

Caccia maledetta

PROLOGO

Tanto tempo fa, in una terra lontana, esisteva il popolo degli Athavas, una tribù spietata che si reggeva su due pilastri: la religione politeistica, amministrata dalle sacerdotesse che dedicavano la loro vita al culto degli Dei, e la tradizione del gemellaggio, che legava in modo indissolubile ciascun individuo con un altro della tribù.

Le sacerdotesse venivano avviate al loro servizio dal Consiglio dei Saggi quando erano ancora bambine, venivano accolte al Tempio degli Dei e lì crescevano e rimanevano per tutta la vita, istruite e addestrate dalle sacerdotesse più anziane. Erano le custodi della devozione, della salute e dell'onore della tribù, per questo dovevano rimanere caste e si dedicavano ogni giorno al culto, all'esercizio fisico e al combattimento. In cambio gli Dei facevano prosperare la tribù e la proteggevano dalla cattiva sorte.

Il gemellaggio era una consuetudine che aveva luogo durante la Grande Prova, l'insieme di gare che affrontavano i ragazzi e le ragazze alle soglie della maturità: al termine ogni partecipante ne sceglieva un altro, se era ricambiato i due diventavano 'gemelli', e da lì in poi dovevano condividere gli alti e i bassi della vita, i successi e gli insuccessi, l'onore e il disonore.

Tu sei Bol, uno dei guerrieri più forti degli Athavas, e qui inizia la tua avventura.

1. E' notte e dormi agitato. Senti un colpo alla gamba, apri gli occhi: delle figure armate si stagliano intorno a te alla luce di alcune torce.

“Alzati, Bol! Sei convocato al Consiglio dei Saggi. Seguisci senza fare storie.”

Ti tiri su con fatica dal tuo giaciglio, le orecchie ti ronzano e hai male alla testa. Con voce impastata accenni: “Un attimo, prendo i miei vestiti...”

“No, vieni così, non abbiamo tempo da perdere!” La voce di Bribal, il gigantesco capo delle guardie dei Saggi, ti rimbomba dentro, mentre ti fissa implacabile.

Attraversi il villaggio scortato dalle guardie fino alla capanna del Consiglio. Il freddo ti ha fatto venire la pelle d’oca. [Vai al 24.](#)

2. Per la strada chiedi qualcosa a uno stalliere che sta legando dei cavalli e fermi Shack: “La vecchia ci ha mentito: ricordo che la porta Ovest conduce ai monti Sacri. Ho chiesto adesso: per il monte Kratos l’uscita è la porta Est.”

“Maledetta. E sia, torniamo indietro.”

Arrivati in una piazza scorgi poco lontano la mercante di prima che vi sta segnalando a tre guardie; questi vi puntano e si fanno largo tra la folla.

Prendi due cocomeri da un banco vicino e glieli lanci addosso, facendoli cadere tutti e tre tra le risa degli astanti.

Svicolate e correte a est, arrivati alla porta vi mischiate alla coda dei mercanti in uscita. Una volta fuori sfruttate la distrazione di un viandante per rubargli il cavallo e cavalcate pancia a terra per la prateria antistante.

Shack libera Satan e gli fa spiccare il volo verso il monte Kratos. [Vai al 21.](#)

3. Rami sta curando la gamba ferita di Shenti con un unguento; per arrivare alle Terre Maledette dovrete scalare il monte Kratos e per lei sarà dura.

Guardi Shack ancora privo di sensi.

“Ho fatto i nodi ad arte” ti tranquillizza Rami, “si libererà quando saremo lontani. Tornerà al villaggio, dirà la verità e non gli faranno niente.”

Stai rompendo un patto con il capo-caccia, un patto silenzioso che vi ha portati a proteggervi l’un l’altro.

Partite lasciandolo lì, legato, senza il suo Satan. Dentro di te la consapevolezza che non capirà il tuo gesto e non ti perdonerà mai.

4. La figura si fa più distinta: è un mercante con un asino carico di paccottiglia. Fingete di essere pellegrini diretti ai monti Sacri che sono rimasti indietro e cercano di riunirsi al proprio gruppo; gli chiedete se ha visto qualcuno sul sentiero.

