco levando anche l'armatura, mentre il primo si mise a raccogliere ciò che gli era caduto a terra. Alla fine, non riuscendo a bloccare la forsennata

corsa di Artemis, i due fratelli si accontentarono di dirigerla verso la collina, dove magari con l'aiuto di Logan sarebbero riusciti a farlo ragionare.

Logan non capì bene che stesse accadendo di fronte a lui e fu l'unico a vedere come terminò il combattimento. Non rimasero corpi sul campo di battaglia. Il mostro continuò ad avanzare e quando entrò nel villaggio cominciò a distruggere tutte le costruzioni che gli capitavano a tiro lungo il cammino, ancora in direzione nord. I guerrieri che avevano cercato di fronteggiarlo erano tutti fuggiti disordinatamente, allontanandosi anche l'uno dall'altro, chi nella foresta, chi verso le pianure a est, chi addirittura verso nord, nel villaggio. Alcuni erano anche venuti verso il colle, ma quando avevano visto lo shifter a cavallo avevano cambiato strada preferendo l'entrata nella foresta. Anche loro comandante era fuggito, zoppicando, nella foresta, uno dei pochi a non aver abbandonato la sua arma. Dei cavalli da guerra pochi erano rimasti nelle vicinanze, la maggior parte si era data al galoppo verso est. Poi arrivò da lui uno spaventatissimo Artemis, che gli chiese trafelato chi fosse, seguito da Joseph e Harold a cavallo, quest'ultimo che per le briglie stava anche portandosi dietro quello che aveva disarcionato l'elfo.

-Sembra abbia perso la memoria! Non ci riconosce, ci chiede chi è!-, urlò Joseph a Logan, e, come a conferma di questa notizia, uno dei guerrieri di ir'Anders, anch'esso in fuga, arrivò da loro chiedendo chi fosse e cosa ci facesse lì. Era molto impaurito, e Harold decise di non mettersi a spiegare la situazione. *-Vai in quella direzione, verso sud, c'è un villaggio. Lì ti aiuteranno!-*, consigliò all'uomo, che fece subito come gli era stato detto. Il problema è che lo fece anche Artemis, evidentemente giudicando quel guerriero più affine a lui che non i tre cavalieri che stavano cercando di trattenerlo. L'unica cosa che si rivelò utile per bloccarlo ed impedire la sua fuga fu legarlo. Ad Artemis questo non andò giù e cominciò a lanciare impropri e minacce di morte nei confronti dei tre, tanto che Harold ad un certo punto lo dovette imbavagliare per farlo stare un po' zitto.

-Bel problema. E ora che facciamo?-, chiese agli altri dopo aver forzatamente ottenuto il silenzio.

-C'è poco da fare con Artemis in queste condizioni. Torniamo a Edenàr, vediamo se qualcuno potrà aiutarci a guarirlo. E poi c'è quell'affare che scorazza libero...-, disse Joseph.

-Voi andate al villaggio. Io seguo quel coso, se ci sono altri villaggi a nord li spazzerà via. Se avverto gli abitanti qualcuno si potrà salvare.-, disse Logan, e con le sue parole mise tutti d'accordo. Data la gravità della situazione, non c'era tempo da perdere in chiacchiere inutili e così il gruppo si divise. Lo shifter si diresse verso nord a forte velocità, gli altri andarono dalla parte opposta.

-Ascolta, Artemis. Ora torniamo al villaggio da cui siamo partiti. Se ti sleghiamo monti a cavallo, così ci arriviamo prima?-, chiese Harold, armandosi di pazienza prima di levare il bavaglio all'elfo.

-Non so cavalcare. Non l'ho mai fatto prima. Non mi ricordo nemmeno cosa ho fatto ieri! O stamani...-, fu la risposta.

Per non complicarsi troppo la vita, Joseph propose che per ora potevano anche andare a piedi. Poi magari avrebbero escogitato una soluzione migliore, più pratica.

