

CRONACA

Periodo: dal 06/03/2009
al 26/05/2009

Periodo RPG: dal 1 Aprile 518
al 27 Aprile 518

Num. sessioni: 11

Undicesima avventura della **Campagna di Caen**. Poche settimane dopo il loro ritorno ad **Amer** i personaggi accettano di prestare il loro aiuto a **Victor Lamanne**, giovane membro della Rosa Bianca le cui terre sono oggetto di misteriosi attacchi da parte di forze mercenarie al soldo della **Compagnia Mineraria di Helfold**.

Di ritorno dal Ducato di Surok

Dopo un viaggio senza contrattempi, i ragazzi della **Compagnia di Caen** raggiungono il Monastero dei **Padri di Noyes** il 10 marzo 518. L'atmosfera è primaverile e tutti sono di buon umore.

Il Monastero ferve di attività, il cantiere intorno alla Biblioteca è ormai avanzato e i lavori a buon punto: le tracce del terribile assalto dell'autunno sono quasi scomparse.

Ricevuti nella foresteria, i nostri si rendono presto conto che in giro ci sono molte facce nuove, sia tra i Paladini che tra le Vesti Bianche, e apprendono che Padre **Lorenzo Quart** è partito per la guerra a **Benson**, ed al suo posto ha fatto ritorno il suo diretto superiore, Sir **Arles Giuly**.

L'incontro con Sir Bruno Malade

La sera stessa, poco dopo il loro arrivo, i personaggi sono ricevuti da Sir **Bruno Malade**, che attualmente occupa un'ala della foresteria insieme al suo fido **Albinus**.

"Bentornati!", li accoglie Sir Bruno, "spero che abbiate fatto buon viaggio".

"Il viaggio è stato buono, signore, grazie..." risponde subito Loic, "certo ci sono state delle spese..."

Ma Solice è rapida nel prendere la parola e cambiare argomento, e fa brevemente rapporto sulla missione in terra di **Surok**, raccontando gli eventi narrati nella cronaca **La Compagnia va a Nord**.

Sir Bruno si interessa molto della faccenda relativa alla **mappa** di Eric, **lo scavo di Maar**, il misterioso **Donnie** e l'intervento dell'Inquisizione conclusosi con la confisca dell'oggetto.

Non nasconde il proprio rammarico per la piega presa dagli eventi ma rassicura il gruppo, e in particolare Eric, che intenderà continuare a interessarsi dell'argomento, per cercare di venirne a capo. Rassicura i suoi ospiti del fatto che si sono comportati bene con l'Inquisizione e che non ha niente da rimproverare loro.

"Quanto ai vostri rapporti con Sir **Tennenbaum**..." inizia Sir Bruno, "sono dispiaciuto che siano stati tanto difficili..."

"No no, signore", interviene Loic, "Sir Tennenbaum era un tipo a posto, in fin dei conti.... l'unico problema è stato riguardo un piccolo problemino organizzativo... un malinteso..."

"In che senso?"

"Eh, il fatto è che lui non è abituato come si fa qui... come si faceva con Quart.... riguardo il discorso dei rimborsi spese..." spiega un po' impacciato Loic, che poi scende subito nei dettagli e dichiara che per lo svolgimento degli incarichi di Sir Tennenbaum il gruppo ha speso circa 12 corone d'oro, e che il nobile di **Albiach** si è rifiutato di rimborsarle. L'imbarazzo di Solice e Desiree è evidente, ma Loic non ci bada e fa un resoconto esatto delle spese sostenute, finché Sir Bruno dichiara di poter rimborsare intanto la metà del denaro speso, e promette per l'estate un incarico che potrà rivelarsi sufficientemente remunerativo da rimettere le cose a posto.

"Di che si tratta? Non sarà roba di andare a profanare tombe e risvegliare spiriti di morti!" domanda Loic, subito sospettoso.

"Niente di tutto ciò, semplicemente bisogna fare degli scavi non distanti da qui, in una zona dal terreno acquitrinoso per la maggior parte dell'anno"

"Eh.... a quanto sapevo, i tesori rinvenuti negli scavi sono di diritto del feudatario del luogo", suggerisce Eric, a sua volta un po' incuriosito. Ma Sir Bruno spiega che il feudatario è d'accordo e che non ci sono problemi. Si rifiuta di dare però per il momento altri dettagli.

Soddisfatti per le 6 corone d'oro ricevute, i Navar non insistono oltre.

La cena con Nicolas e Lucius

Quando tornano nella foresteria, i nostri trovano due facce amiche, quelle di **Nicolas** e **Lucius**, che hanno organizzato una cena di bentornato. La serata passa allegramente, tra i racconti dei due Paladini (eventi narrati nella cronaca **I contatti di Daron Gotthard**) e quelli di Loic e i suoi amici sulle peripezie di **Surok**. I due spiegano che Guelfo, dopo aver finalmente ottenuto la riabilitazione del suo nome e le terre di Lord Dillon, si trova a **Flavigny**.

"Ah, buon per lui, hai capito er signorino..." commenta Loic.

Ad un tratto Solice viene chiamata a colloquio con **Sir Arles**, si sistema in fretta la fratina e si reca, un po' emozionata, alla Torre del Tramonto, a conoscere il suo nuovo ufficiale superiore.

L'incontro di Solice con Sir Arles

Sir Arles occupa la stanza accanto a quella di Quart, al primo piano della Torre. Il Paladino non indossa la fratina ma semplici abiti scuri, fa accomodare Solice e dopo rapidissimi convenevoli di rito le si rivolge in modo molto schietto.

"Come puoi immaginare, le tue origini nobiliari costituiscono un problema. In passato sono state argomento di forti

attriti tra Lor... padre Quart e Sir Bruno, in disaccordo su come comportarsi con te. Padre Quart ha sempre nutrito grande fiducia nei tuoi confronti, e ti ha impiegata in incarichi anche rischiosi, sia per la tua incolumità fisica che dal punto di vista diplomatico. Sir Bruno, al contrario, ritiene che la cosa migliore per te sia svolgere mansioni tranquille, lontana dai pericoli e dalla prima linea, in attesa del giorno in cui tuo padre ti chiederà di tornare a casa, per sposarti a qualcuno o comunque riprenderti presso di lui"

Solice ascolta, tesissima e attenta.

Sir Arles la fissa in silenzio per qualche istante e poi le domanda: "e tu, che cosa intendi fare, realmente, della tua vita?"

