

Alla ricerca di Moreville - Parte prima cronaca

Terza avventura della **Campagna di Caen**, si svolge nella primavera dell'anno 516, nella quale i ragazzi della Compagnia sono impiegati nella ricerca dello stregone **Alec Moreville**, che si trova nascosto da qualche parte nella **Marca di Altair**. Master Varg.

Partecipano all'avventura: **Eric, Loic, Julie, Ryan, Stratos, Desiree** e **Guelfo**.

CRONACA

Periodo: dal 16/04/2008
al 16/04/2008

Periodo RPG: dal 9 maggio 516
al 11 agosto 516

Num. sessioni: sconosciuto

In viaggio per Altair

Annecy, 9 maggio 516

Al mattino presto si recupera l'equipaggiamento in locanda, all'interno delle mura della città. L'oste è preoccupato solo di venir pagato anche per la notte trascorsa fuori, e viene accontentato.

Mentre i ragazzi vanno a cercare Abel, al tempio di Maers, notano una certa animazione di guardie che si preparano a partire.

Al tempio Abel non c'è, ma ha lasciato un biglietto: rimarrà per qualche tempo ad Annecy, visto che inizia a trovare delle entrate per i **Padri di Ferro**. I suoi amici gli lasciano un breve messaggio piuttosto criptico (c'avevamo visto giusto, gran bella frittata!), e ripartono.

La direzione è **Blain**, nella Marca di **Altair**, alla ricerca di **Alec Moreville**, lì noto come Quod Tarkon.

Salutato **Dorian**, che sa dove nascondersi e resta in zona, si parte.

A sera ci si trova nei pressi delle rovine di **Malartic**, e si decide di dormire lì. Ma c'è luce in una casa e sembra che ci sia gente. Julie va a dare un'occhiatina e torna indietro di corsa, spaventatissima.

"Ci sono dei lebbrosi! O forse dei morti che si sono alzati dalle fosse! Sono spaventosi, gli manca a chi un braccio, a chi un pezzo di testa, a chi il naso..."

Tranquillizzata un po' Julie, si parla - a debita distanza - con gli occupanti della casa. Sono effettivamente dei malati, quindi viene loro lasciato un cestino con del cibo, un cavallo in regalo, e ci si accampa a distanza. La notte passa tranquilla, ma ancora Ryan risente dei postumi della ferita riportata, tanto che Desiree lo medica con un decotto dalla strana somministrazione.

Malartic, 10 maggio 516

Dopo un po' di abluzioni cautelative, il gruppo riparte verso Flavigny.

Prima tappa **Lorain**, dove vengono venduti i cavalli in eccesso. "I cavalli nun me servono" esordisce il vaccaro amico del venditore di oche. Ma poi li acquista ad un prezzo veramente vantaggioso, dopo una breve contrattazione.

"Tre corone e mezzo nun so' quattro ma nun so' nemmeno tre", commenta Ryan a suggellare l'accordo.

Si torna in città e si dorme "da Emma", dopo una ricca frittata. Julie canta e suona, Guelfo gioca a carte.

Lorain, 11 maggio 516

Tempo buono, viaggio tranquillo attraverso la terra della Contea di **Rigel**. Pedaggi ad ogni ponte, zona costosa. A sera viene raggiunto il posto di guardia dove la capitana donna aveva rinchiuso i nostri eroi. C'è un breve - e cauto - scambio di battute e si prosegue.

La notte si dorme a **Limoge**, già in terra della Baronìa di **Sarthe**.

Breve tappa a Flavigny

Limoge, 12 maggio 516

Raggiunta la tenuta **Dillon**, ci sono lavori in corso. Loic sta già qui: a **Anthien** non aveva nulla da fare, perchè l'assistente del boia che doveva temporaneamente sostituire intanto è morto, ed è arrivato il suo successore definitivo.

Così Loic è venuto a **Flavigny** e si riunisce ai compagni.

"Stratos è rimasto ad Anthien, perchè aveva conosciuto una ragazza... o due..."

Mastro Pepper spiega che c'è bisogno di un po' di finanziamenti per velocizzare i lavori di ricostruzione nella tenuta, ma Guelfo lo invita alla pazienza.

Due preghiere sulla tomba di Lord Dillon e si va tutti a nanna.

Flavigny, 13 maggio 516

Giornata di viaggio verso est. A sera, dopo un giro un po' sbilenco per colpa di un ponte mancante, si cena e si dorme dalla Sora Zia.

Rions, 14 maggio 516

Viaggio verso Sarthe. Si pernotta a Glaire, da Al Sin.

Glaire, 15 maggio 516

L'attraversamento di **Sarthe** viene fatto di gran carriera, per evitare di attirare l'attenzione della Gilda mercantile. Usciti dalla città, ci si continua a guardare spesso alle spalle, per timore di essere seguiti. Tuttavia sembra che non ci sia nessuno.

Al primo bivio iniziano le difficoltà: quale sarà la strada migliore per **Altair**??

"Andate di là, verso **Garonne**, che è la strada dove si paga", suggerisce un contadino del posto.

Effettivamente la strada sembra giusta, anche le guardie confermano. La città di Garonne ha mura basse e tante case di contadini. La strada passa fuori dalla città.

Si oltrepassa il confine - pagando, al solito - e si paga anche per il ponte. Ogni volta che si mette piede nella Contea di **Rigel** si paga. Finalmente, dopo un altro salasso, ecco la Marca di **Altair**.

Subito dopo il ponte si dorme a Revel, da un locandiere brutto ma simpatico, che fa un po' lo spiritoso e dice che i Nani sono brutti. Azzittisce persino Julie, che si rifà con una cantata di gesta naniche di tutto rispetto.

Il conto è decisamente salato.

La vasta e disabitata Marca di Altair

Revel, 16 maggio 516

Si parte per la pianura della Marca di Altair. La strada percorre un territorio enorme e vuoto, con terra incolta, pochissime fattorie, praticamente il deserto.

A metà pomeriggio sono raggiunte due casette con l'effigie della **stazione di posta**. Indubbiamente non è il posto più allegro del mondo, ma almeno si mangia e si dorme.

Deserto nel cuore della Marca di Altair, 17 maggio 516

A metà mattinata c'è un carro fermo in mezzo alla strada. Superato un piccolo malinteso (balestre spiegate, armi e minacce), si capisce che nessuno è un brigante che vuole assaltare gli altri, e quindi che il carro si è semplicemente impantanato. Grazie alle robuste spalle di Loic e degli altri, vengono soccorsi i viandanti.

Sembra che in zona ci siano molti briganti, ancor peggio nella zona del massiccio centrale, a cui è proprio bene non avvicinarsi troppo.

Nel pomeriggio ancora non si vede manco mezza casa.

Scende la sera in mezzo al nulla, tocca accamparsi.

"Dove stanno le provviste?", chiede qualcuno.

"Le abbiamo lasciate ai lebbrosi! Oh, no! Non abbiamo niente da mangiare!"

Desiree riesce a trovare qualche foglia di cicoria, che certo non riempie la pancia di nessuno, ma è sempre meglio di niente.

"Che posto orribile..." commenta Ryan.

Anche il cielo si copre, le stelle scompaiono. Ma la notte passa tranquilla.

Deserto nel cuore della Marca di Altair, 18 maggio 516

Affamati disperatamente, i nostri eroi raggiungono a metà mattinata un villaggetto di pescatori, e si abbuffano di pesce, pane e formaggio. Scoprono così di aver sbagliato strada e di aver preso quella interna, nel nulla, invece di quella che passa attraverso la Contea di Rigel, dove stanno invece le super locande, i locali incredibili, e si paga una cifra per qualsiasi cosa. A pancia piena, e con un buon carico di provviste, a sera viene raggiunto il paesino di **Tyrallin**.

Contrattempi a Tirallyn

Sera del 17 maggio 516

A Tyrallin c'è solo una stazione di posta, ma si vede un enorme ponte che porta verso il Ducato di Krandamer. Nella stazione di posta stanno appese le bandiere colorate degli sbandieratori di Nemir. Chiacchierando con l'oste viene fuori che a Krandamer, nonostante la tensione tra autorità ecclesiastiche e goderecci locali, gli sbandieratori continuano ad esercitarsi quasi con lo stesso entusiasmo. L'atmosfera è comunque più morigerata, visto che gli dei della luce, offesi per la scarsa considerazione, hanno abbandonato le terre di Krandamer a loro stesse.

Tutta questa storia intristisce non poco Julie, che da quelle parti c'è cresciuta.

Desiree la sera è molto stanca ed un po' febbricitante, gli altri pure sono stremati per il viaggio. Si decide che l'indomani si resterà fermi qui per riposare.

La sistemazione per la notte è in camerata, con un paravento a dividere la parte degli uomini da quella delle donne.

18 maggio 516

Funzione nella cappella di Pyros al mattino, e poi tutti (tranne Desiree e Loic) vanno a fare una passeggiata per **Nemir**, subito al di là del ponte, in terra di Krandamer.

Il pedaggio sul ponte è caro, ma ne vale la pena: Nemir è una bella città e in molti angoli di strada ci sono gli sbandieratori che si esercitano. Julie, che è già stata in città (e che ricorda ben più festosa) fa un po' da guida ai compagni. Si bighellona fino a sera.

In locanda Desiree si è dedicata a impacchi e tisane tutto il giorno, è ora di andare a dormire e in camerata ci sono un

paio di facce nuove.

19 maggio 516

Al mattino è sparita la "cassa di tutti" e l'arco di Ryan, oltre che i due tizi che stavano in camerata.

L'oste dice che sono partiti alle prime luci e sono andati via. I nostri eroi sono stati derubati!

L'oste è frastornato e non sa cosa fare. Le guardie idem, anche se li hanno visti uscire dal paese e andare in direzione nord. Guelfo decide che, nonostante il tempo sia piovoso, si partirà all'inseguimento: in fondo i mascalzoni hanno solo poche ore di vantaggio!

Partecipano tutti all'inseguimento tranne Desiree, che ancora non si sente granchè bene.

Ryan segue le tracce lungo la strada e si procede sotto la pioggia. Ad un certo punto le tracce escono dalla strada e proseguono nella campagna. A metà giornata, infreddoliti, si arriva ad un boschetto dove evidentemente i ladri hanno sostato. Ma sono andati ancora avanti.

Ad un fiume si chiede alla guardia che dice di averli visti passare, si paga il pedaggio e si prosegue, sempre più raffreddati.

"Non li raggiungeremo mai! Torniamo indietro!" tossisce Julie.

"Non fare la disfattista!" la redarguisce Guelfo, "li prenderemo eccome!"

"Ma con tutti questi pedaggi spendiamo più soldi di quelli che ci hanno rubato!", insiste la ragazza infreddolita.

"Ce li faremo ridare con gli interessi, sta tranquilla", risponde Guelfo, con una luce vendicativa nello sguardo.

Ed ecco il confine con Rigel, nuovo salasso. Eppure i mascalzoni sono passati e quindi Guelfo sprona gli altri a proseguire. Viene raggiunto il villaggio di [Santal](#).

In locanda l'oste non li ha visti, tutti entrano a scaldarsi un po', Julie si fa imprestare abiti asciutti e si piazza vicino al fuoco, mentre gli altri continuano a fare domande in giro.

Alla fine per la notte si resta a Santel. Intanto Desiree, rimasta sola, si sente un po' a disagio e lo stesso oste le suggerisce di recarsi dal prete per chiedere ospitalità: non sarebbe opportuno che restasse da sola in camerata.

La fanciulla fa così conoscenza con Roger Bell, giovane prete di Pyros, e lo aiuta durante la giornata a preparare tisane e occuparsi dei paesani. A sera, visto che i suoi compagni non tornano, Desiree resta ospite della canonica.

Julie "indemoniata" ma l'inseguimento continua

20 maggio 516

Guelfo è raffreddato, ma chi sta peggio sono Julie e Ryan, entrambi con mal di testa e forse un po' di temperatura.

Ma non c'è da fermarsi, e nonostante le lamentele della povera Julie ("non ce la faccio, tanto non li acchiapperemo mai!"), Guelfo è deciso a ritrovare il maltolto.

A metà mattinata viene raggiunta Matic. In stazione di posta hanno visto passare i due tizi qualche ora prima.

Rinvigoriti nell'entusiasmo, si prosegue, si supera un bivio che va verso nord, e nel pomeriggio viene raggiunta la cittadina di [Lumiere](#).

Le guardie della porta non ricordano nulla, ma qualche ora prima era in servizio [Vito](#), che ora sta a casa sua e non può essere disturbato.

Ma come tutte le guardie che si rispettino, Vito si trova facilmente in locanda a giocare a carte.

"Hai visto due tizi armati, uno di loro aveva un arco lungo, fatti così e così?", gli domanda Guelfo.

"Sì", risponde Vito senza esitare.

Julie guarda Vito in volto e subito arretra, inizia a tremare e si stringe ai suoi cugini. "Andiamo via!" sussurra subito dopo ai compagni, "andiamocene da questo posto bruttissimo! Andiamo via da Vito!"

Nessuno capisce cosa sia preso a Julie, che è pallida e spaventata a morte. Per accontentarla si va a prendere una stanza nell'altra locanda del paese, che pure ha l'aria parecchio costosa.