Logan cavalcò per due interi giorni, talvolta seguendo a debita distanza il mostro e talvolta precedendolo, in modo da poter avvertire eventuali contadini che si trovassero lungo la sua strada. Quella specie di demone camminava senza sosta lungo una precisa direzione, sembrava tenesse il nord senza mai deviare. In questo modo si trovava a fiancheggiare i boschi orientali in modo abbastanza regolare, anche se talvolta degli alberi più esterni entravano sulla strada del mostro, che senza indugio li falciava con le sue lunghe braccia irte di spine e zanne. Inoltre lungo il suo cammino Logan dovette anche passare attraverso due villaggi, di cui provò ad avvertire gli abitanti per farli fuggire. Questo compito non fu facile, non erano in molti a credergli, e quelli che si convincevano dell'arrivo di un terribile mostro spesso preferivano restare a difendere i loro averi piuttosto che scappare senza di essi. Logan urlava di disperdersi verso est e verso ovest, ma questo accadeva solo quando effettivamente gli abitanti vedevano coi loro occhi quale demone orrendo si stesse dirigendo contro le loro case. Inoltre non è che a Logan interessasse troppo la sorte di quei contadini, e non aiutò il fatto che quando chiese di un capo comunità gli fu risposto in entrambi gli insediamenti che del loro druido non avevano notizie da qualche giorno. Per farla breve, lo shifter non spese troppo fiato a mettere in guardia quella gente. Comunque quasi tutti riuscirono a mettersi in salvo, visto che quando il demone passò all'interno dei due villaggi spazzò via ciò che gli impediva di continuare verso nord ma lasciò in pace chi si era allontanato alla sua destra e alla sua sinistra. Dopo più di due giorni di cavalcata, pur con delle soste notturne, soste che il mostro non si concedeva, Logan giunse ai margini nord dei boschi orientali: di fronte a lui si stendevano pianure in tutte le direzioni, pianure senza nessun punto di riferimento. Precedere il mostro qui sarebbe stato più difficile, come lo sarebbe stato tornare indietro. Decise così di fermarsi e aspettare. Ma dopo qualche decina di minuti capì che qualcosa non stava andando come aveva fatto negli ultimi giorni: si era lasciato il mostro poco dietro e a quest'ora avrebbe dovuto raggiungerlo. Decise così di tornare indietro. E lo ritrovò non troppo lontano, fermo, con le sue sproporzionate braccia lungo i fianchi e con i due piccoli occhi rivolti verso le

nuvole alte nel cielo. Decise di aspettare che accadesse qualcosa, come sembrava stesse facendo anche quell'affare.

E mentre Logan viaggiava verso nord per scoprire quali fossero le intenzioni del demone evocato nella foresta da quegli strani druidi, Joseph e Harold andavano nella direzione opposta portandosi dietro un Artemis a cui quel mostro aveva tolto ogni barlume di lucidità. Dopo una giornata passata a camminare verso Edenàr decisero di passare alle maniere forti, legando come un salame l'elfo sopra il suo cavallo e aumentando decisamente l'andatura. Arrivarono così al villaggio e si insediarono nella baracca dell'Aundarian Scroll, con l'intenzione di trovare una cura per il loro compagno. Ma ovviamente dell'unica persona che forse sarebbe stata in grado di fare qualcosa, Erelein, non c'era traccia, e Harold, dopo una giornata di ricerche nel bosco non trovò altro che un'erba dai poteri calmanti, ma che non seppe fare nulla di decisivo contro quello che Joseph aveva identificato come un veleno. La mattina dopo l'incidente, Joseph aveva pregato la Fiamma d'Argento di concedergli il potere di capire quale fosse il male che affliggeva Artemis, e così aveva scoperto del veleno presente nel suo corpo. Passarono i giorni senza che nessuno dei fratelli riuscisse ad escogitare nulla: aspettarono, con Artemis legato al letto che ogni mattina non riconosceva chi fossero né sapeva il motivo della sua presenza in quella baracca. Harold fece incetta di quelle bacche che Erelein raccoglieva nel grande albero ad ovest del villaggio e che aveva detto loro essere curative, Joseph spese molto tempo a pregare.

Finalmente, a metà pomeriggio di Far, ventesimo giorno del mese, Logan tornò da loro. Portò con sé sei imponenti cavalli da guerra completi di bardature che disse di aver trovato sulla via del ritorno, e poi spiegò cosa era accaduto nei sei giorni in cui era rimasto separato da loro: - *Ho seguito il mostro per tre giorni, cavalcando al suo fianco, talvolta davanti a lui per avvertire gli abitanti dei villaggi, due, che si trovavano sulla sua strada. E' andato sempre verso nord, non ha mai deviato, e a un certo punto si è fermato, proprio alla fine della foresta. Sono rimasto con lui per ventiquattro ore, non si è mai mosso, stava lì a fissare il cielo, immobile. Stanco di aspettare, sono tornato indietro, sperando che aveste risolto il problema Artemis, ma vedo che siamo come quando vi ho lasciato...-*, disse con una nota finale di disprezzo.

Così cominciarono a discutere sul da farsi. E convennero nuovamente sulla necessità di dividersi. Inoltre decisero di utilizzare gli animali messaggeri che si trovavano nella voliera della baracca, e fu Joseph a scrivere un messaggio per Liàn, a cui allegò anche una lettera da indirizzare al suo maestro a Flamekeep, l'alto cardinale Krozen, per metterlo al corrente di

cosa aveva trovato nel suo pellegrinaggio in quelle terre. Scrisse a Liàn degli ultimi avvenimenti, la mise al corrente della tragica fine di Ghirian e che la loro permanenza negli Eldeen Reaches si sarebbe prolungata per la necessità di scoprire di più su quanto fosse successo. Lasciarono libero il volatile la sera stessa e andarono a riposarsi presto per prepararsi alle fatiche che sarebbero giunte i giorni seguenti.