Vi squadra dalla testa ai piedi e aspetta. Shack gli porge una pietra colorata presa dalla sua bisaccia.

“Ora che ricordo, ho visto due tizi che passavano su questo sentiero, circa due ore fa. Sembrava avessero fretta.”

“Due... uomini.”

“Sì, non li ho visti in faccia: era buio e avevano i cappucci.

Uno faceva strada davanti, era alto e robusto, l’altro mingherlino lo seguiva. Però non credo che i vostri amici possano raggiungere i monti Sacri da questa strada, alla fine è interrotta da una frana.”

“E con ciò? E’ lì da più di un anno.”

“Il mingherlino seguiva a fatica, zoppicava da una gamba. Non credo che possa arrampicarsi sui massi che ostruiscono il passaggio.”

Lo ringraziate e proseguite per il sentiero.

[Vai al 14.](#)

5. E’ l’inizio del secondo giorno e la notte ha portato consiglio: anni prima tu e Rami avevate trasportato a Samar un compagno ferito e una vecchia mercante vi aveva venduto un unguento

che l'aveva guarito in poche ore. Dovete ritrovarla, di sicuro Rami passerà da lei per le ferite di Shenti.

Nel frattempo Shack ha ritrovato Satan e lo porta con sé.

Vi aggirate per le strade della città con il cappuccio sul viso; un formicaio di gente di tutte le razze affolla le vie e le piazze; le grida dei mercanti sovrastano il chiacchiericcio di fondo e gli odori più disparati si mischiano tra loro.

Shack si sente ancora osservato, ma qui dovrebbe essere strano il contrario.

A un tratto riconosci la mercante, ha un banchetto al lato della strada pieno di spezie, erbe e recipienti. Vi presentate come pellegrini che hanno perso i compagni di viaggio, le domandi dell'unguento e subito si fa diffidente. Tra le erbe vedi un simbolo familiare, una luna con 3 punti: è il manico del coltellaccio di Rami!

“Quanto vuoi per questo?” e glielo indichi.

“Non è in vendita.”

“Va bene, è di un guerriero, io sono il suo migliore amico e lo sto cercando per salvargli la vita. Siamo venuti insieme da te anni fa, se lo ricordi. Ti puoi fidare di me.”

“Vedo centinaia di facce ogni giorno e le vostre beghe non mi interessano. Io non so nulla” e strabuzza gli occhi. Shack è dietro di lei e le sta puntando il coltello, coperto dai suoi stracci. “Parla: chi ti ha dato il pugnale e dov'era diretto?”

“Non me l'ha detto, lo giuro, aveva fretta!”

“Parla!” e le dà uno scossone, la donna è in preda al panico.

“Inizio ad affondare la lama, addio!”

“Ahi, fermo! E' stato all'alba, erano in due, quello più grosso voleva un unguento per le ferite, poi... mi ha chiesto dove partono le carovane per il monte Kratos.”

“E quindi?”

“Uhm... per la porta Ovest, io...”

Shack lascia la donna e vi dileguate tra i passanti. [Vai al 2.](#)

6. Ti scortano per prendere la tua spada e ti conducono al punto di ingresso della Foresta Nera dove sono stati visti l'ultima volta i fuggiaschi. Shack vi aspetta lì armato di lancia, all'avambraccio indossa una fascia di cuoio su cui è appollaiato il suo falco incappucciato, Satan.

Le guardie vi danno degli stracci e delle pelli per occultare le armi: dovete sembrare degli innocui viandanti. Davanti a te un sentiero si infila tra la vegetazione scura e inquietante: comincia la tua caccia più difficile. [Vai al 12.](#)

7. In quel momento Satan giunge al volo e attacca Bribal alla testa. Ne approfitti per prendere la lancia di Shack e la scagli contro il gigante, colpendolo ad una gamba e facendolo ruzzolare giù per la radura. Rami brandisce la spada e lo scudo e corre verso di lui, mentre Bribal si rialza ed estrae la lancia dalla ferita.

Shack respira ed è ancora cosciente, lo trascini per adagiarlo su una roccia, mentre brontola contro di te.

