

# L'operazione Notte e Nebbia - terza parte cronaca

Terza parte della nona avventura della **Campagna di Caen**, che prosegue dopo il massacro presso le **Parole d'Oro**. Il gruppo si divide per svolgere contemporaneamente vari incarichi, fino a ritrovarsi a **Chalard** e concludere le proprie vicissitudini nella città di **Achenar**.

Partecipano: **Guelfo, Eric, Loic, Desiree, Julie, Solice**.

Master Annika

## CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

## Reclutamento

### Parole d'oro, 24 agosto 517

La sconfitta di **Bob Delmontesque**, ultimo a cadere tra gli alleati di **Lord Wilhelm**, segna la fine del 23 agosto. Durante la notte **Solice sogna** per la terza volta le terre misteriose descritte all'interno del diario del signore delle **Parole d'oro**.

### Ipotesi di divisione

Il giorno seguente, di buon mattino, il gruppo discute sul da farsi. **Solice** propone di dividersi in due gruppi:

- il primo, formato da **Guelfo, Solice, Nicolas e Desiree**, diretto insieme ai contadini alla torre di sir **André Navon** con il compito di chiedere asilo per i profughi delle **Parole d'oro**;
- il secondo, composto da **Eric e Loic** navar, diretto al salvataggio di Lord **Anthony**, reclutando eventualmente alcuni soldati mercenari disposti a prendere parte all'operazione di scorta del signore.

La proposta viene valutata positivamente da tutti, ma **Loic** non sembra essere molto contento all'idea di recarsi in battaglia senza la sua fidanzata, specie sapendo che ella si recherebbe proprio alla torre di sir **André Navon**: per questo motivo chiama in disparte **Desiree** e ha con lei una **accorata conversazione** nel corso della quale la convince a partire con lui. **Desiree** confida a **Solice** le sue nuove intenzioni, assicurando la paladina sul probabile recupero dei feriti e anticipandole che avrà cura di spiegarle le modalità di trattamento necessarie.

### L'obiezione di Loic

Non appena la notizia viene rivelata, **Eric** e **Guelfo** sente immediatamente la necessità di obiettare: il primo a parlare è proprio il fratello di **Loic**, che precisa subito di essere fortemente contrario: "la missione del nostro gruppo sarà molto rischiosa, e non credo proprio che riusciremo a proteggerla da eventuali rischi: certo, il suo apporto come medico potrebbe rivelarsi molto utile, ma i rischi mi sembrano davvero troppi... e come se non bastasse, qui ci sono dei feriti che hanno bisogno di cure immediate. In ogni caso", conclude **Eric**, "rispetterò la decisione che prenderete: ma sappiate che non la condivido affatto".

**Guelfo** è ancora più diretto: "non mi sta bene per niente! Cos'è 'sto viaggio di nozze?"

**Loic** si mostra però convinto della sua decisione, contestando la valutazione del fratello, a suo dire esagerata, e poi rivolgendosi direttamente a **Guelfo**: "E' la mia fidanzata: con me sarà al sicuro. Inoltre, visto che affronterete anche voi dei pericoli, preferisco che venga con noi: voi sarete deboli e feriti, a farvi a pezzi bastano due guardie".

"Ma noi non andremo certo a cercare rogne", ribatte **Guelfo**: "... a differenza vostra".

"Di solito ci si salva meglio se li si va a cercare, i pericoli".

**Guelfo** scuote la testa: "ci sono dei feriti qui, che necessitano di cure".

**Loic**: "Lo scontro che dobbiamo fare noi potrebbe anche non andare bene: se temi per l'incolumità di tua sorella non preoccuparti, ci penserò io a tenerla lontana dallo scontro".

**Guelfo**: "Lo so che non vedi l'ora, lo so che tu sei lesto di piede...".

**Loic** (minaccioso): "Ma sono anche lesto di mano!"

**Guelfo**: "Lo so, perché sono ferito... per questo lo sei, in questo frangente".

**Loic** scuote la testa, mentre **Guelfo** continua a parlare: "Voi potrete contare sul medico di Lord **Anthony**, o su qualche altro conciaossa rimediato con i suoi soldi: noi non avremo nessuno. Inoltre, alcuni abitanti potrebbero ammalarsi della stessa malattia di **Marielle**. Persino **Solice** forse è contaminata da questa maledizione... Ci serve un medico: inoltre non voglio che mia sorella corra rischi inutili".

**Loic**: "I villici sono perfettamente in grado di badare alla maledizione... l'hanno fatto finora: capisco che sei preoccupato per tua sorella ma ti devi fidare di me, saprò risolvere il problema".

**Guelfo**: "Non mi fido per niente di te, e sai perché? Perché già molte altre volte in passato l'ho fatto, e hai messo in pericolo la mia stessa vita, la mia proprietà e mia sorella!".

**Loic**: "Senti chi parla... sei un ricercato!"

**Guelfo**: "Per colpa tua, pezzo di merda! E poi, perché devi decidere tu? cosa ne pensa **Desiree**?"

**Loic**: "Desy prova piacere a venire con me".

**Guelfo**: "E i villici? Ci ha pensato?"

**Loic**: "Mi ha confidato... di non essere insensibile alla problematica. Ma di aver valutato che possono fare anche a meno di lei".

Proprio in quel momento Desiree entra nella stanza in cui si sta svolgendo la discussione. "Che succede?" domanda la ragazza, avvertendo il clima teso e gli sguardi puntati su di lei.

Guelfo: "Questo idiota ha detto che vuoi abbandonare i villici: che non sei insensibile alla problematica, ma che provi piacere ad andare con lui. E' vero?"

Desiree, guardando Loic: "Cosa? QUESTO gli hai detto?"

Loic: "Gli ho spiegato come la pensi".

Desiree spiega a Guelfo che le dispiace molto per i villici, ma che ha deciso di assecondare le volontà del suo fidanzato: Guelfo le fa notare come Loic minimizzi le sue perplessità, attribuendole una concordia e un'autonomia decisionale che di fatto evidentemente non corrispondono al vero. E' soltanto dopo molti scambi che Guelfo incomincia a pensare che sotto la decisione di Loic e la titubanza di Desiree possa esserci qualcos'altro.

"Non ditemi che... E' colpa del fatto che dobbiamo recarci da **André Navon**", esclama il mago a un certo punto. "Ma certo, è così... In un momento come questo, in cui stiamo decidendo le sorti di un'operazione della massima importanza, tu, Loic, pensi alla tua gelosia nei confronti di sir **André Navon**!".

Loic: "Quello che penso io non ti riguarda: tu non sei stato in grado di proteggere l'onore di tua sorella la prima volta che hai messo piede da quelle parti, e di certo non la manderò nuovamente con te! Non vedevi l'ora eh, di portarla di nuovo lì, di tramare alle mie spalle, di allontanarla da me..."

Guelfo: "Stai scherzando? Pensi che voglia fare questo, in un momento del genere?"

Loic: "Lo so benissimo cosa vuoi fare: ricordo bene cosa hai fatto a Laon soltanto pochi giorni fa, la tua chiacchierata amichevole con **Peoh Blood**!".

Il nome di **Peoh Blood** è ancora una volta sufficiente a mandare sia Guelfo che Loic su tutte le furie: "tu mi stai dando del pappone, e stai dando a mia sorella della puttana!", risponde amareggiato il mago. La lite prosegue per diversi minuti e si placa soltanto a seguito degli interventi di Eric, Solice e Nicolas che, cercando di placare gli animi, incominciano a proporre soluzioni in grado di accontentare tutti.

Nicolas propone di accompagnare Eric al posto di Loic, consentendo al più alto dei Navar di accompagnare Desiree, Solice e Guelfo a Navon: ma la proposta è destinata a cadere rapidamente, visto che entrambi i paladini sono assolutamente necessari per assicurare la legittimità della spedizione alle eventuali guardie che la carovana diretta a Navon potrebbe incontrare lungo la strada. Guelfo stesso si propone di andare al posto di Loic, ma così facendo il gruppo destinato al salvataggio di Lord Anthony sarebbe troppo debole; alla fine, sia pure molto a malincuore, si decide di aspettare un paio di giorni e di prendere una decisione una volta accertate le reali condizioni dei feriti:

- nel caso in cui le condizioni di questi ultimi dovessero volgere al meglio Desiree potrà andare con Eric e Loic: Guelfo accompagnerà a sua volta quella spedizione, per aiutare i Navar a prendersi cura della sorella, mentre Solice e Nicolas si recheranno da soli a **Navon**.
- nel caso in cui le condizioni dei feriti dovessero peggiorare, ci si atterrà al piano originario: Desiree resterà con loro e verrà a Navon, mentre Loic ed Eric partiranno alla volta di Lord Anthony.

Nel corso di quei due giorni di attesa, Eric Navar si recherà da solo ad Anthien per incominciare a reclutare qualche mercenario. L'appuntamento è fissato per il 26 agosto sera a una locanda di **Victoire**, poco distante dalle **Parole d'Oro** e sulla strada per la Baronia di **Sarthe**.

## Anthien, sera del 24 agosto 517

L'arrivo di Eric ad **Anthien** avviene senza complicazioni: il giovane si reca immediatamente dall'amico **Rupert Quays**, trovandolo ancora una volta alle prese con problemi di "convivenza" dovuti alla sua possessiva fidanzata **Tina**, ancora in dolce attesa. La notizia che al più giovane dei Navar occorrono uomini in gamba è accolta da **Rupert** come un sorso d'acqua da un disidratato: la possibilità di abbandonare le responsabilità coniugali viene accolta con entusiasmo dal mercenario, che consiglia subito di fare tappa in una locanda situata poco fuori la città di **Anthien**: "si tratta di un posto dove potrai trovare molta gente interessante", spiega **Rupert**, "purché tu abbia i soldi per pagarla, ovviamente".

## Il Secchio Rosso

E' la sera del 25 agosto quando **Eric Navar** e **Rupert Quays** si recano al **Secchio Rosso** con l'intento di trovare degli uomini disposti ad accompagnarli nel viaggio alla volta di Lord **Anthony Keitel**. La locanda è piuttosto affollata, ed Eric si rende subito conto che c'è solo l'imbarazzo della scelta: quasi ogni tavolo è occupato da individui dall'aspetto poco raccomandabile, molti dei quali muniti di arma al fianco; lo stesso **oste**, intento a scrutare vecchie e nuove conoscenze con il suo sguardo torvo, sembra oltremodo adatto al contesto. "Indicami qualcuno che possa essere interessante", chiede Eric al suo accompagnatore, che non si fa certo pregare: il primo ad essere segnalato al più giovane dei Navar è **uno strano individuo**, dall'aspetto trasandato e dalla corporatura massiccia, che si aggira per i tavoli come se stesse cercando qualcosa. La conversazione avviene poco dopo, qualche metro fuori dalla taverna.

## Jiena Hlisen, lo smemorato

"Hum, salute a voi, messere". L'introduzione del primo tra i selezionati, che dice di chiamarsi **Jiena**, non è particolarmente incoraggiante; l'uomo dice di non ricordarsi molto del proprio passato e non dà l'impressione di essere

particolarmente avvezzo a missioni rischiose: sembra però discretamente esperto nell'uso delle armi e, soprattutto, molto interessato alla proposta di Eric.

"Si tratta di un lavoro semplice ma piuttosto rischioso: i nostri avversari saranno uomini preparati, particolarmente ben messi sia come equipaggiamento che come esperienza sul campo. Si tratta di gente piuttosto "nota", e quindi non ci potremo permettere di fare prigionieri: la ricompensa sarà di una moneta d'oro adesso e altre tre a lavoro finito".

"Hum, d'accordo", annuisce **Jiena**.

### Wayne Laux, il mugnaio

"Se c'è da spaccare qualche testa non mi tiro certo indietro, specie se c'è da guadagnarci qualcosa". Anche il secondo degli uomini che **Rupert Quays** chiama fuori a discutere con Eric accoglie di buon grado l'offerta del giovane, quasi incredulo di trovare tanta disponibilità per un incarico indubbiamente rischioso e spregiudicato.

"Ne sei certo? Le teste che dovremo spaccare non saranno di briganti o popolani, si tratta di gente vestita anche molto bene".

"Tanto meglio", risponde **Wayne**, alzando le spalle: "da come la stai mettendo sembra che il divertimento non mancherà di certo".

### Brad Bellick e Jorge Saint-Bon

I successivi due mercenari segnalati dal buon **Rupert** si dimostrano un pò meno accomodanti dei loro predecessori: "aspetta un momento", interviene ben presto il più anziano dei due, che dice di chiamarsi **Bellick**: "voglio vederci chiaro su questa storia, prima di dirti che mi interessa". Eric fa del suo meglio per rispondere in modo evasivo alle domande del mercenario, ben presto spalleggiato anche dal compare, **Jorge Saint-Bon**; appare però chiaro che la paga, e specialmente l'anticipo offerto dal giovane, non vengono reputati sufficienti dai due per un'operazione come quella presentata, che sembra a entrambi estremamente rischiosa.

"Spiegaci ancora una volta perché dovremmo rischiare il culo", chiede insistentemente **Bellick**; "sappiamo che non hai chiamato soltanto noi: ti abbiamo visto fare la stessa offerta anche al figlio del mugnaio e allo smemorato, poco fa: ma noi non siamo né fessi né impreparati come quei due idioti, siamo dei professionisti: tu pagaci quello che meritiamo e noi faremo quello che siamo stati addestrati a fare".

"Sono spiacente" replica Eric, preoccupato di dover mostrare troppo presto la reale entità della somma da lui trasportata: "l'anticipo è di una corona d'oro: il resto lo avrete a missione conclusa, insieme a qualsiasi cosa trasporteranno le persone che uccideremo, incluse le loro armi e il loro equipaggiamento: inoltre la persona per cui svolgeremo questo lavoro è molto influente, sono certo che troverà un modo per ricompensarvi ulteriormente".

La trattativa è lunga e faticosa ma alla fine Eric riesce a strappare l'assenso di **Bellick**, che si offre di trovare un altro elemento: "si tratta di un tizio che mi deve un favore: è uno in gamba, della vecchia scuola come me: ha qualche problema con le guardie di **Anthien** dal quale ho fatto in modo di sollevarlo, ma ha proprio bisogno di un lavoretto come questo per alzare un pò di grana e sparire subito dopo". **Jorge Saint-Bon** risponde invece che sarà in grado di fornire una risposta soltanto l'indomani: "prima di dirti di sì, ho bisogno di sapere come la pensa **la persona che cura i miei affari**". Eric apprende pertanto che il mercenario è alle dipendenze di un **misterioso mestatore di Anthien**, che con tutta probabilità verrà informato dell'intera faccenda prima di dare il suo assenso: "sta bene" conclude alzando le spalle, costretto ormai dalle circostanze ad acconsentire.

### Victoire, 25 agosto 517

**Rupert Quays**, **Jiena Hlisen**, **Wayne Laux**, **Jorge Saint-Bon** e **Bellick** si presentano di buon mattino, armati di tutto punto e pronti a partire. Con loro c'è anche uno strano individuo dalla testa pelata, alto e di corporatura massiccia, che dice di chiamarsi **Ramm**: non ha l'aspetto di un combattente eccezionale ma la mazza che impugna è indubbiamente molto vissuta, così come l'armatura. "questo è l'uomo di cui ti ho parlato", esclama con soddisfazione **Bellick**: "ha qualche rotella fuori posto", si affretta poi ad aggiungere ad Eric abbassando la voce, "ma fino a quanto resterà vicino a me farà tutto quello che c'è da fare".

Eric elargisce a ciascuno dei presenti il pezzo d'oro pattuito: "la paga di **Ramm** dalla a me", insiste **Bellick**: "questi soldi preferisco non portarmeli dietro, e lui non saprebbe a chi lasciarli: è meglio per entrambi che sia io a gestirli, poi con lui me la vedo io".

Una volta sbrigate tutte le pratiche relative alla partenza, il gruppo si incammina alla volta di **Victoire**. Nonostante le intemperanze del cavallo di **Ramm**, che dà l'idea di non essere molto avvezzo a cavalcare per lunghi tratti, la tabella di marcia viene rispettata: la locanda viene raggiunta quella sera stessa, in tempo per l'ora di cena.

### Rissa in Locanda

Il clima festoso e scanzonato della locanda non impedisce al gruppo di mercenari guidati da Eric di sfogare la loro voglia di menare le mani: l'occasione è offerta da una procace cameriera che, dopo aver catturato l'attenzione di **Bellick**, commette l'errore di farsi trascinare sulle gambe di un secondo avventore dai modi tutt'altro che garbati: "potresti anche lasciarla in pace, adesso", è il commento di **Bellick** quando appare evidente che la cameriera non è più in grado di sottrarsi alle lusinghe del tavolo del suo rivale.

La risposta non tarda ad arrivare: "e per quale motivo dovrei farlo? Non certo perché me lo dici tu, nonno!"

"Dovresti portare più rispetto per gli anziani", si limita a rispondere **Bellick**, facendo credere di aver accusato il colpo. "Come no, aspettavo giusto te per cominciare!" è il commento del suo interlocutore, che scoppia in una fragorosa risata insieme ai suoi compari; il clima allegro e gioviale non consente a nessuno di rendersi conto che quella goccia è sufficiente a far traboccare un vaso esageratamente piccolo... fino a quando non è troppo tardi.

La quiete dura fino a quando il gruppo finisce di cenare: **Bellick** è il primo ad alzarsi, subito seguito da **Jorge Saint-Bon**: quest'ultimo si reca in direzione del fuoco, dove un ragazzo sta facendo arrostitire delle salsiccie, mentre il "nonno", con un boccale di birra in mano, si avvicina al "nipote" con passo incerto, simile a quello di un ubriaco. Non appena si trova sufficientemente vicino, **Bellick** decide di aprire le danze: con un poderoso calcio spezza una gamba della sedia del suo antagonista, ancora intento a bearsi della compagnia della cameriera seduta sulle sue gambe. Quest'ultima riesce ad evitare la caduta alzandosi di scatto, mentre il suo cavaliere rovina a terra, dove viene immediatamente raggiunto dal contenuto del boccale di birra. "Dannazione, stai attento!" esclama immediatamente il mercenario, cercando di spacciare il tutto come una goffa e accidentale caduta.

La reazione dei compagni del malcapitato è istantanea: due di loro, particolarmente grossi, si alzano all'unisono per fronteggiare **Bellick**, che li guarda con aria stupita: "che cazzo volete voi altri? Non vedete che m'è caduto addosso?"

La recita, pensata soprattutto per gli altri avventori della locanda, non ha ovviamente effetto sui due energumani, che si affrettano ad afferrare uno sgabello. **Bellick** si mantiene sulle difensive per enfatizzare la sua condizione di vittima: subisce quindi il primo attacco parando lo sgabello dell'avversario più vicino, mentre l'altro gli viene lanciato addosso per frantumarsi contro la sua spalla destra senza troppi complimenti. **Wayne Laux** e **Jiena Hlisken** si alzano prontamente con l'intento di intercettare l'autore del lancio, rimasto senz'arma. Anche un terzo individuo appartenente al tavolo degli avversari decide di alzarsi, estraendo dalla tasca quello che sembra un pugnale da lancio: la faccenda comincia a diventare più grossa del previsto.

**Bellick** frantuma il suo sgabello addosso a quello del suo diretto avversario, per poi ricorrere a un tirapugni precedentemente infilato nella tasca: l'energumano che lo fronteggia subisce un primo colpo, ma invece di cadere a terra prende un boccale e colpisce a sua volta il mercenario; un secondo colpo di **Bellick** gli provoca però danni ulteriori, tanto da costringerlo ad arretrare. Il secondo energumano affronta a mani nude **Wayne Laux**: il figlio del mugnaio si dimostra lesto di piede e ingeneroso di mano, e ben presto riesce ad aver ragione del suo avversario. **Jiena Hlisken** tenta la fortuna con il terzo avversario che si rivela però un brutto cliente, scagliando non uno ma ben due pugnali ai danni dello "smemorato" e colpendolo alla gamba. Non appena **Jiena** cerca di aggirare il tavolo per raggiungerlo, il tiratore di coltelli decide di darsi alla fuga: in pochi istanti raggiunge una delle finestre della locanda, con l'intento di gettarsi all'esterno.

"Queste salsiccie mi sembrano pronte", commenta **Jorge Saint-Bon** prendendo un grosso spiedo di ferro dalle mani del ragazzo intento a prepararle: nel giro di pochi istanti il mercenario si trova a tu per tu con il "nipote" di **Bellick** che, rialzatosi, ha già iniziato a rivolgere la sua attenzione ai danni del suo aggressore originario. "Fossi in te non lo farei", è il commento di **Jorge Saint-Bon**: "se ti metti a fare l'idiota sarò costretto a colpirti, e penso proprio che non ti piacerà". Il suo interlocutore esita un istante di troppo: **Bellick**, ormai libero da avversari, lo abbranca saldamente da dietro.

"Guardiamo in faccia la realtà: avete voluto fare la voce grossa e avete fatto una figura di merda. Adesso potete aspettare l'arrivo delle guardie, che saranno ben contente di sapere che vi divertivate a tirare pugnali, oppure togliervi dalle palle... e in quel caso, per quanto mi riguarda, la faccenda finisce qui". Il "nipote" si guarda intorno, e alla vista dei compagni doloranti è lesto ad annuire: nel giro di pochi istanti il clima della locanda torna alla tranquillità originaria, consentendo al gruppo di tornare ai propri posti.

"Certo che potevi intervenire prima", è il commento rivolto da **Bellick** a **Jorge Saint-Bon** una volta calmate le acque.

"Mi sembravi pienamente in grado di tenerli a bada", è la risposta divertita di **Jorge**: "Piuttosto, la cameriera non sembra aver gradito il tuo spettacolo, a giudicare da come ti gira alla larga".

## Nel frattempo, alle Parole d'Oro...

Le giornate del 24, 25 e 26 agosto vedono Guelfo, Loic, Desiree, Solice e Nicolas impegnati in numerose attività:

- Solice consegna a Desiree una **lettera** rivolta a sir **Steven deRavin**, come introduzione alla storia che il gruppo gli andrà a raccontare e alle prove che verranno consegnate: il cavaliere non conosce il volto di nessuno dei componenti del gruppo che si recheranno in soccorso di Lord **Anthony**, e l'idea è che la lettera possa impedire equivoci di sorta.
- Vengono somministrate le cure necessarie ai villici rimasti feriti a seguito degli scontri dei giorni precedenti, in particolare **Joshua Brò** e **Yesso Bravo**, gravemente feriti a seguito dello scontro con **Bob Delmontesque**: entrambi vengono curati da Desiree e, all'alba del 26 agosto, sembrano essere ormai fuori pericolo.
- Vengono studiate e svolte le varie problematiche relative al viaggio imminente: i villici vengono aiutati a preparare le loro cose, mentre gli oggetti ritrovati nella torre di Lord **Wilhelm** vengono ripartiti tra i due gruppi nel seguente modo:
  - **Tomi di evocazione e ricerche magiche**: affidati a Guelfo.
  - **Frammento del Logaeth**: affidato a Nicolas, da portare a Chalard immediatamente dopo aver "posteggiato" i villici.
  - **Diario di Lord Wilhelm**: affidata al gruppo di Desiree, Loic e Guelfo, da portare a Lord Anthony per convincerlo del rischio che corre e della veridicità dell'operazione ai suoi danni.
  - **Lettera di Lord Albert**: affidata al gruppo di Desiree, Loic e Guelfo, da portare a Lord Anthony per convincerlo del rischio che corre e della veridicità dell'operazione ai suoi danni.
  - **Lettera di Amber-Rose**: affidata al gruppo di Desiree, Loic e Guelfo, da portare a Lord **Anthony** a supporto della precedente: la lettera contiene prove schiaccianti, diretta a Lord Wilhelm e cita espressamente i due cavalieri Steven e Leon.
  - **Lettera di Lady Gremilde**: affidata a Solice.
  - **Lettera anonima**: affidata a Solice.
  - *Lettera di Wilhelm spedita ad Alain:* affidata a Solice.
  - **Armi e armature dei maestri del vento e di Lord Wilhelm stesso**: vengono utilizzate per equipaggiare i villici in caso di emergenza; quelle troppo riconoscibili vengono lasciate sul posto in quanto rischiano di essere pericolosissime se trovate dalle guardie di Anthien e di pregiudicare l'intera operazione.
  - **Il "tesoretto" (47 corone d'oro)**: Loic prenderà 27 corone d'oro da utilizzare, assieme alla cassa comune (che dovrebbe contenerne altre 10/20) per reclutare i mercenari. Le restanti 20 vengono affidate a Nicolas e a Solice per comprare medicinali, materiale per le case, provviste e sfamare i villici durante il tragitto.
  - **Flaconi di miele nero**: Un flacone viene affidato a Desiree, mentre le restanti boccette verranno portate a Navon da Solice/Nicolas, nel caso ci sia da "disintossicare" eventualmente i bambini: l'intento è quello di consegnarle a **Padre Gabriel**.
  - **Laboratorio alchemico**: già smontato e messo su un carro, verrà trasportato assieme alla carovana a Navon e poi eventualmente a Chalard (o da padre Gabriel a Laon).
- Il 24 agosto Guelfo, Solice, Desiree e Nicolas effettuano una **prima visita esplorativa** al tempio dei Maestri del Vento e, subito dopo, alla torre del lago dove sembra fossero tenuti gli sperduti prima di essere uccisi per ordine dello stesso Lord **Wilhelm**. Una **seconda visita esplorativa** verrà compiuta il giorno successivo e comporterà alcune scoperte tanto importanti quanto drammatiche, che getteranno nuove luci sulle sue oscure e misteriose attività svolte dall'**ordine nero** alle **Parole d'Oro**.
- Il 26 agosto, poco prima di partire, Guelfo fornisce a Solice **alcune informazioni sulla figura di sir André Navon** e propone una linea d'azione volta a convincere il cavaliere ad aiutare il gruppo: si impegna inoltre a scrivere una lettera dettagliata, da consegnare a sir **Navon** in forma privata, in modo da rendere le cose più facili ai paladini.

## Divisione

I piani dei ragazzi di Caen sono destinati a cambiare ancora una volta la sera del 25 agosto, quando Loic si reca nuovamente a cercare Desiree.

"Ci ho pensato molto a lungo in questi due giorni, e ho deciso che è meglio che tu non venga con noi: tuo fratello ha ragione, la mia idea di portarti con me è inappropriata". Desiree fa per rispondere, ma Loic la prega di aspettare fino al termine del suo discorso: "io non voglio influenzarti o costringerti a fare una cosa di cui non sei sicura: inoltre, credo di aver esagerato a volerti imporre sempre la mia presenza, a volerti tenere lontano da tipi come Navon. Io mi fido di te e so che non sarà dandoti più o meno libertà che ti terrò vicina o lontana da altri uomini, quindi ho deciso che è meglio che tu vada lì. Tra qualche settimana ci incontreremo ancora, e sono certo che il nostro rapporto ne uscirà persino rafforzato: e se così non dovesse essere beh, riusciremo a venirci a capo anche in quel caso. Credimi, non sono arrabbiato, anzi ti chiedo di comprendere come mi sento e di accettare senza riserve questa mia proposta. Del resto è proprio quello che volevi, no? Direi che non puoi proprio di te no...".

Loic a quel punto si gira e fa per andarsene: Desiree ci rimane malissimo, e non esita a trattenerlo: "ma come... ho fatto tutto per..."

"Lo so, e ti sono grato di avermi dato retta: ma tuo fratello ha percepito che ti sentivi costretta, e lui ti conosce ancora meglio di me: e io non voglio che tu ti senta costretta, non sarebbe giusto: più di ogni altra cosa ti voglio contenta".

"Sei davvero convinto di quello che dici, Loic? Oppure lo fai soltanto perché lo ha detto Guelfo, perché non vuoi fare la parte del cattivo..."

Loic scuote la testa: "mi piaceva stare con te... ma Guelfo ha ragione, il piano originario è più giusto e in questo caso proprio non posso pretendere una cosa del genere, né da te né dagli altri".

"Ma io voglio venire! La situazione è cambiata adesso, i feriti non sono più così gravi..."

"Bella, ormai è così! Devi restare".

Così dicendo Loic si volta, allontanandosi a grandi passi: subito si imbatte in Nicolas, trovandolo intento a mangiare: decide quindi di scusarsi anche con il paladino per le incomprensioni maturate nei giorni scorsi, confermando il rispetto che prova per le sue vesti e ammettendo di aver esagerato. "Mi dispiace, è colpa del fatto che ho troppa apprensione per la mia fidanzata e questo a volte mi fa parlare un pò a sproposito". Nicolas annuisce. I due scambiano alcune parole e per la prima volta si trovano d'accordo su una cosa: su quanto sia poco saggio portare con sé donne alle quali si è in qualche modo legati.

Nel frattempo Desiree va a cercare Solice, ancora raccolta in preghiera nella cappella vicina al cimitero. La paladina è molto meravigliata nell'apprendere la notizia, visto che la soluzione di compromesso raggiunta con Loic le era sembrata in fondo persino migliore del piano originario: quando Desiree le chiede consiglio su cosa fare, Solice abbassa gli occhi: "non è una decisione che possa prendere qualcun altro: io posso dirti che serviresti in entrambi i gruppi, e che sei la più indicata per valutare quanto: purtroppo gli Dei impongono che sia fatta una scelta, ed è una scelta che spetta soltanto a te".

Guelfo, di ritorno dallo studio delle carte di [Alfred Rosenberg](#), nota che sul volto di Nicolas è dipinta un'espressione particolarmente soddisfatta. Non fa neppure in tempo a chiedere al paladino che cosa sia successo che Loic lo raggiunge, portandolo in disparte per una nuova conversazione.

"Avevi ragione su Desiree: le ho appena parlato, dicendole che sia tu che lei andrete a Navon, come è giusto che sia. Ho capito di aver sbagliato ad insistere tanto, ho messo in crisi tua sorella ed è per questo che ha cominciato a dire a me una cosa e a te un'altra: non sapeva a chi dare retta, ma avevi ragione tu, doveva dare retta a te, e così sarà. E poi, parliamoci chiaro, lo sappiamo bene io e te che se le cose devono finire bene tra me e Desy finiranno bene, ma se devono proprio finire male beh, non sarà non facendole vedere André Navon che riuscirò a tenerla con me. Quindi adesso io e lei ci prendiamo questo periodo di riflessione, diciamo, anche se a lei non è gliel'ho messa proprio così: Desy verrà con te, tu le darai un'occhio e poi quando ci rivedremo tutti quanti faremo un pò il punto della situazione e vedremo dove siamo diretti".

Guelfo ascolta tutto quanto senza interrompere: "accidenti, Loic... Ecco perché Nicolas aveva quell'espressione... io pensavo che si fosse fatto Marielle!". Il mago non nasconde la sua sincera felicità per le dichiarazioni dell'amico, e si affretta a sottolineare quanto una tale disposizione d'animo lo faccia ben sperare per il futuro: "Loic, penso di doverti dire una cosa: se fai una frittata non è che si rompe un uovo solo... si rompono tutti: se questa è una frittata e noi siamo le uova, ci siamo rotti tutti. Ma le tue parole mi fanno capire che non tutto è perduto, e non so dirti quanto sia contento di sentirti parlare così: se ti mostrerai sempre così attento e consapevole tanto dell'importanza del nostro compito quanto dei sentimenti di Desiree, io non esiterò a benedire la vostra unione".

Loic parla poi con Solice, informandola della sua intenzione di tornare nuovamente al piano originario. La paladina scambia con lui qualche parola cercando di comprendere le motivazioni che hanno spinto Loic a cambiare idea e se il giovane sia ancora sereno e motivato nei riguardi della missione che dovrà intraprendere assieme al fratello, per poi acconsentire a sua volta. "Ho parlato con Nicolas", continua poi il giovane, "e gli ho chiesto di officiare una funzione dedicata ai nostri compagni che non ce l'hanno fatta: Ryan e Abel avrebbero voluto essere qui con noi, penso che glielo dobbiamo". Solice annuisce, molto contenta dell'idea: "quando si tratterà di ricordarli", aggiunge, "sarebbe bello che fossi tu a parlare: sono certa che Abel sarebbe contento di parlare con te ancora una volta..".