Logan tornò a galoppare verso nord. Senza dover aspettare nessuno, stavolta, raggiunse in soli due giorni e poco più il luogo dove aveva lasciato il demone. Vi si avvicinò con circospezione, cautamente, non sapendo assolutamente cosa aspettarsi. E quando finalmente vide il punto preciso, la sua sorpresa fu grande. Una voragine immensa, una buca circolare dal diametro di parecchie decine di metri, si trovava dove il mostro era fermo, in piedi pochi giorni prima. La forma era quella di un cono rovesciato, una discesa che aveva come punto più basso il centro, ben visibile alla luce del giorno. Dentro non c'era niente. Era una buca marrone di terra e sassi in mezzo a una pianura rigogliosa, la cui unica particolarità, non da poco, era la regolarità e perfezione.

Logan si avvicinò ad essa, cercò tracce di accampamenti, orme di un qualsiasi animale, ma pur passandoci parecchie ore non trovò niente. Decise anche di pernottare nelle vicinanze per poi continuare le ricerche al sole della mattina, ma ancora una volta non trovò niente. Non c'era niente che non andasse, se non fosse stato che lui sapeva che qui qualcosa di strano era sicuramente successo. Ma non erano rimaste tracce che facessero risalire alla verità. Ancora una volta, lo shifter si trovò a tornare indietro deluso.

Gli altri tre invece, la mattina in cui Logan tornò ad andare verso nord, si diressero all'interno della foresta, nuovamente lungo il sentiero che li aveva portati fino alla radura con la Bocca al centro. La raggiunsero dopo una intera giornata di cammino, rallentata non poco dalla presenza di Artemis che non si decideva a collaborare con loro, continuando a non riconoscerli e ad ostentare ostilità verso di loro. Quando, il giorno dopo la partenza, arrivarono alla radura, ci passarono qualche ora: Harold si concentrò sulle piante che circondavano lo spiazzo, senza molti risultati, mentre Joseph esplorò i tunnel che davano sulla bocca, scoprendo che erano tutti dei cunicoli lunghi pochi metri che sbucavano tra gli alberi e le cui entrate erano nascoste da massi e radici di alberi. La parte peggiore della sua ricerca fu il passare nel cunicolo dove si trovava il braccio in putrefazione di uno dei druidi: lì il puzzo era tremendo e le mosche numerosissime. Ma comunque alla fine non trovarono nulla. Non riuscirono nemmeno a capire dove fosse andato il druido che li aveva curati, visto che non

c'erano sentieri che portassero via dalla radura oltre a quello da cui erano arrivati, e oltre a quello da poco creato dal mostro. Tornarono mestamente indietro verso Edenàr. Avevano già deciso insieme a Logan che comunque avrebbero deciso di dirigersi verso Varna, una cittadina a due giorni a sud-ovest di Edenàr: lì avrebbero certamente trovato qualcuno in grado di curare Artemis. Al villaggio trovarono anche una risposta di Liàn che consigliava loro di tornare indietro, visto che la triste notizia della sorte di Ghirian aveva fatto cadere tutti gli altri obiettivi della missione in secondo piano. Lo ignorarono, comunque, e andarono lungo il sentiero fino al vicino bivio per Varna, dove girarono verso destra, verso ovest.

Passarono alcuni giorni. Il ventinovesimo giorno del mese di Eyre, Sul, Harold, Joseph e il "prigioniero" Artemis giunsero in vista di Varna, una piccola cittadina che comunque tradiva le sue forti radici nella vita contadina. E proprio allora furono raggiunti da un Logan abbastanza stanco a causa degli ultimi giorni passati a cavalcare praticamente senza sosta. Fu così che entrarono in città insieme, parlando delle ultime novità che, come sappiamo, erano piuttosto scarse. Non appena passarono per la via principale furono sollevati dalla vista di insegne recanti i simboli di quasi tutte le Casate che ben conoscevano: qui certamente qualcuno sarebbe stato in grado di aiutarli!

E quando scorsero l'aquila della Casata Jorasco, cioè quella degli halfling con poteri curativi, tutti e quattro si fondarono nell'edificio. Ma quando ne uscirono non avevano certo le facce sollevate che ci si poteva aspettare di vedere.

-Settecento monete d'oro! Sono tantissime!-, disse Harold con tono sconcolato.

-Se solo Artemis fosse in sé... diceva di avere soldi in banca!-, gli rispose il fratello.

-Aspettate, ho un'idea. Potremmo vendere i cavalli che ho trovato quando sono tornato dal nord. Vado a sentire dai Vadalis quanto li valutano, gli porto quelli che abbiamo con noi.-, propose lo shifter, e si diresse verso una grande stalla che aveva subito notato all'entrata in città. Portò con sé i quattro cavalli da guerra che avevano deciso di portare con loro al posto di quelli ricevuti a Passage, che avevano lasciato a Edenàr in mano a un contadino che avevano avuto modo di conoscere. Alla stalla i giovani della Casata Vadalis furono entusiasti dei cavalli, che giudicarono forti e giovani: offrirono allo shifter ben quattrocento monete d'oro a capo, resolvendo così in pochi secondi i loro problemi. Problemi che però si protrassero per ancora quattro giorni, visto che non potevano vendere ora i cavalli o sarebbero rimasti a piedi, e quindi prima dovevano tornare a Edenàr a riprendersi i loro.