Julie insiste per dormire in stanza con tutti e due i suoi cugini. Continua a vaneggiare dello sguardo "diabolico" di Vito e sembra febbricitante.

Durante la notte Eric e Loic vengono svegliati da Julie che, in preda ad una crisi di sonnambulismo, blatera di una minacciosa presenza di Vito nella stanza. La ragazza si risveglia confusa ed atterrita, con la febbre forte.

21 maggio 516

E' quasi l'alba e i fratelli Navar chiamano Guelfo per chiedergli di dare un'occhiata alla loro cugina. Guelfo, sfiorando Julie, percepisce un'improvvisa "scossa" di Potere Magico. E' stupito e un po' preoccupato, anche se cerca di tranquillizzare la ragazza.

Dice comunque che non c'è tempo da perdere nella ricerca dei due ladri, e che quindi Julie può restare in paese assieme a Loic, mentre gli altri proseguiranno nell'inseguimento. Julie non è convinta, anzi ha molta paura.

Intanto Desiree si sveglia in casa del Prete di Pyros e trascorre la giornata a studiare i libri del suo ospite. In mattinata fa un giro per i campi ad esercitarsi col tiro con l'arco, attirando la curiosità di qualche passante. Chiacchierando con [Roger Bell](#), viene a sapere che talvolta dei predicatori di stada, un po' esaltati, cercano di passare il confine da Krandamer, e bisogna convincerli, insieme alle guardie, a restarsene a casa loro.

Nel frattempo Eric, Guelfo e Ryan galoppo lungo il fiume **Duras** sulle tracce dei ladri. Oltrepasano il villaggio di **Ruan**, dove nessuno (nè in locanda nè tra le guardie) li ha visti passare. Qualche ora dopo raggiungono **San Remi**, un altro paesello. Qui nemmeno l'oste ha visto i due mascalzoni, ma suggerisce di andare a chiedere alla guardia Ingo. Lungo la via per caso Guelfo incrocia lo sguardo con un contadino. E' solo un attimo, ma il giovane stregone ha la consapevolezza che si tratti di uno dei due ladri. Si avvicina al tizio, che sta parlottando con altre persone sulla soglia di una corte. Interviene un uomo anzianotto, il signor Merillac, padre di **Robert Merillac**, il sospetto. Il vecchio dice che suo figlio sicuramente non è il ladro, perchè in quei giorni si trovava a Rigel a svolgere delle commissioni per suo conto. Guelfo dice che allora forse si è sbagliato, ma poi va a denunciarlo alla guardia Ingo, appena questi arriva in locanda, a sera. Ingo dice che l'indomani si recherà Rigel a chiedere al suo superiore come comportarsi.

Nel corso della giornata Julie sta malissimo, cade nel deliquio, e si risveglia nella casa canonica di un austero sacerdote di Pyros.

Il prete, un medico e Loic sono attorno al suo letto. Le viene comunicato che è indemoniata, e che sta per arrivare un importante prete da Rigel per decidere cosa fare. Intanto si può solo pregare. Nel mentre è tenuta sotto strettissima sorveglianza, in isolamento. Solo Loic, dopo molte insistenze, riesce a farsi concedere di restare al suo capezzale. La poverina continua a vedere Vito ovunque tra le ombre, ma la febbre sembra diminuire.

22 maggio 516

Eric, Guelfo e Ryan vanno alla fattoria del padre di Robert Il Ladro, ed avvertono il fattore di aver fatto denuncia alle guardie. Dopodichè, insieme a **Ingo La Guardia**, vanno a Rigel.

La città è grande e bella, ma il gruppetto va subito alla caserma delle guardie, dove il Capitano ascolta e dice: "Siete proprio sicuri?"

Dopodichè avverte che, per mettere Robert in custodia cautelare, ha bisogno di una lettera delle guardie di Tyrallin, e magari di un testimone, nella persona dell'oste della stazione di posta.

Tutti fanno ritorno a San Remi per la notte, che passa tranquilla.

"Quanta burocrazia..." commenta Eric, "secondo me facevamo prima a farci giustizia da soli"

23 maggio 516

Eric, Guelfo e Ryan partono da San Remi e nel tardo pomeriggio raggiungono Lumiere.

Qui vengono a sapere dei gravi problemi di Julie, che è stata rinchiusa dal Prete in quanto sospetta indemoniata. Cercano invano di ottenere informazioni, poi Eric dice qualche preghiera per la cugina.

Guelfo cerca Vito in locanda e ci gioca un po' a carte, confermandosi nella sua ipotesi che la guardia sia una persona del tutto normale. Inspiegabile quindi la reazione della povera Julie.

La notte trascorre nella locanda di gran lusso del paese.

Desiree da sola a spasso per Nemir

24 maggio 516

Dal fronte Julie niente di nuovo, la ragazza è rinchiusa e guardata a vista. Fisicamente sta ormai bene e anche l'angosciata presenza di Vito la tormenta meno che nei giorni passati. Solo Loic le può stare vicino.

Vista la situazione di stallo, Guelfo prende il cavallo e parte alla volta di Tyrallin, per andare a sincerarsi delle condizioni di Desiree e per farsi redigere la denuncia delle guardie e dell'oste.

Nel mentre Desiree, stanca di restare sempre ospite del prete a curare i pochi raffreddati del paese, decide di andare a visitare la città di **Nemir**.

La ragazza spera infatti di trovare un impiego provvisorio in città, in qualche ospedale, in modo da sbarcare il lunario e tenersi impegnata in attesa del ritorno dei compagni.

In città trova subito un grande ospedale con le insegne di Reyks che troneggiano sull'ingresso. Bussa, si presenta ad un novizio e le viene condotto un superiore.

"Vorrei prestare il mio lavoro qui, guadagnare qualche soldo e rendermi utile..." dice lei, dopo essersi educatamente presentata.

"Non lo sai che curare a fini di lucro è un crimine?", le chiede aspramente lui, "se vuoi lavorare qui dovrai vestire l'abito delle monache e venire a servire in ospedale stabilmente". "Ma io vorrei un lavoretto poco impegnativo..." tentenna Desiree.

"Hai sbagliato porta a cui bussare, ragazza. Qui le cose si fanno sul serio", le risponde l'uomo con aperto disprezzo.

Desiree, con le pive nel sacco prova a cercare dei medici laici, e si sposta così in un quartiere che, qualche anno or sono, doveva essere di un certo lusso. Adesso le case sono in malora, alcune portano tracce di incendi e saccheggi, e su molte mura ci sono graffiti che ricordano simboli religiosi.

In una bettola un po' malconcia la ragazza entra e chiede di parlare con un medico.

"Sono io, sono un medico bravissimo!", si presenta un giovanotto dall'aria sgualcita ma colta, oltre che estremamente cordiale (e forse un po' alticcio).

Inizialmente Gerarde - è così che si presenta - fraintende il mestiere di Desiree e la tranquillizza del fatto che non deve vergognarsi se ha una malattia venerea, lui sa curarla. Quando lei gli spiega che si sta sbagliando, lui non si perde d'animo, anzi...

"Allora tu non hai nessuna malattia venerea... oh, e nemmeno io! Che fortunata coincidenza! Allora potremmo..."

Quando poi capisce che anche Desiree è un medico, comincia a mostrarsi se possibile ancora più amichevole. Le offre da bere, cerca di invitarla a casa sua, e anche se lei si mostra un po' fredda e persino derisoria nei suoi confronti (è davvero mal ridotto e senza un soldo) insiste alla fine per accompagnarla fuori dal quartiere più malmesso, per non farla girare da sola per certe strade.

Delusa, Desiree trascorre tutta la giornata a spasso per Nemir, destando una certa curiosità nei passanti, che vedono una bella fanciulla ben vestita che bighellona per la città. A sera torna a Tirallyn e dorme a casa del prete.

25 maggio 516

Guelfo arriva a **Tyrallin**.

Per prima cosa si reca dalle guardie e sporge denuncia, ottenendo la lettera di cui ha bisogno. Dopodichè offre 3 corone d'oro all'oste della stazione di posta se verrà con lui a testimoniare a Rigel. L'oste acconsente a partire l'indomani.

A questo punto l'oste stesso avverte Guelfo che sua sorella si trova a casa del prete, e così lui la raggiunge lì.

Nel mentre a Lumiere finalmente è arrivato l'importante prete di Rigel a vedere le condizioni di Julie.

Si tratta di un giovane sacerdote di Pyros membro dell'Inquisizione. Ha il naso adunco, gli occhi incavati ed è magrissimo. I suoi modi sono severi e tutti lo trattano con rispetto. Il suo nome è **Nokter Balbulus**.

Per prima cosa visita Loic, separatamente da tutti. Vuole accertarsi che le maligne influenze della ragazza non si siano posate anche su di lui.

Dopodichè passa a Julie.

Ordina alla ragazza di tacere e di spogliarsi e, senza alcun riguardo del naturale pudore virginale, la visita accuratamente. Dopodichè la interroga. Julie, spaventata e docile, racconta tutto, coronando la storia con una terrificante imitazione dell'espressione diabolica di Vito.

Le vengono imposti interminabili rituali, recita preghiere ne ascolta molte, infine viene lasciata sola.

A tarda sera torna l'inquisitore.

"Sei stata vittima di un maleficio, ma la manifestazione diabolica che ti ha colpito è fuggita davanti alle nostre preghiere, a quelle tue e del tuo parente" dice lui, senza che l'espressione del suo viso cambi minimamente. "Domani, dopo la funzione, sarai libera di andare per la tua strada. Se dovesse ripresentarsi il problema, rivolgiti immediatamente alla chiesa. Per il resto, puoi andare."

Julie è sollevata per la bella notizia, e per la prima notte dorme sonni tranquilli.

L'oste lascia la sua famiglia

26 maggio 516

Guelfo e Desiree, insieme all'oste della stazione di posta e a un mare di scartoffie legali, partono verso Rigel.

L'oste, che non si è mai allontanato da casa sua, chiede consiglio spirituale al prete ed è molto emozionato. E' anche lento, quindi in tutta la giornata si riesce a raggiungere solamente il villaggio di Matic.

Nel mentre a Lumiere tutti assistono, al mattino, alla funzione cantata in chiesa in onore di Pyros. Dopodichè Julie si fa dare dal prete una medaglietta di Pyros e saluta tutti di corsa e se ne va. Sembra un po' nervosa e scostante.

Si rifiuta di entrare nella stazione di posta (potrebbe esserci Vito!) e passa il tempo sul fiume a suonare un tristissimo blues in compagnia di Eric (che intanto pesca).

In locanda intanto Loic e Ryan giocano a carte con Vito, durante il pomeriggio, e scherzano boccaccosamente a proposito delle flautulenze della guardia.

"A Vito, sei indemoniato de " gli dice Loic allegramente. Al che lui "risponde" come è il suo stile.

A sera Julie insiste di dormire nella locanda più lussuosa, visto che l'altra è "contaminata" dalla presenza di Vito.

27 maggio 516

Nel pomeriggio Guelfo, Desiree e l'oste arrivano a Lumiere. Passano prima nella stazione di posta, dove Loic e Vito continuano a giocare a dadi, quindi si riuniscono a Julie nell'altra locanda.

Julie saluta affettuosamente i due amici, abbracciandoli. Ma proprio mentre abbraccia Guelfo, succede qualcosa di inaspettato e spaventoso. Lei impallidisce e arretra di un passo, mentre lui si sente "svuotato" dal potere magico. Di nuovo l'ombra di Vito attraversa le pareti della stanza.

Julie e Guelfo parlano un po' della faccenda, lei è spaventata ma lui la tranquillizza: si tratta di una "dispersione" di potere magico che dipende da lui, non da Vito, ed è innocua.

"Sono proprio contento, ho fatto bene a prendere la faccenda alla leggera", commenta Guelfo.

La sera il gruppo si divide tra le due locande: Julie e i suoi cugini dormono in quella bella, con Desiree nella stanza

accanto, mentre gli altri in stazione di posta.

Nel mezzo della notte Loic ed Eric si svegliano: Julie parla nel sonno, si agita e si dimena, arrivando a strisciare sul pavimento. Sembra agitatissima e non si riesce a svegliarla.

Il delirio della ragazza continua a lungo, a momenti è animata da una frenesia inspiegabile, e chiama il nome di Vito, dice che lui non la prenderà mai, che si difenderà... mentre a momenti è avvolta da un torpore teso e nervoso. Sembra febbricitante. Per passare il tempo, i due fratelli si fanno un cicchetto di [Lacrime di Cinghiale](#).

Verso l'alba sgrana gli occhi bianchi e trema tutta.

"Oddio, questa mo' schiatta!" esclama Loic, atterrito. Dopodiché va a chiamare Desiree, per chiederle aiuto.

La fanciulla però non sa che fare, somministra all'amica dei rimedi per abbassare la febbre, ma non c'è modo di interrompere la sua crisi.

Al mattino arrivano Ryan e gli altri e chiedono che succede, e vista la situazione finiscono per dividersi in due gruppi: Ryan e Guelfo andranno avanti con l'oste verso Rigel, mentre Julie resterà coi due cugini e Desiree a Lumiere, almeno per oggi.

L'agguato!

28 maggio 516

Guelfo, Ryan e l'oste arrivano nel villaggio di [Ruan](#), da cui proseguono verso Rigel.