Nel frattempo Guelfo si incontra con Desiree, che non fa mistero dei suoi pensieri tormentati: "Loic ha cambiato idea, ma adesso io non sono più convinta!".

"Guarda, non avevo dubbi" ribatte Guelfo, abbozzando un sorriso: il mago spende poi diversi minuti a parlare con la sorella che, seppure titubante, finisce per convincersi della necessità di tornare, per il bene di tutti, al piano originario. Con queste convinzioni si presenta per la seconda volta al cospetto di Loic per comunicargli la sua decisione: "in gamba", sono le parole con cui Loic la saluta al termine della breve ma intensa conversazione.

## La crisi di Desiree

La ragazza non prende bene il ripensamento del fidanzato ed è affranta e avvilita dalla scelta che lei stessa è costretta a effettuare: non potendo opporsi alle volontà dell'amato decide di sfogare la sua rabbia in un altro modo. Poco prima dell'inizio della funzione religiosa si reca nei pressi dei carri che contengono il laboratorio alchemico di [Alfred Rosenberg](#) e lo monta nuovamente al suo posto all'interno della torre.

Proprio lì, dopo essersi sfogata scagliando verso il muro alcune boccette vuote, Desiree mette mano agli alambicchi cercando di scacciare i mille pensieri che affollano la sua mente: l'oggetto del suo lavoro è una versione leggermente

modificata della terribile sostanza prodotta dal Monaco e dai suoi seguaci: il **miele nero**.

Non molto tempo dopo viene raggiunta da Guelfo, che si trova di fronte allo strano spettacolo: "Desiree, cosa succede? la funzione sta per avere inizio: non hai intenzione di venire?"

Desiree scuote la testa, sforzandosi di mantenere alta la concentrazione: "ho iniziato un procedimento che non può essere interrotto: sarò lì non appena possibile".

Il mago scuote la testa, deluso dal comportamento della sorella: "è così che reagisci di fronte alla decisione di Loic? Non mi sembra il modo migliore... e poi, cosa stai facendo con quelle provette?"

"Il mio lavoro", risponde con convinzione sua sorella: "sono un'alchimista, ed è mio compito capire cosa si nasconde dietro queste miscele: non preoccuparti, so quello che faccio: fidati di me".

Il mago annuisce, uscendo dalla torre e recandosi alla funzione. Desiree termina il suo lavoro, per poi raggiungere il resto del gruppo soltanto poco prima del termine della cerimonia: più tardi, prima di addormentarsi, decide però di toccare con mano il risultato dei suoi sforzi e assaggia una punta del **miele nero** modificato prodotto. L'assunzione della sostanza provocherà in lei strane e contraddittorie sensazioni nel corso dei giorni successivi.

## Parole d'oro, 26 agosto 517

### Eric e Loic

Alle prime luci dell'alba del 26 agosto Loic parte dal villaggio delle **Parole d'oro** diretto verso **Victoire**: la giornata trascorre senza intoppi, e consente al più alto dei Navar di raggiungere la sua meta per l'ora di cena. Eric lo aspetta seduto a un tavolo della locanda insieme con i mercenari reclutati nei due giorni precedenti.

"Tu sei quello che doveva portare le donne?" lo apostrofa **Brad** tra un boccone e l'altro, riuscendo a farsi prendere subito in antipatia. Loic si siede a mangiare un boccone, presentandosi alla truppa e facendosi dare dal fratello qualche informazione sui loro nuovi "compagni": a metà della cena decide comunque di chiamarlo in disparte, per spiegargli le novità.

"E così siamo soltanto noi" constata Eric, una volta soli.

"Già, e a quanto pare non è una bella notizia, considerando che razza di individui ho potuto vedere".

Eric alza le spalle: "quelli ho trovato: comunque non dovrebbero essere male, la maggior parte di loro dovrebbe sapere il fatto suo".

Loic scuote la testa: "Il vecchio mi sta già sul cazzo: l'ho inquadrato subito, dev'essere un vero stronzo".

"Il problema non è il vecchio", spiega Eric, "ma l'idiota col botto che si porta dietro: comunque tu non ti preoccupare, ho un'idea per conquistarci la loro fedeltà".

### Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

Quello stesso giorno la carovana di villici parte dal villaggio diretta verso nord: il percorso che separa le **Parole d'oro** dal **Miestwode** è battuto da una strada poco trafficata che collega alcuni villaggi minori per poi dirigersi proprio verso Caen. Desiree fa del suo meglio per portare soccorso ai feriti e lenire il loro dolore: viene presa la decisione di non perdere tempo prezioso per tentare di coprire le tracce lasciate dalla carovana, preferendo concentrarsi sulla velocità. La prima tappa raggiunta è il villaggio di **Flers**, nei pressi del quale viene allestito l'accampamento.

## Sarthe, 27 agosto 517

### Eric e Loic

Quando Eric confida al fratello i dettagli della sua "idea", Loic va su tutte le furie: "Cosa? Vuoi pagare delle prostitute ai nostri uomini? Ma che cosa ti salta in testa!"

"Perché ti scaldi tanto? Secondo me è un'ottima idea per farseli buoni amici senza spendere troppo", risponde Eric, piuttosto divertito. "Certo, se non vogliamo che si insospettiscano dovremo sacrificarci e andare pure noi... ma non dirmi che dopo tutte queste settimane in compagnia dei paladini non ti va di distrarti un pò!".

Loic scuote la testa: "io sono fidanzato... non posso farlo! E poi cavolo, ma che razza di figura ci facciamo di fronte agli Dei? Con i soldi di Solice, poi! Non ci posso pensare..."

"Sono i soldi di Wilhelm, semmai", lo interrompe Eric. "E nessuno lo saprà mai: in fondo questa gente rischia di morire, il minimo che possiamo fare per loro è farli divertire un pò: se a te non va di venire non ci sono problemi..."

"Ci sono eccome!", esclama Loic: "ci manca solo che quel vecchio mi sghignazzi davanti per tutto il viaggio!".

"Vorrà dire che diremo che hai già dove andare in questa città", conclude Eric. "D'altronde qualcuno ci dovrà pur restare, con la cassa dei soldi... E' deciso allora: ci vediamo domattina!".

**Jorge** e **Jiena** accettano di buon grado l'invito di Eric: anche **Ramm** sembra molto interessato all'idea di mettere le mani addosso a qualche bellezza locale. La sorpresa arriva da **Wayne Laux**, che dichiara di non avere alcuna voglia di recarsi in una casa di piacere: "divertitevi pure, io me la risparmio", commenta scuotendo la testa e declinando l'invito. Il suo rifiuto scatena l'ilarità di **Bellick** e **Jorge**: "te l'avevo detto che quello mi pareva strano", esordisce il primo dando di gomito al compare, che scoppia a ridere.

Il nome della casa di malaffare è tutto un programma: **Alla Rosa**.

Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

Anche la seconda giornata passa senza grossi problemi: le condizioni dei feriti non consentono ancora di abbandonare i carri, viene pertanto deciso di mandare Paul qualche centinaio di metri avanti, per controllare in anticipo eventuali problemi lungo la strada; si dorme presso il villaggio di **Tencin**.

28-30 agosto 517

Eric e Loic

Il piacevole e insperato passatempo ottenuto a **Sarthe** rende tutti di ottimo umore: il viaggio prosegue fino alle porte della città di **Rigel**, dove il gruppo si trova di fronte a una strana situazione: tutti gli accessi alla città sembrano chiusi con l'eccezione di uno, che sembra estremamente ben sorvegliato. **Eric**, che non voleva farsi sfuggire l'occasione di poter contattare **Julie** e **Quixote**, prova ad avvicinarsi per saperne di più: quando **Brad** si offre di andarsi a informare accetta di buon grado. Il mercenario fa sfoggio della sua parlantina e riesce a strappare qualche informazione minore, che consegna poi non senza soddisfazione al suo datore di lavoro: "a quanto pare entrare in città è una pessima idea: controllano le facce e l'equipaggiamento di chi entra e chi esce, se ci dice male rischiamo di finirci intrappolati per giorni, in questo casino!". Eric decide a malincuore di abbandonare l'idea di entrare a Rigel e dice di accamparsi nei dintorni della città, tenendo gli occhi aperti.

Il 29 agosto si arriva ad una stazione di posa presso **Lumière**. Eric e Loic, accorgendosi che due case nei pressi della stazione sono bruciate, chiedono al capo cosa sia successo: vengono così a conoscenza di alcuni dettagli degli eventi che hanno portato all'incendio, descritti nella cronaca il **passato che ritorna**. "Sei paladini per scortare una vecchia?" è il commento di **Bellick**, che si prende a più riprese gioco del capo stazione raccontando che la vecchia non poteva essere altri che la madre del Capo della guardia civica della città di **Rigel**.

La meta successiva è il villaggio di **Tyrallin**, che viene raggiunto il 30 agosto: nel villaggio, che si trova al confine con il Ducato di **Krandamer**, tutto è pronto per attendere i nobili di Amer di ritorno dal grande **palio delle Gilde e dei Clan**.

Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

Il percorso continua senza sorprese fino alla fine del giorno successivo, giungendo nei pressi di **Royelle**. Durante il tragitto Desiree continua a prendersi cura dei malati, mentre Solice fa **qualche domanda** a **Marielle** per cercare di capire come poterle essere d'aiuto: in quella stessa occasione scambia qualche parola anche con Nicolas e Guelfo in merito alla faccenda dei sogni.

Le brutte notizie arrivano il 30 agosto quando Paul, di ritorno dal pattugliamento, informa Solice e Nicolas della presenza di tre cavalieri vestiti di bianco lungo la strada principale: stavolta non si tratta però dei **maestri del vento** ma degli uomini alle dirette dipendenze di Lord **Albert Keitel**: "sono membri della **squadra dell'Aquila**" mormora Guelfo non appena sente la descrizione del loro stemma: "sono i bastardi che hanno compiuto il massacro di **Caen**".

Solice, Nicolas, Guelfo e Desiree discutono sul da farsi: l'ipotesi migliore sembra essere quella di oltrepassare **Royelle** per poi dirigersi sulle colline senza dare indicazioni troppo precise sulla direzione che si intende seguire, preparandosi ad affrontare i cavalieri nel caso in cui dovessero seguire la carovana oltre il villaggio.

1-2 settembre 517

Eric e Loic

La sosta a **Tyrallin** continua senza avvenimenti particolari per i due giorni successivi: gli abitanti del Ducato di **Amer** giungono numerosi al villaggio, nella speranza di riuscire a intravedere i Nobili e i Cavalieri di ritorno dal **Palio delle Gilde e dei Clan** e di conoscere in anteprima i risultati dello scontro. Eric approfitta della pausa per ricordare ai suoi seguaci i termini dell'accordo: "come ormai avrete capito, il nostro compito è quello di proteggere uno dei Nobili di ritorno dal Palio. Non appena arriverà, io mi recherò a parlare con gli uomini della sua scorta per informarli dell'agguato e prendere accordi su come poterli aiutare: quando questo accadrà voglio che ciascuno di voi tenga gli occhi aperti per individuare qualcuno che volesse seguirmi, osservarmi o allontanarsi dopo aver compreso la situazione". Tanto **Bellick** quanto **Jorge Saint-Bon** fanno cenno di aver capito, così come **Wayne Laux** e **Jiena Hlisken**: il tempo trascorre a fare supposizioni sull'identità del Nobile misterioso.

Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

La presenza degli uomini di Lord **Albert** sulle tracce della carovana preoccupa non poco il gruppo: viene presa la decisione di proseguire il cammino sulle colline, cercando di dare agli inseguitori il minor numero di indicazioni possibili sulla direzione che si è scelto di seguire. **Guelfo**, **Desiree** e **Nicolas** decidono inoltre di recarsi a investigare a **Royelle**, lasciando Solice con gli altri. I tre finiscono nella stessa locanda scelta dai cavalieri, che si comportano in modo spavaldo e altezzoso con l'oste e con tutti i loro interlocutori; l'indomani mattina, di buon ora, i soldati di Albert si aggirano per il villaggio facendo alcune domande ai bottegai, per poi tornare sui propri passi abbandonando l'inseguimento.

I tre si riuniscono quindi alla carovana, e il viaggio riprende nel primo pomeriggio in direzione di Caen: Solice dichiara di aver sognato ancora lo strano **luogo** che popola gli incubi degli Sperduti e manifesta la sua intenzione di parlare con il parroco di **Caen**: Guelfo, Desiree e Nicolas vengono messi a parte dei propositi della ragazza, delle sue ultime esperienze oniriche e del "traguardo" raggiunto quella notte: il tentativo riuscito di portare nel "luogo" sognato il suo **braccialetto**,



focalizzando su di esso i suoi pensieri prima di addormentarsi.

Desiree scambia qualche parola con la paladina comunicandole le sue incertezze in merito alla scelta di Loic e al ruolo da lei ricoperto all'interno del gruppo: Solice fa del suo meglio per rassicurarla: "Quella di Loic è stata una scelta difficile: ha scelto di rinunciare al suo desiderio di avverti con sé in un momento per lui estremamente difficile per far sì che potessi dare il tuo supporto a Guelfo, a me e ai membri di questa carovana: dobbiamo dimostrarci all'altezza di meritare la sua generosità". La paladina cerca di ricordare a Desiree il contributo fondamentale che la ragazza ha dato e ancora dà ai progressi del gruppo, ma la sua interlocutrice sembra stranamente triste e sfiduciata.

Guelfo parla con **Marielle** per rivolgerle qualche domanda sui sogni da lei effettuati: nel corso della conversazione la ragazza confida al giovane la sua intenzione di regalare a Solice una camicia da notte ricamata sulla base di ispirazioni geometriche ricavate dai suoi sogni, nella speranza che lei possa accettarlo: Guelfo si accorge del profondo senso di deferenza che la ragazza ha nei confronti della sua compagna e le chiede di visionare il "regalo": osservando i disegni, il mago nota alcune inquietanti somiglianze con alcuni dei disegni rinvenuti nelle segrete della torre del lago; si reca quindi a cercare Solice, anticipandole la notizia del prossimo regalo. La paladina è molto colpita dalla notizia e si sente in imbarazzo all'idea di essere oggetto di un regalo così "sentito".

### 3 settembre 517

#### Eric e Loic

Il terzo giorno dopo il termine del palio la carovana di Amer giunge finalmente al villaggio di **Tyrallin**: a guidarla è il gruppo del Duca **Sablin Desyenne**, seguito dalle carrozze di tutti gli altri nobili di Amer e dai loro cavalieri. Eric si assicura della presenza del vessillo di **Anthien**: prima di recarsi a parlare con sir **Steven deRavin** decide di farsi coprire le spalle dai suoi mercenari; convoca quindi una piccola riunione, nel corso della quale rivela finalmente l'identità del nobile che il gruppo ha il compito di difendere.

"Lord Anthony, nientemeno!" esclamano quasi all'unisono **Bellick** e **Jorge**, mentre **Jena** e **Wayne** si mantengono in silenzio.

Eric si affretta a specificare che l'incarico di proteggere il nobile è tutt'altro che facile: "sappiamo per certo che ci sono degli assassini che hanno intenzione di farlo fuori... Si tratta di gente in gamba e molto preparata, e l'unica arma che abbiamo a nostro vantaggio è il fatto che non si aspettano la nostra presenza: per questo vi chiedo di tenere gli occhi aperti. Stasera mi recherò a parlare con uno dei cavalieri della scorta di Lord Anthony..."

"... E vuoi che noi ti copriamo le spalle", lo anticipa **Bellick**, "cogliendo sul fatto eventuali ficcanaso: non ce lo devi dire due volte, capo, consideralo fatto!": **Jorge**, **Wayne** e **Jiena** annuiscono con convinzione. Loic alza le spalle dubbioso, mentre Eric si accinge a prepararsi per andare.

#### Il colloquio con sir Steven deRavin

Fortunatamente il cavaliere di Lord **Anthony** sembra riconoscere il giovane, nonostante lo abbia visto soltanto per pochi istanti, molti giorni prima, nei pressi della locanda **i tre galletti**: fa quindi a **Eric** cenno di avvicinarsi presso lo steccato che cinge l'accampamento nobiliare.

Eric decide di non perdere tempo e di andare subito al sodo: "Lady **Solice Kenson** vi manda questa **lettera**: come potrete leggere, c'è un problema della massima urgenza che riguarda la salute di Lord **Anthony Keitel**; io, mio fratello ed altri uomini siamo venuti qui per aiutarvi a risolverlo".

"Come avete fatto a sapere queste cose?" Domanda sir **Steven** una volta letta la lettera. "E' evidente che siete stati alle **Parole d'Oro**: avete fatto irruzione?"

"Siamo stati costretti", spiega Eric, cercando di tagliare corto: "c'erano dei prigionieri che abbiamo dovuto liberare, e da cosa nasce cosa: la situazione era chiaramente sfuggita di mano".

Lo sguardo di sir Steven si fa via via più perplesso man mano che il giovane aggiunge particolari: "accadevano cose turpi proprio di fronte agli occhi degli Dei. Era davvero inaccettabile: Lord **Wilhelm**, preso da un raptus di violenza, voleva massacrare i suoi stessi villici. Devo dire che ce l'aspettavamo... E per questo è rimasto ucciso insieme ai suoi uomini: altri di loro, rimasti nella torre, sono arrivati a minacciare la vita di bambini innocenti... E infine un pò si sono suicidati, e un pò no: a questi ultimi ci abbiamo pensato noi. Credetemi, non avevamo scelta!". A riprova della sua storia Eric porge inoltre al cavaliere le lettere di Lord **Albert**, di **Amber-Rose Heinz** e il diario di Lord **Wilhelm**.

Sir **Steven** spende qualche minuto per leggere i documenti per poi alzare gli occhi, contrariato: "non posso certo raccontare a Lord **Anthony** una storia del genere... non senza altre prove".

"Le uniche prove che avrà oltre a quelle che avete in mano saranno le armi che impugneranno i cavalieri inviati a uccidervi", esclama Eric. Sir **Steven deRavin** annuisce: sembra chiaro che, sebbene il cavaliere sia consapevole della veridicità delle parole del giovane, convincere l'erede al titolo baronale non sarà altrettanto facile: Eric apprende che Lord **Anthony** ha piena fiducia dei suoi due fratelli, e che le stesse richieste di sir **Steven** sono riuscite unicamente a fargli modificare, per giunta a malincuore, il suo itinerario di viaggio.

"Stando così le cose", conclude Eric, "forse sarebbe meglio evitare di informare Lord **Anthony** del possibile agguato". Il

cavaliere annuisce. I due si scambiano informazioni sull'entità delle forze a disposizione nei rispettivi gruppi e prendono accordi per scortare nel migliore dei modi il futuro signore di **Anthien** fino alla città Baronale: i mercenari al comando di Eric e Loic precederanno la carrozza nobiliare di qualche centinaio di metri nella speranza di intercettare gli aggressori e tenendosi comunque pronti a intervenire in caso di attacco alle spalle.

Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

Nel primo pomeriggio viene raggiunto il villaggio di **Caen**: il gruppo al completo si reca nella chiesa di Padre **Diocleziano Hengels**, dove incontra **Robert Cuvier** intento a stendere il bucato. Il sagrestano, dopo aver visto i paladini, si reca a chiamare il parroco.

"Salute a voi", esordisce **Diocleziano**: "ancora in giro, vedo".

Solice annuisce: "Padre", esclama poi, timidamente, "abbiamo bisogno del vostro aiuto. Io e il mio confratello stiamo compiendo un viaggio difficile, nel corso del quale ci siamo imbattuti in numerose manifestazioni del Male: il nostro percorso non ci consente di fermarci, e le persone che viaggiano con noi non hanno che noi come supporto alle loro preghiere. E' per il loro bene, e per svolgere la funzione che gli Dei hanno previsto per me, che vi chiedo umilmente di farmi dono di un oggetto che potrebbe rivelarsi importantissimo nella lotta contro l'influenza delle tenebre". L'oggetto di cui parla la Paladina è un aspersore per l'acqua santa, che intende portare con sé nei suoi sogni. Fortunatamente, Padre **Diocleziano** ricorda di averne uno in più: **Robert Cuvier** ha cura di dare il più vecchio a Solice, che ringrazia con un'offerta di una moneta d'oro.

3-7 settembre 517

Eric e Loic

La notte passa tranquilla. All'alba la carovana di nobili di Amer si dirige alla volta di Rigel, e il gruppo capitanato dai Navar si aggrega ai molti sudditi che seguono la processione. **Bellick** e **Jorge** ne approfittano per familiarizzare un pò con i fratelli, mentre **Wayne Laux** e **Jiena Hlisken** si mantengono piuttosto sulle loro. La notte del 3 settembre si pernotta presso **Lumiére**, dove vengono allestiti dei capannoni per il pernottamento degli illustri ospiti: il giorno successivo si arriva invece a Rigel, dove il gruppo di Nobili e cavalieri di ritorno dal Grande Palio viene ospitato direttamente a palazzo del Duca.

Nonostante gli indubbi segnali che qualcosa di molto grosso stia ancora per accadere le porte della città questa volta sono aperte, e visto che il cielo continua a minacciare pioggia **Wayne Laux** e **Jiena Hlisken** decidono di passare qualche ora in città: la taverna in cui si imbattono è **la cantina di Clèlie**, dove hanno modo di incontrare la (per loro) sconosciuta **Mara** che si trova lì insieme alla cameriera **Estelle**. I due scambiano qualche parola con quest'ultima e apprendono finalmente i motivi di tanta agitazione: si tratta dell'arresto di Lord **Vernant**, Consigliere del Conte di Rigel, condannato a morte dal feudatario con la grave accusa di alto tradimento (vedi cronaca **il passato che ritorna**).

Quando la notizia arriva alle loro orecchie i fratelli Navar la accolgono con una certa soddisfazione: è evidente che la missione affidata a **Julie** e **Quixote** è stata coronata da successo, e che il membro dell'Ordine Nero non sarà più in grado di nuocere. Anche **Bellick** e **Jorge** sembrano aver voglia di festeggiare, sia pure a modo loro: i due si recano presso uno dei tanti carri al seguito della carovana dei nobili dove avevano adocchiato delle prostitute, e spendono parte del denaro che si sono portati dietro in cambio di un pò di tempo in compagnia di due leggiadre e ben poco caste fanciulle.

La pioggia continua a scendere per tutto il giorno successivo, e la carovana nobiliare decide di fermarsi a Rigel per un altro giorno: il gruppo dei Navar decide quindi di passare il tempo recandosi in alcune delle locande che circondano il quartiere dei mercanti: a **Bellick**, che cerca consigli su dove passare la serata, **Loic** consiglia la locanda vicino alla caserma dei Paladini dove il gruppo è solito soggiornare durante le sue permanenze a Rigel (vedi cronaca **i misteri dell'Ogham Craobh**, che viene però accuratamente evitata da Eric e Loic. "Mi piacerebbe sapere cosa sta combinando nostra cugina", confida Eric al fratello: "d'altronde", aggiunge poi, "non possiamo certo farci vedere da sir Marcus in un momento del genere".

"Perché no?" risponde Loic: "conosciamo molti di quei paladini in fondo, potremmo semplicemente recarci lì per salutarli e poi, con una scusa, chiedere come se la passa Julie". I due fratelli ne parlano per un pò ma poi decidono di abbandonare l'idea, preferendo limitarsi a sentire le voci che girano nelle locande circostanti.

Il giorno successivo si parte alla volta di **Godwin**: questa volta è un'intera locanda ad essere messa a completa disposizione della carovana nobiliare, ormai in procinto di raggiungere la Baronìa di Anney. Il viaggio procede tranquillo, e l'unica preoccupazione minore è destinata a durare poche ore quando Lord **Terence de la Fois** scompare per qualche ora, per poi ricomparire insieme al suo cavallo: la repentina sparizione del Barone è vista da molti come un irrefrenabile impulso di cacciare, che a quanto si sa è una delle attività predilette dal nobile.

Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

I carri vengono abbandonati, e la carovana di profughi raggiunge la foresta del **Meistwode**: Guelfo e Nicolas fanno del loro meglio per guidare la spedizione attraverso l'interno, mentre Desiree e Solice si occupano di prestare ai feriti le cure necessarie. Per maggiori informazioni è possibile consultare il **resoconto del viaggio dal 3 al 7 settembre**.

## 8 settembre 517

Eric e Loic

Ad **Annecy** la carovana è accolta da una grande folla, che inneggia a gran voce i nobili e cavalieri di Amer: stendardi colorati e festoni vengono innalzati per festeggiare il ritorno del Barone di **Annecy**: a quanto pare, le notizie sui brillanti risultati da lui conseguiti al palio (vedi gli **eventi del 517** relativi al **palio**) hanno preceduto di alcune lunghezze il loro protagonista.

La tappa forzata della carovana nobiliare costringe ancora una volta il gruppo dei Navar a una sosta forzata: si decide quindi di recarsi al **grillo matto**, la taverna dove il gruppo già aveva avuto occasione di recarsi in passato: **Loic** introduce il posto a **Bellick** e a **Jorge**, che accolgono con piacere l'idea di fare quattro salti: in particolare Bellick sembra molto lieto di fare la conoscenza di **Nina**, la cameriera della taverna, che sembra riconoscere il più alto dei Navar: "mi ricordo di te!" esclama indicandolo, subito prima di preparare il tavolo: "e a dire il vero non sono sorpresa che sei in zona: tua sorella è passata di qui qualche giorno fa...". Loic capisce immediatamente che Nina si riferisce a Julie, e non esita a chiedere maggiori informazioni.

"Guarda", gli risponde la cameriera, "a me sembrava che si divertisse molto: ballava e si dimenava tutta contenta, in compagnia di quel... paladino, credo... no?"

Loic è molto sorpreso: "con il paladino, dici? Loro due da soli? E cosa faceva il paladino, ballava?"

Nina scuote la testa: "no, non ballava... ma sembrava divertirsi più dell'altra volta".

Loic raggiunge il fratello, e i due passano alcuni minuti a fare supposizioni sui motivi che avrebbero potuto spingere loro cugina a trovarsi al **Grillo Matto** in compagnia di un paladino. "E' sicuramente Lucius", afferma Loic, che sembra molto teso: "ma perché stavano da soli? Dov'è Quixote? Non capisco...".

Eric alza le spalle, divertito all'idea che il fratello si preoccupi per la virtù della cugina: "in fondo mi sembra normale... Magari c'era pure Quixote ma la cameriera non l'ha visto, oppure non è venuto: piuttosto, gli hai chiesto dove hanno dormito? Magari si sono fermati qui".

Loic si reca ancora una volta da Nina: questa volta però la cameriera lo tranquillizza rivelandogli che in fondo gli accompagnatori di Julie erano due, entrambi, a quanto pare, persone a posto: "potevi dirmelo subito!", esclama Loic con un sospiro di sollievo. Il giovane, tranquillizzato, spende il resto della serata danzando con Nina e corteggiandola in modo galante: la ragazza accetta di buon grado i complimenti, continuando comunque a svolgere il suo lavoro e senza concedere troppe libertà a Loic e agli altri avventori.

## 9 settembre 517

In conseguenza della tappa ad **Annecy** la carovana si separa ulteriormente: una ulteriore suddivisione avviene in conseguenza dell'ingresso nella Baronìa di **Nekkar**, dove il seguito di Lord **Anthony** si separa dal gruppo del Duca, che continua a costeggiare il fiume, per salire in direzione della città di **Nekkar** e quindi di **Anthien**. Qualche ora dopo la strada raggiunge l'ingresso di una macchia di alberi, all'interno della quale si snoda in un gran numero di curve sinuose.

"E' il caso di stare in guardia", avverte Eric: "temo che l'attacco possa essere imminente". Il giovane decide di suddividere il gruppo in due tronconi, uno per lato: **Rupert**, **Wayne** e **Jiena** si occuperanno insieme a lui di controllare la sinistra, mentre **Loic**, **Bellick**, **Ramm** e **Jorge** si muoveranno sulla destra.

Il presentimento del giovane si rivela esatto: a qualche centinaio di metri dall'ingresso nella foresta il gruppo di sinistra scopre la presenza di un piccolo sentiero che si immette sulla strada, percorso da numerose orme e persino zoccoli.

"Potrebbe essere il luogo del loro nascondiglio", commenta **Rupert**: Eric annuisce, premurandosi di allertare anche l'altro gruppo. Pochi minuti dopo essersi lasciati il sentiero alle spalle la situazione precipita: l'aria viene squarciata dall'inquietante suono di un corno che non promette nulla di buono. I due gruppi fanno appena in tempo a raggiungere nuovamente i margini della strada prima di udire il chiaro suono di zoccoli che preannuncia l'arrivo una carica imminente: si tratta di sei cavalieri lanciati al galoppo, lancia in resta e coperti da pesanti armature. I loro scudi e i loro colori sono quelli della Baronìa di **Chalard**, ma a Eric e Loic appare chiaro che si tratta soltanto di uno squallido e vigliacco travestimento volto ad incolpare dell'attacco il feudo rivale: i due fratelli preparano quindi i rispettivi gruppi alla battaglia imminente, aspettando il momento giusto per intervenire.

## La fine dei Maestri del Vento

Man mano che i cavalieri si avvicinano, i dubbi sulla loro identità si diradano fino a svanire: **Eric** può contare cinque o sei Maestri del Vento accompagnati da due o tre soldati, probabilmente mercenari.

**Bellick** e **Jorge** sono i primi ad aprire il fuoco, mirando alla testa dei due cavalieri più prossimi al loro lato. Se il dardo scagliato dall'ex sergente non riesce quasi a scalfire la pesante celata del suo bersaglio, ben altra è la fortuna che arride al secondo mercenario: il primo dei Maestri del Vento vacilla, per poi cadere al suolo con un pesante tonfo.

Eric spara a sua volta: il dardo scaturito dalla sua balestra riesce a ferire il cavallo di un secondo **maestro del vento**, che salta a terra continuando a correre nella sua direzione sguainando la spada. Lo scontro è violento, ma al giovane

avventuriero bastano pochi scambi per avere la meglio sul cavaliere: sir **Roumald** viene colpito prima al braccio e poi al ventre, e cade al suolo privo di sensi.

Anche Loic non tarda a dimostrare il suo valore: il più alto dei Navar approfitta della carica scriteriata degli avversari per scagliarsi con tutta la sua forza contro il cavallo a lui più vicino, che viene raggiunto da un poderoso fendente della sua ascia. Il suo **Jean-Louis Nox** riesce ad abbandonare l'animale rantolante prima di perdere l'equilibrio, ma la manovra fulminea non fa che ritardare la sua fine: raggiunto da Loic e circondato dopo pochi istanti anche da **Bellick** e **Ramm** riesce a parare soltanto il primo dei fendenti a lui diretti: "se ti arrendi muori facile!" gli urla Loic, subito prima di mozzargli un braccio con un secondo colpo d'ascia: il secondo maestro del vento cade ai piedi del giovane per poi essere finito dai colpi di **Bellick** e di **Ramm**.

I due Maestri del Vento alla testa dello schieramento si dirigono verso la carrozza di Lord **Anthony**, ma vengono intercettati dalla carica di sir **Steven** e sir **Leon**: la lancia sir **David Kromka** cozza contro lo scudo di sir **Steven**, riuscendo a sua volta parare il colpo a lui rivolto e a superare il suo avversario rivolgendo il suo cavallo all'indirizzo degli uomini di scorta al carro; un destino diverso attende sir **Marcelus**, le cui bianche vesti vengono fermate da sir **Leon** che lo colpisce duramente alla gamba, portandosi in vantaggio. Il maestro del vento viene però ben presto raggiunto da uno dei suoi alleati mercenari, costringendo il suo avversario a chiudersi in difesa e a cedere il passo.

Al centro dello schieramento, **Wayne** e **Jiena** subiscono l'attacco dei due cavalieri che compongono la seconda fila, uno dei quali veste il bianco dei Maestri del Vento. Entrambi non riescono a colpire il loro avversario, ma è **Wayne** ad accusare le difficoltà maggiori contro la spada di sir **Thomas Baloun**: il giovane viene colpito al braccio destro in modo invalidante e costretto suo malgrado ad arretrare. Il suo posto viene preso immediatamente da **Rupert Quays**, che riesce a tenere testa all'avversario fino a quando Eric, dopo essersi sbarazzato di sir **Roumald**, non arriva a finire il lavoro.