Logan tornò dagli altri per metterli al corrente dei soldi guadagnabili dalla vendita dei cavalli da guerra, poi andarono in una locanda della Casata Ghallanda per prenotare i letti per la notte

e decisero che il giorno dopo Harold sarebbe partito per Edenàr per recuperare i cavalli. Due giorni all'andata e due al ritorno, in quattro giorni avrebbero potuto guarire l'elfo.

E poi uscirono. Fu proprio Harold a proporre di andare a cercare un negozio di erbe o di pozioni curative, visto che i boschi di queste parti erano pieni di piante utili e che certamente qui abitavano molti esperti. Trovarono così la bottega di un erborista, Legoril, un elfo vestito con abiti ricavati da piante.

-Salve. Avete per caso delle piante in grado di curare veleni?-, chiese Harold.

-Dipende che tipo di veleno.-, rispose cortesemente l'elfo dietro al bancone. Intorno a lui si trovavano moltissimi scaffali pieni di barattoli di vetro ripieni radici, foglie secche, animali morti, liquidi dai colori più strani...

-Un veleno magico, molto potente. Una creatura mostruosa ha circondato con dei vapori tossici il nostro amico che ha perso la memoria, e la perde nuovamente ogni volta che si addormenta.-, spiegò il monaco della Fiamma d'Argento.

A quel punto Legoril sgranò gli occhi e chiese spiegazioni. Come poteva una bestia del genere aggirarsi qui nei dintorni? E i tre spiegarono tutta la faccenda, a partire dallo strano comportamento di Erelein fino al rito di evocazione del mostro e alla descrizione dello stesso.

-Erelein? E' impossibile! Lo conosco bene, ha sotto di sé il villaggio di Edenàr, facciamo parte dei Wardens of the Wood insieme da tempo immemore...-, disse con lo sguardo basso, come dispiaciuto in prima persona di quanto era successo.

-Ma lui c'era dentro fino al collo, questo è certo. Tra l'altro, non capisco una cosa.-, cominciò Harold: *-Nascosto sotto un albero dove spesso raccoglieva bacche abbiamo trovato questo sacchetto con delle radici di una pianta rara, che non cresce da queste parti. Ha il potere di ridare l'udito a chi lo ha perduto.-* E mentre parlava tirò fuori il sacchetto che Logan aveva trovato cercando intorno all'albero isolato pochi giorni prima e lo allungò a Legoril.

Quello, quando lo aprì, mutò la sua espressione da contrita a sorpresa, e subito parlò: *-Ti sbagli. Questa pianta non ha poteri curativi. Ed è ben più rara di quella per cui la hai scambiata. Tre radici addirittura! Ma che ci faceva Erelein... Posso?-,* chiese poi a Harold prendendo un piccolo coltellino. A un cenno di assenso del ragazzo il druido incise la radice, da cui subito spuntarono delle bolle biancastre che cominciarono ad arrampicarsi una sull'altra emettendo un rumore acido. Decisamente non avevano l'aspetto di qualcosa di benefico. Poi Legoril cominciò: *-Queste radici sono mortali. Un infuso fatto con la loro anima e chi lo beve vivrà ben poco. E' una delle piante più velenose che esistano. E l'aveva*

Erelein... Senza contare che quello che mi avete raccontato ha un altro motivo di turbamento. Descrivetemi il druido anziano che vi ha scatenato contro i lupi, vi prego. Nel dettaglio.-

Harold lo fece. E alla fine Legoril sussurrò un nome: *-Evenendir...-*

-Lo conosci?-, gli chiese subito Harold. Ma la domanda era superflua. Ovvio che lo conosceva. Comunque il druido rispose: -Evenendir. La vostra descrizione è fin troppo perfetta. Egli è uno degli anziani del consiglio dei Wardens! Se uno come lui è invischiato in questa faccenda non mi stupisce che nessuno abbia fatto nulla per fermare questa follia! Devo partire subito, devo andare a parlare col grande Oalian...-

-Oalian? Wardens... Ne ho abbastanza di questi nomi che non conosco! Ho perso il conto di tutte le gilde in cui voi druidi siete divisi! E chi sarebbero questi pazzi che hanno evocato quel demone? Come si chiamano... gli Ashbound? C'entrano anche loro?-, sbottò Logan.