Attraversando una zona lungo il fiume, tra le casupole sparse dei pescatori, ad un tratto si sente il suono di un corno. Banditi!

Qualcuno la fa fuori dal vasino, i banditi, sotto minaccia di due archi, chiedono che l'oste vada da loro e lui, sciocco e spaventato, scende da cavallo e gli va incontro.

Ben presto si riconosce che due dei banditi sono i ladri della stazione di posta.

Combattimento rapido ed efferrato. Guelfo imprigiona uno dei banditi in una ragnatela, mentre Ryan viene colpito da una freccia alla testa, e sviene.

"Ti prego, grande stregone, salvami!"

Situazione ostaggio con l'oste, che viene sgozzato senza pietà.

Robert il ladro molla gli altri e scappa dicendo che un conto è rubare e un conto è ammazzare. William il ladro-assassino dell'oste, scappa.

Alla fine si resta con due banditi (di cui uno svenuto prigioniero di Guelfo) e Ryan al tappeto. Scambio di ostaggi.

"Stregone, non fare niente o uccidero' il tuo amico"

"Io non voglio fare morti, voglio solo i miei soldi!"

Guelfo si ritrova a liberare il suo ostaggio e a dover chiedere aiuto a lui (che si chiama Gedome), su come fare per salvare la vita di Ryan, che nel frattempo è più morto che vivo a causa delle ferite.

Infatti il bandito è uno della zona e i pescatori lungo il fiume sono tutti amici o parenti suoi.

Alla fine Ryan viene ospitato in una casa dove la sorella di Gedome lo cura, mentre Guelfo, tornando indietro per cercare un medico, vede i contadini che stanno buttando nel fiume il cadavere del povero oste. C'è anche William con loro.

"Se osate profanare quel cadavere, impedendo che venga sepolto come si conviene, l'ira di Kayah si abatterà su di voi" Splash.

29 maggio 516

All'alba del 29 Guelfo raggiunge Lumiere e segnala l'accaduto alle guardie. Viene organizzata una spedizione e partecipano anche Eric e Loic. Julie - che sta meglio - e Desiree vengono anche loro, quest'ultima per prestare le cure al povero Ryan.

A mezzogiorno viene raggiunto il paese di Ruan dove Julie, stanca per il viaggio, si ferma. Gli altri raggiungono la zona del misfatto. Desiree subito si prende cura di Ryan, che ancora non ha riacquisito conoscenza dal giorno prima. Oltre a lei c'è la bella sorella di Robert, Eria.

Intanto le guardie e Guelfo si dedicano ad una giornata di burocrazia. William è scappato oltre il fiume, in terra di Krandamer, ed è stata spiccata una taglia su di lui. Si va quindi a San Remi, e qui Ingo è molto seccato per tutto il caos che è successo.

30 maggio 516

Tutti a Rigel. Guelfo racconta tutto l'accaduto (tranne che per il ruolo di Gedome, che copre per ringraziarlo di aver curato Ryan). Robert si è costituito e sarà probabilmente condannato ai lavori forzati.

"E i miei soldi?" domanda Guelfo.

"Il reato è stato compiuto nella Marca di Altair, dunque è necessaria una comunicazione da parte delle autorità di quel feudo, per poter procedere ad un indennizzo".

Molto delusi, per la sera tornano tutti a San Remi.

1 giugno 516

Di buon mattino Guelfo va dal padre di Robert a chiedere un risarcimento del danno, in cambio del fatto che lui non

presenterà denuncia presso la Marca di Altair. Risposta: picche. Allora chiede dove abiti William, in modo da potersi rivalere sulla sua famiglia. Risposta: picche.

Nemmen le minacce di Eric servono a qualcosa ("Non me ne frega niente se me lo volete dire o no. O me lo dite, o questa casa, nel giro di 2-3 giorni, va a fuoco. Me lo sono sognato").

Tornati nei pressi di casa di Gedome, si scopre che nessuno vuole rivelare dove sia casa dei genitori di William, perchè ne hanno paura.

A Ruan c'è ancora Julie, che ora che sta meglio inizia a diffondere la voce di essere stata sedotta e abbandonata da William. Il tutto serve per riuscire a capire dove abita, anche se pare proprio che non sia in zona.

2 giugno 516

Tutti tranne Julie si trasferiscono in zona pescatori, proprio davanti a casa della gente che ospita Ryan. Desiree sta ancora lì a prendersi cura dell'amico ferito. La presenza del gruppo - in particolare di Eric e Loic che si esercitano con le armi - mette molto a disagio i pescatori. Oltretutto c'è il problema del cibo, visto che la famiglia che ospita Ryan e Desiree non può sfamare anche tutti gli altri.

3 giugno 516

Ryan riprende conoscenza. E' molto provato e debolissimo.

Il figlio della famiglia di pescatori va a Ruan, a chiedere aiuto al prete per difendersi dalle angherie del gruppo.

D'ora in poi il pesce si compra da [Gedome](#).

Anche Julie si riunisce ai compagni, lasciando la cittadina di Ruan.

La "vendita" del pesce

4 giugno 516

Tutti vanno da Gedome a chiedere il pesce.

Mossi dalla tensione, Julie e Guelfo litigano aspramente (Voglio stare coi miei cugini! Rivoglio i miei soldi, chissene dei tuoi cugini!), anche se poco dopo fanno pace.

Arriva il prete di Kayah di Ruan a fare un bel predicazzo al gruppo. Viene pero' aggredito verbalmente da tutti, che sfogano con lui le proprie frustrazioni. Comunque è condotto al capezzale di Ryan, che benedice, e a casa di Gedome, al quale fa un predicazzo sul fatto che è sbagliato essere banditi. Dopodichè se ne torna via.

Julie inizia a fare amicizia coi ragazzetti del borgo.

5 giugno 516

Nuovo teatrino da Gedome, tra monete di rame e pesce non esattamente in vendita.

"Loic, come funziona la legge del mercato?"

6 giugno 516

Ryan migliora molto lentamente.

Con Gedome oggi c'è [Ingo](#), la guardia di San Remi. Gedome ha denunciato infatti l'esproprio proletario del suo pesce. Guelfo allora risarcisce il bandito del costo del pesce, e quindi sporge denuncia a suo carico per l'agguato in cui l'oste fu ucciso e Ryan ferito.

Ingo, Guelfo e Gedome partono quindi alla volta di Rigel per la denuncia.

Davanti al capo delle guardie di Rigel, Guelfo denuncia per intero l'accaduto, l'agguato e il ruolo svolto da Gedome. Spiega anche le ragioni per aver precedentemente taciuto (per via di Ryan).

La mancata tempestiva denuncia costa a Guelfo una corona d'oro, ma Gedome ci rimette di più: sarà sottoposto a giudizio, e con tutta probabilità gli toccheranno i lavori forzati come a Robert.

Ingo, nel salutare Guelfo, gli dice: "andatevene prima possibile, tu e i tuoi compagni, che qui la situazione si sta facendo un po' calda". Allude anche alle minacce di Eric ai familiari di Robert.

7 giugno 516

Guelfo torna dagli altri e racconta tutto. Ingo lo scorta.

La festa di Kayah: si va a Ruan

8 giugno 516

Festa di Kayah.

Oggi Ryan, caricato su un carro, è in grado di muoversi. Si va tutti a Ruan, con Ryan e Desiree ospiti del prete, e tutti gli altri accampati appena fuori dal paese.

Si mangiano i dolcetti di Kayah e si fa festa. Julie entra nel coro del paese e fa un po' di amicizie.

9 giugno 516

Secondo Desiree Ryan avrà bisogno di quasi un mese per rimettersi del tutto. Inizia tuttavia a stare meglio e fare i primi

passi.

Visto che bisogna ancora portare notizia della morte dell'oste alla sua famiglia, a Tyrallin, Guelfo decide di partire. Aspetterà però l'indomani per via che oggi piove.

Per passare il tempo Julie resta con le coriste della chiesa ad esercitarsi, mentre Loic ed Eric organizzano un torneo di braccio di ferro, con tanto di scommesse, per alzare qualche soldo.

Eric propone addirittura al fratello di barare per far crescere il valore delle puntate, ma Loic si rifiuta. Partecipano in quattro: Eric, Loic, Ivo - campione locale di braccio di ferro, e Micheletto figlio del fabbro, bello e grosso.

Loic stravince contro Ivo.

Eric stravince contro Micheletto.

Micheletto, contro ogni aspettativa, sconfigge Ivo nella gara per il terzo e quarto posto.

Nello scontro tra i due fratelli, vince Eric tre mani su tre.

Terminata la gara e raccolti i soldi delle scommesse, si mangia. Loic è di pessimo umore mentre Eric, un po' euforico per la vittoria, si permette qualche audacia di troppo con una ragazza del posto e si busca anche un ceffone.

10 giugno 516

Il tempo è buono quindi Guelfo parte. Viaggia solo lui per risparmiare sui pedaggi molto costosi.

Intanto in paese Julie trova qualche lavoretto da sbrigare per alzare qualche soldo. Può così dare la pece allo scafo di una barchetta insieme a dei pescatori.

Desiree dal suo canto si guadagna l'ospitalità dal prete, assistendolo come medico.

Durante la notte un gruppo di guardie si scontra sull'identità dei campeggiatori: sarebbe stato opportuno comunicarlo prima, dell'intenzione di bivaccare nei pressi dell'abitato.

Brutte notizie alla famiglia dell'oste

11 giugno 516

Guelfo arriva a Santel e paga pedaggi e passaggi. Arriva a Tyrallin e si reca subito dalle guardie, dove porta le scartoffie di Rigel.

Sono tutti molto dispiaciuti per la morte dell'oste.

Per la faccenda dei soldi, bisogna aspettare il giudice itinerante (una settimana) oppure passare in capitale e rivolgersi all'autorità di lì. Guelfo decide di aspettare. Nel mentre resta ospite del prete, Roger Bell, che si occupa personalmente di comunicare la brutta notizia alla vedova. Il povero Guelfo è molto a disagio.

Gli altri restano a Ruan, lavorano per guadagnare qualche soldino e fanno amicizia con la gente del posto.

13 giugno 516

Funerale dell'oste. Molta tristezza per la mancanza del cadavere da seppellire. Guelfo sente su di sé occhi torvi e cupi.

16 giugno 516

Arriva a Tyrallin il giudice itinerante.

Riceve Guelfo dopo una mattinata di anticamera e delibera quanto segue:

Guelfo ha diritto ad un rimborso del valore di 16 Corone D'Oro, che si dovrà far dare dalle autorità della Contea di Rigel sulla scorta di una malleveria con sigillo.

Guelfo lascia una ricchissima offerta a Roger Bell per la famiglia dell'Oste, e riparte.

19 giugno 516

Il gruppo si riunisce a Ruan.

Guelfo e i fratelli Navar si recheranno l'indomani a Rigel per farsi dare il sospirato rimborso. Eric torna sul suo proposito di bruciare casa di Robert, ma Guelfo glielo impedisce.

20 giugno 516

A Rigel i nostri soggiornano alla stazione di posta. E' tutto decisamente costoso ma di buon livello, c'è una sala comune sorvegliata da una guardia, e uno scrivano stipendiato dalla struttura.

21 giugno 516

Guelfo porta tutto il fascicolo alla caserma. Va tutto bene e gli viene assegnata, come risarcimento, una imbarcazione fluviale. Guelfo e i suoi amici sono accompagnati al porto da una guardia, che li introduce sulla "Monia", la chiatte di William.

Le condizioni della barca non sono pessime, ma ci vogliono dei lavori di manutenzione.

Dopo una giornata trascorsa tra armatori, carpentieri e mercanti, infine la barca si riesce a vendere per 11 Corone: è poco, ma meglio di niente.

Festa di Ilmarinen: tra qualche giorno si parte

22 giugno 516

Festa di Ilmarinen.

A **Ruan** c'è grande fermento, anche grazie alla dedizione di Julie.

Ci sono spettacoli in piazza, canzoni e un mercatino dell'artigianato, dove la ragazza compra una bamboletta di pezza, che battezza Gisela. Nei giorni di permanenza a Ruan, Julie ha fatto amicizia con tre ragazze del coro della chiesa, Galadriel, Laura e Clare, e con tre pescatori, il bell'Alvaro, il simpatico Galgano e il bellissimo Democrito.

Nei giorni seguenti si resta in paese in attesa che Ryan si riprenda completamente.

29 giugno 516

Dopo una serata di festeggiamenti di saluto, la comitiva lascia Ruan e riparte verso Altair.

A sera si arriva a **Saville** e si pernotta qui.

30 giugno 516

Sotto il sole che picchia, nemmeno Eric e Loic resistono a tenere sempre indosso l'armatura. A ora di pranzo ci si ferma a Santel, e a Tyrallin nel pomeriggio.

A sera si dorme all'aperto nei pressi del minuscolo villaggio di Orbec, protetti da turni di guardia.

1 luglio 516

Si prosegue lungo la strada. Ci sono poche costruzioni, mentre si intravede la sponda di Krandamer piena di palazzi e grandi villaggi.

Rioz sta sul fiume ed è un posto piuttosto economico, un paesello tranquillo dove si trova accoglienza da un affittacamere per la notte. Servono un'ottima frittata di zucchine.