Mentre sir **David Kromka** si dirige a grande velocità verso la carrozza di Lord **Anthony** sir Steven viene raggiunto da un altro maestro del vento: si tratta di sir **Morgan**, una sua vecchia conoscenza (e non solo, vedi cronaca [nella tana del nemico](#)). La spada di sir **Steven** va più volte a segno, aprendo ampi squarci sul braccio e sulla gamba del suo nemico. Sir **Morgan** si difende, ma non può prevedere cosa il destino ha in serbo per lui: **Bellick** e **Ramm** piombano alle sue spalle, ancora sporchi del sangue di sir **Jean-Louis Nox**. Con un colpo di martello ben assestato l'ex-sergente sbatte al suolo il cavaliere, che viene subito raggiunto da **Ramm**: il brigante, in preda a una furia incontrollata, gli frantuma a colpi di mazza prima l'elmo e poi la testa.

A pochi metri di distanza sir **Leon** porta avanti il suo scontro con sir **Marcelus**, senza però riuscire ad avere la meglio sull'avversario. In suo aiuto giunge ben presto **Loic**, che compare a sorpresa alle spalle del maestro del vento: "morirete tutti come cani!" urla il giovane, spaccando con la sua ascia l'elmo e la testa del nemico.

## Inseguimento

Sfortunatamente, ai due soldati addetti alla difesa della carrozza di Lord **Anthony Keitel** spetta un destino di molto peggiore: entrambi, a pochi secondi di distanza, vengono travolti dalla furia della carica di sir **David Kromka**, la cui lancia li trafigge a morte; un mano diversa provvede a riservare il medesimo destino al nocchiero, che viene raggiunto da un colpo di balestra proveniente dalla bosaglia. Proprio quando sir **Kromka** è in procinto di portare a termine l'assassinio sir **Steven** si lancia in carica verso di lui, chiamando a gran voce il suo nome. Il maestro del vento getta la lancia e sprona il suo cavallo, accettando di fatto la sfida.

Nel frattempo, sir **Leon** si getta all'inseguimento del mercenario che lo aveva precedentemente superato: quest'ultimo abbandona ben presto l'ipotesi di dare man forte a sir **Kromka** e sceglie di continuare a correre nella speranza di riuscire a portare a casa la pelle. Il cavaliere di **Anthien** è però deciso a non permettere la fuga dell'aggressore, e sprona il suo cavallo con l'intento di raggiungerlo e costringerlo a combattere.

Nel frattempo, dalla parte opposta dello scontro ha inizio un secondo inseguimento: il mercenario superstite, accortosi della mala parata, riesce a rompere la mischia con **Jiena Hlisken** e a voltare il suo cavallo con l'intento di darsi alla fuga. **Eric** tenta di impedirglielo, ma il soldato si mostra particolarmente abile e riesce a ridurre al minimo l'impatto del suo fendente sulla cavalcatura, lasciandosi lo scontro alle spalle. Il giovane chiede a **Jiena** e a **Bellick** di inseguirlo: i due mercenari non se lo fanno dire due volte, e in men che non si dica montano sui loro cavalli con l'intento di raggiungere e catturare il fuggiasco. **Eric** si incammina quindi alla volta della carrozza.

**Jorge Saint-Bon**, dopo aver sparato un secondo colpo di balestra, decide di dirigersi a difesa della carrozza. Loic lo vede e decide di seguirlo, e nel giro di pochi istanti diventa l'inaspettato testimone di una delle cadute più disastrose che si siano mai viste: il mercenario perde l'equilibrio davanti ai suoi occhi e rovina pesantemente al suolo, provocandosi ferite e lividi lungo entrambe le gambe (*1-1-1 di atletica*). Il giovane lo aiuta a rialzarsi per poi raggiungere insieme a lui la

carrozza di Lord **Anthony**, dove lo attende un'altra sorpresa.

## La follia di Ramm

A pochi passi dalla carrozza Loic riconosce la sagoma di **Ramm**: lasciato solo da **Bellick**, il brigante lo aveva infatti seguito in direzione della carrozza di Lord **Anthony**, per poi superarlo in conseguenza della caduta di **Jorge**.

"Ramm, vieni qua!" gli urla Loic, ma il brigante non sembra sentire ragioni e continua ad avvicinarsi alla porta della carrozza con fare sospetto. Pochi istanti dopo, **Rupert Quays** sopraggiunge sul posto: "hey, Rupert", lo chiama Loic sottovoce, "vedi se riesci a spiegare a quell'idiota che non deve fare casino". Il tentativo di Rupert di placare l'entusiasmo di **Ramm** ottiene però l'effetto opposto a quello sperato: "TU NON PUOI DIRMI QUELLO CHE DEVO FARE!" tuona il brigante, infuriandosi e allontanando il mercenario con uno spintone, per poi piantarsi a gambe larghe davanti alla porta della carrozza: "Dov'è Bellick!? Nessuno entra, esce o si avvicina alla carrozza finché non torna Bellick!".

La situazione resta incandescente per alcuni istanti, nel corso dei quali nessuno sa bene come comportarsi, per poi scemare man mano che la calma torna a sostituire la rabbia nella testa di **Ramm**.

A quel punto Loic lancia un grido rivolto all'interno della carrozza: "Pyros salvi Lord Benedict, Barone di Anthien, e il suo legittimo erede! I vostri cavalieri sono all'inseguimento dei sopravvissuti, seguaci di vostro fratello!".

"Chi siete? Qualificatevi!", esclama una voce stridula dall'interno.

"Siamo gli uomini che si sono messi al servizio di sir Steven deRavin: non dovete fidarvi di noi..."

"... Non c'è pericolo!", si affretta a rispondere la voce.

"... ci limiteremo ad aspettare il suo ritorno: e adesso non parlate più, perché potrebbero sentirci!".

Loic poi torna a rivolgersi a **Jorge** e a **Rupert Quays**: "tenete gli occhi addosso a quel deficiente" dice a bassa voce, indicando **Ramm**: "fate quello che serve, sparategli se necessario, ma non fategli fare altre cazzate".

## La cattura di sir David Kromka

Il primo scambio di colpi tra sir **Steven deRavin** e sir **David Kromka** si rivela disastroso per il cavaliere di **Anthony Keitel**: non soltanto la sua spada non riesce a penetrare le difese del maestro del vento, ma un fendente molto maldestro (1-1-1 di spada in attacco) gli provoca un forte dolore al muscolo del braccio e lo costringe a perdere l'arma. Sir **David Kromka** sorride sotto la celata, e ne approfitta per sferrare un colpo ben poco cavalleresco all'avversario disarmato. Sir Steven riesce a schivare l'attacco e tenta una manovra disperata, protendendosi con il corpo su un lato del cavallo fin quasi a toccare terra nel tentativo di recuperare la lancia abbandonata dal suo avversario: la manovra riesce, e al cavaliere di Anthien non resta che compiere un largo giro per poi tornare alla carica lancia in resta.

Nel frattempo, sir **Leon** continua a inseguire il suo mercenario, che dopo qualche centinaio di metri si rende conto dell'impossibilità di seminare il cavaliere e decide di affrontarlo a viso aperto: lo scontro volge rapidamente a sfavore del cavaliere di Lord **Anthony**, che subisce numerose ferite alle braccia e alle gambe senza riuscire in alcun modo a portare a segno i propri colpi. Le ferite non riescono comunque a soffocare il grande coraggio di sir **Leon**, che decide di continuare a combattere fino al momento in cui si accorge dell'arrivo di sir Kromka inseguito da sir Steven: il cavaliere prende la decisione di bloccare con il suo cavallo la strada del maestro del vento, che ancora una volta non si fa scrupoli a colpire: sir Leon cade da cavallo privo di sensi, consentendo a sir Steven di sferrare un colpo che viene però attutito dalla pesante armatura del maestro del vento.

Solo contro due avversari, il cavaliere di Lord **Anthony** è comunque intenzionato di continuare lo scontro: nel corso dei minuti successivi, manovrando con il cavallo, riesce a resistere agli attacchi rivolti ai suoi danni e persino a portare a segno altri due colpi all'indirizzo di sir **Kromka**, senza però infliggere danni di rilievo.

Incurante dei colpi che si infrangono contro la sua armatura e deciso a catturare il leader della spedizione assassina, sir **Steven** si rivolge al mercenario, promettendogli salva la vita in cambio della sua fuga. Il soldato si avvede del prossimo arrivo degli alleati di Steven e decide di approfittare dell'opportunità, lasciando il cavaliere insieme a sir **Kromka**.

"Finalmente soli", esclama sir **Steven** all'indirizzo del maestro del vento: la risposta del suo avversario non si fa attendere. Le loro lame tornano a cozzare una, due, tre volte, per poi essere abbandonate quando il cavaliere di Lord **Anthony** tenta di spingere il nemico giù da cavallo gettandogli addosso. I due cavalieri cadono al suolo ed estrarono i pugnali, pronti a proseguire il loro duello mortale: sarà soltanto l'arrivo di Eric a separarli, immobilizzando il braccio di sir **Kromka** e consentendone la cattura.

## Guelfo, Desiree, Solice, Nicolas (e 50 villici)

Al termine del giorno 8 settembre la carovana di profughi raggiunge infine i confini della Baronìa di Navon: il giorno seguente Guelfo si reca a parlare con sir **André Navon**, mentre Solice, Desiree e Nicolas aspettano insieme ai villici al riparo da occhi indiscreti: il cavaliere accetta di farsi carico del problema, prospettando a Guelfo la possibilità di utilizzare a tale scopo le rovine isolate di un gruppo di case a circa cinque chilometri dalla sua torre. L'offerta viene accettata di buon grado, ed è lo stesso sir **Navon** a raggiungere la carovana in sella al suo cavallo (7-7-7 di cavalcare) e a guidare tutti verso quella che sarà la nuova dimora dei rifugiati delle **parole d'oro**. Il posto viene raggiunto nella notte tra il 9 e il 10 settembre: in quell'occasione e nei giorni successivi il signore di Navon ha modo di parlare con Nicolas, Solice,

Guelfo e Desiree e di farsi partecipe dell'obiettivo comune a tutti loro. Offre inoltre a Solice e a Desiree ospitalità presso la sua torre: la paladina ringrazia ma declina l'offerta, preferendo restare insieme ai profughi e aiutarli quotidianamente nell'opera di costruzione del villaggio, mentre Desiree accetta per meglio poter svolgere le sue ricerche alchemiche.

- **Guelfo e André Navon parlano di programmi futuri.**
- **Solice e Nicolas al lavoro presso Navon.**
- **Desiree parla con Carmen Navon.**

## L'epilogo della battaglia

Il bilancio della battaglia è tanto oggettivo quanto spietato: l'ordine dei maestri del vento perde la sua terza e ultima battaglia, ed è ormai da considerarsi annientato. Eric e Loic pongono fine alle sofferenze dei feriti lasciando vivo soltanto sir **David Kromka**, affidato alle cure di sir **Steven deRavin**. Sir **Leon Perineau** viene curato da **Wayne Laux**, poi la carovana decide di muoversi il più velocemente possibile verso il gruppo di case più vicino.

A **Rupert Quays**, **Brad Bellstein**, **Jorge Saint-Bon**, **Wayne Laux** e **Jiena Hlisken** vengono regolarmente consegnate le corone pattuite. "Prendili tu", esclama **Wayne** rivolto a **Jiena**: "ne hai più bisogno di me". **Bellick**, dopo aver intascato la sua parte e quella di **Ramm**, si incarica di raccogliere e dividere il bottino: nel giro di qualche minuto i maestri del vento vengono spogliati di tutti i loro averi, che i mercenari si dividono equamente con l'eccezione delle loro medagliette, che Loic chiede e ottiene.

Eric, Loic e sir Steven scambiano qualche parola lungo il tragitto: i Navar giungono alla conclusione che la cosa migliore per loro è lasciare a sir Steven onori e onori di quanto accaduto: quello che i due vogliono assolutamente evitare è che Lord **Anthony Keitel** decida di portarli a Chalard una volta appresa la notizia della morte del fratello. Sir Steven asseconda di buon grado le loro volontà, e non manca di ringraziarli profondamente per l'aiuto portato.

Una conversazione ben diversa è quella che attende **Brad Bellstein**: l'ex-sergente viene raggiunto da **Wayne Laux**, ancora ferito al braccio per lo scontro appena concluso. "Per due monete", lo apostrofa l'ex-mugnaio, "combatteresti con me all'ultimo sangue?"

Senza neanche voltarsi, **Bellick** alza le spalle: "che diavolo vai dicendo? Sei ferito, non puoi neppure reggere l'arma".

"Rispondimi", insiste il suo interlocutore: "lo faresti?"

"Ascolta, ragazzo", dice a quel punto l'ex-sergente, voltandosi: "cos'hai che non va? Pensavo ti avessero colpito al braccio ma a quanto pare ti dev'essere arrivata qualche mazzata anche alla testa, perché stai dicendo un bel mucchio di cazzate: sei ferito, ti sei messo in tasca un discreto gruzzolo... che significa questa cosa?"

"Voglio vedere cosa succede" risponde Wayne con convinzione: "mi piace. Voglio un duello divertente, ma se tu hai paura non fa nulla".

**Bellick** comprende che il giovane è alla ricerca di un suicidio onorevole, magari con l'arma in pugno: non sapendo come comportarsi, e nel tentativo di dissuadere temporaneamente il suo interlocutore dal folle proposito, decide di fargli una proposta diversa.

"Sentimi bene, ora: io tra qualche giorno sarò in viaggio verso Krاندamer: se proprio non hai di meglio da fare puoi venire con me: quando sarai guarito prometto che, se vorrai ancora batterti, lo farò io, o qualche altro mercenario che vive da quelle parti. Altrimenti puoi chiedere a qualcun altro tra questi disgraziati qui, magari ne trovi uno a cui va di alzare due corone ammazzando di botte un ferito..."

Wayne scuote la testa: "mi piaceva il tuo stile: e poi Jiena non lo farebbe".

"E allora vieni con me, e poi si vedrà".

"Va bene", annuisce alla fine Wayne: "in fondo se mi sgozzerai nel sonno sarò lo stesso".

## Ritorno a Chalard

Raggiunte le prime fattorie il gruppo si accinge a separarsi: la decisione di Eric e Loic arriva però alle orecchie di messer **Mortimer Malaussene**, segretario personale al servizio di Lord **Anthony Keitel**, che cerca con insistenza di scoprire chi siano i salvatori del suo signore. Forte della sua posizione chiede e ottiene di poter parlare con i Navar, ai quali rivolge una serie di domande piuttosto sospette: la foga del segretario di ricompensare tutti i protagonisti della vicenda, promettendo addirittura titoli e terre, viene interpretata come una forte curiosità di conoscere la loro identità. Non riuscendo a far breccia con Eric e Loic, messer Malaussene gioca la stessa carta con **Bellick** e con **Jorge Saint-Bon**, senza però ottenere risultati di rilievo: Jorge in particolare si insospettisce moltissimo e più tardi, consultandosi con Eric e Loic, arriva al punto di proporre ai Navar di finanziarne l'assassinio "tanto per stare più tranquilli".

## La missione di Jorge Saint-Bon

Loic accoglie di buon grado l'idea di Jorge, ma Eric si mostra però contrario all'ipotesi rendendosi conto di non avere in mano prove certe della colpevolezza del segretario: "se gli capiterà qualcosa di certo non piangeremo, ma non intendiamo pagare affinché questo accada". Jorge decide in ogni caso di interessarsi del problema, e si ripromette di spendere i giorni successivi per seguire la sua potenziale vittima e sincerarsi della sua malafede, per poi eventualmente

provare ad ucciderlo. Le prove sono destinate ad arrivare pochi giorni dopo, quando lo stesso segretario offrirà a Jorge due monete d'oro per indagare sull'identità di Eric e di Loic: il mercenario decide di prendere il denaro, ma con una disposizione d'intenti ben diversa.

## Dintorni di Nekkar, 10 settembre 517

Dopo aver pernottato alla stazione di posta del [buon risveglio](#), Eric e Loic continuano il loro viaggio verso Chalard. La presenza di guardie e soldati del barone fin dal ponte sul fiume [Duras](#) carica i fratelli di un cattivo presentimento, destinato a concretizzarsi al loro arrivo in città: una delle guardie rivela loro che tre giorni prima padre [Richard Grimaud](#) è stato assassinato durante la celebrazione di una funzione religiosa, e che soltanto poche ore dopo il ricetto dei paladini di [Noyes](#) è stato attaccato da una trentina di soldati, provocando numerose altre morti. Preoccupati per le sorti di Padre [Lorenzo Quart](#) e degli altri Eric e Loic si affrettano a raggiungere il monastero, dove hanno modo di scambiare qualche parola con una veste bianca di loro conoscenza, [Michael](#): è lui a raccontargli nuovamente l'accaduto, a mostrargli i danni subiti dalla struttura e, soprattutto, a condurli da [Julie](#), la quale aveva [fatto ritorno](#) soltanto due giorni prima (a conclusione degli eventi narrati nella cronaca [il passato che ritorna](#)).

## Il racconto di Julie

Julie è felicissima di rivedere i suoi cugini sani e salvi e passa la serata in loro compagnia: i Navar raccontano delle imprese compiute alle [parole d'oro](#) e contro i [maestri del vento](#) e apprendono le novità relative a quanto accaduto a [Rigel](#) (vedi cronaca [il passato che ritorna](#)): "ecco come mai la città era così movimentata quando ci siamo passati!", esclama Loic. I tre discutono poi sulle modalità dell'assassinio di padre [Grimaud](#): Julie racconta l'evento nello stesso modo in cui l'ha appreso: il sacerdote si trovava in chiesa quando a un certo punto è crollato al suolo, trafitto da un dardo di cerbottana avvelenato. "E' chiaramente opera di [Parrot Shaft!](#)" esclama Loic, ricordando ancora l'odiato assassino di [Nickel](#). Julie annuisce tristemente, ancora scossa a seguito del [lungo racconto](#) da lei fatto in precedenza ai paladini di Rigel in merito alla morte della bambina.

Julie informa i Navar che il figlio del barone, Lord [Peter Grimaud](#), si trova attualmente in perlustrazione dei confini della baronia con una squadra di uomini tra i quali vi sono anche [Bernard d'Aleavar](#) e [Lucius Mahen](#), i due paladini della [Fortezza dell'Ultimo Sole](#) in precedenza incaricati di riportare [Julie](#) a [Chalard](#). Diana rivela anche di aver inviato un messaggero con un messaggio urgente a Padre [Lorenzo Quart](#), pregandolo di tornare al più presto: Eric e Loic si offrono per andare incontro al paladino, preoccupati che i trenta soldati vogliano provare a finire il lavoro uccidendo il comandante della fortezza. Diana è d'accordo, e i due decidono di partire l'indomani in mattinata.

## Dintorni di Chalard, 11-12 settembre 517

Padre [Lorenzo Quart](#) viene intercettato da Eric e Loic a qualche ora di distanza dalla città di [Neige](#): con lui viaggiano anche [Youri](#) e [Karen](#). Il Guardiano del Tempio racconta sommariamente dell'attacco subito dal convoglio dell'inquisizione (vedi cronaca [attacco all'inquisizione](#)), per poi essere aggiornato da Eric e Loic delle numerosissime novità relative a [Rigel](#), alle [parole d'oro](#) e alla fine dei [maestri del vento](#). "Lord Wilhelm non è più un problema", esclama con soddisfazione Loic al termine del racconto.

"Non pensavo che oggi avrei ricevuto delle buone notizie!" commenta soddisfatto Padre Quart, riuscendo per qualche istante a distogliere i suoi pensieri dai lutti occorsi a Chalard.

I due cugini si aggregano al gruppo di Padre Quart, che torna di gran carriera verso [Chalard](#). Il 12 sera si pernotta nuovamente presso [Neige](#), e in quell'occasione Eric e Loic scambiano qualche parola su uno dei loro argomenti preferiti: l'ambiguo e misterioso rapporto di "amicizia" che lega [Karen](#) a Padre [Lorenzo Quart](#).

"Tu dici che..." chiede Loic a un certo punto, perplesso.

"Scherzi?", dice Eric: "secondo me è da stupidi non pensarlo. Secondo me Quart...".

"Tu dici così, ma non hai prove...", continua Loic.

Eric scuote la testa: "forse... o forse non ho prove di cui posso parlarti".

Loic decide di non credere alle allusioni del fratello, ma si impegna comunque a scambiare qualche parola con Karen, che accetta di buon grado la conversazione; poi, a sera vengono organizzati i turni di guardia.

"Che ti avevo detto?" esclama Eric con aria trionfante, dopo aver appreso che i due "vecchi amici" faranno lo stesso turno di guardia: "ormai direi che non c'è più modo di dubitarne". Loic si trova costretto ad annuire, ma si ripromette di fare maggior chiarezza su un dubbio che ormai lo assale in modo sempre più forte.

## Chalard, 13 settembre 517

Il 13 settembre sera viene nuovamente raggiunta Chalard: lì il gruppo si incontra con [Guelfo](#) e Nicolas Long[Nicolas]], che erano partiti da [Navon](#) due giorni prima, e con [Bernard](#) e [Lucius](#), tornati dalla perlustrazione operata dal figlio del barone rivelatasi purtroppo non molto efficace. Quella sera tutti vengono aggiornati sulla situazione attuale: padre [Lorenzo Quart](#) convoca sia i paladini di [Rigel](#) che i membri del gruppo, con l'intento di farsi raccontare i risultati compiuti. Nel corso della lunga conversazione chiede anche di [Solice](#), rimasta a [Navon](#) assieme a [Desiree](#) per prendersi cura dei profughi delle [parole d'oro](#).

"C'è un motivo ben preciso per cui vi ho chiamati qui", esclama poi Lorenzo Quart, prendendo la parola. "Il colpo che abbiamo inferto ai nostri nemici è stato molto forte, ma la loro risposta ci mette in una situazione di grande pericolo: la morte di padre Gremaud ci priva non soltanto del suo apporto spirituale e delle sue conoscenze, ma anche dell'unico vero legame che avevamo con gli altri rami della Rosa: come sapete, la nostra confraternita segue delle regole molto rigide che ne garantiscono la sopravvivenza, e la sua struttura è stata costruita in modo da consentire alla pianta di sopravvivere anche quando una delle sue radici viene tagliata: Padre Grimaud era il solo a conoscere l'identità di alcuni degli affiliati che operano al suo stesso livello altrove, e con la sua morte rischiamo di finire isolati. Per questo motivo", prosegue Lorenzo Quart, "è di vitale importanza raggiungere l'unico contatto che ancora conosco: il suo nome è sir Bruno Malade: è un tipo strano, un cavaliere un pò scalcinato che ha ereditato dal padre i colori di Annecy..."

"... e qualcosa mi dice che non siamo i soli a volerlo andare a trovare", commenta Loic.

Padre Quart annuisce gravemente: "il prigioniero catturato in occasione dell'attacco a Chalard ci ha confessato che il comandante li aveva avvertiti di una possibile deviazione: sembra che si trattasse proprio di svolgere una missione al confine tra Chalard e Annecy, esattamente nel territorio dove dimora questo cavaliere".

"Un momento", esclama Guelfo: "dovremo affrontare quei trenta soldati?".

Padre Quart scuote la testa: "affrontarli a viso aperto è una cosa che andrà senz'altro evitata: il vostro compito è di raggiungere sir Bruno prima di loro... o nel peggiore dei casi di sottrarlo alle loro grinfie".

"Non sarà facile arrivare prima", interviene Eric, "visto che sono partiti già da qualche giorno".

Padre Quart annuisce: "è vero, non sarà facile, ma anche loro avranno avuto i loro problemi: molti di loro erano feriti, inoltre hanno dovuto perdere del tempo per nascondere le loro tracce. Infine", aggiunge il paladino, "sir Bruno è uno che sa vendere cara la pelle. Comunque non andrete da soli: intendo chiedere a Bernard e a Lucius di venire con voi".

La notizia che i due paladini di Pyros prenderanno parte all'impresa rincuora molti dei presenti: la partenza è fissata per l'indomani.

La notte passa tranquilla, con il gruppo che dorme insieme agli uomini di Padre Quart nel collegio anziché nel ricetto dei paladini. Loic approfitta dell'insolita collocazione per scambiare qualche altra parola con Karen, che non si fa mistero di spiegare le motivazioni della scelta per poi augurargli la buona notte.

## Chalard, 14 settembre 517

Prima di partire, Bernard chiede a Padre Lorenzo Quart informazioni in merito alla catena di comando prevista dalla missione: "Karen è a capo del gruppo", taglia corto il paladino. Bernard annuisce, contento di avere un punto di riferimento ufficiale nonostante sia fin troppo al corrente del regime di "democrazia" solitamente adottato dal gruppo.

Guelfo chiede a Julie di portarlo da Jacob, il fratello di Nailah da qualche mese accettato presso il collegio dei padri di Noyes: Julie lo conduce dal ragazzino, e il mago ha l'occasione di scambiare qualche parola prima con lui e poi con l'amica. La strada verso la Fortezza Sfortunata si sviluppa verso est, in una parte della baronia di Chalard situata al di fuori delle rotte commerciali e in gran parte deserta: Bernard e Karen fanno del loro meglio per seguire le tracce dei soldati autori dell'attacco a Chalard, rese ben poco evidenti dalla pioggia dei giorni precedenti e dalla conformazione del terreno. Nel pomeriggio si raggiunge un bivio che porta a sud verso la baronia di Keib, dove si ipotizza che possano essersi rifugiati i feriti lasciando ai cavalieri ancora in forze il compito di prelevare sir Bruno Malade. Non molto tempo dopo, proprio quando il gruppo è in procinto di cercare un posto dove accamparsi, Julie e Karen avvistano alcuni uomini all'orizzonte. Il timore che possa trattarsi di una retroguardia degli uomini di Lord Albert spinge il gruppo a nascondersi tra i folti cespugli ai margini della strada, caricando le balestre. La precauzione si rivela però essere presto inutile quando i misteriosi uomini si avvicinano proclamandosi soldati al servizio del signore di Enfer, ed intimando di venire fuori con le mani bene in vista.

## L'arrivo a Enfer

Bernard, Lucius e Karen escono dal loro nascondiglio per andare incontro al comandante della guarnigione, che si presenta come messer Max Dallah: le speranze dei tre di convincere il soldato a far proseguire il gruppo si infrangono di fronte alla rigidità del loro interlocutore che, forse insospettito dal numero di armi trasportate dai ragazzi di Caen e dai Paladini, preferisce portare tutti quanti alla fortezza di Enfer. "Non siete i primi che becco su questo sentiero", afferma con convinzione Max Dallah: "giusto ieri ho catturato un soldato molto sospetto, che mi ha raccontato una storia ancora meno convincente della vostra".

Una volta giunti alla fortezza Max Dallah si mostra per la seconda volta molto scrupoloso, chiedendo a gran voce che vengano consegnate tutte le armi: subito dopo, non contento, svolge personalmente una profonda ed accurata perquisizione per assicurarsi che nessuno abbia nascosto qualcosa tra gli abiti. I modi poco virtuosi con cui il soldato perquisisce Desiree e Julie sono la goccia che fa traboccare il vaso per la pazienza di Guelfo che, stufo dei modi del comandante, decide di intervenire: "spero che questa scrupolosità che mostri nel perquisire le dame non nasconda una imperizia con la spada in pugno", esclama d'improvviso.

"Sono pronto quando vuoi a mostrarti che non è così", lo apostrofa Dallah di rimando, sicuro di sé.

"Molto bene: cosa ne dici di domattina?" risponde Guelfo, rendendo palese il suo intento.

Il comandante della guarnigione accetta la sfida, dando al giovane mago appuntamento per l'indomani mattina sotto un pergolato nel giardino della fortezza. Conduce poi il gruppo in quelli che saranno i loro alloggi per la notte: tre stanze



non molto confortevoli che si affacciano ai lati di un corridoio dall'aria spettrale.

A **Bernard** e a Lucius viene concesso di poter presentare la loro versione dei fatti al cospetto del signore, che ascolta la loro storia seduto su uno scranno al centro di un'ampio e decadente salone. A parlare è **Bernard**: "Siamo in missione per conto della Chiesa di Chalard: per noi è fondamentale non perdere tempo, stiamo inseguendo dei criminali autori di un attacco proditorio e omicida ai danni di un importante monastero dedito al culto di **Kayah**".

Il signore annuisce, pur senza nascondere un certo fastidio: richiede di vedere gli incartamenti trasportati dal paladino e poi prende a sua volta la parola confermando la presenza del prigioniero nelle segrete: stando al racconto del signore, ai Paladini sembra quantomai probabile che possa trattarsi di uno dei membri della famigerata Squadra dell'Aquila, gli uomini scelti al servizio di **Lord Albert** autori del massacro di **Chalard**. **Bernard** continua a esporre le sue ragioni, riuscendo a strappare al signore di **Enfer** l'autorizzazione di poter parlare con il prigioniero l'indomani.

Vista la situazione si decide di non svolgere i turni di guardia: **Lucius ha una breve discussione con Loic**, nel corso della quale confida i suoi sentimenti nei confronti della cugina e chiede formalmente il suo benessere per potersi fidanzare con lei. Loic acconsente, prendendosi anche l'incarico di parlarne con Eric l'indomani. La notte trascorre tranquilla, turbata soltanto dai sinistri rumori che contraddistinguono i corridoi della fortezza di Enfer: soltanto Guelfo ha difficoltà ad addormentarsi, teso per via del duello che lo attende la mattina seguente.

## Enfer, 16 settembre 517

La giornata inizia di buon mattino: tutti si preparano velocemente per poi incontrarsi giù nel giardino, dove **Max Dallah** attende Guelfo con la spada in pugno.

Il comandante della guarnigione sembra allegro e riposato: "vediamo di farla finita presto, che oggi ho molte cose da fare".

"Farò il possibile per renderla una cosa veloce", risponde Guelfo.

Mentre i due sfidanti prendono gli accordi di rito Loic avvicina suo fratello per metterlo al corrente delle intenzioni di Lucius: "non è male come notizia... abbiamo anche l'occasione di togliere nostra cugina dalla strada".

"Dalla strada?!" si stupisce Loic.

"Ehm... intendo dire, dai pericoli", puntualizza Eric.

Loic annuisce. "Ma di Lucius, cosa dici? Voglio dire... che te ne pare, come lo vedi".

"Ti dico... c'è qualcosa di lui che non mi convince. La faccia, ad esempio, ecco quella non mi convince", confessa Eric aggrottando la fronte.

"Quelli non sono certo affari nostri: e sia allora, è deciso", conclude Loic, soddisfatto per aver risolto la faccenda.

## Il duello tra Guelfo e Max Dallah

Le due parti si accordano per un duello al meglio dei tre colpi, che sarà disputato in spada e in armatura: i componenti del gruppo non possono non notare la splendida spada impugnata dal comandante della guarnigione di Enfer, che sembra decisamente sovradimensionata per stile e valore al suo proprietario.