*-Ehm, prima che risponda... è meglio che la mettiamo al corrente del fatto che questa storia nasce prima del nostro arrivo qui negli Eldeen Reaches... almeno cento anni prima, per l'esattezza...-, cominciò Harold, a cui toccò il compito, coadiuvato da Logan, di raccontare ciò che avevano scoperto nei sotterranei di Passage e parlando con i due affiliati degli Elder Guardians. Terminato il racconto, Legoril sembrò ancora più intenzionato ad andarsene, e molto più preoccupato di prima. Alla richiesta di spiegazioni, anche lui sbottò, tirando fuori un altro nome sconosciuto ai quattro: *-Non si tratta degli Ashbound, capite? E' molto peggio! Questo è il culto di Khyber! Il Drago di Sotto! E' preoccupante che quel culto sia diventato così potente nei boschi degli Eldeen Reaches, specialmente quando sappiamo che alcuni suoi esponenti fanno parte della gilda la cui missione è proteggerli!-**

Uscirono così dal negozio, Legoril chiamò una cavalcatura con un fischio, cavalcatura che non intimorì nessuno dei passanti, evidentemente familiari ad essa, ma che scosse un poco i nostri avventurieri: si trattava di un grosso animale molto muscoloso simile a un grosso gargoyle senza ali che pareva capace di alte velocità, se lanciato al galoppo. E così era, visto che quando Legoril lo spronò verso ovest dopo aver salutato i quattro in pochi secondi sparì dalla loro vista.

Decisero di andare a riposare. Il giorno dopo Harold sarebbe andato a recuperare i cavalli da vendere, dopo quattro giorni sarebbe tornato e poi sarebbero tornati a Passage. Avevano scoperto abbastanza e non c'erano più motivi per rimanere. Tutto filò liscio, ricavarono un bel gruzzolo dai Vadalis e Harold e Joseph ne approfittarono per aprire un conto alla banca nanica dei Kundarak, cosa che Logan non poté fare a causa della mancanza di un documento di identità.

Poi finalmente, il quarto giorno del mese di Dravago, un guaritore della Casata Jorasco pose fine all'amnesia di Artemis. Gli altri tre non se la presero più di tanto, visto che si rivelò inutile parlargli di tutto ciò che aveva fatto dal momento dell'attacco al bestione fino ad allora. Il solo Logan gli ricordò che gli aveva già salvato la vita due volte senza che lui l'avesse mai fatto, ma quello non seppe che rispondere, più intontito che altro.

Partirono poi per Passage. E vi arrivarono il nono giorno di Dravago, dopo un'assenza che alla fine era durata poco più di un mese.

Capitolo Nono: Passage

Aundair occidentale. Città di Passage. Wir, 9 Dravago 998 Y.K.

Li accolse una pioggia intensa, come quella che li aveva visti partire. Si fermarono dai Vadalis a rendere le cavalcature e a raccogliere delle condoglianze per la morte del loro compagno, Coryn. Evidentemente i Sivis, a cui Joseph aveva comunicato l'accaduto proprio in una loro torre a Varna, avevano sparso la voce. O forse era stata Liàn stessa.

La seconda tappa del ritorno fu la sede dell'Aundarian Scroll, dove la stessa Liàn aveva affidato ai cinque il compito di andare a Edenàr. Quando vide i quattro andò loro incontro con un sorriso di circostanza e subito si disse dispiaciuta per le cattive notizie che questo viaggio aveva portato. Oltre alla morte di Ghirian, che si poteva immaginare date le circostanze della sparizione, era sopraggiunta anche quella di un componente della squadra che aveva il compito di ritrovarlo. Ma ben presto il discorso passò agli affari.

-Siete stati via più di trenta giorni, quindi fanno centocinquanta monete d'oro in tutto. Inoltre vi spettano cinquanta monete per le notizie su Ghirian. Quindi sono duecento monete.-, disse la ragazza mentre firmava alcune ricevute dei Kundarak da dare ai quattro.

-Vi abbiamo anche detto della storia del demone evocato nella foresta! Non ci spetta nulla per questo?-, chiese Harold.

-Non siamo interessati. Non è affare dell'Aundair, e poi non abbiamo avuto nessun'altra notizia. Però probabilmente avremo ancora bisogno di voi, già domani stesso. Dove vi possiamo trovare?-, chiese Liàn.

-Alla locanda della Stazione, come un mese fa.-, rispose Joseph, interpretando il volere di tutti: l'oste era stato cortese e avevano passato dei momenti di piacevole tranquillità in quella locanda.

Poi il Pellegrino, dopo aver guardato a lungo la ricevuta di duecento monete d'oro, alzò lo sguardo: *-Per fare una donazione alla Chiesa è necessario versare direttamente la somma in un tempio, vero?-,* chiese sorridendo Joseph. Era pronto a sacrificare parte delle sostanze ricevute ad una ben più nobile causa. *-Sì, ma...-*, iniziò Liàn, bloccandosi però subito dopo e scuotendo la testa. *-Sì, ma... cosa?-* obiettò Joseph aggrottando la fronte. Da come la loro nuova amica giornalista si era interrotta si poteva ben prevedere che non avesse da dire nulla che potesse far piacere al giovane Pellegrino. *-No, niente...-*, cercò di dissimulare lei, con scarsi risultati. Gli altri guardavano senza capire. *-No, sì, ma... Che cosa?-,* incalzò ancora