Solice esita qualche istante, prima di rispondere.

"Finchè potrò restare qui, e servire come Paladina, è questa la mia vita, è questo ciò che voglio fare".

Sir Arles annuisce, e Solice spiega, misurando attentamente le parole, che non intenderà disubbidire a suo padre, qualora questi dovesse un giorno reclamare la sua presenza a **Beid**, ma che farà sempre del suo meglio per convincerlo a lasciarle percorrere la via della fede, che intende seguire con tutto l'impegno possibile.

"E' quello che mi aspettavo, in effetti, quello che Padre Quart mi aveva preannunciato. Ma ho voluto sentirlo direttamente dalle tue labbra. Sono contento di sapere questo, e di poterti trattare come tutti gli altri Paladini, senza mostrare riguardo per le tue origini nobiliari".

Dopodichè Sir Arles spiega a Solice che nel villaggio di **Luceen**, negli ultimi tempi, sono successi **diversi fatti** che hanno richiesto l'intervento sul posto di **Karen** e **Youri**.

"A Luceen la gente è molto demoralizzata, e a quanto so ti considerano un importante punto di riferimento. Appena possibile ti recherai lì, insieme a Nicolas, e ti dedicherai alle indagini su quanto accaduto e a rincuorare la popolazione".

Solice ringrazia e si ritira nella sua stanza.

Tutti i compagni da Sir Arles

Il mattino seguente tutti gli altri membri della Compagnia vengono invitati a conoscere Sir Arles.

Prima di andare, Loic si confida con Eric dei suoi timori riguardo le prospettive matrimoniali di Julie, visto che parlandone con la cugina è venuto a sapere che i Paladini hanno bisogno dell'autorizzazione dei superiori per potersi sposare, e che questo può comportare l'attesa anche di qualche anno.

"Che dici, è il caso di chiedere a questo Sir Arles di chiudere un occhio e di permettere a Lucius di sposarsi un po' prima?", chiede Loic. "Non so se Julie e Lucius sapranno resistere così tanto a lungo". Ma Eric è un po' scettico e non perde occasione di prendere bonariamente in giro suo fratello.

L'incontro con il Guardiano della Fede è breve e cordiale, Sir Arles ringrazia i personaggi per il loro impegno nella **Rosa Bianca**, che ha portato grandi frutti nel Ducato di Amer. Chiede loro se siano ancora disponibili per prestare il loro contributo, e tutti dichiarano di sì, di essere ben felici di rendersi utili.

Desiree ad un tratto interrompe il discorso: "e che cosa pensate, che cosa suggerite, Sir Arles, riguardo le nostre difficoltà personali?"

Sir Arles non capisce, e chiede spiegazioni. "Riguardo il fatto che non sempre siamo d'accordo, che tra noi ci sono tensioni e attriti.... ne sarete al corrente, suppongo..."

"A dire il vero no", risponde il Paladino aggrottando la fronte, "ma se devo giudicare dai vostri risultati, evidentemente non si tratta di problemi così gravi".

L'incontro dura poco e, uscendo, Loic si avvicina a Desiree: "lo vedi Desy? Anche Sir Arles lo dice che in fondo siamo perfetti, tutti insieme!". Ma Desiree scuote il capo e non risponde.

La compagnia si separa per un po'

Sir Bruno comunica ai personaggi che prima di una ventina di giorni probabilmente non avrà bisogno di loro, e che quindi possono considerarsi liberi di fare ciò che credono, e di occuparsi dei propri affari.

L'appuntamento è per la sera del primo di aprile.

Desiree manifesta l'intenzione di raggiungere suo fratello a **Flavigny**, e i due Navar si offrono di accompagnarla. Poi Loic chiama Julie in disparte e le fa un discorsetto.

"Cara Julie, adesso io e Eric ce ne andiamo per un po', e tu resti qua con Lucius..."

"Beh, ma è di servizio al monastero non è che..."

"Fammi parlà, Julie.... io lo so come vanno le cose, finchè stiamo qua io e Eric a tenerti d'occhio è un conto, ma tu sei così, un po'.... insomma considera che lo faccio per te, di andare a Flavigny e lasciarti qua con Lucius.... ma non te ne approfittare..."

Julie prova a controbattere ma Loic le dà un abbraccio affettuoso e se ne va.

Flavigny

Guelfo si trova a Flavigny già da alcune settimane, ed è molto felice di ricevere Eric, Loic e sua sorella Desiree. Tutti si sistemano a Palazzo **Dillon**, e Desy riprende possesso della sua vecchia stanza, dedicando molto tempo a risistemarla a gusto suo.

Loic cerca un lavoretto come assistente del falegname di Flavigny, il Nano **inserire nome**, di cui è amico, e trascorre molto tempo con lui e col figlioletto piccolo **Kos**.

Eric e Guelfo fanno una trasferta a Chalard, dove Guelfo incontra **Nailah** e passa un po' di tempo insieme a lei, lasciando Loic e Desiree a Flavigny per qualche giorno.

Luceen

Solice e Nicolas si recano a Luceen, secondo gli ordini di Sir Arles. I fatti che li riguardano sono narrati nella cronaca [La notte di Luceen](#).

Chalard

Nel mentre soltanto Julie rimane nel Monastero dei Padri di Noyes, dove può passare un po' di tempo insieme al suo amato Lucius.

Un nuovo incarico

La sera del primo di aprile la compagnia si riunisce a Noyes nella stanza di Sir Bruno, anche alla presenza di Sir Arles. Manca Solice, ancora a Luceen, e Desiree, che ha preferito restare a Flavigny per un po' di tempo.

Per l'occasione Loic in particolare ci ha tenuto a vestirsi bene, ed ha scelto di indossare l'abito scuro acquistato a Beid. Tuttavia la permanenza a Flavigny, l'inattività e la buona cucina di casa Dillon devono avergli fatto mettere su qualche etto perchè, nel bel mezzo dell'importante incontro, il giovanotto si rende conto che gli si sono strappati i calzoncini. Per fortuna nessuno, a parte la cuginetta, se ne rende conto.

Sir Bruno introduce il nuovo incarico spiegando che c'è un membro della Rosa Bianca, nella Marca di [Altair](#), che ha bisogno di aiuto. Il suo nome è Sir [Victòr Lamanne](#), figliastro di un cavaliere che fu a sua volta membro importante della Rosa, fino alla sua morte avvenuta qualche anno or sono.