2 luglio 516

È il momento giusto per darsi una bella lavata, e tutti si fanno il bagno al fiume. Si prosegue poi tranquillamente lungo la strada.

A ora di pranzo si raggiunge Condrieau e i mangia lì. Ed ecco Fumel, con una fortezza in lontananza. C'è una diramazione del fiume chesale verso nord, un tempio di Maers ed un affittacamere. Si mangia zuppa di pesce in umido: non male, anche se un po' sciapa.

3 luglio 516

Il sole picchia forte oggi. Si parte alla mattina. Ponte gratis nei pressi di una stazione di posta, cosa tanto rara che i ragazzi lo percorrono avanti e indietro parecchie volte. La strada continua verso nord, oltre il paese di Creil. All'orizzonte si profila finalmente una montagna con una enorme fortezza, alle cui pendici è nata una città: Altair!

Ma per la notte si rimane a Creil, ospiti del giovane Joi, un ragazzino simpatico ed intraprendente che ospita mercanti per pressi popolari. Joi sa che il paese di Blain si trova a nord, oltre Altair, in una zona abitata da minatori.

Finalmente Blain: gli impostori del sacro braciere

4 luglio 516

Nonostante le proteste di Julie, si oltrepassa Altair senza fermarsi, diretti al paesino minuscolo di **Blain**.

C'è nuovamente un ponte senza il pedaggio - e non c'è nemmeno l'orco a sorvegliarlo! - e la pianura è ampia e ondulata. Di lontano si inizia a scorgere l'immenso massiccio centrale, su cui circolano tante terribili leggende.

Oltrepassato il paesello di **Rennes**, a sera si dorme a **Hirsonne**, una fortezza estremamente militarizzata. Qui c'è una grande camerata che ospita i minatori di passaggio, dove i compagni potranno alloggiare solo dopo aver ottenuto il permesso del signore del posto. Sembra che ci siano molti briganti, in zona.

A cena, mentre Loic cerca di propinare a Desiree un olietto piccante "che rende disponibili", acquistato il giorno prima da Joi, un minatore racconta che sono da poco passati alcuni predicatori erranti di Krandamer, alla ricerca di peccatori. Andavano verso nord.

5 luglio 516

Si riparte verso Blain, interrogandosi su quali siano le intenzioni dei preti. Sarà meglio sbrigarsi.

Oltrepassata una fortezza su un colle si continua lungo la mulattiera, finché il cavallo di Loic prende una storta. Fortunatamente Desiree verifica che non è niente di grave, ma di certo il gruppo è rallentato.

Nel pomeriggio, attorno ad un torrione apparentemente antico, compare un paesello di casupole di minatori: Rocurt.

Il gruppo dorme all'aperto, anche se inizia a fare freschetto. Alle guardie Guelfo racconta di essere cacciatori di taglie e viene a sapere che i preti sono predicatori erranti di Krandamer, devoti a Pyros, dell'ordine del "Sacro Braciere".

Per non sapere né leggere né scrivere, Julie nasconde liuto e roba colorata di scena.

6 luglio 516

I minatori abitano queste zone. La strada sale sempre più verso il massiccio centrale, tra tornanti. Infine si raggiunge il villaggio di Blain.

La gente è tutta radunata in piazza, attorno ad un carro su cui arde un grosso braciere: sono i predicatori erranti di Krandamer venuti ad ammaestrare le folle.

Sul carro ci stanno due tizi, un uomo alto e stempiato coi colori di Pyros, che predica, e uno più basso e minuto da un lato. Sotto ci sono due giovanotti armati con abbigliamento da paladini.

"Peccatori di Altair!" arringa il tizio alto, "Basta divertirvi e oziare e indugiare nei vizi! Bisogna pregare, pregare e basta! Altrimenti ve lo faccio vedere io cosa vi succederà!"

Dicendo questo, un inserviente scopre una gabbia coperta, dove è rinchiuso un poveraccio ammalato e coperto di piaghe, forse un lebbroso.

Il predicatore continua ad incitare la folla a scagliarsi contro chi conservi libri blasfemi, libri immorali e ignominiosi.

La folla, poco a poco, si carica.

Nel mentre Julie, avvicinandosi a curiosare, nota che uno dei due "paladini" altri non è che tal Gar Ossobuco, un poco di buono che viveva qualche anno prima al Borgo dei Pazzi di Loran: si tratta sicuramente di un impostore! Avverte i compagni, perplessa.

"Io so che qualcuno conserva dei libri e non è un prete!", continua intanto il finto predicatore, "portatemi da lui oppure la sventura si abatterà su questo villaggio!"

Guelfo prova ad abbassare magicamente la fiamma del braciere, ma il predicatore dice che è un segno del peccato che aleggia da queste parti.

La gente inizia a dire che c'è effettivamente un tizio che conserva dei libri e non è un prete.

"Portatemi da lui, conducetemi da quel peccatore!"

Guelfo adopera il suo potere magico per far avvampare il braciere e spingerlo addosso al predicatore, ma scopre con stupore di essere "contrastato" e di non poter muovere le fiamme a suo piacimento: ci deve essere un altro mago nei paraggi.

La folla si muove verso la casetta del tizio che dovrebbe possedere i libri, il predicatore entra ma dello studioso non c'è traccia.

"Forse si trova nella casa in collina, più in alto!", dice qualcuno.

"Conducetemi lì" ordina il predicatore.

Ma lo studioso (Moreville?) evidentemente si è dileguato.

Mentre i quattro malviventi travestiti da religiosi di Pyros prendono possesso della casa, la gente continua a inveire. I quattro vogliono bruciare tutte le carte che si trovano in giro, dopo averle controllate. La gente torna in paese, insieme a Desiree e Julie che sono curise di capire che fine abbia fatto il povero lebbroso in gabbia. Sono subito allontanate dall'inserviente, e indirizzate in chiesa a pregare.

Nel mentre i ragazzi, rimasti nei pressi della casa in collina, decidono di entrare.

Mente i fratelli Navar avrebbero voluto usare subito la forza, Guelfo inizia con "le buone".

"Sei tu **Gar Ossobuco**?" dice al tizio che gli apre la porta.

"No, va via" risponde il tizio.

"Mandali via, prima che li ammazziamo tutti", commenta una voce da dentro.

Guelfo resta e continua a provocare, e la guardia-finto paladino risponde e sta per venire alle mani, quando arriva il tizio basso con la tunica:

"Spe, aspe'... che forse abbiamo trovato il nostro mago..."

Guelfo si guarda intorno, visibilmente a disagio.

L'edificio è antico, di tufo, con gradini piuttosto alti davanti. I suoi compagni sono nascosti tra le rocce e gli alberi intorno.

"Eh..." fa Guelfo, "s'è fatto tardi..." e scappa lateralmente di corsa.

Si apre una finestra, mentre dalla porta socchiusa si sente il mago dire: FER BES TER! e dalle sue mani si sprigiona un grosso pugno di energia giallo, che Guelfo riesce miracolosamente a schivare.

Ryan spara ad un arciere appostato in finestra, e viene a sua volta ferito ad una gamba. Eric e Loic attaccano a distanza l'altro finto paladino, che si getta all'inseguimento di Guelfo. Lo colpiscono con una balestrata ed un paio di accette.

Guelfo però è messo alle strette, viene colpito ripetutamente e infine anche raggiunto da un nuovo cazzotto magico dello stregone.

Ad un tratto Gar Ossobuco - che prima stava in finestra con l'arco, esce dall'edificio brandendo una mazza e si lancia su Loic.

Loic riesce a schivare un colpo violentissimo, ma la mazza, dal colore rossastro e quasi fiammeggiante, si schianta sui gradini della casa. I gradini si spaccano, si apre una piccola voragine, la mazza esplode.

Ossobuco cade per le scale e, in preda al terrore, scappa a gambe levate.

Guelfo grida: "Loic, portami via di qui, che sta succedendo un gran casino!"

E si scatena un fuggi fuggi generale, di buoni e cattivi.

I nostri eroi si riuniscono tutti non distante dalla casupola, al riparo.

Ormai è l'imbrunire, dalla casa proviene solo una luce fioca, e non si sente volare una mosca.

Nel mentre le ragazze, che erano scese in paese, tornano in collina coi cavalli per andare a cercare i loro compagni. Si incontrano con Loic a mezza strada, che era sceso per andare loro incontro, e salendo lui racconta brevemente quel che è successo.

Inizialmente Julie è molto curiosa, poi inizia a scorgere furtivi movimenti tra la boscaglia, e le sale un forte cerchio alla testa. Infine, nei pressi della casa, poco prima di raggiungere gli altri amici, ha quasi un mancamento: c'è Vito seduto sui

gradini davanti alla casa, ha uno sguardo rossastro e la fissa con aria truce.

Quando prova a raccontarlo agli altri, visibilmente spaventata, nessuno la crede e, al solito, la prendono un po' in giro. Loic ed Eric, nonostante le implorazioni della cuginetta, decidono di andare a dare un'occhiata alla casa. Si portano dietro Ryan per dare un'occhiata ad eventuali tracce.

La casa è deserta e sembra che chi l'ha abbandonata l'abbia lasciata in un certo ordine. Non c'è nulla di interessante - a parte un prosciutto e delle caciotte che i fratelli Navar gradiscono particolarmente - finchè Eric non trova, in una cassetta vicino alla porta, una lettera imbustata e sigillata. La prende e la mostra ai compagni.

"Cara figliola,

il Ducato di Krandamer passa in questi anni un periodo di oscurantismo e per me è diventato pericoloso restare a così breve distanza dal confine.

Perciò ti inviterei a non scrivermi più qui a Blain, dato che le lettere non mi arriverebbero.

Ti farà sapere la mia nuova dimora quando ne avrò trovata una sicura.

Se dovesse essere per te indispensabile comunicare con me, sappi che potrai trovarmi qui dai Sohnius. Sono convinto che saprai trovarmi.

Un abbraccio,

tuo Padre "

Visto che si sospetta che i finti predicatori, recuperato il coraggio, tornino in paese ad aizzare i popolani contro i nostri eroi, Guelfo stesso suggerisce di filarsela dalla casa. Però, dopo che Julie è stata giù di nascosto a controllare e non ha visto traccia dei predicatori, lui dice che è meglio se, insieme all'altro ferito Ryan, trascorrono la notte in casa piuttosto che all'aperto. Anche Desiree preferisce restare con loro.

Julie si rifiuta categoricamente di avvicinarsi alla casa dove continua a vedere la figura malefica di Vito, piange e grida finchè non impietosisce i due cugini che si accampano, insieme a lei, ad una certa distanza. La cosa fa innervosire molto Guelfo, scocciato dalle continue paure e fissazioni della ragazza.

Durante la notte comunque anche nella casa Desiree cerca di vegliare per sicurezza, e fuori, mentre Eric e Loic si alternano alla veglia, Julie rimane con gli occhi sbarrati, terrorizzata all'idea di scivolare nel sonno e nelle orribili visioni di Vito.

6 luglio 516

C'è un bel sole. Desiree si alza di buon mattino e si cimenta con la cottura del pane, con pessimi risultati. Dopodichè, ancor prima che i compagni siano del tutto svegli, di dirige al villaggio per cercare di comprare qualche pagnotta appena sfornata da portare ai suoi amici. La sua ricerca però non ha grande successo...

In paese infatti ci sono solo donne, malmesse e bruttine, che la scrutano con aperta ostilità. Nessuna le risponde quando lei prova di parlare, e infine la ragazza si dirige in chiesa, dove incontra il prete del villaggio.

Anche lui la scruta sospettoso.

"Chi sei?" le domanda.

"Una viandante..." prova a rispondere lei.

"E dove vai?" il prete non addolcisce lo sguardo.

"Seguo i miei parenti..."

Desiree inventa la storia di un marito che sta cercando un posto non meglio precisato e che, probabilmente, s'è perso. Lui sta al carro, o forse ai cavalli.

"Che cosa vuoi?"

"Del pane, posso pagarlo..."

"Vuoi il pane? Che ne so", dice il prete, "non ce l'hai la farina? Mi dispiace io il pane non ce l'ho".

Desiree se ne va dalla chiesa e chiede a un altro paio di persone senza risultato e poi, salutando tutti - non che qualcuno risponda al saluto! - si incammina verso la casa in collina, dagli altri.

"Non è pregiudizio, è empirismo: le donne so' cretine". E' l'amaro commento di Guelfo, quando viene a sapere della passeggiata della sua sorellastra.

Intanto arriva ora di pranzo e, dopo un lungo riposo per la notte insonne, Julie ed Eric vanno a chiedere al prete del villaggio se conosca i Sohnius, come da lettera di Moreville. Raccontano di dover consegnare una lettera e il prete sembra crederci. Dice però che non sa niente, non li ha mai sentiti nominare. Parlandoci, viene fuori il nome di **Quod Tarkon**, l'unico del paese che ogni tanto andava in giro, ma che adesso è scomparso (peraltro tipo che sembrava tanto a posto, ma evidentemente è sospettato di qualche brutta faccenda).

Dice anche che tra due giorni verrà il corriere della posta, e che quindi forse sarà possibile chiedere a lui direttamente.