Joseph. Si trattava della sua Chiesa, che era tutta la sua vita, e se c'era qualcosa di poco piacevole da sapere, beh, era giusto che la sapesse. *-Ma sì, a voi posso anche dirlo, in fondo siete stranieri...-*, si sbloccò infine Liàn. *-...non credo che vi convenga fare una donazione alla Fiamma d'Argento, qui a Passage. Tutti sanno dove vanno a finire quei soldi.-*

Ancora nessuno aveva capito, quindi Joseph chiese delucidazioni: *-E dove andrebbero a finire, di grazia?-*

Liàn sospirò, come cercando di soppesare le parole, temendo un po' lo sguardo cupo del Pellegrino più giovane. Egli era di certo un puritano, e come ogni puritano, era un tipo pericoloso. *-Beh, non è una novità per nessuno. Andrebbero di certo a finire... in donne e vino... -*, rispose, un po' titubante.

-Che cosa?- sussurrò Joseph, incredulo e ferito. Harold abbassò lo sguardo, più dispiaciuto che altro, mentre sul volto di Logan si notava un ghigno di divertimento misto a disprezzo.

-Ma quando ci sono stato io, non c'erano chierici alla sala circolare.-, continuò Joseph. Liàn sorrise imbarazzata: *-Lo credo bene, non è che ci passino poi molto tempo. Per la maggior parte del tempo li puoi trovare al bor...-* Si interruppe di nuovo, certa di aver commesso la seconda gaffe della giornata, e nella sciocca speranza che Joseph non avesse sentito le sue ultime cinque parole.

-Al porto, ecco.-, disse poi, ma senza sembrare molto convincente. A rincarare la dose ci pensò Logan, prorompendo in una risata sgradevole. *-Ahahahahah! E cosa ci fanno? Benedicono le navi?-*, disse, e continuò a ridere. Harold e Artemis assistevano alla scena senza fiatare, avevano capito che non era il caso di spargere il sale preventivamente su una ferita che stava per aprirsi nell'animo di Joseph. Logan invece sembrava trovare un estremo godimento dalla situazione, e continuava a ridacchiare. *-Dov'è che posso trovare questi chierici?-*, chiese ancora Joseph. Non guardava più Liàn negli occhi, e parlava con un filo di voce. Stava per esplodere, il sangue gli pompava sulle tempie ad un ritmo forsennato, ma cercò di controllarsi. Ma se la sua rabbia poteva fare a meno di manifestarsi alla successiva risposta della giornalista dell'Aundarian Scroll, *- Beh, di solito puoi trovarli... -*, proprio non riuscì a sostenere la successiva uscita colma di disprezzo dello shifter: *-Saranno sotto coperta! AHAHAHAHAH! Bei chierici, bei chierici davvero. Scusa, ma è troppo divertente...-* Logan non aveva ancora concluso la sua ultima frase che Joseph si era già lanciato in strada, sotto il diluvio, lasciandosi alle spalle la sede del giornale e diretto a grandi falcate verso il quartiere del porto. La pioggia gli martellava sui biondi capelli mentre il sangue gli ribolliva dentro e lo portava e ripetere a bassa voce e ricordare fino all'ossessione gli insegnamenti dei suoi maestri alla Cattedrale di Flamekeep. *-Sii sempre un esempio. Combatti il male, in ogni*

sua forma. Sii retto e onorevole. Rispetta gli impegni. Non cadere in tentazione. Non cedere alla rabbia.-

Ma non era finita, perché Logan, di certo non appagato dello spettacolo di prima, gli si affiancò sorridendo, e nel suo sguardo c'era più d'una punta di sfrontato e perverso godimento.

-E TU COSA VUOI? VATTENE, VATTENE A MANGIARE VERMI IN QUALCHE BUCO DI FOGNA!-, gli abbaìò contro il ragazzo, fradicio. E allungò il passo. Ormai la sua furia era un fiume in piena ma ancora un insegnamento, uno in particolare continuava a ripetere, inciampando tra i denti stretti. *-Non cedere alla rabbia. Non cedere alla rabbia. Non cedere alla rabbia.-*

Arrivò al quartiere del porto senza neanche rendersene conto, tanto i suoi occhi erano colmi di pioggia e lacrime rabbiose. *-Ehi, siamo arrivati, eh.-,* lo avvertì Logan, che aveva continuato a seguirlo a distanza di sicurezza, e con un cenno della testa indicò un edificio sulla destra. Si trattava di una casa di piacere, un bordello che, a dire dal fumo e dalle risate che provenivano dall'interno, ospitava un gran numero di giovani puttane e clienti. Joseph entrò spintonando in malo modo una ragazzina seminuda e si recò diritto al bancone, dietro al quale troneggiava una matrona di mezz'età dallo sguardo bieco. La sala era affollata: molti divani sgargianti, pieni di cuscini e ragazze di infima moralità e un dolce profumo di incenso nell'aria, di certo afrodisiaco. Ma il Pellegrino non vi badò, così come non badò alle due ragazzine che gli si fecero incontro, cercando di entrare nelle sue grazie, di certo attratte dai suoi ferventi occhi blu notte.