Rami sta duellando con Bribal, che con un colpo di lancia ben assestato lo disarmo e si getta contro di lui in un duro corpo a corpo. Il guerriero ha lo scudo ma sta avendo la peggio; Bribal lo tiene per la gola con le sue mani enormi: sta per svenire.

Prendi la tua spada e corri in soccorso, Bribal si impossessa dello scudo, para i tuoi colpi e ti travolge facendoti cadere a terra. Perdi la spada, mentre il gigante ti assesta un calcio alle costole che ti fa rotolare. "Dovevo pensarci io", ringhia, "altrimenti voi due idioti ve li sareste lasciati sfuggire! Spezzo la maledizione e dopo sarà il tuo turno."

Mentre si prepara a dare il colpo di grazia a Rami, ti alzi, prendi la spada, riesci a deviare all'ultimo secondo il colpo destinato al tuo gemello e con un guizzo trafiggi il cuore di Bribal, che stramazza a terra.

Senti una mano sul fianco, Rami ti ha preso il pugnale e se lo è puntato alla gola: “Perdonami se puoi” e si sgozza prima che tu possa bloccarlo. Spira tra le tue braccia, rimani lì immobile e tremante.

Torni da Shack sconfitto ed estrai la freccia dalla sua spalla. “Te l’avevo detto che qualcuno ci seguiva...” borbotta, “mi dispiace, per quel che può valere.”

“Brutali, Shack. Con gli Dei a favore o contro, la verità è che siamo degli esseri brutali.” Prendi delle erbe e tamponi la ferita, pieno di incubi che ti perseguiteranno per sempre.

8. State correndo a più non posso; il bosco lascia spazio a un prato in salita che vi consente di guadagnare terreno, mentre le grida diventano sempre più frequenti e fitte. Ti giri: i Krilion sono diventati decine e altri stanno spuntando dal bosco; imprecano come diavoli e vi lanciano le pietre. All’improvviso il prato finisce su un burrone profondo un centinaio di passi. Shack libera Satan e gli fa spiccare il volo. Siete in trappola, ma a pochi metri dalle rocce sull’abisso spunta un piccolo albero, forse riesce a trattenere il tuo peso con quello di Shack. Devi prendere una decisione.

Se decidi di lanciarti dal burrone sull’albero [vai al 15.](#)

Se decidi di arrenderti ai Krilion [vai al 23.](#)

9. La zattera fila sul fiume con il minimo sforzo. Un piccolo scossone ti fa trasalire, ma è solo un momento. Shack libera Satan: “Uhm, non mi piace, Bol. Lo senti questo rumore? Il fiume è in discesa.”

“L’ho notato, guarda quel tronco come fila sull’ansa davanti.”

“Prepariamoci, dopo l’ansa arriveranno le rapide, dovremo coordinarci con i pali... e gli Dei sono contro di noi!”

Arrivati all’ansa il fiume accelera e fa volare la zattera tra i gorgi. Fate forza sui pali per allontanarvi dai massi mentre i

flutti hanno ricoperto la zattera; hai i piedi immersi nell'acqua, scivoli e ti mantieni a stento.

“Attento Shack!” Il cacciatore sbatte contro uno spuntone di roccia e perde l'equilibrio, si aggrappa all'albero della zattera ma lo scossone fa cadere in acqua le vostre bisacce, con le pietre colorate e le erbe per il viaggio.

Fatichi a governare la zattera, bisogna evitare a tutti i costi un gigantesco masso al centro del fiume. Fai leva con il palo con tutte le tue forze, Shack annaspa e non riesce ad alzarsi.

La zattera si schianta sul masso che inizia a tranciarla per lungo. “Shack spostati!” Il masso si fa strada tra i tronchi, inesorabile; il capo-caccia ti tende la mano, ma non riesci a raggiungerlo. Anche l'albero della zattera viene travolto, lasci il palo e ti getti verso Shack, lo trascini verso di te un attimo prima che venga raggiunto dal masso.

La zattera continua a vagare ruotando su sé stessa, tagliata a metà e senza l'albero centrale, con le corde dei tronchi rimanenti che si sfilacciano.