1. [G.Ap D.Ap+aP+Ap] Dallah si mostra subito molto veloce ma decide di lasciare l'iniziativa a Guelfo, che non se lo fa ripetere due volte: il mago attacca e viene parato, ma para a sua volta l'attacco del suo avversario a cui fa seguito un rapido scambio di affondi da ambo le parti, nessuno dei quali riesce ad andare a segno. Le guardie di Enfer seguono lo scontro divertite, mentre Julie lancia grida di incoraggiamento a Guelfo.
2. [G.Ap D.Ap] Anche stavolta Guelfo non riesce a penetrare le difese dell'avversario: la lama di Dallah non sortisce effetti migliori.
3. [G.Ap D.Ap+aP+A18xn] Anche il terzo attacco di Guelfo viene parato: lo stesso destino viene subito dal colpo di Dallah, al quale il mago tenta di rispondere in velocità: purtroppo per lui il suo avversario non si limita a schivare il suo affondo ma ne approfitta per colpirlo al ventre in velocità: il colpo si arresta sull'armatura, e Dallah realizza il suo primo punto.
4. [D.Ap G.Ap] Guelfo, ora sulla difensiva, subisce l'impeto di Dallah senza perdere la concentrazione: evita l'attacco del suo avversario e risponde senza sortire però effetti di rilievo.
5. [D.Ap G.Ap+X] Dallah sferra un altro attacco che viene parato, e risponde in modo particolarmente efficace al contrattacco di Guelfo dandogli un forte spintone e facendolo cadere al suolo; il mago si rialza tra le risate delle guardie di Enfer. Loic scuote la testa: "non la vedo bene".
6. [G.AAp D.Ap] Il comandante della guarnigione cede ancora una volta l'iniziativa a Guelfo, che tenta un doppio attacco con spada e daga: il soldato si mostra però pronto a parare entrambi i colpi, e risponde con un attacco che viene evitato a sua volta.
7. [G.Ap D.Ap] I due avversari si cimentano in un altro scambio di colpi che non sortisce alcun effetto.
8. [G.Ap D.A7x4] Dallah para l'attacco a lui rivolto e risponde con un colpo particolarmente efficace che oltrepassa la daga di Guelfo e colpisce il mago al braccio, lacerando l'armatura e scavando una ferita non del tutto simbolica nel braccio sinistro del giovane. Le guardie esultano, mentre Julie ammutolisce: a Dallah manca soltanto un colpo per aggiudicarsi la vittoria.
9. [D.Ap G.Ap+X] Il mago riesce a parare il colpo successivo ma subisce una seconda umiliazione in conseguenza della sua risposta, quando il suo avversario lo evita con un'altra spinta, scagliandolo nuovamente a terra.
10. [G.Ap+N D.Ap] A Guelfo viene concessa ancora una volta l'iniziativa: il mago attacca e rischia di finire in terra una terza volta, riuscendo però a rimanere in piedi e a parare l'attacco del suo avversario.
11. [G.Ap D.Ap] I due avversari si cimentano in un altro scambio di colpi privo di effetti.
12. [G.Ap+X] Guelfo attacca, viene parato e spintonato nuovamente a terra: Dallah, forte del suo migliore stato di forma, decide di non contrattaccare, consentendo all'avversario di tirarsi nuovamente in piedi.
13. [G.Ap D.Ap] Altro scambio di colpi privo di effetti.
14. [G.Ap D.Ap] Altro scambio di colpi privo di effetti.
15. [G.Ap D.A15xn!] Guelfo tenta ancora una volta, ma la sua spada non sembra in grado di penetrare le difese del suo avversario: lo stesso non vale per Dallah, il cui contrattacco si insinua magistralmente tra le lame dell'avversario per colpire il mago al petto. Il colpo non provoca danni, ma consente al comandante della guarnigione di Enfer di aggiudicarsi l'esito del duello (risultato record di 69 sul tavolo).

**Max Dallah** vince il duello per 3 colpi a zero. "Meriti quella spada", è costretto ad ammettere Guelfo al termine dello scontro.

"Sei meglio con la spada che a trattà le signorine", lo apostrofa Loic.

"Eh... non si può avere tutto dalla vita", commenta amaramente Dallah. "Chi sono quelle due, ad ogni buon conto?"

"Una è mia cugina, la rossa..", risponde Loic, "ma lei è impegnata, non è cosa per te: d'altronde se non ho capito male a noi ce piace l'altra...".

"... che invece è liberissima!", si affretta ad aggiungere Eric, divertito. Dallah annuisce,

Dallah annuisce, e forte del recente successo decide di tentare il tutto per tutto avvicinando la bella **avventuriera**: sono però sufficienti pochi secondi per far capire a tutti che il fascino del comandante della guarnigione di Enfer è drammaticamente contestualizzato alla sua perizia con le armi. Il soldato si allontana dunque con le pive nel sacco, sotto lo sguardo divertito di Eric e Loic.

## Battaglia sulla collina

La partenza avviene in tarda mattinata: nel pomeriggio si raggiungono le rovine dell'antica città di Craon, che stando alle informazioni in possesso di **Karen** dovrebbe trovarsi a poche miglia dalla fortezza sfortunata. Eric, approfittando della pausa, studia la sua **mappa**, accorgendosi della presenza di un punto estremamente vicino a dove si trova il gruppo in questo momento: è molto probabile che sia interno alle rovine di **Craon**.

Dopo alcune pertinenti osservazioni sulla necessità di evitare possibili punti di avvistamento che il nemico potrebbe aver presidiato viene scelto di passare sul lato ovest della città, mantenendosi vicini al fiume. La precauzione si rivela purtroppo insufficiente: al momento di oltrepassare un gruppo di rovine Karen e Julie si accorgono distintamente di due o tre cavalieri in rapido allontanamento. Il gruppo fa del suo meglio per inseguirli, ma le vedette hanno troppo vantaggio e scompaiono ben presto alla vista. Lo scintillio delle armature degli uomini della **Squadra dell'Aquila** non è però l'unica cosa che incontra gli occhi dei ragazzi di **Caen**, che si accorgono ben presto che le rovine sono tutto fuorché disabitate: un gruppo di uomini vestiti di stracci avanza timidamente in direzione del fiume, mantenendo un

atteggiamento cauto e difensivo. Il gruppo decide in ogni caso di non soffermarsi ulteriormente in quella zona e sprona i cavalli con l'intento di recuperare il terreno perduto e ridurre lo svantaggio delle sentinelle.

Poche ore dopo viene raggiunto un gruppo di colline, sulla cima di una delle quali sorge quello che sembra un antico maniero: "è la fortezza sfortunata!", esclama Karen, "e a quanto sembra siamo arrivati appena in tempo", commentando il gruppo di uomini, presumibilmente armati, che sembrano cingere d'assedio la struttura. Julie avvisa che in cima a un'altra collina, situata a una ventina di minuti di distanza dalla fortezza, è presente un altro gruppo di soldati.

"Deve trattarsi della loro retroguardia", commenta Eric.

"Cosa aspettiamo? Dobbiamo attaccarli adesso che sono divisi" interviene Lucius, con l'intenzione di approfittare dell'inattesa opportunità.

Eric e Loic sembrano accogliere il piano con entusiasmo, mentre Guelfo si mostra più cauto: "non è meglio se, prima di dare battaglia a quegli uomini esperti, chiediamo l'aiuto degli uomini di Enfer? Potrebbe essere l'occasione che aspetta **Max Dallah** per farsi bello agli occhi del barone di Chalard".

La proposta è accattivante, ma non riscuote il successo sperato: si decide di attaccare al crepuscolo, e i minuti successivi vengono spesi per muoversi furtivamente verso la base della collina.

E' proprio durante questa manovra che Bernard mette improvvisamente un piede in fallo, provocando una rovinosa caduta a se stesso e soprattutto alla sua cavalcatura (3-3-3 di *furtività*). L'incidente è improvviso e molto rumoroso, e non sembra passare inosservato ai soldati presenti sulla collina, che malgrado la distanza sembrano mettersi sul chi vive.

"Dannazione!" esclama Karen, osservando l'altura.

"Non possiamo salire adesso", commenta Eric, "o ci riceveranno nel peggiore dei modi".

"Possiamo provare ad aspettare un pò di tempo", suggerisce Lucius: "non potranno restare in guardia per sempre: in fondo siamo ancora molto lontani, finiranno per pensare che, chiunque fosse, non aveva intenzioni ostili nei loro riguardi".

L'idea piace e viene messa in pratica: dopo circa due ore, quando il sole è da tempo tramontato, il gruppo si rimette in marcia alla volta della collina.

I primi a salire sono Bernard e Lucius, che affiancano gli scudi a protezione degli altri: dietro di loro Eric avanza con la balestra, mentre Karen, Guelfo e Loic sono pronti a intervenire: Julie, disarmata, segue i movimenti del gruppo a breve distanza.

Il benvenuto dei soldati non si fa attendere: Lucius e Bernard vengono accolti da una serie di proiettili di balestra, che fortunatamente si stampano sugli scudi o vengono assorbiti dalle armature senza produrre danni di rilievo. Nei secondi che precedono l'impatto Lucius, Eric e Karen sopravanzano Bernard, raggiungendo i tre avversari che compongono la prima linea nemica: il Custode della Fede decide quindi di recarsi presso una delle due tende disposte ai lati dall'accampamento.

Lo scontro è breve, ma molto violento: Karen riesce ad avere la meglio sul suo avversario nel giro di un paio di scambi, subendo una lieve ferita al braccio: Eric sconfigge il soldato che lo fronteggia che viene ben presto rimpiazzato da un altro, che cade a sua volta: Lucius affronta un soldato armato di un lunghissimo martello a due mani, che non riesce però a colpire il paladino nonostante capacità tecniche indubbiamente superiori: di lì a poco allo scontro si aggiunge anche Guelfo, bloccato proprio dall'avversario di Lucius nel suo tentativo di aggirare le linee nemiche: il paladino e il mago riescono ad avere facilmente la meglio sull'avversario, che cade al suolo privo di sensi.

Loic affronta un soldato particolarmente ben addestrato, che non senza una buona dose di fortuna riesce a risparmiarsi danni di rilievo e a tenere il giovane a bada fino a quando la caduta degli altri lo costringe ad una resa. Nel frattempo Bernard e Julie entrano nelle tende, che contengono alcuni soldati che presentano tracce di ustioni e ferite che fanno pensare a tecniche di difesa da un assedio: "a quanto pare sir Bruno sta vendendo cara la pelle", commenta Guelfo.

## L'esecuzione e il recupero di sir Bruno Malade

Bernard e Lucius si consultano rapidamente su quale sorte riservare ai prigionieri sconfitti: il tempo è tiranno, e la conclusione sembra quantomai ovvia: i soldati della Squadra dell'Aquila sono autori del crudele e sconsiderato attacco al ricetta dei **padri di Noyes**, un'azione sacrilega che non può che essere punita con la morte. E' Bernard stesso, con l'aiuto di Loic, ad occuparsi delle esecuzioni, mentre Lucius si occupa di registrare i nomi e le ultime volontà dei condannati. Nonostante la legittimità morale dell'atto la scena è particolarmente efferata, e provoca un profondo turbamento nell'animo di tutti i membri del gruppo e degli stessi Paladini.

"Stanno arrivando!" grida a un certo punto Julie, accortasi che gli uomini della **Squadra dell'Aquila** che fino a pochi istanti prima si trovavano sotto la **fortezza sfortunata** stanno arrivando rapidamente. Il gruppo decide di approfittare della situazione favorevole: ai cavalli trovati nell'accampamento vengono tagliate selle e briglie in modo da renderli pressoché inutilizzabili per poi scendere a grande velocità verso le proprie cavalcature, con l'intento di aggirare la collina e di raggiungere la fortezza proprio mentre i soldati superstiti raggiungono il luogo della battaglia appena conclusa. Il piano ha successo, e grazie ad un ottimo tempismo il gruppo riesce a ritagliarsi una sottile finestra temporale proprio sotto la **fortezza sfortunata**.

"Sir Bruno Malade!" grida a quel punto Karen: "siamo venuti da Chalard con l'intento di salvarvi: vi preghiamo di uscire e

di venire con noi!".

"Fossi matto!" risponde una voce all'interno. "Da qui non esce proprio nessuno, proprio come nessuno è riuscito a entrare".

Appare evidente fin dai primi scambi che sir Bruno non ha alcuna intenzione di abbandonare la sua torre, che considera malgrado tutto un luogo più che sicuro. La discussione viene portata avanti prima da Karen e successivamente da Guelfo, e i due si alternano nel tentativo di far comprendere all'anziano cavaliere che la sua incolumità è strettamente vincolata alla sua immediata fuga verso Chalard.

Alla fine, sia pure dopo molte perplessità, il cavaliere acconsente ad abbandonare l'edificio, a patto però di poter portare con sé il suo servitore **Albinus** alcuni oggetti da lui considerati "di valore inestimabile": Guelfo, presentatosi come figlio di Lord **Graham Dillon** e offertosi volontario per aiutare sir **Bruno Malade** a selezionare i libri da portare a **Chalard**, viene persino invitato ad entrare. Al momento della partenza, che per fortuna non tarda ad arrivare, sir **Bruno** viene persino convinto a montare in sella dietro a Karen, mentre il suo servitore salirà insieme a Eric.

Il gruppo abbandona quindi in tutta fretta la torre, consapevole di essere seguito a non molta distanza dagli uomini della **Squadra dell'Aquila**, cosa che rende la tappa successiva quasi obbligatoria: le rovine di **Craon**.

## Craon, notte tra il 16 e il 17 settembre 517

La città viene raggiunta in piena notte: sir **Bruno** viene messo al corrente dell'avvistamento dei misteriosi abitanti delle rovine, e spiega che si tratta dei **McVities**, un antico clan di **Craon** che sembra essere sopravvissuto alla caduta in rovina della città: "sembra che quegli uomini si tengano in vita fornendo tra loro", commenta sir **Bruno** senza celare una punta di disgusto. "Ma conoscono bene questo posto, e in più di una occasione mi sono tornati utili".

Una prova concreta delle parole del cavaliere viene fornita poco dopo l'ingresso nella città, quando il gruppo si pone il problema di dove dormire. Sir **Bruno** rivolge la domanda agli stessi **McVities**, con i quali sembra riuscire a comunicare senza grosse difficoltà: il cavaliere non soltanto riesce ad ottenere informazioni utili su una zona sufficientemente riparata dove poter passare la notte, ma porta persino a termine uno scambio che sembra quantomai vantaggioso: in cambio di alcune razioni di cibo riceve in "dono" un medaglione di metallo nobile, presumibilmente risalente ad epoca **Khan**.

La notte trascorre senza difficoltà, e il tanto temuto attacco da parte degli uomini della **squadra dell'Aquila** non sembra avere luogo. Nel corso dei turni di guardia, complice la tranquillità della notte, avvengono anche alcune conversazioni:

- **Guelfo e sir Bruno Malade.**
- **Lucius e Julie.**
- **Loic e Karen Gordon Gabriel.**

## Craon, 17 settembre 517

La giornata del 17 trascorre senza sorprese: tutto lascia pensare che gli uomini della **squadra dell'Aquila** abbiano scelto di attendere la prossima mossa del gruppo piuttosto che cercare un difficile scontro all'interno delle rovine.

Guelfo si fa condurre da sir **Bruno Malade** presso il capofamiglia **McVities**, con l'intenzione di chiedere all'anziano autoctono informazioni relative a un eventuale passaggio che potrebbe condurre il gruppo lontano da Craon mantenendolo al riparo da occhi indiscreti. Nonostante le molte difficoltà comunicative il mago riesce nel suo intento, e apprende la notizia dell'esistenza di un misterioso passaggio sotterraneo che parte dalle rovine della torre di **Wadesbury** e porta ad alcuni chilometri di distanza dall'antica città.

Nel frattempo Eric, dopo aver consultato la mappa ed essersi reso conto della presenza inequivocabile di un segno all'interno delle rovine, decide di mettersi alla sua ricerca: facendosi aiutare da una bambina dei **McVities** si reca quindi verso l'antico centro della città, dove riesce a localizzare quello che secondo lui è l'ingresso entro cui si trova la "cosa" misteriosa che la mappa segnala: per sua sfortuna tale accesso è costituito da una spessa lastra di pietra incassata su un pavimento anch'esso di solida roccia che si mostra impassibile ad ogni tentativo di apertura.

Deluso per l'insuccesso Eric torna dagli altri, continuando a riflettere su un modo con il quale aprire la lastra, e a un tratto gli tornano alla mente gli strani meccanismi presenti nell'antico cimitero di **Rigel** (vedi cronaca **i misteri dell'Ogham Craobh**), che avevano proprio il compito di controllare l'apertura e la chiusura di passaggi di pietra. Il giovane decide quindi di organizzare una seconda spedizione diretta verso il centro della città con l'obiettivo di farsi aiutare anche dai suoi compagni: alcuni accettano di buon grado, mentre altri si insospettiscono persino della strana attitudine "esplorativa" improvvisamente mostrata da Eric.

"Mi raccomando", avvisa il giovane, "se vi capita di trovare delle leve o dei bottoni apparentemente senza scopo, non fatene mistero!". Tuttavia, nonostante l'aiuto degli altri, la ricerca si mostra infruttuosa: la lastra sembra destinata a restare chiusa.

Poco prima di sera il gruppo si riunisce nuovamente: in mancanza di idee migliori viene presa la decisione di

assecondare la scoperta di Guelfo e di sir Bruno, recandosi alle rovine della torre di **Wadesbury**, ribattezzata **Wadesboro** dagli stessi **McVities**.

### Scontro ai piedi di Wadesboro

Protetti dall'oscurità della notte Eric e Lucius guidano il resto del gruppo lungo la salita che porta alla torre: il timore che gli uomini della **squadra dell'Aquila** possano aver presidiato i punti d'osservazione intorno a **Craon** diventa realtà quando i due giovani si accorgono della presenza di due o tre soldati armati di balestra e appostati lungo le rovine, che non tardano a reagire prontamente scagliando due dardi in direzione dei nuovi arrivati: Lucius viene colpito a un braccio e ad una gamba, per fortuna in modo lieve. Il paladino reagisce scattando in direzione degli avversari, seguito a breve distanza da Eric, Loic, Bernard e Guelfo.

Gli uomini della **squadra dell'Aquila**, sorpresi dal sangue freddo mostrato dal gruppo che non esita a caricarli in salita, decidono di abbandonare la propria posizione per darsi alla fuga. Per loro sfortuna Lucius, Eric e Loic si mostrano ben poco propensi a dare quartiere e riescono a raggiungerli in corsa, costringendoli al combattimento. La necessità di non lasciare informazioni utili al resto della squadra nemica costringe tutti a un combattimento all'ultimo sangue che si conclude con la vittoria schiacciante del gruppo. I corpi degli avversari uccisi vengono portati nella torre, all'interno della quale viene rinvenuto un buco nel terreno: si tratta senza dubbio dell'ingresso del passaggio descritto dal capofamiglia **McVities**.

Bernard è il primo a scendere nell'anfratto: "non sarà una passeggiata", commenta il paladino mentre gli altri si affrettano a raggiungerlo. Il cunicolo, stretto e umido, si perde verso l'oscurità.

### L'ingresso nella galleria

Preoccupato dall'eventualità che altri membri della **squadra dell'Aquila** possano calarsi all'interno del passaggio, Bernard utilizza alcuni dei frammenti di legno e intonaco presenti ai lati dell'apertura per formare una sorta di trappola acustica: "se non altro, con un pò di fortuna, potremo sentirli arrivare per tempo", spiega il Paladino. Dopo aver acceso delle torce ci si appresta a scendere in fila indiana: Lucius e Karen aprono la strada.

Il corridoio iniziale, in leggera pendenza, è umido e molto scivoloso per via dell'acqua che defluisce al suo interno ad ogni pioggia. Detriti, rifiuti organici e tracce di qualche piccolo animale accompagnano il gruppo per tutta la prima parte della discesa, che termina in uno slargo che consente di continuare verso il basso o di salire verso una galleria posta a qualche passo dal suolo. Eric e Bernard si accorgono che con tutta probabilità la prosecuzione del passaggio non è altro che un canale di scolo dell'acqua piovana, mentre la galleria più elevata è probabilmente adibita al passaggio umano: un esame ravvicinato rivela infatti la presenza di alcune tacche scavate nella pietra che consentono di raggiungerla.

Ad un tratto, un secco rumore di legname spezzato rimbomba lungo le gallerie.

"A quanto pare abbiamo visite", esclama sottovoce Bernard. Tutti si preparano al peggio, sguainando le armi ed appostandosi ai lati del cunicolo di ingresso e abituando le orecchie al lento suono dei passi che proviene dall'entrata: gli inseguitori decidono però ben presto di gettare la spugna, abbandonando ogni proposito di inseguire il gruppo in un luogo così scomodo e ostile e decidendo di tornare sui propri passi. Certi di non essere seguiti, si decide quindi di continuare in direzione della galleria rialzata, con Eric e Bernard che prendono il posto di Lucius e Karen alla guida del gruppo, seguiti da Julie che tiene la torcia.

### La cripta

Il nuovo passaggio si rivela decisamente più asciutto del precedente, anche se la sua lunghezza è tale da mettere una certa agitazione nell'animo di chi è meno avvezzo a simili esplorazioni: "spero che si allarghi presto" esclama Lucius preoccupato. Dopo molto camminare Bernard e sir Bruno si accorgono che le pareti della galleria cominciano a cambiare conformazione, e che inquietanti protuberanze simili a teschi umani cominciano a fuoriuscire con sempre maggior frequenza: è ben presto chiaro a tutti che ci si trova all'interno di una sorta di cripta. Il luogo è reso ancor più macabro, oltre che da centinaia di ossa impilate o sparse a terra, dalla presenza di alcuni cadaveri appoggiati alla parete in posizione verticale con tanto di abiti, pronti ad accogliere l'arrivo del gruppo come una sorta di sinistri guardiani.

"Dev'essere il posto dove sono stati seppelliti gli antichi abitanti di **Craon**", spiega sir **Bruno**: "sapevo che i **McVities** avevano trovato un luogo del genere, e credo che sia qui che portino ancora oggi i propri defunti".

La presenza di resti antichi e recenti conferma le parole di sir **Bruno** e induce tutti a guardarsi intorno alla ricerca di tracce, reperti o altre informazioni. Il più fortunato sembra essere proprio sir **Bruno**, che viene colto da Bernard nell'atto di mettersi in tasca un monile appartenente al dito di uno degli scheletri più antichi.

"Come dite? Ah sì, ecco, avevo trovato questo e mi sembrava interessante..." Il Cavaliere non si mostra interessato a coprire il suo tentativo e mostra di buon grado a tutti la sua scoperta: un piccolo anello con uno stemma molto simile alla **pietra di Beid** riportata da **Ludmilla** a **Chalard** due mesi prima. Quando sir **Bruno** chiede educatamente di riavere l'anello Bernard preferisce consegnarlo nelle mani di **Karen**, da lui considerata il capo della spedizione sulla base delle

informazioni avute da padre **Lorenzo Quart**: la ragazza non sembra comunque molto interessata al monile, e quando sir **Bruno** chiede anche a lei di poter tenere lui l'anello finisce per accettare.

## Il corridoio senza fine

Oltre l'ossario inizia un corridoio lunghissimo che sembra senza fine: è stretto, permette il passaggio di una sola persona alla volta, ed è interamente scavato nella pietra, forse sfruttando una faglia naturale. Alto meno di un metro e mezzo, costringe tutti a camminare curvi. E' popolato soltanto da ragni, pieno di ragnatele, dritto e regolare e prosegue per alcuni chilometri verso sud. L'aria è malsana e poco respirabile, visto che non ci sono prese d'aria; non ci sono nemmeno ramificazioni o gallerie laterali. Sul pavimento sono visibili alcune scanalature che forse lasciano pensare ad un antichissimo binario, di cui forse in alcuni tratti si riesce a trovare qualche frammento metallico.

## La stanza dei pozzi

Finalmente il corridoio si apre in una grande stanza, in cui l'aria è un po' più respirabile. Il soffitto è alto e sembra esserci ricambio d'aria, una sottilissima brezza. A dispetto del sospiro di sollievo tirato da tutti, la stanza si rivela però ben presto molto pericolosa.

"Attenti!" esclamano quasi all'unisono Eric e Bernard: "ci sono dei buchi nel pavimento".

L'avvertimento non riesce a giungere in tempo a Guelfo, che rischia di mettere il piede in fallo ed è salvato provvidenzialmente proprio da sir **Bruno**: "attento ragazzo!", lo apostrofa l'anziano cavaliere afferrandolo per un braccio. Una volta al sicuro il gruppo spende qualche minuto a osservare quelle strane aperture, una sorta di pozzi profondi diversi metri e che portano verso l'oscurità.

## Il Labirinto

Oltre la stanza dei pozzi le gallerie si diramano per molte strade diverse: alcuni passaggi sono più praticabili, altri angusti e parzialmente franati: alcuni scendono, altri salgono. Il gruppo si dirige verso uno dei possibili percorsi verso sud, che si apre ben presto in una stanza ottagonale decorata da strani graffiti molto antichi. Il luogo appare decisamente inquietante e blasfemo, e tanto Bernard quanto Lucius avvertono un profondo senso di disagio.

Mentre sir **Bruno** e il suo assistente **Albinus** osservano le misteriose incisioni presenti sui muri, Guelfo nota una strana scaletta i cui gradini sprofondano nell'oscurità dell'ambiente sottostante, dal quale giunge un tenue rumore di acqua.

"Penso che si tratti dello stesso luogo dove conducevano i pozzi della stanza precedente", osserva Bernard.

Guelfo annuisce: "qualsiasi cosa ci sia là sotto, non penso che dovremmo lasciarci scappare l'occasione di dare un'occhiata". Il paladino sembra però tutt'altro che propenso ad avallare una spedizione.

"Non abbiamo idea di chi abbia costruito questo luogo", commenta Bernard, "e delle motivazioni dietro alla costruzione di questa stanza: per quanto ne sappiamo potrebbero esserci dei pericoli di vario tipo".

Il mago tenta di convincere i paladini dell'opportunità della spedizione, ma tanto Loic ed Eric quanto Bernard si mostrano fermamente contrari.

"Come al solito vuoi fare casino", interviene seccamente Loic: "se i paladini ti dicono che tira una brutta aria lascia perdere, no?".

"Potrebbero esserci informazioni preziose per la nostra missione", insiste Guelfo: "hai già dimenticato l'anello di prima, quello raffigurante i simboli della pietra di Beid? Qui sotto potrebbero esserci altri indizi, e io intendo scoprirli". Così dicendo il mago si prepara a scendere le scale, ottenendo l'inaspettato appoggio di Lucius: "non mi va per niente di scendere in quel posto, ma se decidi di farlo io vengo con te".

Gli entusiasmi vengono però frenati da **Albinus**: "questo è un simbolo di morte", commenta il servitore, indicando una sagoma simile a un teschio presente su una delle pareti. Sir Bruno non può far altro che confermare, sconsigliando vivamente a Guelfo e a Lucius di scendere quei gradini in accordo con le cautele espresse da Bernard. Il cattivo presagio rinvenuto da Albinus si rivela sufficiente a convincere Guelfo, che desiste dai suoi intenti esplorativi.

## Il lago sotterraneo

Procedendo oltre la stanza dei graffiti il gruppo giunge una grande stanza il cui pavimento deve aver ceduto col tempo, abbassandosi e provocando la graduale formazione di un vero e proprio lago sotterraneo dalle acque torbide. La galleria continua dall'altra parte, e costringe tutti a immergersi fin quasi al bacino: subito dopo aver raggiunto la sponda opposta, però, Bernard, Guelfo ed Eric fanno una sinistra scoperta: degli strani insetti dal colore rossastro hanno trovato rifugio tra le pieghe delle loro armature, fino a giungere a contatto con la pelle.

"Che... che cosa sono?" esclama Julie, spaventata dall'aspetto poco raccomandabile delle creature.

"Credo che si tratti di sanguisughe", esclama Guelfo, affrettandosi a sfilare i pantaloni in cuoio. "E sono della peggior specie: dobbiamo toglierle subito, o rischiamo grosso!". Il mago spiega che gli insetti sono noti con il nome di **sanguisughe del Gorash**, e che oltre a nutrirsi di sangue sono solite deporre le loro uova direttamente dentro le ferite aperte, provocando infezioni ed emboli dall'esito spesso mortale.

Il gruppo passa alcuni minuti per staccare i pericolosi insetti dalle gambe dei malcapitati, e tanto Guelfo quanto Bernard fanno del loro meglio per disinfettare i morsi e ridurre al minimo il rischio di infezione.

### La risalita

Oltrepassata la stanza allagata, il corridoio principale tende a risalire. Ci sono varie ramificazioni a destra e sinistra, ma non è difficile seguire il percorso più diretto verso l'esterno.

Dopo alcune centinaia di metri il corridoio termina con una vecchia grata di ferro ormai sfondata, al di là della quale si trova un secondo e più moderno corridoio sul quale si aprono alcune celle disabitate. In una delle celle si trovano antichissimi strumenti di tortura ancora riconoscibili. Dalle celle si raggiunge un altro piccolo ossario, anch'esso disabitato. Una scala mezza franata conduce di sopra, a quelle che sembrano delle cantine. Qui c'è aria migliore, più respirabile, ma si sente anche forte l'odore di animale.

"State all'erta", avverte Eric, aspettandosi problemi che non tardano a palesarsi nella forma di due orsi particolarmente aggressivi.

"Non ci voleva", commenta Bernard: "in condizioni normali non ci attaccherebbero, ma ormai questa è la loro tana: temo che non ci lasceranno passare molto volentieri".

La previsione non tarda a concretizzarsi: nel giro di pochi istanti il più grande dei due animali lancia un poderoso ruggito, gettandosi alla carica. Lucius è lesto a mettersi davanti a Julie per proteggerla con il suo scudo, mentre Bernard ed Eric affrontano l'animale che riesce comunque a superarli, ignorando i primi colpi ricevuti: i suoi artigli si infrangono contro lo scudo di Lucius, che riesce a tenere testa alla spinta senza però avere modo di contrattaccare con efficacia.

"E' il tuo giorno sfortunato, orso" tuona Loic, caricando un poderoso colpo della sua arma: l'impatto dell'ascia a due mani con il corpo dell'animale è quantomai impietoso: copiosi fiotti di sangue sgorgano dalla ferita mortale ruscellando addosso a Lucius e al più alto dei Navar.

"Bravo Loic, un lavoretto pulito come piace a te!" commenta divertito Eric.

### L'uscita

Una parte della parete di contenimento delle cantine è franata: dietro di essa si riesce a vedere uno scampolo di cielo. "A quanto pare abbiamo trovato l'uscita!" esclama Eric, affrettandosi ad aprire un varco.

Stanco e provato dalla lunga traversata sotterranea il gruppo emerge dai ruderi di una seconda torre: si tratta dei resti della **torre di Orlais**, situati in una zona isolata e boscosa al confine tra la Baronìa di **Chalard** e quella di **Keib**, a circa otto chilometri dalle rovine di **Wadesboro**.

### Ritorno a Enfer

Dopo una breve sosta nei pressi di un torrente vicino **Orlais** dove tutti, in special modo Lucius e Loic, hanno modo di ripulirsi dalle dure fatiche compiute, il gruppo riparte in direzione di **Enfer**. Le proteste di sir **Bruno** di chiedere asilo a quelli che sono i suoi storici rivali non vengono soddisfatte dal gruppo e dai paladini, che intendono dare la massima priorità all'incolumità del cavaliere: "Enfer può non piacervi, ma è senz'altro il luogo più sicuro qui intorno", sottolinea Bernard: "che vi piaccia o no, ci recheremo lì".

A qualche chilometro dalla fortezza di **Enfer** il gruppo viene avvistato dagli uomini del capitano **Max Dallah**, che per la seconda volta si presenta a chiedere spiegazioni per l'inattesa visita. A parlarci questa volta è Lucius, che senza dare troppe spiegazioni chiede asilo per la notte, informando il capitano che la missione del gruppo è conclusa.

**Max Dallah** accetta la richiesta del Paladino, ma durante la strada di ritorno si accorge che il numero dei componenti del gruppo è cambiato.

"Vedo che portate dei prigionieri: chi sono?"

"Si tratta di uomini che abbiamo il compito di portare a Chalard: vi basti sapere che si trovano qui a prescindere dalla loro volontà".

Il capitano scuote la testa, visibilmente insoddisfatto della spiegazione: "avrete cibo e ospitalità, ma sappiate che non mi accontenterò di informazioni così vaghe".

Lucius annuisce: "non appena saremo a Enfer avrò cura di darvene di migliori".

Il capitano acconsente, e il gruppo arriva alla fortezza. Più tardi il paladino chiede e ottiene che un messaggero venga inviato a **Chalard** con un messaggio rivolto a padre **Lorenzo Quart**, in modo che i soldati della baronia amica possano giungere a **Enfer** per ridurre al minimo i rischi derivanti dagli uomini della **squadra dell'Aquila** ancora in circolazione. Lucius accontenta poi **Max Dallah** spiegandogli, nel corso di una **breve conversazione**, ulteriori dettagli sui misteriosi "prigionieri" e altre informazioni minori.