Si appoggiò al bancone, Joseph, e chiamò la grassona. *-Sto cercando dei chierici della Fiamma d'Argento, mi hanno detto che potevo trovarli qui.-* La donna lo squadro e sorrise mostrando una fila di denti storti che quasi ricordavano quelli del vecchio del sogno. *-Certo, credo di aver capito chi stai cercando, giovanotto. Ma non posso dirti dove puoi trovarli, al momento sono occupati.-*

Joseph esplose, dimenticando ogni insegnamento ed ogni autocontrollo. Occupati? Questo era davvero troppo. *-DOVE SI TROVANO? DOVE? DIMMELO ORA! RISPONDI!-,* urlò lui, usando il potere della Fiamma d'Argento, un sacro incantesimo di Comando, per muovere la donna al proprio volere. Lo sguardo della proprietaria cambiò, nella sua testa c'era solo la consapevolezza di dover obbedire al ragazzino – *Seconda stanza sulla destra, al primo piano. E' chiusa a chiave.-* Disse la donna come in trance. La sua volontà era nulla, di certo non in grado di resistere al seppur debole potere del Pellegrino della Fiamma. Joseph salì le scale due alla volta, sempre con Logan, che sembrava trovare il tutto assai divertente, alle calcagna, e si

trovò infine di fronte alla porta in legno che gli era stata indicata. Bussò energicamente. Due volte. *–Ehi, siamo occupati!–* Rispose una voce maschile dall'interno. Joseph bussò di nuovo, più forte stavolta. Non aveva più provato una rabbia simile dai primi giorni dell'esilio, ma comunque non sapeva se provava più rabbia o vergogna.

–Basta! Volete andarvene?–, protestò di nuovo la voce roca. Joseph non riuscì più a controllarsi, stringendo i pugni, colpì con una forte spallata la porta, forzando il debole chiavistello arrugginito. All'interno della piccola stanza, si trovavano quattro ragazze, nude, e due uomini grassocci, nudi a loro volta, tutti sdraiati in atti osceni su un grosso letto. Appesi agli angoli della stanza, c'erano i vestiti dei prelati: due lunghe tuniche grigie con cucito lo stemma azzurro della Fiamma d'Argento. Logan entrò con studiata calma nella stanza tra gli sguardi stupiti dei presenti, e guardò prima gli uomini, poi le vesti, e infine i grossi anelli che posavano su un piccolo comò. *– Che schifo, sono dei grassoni... Ehi, questo simbolo ce l'hai anche tu. –* Disse ridendo, rivolto a Joseph, come se ci fosse qualcosa di divertente in quella situazione. *– TACI! –*, urlò Joseph, e poi, rivolto verso i due: *–E VOI, CON CHE CORAGGIO VI COMPORATE IN QUESTO MODO E VI FREGIATE DEL VOSTRO TITOLO? CHE COSA SIETE? PORCI?–*

–Ma voi che volete?–, chiese uno degli uomini, alzandosi dal letto. Joseph, per tutta risposta, tirò fuori da sotto la tunica azzurra una elaborata versione del Simbolo della Fiamma d'Argento in un bellissimo ferro 'toccato dalla Fiamma' e la mostrò ai presenti, che sgranarono gli occhi, allibiti. Uno dei due, quello già in piedi, si affrettò a rivestirsi mentre l'altro si alzò a sua volta e cercò di sfidare Joseph. *–Suvvia, sono cose che capitano, in fondo lo fanno tutti.–*

–NON E' VERO, NON CON I SOLDI DELLE OFFERTE, VERMI! QUALI SONO I VOSTRI NOMI?– Passarono alcuni secondi prima che Joseph ottenesse una risposta: *–I nostri nomi... che importanza hanno?–*, chiese imbarazzato il chierico. Ma Joseph non voleva abbassare il tiro: *–Avranno importanza quando andrò a denunciarvi a chi di dovere!–*

–Non capisco cosa ci sia da arrabbiarsi, non dirmi che tu non l'hai mai fatto.–, disse sperando ancora di ricevere un po' di comprensione il chierico più grasso.

–NO!–, fu l'implacabile risposta di Joseph. Ma il chierico sorrise, un sorriso che fece imbestialire ancora di più il Pellegrino della Fiamma, pur non sfiorando nemmeno lontanamente il livello di insopportabilità della sua affermazione seguente: *–Sono certo che anche il sommo Krozen...–*, ma non gli fu permesso di continuare. *–NON TI PERMETTERE!–*, urlò Joseph fino a sentire la gola in fiamme. Poi, dopo una piccola pausa, durante la quale i due chierici sarebbero stati ben felici di sparire,

-SIETE SOLO DEI RIFIUTI E NON SIETE DEGNI DEI SIMBOLI CHE PORTATE. VI HO FATTO UNA DOMANDA: QUALI SONO I VOSTRI NOMI?-, gridò ancora Joseph. Il più rapido dei due, quello che si era già rivestito, si avvicinò a Joseph, cercando di essere amichevole. *–Sarebbe più giusto che tu ci dicessi prima il tuo.-,* gli disse. Era incredibile come ancora non avessero realizzato con che tipo di persona avessero a che fare. Ma invece di continuare ad inveire, Joseph rispose con calma: *-Il mio nome è Joseph, sono un Pellegrino di Flamekeep.-*