"Sir Victòr Lamanne è un nostro importante alleato. Non ha mai preso parte attivamente alle operazioni della Rosa Bianca, a differenza di suo padre, ma grazie alle miniere che si trovano nel suo possedimento, presso [Lachdàn](#), contribuisce da sempre in modo sostanziale alle risorse finanziarie dell'organizzazione. Adesso proprio quelle miniere sono minacciate, ed è vitale proteggerle", spiega Sir Bruno.

Dopodichè presenta ai personaggi un giovane compagno della Rosa, che ha da poco prestato giuramento: [Edward Soren](#), soldato agli ordini di Sir Victòr e suo fidato amico.

Edward fornisce alcune indicazioni dettagliate riguardo l'incarico.

La situazione a Lachdàn

Il villaggio di Lachdàn si trova al confine tra la Marca di [Altair](#) e la Contea di [Rigel](#), in territorio di Rigel. E' un piccolo gruppo di case, abitate da un centinaio tra minatori e loro familiari, che scavano in una serie di miniere di ferro e rame, e sorge vicino alle rovine dell'antica [Phalan](#), grande città ormai abbandonata da secoli, di origine [Kahan](#), la cui struttura più remota risale probabilmente agli [antichi popoli](#).

Dall'altra parte del confine, in terra di Altair, ci sono simili miniere di metalli, che sono state date in gestione, dai nobili locali, alla [Compagnia Mineraria di Helfold](#), che si occupa dell'estrazione e, in molti casi, anche di una prima lavorazione del materiale estratto. Gli interessi della Compagnia sono difesi dalle armi del [Clan dell'Alabarda Azzurra](#), con sede nel [Bastione Occidentale](#), una fortezza a breve distanza dal confine con la Contea di Rigel e i territori di Lamanne.

Negli ultimi tempi però si sono verificati sempre più frequenti sconfinamenti di uomini d'arme (non appartenenti al Clan dell'Alabarda Azzurra, troppo identificabili e "compromettenti", bensì a compagnie mercenarie) in terra di Rigel, tanto da far temere inequivocabilmente a Sir Victòr che la compagnia abbia interesse a prendere il controllo di Lachdàn e delle sue miniere, per lo meno nel breve periodo. Questo è ciò che bisognerebbe cercare in ogni modo di evitare.

Attualmente Sir Victòr ha a disposizione circa una trentina di uomini armati, distribuiti tra 2 postazioni: l'[Occhio di Maers](#), una torre di avvistamento in legno di recente costruzione, che domina la zona da un ottimo punto di visuale, ma è piuttosto fragile come struttura, ed un accampamento nei pressi delle rovine di Phalan, il "punto zero".

La Compagnia Mineraria ha a disposizione molti più uomini, anche se fino ad oggi, per ragioni di opportunità e per evitare di comprometersi eccessivamente, ha sempre mandato soltanto piccole squadre al di là del confine.

Sir Bruno a questo punto del resoconto interviene per comunicare ai ragazzi di Caen che sembra che alcuni membri della [Squadra dell'Aquila](#), di [Albert Keitel](#), siano tra i mercenari agli ordini della Compagnia.

Le votazioni della Compagnia Mineraria

Edward spiega anche che i tempi per qualsiasi operazione sono stretti, visto che per ora la Compagnia Mineraria sta temporeggiando in vista di un'elezione, prevista per fine mese, nella quale sarà deciso eventualmente un impiego più massiccio di mercenari in terra di Rigel. La votazione, per avere successo, dovrà disporre di 7 voti su 9 totali. Una possibilità, di cui però bisognerà discutere direttamente con Sir Victòr, è quella di tentare di capire come si svolgerà questa votazione, chi voterà a favore e chi contro e, in caso tentare qualcosa per pilotarla. Ma Edward non entra troppo nel merito, rimandando all'incontro con Sir Victòr i dettagli.

Sospetti sull'Ordine Nero

I territori di Sir Victòr sono importanti per la Rosa Bianca non soltanto a causa dei proventi finanziari delle miniere, spiega Sir Bruno. Le rovine dell'antica Phalan sono infatti oggetto di studio della Rosa da anni, tanto che c'è il sospetto piuttosto fondato che all'interno della Compagnia Mineraria ci sia qualcuno, collegato all'[Ordine Nero](#), che sta pilotando l'intera organizzazione proprio per guadagnare un accesso agli scavi. E' infatti evidente che qualsiasi sconfinamento in terra di Rigel non potrebbe comunque essere definitivo, ma soltanto una occupazione temporanea. Pertanto è probabile che l'interesse di qualcuno nella Compagnia sia proprio di poter dare un'occhiata approfondita a Phalan (e

all'antica necropoli, presso le gallerie minerarie).

In casi disperati esiste comunque la possibilità, dice Edward, di far crollare gli accessi degli scavi e delle gallerie, per lo meno per rendere più difficile il lavoro al nemico. Ma sarebbe davvero meglio evitare di dover ricorrere a questo estremo rimedio.

Il viaggio per Lachdàn

La partenza è fissata per il 2 aprile mattina. Sir Bruno dispone che siano presi doppi cavalli per tutti, con l'appoggio delle stazioni di posta, per velocizzare il viaggio. C'è anche equipaggiamento e rifornimenti da portare all'Occhio di Maers. Il viaggio si svolge rapidamente, con poche tappe significative.

Alla Soglia Contesa

Il 3 aprile la compagnia si ferma alla stazione di posta la **Soglia Contesa**, dove Eric, mesi prima, aveva trovato la **mappa misteriosa** ormai sequestrata dall'Inquisizione di Surok.

Eric, entrando, nota subito il suo vecchio portolano appeso in cornice, ed un'altra grossa mappa fluviale lì accanto. Saluta cordialmente il Capo della stazione di posta e ci scambia quattro chiacchiere.

"Per andare al sodo", spiega Eric, "è successo che mi ha fermato l'Inquisizione, per quella mappa".

Il Capo non è sorpreso e spiega che pochi giorni dopo il primo passaggio di Eric erano venuti da lui alcuni a chiedergli della mappa. Erano membri dell'organizzazione dell'asta dove il Capo se l'era procurata, e intendevano recuperarla: la mappa era stata giudicata innocua erroneamente, e andava messa in sicurezza.

Eric spiega vagamente che anche lui ha avuto i suoi problemi per via della mappa e infine i due si accordano per 3 SiA come risarcimento di Eric al Capo della stazione. Restano in ottimi rapporti e anzi il Capo fa uno sconto sulle camere a tutta la compagnia.