Avete passato il tratto delle rapide, è il crepuscolo e in lontananza brillano le luci delle case, dev'essere la città di Samar. Per fortuna non avete perso le vostre armi, vi gettate nel fiume e guadagnate la riva a nuoto. [Vai al 17.](#)

10. All'improvviso qualcosa ti spinge a terra con violenza e un ruggito squarcia l'aria: una tigre dai denti a sciabola si è avventata su Shack. Estrai la tua spada e mentre il felino sta aprendo le fauci lo infilzi più volte al fianco, ferendolo. La tigre lascia la presa su Shack e ti salta addosso. La respingi con tutte le tue forze, rotoli a terra con quel mostro dalle zanne spaventose, il suo alito fetido ti impedisce il respiro, le sue unghie ti stanno squarciando le braccia. Sei supino e lotti a fatica quando un colpo secco e violento trascina la tigre in avanti: un lamento soffocato e poi collassa.

Shack ti libera dalla carcassa del felino: lo ha trafitto per lungo con la sua lancia, entrata nella schiena e uscita dalla testa. Il capo-caccia trova qualcosa incastrato tra i denti della bestia: un bracciale con il simbolo del Tempio.

Shack tiene il bracciale tra le dita: “E’ sicuramente di Shenti ed è piuttosto lungo, dev’essere uno di quelli che le sacerdotesse indossano alle gambe. Gli uomini impazziscono per questo...”

“Shenti quindi è stata azzannata e non si può spostare a piedi.

Lo so dove vuoi arrivare, ma considera che Rami è uno dei guerrieri più saggi, Shenti è sempre stata un modello di virtù.

Se sono fuggiti è perchè c’è un motivo, è successo qualcosa.”

“Lo so io cos’è successo...” bofonchia Shack.

Sentite delle grida: i tre Krilion sono stati attirati dai ruggiti e adesso vengono verso di voi. Bisogna sparire. [Vai all’8.](#)

11. State navigando il fiume sulla zattera, servendovi ognuno di un grosso palo. La foresta si estende fino all’orizzonte e a sinistra i monti Sacri imbiancati richiamano alla tranquillità la tua anima. Sarebbe tutto molto bello se non stessi inseguendo il tuo migliore amico per spezzargli la vita e i sogni.

Su una riva un gigantesco orso bruno vi fissa mentre passate, Shack lo saluta: “Sarà per un altro giorno, capo orso. Forse...”

[Vai al 9.](#)

12. La luce dell’alba inizia a filtrare tra gli alberi; Shack ha trovato delle tracce; lo segui a passo svelto.

Il sentiero curva e si addentra nel bosco, state camminando da più di un’ora, hai la testa pesante e non hai detto una parola.

Shack rompe il silenzio: “Ti capisco, sai, è difficile... Ma non devi preoccuparti. Ci penso io a quei due...”

Lo interrompi: “Io non so cosa pensare. Prima di tutto voglio capire cosa sta succedendo. Rami non mi ha detto nulla.”

“Meglio per te che ti abbia tenuto all’oscuro.”

“Mettere tutti nei guai, così all’improvviso. Dev’esserci sotto qualcosa: conosco Rami, è il mio gemello.”

“Il tuo gemello ci ha esposto all’ira degli Dei. Tu non hai nessuno, io ho mia moglie e mio figlio; sono innocenti, perchè devono passare tutto questo? Tu vuoi capire, io devo agire. Ti avverto: se la tua mano tremerà quando troveremo Rami, la mia sarà pronta ad affondare il colpo.”

Continuate in silenzio, poi il capo-caccia si fa guardingo: “La cosa strana è che sento che qualcuno ci sta osservando.”

Dopo una piccola curva le tracce sul sentiero si interrompono, Shack le ritrova tra gli alberi alla vostra destra. “Di qui. Hanno fatto un balzo per coprire la fuga.”

Noti una figura che cammina in fondo al sentiero. Avverti Shack, ti risponde di decidere la prossima mossa.

Se decidi di seguire le tracce tra gli alberi [vai al 19.](#)

Se decidi di andare incontro alla figura sul sentiero [vai al 4.](#)

13. Al tramonto vi viene a trovare la capo-tribù, scortata da due guerrieri. La donna ha in mano il bracciale di Shenti, vi fa capire a gesti che vuole sapere come l’avete avuto. Ha intuito chi siete e vi rifiutate di rispondere. Dà un comando ai guerrieri e questi sfoderano i loro machete.