Visto che il prete sembra convinto che nella casa di Tarkon ci siano ancora i finti preti di Krandamer, si decide di abbandonarla ed accamparsi fuori. Purtroppo Guelfo sta ancora parecchio male.

Per evitare che l'accampamento sia visibile da due torri di avvistamento fuori dal villaggio, cosa sospetta in una zona, come questa, frequentata da molti briganti, Ryan suggerisce di trovare riparo in un piccolo bosco non distante.

Mentre si avvanza tra gli alberi, Desiree nota una strana ombra tra i cespugli, in basso. Si tratta di un piede, a cui è attaccato un cadavere: si tratta di uno dei due finti paladini (non Ossobuco, ma l'altro). La testa gli è stata spappolata

con tutto l'elmo, ed il corpo appare maciullato da molte ferite, sia da botta che da taglio. Non ha più la spada ed il suo scudo è stato frantumato.

Desiree, dopo un esame del corpo, assicura che è morto da non più di una giornata, scatenando l'ilarità di tutti, anche di gente che, come Julie, si è tenuta alla larga dal brutto spettacolo.

Il poveraccio viene seppellito alla buona dai fratelli Navar, si dice una preghierina a Kayah e viene fatto qualche giro per capire cosa sia successo. Sembra che sia passato un essere grosso che non si sia curato di lasciare molte tracce, tipo un orso, anche se il morto non è stato chiaramente ammazzato da un animale feroce.

Intanto il tempo è volato ed è già ora di accamparsi, cosa che si fa sempre nello stesso bosco, sia pure un po' discosto dalla fossa. La notte passa tranquilla, anche se Guelfo sta molto male per via della scarsa igiene e della posizione scomoda.

7 luglio 516

Il tempo è coperto ma non piove.

Loic esamina la gamba ancora infetta di guelfo: "Gue! Ma come te la senti sta gamba?"

"Sta bene, sta bene" lo rassicura il malato, "ma mi serve un posto decente dove riprendermi".

Dopodichè Loic si rivolge sottovoce a Desiree: "Secondo me a Guelfo tocca amputargliela, sta gamba..."

Lei gli dice che non è necessario, che basta un posto pulito e tranquillo.

"Come dici tu", risponde Loic, "ma considera sempre che io con l'ascia ci so fare, quindi se c'è bisogno... puoi contare su di me!"

Si va tutti verso le miniere, pure Guelfo portato a spalla in una barella di fortuna. Si segue una mulattiera verso la montagna, e ad un bivio viene scelta la via meno frequentata. Da un lato c'è lo strapiombo, dall'altro lato il fianco della rupe, quasi a picco.

Dopo un po' ecco una piccola insenatura nella roccia, con alcune travi ammuffite che ne ricavano una rozza catapecchia. Non è un granchè, indubbiamente, ma è pur sempre meglio di niente. Guelfo, stremato, si ferma qui, con la compagnia di Eric, mentre gli altri proseguono un po'. Non molto, a dire il vero: il sentiero è interrotto più avanti da una frana. Julie si arrampica per vedere cosa ci sia di là, e continua il sentiero, ma i cavalli non possono passare e ci si ferma qui.

Un po' di tempo ci si rilassa, con Guelfo che riprende colore e Ryan che si preoccupa di rabberciare alla meglio la baracca, per renderla un riparo decente. Ma servono delle travi, così nel primo pomeriggio lui e Loic vanno a cercarle.

Si scontrano però con l'ostilità di alcuni minatori, che li scambiano per banditi e li cacciano a male parole.

Dall'alto si gode un'ampia vista sulla valle in cui si trova il villaggio. Un po' discosto è possibile scorgere quello che sembra un cimitero con una piccola cappella accanto.

Ryan dice: "e se i Sohnius fossero il nome di qualcuno morto, e in realtà nel cimitero c'è una lapide finta a cui si accede ad un passaggio segreto e lì sotto sta nascosto Moreville?"

L'idea piace moltissimo a tutti e si decide di dare un'occhiata al camposanto.

E' l'imbrunire quando Ryan, Julie ed Eric vanno in esplorazione. Lasciano al rifugio il povero Guelfo, Loic e Desiree.

Lungo la strada, scendendo, Julie e Ryan si raccontano storie di paura, mentre Eric li prende bonariamente in giro. Ad un tratto poi la ragazza fa uno scherzo a Ryan per spaventarlo e lui, carino, fa finta di prendersi un coccolone.

Ma eccoci al cimitero.

Silenzio, c'è un salice piangente al centro, a cui un filo d'aria fa ondeggiare appena i tralci. Non c'è recinto alle tombe, alcune delle quali sono recenti, altre più vecchiotte.

Avvicinandosi, si sente abbaiare un cane e poco dopo appare un sottile e quasi fluttuante sacerdote di Kayah, anziano e vestito di nero.

Saluta con cordiale freddezza i tre ragazzi, che si dimostrano devoti e dicono anche qualche preghierina. Intanto buttano l'occhio alle lapidi, per vedere se c'è da qualche parte il nome di Sohnius. Ovviamente no: ricorrono sempre i soliti nomi tipici ameriti, niente del genere.

Ad un certo punto Julie scorge, in lontananza, un muro antico giallastro con un cancello di ferro, a cui conduce un sentiero mezzo cancellato dalla vegetazione. Chiede al sacerdote di che si tratti.

"E' il cimitero antico, non ci si può andare per nessuna ragione. Lì riposano uomini seppelliti con riti arcani, pagani, e non riposano nella pace di Kayah. Io sono il Custode che vigila affinché quei morti dannati non escano dal recinto. I loro spiriti sono rimasti prigionieri sulla terra"

"Tipo fantasmi?" domanda spaventata Julie.

"Diciamo che la gente ignorante del popolo li chiama in questo modo".

Ciò detto, il sacerdote si allontana di qualche passo, simile ad un fantasma lui stesso. Julie si avvicina ai due ragazzi, inquieta: "forse gli dobbiamo dire del morto che abbiamo trovato nel bosco...."

"Meglio di no", le risponde Ryan; "sta tranquilla, abbiamo fatto un buon lavoro io e Loic, nel seppellirlo", la tranquillizza il cugino.

Salutato il sacerdote, i tre si allontanano, ma non hanno fatto che pochi passi che Ryan sussurra: "dobbiamo andare nel vecchio cimitero".

Intanto, su alla rupe, mentre Guelfo riposa nella baracchetta, Loic prepara dei panini per sè e per Desiree. Li condisce con l'olietto piccante, con l'intento di accorciare le distanze con la bella ragazza.

Mangiano i panini guardando verso la valle, mentre il cielo della sera, su di loro, si rannuvola. Dopodichè Loic abbraccia

Desiree e prova a baciarla. Nonostante la sorpresa iniziale, Desiree prova a scostarsi per evitarlo, ma Loic non se ne cura granchè e le appioppa un gran bel bacione con risucchio.

Desiree si dimena, mentre lui insisterebbe per continuare su questa china. "Sei troppo audace!" gli dice.

Loic insiste un pochino ma poi fa il signore, e si ritira in buon ordine.

Comincia a piovicciare e gli altri ancora non sono arrivati, così Loic va a sistemare i cavalli. Non è facile, coi tuoni e su un sentiero tanto stretto, ma riesce a mettere meglio possibile almeno il suo, quello del fratello e della cugina. Nel mentre sente che gli altri stanno tornando dalla visita al cimitero: hanno tardato per evitare di incrociare troppi minatori di ritorno a casa, però così si sono inzuppati di pioggia. Julie ha freddo e forse un po' di febbre.

Intanto Loic, da buon sempliciotto, fa un po' di allusioni strane, consola Julie dicendole che "sarà anche raffreddata, ma per lo meno lei non è incinta", e lasciando così intuire chissà cosa tra lui e Desiree, la quale commenta, con un autogol clamoroso, che "Loic fa tutto strano".

Guelfo, ancora febbricitante, si rigira tristemente sull'altro fianco.

La notte il temporale si scatena per bene, con tuoni e fulmini, e vengono fatti i turni di guardia.

Al suo turno, Eric scorge un tizio che cammina dal villaggio lungo il crinale della collina, per il bosco a est. Pensa che si tratti di un contadino che ha la mucca che deve partorire, e pensandoci gli viene in mente di bere un goccetto.

8 luglio 516

Non piove, per fortuna. Però Julie è influenzata e il cavallo di Desiree si è azzoppato, per lui non c'è niente da fare. Anche quello di Loic è un po' infortunato, ma può essere medicato.

"Vi piace la carne di cavallo?" domanda Desiree dopo aver visto le condizioni del suo fedele destriero.

"Sì! Sì!" dicono tutti.

Loic non è entusiasta all'idea di macellare il cavallo di Desiree, anche perchè è una cosa piuttosto complicata e si vedrebbe dal paese, e oltretutto la carcassa andrebbe poi buttata giù dalla rupe in un mare di sangue. Ma gli altri insistono, e così lui si mette nudo al lavoro con la sua ascia.

Lo spettacolo sarebbe già abbastanza inquietante, se lui stesso non ci mettesse del suo, incitando Desiree e rivolgendole frasi salaci.

Nel mentre al villaggio si percepisce una strana animazione. I minatori non stanno venendo sulle colline a lavorare, ma c'è gente che va e viene dal boschetto, proprio dove la notte prima Eric aveva visto quello strano movimento. Evidentemente non si trattava di un vaccaro con la mucca sul punto di partorire.

Eric va in paese a chiedere notizie, nel pomeriggio. Dovrebbe oggi passare l'impiegato delle Poste.

In paese c'è un'aria strana e la gente è addensata in una piazzetta. Eric entra in chiesa e si accorge che stanno allestendo un funerale. Tocca ferro, e poi chiede al prete.

"E' successa una grande disgrazia stanotte" dice il prete di Ilmarinen, "un ragazzo è stato ammazzato brutalmente nel bosco qui vicino".

"E il postino quando passa?" si informa Eric.

"Aspettalo in piazza", risponde il prete, "tra un po' arriva".

Prima passa il funerale del ragazzo, dopodichè arriva anche il portalettere. "Mi chiedevo se per caso lui, che batte la zona, potesse saperlo, se qui ci sono dei Sohnius" Nonostante il rispettoso "lui", il portalettere non sa nulla e riparte, stavolta verso la casa di Quod Tarkon. Eric lo segue. Il postino entra, è come se cercasse qualcosa, non lascia niente e se ne torna giù'.

Eric torna dai compagni e riferisce. Intanto c'è Loic che ha fatto uno schifo con le frattaglie di cavallo, le ha lasciate tutte lì vicino alla grotta.

Ci si interroga sul dafarsi. Ryan e Julie non vedono l'ora di andare a esplorare il cimitero, mentre Guelfo è molto scettico e dice che è meglio stare buoni.

"Il prete sta nel cimitero buono, il necromante sta in quello cattivo, sicuramente. Ma a noi che ce frega de Quod Tarkon?" si interroga Loic, "c'è la vigna di Flavigny da risistemare".

Si decide di votare per decidere cosa fare e Loic fa la "conta delle tacche", e viene che 5 tacche sono per andare a parlare con il prete di Kayah e 6 tacche per esplorare il cimitero. Desiree si astiene.

Durante la notte si fanno i turni di guardia, disturbati da molti animali selvatici che vengono attirati dalle frattaglie di cavallo.

Grossi guai con le guardie

9 luglio 516

C'è sole e vento e Guelfo sta un po' meglio. Il cavallo di Ryan però zoppica un po' e si capisce che i cavalli hanno bisogno di abbeverarsi, muoversi un po' e non stare sempre stretti sul sentierino. Così Eric e Loic li portano giù al ruscello a pascolare.

Intanto Julie e Guelfo litigano un po' e poi la ragazza se ne va oltre la frana del sentiero, da sola, a farsi sbollire l'arrabbiatura.

Vede l'imboccatura della tana di qualche animale feroce e, più avanti sull'altro versante della montagna, riesce a scorgere un po' del cimitero antico dall'alto, là dove si confonde nel grande bosco. Non prosegue per paura di essere

visibile dalle torri di guardia lontane. Dall'alto nota movimenti di un gruppetto di cavalieri che vanno alla casa di Quod Tarkon.

Intanto Desiree, dopo aver accompagnato i fratelli Navar giù coi cavalli, decide che vuole fare il pane. Torna quindi alla casa di Tarkon, ma poco prima di entrare nota che ci sono dei cavalli con il marchio delle guardie della Marca e quindi torna indietro con le pive nel sacco.

Torna dai compagni e racconta, con un po' di giri di parole, quello che ha visto. Poi torna anche Julie e conferma la storia.

La sera al solito turno di guardia.

10 luglio 516

Il tempo è nuvoloso e c'è un ventaccio.

Eric, Loic e Desiree portano di nuovo giù i cavalli, ma subito la ragazza torna alla casa di Moreville perchè vuole fare il pane a tutti i costi. Poco dopo arrivano dei ragazzini che vogliono giocare al guado, ma scappano impauriti davanti ai mandriani.

Poco dopo arrivano le guardie, prendono in consegna le armi dei due giovani, e poi li conducono agli arresti in cappella.

"Da quanto state qui?"

"Una settimanella", risponde Loic.

"Che state facendo?"

"Cerchiamo i Sohnius"

"Dove alloggiate?"