### Enfer, 19 settembre 517

I paladini pregano, e la notte trascorre tranquilla. Al mattino viene servita la colazione nel corridoio della fortezza. Sir **Bruno** chiacchiera con Guelfo, mentre Albinus resta più sulle sue. Loic, nel tentativo di socializzare con **Karen**, gli chiede

chi mai manderà Quart in risposta alla chiamata partita il giorno prima. "Non ne ho idea", risponde la ragazza: "forse Youri"; parla poi anche con **Julie**, che sta un pò con la testa tra le nuvole e passa la maggior parte del suo tempo con Lucius.

Eric passa un pò di tempo con la mappa, e rinviene uno strano triangolo isoscele formato da tre punti, il più alto dei quali è formato dal punto che indicava la misteriosa apertura di pietra di Craon, e gli altri due cadono in zone montuose appartenenti ai territori di **Beid** e di **Keib**. Dopo aver realizzato una copia di parte della mappa la mostra a sir **Bruno Malade**, che gli confida che la zona di Keib indica probabilmente un gruppo di rovine che di recente sembra essere stato messo sotto sorveglianza dai soldati della baronia.

Guelfo racconta a Loic la storia della mappa di Eric: il giovane non sembra però capire molto del discorso, si insospettisce parecchio quando sente la storia e soprattutto quando sente Guelfo parlare di "oggetto maledetto".

"Ma ne hai parlato con Eric?" chiede Loic.

"Lo sai com'è fatto, dirà che è tutto a posto", ribatte Guelfo.

"Secondo me dovresti farglielo comunque, questo discorso", insiste Loic scuotendo la testa.

Guelfo insiste affinché sia Loic a parlare con lui, cosa che avviene quella sera.

"Ma 'sta mappa?" Esordisce Loic.

"Cosa, esattamente?"

"No dico... ci si trova qualcosa di utile, per noi?"

"Non lo so, ho l'impressione che alla fine non esca niente di buono: cioè, mi sembra da una parte un pò poco chiara da capire, dall'altra non mi sembra puntare a qualche tesoro..."

"E secondo te a cosa punta?"

"Mah... comincio a sospettare che forse indichi delle rovine".

"E uno fa una mappa per indicare delle rovine? E a cosa cavolo servirebbe..."

"Magari una volta indicava la posizione di vecchie città..."

"Beh, quindi non serve a un cavolo".

"Ehl... boh? tocca studiarsela con molta calma, senza fretta".

"Ma l'hai pagata?"

"Non proprio, ho fatto uno scambio... anzi, prima o poi la dovrò anche restituire. Gli ho dato in cambio un vecchio portolano, e poi ho fatto un favore al tizio che me l'ha data, ho consegnato per suo conto una lettera... ne ho anche parlato con Guelfo, perché pensavo che con gli studi che ha fatto avrebbe potuto capirci qualcosa, invece..."

"Eh, proprio Guelfo è venuto a parlarne con me poco fa: sembra preoccupatissimo... ha paura che ti abbiano rifilato una maledizione".

"Non credo comunque che si tratti di una stregoneria: ti dico solo questo, ho questa mappa da luglio: ti sembra forse che siamo stati fortunati? Io non sono stato ferito, nessuno è morto, evidentemente la storia che sia maledetta o sfortunata non sta in piedi".

Loic fa a questo punto un pò di domande tecniche sul funzionamento della mappa, ed Eric fa del suo meglio per spiegarli le dinamiche con cui essa indica i punti. Loic si mostra molto sospettoso ma Eric minimizza, ribadendo che non è successo niente di grave e che potrebbero esserci numerose spiegazioni non necessariamente magiche per spiegare la natura di quei punti. Racconta anche al fratello l'origine della mappa, riferendogli la storia rivelatagli dal capo della stazione di posta **la Soglia Contesa**.

"Ho un'idea!" dice Loic: "facciamola vedere a Lucius, che a momenti diventa pure nostro parente".

"Ma dici che è il caso?" domanda Eric, sospettoso. "Non vorrei che poi me la togliesse..."

"Beh, mica ti dico di farla vedere a Erwin... lui sì che te la toglierebbe di sicuro: ma mi piacerebbe avere almeno l'approvazione di Lucius", insiste Loic.

Eric annuisce, acconsentendo a far vedere la mappa a Lucius l'indomani.

## Enfer, 20 settembre 517

Eric si reca da Lucius con la mappa insieme a Loic: i due fratelli spiegano al paladino la storia della mappa e gliela consegnano.

"Non mi sembra di vedere nulla di strano", commenta Lucius, "ma vista la storia che mi avete raccontato e i timori espressi da Guelfo, fossi in voi la farei vedere a un sacerdote di Kayah: in fondo, se ha passato l'avallo dei sacerdoti già una volta, lo passerà anche una seconda". Loic si reca quindi da Guelfo per informarlo della situazione: la mappa verrà mostrata a padre Erwin alla prima occasione.

Il resto della giornata trascorre tranquilla: Guelfo studia, Loic chiacchiera con Karen.

Prima di pranzo viene avvistato un drappello di una ventina di soldati, capitanati da sir **Justin**: è il contingente di Chalard che il gruppo stava aspettando: il cavaliere parla con **Bernard** e i due prendono accordi per partire l'indomani. Guelfo informa sir Justin della presenza dei 15 uomini ancora in arme appartenenti alla baronia di **Anthien**.

## Enfer, 21 settembre 517

Il gruppo saluta **Max Dallah** e parte con dei cavalli di Enfer alla volta di Chalard, portando con se il prigioniero catturato dagli uomini di **Max Dallah**: a sera si raggiunge il villaggio di **Farf**, presso cui ci si accampa. Eric e Loic provano a far bere Karen in modo esagerato, senza troppo successo: la ragazza si diverte ma non esagera.



## Enfer, 22 settembre 517

Sir Justin porta tutti al monastero dei **Padri di Noyes**, dove il gruppo ha modo di fare rapporto a padre **Lorenzo Quart**. Loic è raggianti: "avete visto, Padre Quart: c'abbiamo messo tanto ma adesso le missioni le portiamo a termine bene". Quart annuisce, poi porta tutti in una stanza privata e si fa raccontare tutto. "Molto bene", annuisce il paladino al termine del racconto: "adesso ho bisogno di scambiare qualche parola con sir Bruno".

Il colloquio dura a lungo: il gruppo ha modo di salutare **Nicolas**, che viene trovato in tenuta da lavoro: a quanto pare sta prendendo parte ai lavori per la ricostruzione della biblioteca. Guelfo racconta a Nicolas di **Craon**, ipotizzando una possibile futura spedizione.

Lucius e **Bernard** vengono chiamati a colloquio da Padre Quart: al termine della conversazione Lucius chiede di poter parlare con padre Lorenzo Quart in privato, e rivela al Guardiano del Tempio la sua intenzione di prendere servizio a Chalard per combattere la stessa battaglia di Julie. Lorenzo Quart ascolta tutta la storia e poi dà appuntamento al paladino per quella notte stessa per parlarne in modo più approfondito.

## Chalard, 23 settembre 517

Il gruppo, con l'eccezione di Julie e dei paladini, viene convocato da sir **Bruno Malade**: lungo la strada si incontra Padre Quart, che informa tutti che adesso sir Bruno prenderà il posto di **Padre Grimaud**. La notizia viene accolta con un certo fastidio da Eric e da Loic, entrambi non molto a proprio agio con il cavaliere.

"Vi ringrazio per essere venuti qua", esordisce sir Bruno.

"Non avevamo niente da fare", esclama Loic, seccato.

"Non so se lo avete già saputo", puntualizza sir Bruno, "ma prenderò il posto di Padre Grimaud".

"Eh, sono sempre i migliori quelli che se ne vanno", osserva Eric.

Sir Bruno non raccoglie, e informa il gruppo dell'esito dell'interrogatorio dei due prigionieri della Squadra dell'Aquila, operato da due paladini di **Sanpeccato** giunti appositamente da **Amer**: a quanto pare, gli ordini dell'attacco venivano da **Achenar**.

"Io non sono abituato a giocare di rimessa", continua sir Bruno, "e credo che a volte sia il caso di vendicarsi dei torti subiti: a quanto sembra gli ordini provenivano da lord **John Payne**, un pezzo grosso di Achenar... forse troppo grosso: ma il suo braccio destro, **Lester Blidings**, è decisamente più a portata. Quello che vi chiederei di fare è di mandarvi ad **Achenar** insieme alle due ragazze disperse tra i villici con una copertura: voi cercherete di capire le responsabilità dirette di questo Bleedings... e poi, se trovate conferma delle azioni da lui commesse, lo ucciderete".

Sir Bruno dichiara anche che i due paladini inviati a chiamare Solice e Desiree prenderanno in consegna la madre di Eric e Loic a **Willcox**, con il compito di portarla qui. Dà anche una lettera diretta a sir **Karl Anderson**, amico di Lorenzo Quart e provetto spadaccino: "non conosco il contenuto di questa lettera, ma Padre Quart mi ha assicurato che lui vi darà alloggio e vi introdurrà nei posti giusti: sarà una base adeguata da cui partire".

Loic chiede a Padre Quart come funziona la gerarchia della Rosa Bianca: Lorenzo Quart spiega che ora il comando qui lo ha sir Bruno, seguito da lui che comunque formalmente prende ordini da Frate Erwin che è un sacerdote.

"Ecco perché Guelfo ha fatto il simpatico con sir Bruno", commenta Loic. "Altro che simpatico, ha fatto proprio il suo scendiletto", precisa Eric.

Guelfo si reca a trovare **Nailah** e ha con lei una **ultima conversazione**, mentre Eric, Loic e Julie vanno da **Frate Erwin**, che tra le altre cose viene messo al corrente della mappa. Il sacerdote consiglia a Eric di consegnare la mappa a Padre Lorenzo Quart, in quanto potenzialmente pericoloso. Eric annuisce, mentre Loic mostra di rassenerarsi. Anche Guelfo, tornato da Nailah, scambia qualche parola con **Frate Erwin**, che gli ripete che la mappa di Eric è senz'altro negativa e non può condurre in ogni caso a nulla di buono, mostrandosi scettico di fronte alle teorie possibiliste di Guelfo.

## Chalard, 24 settembre

Loic, Eric, Guelfo e Julie partono con Lucius e Nicolas alla volta di Amer: una volta giunti lì i due paladini si separeranno per compiere la loro missione, mentre il gruppo continuerà alla volta di **Achenar**. La prima notte si trascorre alla stazione di posta del **pesco fiorito**, che ha stanze in abbondanza per tutti. Il giorno successivo il gruppo attraversa la zona dove Guelfo ed Abel ebbero modo di scontrarsi con due druidi (vedi cronaca **i luoghi impuri**) e si dirige in direzione delle rovine di **Amilanta**: a sera viene raggiunta la stazione di posta delle **Falayse**, ma si decide di continuare fino a quella dei **due fiumi** nonostante la nebbia e il buio rendano la strada meno visibile.

## La notte tra il 25 e il 26 settembre

"E' in questa zona padre Quart è stato attaccato", commenta Eric (vedi cronaca **attacco all'Inquisizione**): "è il caso di stare attenti". Sempre Eric, dando un'occhiata a quella che sembra una capanna di cacciatori sul costone della strada, si accorge per un momento di essere osservato.

"Forse abbiamo qualcuno che ci sta osservando", comunica il giovane a Lucius e a Nicolas indicandogli furtivamente la zona.

Il gruppo decide di mettere in campo uno schieramento difensivo, ma ben presto si ode un minaccioso grido: "siete

sotto tiro! O la borsa o la vita!"

Eric sprona il cavallo e si getta in direzione della voce, che sembra distante circa 50 metri. Lucius gli viene di fianco, urlando "togliamo di mezzo questi briganti!".

"Ammazziamo questi stronzi!" gli fa eco Loic (8-8-8 di *intimidire*), "e cuciniamoceli per cena: ho un certo appetito!"

Eric e Lucius vengono colpiti da due dardi a testa scagliati in parte dalla strada e in parte dall'altura alla sinistra di essa: Eric alla gamba destra e sinistra, Lucius alla gamba sinistra e al ventre, quest'ultimo però bloccato dallo scudo. I due proseguono comunque la loro corsa verso due dei briganti situati al centro della strada, mentre Guelfo cerca di valutare come salire sull'altura.

Loic viene ingaggiato da un anziano combattente armato di morning star: il giovane prova a colpirlo con una delle sue accette da lancio, riuscendo a raggiungerlo alla gamba: il colpo non sortisce danni, ma ha l'effetto di rallentare l'avversario consentendo al giovane di estrarre la sua ascia a due mani.

Eric raggiunge il suo avversario, che riesce ad abbandonare la balestra e ad impugnare un'alabarda: il giovane blocca l'attacco rivolto ai suoi danni e risponde colpendolo alla gamba destra, penetrando l'armatura. L'altro brigante, raggiunta una lancia, tenta invano di colpire Lucius e viene a sua volta ferito al braccio dal paladino.

Mentre Guelfo si arrampica sull'altura e Loic raggiunge il suo avversario, Eric e Lucius continuano il combattimento: Eric non riesce a colpire l'avversario ma para la sua risposta, mentre Lucius sferra un secondo colpo al torace al brigante armato di lancia, provocando molti danni.

Loic ha alcune difficoltà nel parare il primo colpo del suo avversario e non riesce a colpire. Dopo altri due scambi Eric riesce a disarmare il suo avversario con un poderoso colpo al braccio, mentre Lucius continua a sferrare colpi non invalidanti. "Arrenditi", dice il paladino al suo avversario, che getta l'arma e urla: "ragazzi, sono dei Paladini!".

Guelfo e Nicolas, raggiunta la sommità del promontorio, vengono accolti da altri due dardi che non colpiscono il loro obiettivo. Intanto Loic continua a combattere con il suo avversario, senza subire danni ma non riuscendo a infliggere danni: anzi, il brigante riesce improvvisamente a colpire il giovane al braccio e poi, approfittando del vantaggio, riesce a scaraventarlo a terra e ad infliggergli un altro grave colpo al braccio, di fatto disarmandolo.

Guelfo e Nicolas si gettano all'inseguimento dei balestrieri, che abbandonano le armi e corrono verso una cascina poco distante: Guelfo raggiunge uno dei due che si arrende, ma il mago continua a colpirlo con l'intento di metterlo fuori combattimento: "perché continui a colpirmi? Non siete dei paladini? A matto, a matto!" (7-7-7 di *persuasione*).

Lo scontro tra Loic e il suo avversario viene ben presto risollevato da Lucius ed Eric, che riescono in poco tempo ad avere ragione del brigante: quando però lo scontro sembra ormai finito, il brigante riconoscendo la fratina di Lucius bestemmia Pyros (7-7-7 di *parare*) e poi sferra ai suoi danni un colpo per disarmare il paladino (6-6-6 di *attacco*): la mazza di Lucius vola per qualche metro per poi cadere in terra, producendo un rumore misterioso. Lucius è percorso da una sensazione molto spiacevole, ed ha la netta sensazione che l'immonda bestemmia del brigante sia stata in qualche modo "accolta" da una divinità oscura. A riprova di questa sensazione, ben presto dal punto in cui la mazza è caduta si sprigiona ben presto una nuvola di vapore prodotta da una crepa di origine vulcanica che incomincia rapidamente ad allargarsi.

Intanto, Guelfo e Nicolas hanno facilmente ragione del brigante superstite, che si era rifugiato nella cascina insieme ad una donna. Al loro ritorno il mago si avvicina alla crepa con l'intento di studiarla; Lucius appare molto preoccupato, e preme affinché la zona venga abbandonata al più presto. La sua mazza, raccolta soltanto pochi secondi dopo, è quasi incandescente e può essere impugnata a stento. Si decide di allontanarsi di corsa, legando i briganti e portandoli a passo d'uomo lungo la strada. Guelfo e Lucius interrogano i banditi in merito all'identità del misterioso Gregor, il brigante la cui bestemmia sembra aver provocato la spiacevole sensazione di pericolo: viene descritto come il capo della banda, appartenente a uno storico gruppo di banditi di cui si è sempre considerato l'ultimo erede: viene deciso di interrogarlo più tardi. L'assenza di Desiree rende le cure particolarmente rischiose: Loic e Guelfo fanno del loro meglio per curare amici e nemici, ma i loro tentativi si infrangono sulla gravità delle ferite dei briganti: Gregor non passerà la notte, e anche un'altro dei feriti arriverà a un passo dalla morte (3-3-3 di *curare* di Guelfo).

## Intanto, Solice e Desiree...

Nel frattempo, a molti chilometri di distanza dal resto del gruppo, Solice e Desiree continuano giorno dopo giorno le loro avventure nella signoria di **Navon**. Un resoconto completo delle loro avventure è narrato all'interno delle seguenti conversazioni:

- **Marielle scompare: Solice la cerca nella notte**, del 14 settembre.
- **Solice parla con Marielle, André Navon, Peoh Blood, Padre Gabriel**, del 14 settembre.
- **Solice convince sir André Navon a parlare con sua sorella**, del 15 settembre.
- **Solice parla con sir André Navon e Martha**, del 15-16 settembre.
- **Il sogno di Solice**, del 16 settembre.
- **Desiree parla con Solice**, del 17 settembre.
- **Desiree, Solice e Martha a Laon**, del 18 settembre.
- **Solice affronta i suoi incubi e li sconfigge**, del 20 settembre.

La partenza delle due ragazze dal neonato villaggio di **Luceen** avviene il 26 settembre, in conseguenza dell'**arrivo di**

**Diana al villaggio:** la paladina porta a Solice le ferali notizie sulle tragedie occorse a **Chalard** e la informa di recarsi al più presto ad Achenar, dove potrà incontrarsi con il resto del gruppo e svolgere un'altra missione per volontà di padre **Lorenzo Quart**. Prima della partenza **Solice si congeda da sir André Navon**, ringraziandolo per il suo aiuto e facendogli dono di un prezioso **braccialetto** che il cavaliere potrà utilizzare per riparare a **Beid** in caso di emergenza.

### Colline Falayse, 26 settembre 517 (*Sciocchi'n my town*)

Viene rasgiunta a mezzogiorno una stazione di posta: Lucius entra per primo, spiegando al capo le sue intenzioni di devolvere le taglie dei briganti alla chiesa in cambio della celebrazione delle loro esequie. Loic ed Eric si mettono a parlare con **Giulia** una delle figlie dell'oste, che si mostra estremamente interessata a discorrere con i Navar. Dopo un pò giunge anche un sacerdote, che non sembra però interpretare nel modo migliore la situazione, mostrandosi sorpreso per l'accaduto al punto da essere preso velatamente in giro da tutti. Eric e Loic parlano di Desiree, e il più alto dei Navar si sfoga con il fratello sulle profonde differenze che intercorrono tra lui e l'amata.

Il pomeriggio passa senza grossi problemi: Loic tenta di sedurre la giovane **Giulia**, che non sembra insensibile alle lusinghe del giovane: "spero di partire il più tardi possibile", le dice Loic mentre si lascia curare dalle sue amorevoli mani. Il successo dei suoi tentativi porta Loic a premere per prolungare la sosta di un giorno, dicendo ai suoi compagni di non aver ancora recuperato completamente le energie. E proprio la mattina del giorno successivo, mentre vengono somministrate le prime cure, Loic allunga il passo e trascina l'ingenua (e fin troppo consenziente) cameriera in un vortice di passione.

"Perché non vai a trovare Loic? Sta davvero male", dice intanto Eric a Julie, pregustando una situazione che non tarda a verificarsi: la ragazza sale le scale per scendere pochi istanti dopo, con la faccia rossa dall'imbarazzo e trattenendosi per le risate.

"Buoni 'sti cornetti!", dice Eric. "Che succede?" chiede Guelfo, stupito dall'incomprensibile situazione. Né Eric né Julie sembrano intenzionati a spiegare l'accaduto, al punto da insospettire il mago.

"Quasi quasi salgo", dice Guelfo.

"Perché?" risponde Julie, imbarazzata.

"Perché c'è una cosa che devo prendere".

"Non puoi aspettare?" implora Julie.

"State zitti", li interrompe Eric sempre più divertito: "se lo sente l'oste..."

Julie a quel punto nasconde il volto tra le mani mentre Guelfo, mangiata la foglia, sale a sincerarsi della sconveniente situazione, per poi scendere a sua volta con un gran sorriso sulle labbra.

"Hai capito Loic... beh, sono contento per lui, questa bravata metterà a tacere un pò di storie che cominciavano a circolare sul suo conto".

"Beh, io a questo punto me ne andrei a controllare i cadaveri", esclama Lucius, visibilmente a disagio. Nicolas è ben lieto di accompagnarlo, e la stessa Julie li raggiunge poco dopo.

Alla fine dei giochi, Giulia scende le scale. "Servizio impeccabile in questa locanda, eh?" la apostrofa Guelfo, ridendo sotto i baffi. La ragazza non sembra capire l'allusione, e sorride di rimando. Guelfo e Loic scambiano qualche parola: Loic confessa a Guelfo la sua intenzione di sposare Giulia, mentre Guelfo cerca di fargli capire che nessun membro del gruppo ha la possibilità di prendere un impegno tanto gravoso. "Pensaci bene", conclude Guelfo, prima di congedare l'amico.

Non è ancora ora di pranzo quando Giulia si ripresenta da Loic: la ragazza sembra proprio insaziabile, e conduce il giovane in una soffitta dove si concede nuovamente, evitando ogni possibile dialogo. La storia d'amore prosegue per tutta la mattinata, e all'ora di pranzo i due giovani hanno una seconda conversazione. La ragazza sembra convinta di volersi far coinvolgere in una fuga d'amore, Loic non ha il coraggio di dirle di no ma mantiene un atteggiamento più cauto. "Ma tuo padre sarà d'accordo? Forse dovrei parlargli", sostiene Loic. Il giovane poi decide di mettere a parte l'intero gruppo della situazione e convoca tutti in camera sua, rivelando la sua intenzione di fidanzarsi con lei e di portarsela con sé.

"Non ha alcun senso portarla con noi", ribatte Eric. "Che vita le faresti fare? E poi la nostra missione è troppo pericolosa, se davvero tieni a lei devi lasciarla a caso e tornare da lei a cose fatte".

Anche Guelfo sembra molto dubbioso: "come diavolo fai a fidanzarti dopo soltanto un giorno, per poi portarla con te o peggio lasciarla in un monastero, o a casa, per continuare a rischiare di morire. Lei non può venire con noi, c'è poco da fare".

La discussione continua per alcuni minuti, nel corso dei quali anche Lucius e Nicolas dicono la loro: "se davvero provi questo per lei, dovrai mostrare di essere una persona responsabile", dice Lucius. "Se lei ti ama saprà aspettare il tuo ritorno, e se tu la ami saprai dedicarle il tempo necessario a missione compiuta".

Loic si mostra favorevole all'idea di aspettare, e dichiara comunque di essere intenzionato a informare il padre della ragazza dell'accaduto, rimandando il matrimonio al suo ritorno. Congedati i compagni cerca ancora una volta Giulia, mettendola a parte della difficile decisione e mettendola a parte di altre faccende che lo riguardano. Giulia sembra preoccupata all'idea di dover attendere per un mese:

"sarà lunghissimo e interminabile...".

"anche per me".  
"per me di più".  
"dobbiamo sforzarci di essere razionali..."  
"razionali... e se invece facessimo quella fuga avventurosa di cui parlavi?"  
"gli Dei non ci vorrebbero bene e ti avrei messa in pericolo."  
"io con te non ho paura... e tu sei un boia, non può succedermi nulla con te".  
"io ho visto morire i miei amici, ne ho visti morire due... tra le mie braccia. Uomini buoni, uomini forti..."  
"ma allora perché ti porti appresso quella ragazzina?"  
"lei è mia cugina... e non è una ragazza normale: sembra inoffensiva, ma in realtà lei è in grado di compiere missioni molto pericolose..."  
"anche io sarò brava come lei: abbiamo persino lo stesso nome! tu potrai addestrarmi, io imparerò, vedrai..."  
Giulia non sembra molto contenta di restare a casa, specialmente quando Loic le rivela che le sue missioni mettono spesso a rischio la sua vita.  
"Non conto forse più io delle tue missioni?"  
"Ora lo sei, ma prima non ti conoscevo: devo fare quest'ultima cosa, e poi potremo stare insieme: sarà una prova del nostro amore".  
"ma io ti amo tanto, a me non servono prove!"  
"dai, Giulia... fatti forza".

### Falayse, 28 settembre 517 (è lo scandalo, è lo schifo)

Di buon mattino arriva la delegazione di Amer che si occupa di ricevere la taglia dei briganti e di rilevarne i corpi. Al termine della loro visita Loic si reca a parlare con il capo.

"Ho avuto modo in questi giorni di conoscere la vostra figlia Giulia, e ho avuto modo di godere di tutta la sua grazia... e credo che anche lei abbia trovato qualcosa di buono in me..."

L'oste posa il bicchiere preoccupato e comincia lentamente ad incupirsi: Loic tenta di continuare, ma il suo interlocutore lo costringe ad arrivare subito al punto. Quando però Loic gli rivela i suoi sentimenti, il padre ha una reazione piuttosto spropositata.

"Quella squaldrina... lo sapevo! Vedi di girarle al largo, se ci tieni alla pelle".

Loic si rende ben presto conto che non è la prima volta che il padre è costretto ad affrontare un discorso del genere.

"Cosa è successo tra te e mia figlia?" Chiede ripetutamente il genitore.

"Abbiamo provato simpatia reciproca..."

"COSA E' SUCCESSO TRA TE E MIA FIGLIA?"

"beh... è successo che abbiamo provato simpat..."

In quel momento il capo prende il boccale e lo tira addosso a Loic, imbrattandolo di vino.

"Ti ho detto e ti ripeto, che cosa è successo!"

"Assolutamente nulla!" si affretta a rispondere Loic.

"E tu con quella faccia da idiota, con quel sorriso a duecento denti che te lo faccio sputare uno a un..."

in quel momento Loic non ci vede più: con uno scatto lo afferra per il collo, rispondendogli a brutto muso: "senti vecchio, ti ho detto che non è successo nulla: l'ultimo che ha messo in dubbio la mia parola è morto... hai capito, vecchio?"

"Lasciami, e sparisci dalla mia vista, se vuoi vivere!"

"Hai offeso me, Loic Navar, messere di..."

"Taci o parla per sfidarmi, ragazzino!"

"Qui fuori, adesso o quando vuoi!"

"Assaggerai la mia spada!"

"E tu la mia ascia!"

La faccenda degenera rapidamente e viene risolta per il rotto della cuffia dal gruppo e dai due paladini, che riescono a separare i due litiganti e a convincerli a deporre le armi: Loic, dopo una breve discussione con Lucius, porge le sue scuse al padre di Giulia, che però non intende più vederlo, chiama ripetutamente la figlia "squaldrina" e si dimostra ben poco convinto di voler accettare le "intenzioni serie" del giovane.

Loic non si perde d'animo, dichiara a più riprese la serietà delle sue intenzioni e ribadisce la convinzione di voler prendere un impegno serio con la ragazza: asserisce inoltre di avere possedimenti e denaro necessario per sostenere il matrimonio.

Il capo continua a scuotere il capo, specialmente quando Loic lo informa delle sue intenzioni di ripartire presto e di voler tornare non prima di un mese: arriva persino a mancare di rispetto ai paladini, che vengono però difesi immediatamente da Guelfo: "credetemi, buon uomo, questi uomini di chiesa sono vittime di questa spiacevole situazione come e più di voi".

## L'arrivo ad Amer

All'alba l'oste della locanda fa sapere a **Loic** che il gruppo non è più gradito. Prima che vengano levate le tende Brimm consegna al giovane un pegno d'amore da parte della sorella **Giulia**: in cambio dell'inaspettato dono Loic lascia alla ragazza una pregiata spilla, precedentemente ricevuta in dono da Lucius e Julie a **Beid** (vedi cronaca [i misteri dell'Ogham](#)

Craobh).

La strada per Amer è molto popolata, e le abitazioni non mancano: per questo motivo in luogo di una stazione di posta si preferisce di chiedere ospitalità in una casa. L'arrivo ad Amer è previsto per il giorno successivo.

## Amer, 29 settembre 517

Il gruppo entra ad Amer attraversando il Borgo Nuovo, uno dei quartieri costruiti negli ultimi cento anni: "il luogo dove siamo diretti è la locanda **il mattino**", annuncia Guelfo, che conosce bene la città. Eric, Loic e Lucius si guardano intorno stupefatti, mentre Nicolas e Guelfo fanno del loro meglio per illustrare al gruppo le meraviglie della capitale.

Nicolas in particolare si prodiga in spiegazioni sull'architettura delle grandi e belle chiese situate lungo la strada: "ma queste cose le può notare giusto uno che non ha un cazzo da fare!", esclama Loic poco convinto.

Guelfo manifesta il suo interesse per recarsi a **Sanpeccato** per chiedere delucidazioni sul **Pfhaegal** che Eric ha (secondo lui) depositato a **Chalard**, e Nicolas lo informa che sarà possibile farlo l'indomani, visto che lui e Lucius hanno come meta proprio il ricetto dei paladini dell'inquisizione.

Raggiunta la locanda e prenotate le camere, il gruppo si divide in attività pomeridiane di vario tipo: Julie, Eric e Lucius seguono Nicolas in una visita alla parte alta della città, mentre Loic si reca in visita alla **Chiesa del Mattino**: Guelfo si reca alla scuola di Magia, dove però non riesce a trovare il suo precettore **Lothar**.

Per cena Guelfo propone di recarsi alla **Botte Piena**, una allegra locanda situata in una zona tranquilla della città: la serata passa tranquilla senza eventi di rilievo.

## Amer, 30 settembre 517

Di buon mattino Nicolas e Lucius si recano a **Sanpeccato** a svolgere la loro missione: il resto del gruppo si reca ancora in visita ad Amer, in cerca di abiti consoni alla missione che dovrà essere svolta ad Achenar. Loic compra una nuova spilla per il suo mantello e fa la conoscenza di **mastro Chort**, un orefice della zona, mentre Guelfo e Julie decidono di rinnovarsi il guardaroba.

A sera Solice e Desiree raggiungono finalmente Amer: anche loro si recano alla locanda **il mattino**: dopo aver ordinato una stanza, Solice propone a Desiree di cenare nella taverna della locanda per poi attendere il ritorno del resto del gruppo. "E perché invece non ce ne andiamo a fare due passi?", propone Desiree dopo cena: la paladina acconsente.

## Incontri e addii

Le ragguardevoli dimensioni della città di **Amer** non sembrano essere sufficienti per impedire al destino di intrecciare nuovamente i destini dei ragazzi di Caen: nel giro di poche centinaia di metri le ragazze scorgono infatti le sagome familiari di Guelfo, Loic, Julie e Eric.

L'entusiasmo di Desiree, che corre a gettare le braccia al collo di Loic, viene immediatamente raggelato dalle fredde parole del giovane: "ciao Desiree: sono contento che stai bene".

"Cosa... cosa succede?" Chiede la ragazza, faticando a comprendere: "non sei contento di vedermi? Mi sei mancata tanto... io non ti sono mancata?"

"Sono contento di vedere che stai bene. Ma no, non credo che mi sei mancata, e non credo neppure che ti sono mancata io".

Anche l'entusiasmo con cui Solice riabbraccia Julie e gli altri viene ben presto frenato da un breve accenno alla vicenda occorsa a Loic, e che riguarda in prima persona anche Desiree: lo sfortunato e grottesco racconto, avvantaggiato dal fatto di essere molto recente e di riguardare attivamente due membri del gruppo, riesce dunque ad avere la meglio sulle moltissime faccende importanti occorse nelle ultime settimane.