Il primo ti si avvicina mentre la capo-tribù ripete la sua domanda, alza l’arma e aspetta l’ordine per farti a fette.

Le corde alle mani si stanno allentando, muovi le braccia per liberartene; la donna esclama qualcosa, dai una spinta in alto e sferra un calcio allo sterno del tuo aguzzino, il machete gli cade a terra. Lo prendi, disarmi l’altro e gli tagli la mano; la donna si è allontanata e dà l’allarme. Liberi Shack dalle corde, mentre vi stanno raggiungendo le frecce dell’intero accampamento. Il capo-caccia riesce a prendere in extremis il machete dell’altro guerriero. [Vai al 22.](#)

14. Shack ragiona ad alta voce. “Prima sono usciti dal sentiero per far perdere le tracce, poi sono rientrati, forse perchè è successo qualcosa a Shenti, che zoppica. Shenti dev’essersi travestita da uomo per non dare nell’occhio.”

“Più avanti c’è il bivio: a sinistra si va per i monti Sacri con la frana, dall’altra strada si va alla città di Samar. Se Shenti zoppica prenderanno quest’ultima.”

Alcune foglie su una pianta hanno un colore più scuro; ti chini per guardare meglio: sono tracce di sangue.

Qualcosa si muove accanto a te, ti giri e una puzza ti spruzza il suo liquido mefitico in faccia.

E’ tutto buio e stai soffocando, tossisci forte e una vampata di calore ti avvolge la testa.

Shack accorre e scaccia l’animale, prende la sua borraccia e ti lava la faccia: sei paonazzo, stai avendo una reazione allergica.

“Occorre più acqua e hai bisogno di erbe, alzati e reggiti a me, andiamo al fiume Kalesh a nord; non è lontano, taglieremo per il bosco.”

Vi avviate al fiume mentre la tua faccia dolorante inizia a gonfiarsi. [Vai al 18.](#)

15. Vi lanciate sull’alberello e riuscite ad aggrapparvi ai rami sporgenti. Tuttavia l’arbusto è troppo esile e si piega scricchiolando sotto il vostro peso.

Vi sforzate di raggiungere le rocce ma il piccolo tronco si spezza facendovi precipitare nel vuoto. Shack ti dice addio, gli ricambi il saluto mentre dei pennacchi bianchi fanno capolino sopra il burrone. La tua caccia finisce qui.

16. Guardi Shack ancora privo di sensi. D’impulso estrai il machete, tagli la corda che lo lega e gli dai uno scossone. “Cos’hai fatto?” ti apostrofa Rami.

Gli rispondi grave: “Mi dispiace, fratello. Dopo quello che hai fatto non posso lasciarti andare, la maledizione è su di noi!”
“Sono io, Bol, il tuo amico di sempre! Speravo potessi capirmi, mi siete rimasti solo tu e Shenti!”
“Non volevo che finisse così, credimi.” Ti metti in posizione con il machete, Rami fa lo stesso con la sua spada, rassegnato. Shenti vi guarda pallida e atterrita.
Vi attaccate a vicenda, parando uno i colpi dell’altro.
Sei spalle al muro, Rami tenta un affondo, lo eviti e la sua spada si schianta sulla roccia. Rami perde l’equilibrio, ne approfitti per disarmarlo e gli punti il machete al collo.
“Fallo!” ti dice. “Non ce la faccio” gli rispondi. “Perchè?”
grida, “perchè siamo arrivati a questo?”
Shack è in piedi accanto a te, i vostri occhi si incrociano.
“Addio, Rami, sarai sempre il mio gemello” e affondi il machete.
Shack prende in braccio Shenti e la porta dal suo guerriero. Poi vi allontanate di qualche passo. La sacerdotessa si asciuga le lacrime, prende il suo pugnale e si toglie la vita.
“Trovo qualcosa per trasportarli e torniamo al villaggio.”
“Shack, io non torno al villaggio. Né ora né mai.”
Il monte Kratos si staglia all’orizzonte avvolto nella nebbia mattutina, vorresti esserne inghiottito fino a dimenticare.