Tappa a Rigel

Il 5 aprile si raggiunge Rigel.

Qui Julie si reca alla **Fortezza dell'Ultimo Sole** a portare la corrispondenza di Lucius a suo fratello **Lucas** e a salutare un po' di persone. Guelfo dal suo canto porta una lettera di **Nailah** a **Mara**, alla **Cantina di Clelie**.

La sera poi il gruppo fa tappa alle **Quattro Regine**, dove c'è il vecchio conoscente **Wink Delamare** e tutti partecipano a un po' di giochi di carte. E' una serata molto divertente e Eric riesce persino a vincere un bel gruzzoletto.

L'incontro con Danielle

Il giorno successivo, 6 aprile, si raggiunge il villaggio di **Lumiere**, dove Loic insiste molto per trovare e conoscere **Danielle**, la figlia di **Slavic**, il bandito complice di **Chris Wolfman** giustiziato proprio da Loic nel corso degli eventi narrati nella cronaca **I misteri dell'Ogham Craobh**.

Eric e Loic si presentano nella bottega di Mastro Listz, calzolaio.

Loic vedendo la fanciulla è subito mosso a grande compassione e simpatia, e le chiede "Stivali".

Lei lo osserva e risponde: "hai un piede importante, non so se abbiamo la misura". Dopodichè va a controllare e torna con ben 2 paia di stivali, di ottima fattura, uno dei quali particolarmente alto, ottimo per passare i guadi. Loic è incerto su quali scegliere, poi però decide di aiutare la ragazza e li prende entrambi, suscitando grande stupore in Danielle e Eric stesso.

Dopodichè inizia a chiacchierare con la fanciulla, per cercare di capire quali siano le sue prospettive. Si informa sulla sua dote, che la povera Danielle effettivamente non ha (troverò qualcuno che mi sposerà perchè sono in gamba, e me la farò con queste mani, la mia dote), suggerisce un matrimonio tra lei e il figlio del vecchio Mastro Listz, e insomma tratta la fanciulla con grande affetto e cordialità. Infine insiste persino per lasciarle una considerevole mancia. Lei è lusingata, contenta e un po' imbarazzata.

Intanto, sempre a Lumiere, Guelfo si informa un po' sulla guardia civica Vito, che più di un anno prima terrorizzò inspiegabilmente Julie. E' il solito becero buontempone, amante del vino e delle abbuffate, e sta come sempre in una bettola a ingozzarsi. Julie, per non correre il rischio di incontrarlo, neppure per errore, trascorre la giornata in stanza.

L'arrivo a Lachdàn

Il viaggio da Lumiere a Lachdàn si svolge per stradine secondarie, attraverso una zona poco popolata. Edward guida la compagnia per colline brulle, non coltivate, costellate da rade fattorie e pascoli. Il tempo è freddo, pioviccosa.

A una certa distanza dalla destinazione, Edward si ferma e fa dei segnali con la torcia, ricevendone altri in risposta. Dopodichè c'è da attraversare un ultimo fiumiciattolo, con il cavallo a mano.

Durante l'attraversamento c'è purtroppo un contrattempo, perchè il bagaglio di uno dei cavalli si sgancia e finisce nel fiume. Julie fa un tentativo di riprenderlo, si tuffa, ma ottiene solo di ferirsi ad una gamba su di una roccia.

Poco dopo si raggiunge l'Occhio di Maers. E' una torre di legno strutturata come una pedana sopraelevata, adagiata al fianco di una montagna. E' di recente costruzione, alta ma non particolarmente robusta.

Incontro al gruppo si presentano un paio di uomini armati, uno dei quali si presenta subito come **Victor Lamanne**, Dominus della zona. E' un giovane sui 35 anni, dall'aspetto pratico e in gamba, per niente formale. Ringrazia i nuovi arrivati e dà disposizioni che Julie sia medicata da uno dei suoi uomini, **Mark Havana**.

Dopodichè, una volta terminate le presentazioni e un giro della struttura, Sir Victor spiega a tutti la situazione.

Sir Victor Lamanne spiega la situazione

I luoghi che vanno difesi, a Lachdàn, sono fundamentalmente tre:

- L'Occhio di Maers, ovvero la torre dove ci si trova in questo momento, che è una struttura di avvistamento che permette di tenere d'occhio tutta la zona, fino al fiume e al **Bastione Occidentale** oltre il confine. E' dotata di specchi per fare segnalazioni luminose e questo le dà un ruolo strategico di grande importanza.
- Il villaggio di Lachdàn, popolato da un centinaio di persone, tra minatori e familiari, e si trova nei pressi delle miniere, ai piedi dei monti.
- Il "Punto Zero", un accampamento nei pressi delle rovine dell'antica città di Phalan. A questo proposito Sir Victor spiega ai suoi ospiti, in quanto compagni della **Rosa Bianca**, che tra le rovine sono in corso degli scavi segreti che devono essere protetti. Furono iniziati anni or sono da suo padre, e per ordine di **Padre Grimaud** vanno continuati. Sir Victor teme per di più che uno degli scopi degli attacchi a Lachdàn sia proprio quello di raggiungere gli scavi, tanto che nutre il sospetto che all'interno della Compagnia Mineraria si nasconda qualcuno legato all'**Ordine Nero**.

Sir Victor fa un recap degli uomini attivi e della loro dislocazione, ed è molto felice di poter contare anche sui nostri, appena arrivati. Le cose da fare sono varie, spiega. C'è da organizzare la difesa delle tre locazioni e sostenere le continue scorribande dei mercenari che provengono dall'altro lato del fiume, e andare in terra di Krandamer a svolgere indagini sulla Compagnia Mineraria di Helfold, sulle votazioni e, eventualmente, provare a influenzarle in qualche modo.

Prima di prendere qualsiasi decisione però, essendo tarda sera, si decide di aspettare l'indomani, quando dovranno tornare alcuni messi.

Julie chiede a Sir Victor se sia una cosa utile chiedere a **Sir Marcus** l'eventuale supporto di uomini di fiducia da Rigel, e Sir Victor l'autorizza a scrivergli una lettera. Julie spiega quindi per iscritto la situazione al Capitano della **Fortezza dell'Ultimo Sole** e chiede se sia possibile avere a Lachdàn Andy e John.