Raggiunta la locanda Loic e Desiree si recano immediatamente in stanza, intenzionati a continuare la loro conversazione da soli. Guelfo e Julie si siedono invece a uno dei tavoli del piano terra per informare Solice della spiacevole vicenda: anche Eric partecipa alla conversazione, intenzionato a dare una versione dei fatti il più possibile completa ed esaustiva. La paladina, profondamente sconvolta e ferita dalla notizia, non può che restare a bocca aperta.

### Loic e Desiree

"Desiree, c'è qualcosa che devo dirti: ricordi che ci eravamo separati per riflettere un pò sui nostri sentimenti, per riflettere sul nostro fidanzamento?"

"No".

"Non mi stupisce: di solito sono io che mi ricordo di tante cose... Tu non l'hai fatto, ma io l'ho fatto. E sono arrivato alla conclusione che insomma, questo fidanzamento a modo di vedere va rotto, e dal mio punto di vista è già rotto. Mi dispiace dirtelo, ma credo che la nostra amicizia potrà risorgere anche meglio se non abbiamo rapporti sentimentali: per essere del tutto onesto nei tuoi confronti ti dico che ho conosciuto anche un'altra persona, con cui mi trovo molto meglio che non con te e che è riuscita a esprimermi in modo molto chiaro tutto il suo amore a differenza tua. Tutte queste cose hanno portato a convincermi che non sei la persona giusta, quindi... Comunque, voglio che tu sappia che non è dipeso solamente da questa persona, ma è il frutto di una riflessione che ho fatto da lungo tempo sul nostro rapporto: ormai so che tu stai meglio da sola, e che il tuo rapporto con me era soltanto una costrizione, come hai

confessato più volte anche a tuo fratello. All'inizio è stato un pò doloroso, ma ora penso che le cose possano procedere bene perché io ho trovato la felicità e tu sei libera di trovare anche la tua, che non può certo essere con uno come me che non ti è mai piaciuto. Credimi, forse è davvero la cosa migliore..."

Desiree è stupefatta, e fatica a prendere parola: "raccontami di più... non lo so, tu parli di risentimento?"

"eh, abbastanza, si.."

"Cosa.. Che ti ho fatto?"

"E' piu' il risentimento per quello che NON hai fatto, Desiree: per tutto questo tempo in cui siamo fidanzati mi sarei aspettato da te maggiori manifestazioni di entusiasmo: il non incontrarti quando mi aspettavo di incontrarti mi ha fatto capire che il tuo periodo di riflessione potesse durare all'infinito, perché avevi sempre altro da fare: mi ero convinto che l'unica spiegazione poteva essere il non vedere me..."

"... ero con dei bambini..."

"Mi hanno detto che sei stata ospitata nella torre di sir André Navon: puoi ben immaginare quanto mi abbia fatto piacere sapere che hai pernottato lì".

"Forse ti sei dimenticato che io volevo venire con te, signor-ricordo-tutto: io sono stata con i bambini, e la decisione di essere alloggiata alla torre non l'ho certo presa io, ma mio fratello e sir André Navon: d'altronde ho capito che abbiamo visioni diverse... Beh, parlami di questa ragazza? E' bionda? Scommetto che è diversa da me. E' una popolana?"

"Sì, è bionda.. ed è una popolana. Ed è diversa da te, perché è allegra".

"Quindi non vedi l'ora di andare a letto con lei invece che con me, per la prima volta? Ti vedo timido, imbarazzato... Certo, mi ricordo che per te era una cosa fondamentale sposarsi, fidanzarsi prima... Quindi immagino che tu non veda l'ora di sposarti, per correre a farlo... E' così?"

La conversazione prosegue per alcuni minuti, nel corso dei quali diventa sempre più evidente che Desiree non ha alcuna intenzione di reagire in modo rassegnato ed accondiscendente: al contrario, la ragazza si mostra estremamente delusa e sconvolta dalla notizia, e quando apprende che Loic ha persino consumato l'amore che afferma di provare nei confronti della sua nuova "fiamma" decide di continuare la conversazione in presenza degli altri.

## Dramma

Desiree raggiunge il resto del gruppo, chiedendo a Loic di fornire a Solice la sua versione dei fatti: "vediamo se hai il coraggio di mentire di fronte ad una paladina di Pyros!", esclama adirata: è evidente che non crede alla sincerità dei nuovi intenti dichiarati dal giovane.

Loic incomincia dunque una lunga conversazione con Solice nel corso della quale spiega le sue nuove intenzioni. Il giovane sembra molto convinto nei suoi propositi, ma al tempo stesso molto confuso: la paladina si rende conto che tanto il "nuovo" sentimento provato per Giulia Bones quanto il rancore e la frustrazione per Desiree sono reali, ma al tempo stesso fortemente influenzate dallo stato d'animo del suo interlocutore; nonostante questo, tutti i suoi tentativi di ravvivare il ricordo e i sentimenti per Desiree nel cuore del giovane falliscono; Solice tenta dunque di convincerlo a rimandare di qualche giorno ogni risoluzione e giudizio per liberarsi dalla pressione della missione in corso e delle tragedie recenti: Loic ringrazia Solice per il tentativo, ammette di essere molto scosso e fragile ma chiede anche alla paladina di fidarsi di lui e delle sue capacità di giudizio: "credimi Solice, sarò il primo a tornare sui miei passi se mi accorgerò di aver fatto qualcosa di affrettato: tu abbi fiducia in me, e io ti prometto che valuterò tutto quanto nel migliore dei modi prima, durante e dopo la missione".

Desiree abbandona ben presto la conversazione, sopraffatta dal dolore e dalla disperazione: Guelfo l'accompagna in camera e la consola a lungo, cercando non soltanto di farle coraggio ma anche e soprattutto di farle accettare l'amara realtà: "io te l'ho sempre detto che non faceva per te...".

Dopo alcuni minuti e molte lacrime versate Guelfo scende nuovamente nella taverna della locanda, chiedendo a Julie il favore di dargli il cambio: "stai un pò con lei finché non si addormenta, per favore". La ragazza è visibilmente a disagio per via della situazione e non è particolarmente contenta della richiesta, ma accetta. "Beh, io vi abbandono per stasera", commenta Loic, sentendo l'esigenza di stare un pò da solo: "io vado a spaccare un pò di tronchi nella legnaia". Guelfo resta quindi a parlare con Solice, ancora sconvolta e intristita per via della conversazione appena conclusa con il più alto dei Navar.

Guelfo fa del suo meglio per spiegare alla paladina il suo punto di vista: la "nefasta" unione tra Loic e Desiree era destinata al fallimento per via delle troppe e insormontabili differenze tra loro: "esistono delle mura, Solice: mura che ci dividono tutti, che separano l'aristocratico dal popolano, il soldato dalla nobildonna... Loic e Desiree non avrebbero mai potuto comprendere le loro diversità, la loro attrazione non si sarebbe mai trasformata in niente di realmente solido e duraturo: tu dovresti saperlo meglio di tutti, no? Credimi, è stata la cosa migliore per entrambi, e a Desiree servirà soltanto un pò di tempo per capirlo".

Solice non sembra intenzionata ad accettare una visione tanto pessimista, e difende a più riprese la genuinità dei sentimenti di Loic e Desiree, manifestando la sua incredulità che si sia trattato soltanto di "un grosso sbaglio". Guelfo non sembra affatto d'accordo, e cita alla paladina le molte situazioni in cui la "sciagurata unione" tra sua sorella e il più alto dei Navar ha mostrato crepe a suo dire insanabili. Solice è incredula e dispiaciuta, e non sapendo cos'altro dire

decide di ritirarsi nella sua camera, dove trova Julie che tiene compagnia a Desiree, ancora in lacrime. "No, non entrate..." urla la ragazza, visibilmente sconvolta: "io... non voglio vedere nessuno". La paladina annuisce, spostandosi nella stanza di Julie per addormentarsi quasi subito in preda allo sconforto e alla costernazione.

## Amer, 1 ottobre 517

Il dolore di Desiree è tale da costringere tanto i paladini quanto i ragazzi di Caen a rimandare di un giorno la partenza: non è infatti chiaro se la ragazza, a seguito delle sconcertanti rivelazioni di Loic, prenderà la decisione di continuare la missione in compagnia dell'ex-fidanzato oppure quella di far ritorno a **Chalard**.

## Guelfo e Solice a Sanpeccato

Mentre la ragazza passa un altro giorno di disperazione in locanda Solice e Guelfo si recano a **Sanpeccato**, sia pure per motivi diversi: alla paladina servono delucidazioni in merito alla condizione di **Marielle Brò** e degli altri profughi delle **parole d'oro**, mentre Guelfo cerca indicazioni sulla misteriosa mappa lasciata da Eric a **Chalard**. Una volta lì entrambi vengono ricevuti da sir **Demian Lavender**, il paladino di **Kayah** già incontrato in precedenza a **Laon** a seguito del tribunale dell'inquisizione preceduto con padre **Marc Vulcano**.

Il guardiano del tempio **ascolta entrambe le storie con attenzione**: dichiara di aver già incontrato oggetti simili al misterioso artefatto descritto da Guelfo, che chiama con il nome di **Pfhaegal**; con quel nome vengono chiamate infatti le opere d'arte o d'ingegno compiute da pittori, scultori e altri artigiani quando vengono a trovarsi sotto la nefasta influenza di entità demoniache o addirittura di divinità malvage. Non manca di sottolineare la pericolosità di tali oggetti, e si mostra ben contento di sapere che il dipinto è stato consegnato nelle mani di padre **Lorenzo Quart**.

Anche la storia di Solice viene ascoltata con attenzione dal paladino, che in questo caso ritiene necessario accompagnare la ragazza al cospetto dello stesso padre **Vulcano**: per la seconda volta in poche settimane Solice si trova dunque di fronte all'austero inquisitore, che ascolta con grande attenzione le ultime vicissitudini della paladina: le parole che le rivolge al termine del lungo racconto sono solidali e benevole, e hanno l'effetto di rasserenarle il cuore scacciando i dubbi e le paure accumulate. Prima di congedarla l'inquisitore le suggerisce di recarsi a trovare **Benton Hare**, la guardia civica di **Laon** che qualche settimana prima aveva scelto di recarsi ad **Amer** proprio per raccontare agli inquisitori di **Sanpeccato** le sue terribili esperienze.

Usciti da **Sanpeccato** Solice e Guelfo si recano quindi alla taverna dove alloggia **Benton**, con cui hanno una **breve conversazione**. Tanto Benton quanto Solice sembrano particolarmente turbati al ricordo dei loro "incontri" onirici, ma la consapevolezza di aver raggiunto una "vittoria" e di essere scampati all'influenza esercitata da quel luogo consente a entrambi di tirare un sospiro di sollievo. Benton informa i due amici della sua volontà di tornare al più presto a **Laon**, nella speranza di poter presto riiniziare una nuova vita libero da incubi e suggestioni oscure: Guelfo e Solice lo salutano, augurandogli buona fortuna.

## Eric e le rovine di Amilanta

Eric decide di approfittare della giornata persa per recarsi di nascosto dal resto del gruppo a visitare le rovine di **Amilanta**, all'interno delle quali sembra esserci uno dei misteriosi punti segnalati dalla sua **mappa misteriosa**. Una volta giunto nei pressi di una zona periferica dell'antica città fa la conoscenza di un misterioso individuo che gli si presenta con il nome di **Donnie Hayden**, dichiarando di essere un esploratore e un matematico interessato allo studio delle rovine. L'incontro tra i due avviene nei pressi di una misteriosa lastra di pietra di circa venticinque metri quadrati e posta a circa venti centimetri da terra, a sua volta suddivisa in nove quadrati: soltanto uno di essi sembra avere caratteristiche diverse dagli altri, presentando una scalanatura interna più marcata che ricorda a Eric la lastra da lui scoperta pochi giorni prima presso le rovine di **Craon**.

Dopo aver scambiato alcune parole, Donnie mostra al giovane una mappa del granducato contenente un numero di annotazioni, riferimenti e segni relativi soprattutto a zone interne ai territori di **Greyhaven**, **Surok** e **Krandamer** est. Eric si rende conto che la maggior parte di esse non sono mai comparse nei territori indicati dalla sua mappa: chiede pertanto a Donnie informazioni sulla paternità di quella mappa e maggiori dettagli sul suo ruolo di esploratore. Donnie non si fa pregare, e rivela al giovane di essere al soldo di un misterioso individuo noto come **Voron**, famoso a **Greyhaven** per essere un importante studioso. "E' stato lui a fornirmi questa mappa, che conteneva già alcune delle indicazioni che ho poi provveduto a contestualizzare e ampliare". Eric risponde alle stesse domande in modo molto simile, dichiarando di essere lui stesso al servizio di un importante ricercatore di Amer: "il suo nome è **Lothar**", si affretta poi ad aggiungere, "e credo che abbia a che fare con la scuola di magia della capitale".

Donnie non dà impressione di conoscere **Lothar**, ma si mostra curioso e interessato a conoscerlo: informa Eric delle sue intenzioni di proseguire il suo cammino verso nord in direzione di **Surok**, e specifica che farà in modo di fermarsi ad **Achenar** per qualche giorno di lì a poco. "Se il tuo datore di lavoro vorrà contattarmi potrà trovarmi lì, presso la locanda **la lama di luna**".

A un certo punto Eric chiede a Donnie di consentirgli di ricopiare le annotazioni presenti sulla sua copia della mappa: "è uno scambio che non sono contrario a fare", risponde l'esploratore con un sorriso, "a patto di ricevere anch'io qualcosa in cambio". Eric non ha comunque intenzione di informare lo strano individuo dell'esistenza della sua mappa, e tantomeno di mostrargliela: si limita dunque a proporre un compenso in denaro, ma Donnie scuote la testa: "non è il denaro ad attirarmi... ma c'è una cosa che potresti fare per me".

L'esploratore chiede a Eric di aiutarlo a scoperciare la lastra di pietra precedentemente esaminata. "Non è la prima volta che ne apro una", aggiunge per tranquillizzare il giovane, "ma il procedimento è lungo e piuttosto laborioso: se mi aiuterai ad aprirla e a calarmi dentro prometto che ti darò una copia pressoché esatta della mappa che porto con me... Annotazioni incluse, s'intende".

Eric sembra molto sospettoso, ma alla fine acconsente all'accordo: chiede a Donnie cosa si aspetta di trovare all'interno della lastra, e l'esploratore gli spiega che si tratta di antichi sepolcri appartenenti ad epoche ormai dimenticate. "Quello che ci si può trovare dipende moltissimo dal ruolo che avevano gli individui che sono stati sepolti", spiega il suo interlocutore, "ma di solito non si resta delusi: quella gente era solita seppellire i propri cari con tutti i loro averi: la volta passata sono stato decisamente fortunato, spero che questa non sarà da meno".

Una volta assicuratasi la collaborazione di Eric, Donnie incomincia alcuni preparativi a suo dire necessari per garantire il buon esito del piano: "La prima cosa che devi sapere è che, per aprire quella lastra, il fattore più importante è il tempo: ora è troppo presto, ma possiamo approfittarne per portarci avanti con alcune cose necessarie per quando l'apriremo. Anzitutto occorre che tu riempi d'acqua questa pentola" spiega, consegnando nelle mani del giovane un voluminoso contenitore. Eric esegue di buon grado: al suo ritorno Donnie pone la pentola d'acqua sul fuoco, per poi incominciare la lunga e laboriosa preparazione di una sostanza alchemica dall'odore pungente e acre. "E' meglio se non la respiri", avverte a un certo punto, "inalare questa roba non è esattamente la cosa migliore che ti puoi augurare". Eric non se lo fa ripetere due volte.

Una volta giunta la sera, Donnie chiede a Eric di spostare un enorme cumulo di massi situato a una certa distanza dalla lastra, che a suo dire nasconde una cosa fondamentale per l'apertura della stessa: si tratta di una parete di pietra liscia, che Eric dovrà spingere con tutte le sue forze e mantenere in pressione per un certo numero di minuti. "Mi raccomando", avverte Donnie: "non dovrai allentare la spinta neppure per un attimo, fino a quando non ti urlerò di venire su da me. A quel punto io mi calerò di sotto, e tu reggerai la corda che mi sorreggerà: non appena la sentirai tirare dovrai riportarmi nuovamente su: la mia vita sarà nelle tue mani, quindi mi fido di te. La copia della mappa verrà con me, e avrò cura di consegnartela a cose fatte". Eric acconsente, e si appresta a compiere la sua parte.

Scende la notte, e il piano di Donnie sembra funzionare alla perfezione: Eric si ritrova a spingere per molti minuti la parete, che non dà impressione di muoversi: il giovane fa uso di tutte le sue energie, ma se i suoi occhi non possono vedere quello che succede nei pressi della botola le sue orecchie non mancano di sentire qualcosa di inquietante: a un forte scroscio d'acqua, presumibilmente dovuto al contenuto della pentola rovesciato da Donnie all'interno della lastra aperta, fa eco quello che sembra un grido strozzato. "Tutto a posto!" urla Donnie proprio in quel momento, come a coprire quel sinistro rumore: nel giro di alcuni minuti l'esploratore avverte Eric che la lastra è aperta, e lo invita a salire per afferrare la cima della corda.

Anche l'ultima parte del piano procede come previsto: Donnie si cala con sorprendente agilità all'interno della lastra, dalla quale esce ancora una colonna di fumo biancastro: "si tratta di una sorta di disinfettante", si affretta a spiegare l'esploratore, "necessaria per vanificare i germi e i veleni che queste popolazioni erano solite seppellire assieme ai propri defunti: alcuni dei loro veleni sono in grado di durare anche centinaia di anni...".

La spedizione di Donnie nel sottosuolo dura circa trenta minuti, dopo i quali Eric sente lo strattone concordato: dopo alcuni minuti di lavoro Donnie riemerge dall'apertura, tossendo e respirando a fatica. "Aria... aria..." dice ansimando, prima di crollare al suolo sfinito e visibilmente intossicato. "E'... è stato un buco nell'acqua", si affretta a dire tra uno spasmo e l'altro: "non... non c'era davvero niente, soltanto una puzza terrificante e qualche scheletro polverizzato".

A Eric non resta che attendere che l'esploratore torni in piedi per richiedere e ottenere la copia della mappa pattuita per i suoi servizi: "e adesso che si fa?" chiede poi, alzando le spalle. Donnie gli spiega che è di vitale importanza rimettere a posto le pietre per nascondere nuovamente la parete levigata: Eric acconsente, ma al termine del duro lavoro si accorge che l'esploratore è sparito nella notte.

### Conversazioni serali

Ad Amer, poco prima di cena, **Julie e Solice scambiano alcune parole dopo tanto tempo**: la ragazza confida alla paladina le sue ultime vicissitudini sentimentali, informandola del proprio fidanzamento con Lucius e dell'entità del loro rapporto. La paladina resta senza fiato di fronte alle confessioni dell'amica, e quasi non riesce a credere alle sue orecchie: passato lo stupore fa comunque del suo meglio per essere comprensiva, dichiarando di avere la massima fiducia nei confronti di Julie e della serietà delle sue decisioni. Nel corso della conversazione Julie fa dono a Solice di un regalo per il suo



compleanno, uno splendido flauto traverso che suscita gioia e gratitudine nel cuore della paladina.

## Amer, 2 ottobre 517

Di buon mattino Solice e Nicolas si recano in chiesa a pregare, mentre **Julie e Lucius si salutano** in vista dell'imminente separazione]]. A metà mattinata il gruppo si riunisce nella taverna della locanda, in attesa di conoscere la decisione di Desiree. Ad andare incontro alla ragazza è Guelfo, che nota con preoccupazione che qualcosa nell'espressione di sua sorella non va.

Al mago bastano poche parole per comprendere che Desiree è in una condizione di grande fragilità, al punto che la sua mente sembra aver rimosso il dolore per quanto accaduto due giorni prima: l'amnesia, fortunatamente temporanea, viene rimossa soltanto dopo una lunga conversazione che ripercorre passo dopo passo gli accadimenti degli ultimi giorni e lascia Desiree con una grande sensazione di vuoto, incomprendimento e solitudine. Consapevole del difficile momento attraversato dalla sorella Guelfo le chiede di tornare a **Chalard** insieme a **Lucius** e **Nicolas**, ma la ragazza si mostra intenzionata a proseguire insieme al gruppo: "credimi, Guelfo, la cosa più importante per me ora è tornare a sentirmi utile per la causa che ho scelto di combattere: so che non sarà semplice, e so che la... sua... presenza non mi renderà le cose facili... Ma vorrei davvero provarci: per favore, consentimi di venire con voi".

Di fronte a un discorso simile, a Guelfo non resta altra scelta che acconsentire. Il gruppo parte così in tarda mattinata alla volta della stazione di posta **Il Maglio**, per poi proseguire fino all'**Allodola**: l'arrivo ad **Achenar** è previsto per il giorno successivo.

## Indagini ad Achenar

---

### Achenar, 3 ottobre 517

I tetti variopinti e i fiori autunnali che straripano dai balconi accolgono il gruppo nella città delle mille e una lama: le indicazioni fornite da sir **Bruno Malade** conducono verso il centro della città, dove viene localizzata la dimora di sir **Karl Anderson**: nient'affatto distante da essa si erge austero il palazzo della famiglia **Quart**, notato in virtù della targa e dello stemma incastonati nei pressi del cancello. "Hai capito padre Quart" commenta Loic, visibilmente sorpreso. Prima di bussare alla porta di sir **Anderson** il gruppo decide di dividersi: **Guelfo, Solice** e **Desiree** si recheranno direttamente alla dimora del cavaliere, mentre **Eric, Loic** e **Julie** ripareranno presso una delle locande situate in un'altra zona della città. "E' meglio essere prudenti", spiega Guelfo per motivare la decisione, "faremo sempre in tempo a riunirci una volta spiegate a sir Anderson parte dei nostri obiettivi e saggiata la sua disponibilità".

Le presentazioni con sir **Anderson** durano pochi minuti: "gli amici di **Lorenzo Quart** sono i benvenuti in questa casa", esclama il cavaliere: insieme a lui si fa la conoscenza del maggiordomo **Tim** e di suo figlio **Pip**, un ragazzino dall'aria vivace che gioca in compagnia dei suoi amici **Cathy** e **Solletico**. E così, mentre Eric e Loic si sistemano per la notte presso la locanda **il Cavallo Pazzo**, situata nei pressi della caserma della guardia civica, Guelfo e Solice spiegano a sir **Karl**, pur con la dovuta cautela, i motivi della loro visita: "siamo qui per raccogliere informazioni su sir **John Payne**, sul suo braccio destro, **Lester Blidings**, e sui loro affari" spiega il mago: "ciò che accadrà dopo dipenderà da quello che riusciremo a scoprire sul loro conto".

Il cavaliere mostra di comprendere il discorso di Guelfo e promette di fornire al gruppo tutti gli aiuti necessari: "non conosco personalmente **Lester Blidings**, ma ho una vaga idea su dove possa trovarsi la sua abitazione: si tratta di un quartiere centrale, nei pressi di altre abitazioni nobiliari". Il mago e la paladina pongono quindi a sir **Karl Anderson** una serie di domande inerenti all'aristocrazia di **Achenar**, venendo a conoscenza di una serie di informazioni interessanti: a colpire maggiormente l'attenzione di Guelfo sono i racconti sulla misteriosa figura del **Pavone**, un ladro di diamanti che colpisce gli appartamenti signorili e che da molti mesi è diventato una vera e propria minaccia per tutta la nobiltà della città.

"Forse è possibile utilizzare il Pavone per introdursi nella nobiltà locale" suggerisce Solice, rivolgendosi a Guelfo: "potremmo provare a catturarlo, e chiedere informazioni alla nobiltà locale sui suoi furti passati: in tal modo avremo la possibilità di ampliare le nostre conoscenze senza che la nostra presenza dia troppo nell'occhio: questo potrebbe consentire anche a Eric e a Loic di accompagnarti come collaboratori o guardie personali".

Il mago si mostra molto interessato alla possibilità: Solice dal canto suo si informa sulla possibilità di essere introdotta a qualche maestro di spada a cui poter rivolgere qualche domanda, sempre con l'obiettivo di conoscere persone in possesso di informazioni su **Lester Blidings** o su sir **John Payne**. Sir **Karl Anderson** suggerisce il suo amico **Paul Harvesham**, padre della piccola **Cathy** e istruttore esperto e severo. "Sua moglie **Lucille** è una personalità molto conosciuta qui in città", aggiunge poi, "ed è solita organizzare ricevimenti a cui prendono parte in molti". La paladina annuisce soddisfatta, e la notte trascorre tranquilla.

### Achenar, 4 ottobre 517

Di buon mattino Solice viene presentata a sir **Paul Harvesham**, che la accetta di buon grado come allieva. Nel corso della mattinata la paladina ha modo di conoscere anche sua moglie **Lucille**, che fortunatamente la prende in simpatia e le

chiede di accompagnarla in una passeggiata presso le vie della città. Solice ha quindi modo di ascoltare la sua storia: Lucille le racconta di essere stata per molto tempo una giovane promessa dell'**accademia di spada** di Achenar, ma di aver preso la decisione di abbandonare la passione per le armi con l'obiettivo di mettere su famiglia. Solice si mostra molto interessata alle storie raccontate dalla donna: interrogata sulle sue origini risponde cercando di dire la verità, evitando però di palesare tanto le sue origini nobiliari quanto la sua identità di paladina.

Al termine della passeggiata Lucille invita Solice ad un piccolo ricevimento che ha organizzato per quella sera stessa. "Sarebbe bello se venisse anche **Karl**", aggiunge la donna con un sospiro, "ma ultimamente esce sempre meno...". Solice apprende così la triste storia del cavaliere, rimasto vedovo alcuni anni prima. La paladina assicura che farà del suo meglio per portarlo e dà appuntamento a Lucille per quella sera stessa.

Nel frattempo, Guelfo chiede e ottiene la possibilità di avere a sua volta qualche sessione di allenamento con sir **Karl Anderson** in quella mattinata e nelle successive. Nel primo pomeriggio il mago decide di incominciare le sue indagini sul **Pavone** partendo dalla biblioteca dell'**accademia di spada**, nella speranza di recuperare informazioni utili. Fa così la conoscenza di **Naos**, l'anziano attendente dell'Accademia. Il mago riesce a farsi prendere in simpatia dallo strano personaggio, il cui volto è sfregiato da orribili cicatrici, e in sua compagnia fa visita agli scaffali: pur non trovando nulla di direttamente collegato alle imprese del pavone scopre un precedente interessante legato a un misterioso furto, avvenuto all'interno del palazzo del Conte molti anni prima: è lo stesso **Naos** a raccontargli parte di quella storia: "sembra che qualcuno sia riuscito a fare un colpo da maestro proprio durante un importante ricevimento nel salone di quel palazzo: la leggenda narra che il misterioso ladro sia riuscito ad addormentare tutti gli invitati, che si sono svegliati soltanto molto tempo dopo". Quella stessa storia verrà raccontata una seconda volta, con particolari ulteriori, dallo stesso **Karl Anderson** qualche ora più tardi.

A dispetto delle speranze di lady **Lucille Harvesham**, sir **Karl Anderson** non sembra avere molta voglia di recarsi al ricevimento da lei organizzato: "loro ci provano sempre, a invitarmi", si giustifica il cavaliere, "e qualche volta ci sono anche andato: ma sono tutti tragicamente uguali... Perché invece non andate voi due? Potrebbe essere un ottimo modo per farvi presentare un pò di gente". Solice e Guelfo non possono far altro che concordare, e si recano così insieme presso la dimora degli **Harvesham**; la paladina per l'occasione indossa l'**abito rosso** regalatole dal fratello **Ryan** in occasione del giorno delle sue nozze con Lady **Amy Ripley**, mentre Guelfo sceglie un abito acquistato in precedenza ad Amer. "Non sarà facile non notarti, con quel vestito!" commenta il mago, colpito dall'ottima fattura dell'abito.

## Il primo ricevimento e l'incontro con Zorba

La serata si rivela all'altezza delle aspettative: il ricevimento riunisce non più di una dozzina di persone, tra cui però spiccano subito alcune importanti personalità:

- **Eileen Brent**, amica di Lucille e maestra spadaccina presso l'**accademia di spada**.
- **Dermont Craddock**, Baronetto del Conte di Achenar, e la sua protetta, **Dora Barrow**.
- **Virginia McGrath**, figlia di un anziano maestro di spada e anch'essa visibilmente interessata, malgrado la sua educazione da nobildonna, all'argomento.
- **Zorba Delmontesque**, un individuo di origini deliote che ricopre un incarico amministrativo al palazzo del Conte: il cognome è sufficiente a mettere in allarme Guelfo e Solice, poiché lo rende quasi certamente parente di **Bob Delmontesque**, l'anziano guerriero invischiato nelle trame dell'**ordine nero** e ucciso da Eric e Loic nel corso della spedizione alle **parole d'oro**.

Nel corso della cena, Guelfo e Solice scambiano qualche parola con i commensali: il mago parla soprattutto con Virginia e con Dermont Craddock, mentre la paladina ha modo di scambiare qualche parola con **Zorba** che le spiega i dettagli del suo lavoro a corte: traduttore e funzionario al servizio del Conte di Achenar.

Tanto Guelfo quanto Solice si accorgono di come il giovane si trovi a suo agio nell'ambiente nobiliare di **Achenar**, facendo in modo di essere spesso e volentieri al centro dell'attenzione: del suo misterioso fascino sembra essere vittima la stessa **Eileen Brent**, che non appare però eccezionalmente ricambiata.

## Achenar, 5 ottobre 517

Solice si sveglia di buon mattino e ha una **breve conversazione con sir Karl Anderson**, intento ad allenarsi nel cortile della sua dimora. Pochi minuti più tardi Guelfo accompagna la ragazza agli allenamenti presso casa **Harvesham**, e lì incontra **Virginia McGrath**: il mago **parla a lungo con la ragazza**, del sogno di lei di diventare una spadaccina e delle difficoltà a realizzarlo dovute all'educazione signorile impartitale dai genitori.

Nel corso del pomeriggio Guelfo e Solice si incontrano con Julie, Eric e Loic: visto che l'unica pista percorribile sembra essere quella di stringere legami con i nobili di **Achenar** sfruttando la storia del **Pavone** e i ricevimenti nobiliari viene presa la decisione di trasferire tutti a casa **Anderson**.

A sera, **Guelfo e Solice scambiano qualche parola** con i ragazzini che frequentano casa **Anderson** e apprendono l'esistenza di un complesso sistema di gallerie sotterranee che collegano alcuni dei palazzi nobiliari della città. Il mago, con l'ausilio di sir **Karl** e di **Julie**, incomincia a esplorare quei cunicoli nella speranza di scoprire indizi sul loro possibile utilizzo da parte del **Pavone**.

Prima di andare a letto Solice chiede a Julie di prestarle la **spilla con brillanti** rinvenuta tempo addietro (vedi cronaca **i luoghi impuri**): il gioiello non è eccezionalmente pregiato, ma è pur sempre di brillanti: "potrei portarlo con me per un pò", spiega la paladina: "magari potrebbe attirare l'interesse del pavone".

## Achenar, 6 ottobre 517

Solice continua ad allenarsi presso **Paul Harvesham** e passa la prima parte del pomeriggio con Lucille, che decide di portarla con sé nel corso di una visita di cortesia presso la dimora dell'amica **Eileen Brent**. La spadaccina vive in una casa piuttosto disordinata, resa quasi "scostante" dalla contraddittoria giustapposizione di elementi femminili e particolari caotici e poco in tema con l'abitazione di una dama. Eileen sembra delusa dalla scelta dell'amica di portare Solice, che evidentemente le impedisce di aprirsi completamente su un argomento a cui sembra tenere molto: **Zorba Delmontesque**. Tornando verso casa, Lucille fa capire a Solice che l'ossessione di Eileen per il delioto ha finito con il monopolizzare gran parte delle loro conversazioni: "meno male che sei venuta", commenta la donna, "se non altro ho evitato di sentirmi parlare per l'ennesima volta dei pregi e delle virtù di quell'uomo!".