17. Ti scaldi davanti al fuoco, ma sei tutto un dolore. E Shack è messo peggio, trattiene i lamenti ma non riesce più a muoversi come prima. Senza pietre colorate o altro da barattare sarà dura avere informazioni a Samar.

“Bol, per prima, sulla zattera... grazie, ci stavo rimettendo la pelle.”

“Niente, figurati. Grazie a te per avermi curato dalla puzzola.”

“Siamo proprio due imbranati.” [Vai al 5.](#)

18. Arrivati al fiume Kalesh, immergi la testa nell'acqua gelida, mentre Shack cerca le erbe per prepararti un impacco.

Questo incidente vi costringe a stare fermi per un paio d'ore prima che le cure abbiano effetto.

Rami e Shenti hanno mezza giornata di vantaggio rispetto a voi. Shack è nervoso, ma non ti dice nulla.

Ti riposi sulla riva del fiume, quando hai un'idea: "Shack, guarda quella zattera sull'altra sponda. Possiamo usarla per navigare il fiume e con un po' di muscoli arriveremo a Samar entro sera."

Raggiungete la zattera: i tronchi e le funi che li legano sono a posto; Shack dà qualche colpo per testarne la robustezza.

"Forse ce la fa, te la senti?" gli domandi.

"E sia, se non li prendiamo siamo morti comunque." [*Vai all'11.*](#)

19. Vi addentrate nel bosco, a un tratto notate rami spezzati e orme umane confuse con quelle di zampe animali. Su alcune foglie vi sono delle macchie di sangue. Probabilmente Rami e Shenti hanno affrontato qualche belva feroce e si sono feriti. Avanzate con circospezione. [*Vai al 25.*](#)

20. E' l'inizio del secondo giorno, ti svegli all'alba e vedi Shack privo di sensi, legato a un albero.

"Vi abbiamo visto fuori le mura e vi abbiamo portato qui. Mi dispiace, Bol." Alzi la testa, Rami e Shenti sono davanti a te.

"Perchè sei scappato senza dirmi nulla? Sono il tuo gemello!"

"Tra me e Shenti è nato qualcosa... Quando ha scoperto di essere incinta non abbiamo avuto altra scelta... Non c'è nessuna maledizione, Bol, è solo una sciocchezza inventata dai Saggi della tribù. Gli Dei capiscono il nostro amore. Quanto a te, volevo tenerti fuori, ero sicuro che te la saresti cavata."

"Ed eccomi qua mio malgrado. Che volete fare adesso?"

“Raggiungeremo uno sciamano guaritore nelle Terre Maledette, aspetteremo che Shenti partorisca e poi andremo per conto nostro. Vieni con noi, Bol.”

“Siete matti? Nelle Terre Maledette c’è solo il caos.”

“Siamo guerrieri, Bol. Viviamo nel pericolo, siamo nati per questo. Ci rifaremo una vita insieme, che ne dici?”

Se accetti la proposta di Rami [vai al 3.](#)

Se rifiuti [vai al 16.](#)

21. Il pendio è molto ripido, avete liberato il cavallo e vi muovete tra i massi e le pietre, Shack è sicuro: “Satan sta volando in cerchio, non sono lontani.” Aggiri un masso enorme e ti ritrovi su uno spiazzo erboso. Scorgi Rami e Shenti ad un centinaio di passi: lei, esausta, seduta a terra e lui chino a curarle la ferita alla gamba con l’unguento della vecchia. Un cavallo è legato lì vicino.

Vi notano e vengono verso di voi. Shack prepara la lancia, gli fai cenno di calmarsi e andate loro incontro, finchè non arrivate faccia a faccia.

“Mi dispiace, Bol” esordisce Rami, “non avevamo altra scelta: io e Shenti ci amiamo, adesso è incinta e non potevamo più rimanere...”

“Mi hai tenuto all’oscuro, mi hai maledetto con tutta la tribù e mi hai coinvolto mio malgrado.”

“E’ il figlio del disonore!” urla Shack mentre si avventa su Rami. Ti metti in mezzo, cerchi di trattenerlo ma è diventato una furia. “Fermo Shack, calmati!”