Il grasso chierico sorrise, infilandosi al collo il ciondolo della Fiamma. *–Flamekeep, eh? Ma certo... sono stato là in pellegrinaggio, una volta.-* Ma questa frase non fece altro che dare il destro ancora una volta a Joseph: *-Ah, vi ricordate ancora cosa sia Flamekeep? Mi stupisce!-,* sibilò il giovane Pellegrino, mettendosi sulla porta per non dare vie di fuga ai due traditori. *–Ma certo che lo ricordo. E ricordo anche di Krozen, e anche lui non disapproverebbe troppo, ne sono certo...- -IO SONO CERTO CHE SE MAI TORNERETE A FLAMEKEEP, VI TROVERETE A DOVER PULIRE I CESSI DI KROZEN!-*

Anche l'altro chierico si stava rivestendo in fretta. *–I cessi...?-,* ripeté stupidamente, intimorito dalla presenza e dalla rabbia del Pellegrino biondo. Quando questi vide che anche lui si era appena infilato il simbolo sacro della Fiamma, una nuova ondata d'ira lo scosse dal profondo. Si gettò sul chierico con foga, e gli strappò dal collo il simbolo e mandò l'uomo indietro con uno spintone: *–VOI... VI HO DETTO CHE NON SIETE DEGNI DI INDOSSARE TALE SIMBOLO!-* Quindi con forza lanciò il pezzo di ferro contro la finestra, che andò in mille pezzi con una sferzata di vento e pioggia che attraversò la stanza. I due chierici colsero però al volo l'occasione; lo sguardo che vedevano dipinto sul volto del loro giovane confratello era tanto vicino alla follia omicida, che capirono entrambi immediatamente che la cosa più intelligente da fare era di darsi alla fuga a gambe levate. Cosa che fecero immediatamente, dopo che Joseph era scattato verso la finestra, lasciando così libero il pertugio della stanza. Logan era rimasto a sua volta appoggiato alla porta, e aveva assistito sorridendo a tutta la disputa. Il ragazzo della Fiamma d'Argento non gli andava minimamente a genio, nonostante ci fosse qualcosa di positivo in lui, ma ancora meno gli andavano a genio i suoi confratelli corrotti. Decise che fare inciampare uno dei due chierici mentre si allontanava a corsa dalla stanza avrebbe reso la scena ancora più esilarante, e così in effetti fu, dato che vedere l'uomo panciuto che picchiava una terribile panciata sulle assi del pavimento lo fece esplodere in una nuova risata sguaiata.

–Ma davvero non l'hai mai fatto?-, chiese poi con aria canzonatoria al giovane Joseph quando i due furono usciti. *-LEVATI!-,* lo scostò questi, dirigendosi di nuovo di sotto, verso il

bancone della donna grassa, su cui batté forte un pugno. *–Le prestazioni non sono state di suo gradimento?–*, chiese lei. *–NO! Ci vengono altri chierici come quei due che sono appena usciti, qui?–*

La matrona fece mente locale per qualche istante. *–No, non mi pare, quei due sono gli unici esponenti della Fiamma d'Argento, a Passage.–*, disse, come se questo spiegasse tutto. Comunque, la notizia che i corrotti erano soltanto in due fece calmare per un momento Joseph, che chiese: *–Sa per caso dove abitano?–*

–No...Ma guardi che hanno sempre trattato bene le ragazze, sono brave persone! Per caso vuole anche lei una ragazza?–, chiese allora la donna.

–NO, che diamine!– rispose lui seccato, ma dall'alto lo sovrastò la voce di Logan: *–No, lui non l'ha mai fatto...–*, frase che fece esplodere l'intera sala di risolini e ghignate dei clienti e delle puttane che avevano seguito il filo del discorso. Joseph, rosso di rabbia e di vergogna, chinò la testa e uscì dal locale, sotto la pioggia battente. Si guardò rapidamente attorno, ma non vide traccia dei due chierici che aveva messo in fuga, in compenso trovò il simbolo sacro che aveva lanciato dalla finestra. Lo raccolse, e decise che l'avrebbe appeso alle bisacce del suo cavallo, così come ad esse avrebbe appeso tutti i simboli che sarebbe da quel momento in avanti riuscito a togliere a tutti i falsi e corrotti esponenti della sua Chiesa. *–Sii un esempio.–* Si ripeté di nuovo, convincendosi ulteriormente della propria rettitudine mentre si avviava a piedi verso la sede dell'Aundarian Scroll per ritrovare gli altri. Logan lo seguì.

Si riunirono ad Artemis e a Harold verso l'ora di cena, così decisero di andare alla Locanda della Stazione. Avevano bisogno di riposo, specialmente alcuni tra loro.