Solice apprende così che Zorba non è particolarmente amato dagli **Harvesham**, e ne approfitta per fare alcune domande sugli invitati al precedente ricevimento: Lucille risponde con interesse alle sue domande e al termine della conversazione le comunica le sue intenzioni di organizzare un secondo ricevimento per la sera dell'8 ottobre: "l'altra volta era solo una piccola cosa tra amici", aggiunge, "ma stavolta ho intenzione di organizzare una cosa più grande e più interessante".

Nella seconda parte del pomeriggio Solice e Guelfo si recano presso alcune botteghe di **Achenar** con l'intenzione di provarsi alcuni vestiti in vista del ricevimento prossimo venturo. La paladina commissiona la preparazione di un bel **vestito da sera di colore verde**: anche Guelfo si fa prendere le misure con l'obiettivo di farsi confezionare un abito nuovo. Prima di tornare a casa Solice chiede a Guelfo di passare dalle due botteghe di gioielli che, stando alle informazioni raccolte nel corso del primo ricevimento, hanno costruito una buona parte dei gioielli che hanno attirato l'interesse del **Pavone**: "forse possiamo fare ancora qualcosa per suscitare la sua curiosità", spiega la paladina.

### La collana di diamanti

La prima delle due botteghe è di proprietà del gioielliere **Igor Doremon**: quando Guelfo e Solice fanno il loro ingresso l'artigiano li saluta, per poi spostare gli occhi sulla spilla di brillanti indossata dalla paladina: "avete un gioiello molto brillante, milady".

"Non abbastanza", risponde Solice: "se sono venuta qui è perché ho saputo che voi siete in grado di lavorare i diamanti in modo superiore a chiunque qui in città: per questo motivo ho intenzione di commissionarvi una collana".

Il gioielliere ascolta interessato le indicazioni della ragazza e le promette che realizzerà dei disegni per l'indomani: "sono certo che ne troverete uno di vostro gradimento: una volta scelto, la collana sarà pronta nel giro di tre o quattro giorni". Quella sera stessa, **Igor Doremon** si mette a lavorare ai disegni, e la sua prima realizzazione si rivela fin troppo sorprendente (6-6-6 nel tiro effettuato per disegnarla): una **collana d'oro bianco e brillanti** che gira intorno al collo con la grazia e la naturalezza di una pianta rampicante, entro la quale è incastonato un diamante di notevoli dimensioni.

A sera la notizia del ricevimento viene comunicata anche agli altri membri del gruppo: "splendido!", commenta Guelfo: "sarà un'ottima occasione per conoscere altre personalità influenti, e magari altre vittime del Pavone". Il mago spiega la sua intenzione di presentarsi sempre più come un potenziale cacciatore di ladri, interessato a visitare i luoghi del delitto e a stringere rapporti con gli elementi dell'aristocrazia di Achenar utilizzando questo aggancio. "Se volete aiutarmi in questo compito potete presentarvi insieme a me quando cominceremo a visitare queste case", continua rivolto ad Eric e a Loic, "ma è assolutamente necessario che vi compriate dei vestiti all'altezza della situazione". I Navar accettano non senza storcere il naso, ma Loic impone una condizione: "se proprio dobbiamo comprarci dei vestiti da signori, allora verremo anche noi alla festa". La proposta viene accettata di buon grado: Guelfo, nella speranza di motivare i due fratelli nelle indagini sul Pavone, rivela loro alcune informazioni ottenute nel corso dei suoi dialoghi con i nobili del luogo: in particolare Loic resta colpito dalla vicenda di sir **Caesar Lee**, vittima per ben due volte del misterioso ladro, e dalle strane dicerie che circolano intorno al Lord Capitano dell'Accademia di Spada, sir **Henri Hamilton**: "si tratta di una strana vicenda che vede protagonisti lui e il suo palafreniere, un certo **Costantino Fuxas**", spiega Guelfo, che aggiunge anche: "state attenti a dirlo in giro: pare che il Lord Capitano non si faccia problemi a sfidare a duello chi ha la faccia tosta di raccontare in giro questa storia".

## Achenar, 7 ottobre 517

Dopo la consueta mattinata di allenamenti, Solice e Guelfo si recano da **Igor Doremon** per visionare i disegni delle collane: come era prevedibile, la collana di rampicanti viene scelta su tutte le altre e viene quindi commissionata al gioielliere.

### Le indagini di Eric e Loic

Eric e Loic sbrigano frettolosamente la pratica relativa ai loro abiti, limitandosi a mettere a posto quello che già hanno:

Loic compra una nuova spilla per il mantello in sostituzione di quella regalata a **Giulia**.

"Invece di perdere tempo a comprarci vestiti nuovi potremmo approfittarne per fare qualche indagine nell'ambiente popolare", propone Eric. Loic sembra interessato, ma non appena capisce che il fratello intende far visita al bordello della città scuote il capo: "di tutti i posti dove possiamo recuperare informazioni, quello è proprio l'ultimo dove dovremmo andare: piuttosto, Guelfo mi ha dato una informazione interessante: sembra che uno dei nobili, sir **Caesar Lee**, sia stato alleggerito per ben due volte dal Pavone: potremmo fare qualche domanda su di lui in taverna, non credi?" Eric acconsente, indicando come taverna **la lama di luna**.

Una volta giunti lì, Eric chiede all'oste informazioni su **Donnie**, il misterioso individuo da lui incontrato nei pressi delle rovine di **Amilanta** pochi giorni prima e che gli aveva rivelato le sue intenzioni di soggiornare proprio in quel luogo. "Penso di aver capito di chi parli", annuisce l'oste: "ha preso una stanza, ma in questo momento non è qui: ti consiglio di riprovare tra un giorno o due, è uno che esce molto presto la mattina e torna alla fine della giornata".

I Navar ordinano da bere e offrono un pò di birre agli avventori del luogo, in massima parte cadetti dell'accademia di spada: vengono a sapere che il figlio maggiore di **Caesar Lee, Alfred**, alcuni mesi prima si è reso protagonista di una storia d'amore con una popolana, la figlia di un vasaio della città. "Quando il padre di lui l'ha scoperto è andato su tutte le furie", ricorda ridacchiando uno dei cadetti, "e così, pochi giorni dopo, Alfred le ha dato il benservito". Loic si mostra estremamente interessato a questa storia: "magari il **Pavone** è un membro della famiglia di quella ragazza: questo potrebbe spiegare i motivi del suo astio nei confronti dei nobili, e persino il motivo della sua doppia visita a sir Lee". Nonostante suo fratello non sembri molto convinto, Loic riesce a convincerlo ad andare a far visita a questo vasaio. La bottega si trova nella zona popolare di **Achenar**: al suo interno, **Luke Cope** e sua figlia **Lynn** lavorano alacremente.

"Buongiorno a voi, signor vasaio!" esclama Loic, dando inizio ad uno stratagemma volto a controllare l'eventuale coinvolgimento emotivo dei due. "Ho intenzione di fare gentile omaggio al mio generoso amico, sir **Karl Anderson**, di un servizio di piatti per ringraziarlo dell'ospitalità che mi sta offrendo".

Il vasaio saluta di rimando il giovane, domandandogli che tipo di piatti ha in mente e indicandogli alcuni campioni da esaminare.

"Mi piacerebbe regalargli qualcosa di decorato a mano" continua Loic, osservando attentamente le reazioni del suo interlocutore e della figlia, che continua a lavorare a un vaso poco distante: "in particolare mi piacerebbero delle decorazioni ispirate agli stemmi delle casate nobiliari di Achenar: che ne pensate?"

Il vasaio non sembra capire ed annuisce, aspettando che Loic continui: e Loic non si fa certo attendere.

"Ad esempio... Pensavo a uno stemma che mi ha colpito molto... che raffigura tre stelle. Lo conoscete, per caso? Non ricordo bene a chi appartiene, voi ve lo ricordate?"

A quelle parole le mani di **Lynn** si fermano, e la ragazza interrompe il suo lavoro. L'artigiano assume una espressione dura: "no, non so di cosa state parlando: e ora, se non vi dispiace, vi chiedo di uscire da questa bottega".

"Cosa?" Risponde Loic, fingendo sorpresa: "e perché mai dovrei uscire? Ho forse detto qualcosa di male? Non vi piacciono forse le tre stelle?"

"Vogliate scusarmi", esclama la ragazza, abbandonando il vaso in preparazione e ritirandosi sul retro della bottega. La reazione di suo padre è meno composta: l'artigiano afferra uno dei piatti mostrati poco prima a Loic e lo punta addosso al giovane: "andatevene adesso, vigliacco", intima, "prima che mi decida a scagliarvelo addosso!".

La minaccia sortisce l'effetto opposto: Loic assume un'espressione arcigna e si para di fronte a **Luke Cope** in tutta la sua stazza: "Come vi permettete di trattarmi così? Un pezzente come voi deve portare rispetto a un gentiluomo come me: non avete forse compreso di chi sono ospite? Chiedete scusa per il vostro affronto o preparatevi ad essere sfidato a duello!".

La situazione degenera rapidamente: **Luke Cope** scaglia il piatto addosso a Loic, che lo evita prontamente: la sua reazione è però bloccata da Eric, che è lesto a frapporsi tra i due litiganti e, manifestando apertamente il suo dissenso nei confronti degli intenti riottosi del fratello, lo trascina di peso fuori dalla locanda. "Dovete scusarlo", aggiunge nel tentativo di placare il vasaio: "a volte parla davvero a sproposito".

Contrariamente alle speranze del fratello Loic non è per nulla propenso a chiudere la questione: continua pertanto a insultare e ad aggredire verbalmente il vasaio che risponde a tono, finendo per attirare l'attenzione di una guardia civica che si trova a passare nei pressi.

"Cosa abbiamo qui?" chiede la guardia, in parte divertita e in parte seccata dagli schiamazzi.

"Uno stupido vasaio a cui nessuno ha insegnato il rispetto", è lesto a rispondere Loic: "ecco cosa abbiamo!".

"E' soltanto un grande malinteso", minimizza Eric cercando di calmare le acque: "nulla di cui preoccuparsi, davvero, soltanto un piatto rotto e qualche parola di troppo".

Il tentativo del giovane fortunatamente riesce: la guardia si mostra ben contenta di poter continuare la sua passeggiata, e si limita ad avvertire Loic con una ramanzina verbale: "non ti voglio più rivedere a far casino da queste parti, siamo intesi?".

## Le indagini di Desiree

Desiree è l'unico membro del gruppo a trovarsi all'interno della casa di **Karl** quando il cavaliere ritorna dall'accademia di

spada comunicando una sua recente e importante scoperta: "credo di aver scoperto l'ubicazione della dimora di **Lester Blidings**", esclama alla ragazza.

Desiree, dopo i primi giorni passati a riflettere e ad ignorare Loic, decide quindi di rimettersi in gioco: dopo aver informato Julie delle sue intenzioni si reca presso il palazzo indicatole da sir **Karl Anderson** con l'intento di effettuare un rapido sopralluogo. Chiede poi a sir **Karl** di essere introdotta presso il medico dell'accademia di spada, nel tentativo di ottenere qualche informazione interessante.

Viene quindi presentata ad **Alec Talbot**, presso cui incomincia a lavorare e già durante la sua prima giornata, nel corso di una **breve conversazione**, apprende un'informazione estremamente interessante: sembra che qualche mese prima un uomo chiamato **Mastro Sylvester**, di professione ciabattino, sia stato trovato morto dissanguato nella sua bottega: le caratteristiche dell'assassinio sembrano molto simili a quelle prodotte dal veleno anti-coagulante utilizzato da **Parrot Shaft**.

### A fine giornata

Quando il gruppo si incontra nuovamente, la "disavventura" di Eric e Loic provoca lo sconcerto di Solice e Guelfo. Loic tenta a lungo di giustificare le sue azioni, dichiarando di essersi limitato a parlare di uno stemma nobiliare del tutto innocuo e ad avere tutto il diritto di reagire in modo duro e inflessibile per difendere, a suo dire, la reputazione del suo ospite. "Del resto io lì mi ero presentato come un signore: e non è forse quello che fanno i signori, di rimettere in riga i popolani che osano alzare la voce contro di loro a suon di duelli e facendo la voce grossa?". Solice e Guelfo comprendono le buone intenzioni del giovane e fanno del loro meglio per spiegargli, senza colpevolizzarlo, che una linea d'azione simile non può che portare maggiore imbarazzo a sir **Karl Anderson**. "Non esiste soltanto quel tipo di nobile", aggiunge Solice: "sir Karl Anderson è un cavaliere buono e cordiale, e noi abbiamo la responsabilità di comportarci in modo consono al suo stile: se non ci riusciamo, signori o meno, non siamo degni di essere suoi ospiti". Alla fine della discussione Loic comprende comunque il suo errore, e rassicura Solice e Guelfo sulle sue azioni future: "dopo tutte le angherie che io e la mia famiglia abbiamo subito dai nobili senza fiatare, ho pensato che una volta tanto avrei potuto pretendere da quel vasaio il medesimo comportamento: comunque, non si ripeterà più: e non preoccupatevi, non farò nessun casino alla festa".

La notte trascorre tranquilla, eccezion fatta per alcuni rumori che provengono dal cortile di casa **Anderson** e che svegliano **Julie** e **Guelfo**: i due ragazzi si affacciano alla finestra e scorgono la figura di sir **Karl**, intento ad allenarsi nottetempo con la spada.

### Achenar, 8 ottobre 517

Gran parte della giornata è dedicata ai preparativi per la festa: Solice e Guelfo si recano a ritirare i loro abiti, mentre Eric e Loic discutono ancora sugli episodi del giorno precedente. Desiree continua a svolgere le sue indagini presso **Alec Talbot**, mentre Guelfo e Julie continuano le loro esplorazioni nelle gallerie sotterranee e Solice passa del tempo a conversare con Lucille e Paul Harvesham, raccogliendo informazioni su **Zorba Delmontesque**: la paladina ha infatti intenzione di chiedere al deliota il permesso di poter consultare la biblioteca presente a palazzo del Conte, nella speranza di recuperare informazioni sull'origine delle gallerie sotterranee e magari qualche mappa della rete di cunicoli che si snodano sotto le varie abitazioni nobiliari: "magari **Lester Blidings** utilizza proprio quei passaggi per uscire di casa senza essere visto, o per incontrarsi con i suoi misteriosi collaboratori al riparo di occhi e orecchie indiscrete".

### Secondo ricevimento a casa Harvesham

Guelfo, Solice, Eric e Loic si presentano dunque al ricevimento: il mago passa un pò di tempo in compagnia di alcuni cadetti dell'accademia, dove ha modo di apprendere ulteriori notizie sui furti del Pavone e sulle misteriose dicerie legate alla figura di **Henri Hamilton**. Solice ha modo di conversare un pò con **Zorba Delmontesque** e gli racconta della sua intenzione di scrivere una poesia dedicata alle gesta del misterioso ladro: grande è il suo disappunto quando si rende conto che Zorba la considera vittima del suo fascino, e prende i suoi argomenti di conversazione come una semplice scusa per rompere il ghiaccio. Resasi conto del grave equivoco la paladina preferisce congedarsi, terminando la conversazione e rinunciando alla possibilità di accedere alla biblioteca in quel modo. Loic passa la serata in piedi, senza rivolgere parola a nessuno, mentre Eric riesce a fare la conoscenza di lady **Eileen Brent**, intavolando con lei un discorso incentrato sui duelli e sulle particolarità dell'addestramento militare dei maestri di spada di **Achenar** e dei loro allievi; al termine della conversazione il giovane chiede alla donna di potersi allenare con lei in futuro: "d'accordo: vieni da me domattina", risponde Eileen senza troppi giri di parole.

Il ricevimento prosegue senza avvenimenti di rilievo, se si esclude un breve siparietto messo in scena da Zorba che si esibisce in uno strano ballo deliota che riscuote un certo successo in sala: "non è certo la prima volta che succede", commenta **Paul Harvesham** con un sospiro: "in qualche modo si deve mettere in mostra, se non è il dolce fatto con le sue mani è il ballo, e talvolta sono persino tutti e due...".

Al termine della serata tutti tornano a casa **Anderson**, dove viene fatto il punto della situazione prima di mettersi a dormire. Solice è molto scoraggiata dall'esito sfavorevole dei suoi tentativi fino a quel momento, e si sente molto a disagio all'idea di dover continuare a svolgere il ruolo della dama aristocratica, così diverso dagli insegnamenti ricevuti al

monastero di **Foucault** e al tempo stesso così simile a quanto auspicato dalla sua famiglia e suggerito dalle sue origini. Nel tentativo di trovare equilibrio tra questi due aspetti contraddittori decide di raggiungere sir **Karl Anderson** nel corso del suo allenamento notturno con l'obiettivo di **fare al cavaliere qualche domanda**: quando il cavaliere le propone di allenarsi insieme a lui per sgombrare la mente dai dubbi la ragazza decide di accettare. Al suo ritorno in camera la ragazza ha poi un'altra **breve conversazione con Julie** prima di addormentarsi.

## Achenar, 9 ottobre 517

Al mattino tutti vengono svegliati da uno strano rullo di tamburi che introduce il discorso di un araldo: a quanto pare l'indomani ci sarà una esecuzione nella grande piazza di fronte al palazzo del Conte. La mattinata passa con i consueti allenamenti: sir **Paul Harvesham** si rende conto che Solice è molto provata e alleggerisce notevolmente l'allenamento, avvertendo la ragazza di non strafare.

Eric si reca da Eileen ed ha con lei una intensa sessione di allenamenti, avendo modo di confrontare il suo martello contro la spada dell'esperta spadaccina che dopo una partenza quantomai goffa (4-4-4 al suo primo attacco) riesce a dare buona mostra del suo stile. I due parlano a lungo ed Eric fa del suo meglio per raccogliere informazioni di ogni tipo, ma la ragazza si mostra piuttosto riservata: Eric le confida di essere molto annoiato e di non avere le idee molto chiare su cosa lui e i suoi compagni stanno facendo da queste parti, ma neppure questa tattica sembra sortire effetti di rilievo. "Non so proprio cosa dirti", gli risponde la maestra di spada alzando le spalle, prima di congedarlo.

## Il ritorno di Padre Francesco

Nel corso del pomeriggio, mentre **Guelfo** e **Julie** si dedicano ancora all'esplorazione dei cunicoli che partono dalla cantina di sir **Karl Anderson**, Solice si reca in compagnia di Loic da **Padre Francesco**, il vecchio sacerdote con cui ebbe modo di parlare **Abel Balomir** nel corso della sua crisi spirituale (vedi cronaca **i luoghi impuri**). Giunta nella chiesa la paladina ha modo di conferire con l'anziano sacerdote, che in un primo tempo non sembra ricordarsi di lei: quando però Solice fa il nome di Abel gli occhi di Padre Francesco mostrano segno di aver recuperato memoria degli eventi dell'anno precedente.

"Ricordo, ricordo molto bene di quel giovane... e anche di te: come mai, se servi ancora la chiesa di Pyros, non vesti i suoi colori?"

Quando Solice fa riferimento alla natura riservata della missione affidatale, il sacerdote è lesto a interromperla con un cenno: "ho capito... Lorenzo!", esclama, scuotendo la testa; il riferimento è senza dubbio a padre **Lorenzo Quart**, con il quale **Padre Francesco** ha avuto numerosi trascorsi nel passato.

La discussione prosegue: quando Solice rivela al sacerdote la feroce notizia della morte di Abel, Padre Francesco ha una reazione inaspettata: "è una splendida notizia quella che tu mi porti", esclama senza trattenere un sorriso: "un paladino che muore combattendo contro un nemico della fede, contro un seguace delle tenebre: c'è forse un modo più eroico, più appagante di morire?"

La paladina è sorpresa dalla reazione del sacerdote, di fronte alla quale non può comunque che annuire: racconta anche della tragica morte di **Richard Grimaud**, e gli confida alcuni dettagli relativi alla missione assegnata a lei e al gruppo. In particolare parla della morte di **Mastro Sylvester**, il ciabattino trovato dissanguato qualche mese prima, comunicando a Padre Francesco che si tratta con tutta probabilità della stessa mano che ha tolto la vita a padre Grimaud.

"La conosco, la storia di quel ciabattino", annuisce Padre Francesco, per nulla sorpreso: "è morto ad aprile, e per trovare il suo assassino le nostre solerti guardie ci hanno messo molti mesi: ora sembra proprio che l'abbiano trovato, visto che lo impiccheranno domani..." Il sacerdote non aggiunge altro, ma è evidente che quell'accusa lo aveva lasciato perplesso fin da prima delle informazioni ricevute da parte di Solice. "Purtroppo", aggiunge, "non possiamo fare nulla per salvarlo: ma ti prego, dimmi come posso aiutarti a svolgere le tue indagini".

Solice ringrazia il sacerdote per la sua disponibilità e gli comunica che tornerà presto a trovarlo, nella speranza che Padre Francesco possa aiutarla a parlare con i parenti del presunto omicida: il sacerdote si accorge delle difficoltà di Solice nel metterlo a parte delle informazioni riservate della missione a lei affidatale, e prima di congedarla le fa un breve ma intenso discorso sulle necessità di non perdere mai di vista la propria identità e le proprie mansioni. Solice annuisce, confessando al sacerdote tutte le proprie difficoltà a gestire una situazione che la costringe a interpretare un ruolo per lei molto difficile senza poter indossare le sue vesti da paladina e dovendo spesso omettere molte verità.

"Indossa l'abito", le consiglia a quel punto il sacerdote. "Indossalo ogniqualvolta ti sia possibile farlo: e se proprio non hai modo di farlo durante la missione, tu indossalo prima di andare a letto: ti sarà comunque utile". Solice annuisce, rincuorata da quelle parole: il sacerdote benedice lei e Loic e saluta entrambi. Di ritorno dalla chiesa, Solice e Loic raccontano al resto del gruppo le informazioni raccolte: Guelfo comunica che quello dei cunicoli sotto casa Anderson è con tutta probabilità un vicolo cieco: "io e Julie li abbiamo esplorati da cima a fondo, e a quanto pare non conducono proprio da nessuna parte se non in qualche casa del circondario: a meno che il Pavone non sia nonno Quart, direi che possiamo considerare quella pista conclusa". Anche gli altri non sembrano aver riscosso particolari successi.

Venuto a conoscenza della disponibilità di **Padre Francesco**, Guelfo suggerisce di rivolgersi a lui: "è senz'altro la nostra possibilità migliore in questo momento: probabilmente una persona con le sue conoscenze avrà modo di introdurci a molte persone che conoscevano il ciabattino o il suo presunto omicida, e che potrebbero consentirci di seguire la pista di Shaft: d'altronde noi sappiamo che essa è collegata a filo doppio con i traffici di **John Payne** e di **Lester Blidings**, quindi...".

L'idea di coinvolgere maggiormente Padre Francesco sembra non dispiacere a Loic, mentre Eric e Solice per motivi diversi, sembrano perplessi: se il giovane è restio a coinvolgere un sacerdote in una missione che alla fin fine consisterà pur sempre in un omicidio, la paladina teme che un coinvolgimento di Padre Francesco possa mettere a rischio l'incolumità del sacerdote. "Io credo che Padre Francesco abbia delle convinzioni molto forti in merito a come vadano fatte determinate cose", aggiunge poi: "se decidiamo di coinvolgerlo e di mettere la sua vita in pericolo io non me la sento di tenergli nascosta la nostra missione".

Guelfo insiste, ricordando a Solice che non è certo la prima volta che il gruppo ricorre all'aiuto disinteressato di un sacerdote senza per questo dovergli comunicare tutto: "ricorda l'aiuto che ci diede Padre Gabriel a **Laon**, senza peraltro chiederci nulla su quali fossero i nostri scopi". La paladina resta perplessa ma finisce per lasciarsi convincere dall'amico. Eric scuote la testa: "Io ve lo dico, questa cosa rischia di portarci soltanto guai...".

### L'incontro fortuito con Eileen

Giunta la sera Solice decide di recarsi nuovamente da Padre Francesco, e chiede a Loic di accompagnarla: rimasta colpita dalle parole del sacerdote questa volta la ragazza decide di indossare i suoi abiti da paladina, accettando di correre il rischio di essere vista, nella speranza che gli Dei le possano inviare un segno su cosa fare. Le speranze che quel gesto possano portare al gruppo dei benefici si infrangono a pochi metri di distanza dalla casa di **Lucille Harvesham**, dove Solice e Loic si imbattono in **Eileen Brent**. Se in un primo tempo la maestra di spada sembra stupita di fronte ai colori di Pyros, ben presto sul suo volto si dipinge uno strano sorriso.

Solice si accorge della "strana" reazione della donna, e le chiede di poter scambiare qualche parola a riguardo. Eileen accetta di buon grado, e mentre Loic compie rispettosamente qualche passo indietro la paladina comincia lentamente il suo discorso.

"So che quello che avete appena visto può sembrarti strano, ma vi prego di non farne parola con nessuno: la decisione di indossare queste vesti in questo momento è frutto di una mia scelta, e vorrei davvero che voi poteste darmi il tempo di spiegare a Lucille e agli altri le motivazioni che mi hanno spinta a farlo qui ed ora".

Eileen annuisce, mantenendo il suo sorriso: sembra purtroppo evidente che, nonostante l'atteggiamento collaborativo, per lei non sarà affatto facile mantenere questo segreto.

"Eileen, ve ne prego", insiste Solice in un ultimo disperato tentativo di convincerla: "la mia vita è nelle vostre mani".

Detto questo decide di allontanarsi, seguita da Loic: Eileen resta per qualche momento a guardarla andar via per poi recarsi a casa dell'amica **Lucille**.

### Le parole di Padre Francesco

"Non ci voleva", commenta amaramente Loic, mentre i due si dirigono verso la chiesa di **Kayah**: "quella ha visto tutto, e ora chissà a chi lo dirà: spero proprio che ti abbia ascoltato...". Solice annuisce, visibilmente preoccupata e consapevole di aver fatto un terribile errore.

Raggiunta la dimora di Padre Francesco la paladina corre a confidarsi con lui, raccontandogli l'accaduto e confidandogli i suoi timori: ancora una volta, a sorpresa, il sacerdote si mostra visibilmente soddisfatto dell'accaduto.

"Nel momento più buio e difficile per te, hai fatto la cosa giusta. Non conosci il tuo amico? Non conosci il tuo nemico? Rivestiti del manto della fede: ti si rivelerà l'amico, ti si rivelerà il nemico. Così disse **San Giosia** il venerabile".

Le parole di Padre Francesco hanno ancora una volta l'effetto di calmare Solice, dandole un senso di profonda sicurezza e rinfrancando la forza della sua fede: il sacerdote scambia ancora qualche parola con lei e con Loic assicurando loro che farà del suo meglio per aiutarli nelle indagini. Solice anticipa che forse, in conseguenza del suo gesto e della prevedibile reazione di Eileen, sarà costretta ad aver bisogno di un nuovo alloggio: Padre Francesco è ancora una volta felice di poter essere d'aiuto, offrendo alla paladina ricovero e alloggio presso la sua chiesa. "Del resto, c'è forse un luogo più adatto?"

### Il tentativo di recupero

Di ritorno dalla conversazione con Padre Francesco Solice e Loic informano il resto del gruppo della faccenda relativa ad **Eileen**.

"Non è affatto una buona cosa" commenta Guelfo, scuotendo la testa. "Per quel poco che la conosco, secondo me potrebbe già aver spifferato tutto a Lucille, e presto potrebbe persino dirlo a Zorba". Anche gli altri sembrano molto preoccupati che la notizia possa giungere alle orecchie del deliota, la cui probabile parentela con **Bob DelMontesque** fa pensare al peggio.

"Io un pò la conosco, a quella", esclama Eric, informando il gruppo dei suoi allenamenti mattutini che fino a quel

momento erano rimasti un mistero per tutti: "in effetti non farei molto affidamento sul suo silenzio, però non si sa mai...".

A scanso di equivoci, Solice decide di recarsi a parlare quella notte stessa con Lucille e con Eileen stessa in modo da spiegare le sue motivazioni e al tempo stesso prevenire ogni possibile fuga di informazioni in direzione di Zorba.

Dopo aver coordinato con gli altri i suoi spostamenti notturni la paladina si reca quindi a casa Harvesham, dove **nel corso di una breve conversazione** spiega a Paul e Lucille alcuni dei motivi della sua presenza ad **Achenar**. Purtroppo per lei, la padrona di casa le rivela una feroce notizia: non soltanto **Eileen** le aveva già raccontato di aver visto Solice con le vesti di Pyros, ma la donna aveva un appuntamento con Zorba quella notte stessa. Di fronte a quell'informazione la paladina non può far altro che inghiottire la disperazione e precipitarsi nuovamente dal resto del gruppo, che la attende a casa **Anderson** per discutere il da farsi.

## La lunga notte di Lord John Payne

La situazione è tale da costringere il gruppo a prendere una decisione azzardata: parlare con Eileen è ormai impossibile, l'unica mossa sensata sembra essere quella di pedinare Zorba nella speranza che, una volta appresa la notizia, corra ad informare qualcuno quella notte stessa.

### Achenar, 10 ottobre 517

Il gruppo si avvia dunque nottetempo lungo le strade di **Achenar**, in direzione della casa di **Eileen Brent**. Una volta giunti a destinazione Julie e Loic si dispongono ai due lati della dimora, nel tentativo di intercettare eventuali movimenti sospetti. Fortunatamente non serve aspettare molto: dopo poco meno di un'ora Loic sente la porta sul retro della casa aprirsi, rivelando la massiccia figura di **Zorba Delmontesque**. Dopo essersi accomiato dalla sua ospite l'uomo raggiunge il suo cavallo: sembra intenzionato ad andar via. Julie, chiamata dal cugino, comincia così a seguire il cavallo a breve distanza con il gruppo che la segue. Viene così raggiunta una dimora piuttosto signorile situata nel quartiere nobiliare della città, a pochi metri dalla piazza dove sono già presenti le impalcature che attendono in silenzio l'esecuzione pianificata per l'indomani. La presenza di alcune guardie mantiene il gruppo sul chi vive, mentre Zorba smonta da cavallo e bussava al portone di una casa che, poco dopo, si apre accogliendolo all'interno. Pochi istanti dopo una delle finestre del primo piano si illumina della luce di una lanterna, rivelando due persone all'interno: si tratta senza dubbio di Zorba e del suo misterioso interlocutore.

L'importanza della situazione convince Julie della necessità di ascoltare il dialogo che sta per avere luogo: sfruttando un appiglio favorevole la ragazza si arrampica sul lato esterno della casa, raggiungendo un cornicione che le consente di ascoltare frammenti di conversazione. Apprende così che l'interlocutrice di **Zorba** è una donna e che i due stanno parlando della necessità di rivelare un'importante informazione a "chi di dovere", raggiungendolo per mezzo di un passaggio sotterraneo che sembrano in procinto di utilizzare.

Julie corre ad avvertire il resto del gruppo, che si trova costretto a dover prendere una decisione molto importante: nel giro di pochi minuti Zorba potrebbe aver modo di rivelare l'identità di Solice a qualcuno, pregiudicando il successo dell'operazione e la sopravvivenza stessa del gruppo e di quanti si sono messi in gioco per prestare il loro aiuto.

### Il tombino

L'ipotesi di fare irruzione all'interno della casa viene rapidamente scartata: "le guardie presenti in piazza ci sentiranno facilmente", avverte Eric, "quando il servitore che abbiamo visto aprire la porta a Zorba si metterà a urlare". Il gruppo comincia così a perlustrare la zona nella disperata ricerca di qualcosa che possa in qualche modo consentire loro di intercettare Zorba e la sua accompagnatrice o perlomeno di capire la direzione dei loro spostamenti sotterranei. Ancora una volta la sorte giunge in soccorso: Eric si imbatte in una grande botola di ferro posta su un lato di una delle strade della zona, che ha tutta l'aria di proteggere un condotto che conduce verso il basso. "Non ci resta che sollevarla", esclama Loic rimboccandosi le maniche, "e vedere quanto siamo fortunati".

L'operazione viene compiuta agilmente dai fratelli Navar: il tombino rivela effettivamente un passaggio che scende verticale verso quello che sembra un canale di scolo sotterraneo. Facendo del suo meglio per non respirare l'odore poco signorile che si sprigiona lentamente nell'aria circostante, Julie accosta l'orecchio nella speranza di sentire qualcosa: "credo... credo di sentirli: sì, devono essere loro!" esclama dopo qualche istante, speranzosa.