La proposta di Eric

Dopo aver ascoltato tutto il quadro della situazione, Eric ci pensa un po' e poi suggerisce a Sir Victor di addestrare un po' di uomini del villaggio di Lachdàn, affinché siano utilizzabili non come forze effettive da combattimento, ma come possibili spauracchi che, a distanza, possano apparire veri soldati e dissuadere in questo modo i nemici, demotivati a scontri in inferiorità numerica. In prospettiva, continua il Navar, può essere utile a prescindere insegnare a qualche popolano a difendersi. Sir Victor ascolta con interesse la proposta e si dimostra favorevole a tentare: non vuole mettere a rischio l'incolumità dei civili, ma sicuramente se organizzata bene è una mossa che può rivelarsi utile.

Scontro al Punto Zero

L'indomani, all'alba dell'8 aprile, risuona un corno. Sir Victor riceve notizie riguardo spostamenti lungo il fiume, rilevati da una delle due squadre di mercenari al suo servizio, la "Squadra Shock"

Per sicurezza si decide che gli uomini del gruppo si recheranno tutti al Punto Zero, da cui è più facile intercettare eventuali scorribande nemiche. Solo Julie rimane all'Occhio di Maers, per riprendersi dalla ferita alla gamba, e ne approfitta per farsi spiegare i codici di segnalazione luminosa della torre.

Arrivati nei pressi delle rovine di Phalan, i nostri vengono raggiunti da un paio di cavalieri, uno dei quali, grande e grosso armato di martello, si presenta come **Boron**.

"Chi siete?" domanda.

"Siamo quelli che vengono da là", risponde Loic, indicando la direzione dell'Occhio di Maers.

"Grazie per essere venuti a darci una mano".

"Pure due, finchè ce ne abbiamo", conclude Loic.

Boron accompagna i nostri al campo del Punto Zero.

L'accampamento sorge molto vicino ai ruderi dell'antica città di Phalan, e consiste in poche tende su un terreno leggermente rialzato presso il fianco di una collina. L'aspetto complessivo è piuttosto malconcio.

Al campo il gruppo fa la conoscenza con **Karl Shepard**, detto "Woz", praticante di magia, e con l'alabardiere **Pacey Rochat**.

Di vedetta sulla collina

Woz fa salire sulla collina Guelfo, e parla un po' con lui a proposito degli incantesimi che possono rivelarsi più utili in combattimento. Woz ha studiato un sistema per controllare la minaccia delle frecce, riuscendo in parte a bloccarle.

Dopodichè fa salire anche Eric e Loic sul colle, spiegando loro come fare dei segnali con il corno e mostrando il tratto di fiume più rischioso per possibili attacchi. Dopodichè lui e Boron scendono a vedere che succede ad una squadra di mercenari più a sud, lasciando Eric, Loic, Guelfo e Pacey di presidio al Punto Zero.

Movimenti sospetti lungo il fiume

E' circa mezzogiorno quando Eric e Pacey, di vedetta sulla collina, scorgono movimenti sospetti lungo il fiume. Cavalli che vengono fatti guardare a mano.

Tocca prepararsi allo scontro, così i nostri nascondono i cavalli tra le rovine e si piazzano in una zona riparata, in attesa.

Dopo circa 10 minuti si mostrano due figure di vedetta dalla collina, presto seguite da altri 3 al campo, a cavallo. I nemici osservano il campo e non avanzano verso le insidiose rovine, mentre i nostri non hanno modo di uscire dai loro ripari

per non esporsi al tiro degli arcieri. Si profila uno stallo non così buono per i nostri, che rischiano soltanto che il numero dei nemici cresca ancora.

Attacco frontale!

Bisogna ingaggiare i nemici e, prima di farlo, Guelfo crea magicamente delle immagini illusorie che lo circondano, in modo da dare l'impressione, per lo meno a distanza, che il gruppo sia più nutrito che non in realtà.

Dopodichè tutti escono dai ripari e avanzano, sfidando il tiro degli arcieri.

Uno di loro colpisce Loic al ventre, e la freccia penetra in profondità. Un altro scalfisce appena l'armatura di Eric, mentre una terza freccia si infrange sul suo scudo.

Poco dopo, mentre i nostri allungano ancora il passo per ingaggiare i nemici, questi hanno il tempo di ricaricare gli archi e scoppiano due immagini illusorie di Guelfo, che pure viene ferito di striscio alla testa.

Il giovane mago si difende lanciando una ragnatela sui due nemici che ha più vicino, invischiandone molto bene uno.

Ed è il momento di entrare in corpo a corpo.

Il combattimento

I primi round

Eric con un solo colpo attacca un arciere a cavallo mentre questi ancora stava cambiando arma, lo ferisce gravemente alla gamba e il malcapitato grida e cade a terra. Eric quindi ne approfitta per montare in groppa al cavallo scosso e recuperare vantaggio sugli avversari.

Anche Loic riesce a disarcionare il suo nemico, e subito dopo inizia a colpirlo e a sbatterlo a terra ripetutamente, ma senza riuscire a infliggergli danni risolutivi.

Guelfo approfitta della ragnatela per tentare di ferire il cavallo del suo avversario rimasto libero, mentre l'ultima delle sue immagini illusorie scompare.

Pacey si trova un po' in difficoltà, e viene ripetutamente colpito al braccio destro. Viene poi spinto a terra dal suo avversario e cerca faticosamente di difendersi.

Il cuore dello scontro

Eric, ormai in groppa al cavallo scosso, si muove in soccorso di Pacey, ed infligge una ferita debilitante al suo nemico.

Pacey, libero, si rialza e va in aiuto di Guelfo, il quale rischia a breve di trovarsi solo contro due avversari, visto che gli effetti della ragnatela stanno svanendo, ed è anche stato ferito abbastanza seriamente al braccio.

Gli arresi e i fuggiaschi

Eric azzoppa un altro cavallo e costringe un altro avversario alla resa. Anche Loic, dopo aver ferito alla gamba il suo nemico, gli concede di arrendersi.

I due avversari di Guelfo e Pacey, ancora a cavallo, riescono a fuggire, nonostante il tentativo di Eric di inseguirli. Guelfo raccoglie una manciata di terra, la struscia sul sangue della sua ferita e ci sputa sopra, poi pronuncia le rune FER QU XOT, scagliando un missile acido contro i fuggiaschi.

L'inseguimento tuttavia è infruttuoso.

Il bilancio dello scontro

Dei 5 avversari, 3 sono stati fatti prigionieri. Due di loro sono feriti alla gamba, uno in modo grave. I nostri hanno guadagnato anche 2 cavalli scossi, armi e armature.