"Eh... tasto dolente... stiamo in una baracchetta sull'altura..."

"Quanti siete?"

"uno, due... tre... mmm... siamo in sei"

Le guardie vanno ad arrestare tutti gli altri. Lungo la salita incrociano Desiree con una pagnotta molliccia che è riuscita faticosamente a creare.

"E questa chi è?"

"Siamo in sei, appunto..." commenta Loic.

"E che stavi facendo?"

"Ero andata a fare il pane... in quella casa, sì... è che non c'era nessuno e allora.... no, non dico che ho fatto bene, per carità, ma volevo proprio fare del pane caldo..."

La ragazza tenta di giustificarsi, ma il capo delle guardie le strappa di mano la pagnotta: "butta via sta schifezza" commenta, e dopodichè, sinceramente perplesso, conduce agli arresti pure lei.

Nell'interrogatorio seguente Guelfo si presenta e cerca di chiarire la posizione sua e dei compagni. Ma le guardie decidono di condurre il gruppo dal sovrintendente della zona, che sta nella fortezza incontrata lungo la strada.

Desiree viene poi interrogata sul pane "rubato" a casa di Moreville, mentre tutti i suoi compagni sghignazzano apertamente.

Legati in cappella, tutti dormono.

11 luglio 516

Legati sui cavalli, i ragazzi di Caen vengono condotti in fila lungo la strada.

"Quando questo spiacevole equivoco sarà chiarito, e dimostrata la nostra innocenza, la farò pentire di questo trattamento umiliante" Guelfo minaccia il capo delle guardie, che si mostra impermeabile.

Sono tutti molto spicciativi e evidentemente hanno fretta di assicurare i criminali alla giustizia e tornare al loro lavoro.

A sera viene raggiunto il villaggio di **Raucourt**, dove i prigionieri sono tenuti chiusi nella casa del capitano delle guardie. L'indomani si raggiungerà il forte.

Le guardie fanno sapere che lì al forte si trovano ora anche i preti del Sacro Braciere di Krandamer. La notizia preoccupa moltissimo i nostri eroi, che sanno di avere con quei finti preti un rapporto non esattamente idilliaco.

12 luglio 516

L'indomani piove forte e quindi non si parte. Le guardie stanno zitte e pazientano. Julie inizia a mormorare all'orecchio dei compagni che forse è il caso di sguagliarsela.

A un certo punto Guelfo nota un ragnetto in una ragnatela nell'angolo della stanza in cui stanno prigionieri. Aspetta il momento migliore, e lancia una ragnatela magica nella stanza.

Julie e Desiree corrono fuori con Ryan a sellare i cavalli, mentre gli altri si liberano e iniziano a malmenare le guardie per evitare che si liberino dalla ragnatela.

Uno delle guardie riesce a liberarsi e Loic lo stende con un paio di mosse di lotta libera, e intanto Guelfo, per sicurezza, si prepara a dare fuoco a tutto.

Alla fine le guardie sono tutte al tappeto e fortunatamente non ci scappa il morto. Dopodichè si recupera l'equipaggiamento, oltre alle armi delle guardie, e si scappa al galoppo sotto la pioggia, portando via anche i cavalli delle guardie.

La corsa folle prosegue fino a notte fonda, con le torce, ancora sotto la pioggia. Desiree trema di freddo e anche gli altri sono stremati. Si accampano un po' discosti dalla strada e la notte passa tranquilla.

13 luglio

Non piove e si riparte, malconci, alle prime luci dell'alba.

I cavalli delle guardie sono abbandonati e il gruppo oltrepassa il villaggio della roccaforte, dove stanno anche i preti del **sacro braciere**, di buon mattino e senza dare troppo nell'occhio. Allontanandosi dalle montagne la temperatura si fa più calda, e fino al tramonto galoppano verso sud.

A sera viene oltrepassato il villaggio di Rennes e ci si accampa prima del ponte.

Intanto viene ideata una storia da raccontare in caso di domande, con tanto di nomi finti.

I nick della Compagnia

Lord Spartaco Haster di Laon (Guelfo), insieme a sua moglie Lynn Haster Bevin (Desiree), avendo ricevuto dal Barone di Laon la signoria di Amt e l'incarico di risistemare il palazzo, hanno deciso di andare in pellegrinaggio a Kronach, in terra di Krandamer, al più grande Tempio di Ilmarinen esistente al mondo. Li accompagnano Flo Slayer (Julie), dama di compagnia di Lady Lynn, Valeriano Ranke (Eric), Guarino Pryde (Loic) e Quintino Lyttelton (Ryan), in qualità di guardie del corpo.

Lord Spartaco zoppica vistosamente a causa di una brutta caduta da cavallo.

14 luglio 516

Oltrepassato il ponte senza problemi, si prosegue verso sud evitando la città di Altair.

A metà mattinata ci si ferma a Greil, dal tizio dell'olietto, a fare provviste di cibarie, dopodiché si riparte. Guelfo poverino sta male perché la gamba, troppo sforzata, si sta ricominciando ad infettare.

A sera si arriva al ponte di collegamento con Krandamer.

Dalla parte di Amer si paga pedaggio, mentre da quella di Krandamer vengono sequestrati degli attrezzi da scasso di Julie e tutte le erbe medicinali di Desiree, in quanto quest'ultima si atteggia a medico senza avere nemmeno mezzo simbolo sacro di Reyks.

Si arriva nella grande città di Gornak, che è molto bella, con le mura basse e le porte aperte, le case pulite e le strade tutte pavimentate.

Si dorme in locanda.

15 luglio 516

Al mattino si va a pregare in chiesa e poi ognuno si compra un po' di simboli religiosi di varie divinità. Desiree trova anche erbe curative e bende nuove, mentre Julie trova il suo cappellino di paglia. Dopodiché si parte verso sud, diretti a Krandamer.

La strada per la capitale è lastricata e sorvegliata da guardie che chiedono il pedaggio ai viandanti. Ci sono ville e case molto belle, e si capisce che è una zona che non ha visto guerre da molto molto tempo.

A sera la compagnia si accampa fuori dalla stazione di posta, in una zona camping attrezzata e sorvegliata.

16 luglio 516

La gamba di Guelfo sta sempre peggio. Si prosegue lo stesso verso Krandamer. A metà pomeriggio si chiede ospitalità ad un prete di Pyros in un paese lungo la strada. E' un brav'uomo, e a tavola si parla di Kronach e del grande tempio di Ilmarinen, e poi Julie intrattiene tutti con un po' di inni musicati in lode a Ilmarinen.

Si viene a sapere che a Krandamer è in corso anche quest'anno il Grande Palio delle Gilde e dei Clan.

Fuga a Krandamer: il Grande Palio delle Gilde e dei Clan

17 luglio 516

Nel pomeriggio si arriva a Krandamer. Già prima di arrivare Guelfo individua un gruppo di cavalieri in rapido allontanamento dalla città. Poco dopo ne arrivano altri, con le insegne del **Clan della Spada**, a chiedere informazioni e Guelfo indica loro la direzione presa dai fuggiaschi.

Krandamer è una città grande e bella e Julie si offre di accompagnare i suoi compagni in un posto sicuro. Così, dopo essersi spersa ripetutamente tra i vicoli della città, raggiunge finalmente quella che un tempo era una locanda, e ora sembra solo una casa privata. Bussa...

"Piattola!" la accoglie un ragazzino della sua età. Grandi abbracci e saluti, e tutti entrano in questa casa. Una volta era una locanda, ma "mamma e papà sono morti l'anno scorso, e io e i miei fratelli ancora non abbiamo riaperto..."

Julie presenta i celebri Eric e Loic "in carne ed ossa!"

"Ma veramente avete ucciso centinaia di orchi?" domanda il giovane Isidoro.

"Proprio centinaia no..." si schernisce Eric.

Isidoro vive con sua sorella **Amanda**, e con **Cremenzio**, il maggiore, che sta lavorando al Palio.

La casa ha bisogno di una energica ripulita, e mentre Julie chiacchiera coi suoi vecchi amici, Desiree tira a lucido le pentole e prepara la cena.

Isidoro racconta che in città l'aria non è delle migliori, perché con il giro di vite delle chiese la Gilda degli Ingannatori è

stata molto osteggiata e adesso compie azioni dimostrative, per poi venire punita, anche con la morte, dalla Gilda della Spada.

Dopo cena, e dopo una lunga chiacchierata, torna anche Cremenzio, che è decisamente più belloccio dei due fratelli minori. Dice che quest'anno al Palio va meglio dell'anno scorso, c'è più gente. Fa anche un po' il simpatico con Julie ma va presto a dormire.

Prima di dormire racconta però che sembra che a Est, verso Benson, ci sia veramente la guerra, con eserciti e tutto. Tant'è che il Clan del Corvo Nero non si è presentato al Palio...

Julie si inizia ad appassionare alla guerra tra Clan degli Ingannatori e Clan della Spada, e chiede a Guelfo se non sia il caso di ficcare un po' il naso per capire se ci sia qualcuno legato alle Falangi dell'Ordine Nero. Guelfo però ritiene sia meglio tenere un profilo basso e non attirare l'attenzione.

Il gruppo resta a casa degli amici di Julie e visita il Palio di Krandamer. Solo Guelfo resta a riposo, in convalescenza.

C'è la corsa delle torri e tutti si piazzano vicino ad un vicolo transennato per vederle passare. Loic attacca bottone coi contradaiole delle varie gilde, e tutti sono molto allegri e combattivi.

Al vicolo di fronte stanno affacciati un paio di tizi incappucciati con l'aria losca: dei ladri? Ma nel mentre inizia a passare la prima torre, quella dei Costruttori. Eric prende sulle spalle Julie e Loic Desiree, per permettere alle ragazze di vedere meglio in mezzo alla folla.

Al momento del passaggio della torre del Clan della Spada, uno dei due loschi figure sull'altro vicolo lancia in mezzo alla strada una sacchettina e pronuncia delle strane parole. Una sostanza scivolosa si sparge d'improvviso sulla strada, e i facchini della torre della Spada scivolano. La torre cade su un palazzo, spaccandone un'ala, e scivola anche la torre successiva. Il caos è assoluto, ci sono molti morti e feriti.

I fratelli Navar e le ragazze scappano di corsa a casa di Isidoro, e raccontano a Guelfo l'accaduto.

"Dici che è stato un incantesimo? Esistono incantesimi capaci di fare cose simili?"

"Ce po' sta n'incantesimo in grado di fa' un po' qualunque cosa" risponde Guelfo.

Per il resto della giornata restano tutti rintanati in casa, tranne Eric che va a farsi un giro per locande e sentire che aria tira.

"Se ti beccano", gli dice Guelfo, "staccati la lingua a mozzichi prima che ti torturano e gli dici dove stiamo noi".

Eric, nella sua girata per locande, non ha problemi, ma raccoglie diverse interpretazioni dell'accaduto. C'è chi dice che sono stati gli dei a punire il Palio, chi dice che sono stati gli stregoni, chi i preti per dimostrare che il Palio è sacrilego...

Intanto tornano Amanda e Isidoro e, sospettando un po' di tenerezza tra la ragazza e Loic, i due vengono lasciati da soli. Lui si fa un po' audace ma lei, dalla brava ragazza che è, si tira un po' indietro. Loic ci resta male.

A cena torna Cremenzio e racconta che è l'anniversario del matrimonio di gente importante di Delos, e che il Palio non è stato sospeso nonostante il grave accadimento della mattina.

Nel bel mezzo della notte bussa qualcuno alla stanza dei fratelli Navar. E' Amanda che chiede, timidamente: "c'è Loic?"

"Dorme, Loic", risponde suo fratello.

"No, ce sto, ce sto", fa lui.

Amanda si presenta con un bicchiere di latte: "non hai mangiato niente, a cena..."

Loic è commosso: "sei stata molto gentile!" le dice. "Contento te...." commenta suo fratello dal letto.

Gelosie e affari di cuore

18 Luglio 516

Desiree, forse piccata dall'interessamento di Loic per Amanda, gli fa notare: "sei proprio un farfallone, Loic!"

In mattinata Loic, accompagnato da Julie, cerca un regaletto per Amanda (e pure per Desiree, che sennò ci resta male). Gli altri vanno al torneo ad assistere alle eliminatorie di spada. Tra l'altro partecipano al torneo anche i due figli del signore di Amt, conosciuti a Laon, e Lord Anthony Keitel, erede al titolo di Barone di Anthien, il fratello del crudele Lord Albert.

In giornata vengono impiccati i quattro responsabili (o presunti tali) dell'attentato alla corsa delle torri.

19 luglio 516

In una giornata di ozio e di torneo, Guelfo e Loic parlano di donne. Guelfo spiega a Loic che non è il caso di fare il galante con Amanda, non avendo intenzione di sposarla (per viaggiare). Meglio divertirsi con ragazze più "fricciarelle", sia pure non come quelle che si pagano, ma più aperte.

"Come Desiree?" si informa Loic. Guelfo sospira.

A sera si va a sentire un po' di musica in un locale nascosto in un sottoscala. E' un ambiente fumoso e allegro, si beve, si canta e si balla abbondantemente.

Julie è costretta a procacciarsi il sidro di nascosto, perchè suo cugino Loic cerca di impedirle di bere. Isidoro, un po' infatuato di Julie, le offre da bere.