In men che non si dica tutti si calano giù. "Effettivamente l'aria non è delle migliori" avverte Guelfo, cercando di tenere gli stivali al riparo dal rivolo di acqua sporca che scorre su un lato della galleria. Il monito non è tuttavia sufficiente a mettere in guardia Solice, che ben presto si sente girare la testa e si trova più volte in procinto di vomitare e non riesce ad essere di grande aiuto (4-4-4 di *ascoltare*).

### La magra figura di Zorba

"Da questa parte!", esclama Julie procedendo verso un'apertura che sembra congiungere la galleria con altri corridoi: Eric la segue a breve distanza, pronto a intervenire in caso di problemi. Il gruppo procede in fila indiana per qualche



decina di metri, fino a quando una serie di rumori non convincono tutti della presenza di due persone a breve distanza. "Sono loro", sussurra Julie ad Eric, facendolo passare avanti: "ma stai attento, credo che ci abbiano sentito". Il giovane avanza rapidamente, fino a quando si trova sul punto di dover girare un angolo pericoloso.

L'esperienza maturata in anni di scontri rende Eric prudente quanto basta, e gli impedisce di essere preso di sorpresa da quello che non tarda ad avvenire: **Zorba Delmontesque** balza fuori dalle ombre, brandendo una spada ed avventandogli addosso con chiare intenzioni ostili. Sfortunatamente per lui, il tentativo si rivela a dir poco fallimentare: la scelta dei tempi errata si unisce a un movimento frettoloso e scoordinato che provoca al delioto la perdita totale dell'equilibrio. Con un grido strozzato **Zorba** rovina pesantemente al suolo, tentando invano di raggiungere con la sua caduta il denso rivolo carico di odori che fluisce lentamente sul lato della galleria. "La corsa è finita, genio" lo saluta Eric, piantandogli uno stivale in faccia: "fai una sola mossa e t'ammazzo".

Nel giro di pochi istanti il gruppo si riunisce: "dobbiamo prendere anche l'altra" ricorda Julie, indicando la direzione in cui è presumibilmente fuggita l'accompagnatrice di Zorba. Loic e Guelfo si gettano all'inseguimento, mentre Solice e Desiree restano insieme ad Eric.

### La cattura di Maersinelle

Lo scatto di Loic consente al giovane di recuperare qualche metro sulla fuggiasca, diretta a grande velocità verso un'altra botola che si apre di lì a poco: "tiratemi su, presto!" urla a quel punto, rivolta a due individui che si accingono ad issarla verso quella che sembra una cantina. Ma il disperato tentativo è destinato a fallire grazie all'implacabile intervento del più alto dei Navar, che con la sua forza sovrumana sradica letteralmente la ragazza dalla loro presa. "Tu vieni con me", sentenza Loic alla sua preda, trascinandola indietro verso il condotto. I due uomini decidono quindi di scendere a loro volta, armi in pugno. "Maersinelle!" grida in quel momento un terzo individuo, che si accinge anche lui a scendere verso il basso. Tanto il suo aspetto quanto la preoccupazione nei confronti della ragazza lasciano pochi dubbi sulla sua identità: si tratta di Lord **John Payne**. "Prendeteli!" ordina l'individuo ai suoi servitori: "non lasciateli scappare!".

### Combattimento nelle fogne

Loic fugge con la sua prigioniera, lasciando a Guelfo il compito di interrompere la corsa dei loro inseguitori. Il mago non se lo fa dire due volte: "Fer-Kor!" esclama, gettando in aria uno dei ragni catturati per l'occasione. Nel giro di pochi secondi le pareti del corridoio si rivestono di filamenti biancastri (*ragnatela*), imprigionando uno dei servitori che comincia subito a divincolarsi: l'altro sguaina la spada e si getta a capofitto su Guelfo, che accetta di buon grado la sfida: al mago basta un fendente per avere ragione del suo avversario, che cade ai suoi piedi trafitto mortalmente.

"Lord Payne, ordina ai tuoi scagnozzi di gettare le armi", urla a quel punto Loic, riparatosi dietro un angolo con la ragazza ancora nelle sue mani, "o questa simpatica fanciulla farà una brutta fine". L'anziano consigliere non sembra però intenzionato a dare soddisfazione alla minaccia, e agita le mani pronunciando a sua volta delle rune: "Fer-Os-Syr-Cryo". Un vento gelido si sprigiona immediatamente nel corridoio, ghiacciando all'istante tutto quello che incontra (*Ghiaccio 2: cono*). Tanto Guelfo quanto il servitore ancora avviluppato nella ragnatela vengono colpiti dalla raffica congelante: fortunatamente per il mago è il corpo del mercenario ad assorbire la maggior parte della violenza dell'incantesimo, schermandolo quasi del tutto dalla sua furia devastatrice.

I rumori della battaglia in corso raggiungono Eric, Solice e Desiree, che nel frattempo avevano preso la decisione di uscire dalla galleria: "Eric, Desiree, andate voi!" esclama Solice: "portate Zorba a casa di Eileen: io andrò a dare una mano a Guelfo e a Loic. Se gli Dei lo vorranno, ci rivedremo tutti lì tra non molto". Subito dopo la paladina si getta a perdifiato lungo la galleria in direzione dei rumori dello scontro.

A poche decine di metri di distanza Guelfo avanza ancora in direzione di Lord Payne, liberando con la spada il corridoio dai filamenti di ragnatela congelata e oltrepassando il suo secondo avversario, ormai fuori combattimento. "Lo hai voluto tu, vecchio!" urla a quel punto Loic, deciso a mettere in pratica la sua minaccia: per un lungo attimo la galleria si riempie del grido di **Maersinelle**, il cui braccio sinistro viene slogato dal più alto dei Navar: la ragazza perde i sensi subito dopo. "Adesso ti arrendi?"

Ma Lord Payne non si arrende: "Bes-Ak-Vas", pronuncia invece in direzione di Guelfo, che è ormai a pochi metri da lui. Il mago viene investito da tre dardi luminescenti, che aprono profonde ferite sul suo corpo senza tuttavia riuscire a fermarlo (*lame di luce*). Loic, spazientito, si sporge dall'angolo presso cui si era riparato, nella speranza che la vista della figlia alla sua mercé possa convincere Lord Payne della necessità di arrendersi: "Allora non te ne frega proprio un cazzo di questa, eh? Come preferisci!" grida a gran voce, slogando anche il secondo braccio alla ragazza.

La sfrontatezza del gesto attira effettivamente l'attenzione di Lord Payne, anche se non nel modo che Loic avrebbe voluto: "Bes-Ak-Vas", pronuncia per la seconda volta il mago, ignorando l'incedere di Guelfo e preferendo scagliare altre tre lame di luce in direzione del più alto dei Navar. Loic cerca di farsi scudo con il corpo inerme della ragazza, ma scopre a sue spese che l'incantesimo non può mancare il suo bersaglio designato: i tre dardi luminescenti colpiscono il giovane sotto gli occhi di Solice, che riesce a prevenire parte del danno dell'ultimo colpo diretto al torace del giovane, che viene

colpito anche a un braccio e a una gamba.

E' l'ultimo incantesimo che Lord **John Payne** avrà occasione di lanciare: con un ultimo balzo Guelfo lo raggiunge, puntandogli la spada alla gola: "è finita, Payne", esclama il mago. Il consigliere chiude gli occhi, alzando lentamente le mani in segno di resa.

### L'ultimo interrogatorio

Zorba, Maersinelle, Lord John Payne e il servitore sopravvissuto vengono issati uno ad uno lungo la botola, che si apre su una cantina piuttosto spoglia. Poche domande rivolte a Lord Payne consentono di apprendere che si tratta di una casa segreta, utilizzata dal consigliere per compiere i suoi esperimenti di magia e per condurre altri affari nascosti agli occhi della sua famiglia.

"Ci sono altre persone, qui dentro?" Chiede Eric, preoccupato dell'eventualità che possano esserci altri mercenari.

"Soltanto una bambina e la sua balia", risponde Payne. Tutti sussultano di fronte a quelle parole: la bambina è con tutta probabilità la piccola **Ashley** oggetto delle attenzioni di Lord **Wilhelm Keitel**, menzionata in più di un documento tra quelli rinvenuti alle **parole d'oro**.

Solice, Guelfo ed Eric dispongono i prigionieri per l'interrogatorio: Zorba e Payne vengono posti ai due angoli opposti della cantina, in modo che non possano comunicare tra loro né ascoltare le domande rivolte all'altro. Maersinelle e il servitore, svenuti, vengono disposti lungo le pareti opposte e guardati a vista.

Mentre Julie viene mandata a sorvegliare l'ingresso della casa per accertarsi che il gruppo non riceva visite inaspettate e Desiree si occupa di prestare i primi soccorsi ai feriti Guelfo, Eric, Solice e Loic si alternano nel porre domande a Lord **John Payne**. La Paladina promette al consigliere che farà tutto quanto in suo potere per salvare la vita della figliastra se l'uomo sarà disposto a rispondere a tutte le loro domande. Il patto viene accettato, e consente al gruppo di ricavare le seguenti informazioni:

- La piccola che dorme al piano di sopra è effettivamente Lady **Ashley Desyenne**, figlia della cugina del **Duca di Amer**: la nobildonna è stata catturata otto anni prima e costretta a partorire in cattività, per poi venire uccisa da Payne e dai suoi uomini.
- I documenti che provano l'identità della piccola Ashley sono contenuti nel palazzo del conte, e l'unico che può accedervi oltre a Lord Payne è **Lester Blidings**: altri documenti compromettenti sono custoditi nello studio di Payne, parimenti inaccessibile poiché la sua dimora, collegata a questa tramite il sistema di gallerie sotterraneo, è guardata a vista: si tratta proprio dell'edificio al cui portone aveva bussato Zorba poco prima.
- Lord Payne dichiara di conoscere **Nadia Dillon**, la misteriosa donna amata dal padre adottivo di Guelfo e Desiree e con tutta probabilità presente al momento dell'invasione di **Flavigny** e della sua uccisione per mano degli uomini di Lord **Albert Keitel**: il consigliere afferma che si tratta di una sacerdotessa di **Gargutz**, la divinità delle tenebre adorata dai ladri e dagli ingannatori: a dispetto di alcune "collaborazioni" occasionali, asserisce anche che i suoi fini non sono i medesimi di quelli dell'**Ordine Nero**.
- Lord Payne spiega a grandi linee i dettagli in suo possesso relativi all'operazione Notte e Nebbia e il ruolo avuto da lui, da **Lester Blidings**, da **Bob Delmontesque** e dagli altri membri dell'**Ordine Nero** nei fatti di sangue di **Achenar** avvenuti negli ultimi anni: spiega comunque che l'operazione è stata condotta in modo tale da fornire a tutti i suoi partecipanti il minor numero possibile di informazioni in modo da non compromettere il disegno globale in caso di una loro cattura.
- Sembra che **Parrot Shaft**, il crudele assassino di **Nickel**, sia un mercenario esterno all'**Ordine Nero** per compiere mansioni specifiche. Stando alle dichiarazioni di Lord Payne il mago alchimista non si trova al momento in città.
- Interrogato sul ruolo di Zorba Delmontesque nelle trame dell'Ordine e negli eventi di Achenar, Lord Payne risponde con un sorriso: Zorba è soltanto una pedina, utilizzata in virtù delle sue ambizioni di carriera: Lord Payne gli ha chiesto di tenerlo informato di eventuali movimenti sospetti della chiesa o di altre forze "problematiche" che potessero mostrarsi troppo interessate a lui o a svolgere indagini ad **Achenar**, incarico che il giovane ha svolto di buon grado.

Dopo Payne è la volta di Zorba, che viene interrogato da Solice. La paladina è decisa a mettere subito al corrente l'uomo di quello che sarà il suo destino: Zorba ha lasciato che le sue ambizioni lo spingessero a compiere ingiustificabili atti di delazione ai danni di servitori della chiesa, senza interrogarsi sulle conseguenze delle informazioni da lui rivelate. Solice lo informa delle sue intenzioni di processarlo lì, basandosi sulle prove raccolte quella sera stessa, e gli chiede di pentirsi delle proprie azioni: "voi morirete qui, Zorba: questa è l'ultima occasione che avete per dimostrare che siete consapevole dei vostri errori e intenzionato a chiedere il perdono degli Dei".

L'uomo si mostra sbalordito di fronte al discorso della paladina, e anziché riconoscere la gravità delle proprie azioni e chiedere perdono preferisce porre l'accento sulla marginalità del proprio ruolo: "io non ho fatto nulla! non ero a conoscenza delle loro azioni, non avevo idea... voi siete pazza, non potete condannarmi per cose di cui non potevo sapere".

La paladina scuote la testa, delusa per la risposta dell'uomo ma al tempo stesso consapevole di non avere prove certe di un suo diretto coinvolgimento in azioni o delazioni sfociate in atti di sangue: d'altro canto lasciare Zorba in buona salute

significherebbe lasciare a **Lester Blidings** una testimonianza vivente dell'omicidio di Lord **John Payne**, pregiudicando drammaticamente tanto il buon esito della missione quanto il destino di tutti coloro che sono stati contattati dal gruppo fin dal loro arrivo in città. La necessità di trovare una soluzione porta Solice e Guelfo a confrontarsi a lungo, fino a raggiungimento di un'idea che consente di preservare tanto la vita dell'uomo quanto il futuro della missione.

### La morte di Lord John Payne

Nel corso degli interrogatori la balia di Lady **Ashley** viene svegliata e fatta scendere, insieme alla piccola, al primo piano della dimora: mentre Guelfo si occupa di farle qualche domanda e Solice esaudisce l'estremo desiderio di Lord **John Payne** accompagnandolo nella sua ultima preghiera, Loic decide di dare un'occhiata in giro: si reca così negli alloggi di Lady Ashley, e spinto dai ricordi di un sogno fatto molti mesi prima rinviene una lettera nascosta all'interno di una casa di bambole. Si tratta di un **messaggio da parte della Contessa Ashley Desyenne** a sua figlia, la cui lettura rivela inquietanti informazioni: il misterioso rapimento della donna, risalente a molti anni prima nel corso di un viaggio verso **Nair-Al-Zaurak**, fu commissionato da Lord **John Payne** come una delle fasi iniziali dell'Operazione Notte e Nebbia.

Il contenuto straziante della lettera, che descrive nei minimi dettagli la nascita della piccola **Ashley** avvenuta durante la prigionia sotto gli occhi dei rapitori, spinge Solice e Guelfo a interrogare nuovamente Lord **John Payne**. Il braccio destro del Conte ammette il suo coinvolgimento e, dopo aver recitato le sue ultime preghiere, mostra di essere pronto ad accettare la giustizia che il gruppo è in procinto di impartirgli. "Se avete deciso che devo morire, chiedo soltanto che ad uccidermi siate voi", dice a Solice. La paladina ha un brivido, ma la responsabilità presa nel formulare quella decisione la rende consapevole di essere la persona giusta per compiere quell'atto. Pochi istanti dopo la vita di Lord **John Payne** si spegne sotto la sua spada, mentre una preghiera silenziosa la consegna nelle mani di **Dytros**.

### Una grazia per Zorba

La morte di **John Payne** viene accolta con costernazione da **Zorba DelMontesque**, che osserva in silenzio Solice avvicinarsi a lui.

"tocca a me, ora?"

La paladina lo guarda a lungo negli occhi: "vi ricordate quanto vi dissi poco fa?"

Zorba annuisce amaramente: "voi intendete uccidermi... per colpe commesse da persone che conoscevo: ma io non sono responsabile delle loro azioni, e ciò che loro hanno commesso non può ricadere su di me".

"E' vero", continua Solice, "ho detto che voi morirete oggi: ma se dimostrerete di aver compreso l'entità del vostro errore, se darete prova di voler dedicare il resto della vostra vita rinnegando quelle ambizioni che vi hanno portato a stringere rapporti con questi uomini malvagi, vi verrà data la possibilità di disporre di una seconda vita".

Zorba aggrotta la fronte: "una... una nuova vita? Lontana da Achenar, dite?"

"Lontana da Achenar", precisa Solice, "e dalle persone che ora conoscete: avrete modo di ricostruirvi un'esistenza altrove scontando il vostro peccato sacrificando non già la vostra vita ma la vostra reputazione, la stessa che avete raggiunto anche grazie ai favori di uomini malvagi dei quali non avete avuto scrupolo a farvi complice".

Zorba non sembra comprendere il discorso della paladina, ma decide comunque di accettare. Solice gli consegna un foglio e una penna, dove ha cura di fargli scrivere alcune righe in lingua Greyhaven in modo da poter dare un'occhiata alla sua calligrafia: subito dopo espone il piano messo a punto da lei e da Guelfo. "Nei prossimi minuti voi ed io scriveremo insieme una lettera a lady **Eileen**: in questa lettera le confesserete di non amarla, e che i vostri pensieri sono rivolti ad altre e più importanti faccende che presto farete in modo di rivelare a tutti. Poche ore dopo aver consegnato la lettera lasceremo tutti insieme la città di **Achenar**, lasciando il corpo di **John Payne** e quelli dei suoi attendenti nelle gallerie al di sotto di questa casa. Quando verranno ritrovati questa vostra confessione impedirà a lady **Eileen** di pensare che siate stato rapito da noi, e **Lester Blidings** avrà più fatica a comprendere ciò che è realmente accaduto: questo dovrebbe darci il tempo di allontanarci e di salvare Lady **Ashley** e la sua governante dalla sua prigionia, e impedirà ogni sorta di rappresaglia ai danni di coloro che ci hanno aperto le loro case ad Achenar".

"Lo impedirà", interviene Zorba, "perché tutti penseranno che il colpevole sono io: e l'omicidio di John Payne, insieme alla scomparsa di Maersinelle, potrebbero persino far pensare che...".

Solice annuisce lentamente: "con tutta probabilità verrete accusato di fatti che non avete commesso... ma è l'unico modo che abbiamo per tenervi in vita senza sacrificare l'esito della nostra missione, non avendo alcuna possibilità di farvi scontare le colpe che avete. Inoltre **Eileen** ignora il pericolo costituito dalle vostre frequentazioni, e dopo la vostra sparizione non avrebbe difficoltà ad indicarci come responsabili del vostro rapimento... Noi, e le persone che ci hanno aiutato. E Non possiamo permetterci che queste informazioni arrivino all'orecchio di **Lester Blidings** o dei suoi uomini: per questo motivo", conclude la paladina, "dovremo fare in modo che Eileen veda in voi qualcosa di diverso dall'amante pittoresco e inoffensivo che l'avete abituata a considerarvi: e se davvero non abbiamo modo di rivelarle il volto del vero Zorba... le riveleremo qualcosa che le consentirà di prendere le medesime distanze". Zorba ascolta lentamente, per poi abbassare il capo. "E sia", risponde poi con un sospiro, accettando di andare incontro al suo destino.

### La liberazione di Lady Ashley Desyenne

Mentre Solice e Zorba mettono a punto la lettera Guelfo, Eric e Loic si occupano di ripulire la cantina dal sangue e di

risistemare i corpi dei defunti nelle gallerie sottostanti. "A lasciarli qui rischia che se li mangeranno i topi prima che qualcuno potrà ritrovarli", commenta Loic. "Non sarebbe male", commenta Guelfo: "probabilmente questo ci darebbe più tempo per scappare".

Risulta infatti evidente che, a seguito del fortunatissimo corso degli eventi, al gruppo non resta altro che fuggire a gambe levate da **Achenar** portando Lady Ashley al sicuro a **Chalard**. Nel corso dei minuti successivi viene messo a punto un piano di fuga: Solice e Loic si recheranno nuovamente da Padre Francesco, sperando che il sacerdote riesca a far lasciar loro la città alle prime luci dell'alba, evitando di attirare la curiosità delle guardie. Guelfo, Desiree, Julie ed Eric si occuperanno invece di consegnare la lettera a casa di Eileen e di preparare le dame e i prigionieri per il trasporto.

## La disponibilità di Padre Francesco

Il colloquio con il sacerdote si rivela più che mai fruttuoso: Padre Francesco comprende nel migliore dei modi l'urgenza di lasciare la città da parte del gruppo, e acconsente ad accompagnare Solice, Loic e gli altri fuori dalle mura facendo uso di uno dei carri che la chiesa utilizza per portare aiuti alimentari ai paesi circostanti. "Abbiat cura di lanciare qualche mela ai ragazzini che ci seguiranno", ammonisce Padre Francesco mentre chiama un altro sacerdote, che avrà il compito di guidare il carro, "così eviteranno di farsi gli affari vostri: quanto a me e al mio fidato Padre Mathias, non vi faremo domande nè abbiamo intenzione di sapere nulla: questo è un favore che vi facciamo, a voi e a Padre Lorenzo, e tanto basta".

## Saluti e Addii

Dopo aver consegnato la lettera a **Eileen Brent** il gruppo si prepara a partire: mentre il resto del gruppo si reca per l'ultima volta a casa di sir **Karl Anderson** per riprendere il proprio equipaggiamento e ringraziarlo. Il cavaliere chiede informazioni su quella improvvisa partenza, ed Eric e Guelfo gli fanno capire che il mistero sarà ampiamente chiarito l'indomani. "Devo aspettarvi qualche notizia particolare?" domanda sir Karl, ed Eric gli annuisce: "è capitato un incidente, diciamo così, ad una delle persone che eravamo venuti a trovare: l'unica cosa che possiamo dirti è che se lo meritava".

Solice si reca nella dimora di **Paul** e **Lucille Harvesham**: nonostante sia ancora notte fonda riesce a farsi sentire dalla piccola **Cathy**, che le apre la porta e corre a chiamare la madre. Lucille apprende così a grandi linee quanto accaduto nel corso della notte appena trascorsa, e i motivi legati all'imminente partenza del gruppo. Dopo averla ringraziata per il suo prezioso aiuto Solice le raccomanda di occuparsi di Eileen, impedendo che la sua passione per Zorba le faccia commettere qualche azione avventata: le affida inoltre l'incarico di ritirare per suo conto la **collana** ordinata in precedenza a mastro **Igor Doremon**: "dite al gioielliere di consegnarla a questa persona", precisa la paladina consegnando alla donna un foglio contenente un nome e una **lettera d'accompagnamento**: lady Lucille chiede e ottiene di conoscere l'identità del destinatario del monile: si tratta di **Lynn Cope**, la figlia di Mastro Luke il vasaio, che Solice intende ricompensare tanto per i soprusi subiti da **Alfred Lee** quanto per l'equivoco scaturito nel corso della sua conversazione con Loic.

## L'arrivo al fiume

Il carro di **Padre Francesco** viene raggiunto e riempito con la maggior parte dei prigionieri, con i quali saliranno Solice e Loic mentre Guelfo, Julie, Eric e Desiree passeranno a cavallo attraverso la porta principale insieme alla piccola Lady **Ashley** e alla sua **nutrice**. La direzione scelta è quella che va verso un piccolo e nascosto approdo mercantile lungo il fiume, battuto da diverse navi fluviali. E' lì che Solice e Guelfo contano di ritrovare **Ciro il barcarolo**, nella speranza che la sua chiatta sia disponibile per riportare il gruppo dalle parti di **Chalard**. "Ciro è un brav'uomo", dice Padre Francesco, "e se non ricordo male dovrebbe trovarsi proprio da queste parti".

I fatti danno ben presto ragione al sacerdote: usciti dalla città e giunti nei pressi del molo Solice si reca a parlare con i marinai, scoprendo che il barcone di **Ciro** è effettivamente atteso in tarda mattinata: l'incontro con il barcarolo fluviale avviene soltanto qualche ora dopo.

"Lady Solice, certo che mi ricordo! Padre Quart sta bene? Che domande, ma certo che possiamo portarvi lì: **Ciro** e i suoi ragazzi sono sempre contenti se possono dare una mano a Padre Lorenzo e ai suoi amici... E no, vi prego, mettete via quel denaro".

Grazie alla generosità di **Ciro** e al suo disinteressato aiuto il gruppo riesce ad abbandonare rapidamente i territori di **Achenar**, per risalire il fiume alla volta del monastero dei **Padri di Noyes**.

## Epilogo

Il viaggio fluviale si svolge senza problemi: nel corso dei giorni di navigazione Guelfo ha modo di scambiare qualche parola con **Zorba** e **Maersinelle**, mentre Solice parla con la piccola **Ashley Desyenne**. L'arrivo a **Chalard** è previsto per il 19 ottobre dell'anno 517.

19 ottobre 517

E' sera quando il gruppo si presenta al monastero dei [Padri di Noyes](#), stanco e affamato ma consapevole di aver conseguito un grande risultato. Nel giro di qualche ora [Guelfo viene ricevuto da sir Bruno Malade](#), che chiede di ascoltare tutta la storia. "Ottimo lavoro", commenta il cavaliere con espressione soddisfatta e quasi incredula al termine del racconto, "ottimo lavoro davvero".

Quella sera stessa [Solice viene ricevuta da Padre Lorenzo Quart](#): la ragazza confida al paladino i sensi di colpa dovuti alle scelte difficili effettuate ad [Achenar](#), ma il Guardiano del Tempio la tranquillizza: "hai fatto la cosa giusta: forse ci vorrà un pò di tempo per capirlo, ma sono certo che le tue azioni siano state guidate dalla Fede". Nel corso della conversazione padre Lorenzo anticipa a Solice le sue intenzioni di promuoverla a Soldato della Fede: la cerimonia si terrà il 30 ottobre all'interno del monastero. Prima di congedare la paladina, padre Lorenzo le consegna una [lettera scritta da sir Steven deRavin](#): "sir Steven ha inviato due lettere: la prima indirizzata a me, nella quale veniva spiegata [la risoluzione dei fatti di Anthien](#); la seconda, invece, è [indirizzata a voi](#)".

## Un nuovo viaggio

Gli ultimi giorni di ottobre consentono a tutti di riposarsi e di riprendere i contatti con le persone care lasciate a Chalard: [Guelfo si reca a trovare Jacob e Nailah](#), con cui ha una [una lunga conversazione](#); [Julie ha modo di rivedersi con Lucius](#), che sta prestando servizio al monastero e viene così informato dei traguardi ottenuti dal gruppo; [Solice scambia qualche parola con Julie](#), che la convince a scrivere una [lettera a sir Steven deRavin](#) in risposta a quella da lei ricevuta pochi giorni prima.

Nei giorni immediatamente precedenti la nomina di Solice, sir [Bruno Malade](#) invita nuovamente a cena Guelfo con l'obiettivo di spiegargli le sue intenzioni riguardo le prossime attività del gruppo. "La rosa bianca ha conseguito un'importante vittoria", spiega il cavaliere, "e le grandi vittorie vanno difese adeguatamente: è imperativo che nessuno di voi possa essere associato, direttamente o indirettamente, ai fatti di sangue occorsi ad [Achenar](#): fino a quando il polverone non si sarà posato non soltanto dovrete evitare di farvi vedere in quella zona, ma dovrete preoccuparvi di dimostrare che in quei giorni voi non eravate lì. Questo vale soprattutto per Lady Solice, il cui coinvolgimento nei fatti di [Achenar](#) potrebbe essere fonte di un grave scandalo diplomatico e mettere noi stessi grande imbarazzo, non soltanto con Beid: quella ragazza deve cambiare aria per qualche tempo, per il suo bene... e per il nostro".

Guelfo annuisce, non senza nascondere un certo disagio: il mago è consapevole che un altro viaggio lo allontanerà ulteriormente dalla possibilità di riabilitare il proprio nome e quindi, indirettamente, dal suo a lungo atteso ritorno a [Flavigny](#).

"Non temere", lo anticipa Bruno, leggendo il disappunto nei suoi occhi, "per te ho altri piani: ma non è questo il momento nè il luogo giusto per parlarne. Albinus!" esclama poi, chiamando a voce alta il suo servitore, "è giunto il momento di servire il dolce!"

The End

## Voci correlate

---

### Personaggi

- [Guelfo](#)
- [Solice](#)
- [Eric](#)
- [Loic](#)
- [Desiree](#)
- [Quixote](#)
- [Julie](#)

### PNG

### Compagni e alleati del gruppo

- **Padre Lorenzo Quart**, Paladino di Kayah e membro della Rosa Bianca
- **Padre Richard Grimaud**
- **Sir Marc Villeneuve**
- **Michael Mann**, veste bianca
- **Diana Evans**, Custode del Tempio
- **Ludmilla Boyer**
- **Nicolas Long**, Paladino di Kayah
- **Karen Gordon Gabriel**, membro della Rosa Bianca
- **Youri Sharp**, membro della Rosa Bianca
- **Frate Erwin**, sacerdote di Kayah
- **Bernard D'Aleavar**, Paladino
- **Lucius Mahen**, Paladino
- Sir **Bruno Malade**, membro della Rosa Bianca

## Nemici

- **Parrot Shaft**, stregone e alchimista, sospetto assassino di Nickel e di Matt Lain
- **John Payne**, consigliere del Conte di Achenar - morto
- **Maersinelle Payne**, prigionera

## L'Inquisizione

- **Marc Vulcano**, Inquisitore
- **Demian Lavender**, sottotenente dell'Ordine di Kayah
- **Dale Gordon**, sottotenente dell'Ordine di Pyros

## I mercenari del salvataggio a Lord Anthony

- **Wayne Laux**, mugnaio
- **Ramm**, grosso idiota
- **Brad Bellstein**
- **Jorge Saint-Bon**
- **Jiena Hlisken**, smemorato

## Nell'accademia di Spada e nell'aristocrazia cittadina di Achenar

- **Karl Anderson**, dell'Accademia di Spada, amico di **Lorenzo Quart**
- **Tahar Crahe**, direttore dell'Accademia di Spada di Achenar.
- **Paul Harvesham**, Maestro di Spada dell'Accademia
- **Lucille Harvesham**
- Lady **Eileen Brent**, Maestra di Spada all'Accademia
- Sir **Dermont Craddock**, Baronetto del Conte di Achenar
- Lady **Dora Barrow**
- **Virginia McGrath**
- **Zorba Delmontesque**
- **Emlyn Price**, cadetto dell'Accademia
- **Hector Constantine**, spadaccino
- **Terence e Loraine Wade**
- **Carol Cope**
- **Raymond Kleek**, cadetto dell'Accademia
- **Alfred Lee**, cadetto dell'Accademia
- **Naos**, assistente e bibliotecario dell'Accademia

## Nella città di Achenar

- **Padre Francesco da Achenar**, anziano sacerdote e guida spirituale di **Abel Balomir**
- Mastro **Luke Cope**, vasaio
- **Lynn Cope**, figlia del vasaio
- **Alec Talbot**, medico

## I "bambini di Achenar"

- **Pip**
- **Joey**
- **Cathy Harvesham**
- **Solletico**

## Luoghi visitati

- Monastero dei Padri di Noyes
- Chalard, Cattedrale della Luna Nuova
- Carentan
- Casa di Tutti
- Laon
- Cappella del Sigillo di Laon
- Cattedrale del Sole Nero di Laon
- Locanda La Mestola di Laon
- Anthien
- Locanda I tre galletti di Anthien
- Chiesa della Concordia di Anthien
- Santa Chiara, cappella di Anthien
- Torre Maxima di Anthien
- Castello di Forrarossa, residenza della famiglia Keitel
- Parole d'Oro, tenuta di Lord Wilhelm Keitel
- Nekkar
- Annecy
- Il grillo Matto, locanda di Annecy
- Fortezza di Enfer, Baronia di Chalard
- Rovine di Craon
- Achenar

## Cronache collegate

- Nella tana del nemico, la missione di Julie nel Castello di Forrarossa
- Il passato che ritorna, operazione condotta dai Paladini di Rigel agli ordini di Sir Marcus Darrel, nella quale viene smascherato un complotto con protagonista Lord Lloyd Vernant, consigliere del Conte
- Attacco all'Inquisizione, cronaca dell'agguato ai danni dell'Inquisizione in viaggio verso Amer con al seguito prigionieri la Baronessina Lady Emanuelle Beart, Midas Grimm E Pedro Larsac