Poco dopo torna Woz insieme a un gruppo di 7 persone che urlano "SHOOOCK!". Sono tutti a cavallo, capitanati da [Caleb Neves](#), il secondo di Victor.

Anche loro sono reduci da uno scontro, ed hanno altri 2 prigionieri. La squadra Shock ha intercettato un gruppo di mercenari diretti all'Occhio di Maers e sono usciti vittoriosi dallo scontro.

Woz si prende cura dei feriti e poi segnala all'Occhio con degli specchietti, poi torna e comunica che Victor è in arrivo.

Brutte notizie

Interrogando i prigionieri emerge che sono in corso movimenti verso una zona collinare ai piedi del Massiccio, dove pare i nemici abbiano un campo ben nascosto.

Quando poco dopo arriva Victor, porta altre brutte notizie da [Altair](#): sembra che la Compagnia Mineraria abbia ottenuto formale autorizzazione a stare lì e lavorare intorno alle miniere, usando soldati come scorta.

Si riflette sul dafarsi.

La compagnia si separa

Ci sono molte cose da fare e pochi uomini a disposizione, quindi Victor decide di distaccare Julie, Guelfo, Woz e Vince, inviandoli ad [Altair](#) coi prigionieri, con la speranza che la loro testimonianza influisca sulle decisioni riguardo la Compagnia.

Eric e Loic resteranno invece in zona per combattere.

Julie e Guelfo

Il viaggio per Altair

Il 9 aprile mattina parte il gruppetto coi prigionieri, Baptiste, Lionel e Ottavio. Mentre Baptiste tace, fedele ai suoi capitani, e Ottavio è ferito gravemente, Lionel fa il simpatico e cerca di convincere i nostri di voler cambiare bandiera.

Il viaggio per Altair si potrebbe fare in una giornata sola, ma i prigionieri rallentano il passo e si rende necessario dormire per strada.

Julie apre un casolare disabitato, lo risistema un po' e invita tutti a accomodarsi. La notte vengono fatti turni di guardia, e Lionel fa persino lo spiritoso offrendosi per il primo. Tutti sono ben legati e la notte passa tranquilla.

L'indomani, 10 aprile, è la festa di **Dytros**, e il gruppo in mattinata arriva ad Altair.

Qui vengono contattate le guardie, e Woz spiega al capitano la situazione a Messer Bolten, ufficiale.

L'incarico investigativo

Dopodichè lui e Vince si mettono in viaggio per Lachdàn, dopo aver lasciato a Guelfo e Julie il compito di recarsi a **Gornak** a svolgere indagini sui membri della Compagnia Mineraria, in particolare su:

- Sir **Mervin Tasser**, aristocratico un po' decaduto, sessantenne, tipo tranquillo mediamente affidabile;
- **Reginald Vort**, mercante di metalli. Coinvolto nella gestione della Compagnia, poco affidabile, noto per essere un mercante privo di scrupoli. Orbita intorno a Krandamer Est, traendo profitti dalla guerra;
- **Bella Manns**, giovane vedova di **Daniel Mans**, mediamente fidata, rischia però di essere manipolabile.

Julie e Guelfo dovranno raccogliere informazioni su questi tre individui e, nel caso sembrassero sufficientemente affidabili, tentare di convincerli a votare bene alle prossime elezioni.

Novità dai prigionieri

Nel corso della giornata Julie e Guelfo vengono informati di alcune notizie raccolte dalle guardie durante l'interrogatorio dei prigionieri.

Sono stati tutti e tre ingaggiati da un certo **Richard**, ricco mercante intenzionato a mettere le mani su un tesoro sepolto presso le rovine di Phalan. Sono stati ingaggiati sulle rive del **Duras**, da parte amerita, in un villaggio di nome **Ameth**. Erano parte della compagnia di **Robb**, che pare però sia morto. Richard è un tipo con capelli lunghi neri, magro, basso. Mercante di gioielli.

Julie e Guelfo iniziano a ragionare di fare un salto ad Ameth, prima di andare a Gornak, per vedere di scoprire qualcosa su questo Richard, ed un suo possibile collegamento con la Compagnia Mineraria.

Eric e Loic

Missione esplorativa

Loic, ferito, resta il 9 aprile fermo all'Occhio di Maers a recuperare le forze.

Eric, insieme a **Mark Havana**, partono per una spedizione esplorativa tra le colline, alla ricerca del misterioso campo nemico.

Trascorrono la mattinata tra pascoli di pecore, chiacchiere coi pastori della zona, salite e discese tra le colline. Escluse le aree più raggiungibili, i due si dirivono verso un territorio più montuoso, ai piedi del **Massiccio Centrale**.

Salendo per un sentiero, Eric a un tratto inizia a sentirsi osservato. Poco dopo il suo sospetto viene confermato da una voce che grida: "altolà!"

"Chi sei tu, perchè ti nascondi?" grida Eric di rimando.

"Questo è il nostro territorio, non siete i benvenuti".

Eric e Mark si trovano impossibilitati a continuare la salita, e la situazione è di stallo. Eric suggerisce un bluff, ma neppure sortisce effetto.

L'uomo nascosto più in alto consegna a Eric e Mark un messaggio: "il **Ras** è tornato".

Eric propone un accordo, per testare le acque, ma la risposta è: "spacca la testa all'amico tuo e sei dei nostri". Evidentemente non è una strada praticabile, tanto che Mark insiste: "dateci una prova di essere chi dite di essere".

"Parla a Victòr e digli se si ricorda il Picco del Diavolo", è la risposta.

Eric e Mark tornano indietro all'Occhio di Maers e riferiscono quanto scoperto.

Victor e Caleb sono molto stupiti e preoccupati: credevano che il temibile bandito conosciuto come **Ras** fosse morto da tempo, e saperlo di nuovo in zona è una pessima notizia. Eppure pochi conoscono la storia del Picco del Diavolo...

"Di che storia si tratta?" chiede Eric.

"Alcuni anni fa il Ras e la sua banda tormentavano queste zone, così Sir Victòr e i suoi combatterono diversi scontri con loro. Al Picco del Diavolo conoscemmo una terribile sconfitta", spiega Caleb. "Venimmo circondati, e di 12 che eravamo riuscimmo a tornare soltanto in 4. Fummo costretti ad abbandonare i nostri morti... e i loro corpi furono profanati."