Loic balla con Desiree e le offre il dono, ricevendo un bacio sulla guancia.

20 luglio 516

Loic si fa coraggio e parla con Amanda.

"Amanda, sai che c'è, ho parlato con Guelfo, che è molto saggio...."

"Chi è Guelfo?" chiede lei, che non conosce i veri nomi dei compagni.

"E' un soprannome" si inerpica Loic, "vuol dire sciroccato, dalle nostre parti. Ha studiato molto e capisce un sacco di cose, e mi ha fatto un discorso che condivido. Le persone si devono sposare". Il viso di Amanda si illumina, ma Loic è lesto a continuare: "però se le persone si sposano si devono piacere e devono vivere insieme. Però questo per noi è difficile, che dobbiamo viaggiare per forza.... noi siamo un po' dei "mezzi preti", in pratica".

"Mezzi preti?" chiede lei, preoccupata.

"Sì, cioè nel senso che non ci possiamo fermare da nessuna parte, perciò niente matrimonio..."

"Ma una buona moglie aspetta il suo marito anche se deve viaggiare", insiste lei, con gli occhi lucidi.

"Tu sei una ragazza onesta e ti meriti di meglio".

"Ma se me lo chiedi tu io ti aspetto!"

"Non si può chiedere una cosa del genere", conclude Loic amareggiato, e lascia la ragazza in lacrime.

Nel pomeriggio Loic accompagna Desiree a raccogliere le erbe di campo. Isidoro va da Guelfo e gli dice "secondo me a Loic gli piace un po' tua sorella".

"Auguri un po' per tutti e due..." commenta Guelfo.

21 luglio 516

Mentre in mattinata Eric e Loic stanno passeggiando, assistono all'arresto violento di una ragazza, che strilla disperatamente. La folla reagisce un po' alle guardie e anche loro sono messi in mezzo, ma evitano di lasciarsi coinvolgere. Restano un po' preoccupati e dispiaciuti per la ragazza.

A sera si va a ballare!

Julie ruba i boccali di sidro e Loic si mette a ballare con una ragazza, a cui chiede prima: "io nun so' tanto intelligente: sei friccicarella o no?". La ragazza sembra molto friccicarella.

Ad un tavolo c'è evidente malcontento, sono gli amici della ragazza friccicarella. Poco dopo si scatena la rissa, i fratelli Navar contro tutto. Loic si mette anche il tirapugni per essere più sintetico.

Guelfo ordina da bere.

"Tranquilli" dice Loic dopo aver mandato al tappeto tre persone insieme a suo fratello, "qui nessuno vuol fare male a nessuno".

"E il problema è che qui nessuno si chiama nessuno", aggiunge cripticamente Eric.

Alla fine i due se ne vanno dalla locanda soddisfatti.

Intorno alle tende di Lord Anthony

22 luglio 516

Guelfo va all'università con sua sorella a fare delle ricerche, mentre gli altri assistono alle gare della quintana.

Eric e Loic si fanno assumere dall'accampamento di lord **Anthony Keitel** come uomini di fatica. Intanto sperano di carpire qualche informazione. Lavorano duramente tutta la giornata e si guadagnano la loro paga onestamente.

Vedono anche passare il figlio del Barone, insieme ad un ragazzino di circa otto anni, evidentemente il figlio.

Intanto Guelfo e Desiree raccolgono informazioni sui movimenti religiosi a Krandamer, sul clan della cenere, l'ordine dei mercenari neri e si studiano le mappe della zona.

In tarda serata Julie si fa un giro di nascosto attorno all'accampamento del Barone di Anthien e vede un certo Sir Aaron che parla con Lord Anthony di cose legate al torneo. Nomina anche la moglie di Lord Anthony, il quale cambia subito bruscamente discorso.

23 luglio 516

Loic ed Eric sono al campo di Lord Anthony, di mattino presto, quando sentono delle voci da dietro una tenda.

"Zitto zitto... ce stanno le ragazzelle" dice Loic, e si avvicina per spiare.

In effetti ci sono alcune servette del Barone, che spettegolano a proposito della moglie del nobile, la quale non verrà al torneo. "Cornuto anche stavolta!" commenta una di loro.

"Quello c'ha due corna che manco gli elmi dei Nani se le ritrovano", aggiunge un'altra servetta ridendo.

Loic ed Eric ascoltano, non visti.

Nel mentre Guelfo alla biblioteca trova a sorpresa notizie niente meno che dei Sohnius.

Sembra che antichissimamente c'erano nella Marca di Altair degli insediamenti di popolazioni che veneravano dei simili agli attuali. Ci fu una fusione lenta con le popolazioni dal sud, i Turniani. Era gente che venerava la morte e costruiva cimiteri. Poi però fu repressa l'antica religione e gli antichi culti pagani. Seguirono carestie e pestilenze, ed in una pestilenza di queste morirono tantissime persone, intere famiglie. Una di queste è la famiglia Sohnius.

Si dice che furono talmente tanti i morti, che molti furono seppelliti in grandi foibe comuni. Alcuni furono gettati lì ancora moribondi.

Si dice che la zona a nord di Altair sia funestata dalle presenze di queste povere anime sventurate.

A sera, quando Guelfo racconta agli altri le sue scoperte, fa una proposta: di ricominciare la ricerca di Moreville, passando da est e da nord per le montagne.

Tutti si interrogano se sia possibile ritornare ad Altair, e se non sia troppo pericoloso. Mentre Guelfo e Julie sono subito entusiasti, Loic è chiaramente contrario.

Eric cerca di sdrammatizzare: "il cane è un problema un po' insormontabile..."

Loic soprattutto dice che è troppo pericoloso andare per le montagne, specialmente con le ragazze al seguito. "Idee, idee... co' ste idee ce famo il minestrone".

Guelfo e Loic litigano aspramente, finchè Julie non riesce quanto meno a farli calmare e spiegare. Alla fine della discussione si decide intanto di partire per **Loran**, dove cercare eventualmente una guida per attraversare le montagne di Altair.

L'idea di Loran non convince Loic, perchè è un posto pieno di gente strana, di ragazze friccicarelle...

"Che hai contro le ragazze friccicarelle? Io so' attrice e musicista girovaga, più friccicarella di me!!" dice Julie. Loic se ne va offeso, e solo dopo molte insistenze si convince, a malincuore, a partire.

24 luglio 516

Salutato Isidoro e la sua famiglia (con le lacrime di Amanda), ci si prepara a partire. Però poi esce fuori che questo è il giorno dei Delioti, c'è la parata dei Delioti e allora Eric e Julie insistono e si rimanda la partenza di un giorno per andare alla festa.

Guelfo compra un cavallo per sua sorella e si fanno provviste, e poi si va a vedere i Delioti in piazza.

C'è il Duca in piazza, la premiazione della quintana e l'apertura della giostra, e poi il giovane Duca fa un bel discorsetto, parlando molto complicato.

Dice complimenti ai Delioti: anche se ci sono guai nel Ducato, il torneo prosegue come nella tradizione. I nostri fratelli maggiori di Delos ci aiutano per portare l'ordine nel Ducato e nel Granducato, coi soldati per la guerra ad Est.

In pratica, da quel che si capisce, il Duca fa un atto di sudditanza all'Imperatore di Delos. Il Duca si inchina davanti ai Delioti, e nasce brusio tra la folla, alcuni nobili sembrano stupefatti, altri indignati.

Dopodichè segue il discorso dell'affascinante **Cuopalata**.

Saluta la gente di Krandamer, i sudditi del Duca. E' contento di stare al torneo ed onorato della amicizia del Duca. Porta i saluti dell'Imperatore e la benedizione di Pyros.

Comunica che l'Imperatore è sollecito per i Temi del Nord (e tutti a chiedersi: che saranno sti temi del nord?). Annuncia che arriverà presto un esercito contro i Bensoniani prepotenti, e che sarà lui a comandarlo.

Benson è il male, l'eresia. E' stato tollerato fin troppo dal Granduca, ma certi cattivoni vanno puniti.

"Meno male che c'è st'imperatore", commenta entusiasta Julie, "senno' come facevamo?" Arrivano gli sbandieratori di Karas e i campioni del torneo.

La gente non fa che parlare del grande avvenimento. Eric è un po' scettico sul valore militare del ben Cuopalata: "ma sto comandante che altre guerre ha vinto, al di là della barbetta e dell'armatura sgargiante?"

A sera si rinnovano i saluti con la famiglia di Isidoro, e Amanda regala un fazzolettino rosso a Loic, con la promessa che lo aspetterà per sempre.

25 luglio 516

Si parte davvero.

Lungo la strada si costeggia il lago e si vede, in lontananza, il Vulcano fumante.

26 luglio 516

Si oltrepassa il confine con la Contea di **Loran**. Eric chiede informazioni sulla direzione e notizie sulla guerra con Benson, e racconta ai mercanti e alle guardie di confine degli accadimenti del torneo e delle promesse di Delos.

Mercanti provenienti dalla lontana capitale Greyhaven dicono che sembra che ci sia una grave crisi da quelle parti.

L'avventura ricomincia verso Loran

27 luglio 516

Finalmente si raggiunge la città di Loran. E' una grande città in collina, sulle pendici del Vulcano. Julie punta dritta al **Borgo dei Pazzi**, fuori le mura. E' tutta contenta, ma il suo entusiasmo svanisce in pochi momenti: le strade sono desolate, c'è poca gente, molte catapecchie sono bruciate o in malora.

Infine Julie trova una sua vecchia conoscente, **Mamma Nora**, la sarta. Parla un po' con lei e viene a sapere di quanto sia amara la situazione. Molti sono morti, altri partiti. Non c'è più quasi nessuno, è rimasta solo brutta gente ormai.

Julie chiama gli altri, che si sistemano in una baracca non lontana da quella della sarta. Julie cerca di tirar su Mamma Nora, mostrandole in carne ed ossa Eric e Loic, i protagonisti di tante canzoni. Presenta Guelfo come "il signore dei pazzi", e tutti si sistemano.

Di nuovo Julie prova a cercare gente conosciuta, ma incrocia solo un paio di brutti ceffi che conosceva di vista, gente che inciufuglia coi culti di Shasda.

A sera Mamma Nora invita tutti per una tazza di tisana, e si offre di aiutare Julie e i suoi amici, fornisce il nome di un certo Peregrino, un uomo piuttosto antipatico di Helfold, col vizio del gioco, che sicuramente conosce una guida per il massiccio centrale.

A sera tutti si accampano in baracca, e si sente nel silenzio il sommesso singhiozzare di Julie nel suo giaciglio. A un certo punto, a tarda notte, si presentano i due brutti ceffi a chiedere della Piattola. Loic prova a mandarli via, ma loro insistono: "sta qui la Piattola? Perchè non viene a festeggiare con noi?"

Loic dice che sua cuggina non c'entra niente con loro e i loro brutti giri, ma intanto anche Julie si alza dal sacco a pelo e viene a parlare.

Guelfo regala un po' di [muschio del Meistwode](#) ai due tizi, i quali ricambiano con una boccetta dal contenuto misterioso. Si parla del Borgo dei Pazzi, delle feste, e Loic è molto teso. Proprio mentre sta spiegando ai due che Julie non conosce nulla dei loro sordidi divertimenti, e che non è una prostituta, Julie si informa di una certa Irene.

Prima che i due ceffi possano rispondere, Loic trascina la cugina dentro il capanno, e poi mette in fuga terribilmente i due.

"Ciao Julie!" le grida uno dei due, andandosene.

"Non la salutà!" tuona alle sue spalle Loic, furibondo.

28 luglio 516

Si parte l'indomani per [Helfold](#). La spesa si fa alla fattoria di Elga, vecchia conoscenza di Julie, che viene chiamata Piattola e molto coccolata. Molto cibo a buon mercato, Julie intrattiene la famiglia con una cantatina e saluti affettuosi. E' caldo, la campagna è coltivata e piena di vacche bianche e nere tipiche di queste parti.

Guelfo e Julie battibeccano sui turni di guardia.

"Gne... gne... gne...", fa Guelfo.

29 luglio 516

Fa molto caldo e si riparte. Dopo la giornata di viaggio, c'è una serata musicale con spettacolino improvvisato nella compagnia. Eric e Loic fanno gli orchi, Guelfo l'eroe.

30 luglio 516

Si riparte nella campagna soleggiata. Al tramonto si scorgono le basse e grossa mura di Helfold, coi sobborghi intorno alla città. Alle guardie il gruppo si presenta come pellegrini di Ilmarinen, chiedendo consigli su una locanda grande, buona e economica.

Un incontro di pugilato truccato

1 agosto 516

Dopo un po' di informazioni alla [Locanda del Pellegrino](#), la compagnia fa il giro delle sette chiese. Anche nelle altre locande nessuno conosce Peregrino.

Guelfo viene a conoscere un posto dove i paesani giocano a carte (non d'azzardo), e si decide di andare lì la sera: "la vacca pezzata" è la locanda.

Dopo la serata al ritorno c'è la sensazione che qualcuno stia seguendo il gruppo, ma i forzuti del gruppo lo mettono in fuga, chiunque sia.

2 agosto 516

Loic fa conoscenza con il boia cittadino, tal [Mansueto](#).