Senti un sibilo, ti giri e Shenti è a terra in preda alle convulsioni, con il cuore trafitto da una freccia. Reclina il capo da un lato ed emette l’ultimo respiro.

Rami si precipita da lei, Shack si divincola dalla tua stretta e si butta sul guerriero ormai in preda al panico. Non hai il tempo di dividerli che un’altra freccia colpisce Shack alla spalla.

Da una piccola altura spunta fuori Bribal, il capo-guardia dei Saggi, sta caricando il suo arco con un'altra freccia. [Vai al 7.](#)

22. Vi buttate nel fiume e nuotate sott'acqua, sfiorati dalla pioggia di dardi dei Krilion. Arrivate sull'altra riva: l'acqua è alta, è buio e siete nascosti da un fitto canneto. Procedete controcorrente in direzione della città di Samar, mentre il grosso dell'accampamento vi cerca a est.

Risalite lentamente il fiume, dopo un migliaio di passi continuate a piedi. Samar è la vostra ultima speranza: avete i machete, ma per il resto avete perso tutto, siete mezzi assiderati e puzzate come delle lontre.

E' ancora notte fonda quando arrivate fuori dalla porta Est della città. Siete al sicuro, le guardie di Samar non tollererebbero guerrieri Krilion nei dintorni. Vi mimetizzate in un gruppo di mendicanti vicino al fuoco e vi addormentate all'istante. [Vai al 20.](#)

23. Siete prigionieri nell'accampamento dei Krilion, in riva al fiume Kalesh, a est della città di Samar. Siete seduti a terra, ognuno legato a un palo; alle vostre spalle un masso enorme. L'accampamento è in fermento, sono in corso dei preparativi e nessuno sta badando a voi.

Le voci si alzano: è stato catturato un altro prigioniero. E' Bribal, il gigantesco capo della guardia dei Saggi.

“Te l'avevo detto che qualcuno ci seguiva”, commenta Shack.

“I Saggi si fidano di noi”, chiosi sarcastico.

Quando vi intravede, Bribal esplose di rabbia e prende a testate i soldati di scorta. Un grosso Krilion lo colpisce da dietro con un'ascia e gli apre in due la testa. Bribal stramazza a terra.

Shack ti fa un cenno: “Satan ti ha scelto.”

Dietro di te il falchetto sta sfilacciando le corde che ti legano col becco. Le ore passano e il sole picchia, mentre Satan continua imperterrito a beccare. [Vai al 13.](#)

24. I Saggi ti ricevono seduti sui loro scranni e il capo-tribù ti apostrofa: “Saluti, Bol. Una grande sventura è caduta sul nostro villaggio: Rami, il nostro guerriero più valoroso, e la sacerdotessa Shenti sono fuggiti insieme senza dire nulla a nessuno. Alcuni hanno giurato di averli visti poco fa mentre correvano imboccando la Foresta Nera. Rami è il tuo gemello, Bol, quindi tocca a te riparare il disonore che adesso grava su di noi. Raggiungi i due traditori e portali qui per la cerimonia di purificazione, vivi o morti.”

Non credi a ciò che hai appena udito.

“In tempi normali”, riprende il capo, “avremmo mandato una squadra dei guerrieri più forti, ma adesso i Krilion ci possono attaccare da un momento all’altro. Abbiamo deciso comunque che ti accompagnerà il nostro migliore seguigio: il capo-caccia Shack”.

Dalla folla che si è formata all’entrata della capanna si fa avanti un uomo con i capelli alla mohicana, pieno di tatuaggi.

“Sono pronto a lavare questo scempio!” afferma deciso, suscitando l’approvazione generale.

“Adesso andate: se non tornate entro due giorni sarete espulsi dalla tribù. E siate discreti: nessuno deve sapere.” [Vai al 6.](#)

25. Shack sente dei rumori e fa cenno di acquattarsi.

Dai una sbirciata da un cespuglio: una pattuglia di tre guerrieri Krilion, con i loro pennacchi bianchi, sta perlustrando la zona. Hanno sconfinato di molto: il primo villaggio Krilion è a due giorni di cammino a nord-ovest. Aspettate che si allontanino e riprendete a seguire le orme. [Vai al 10.](#)