"Il Ras", aggiunge Sir Victòr, "è un uomo efferrato e crudele, non si limita a compiere azioni di ladrocinio, ma spesso opera per il puro gusto di seminare dolore e morte. Se davvero è tornato, va al più presto affrontato e sconfitto, e la sua banda annientata. Sono troppi altrimenti i rischi per il villaggio di Lachdàn".

Loic approfitta per raccontare di aver saputo, mentre si trovava lì in paese, che tre ragazzini figli di minatori sono spariti,

e i genitori molto in pensiero per loro.

"Speriamo che si siano soltanto allontanati per conto loro, e che il ritorno del Ras non c'entri niente con questa sparizione...." commenta Victòr, preoccupato.

Scontro coi briganti

Non ci sono alternative, i briganti del Ras vanno sgominati senza indugio.

Victòr propone una spedizione al pieno delle forze disponibili per l'indomani mattina, alle prime luci dell'alba.

Così, il 10 aprile, festa di Dytros, una squadra composta da: Victòr stesso, Caleb, Sky, Marck, Eric, Loic, Crab, Boron e Pacey si incammina verso le colline a nord.

Si decide di seguire un percorso diverso rispetto a quello scelto da Eric e Mark il giorno precedente, passando attraverso uno stretto canalone che conduce su un altopiano, ai piedi della zona montuosa più impervia. Una volta sull'altopiano, Mark nota tracce che proseguono verso l'alto e le segnala, ma Victòr preferisce aggirare la zona più rischiosa e puntare all'altro sentiero.

Improvvisamente, da una certa distanza, si scorgono due persone che camminano velocemente verso le montagne. Mark, Sky e Victòr provano a inseguirli, ma questi girano un angolo cieco e, subito dopo, si riuniscono ai loro compagni al di là di un piccolo crepaccio.

Victòr, restando a distanza di sicurezza dagli arcieri, grida il suo nome, il suo titolo, e ordina agli uomini oltre il crepaccio di identificarsi.

"Qui non sei nessuno, questo non è il tuo territorio... e se lo era, adesso non lo è più. Oltre questo crepaccio finisce Lachdàn".

"Arrendetevi se volete aver salva la vita", dice Victòr.

Ma i briganti sembrano tutt'altro che intenzionati ad arrendersi. Anzi, tra loro si fa largo un uomo più anzianotto, robusto e vestito di stracci, dall'aria malconcia ma insieme forzata. Ha i capelli bianchi e lunghi, il viso abbronzato, e sembra mal in arnese e molto sciatto, ma ha il piglio del capo.

"Ti dico come funziona", esordisce il **vecchio**, "tutto ciò che è oltre questo crepaccio, da oggi diventa nostro. E tu me lo approvi, me lo metti per iscritto. In cambio ti prometto che non attaccheremo nè prederemo più il villaggio di Lachdàn, nè le miniere, e restituiremo integri i 3 marmocchi che stai cercando".

Victor scuote il capo: "sappiamo bene che la tua parola non vale nulla, come in passato".

"Eh.... sono cambiato".

"L'accordo" prosegue Victor, "è che restituite i ragazzi e ve ne andate".

"Non mi pare molto vantaggioso... lo ho 3 marmocchi, ma me ne basta uno solo. Quindi 2 di quei marmocchi...."

Il Ras sputa nel crepaccio e prosegue: "portatemi il più grande".

Victor si prepara a scattare, dopo aver sussurrato ai suoi che il Ras è un uomo senza scrupoli, e che non ha senso provare a trattare: meglio attaccare finchè gli ostaggi sono ancora tutti e tre vivi.

La carica è guidata da Victor e chiusa da Crab, più lento a causa della sua corazza, con Caleb che resta indietro a sparare con la balestra.

I banditi sono protetti da un crepaccio, che va comunque saltato per ottenere un corpo a corpo, e approfittano di questo vantaggio per far sparare 4 arcieri. Sono colpiti Victor e Mark, fortunatamente solo di striscio. Caleb invece, con la sua balestra, riesce a scagliare un dardo in testa a uno dei banditi, che cade morto sul colpo, e con la balestra di Eric, che pure teneva lui, ne ferisce gravemente un altro al braccio.

Poco prima che i nostri raggiungano il crepaccio, il Ras ci tira dentro il ragazzino, senza tanti complimenti. Si sente il grido di dolore, e tutti saltano.

"Vieni vieni, vecchio prostatoso", grida Loic, preparandosi a fronteggiare il capo dei briganti.

Il salto sbilancia comunque i nostri, che si trovano su un terreno sdruciolevole e questo li impaccia un po' nei movimenti. Comunque Loic, nel difendersi dal colpo del Ras, gli si butta addosso sul clivio (999 in parata). Victor si trova contro Vinic e Peavey, due banditi, ed è costretto a parare soltanto, mentre gli altri hanno tutti un nemico a testa.

Il Ras urla: "uccidete quei ragazzini!"

"Uccidiamo i vecchi!!" urla Loic in risposta. Mentre attacca, Loic strappa un lembo degli stracci del Ras, sbilanciandosi (555 in attacco). Il Ras lo deride: "combatti come un contadino!". Ma Loic si difende bene (888 in difesa) e continua a aggrapparsi e stratonare gli stracci del Ras.

Eric adesso si trova a gestire due avversari, e se la cava bene. Ma Victor, anch'egli solo contro due, viene ferito sia alla gamba che al torace. Anche Sky viene ferito alla testa, fortunatamente di striscio.

Eric uccide un avversario dei due che aveva davanti, mentre poco distante Victor si trova in difficoltà, viene ferito nuovamente e riesce miracolosamente a parare un colpo che altrimenti l'avrebbe spinto giù dal crepaccio (000 in parata).

Intanto tra gli uomini di Victor è Boron adesso a trovarsi in difficoltà, subendo una grave ferita al torace, che quasi lo manda al tappeto.

Eric atterra l'altro avversario proprio quando sopraggiunge Crab, in ritardo a causa dell'armatura. "Bel lavoro", commenta prima di gettarsi nella mischia.

Loic si trova adesso a fronteggiare non solo il Ras, ma anche un altro bandito, anzianotto pure lui. Riesce a colpire il Ras, ma solo di striscio: il vecchio se la cava ancora molto bene.

Victor al tappeto, morti e feriti

Intanto Victor è in serie difficoltà, sempre da solo contro due, perchè sta accumulando tante ferite che lo indeboliscono molto. Tiene comunque duro e prova a attaccare, qualche volta riuscendo anche a colpire uno degli avversari. Ma lo scontro volge a suo sfavore e deve solo provare a resistere.