Dice di non conoscere Peregrino, per fortuna di quest'ultimo! E' un tipo bonario e devoto di Ilmarinen.

In serata su consiglio di Julie si torna alla "vacca pezzata", solo lei e Guelfo, senza picchiatori, con la speranza di essere contattati dallo sconosciuto della sera prima: giocano un po' a carte e chiacchierano. Lungo la strada c'è qualcuno che li segue, come la sera prima, e stavolta riesce a recapitare il suo messaggio: "per giocare, domani sera massimo due persone alla piazza del mercato, al tramonto. Seguitemi e non date nell'occhio".

Per l'indomani Guelfo vorrebbe portarsi dietro Julie, ma poi Eric e Loic dicono che non è il caso, e quindi va Eric con lui.

3 agosto 516

A sera Guelfo ed Eric vanno all'appuntamento al mercato e seguono lo sconosciuto fino ad un palazzo centrale ben fatto. Qui c'è parecchia gente che gioca abbastanza forte. Guelfo ed Eric giocano e riescono a restare in pari. Chiedono di Peregrino e di una guida per le montagne, e ricevono una proposta: Peregrino, che non fa niente per niente, ha bisogno di un pugile che vada al tappeto al IV round. Eric farebbe al caso suo.

Se Guelfo ed Eric accettano, l'appuntamento è al "[Cucchiaio d'argento](#)".

Tornati dagli altri, i due espongono la proposta: Loic è molto perplesso all'idea che suo fratello debba perdere, ma alla fine si è d'accordo ad accettare.

4 agosto 516

Nel pomeriggio si va al Cucchiaio d'Argento e Guelfo ed Eric si mettono d'accordo col solito tizio per il combattimento truccato.

L'appuntamento è l'indomani al tramonto alla porta sud, i due dovranno seguire un "gatto rosso". E' tutto molto tecnico.

5 agosto 516

Lasciati Julie, Desiree e Ryan in città, Eric, Loic e Guelfo vanno a sera all'appuntamento, e seguono un gatto rosso accoccolato su un carretto, fino ad una fattoria fuori mano. Qui nella stalla vuota si terrà l'incontro di pugilato, in un rudimentale ring.

Arriva un po' di pubblico, e poi lo sfidante, un tizio non troppo alto ma muscoloso, che si chiama Niki. E' accompagnato da suo padre.

Girano molte scommesse e oro abbondante.

Inizia lo scontro.

Il primo round vede Eric che prende un cazzotto in pancia decisamente forte, ma poi Nikki cade a terra e si fa male al braccio.

Nel secondo round Eric colpisce ripetutamente e inizia a gasarsi. Il pubblico è in delirio. Loic organizza un coretto a favore di 'Valeriano': "Valeriano spezzagli le mano e fagli il deretano!"

Nel terzo round Eric cerca di farsi colpire un po' ed abbassa la guardia, ma è troppo agile. Finalmente Nikki riesce a colpirlo al torace. Eric però contraccambia mirando in testa con un bel cazzottone, ma fortunatamente Nikki schiva.

Il quarto round inizia con le grida di Loic che incita suo fratello e insulta l'avversario: "Nikki girati e piegati, vogliamo vederti in faccia!"

Nikki e Eric si colpiscono e finalmente, all'ultimo momento, Nikki colpisce in volto molto forte Eric, che cade al tappeto.

Guelfo tira un sospiro di sollievo mentre Loic inizia a rosicare come un pazzo.

Nikki prende in giro Loic: "A Guarino, viettelò a riprende, sto cencio".

Loic sbrocca ed intimidisce la folla, mentre Guelfo cerca di calmarlo. Anche un ragazzino prende in giro, e gli dice "grandi grossi e giuggioloni!". Loic gli tira un cazzotto.

Alla fine Guelfo è costretto a ricorrere alle minacce (se non te stai buono io ti incenerisco, quanto so' veri gli dei), per calmare l'amico inviperito.

Intanto Eric si riprende dalla botta e viene il padrone di casa e si congratula con entrambi i contendenti, mentre Loic cerca sempre Nikki per gonfiarlo di botte.

Finalmente i fratelli Navar e Guelfo sono accompagnati a riposare in una stanza della fattoria.

Arriva una ragazza a prendersi cura di Eric malato, è molto carina ed Eric fa un po' il simpatico. Lei è accondiscendente e i due si allontanano per trovare un po' di intimità.

Nel mentre Loic è curioso di sapere cosa stia succedendo e vorrebbe andare a spiare suo fratello, ma per fortuna Guelfo riesce a dissuaderlo.

"Come è andata, te sei scaricato?" C'hai messo un secolo", chiede Loic al fratello quando torna. Eric non risponde e tutti vanno a dormire. La notte passa tranquilla.

6 agosto 516

Sotto un sole molto caldo, i tre vengono mandati via dalla fattoria molto presto. Loic vorrebbe ancora menare Nikki, ma Guelfo lo mette a tacere. Chiede però un po' di informazioni al fattore su Peregrino, scatenando qualche sospetto.

Lungo la strada i tre sono raggiunti dal tizio solito, che è proprio Peregrino. Fornisce loro il nome di una buona guida per le montagne: tal [Livio](#) del paesino di Stern. Si paga ma è uno in gamba.

Saluti, arrivederci e grazie: si parte subito.

7 agosto 516

Giornata di viaggio dal paesino di Gibot a Shultz, lungo le montagne per una strada tortuosa e poco battuta.

L'agguato tra le montagne

8 agosto 516

Caldo e sole, si suda. A destra e sinistra ci sono pascoli di vacche bianche e nere, come sempre.

"Prima o poi dovremmo rubarla una vacca come souvenir", commenta Guelfo.

A metà mattina viene raggiunto un villaggio di ritrovo dei minatori.

Loic si reca in chiesa di Ilmarinen, e parla con il prete.

"Buon giorno padre!"

"Salve fedele!"

"Stiamo facendo un pellegrinaggio nei templi: che paese è questo?"

"Stern!" risponde il prete.

"Ah, bene, e dopo che ci sta?"

"Tanti altri paeselli con piccole edicole, più che templi veri e propri"

In locanda di fronte alla chiesa tutti bevono una birra, servita da una cameriera robusta e baffuta che piace tanto a Loic.

"Facciamo che te chiami Birra", le dice lui facendo il simpatico.

Lei aggrota le folte sopracciglia, e lui prova a sedurla con una sonora pacca sul sedere.

Lei gli toglie la mano: "e basta, bevite sta birra".

Intanto Julie scola zitta zitta un enorme boccale, e viene giù improvvisamente spruzzando e ridendo addosso a Guelfo, e si sganascia dalle risate in modo spropositato. Eric si preoccupa di toglierle la birra da davanti, mentre Loic è impegnato con la cameriera.

Guelfo si reca dall'oste, che è un ciccone tanto grasso da non alzarsi dalla sedia.

"Complimenti per la birra", esordisce, scatenando altre risate di Julie.

Guelfo chiede poi di un certo Livio, e l'oste glie lo indica: è un tizio baffuto seduto a un tavolo di ubriaconi, bevono e

giocano a carte pigramente.

Guelfo lo raggiunge e appena pronuncia la parola "soldi" Livio scaccia i compagni di bevute e lo invita a sedersi nel suo "ufficio".

Guelfo chiede una guida e Livio si offre, per la modica paga di mezz'oro al giorno. Dice che i cavalli non si possono portare per i sentieri e quindi si offre di aiutare i compagni a venderli.

Non è facile trovare un compratore per i cavalli in un posto simile, ma alla fine il prezzo ottenuto è decoroso, nonostante la cresta ignobile praticata da Livio. Sono compresi nel prezzo anche due muli, Pecoraro e Scanio.

Julie piange a salutare il suo fido Brandimartello.

9 agosto 516

Si parte!

Livio si presenta con una mano fasciata e un occhio nero, sembra che abbia parecchi creditori e che non sia stato bravo a convincerli che li pagherà più avanti. Desiree lo medica un po'.

La strada è pericolosa perchè battuta da pattuglie della **Lancia Azzurra**: danno la caccia ai briganti ma non vanno molto per il sottile.

Nel corso della giornata viene evitata una di queste pattuglie, ed a sera ci si accampa sulle rocce. Julie canta e suona piano, e anche Livio canta un po' con lei. Racconta che le montagne ospitano degli Orchi, e lui ne ha anche visto uno, anni fa.

10 agosto 516

"Da questo punto smettiamo di aver paura della Lancia Azzurra e iniziamo ad aver paura dei briganti", avverte Livio.

A sera si fa il campo parecchio in alto e durante il turno di guardia di Loic e Desiree, mentre lui armeggia con l'olietto piccante lei ha l'impressione di scorgere un movimento, non distante.

Si sveglia anche Guelfo ma è tutto scomparso.

11 agosto 516

Il cielo è coperto e c'è vento. Livio beve birra di buon mattino e Desiree lo avverte che non fa bene alla salute.

In marcia su un impervio sentiero lungo il costone di montagna, si continua il viaggio. Di lontano si scorgono le cime innevate dei monti.

Improvvisamente, verso mezzogiorno...

Si sente rumore di pietruzze che rotolano, e subito dopo il gruppo è investito da una pioggia di frecce. Guelfo sente una freccia che gli si conficca nel braccio. Un'altra finisce sul cappello di paglia di Julie, mancandole di pochissimo la testa. Eric viene sfiorato da una freccia al petto e Ryan viene raggiunto da dietro da un'altra freccia, che lo colpisce gravemente alla pancia. Cade a terra privo di sensi.

Julie si butta a terra, sconvolta dal fatto di essere stata così miracolata, e cerca un riparo. Anche Loic e Desiree si riparano dietro un roccione, così come Livio.

"Abbandonate tutte le armi e tenete le mani alzate", dice una voce.

I fratelli Navar si armano e Guelfo si nasconde dietro una roccia e si prepara a lanciare un incantesimo su chiunque osi uscire allo scoperto.

Così accade, e il primo brigante che si fa vedere viene imprigionato dalla Ragnatela. Dopodichè Guelfo gli dà fuoco, e il malcapitato finisce a terra a rotolarsi nel dolore e nelle fiamme.

Desiree si sistema per caricare l'arco, ma prima che possa colpire un brigante c'è Livio che le cade "inavvertitamente" addosso, facendole perdere la mira. Julie prende una padella e Desiree inizia a sospettare della guida: "guarda, che scappa!" dice all'amica.

"E io che gli faccio, gli tiro la padella?" chiede Julie. Ma poi si muove per andargli dietro.

Intanto Eric viene ferito al braccio da una freccia, malamente avvisato da Loic più lontano. Non c'è grande coordinazione tra i fratelli e Loic resta a lungo fuori dalla mischia. Eric combatte con un brigante e Guelfo, dopo aver mancato il lancio di un altro incantesimo, si trova da solo ad affrontarne due. Cerca di resistere, ma riceve molte ferite.

Eric riesce ad eliminare il suo avversario, ma viene nuovamente raggiunto da una freccia che solo grazie alle armature non gli fa troppo male. Finalmente arriva Loic ad aiutare Guelfo, e riesce ad allentare la pressione sul compagno, facendo perdere a uno dei briganti prima l'arma, e poi la gamba.

Alla fine un brigante ferito si dà alla fuga, viene colpito di striscio da una freccia di Desiree e si dilegua insieme all'altro arciere.

"Livio, dove sei scappato! Vigliacco!", grida intanto Julie: ma la guida è scomparsa.

Infine il combattimento termina e la situazione è ben grama: c'è Ryan a terra, più morto che vivo, e Guelfo anche è molto ferito. Eric e Loic non sono nemmeno loro intonsi, anche se stanno molto meglio.

Come se non bastasse si è in mezzo alle montagne, senza guida, impossibilitati a muoversi. Che fare?

Personaggi

- Eric
- Loic
- Julie
- Ryan
- Stratos
- Desiree
- Guelfo.

PNG

- Mastro Pepper, amministratore della Tenuta Dillon di Flavigny
- Vito, inspiegabile "nemesi" di Julie e guardia civica di Lumiere
- Robert Merillac, ladro
- Ingo la Guardia, guardia
- Nokter Balbulus, sedicente Inquisitore
- Gedome, pescivendolo
- Ivo e Micheletto, giocatori di braccio di ferro
- Gar Ossobuco, finto paladino del Sacro Braciere
- Isidoro, Amanda e Terenzio, fratelli, amici krاندameriti di Julie
- Lord Anthony Keitel
- Mansueto, boia
- Livio, guida traditrice

Luoghi visitati

- Annecy
- Malartic, rovine
- Lorain, piccolo villaggio
- Limoge, piccolo villaggio
- Flavigny, tenuta Dillon
- Piccoli agglomerati di case verso Altair, nell'interno: Rions, Glaire, Garonne, Revel
- Piccoli agglomerati di case lungo il fiume Duras: Santal, Ruan, San Remi, Saville, Rioz, Condrieau, Creil
- Rigel
- Nemir
- Tirallyn
- Lumiere
- Villaggetti nella Marca di Altair, verso il Massiccio Centrale: Blain, Hirsonne, Rennes, Raucourt
- Krاندamer
- Loran
- Borgo dei Pazzi
- Helfold
- Paesini krاندameriti verso il Massiccio: Stern, Gibot, Shultz