Anche Mark viene ferito al ventre, e Sky e Boron al braccio. Quest'ultimo pochi istanti dopo subisce un'altra ferita, che gli fa perdere momentaneamente i sensi. Il crudele bandito Sciapiro infierisce su di lui, uccidendolo.

Anche Victor, colpito al torace gravemente, cade a terra.

E' Pacey a gettarsi in difesa del suo capitano, prima che questi venga finito dal suo avversario. Pacey è indebolito dallo scontro del giorno precedente, ma non si tira indietro e viene ferito a sua volta.

Nella gran confusione, tra tanti feriti e gente a terra, Sciapiro si dà alla fuga.

Intanto arriva anche Caleb, che inizia a farsi strada verso Victor.

Loic finalmente riesce a colpire gravemente il Ras al ventre, lo butta a terra e prosegue verso i briganti che stanno ancora combattendo. Ne sbudella uno al volo.

Lo scontro è sanguinosissimo, anche Mark viene ferito al torace, anche se stringe i denti e resta in piedi.

Lo scontro è ormai praticamente finito quando il Ras, da terra, vede Caleb in avvicinamento e prova a tirargli contro la spada. Incredibilmente ci riesce (888 in lancia), ferendolo al torace.

Ma è il canto del cigno, e lo scontro si conclude immediatamente dopo.

Amaro bilancio dello scontro

Lo scontro è stato sanguinosissimo.

I banditi, a parte Shapiro che è riuscito a darsi alla fuga e il Ras, che è stato tenuto in vita per essere interrogato, sono tutti o morti o moribondi, e ci pensa Loic ad assicurare loro una rapida fine.

Per quanto riguarda gli uomini di Victor, Boron è morto e anche Pacey lo segue di lì a poco. Gli altri sono quasi tutti malconci ma Marck riesce bene o male a stabilizzarli. Alcuni, tra cui Victor, sono davvero molto gravi.

Mentre Caleb si cala per recuperare il ragazzino buttato di sotto nel crepaccio (che è vivo e non troppo ferito, a parte una amnesia dovuta alla botta in testa), Eric raggiunge il campo dei banditi, non distante, e libera gli altri due ragazzini, uno dei quali ha una caviglia slogata.

Tra le sacche dei banditi c'è una lettera [INSERIRE IL LINK ALLA LETTERA](#), ma interrogato al riguardo il vecchio Ras nega di sapere di che si tratti.

Intanto Caleb organizza due gruppi: uno che rimarrà a fare da guardia ai feriti e l'altro che scenderà al villaggio a chiedere aiuto, carri e barelle per trasportarli in un posto migliore. E' a Lachdàn che viene allestito un piccolo ospedale per i feriti.

Due nuovi arrivi

Arrivato a Lachdàn insieme, tra gli altri, ad Eric, Caleb si trova davanti due facce nuove: si tratta di [Andy](#) e il giovane [Elias Spiller](#), i rinforzi inviati da Sir [Marcus Darrell](#) in seguito alla richiesta di Julie.

I due vengono subito messi al lavoro, trasportare barelle giù per il crinale. Andy è un tipo buffo, piuttosto rude nei modi e molto tracotante, ma comunque con un atteggiamento buontempone. Elias è più preciso, dice di provenire dal Ducato di [Greyhaven](#) e di aver prestato servizio come scudiero di un cavaliere.

"Tu allora conosci Julie?" chiede ad Andy Eric, curioso.

"Come no, abbiamo lavorato insieme a Rigel, abbiamo fatto un sacco di missioni importanti lì..."

"E che ne pensi di lei?" insiste Eric.

Andy apre la bocca per commentare, ma prima che possa farlo si intromette Loic: "perchè è proprio la nostra cara cuginetta, eh!"

Andy frena in corsa ogni possibile commento, e chiede se Julie sia in zona. Quando ottiene risposta affermativa, è Elias ad intervenire, stupefatto: "ma fate lavorare anche le donne, voi?"

Loic lo guarda con sufficienza e risponde: "ragazzo, il tuo forse è un lavoro, ma la nostra è una missione".

Grossi guai in arrivo

L'attacco al Punto Zero

Tutti si riuniscono a Lachdàn intorno ai feriti: Victor è ancora privo di sensi, Caleb ha il comando.

Comunica che è da molte ore che non arrivano notizie dai mercenari che presidiano il Punto Zero, a Phalan. E' opportuno che qualcuno vada a controllare. Si offrono Eric, Loic ed Elias.

A distanza il Punto Zero sembra deserto. Si vedono tracce di movimento recente, ma il campo è stato abbandonato.

Prima che i nostri possano salire su una collina e avere una visuale migliore, si scorge tra le rovine il capo dei mercenari, Gunther, che fa un cenno.

Appare molto ferito e preoccupato, e spiega che hanno subito un attacco da un gruppo di cavalieri molto bene addestrati. Lo scontro è stato sanguinoso, ed ha perso 3 uomini e lui ed un altro sono molto feriti. Sono rimasti solo 2 in buone condizioni.

Loic sentendo la descrizione dei cavalieri inizia a maturare l'idea che siano parte della [Squadra dell'Aquila](#) di [Albert Keitel](#).

Si discute un po' sul dafarsi, ma Eric e Gunther sono d'accordo sul fatto che ormai si sia rimasti troppo pochi per proteggere anche il Punto Zero, e che sia necessario convergere sull'Occhio di Maers e tenere quello. Anche perchè se i cavalieri non vogliono farsi ingaggiare dal presidio del Punto Zero e tirano dritto, rischiano di prendere l'Occhio con grande facilità.

Gli scavi di Phalan

Tornati a Lachdàn, Eric spiega a Victor che è necessario abbandonare il presidio al Punto Zero, e chiede istruzioni riguardo gli scavi segreti di Phalan.

Victor allora gli fornisce una parola d'ordine e un messaggio da riferire, per ordinare lo sgombero degli scavi.

Eric da solo va l'indomani 11 aprile, alle primissime luci dell'alba.

Arriva nella zona indicatagli da Victor e poco dopo viene intercettato da una giovane arciera che gli chiede la parola d'ordine. "Cosa dice il Sacerdote al pellegrino penitente?" "Sarkus Saks", risponde Eric.

Riferisce l'ordine di smobilitare e in una ventina di minuti il gruppo si sposta. E' costituito dalla giovane, da 4 lavoratori e da un uomo anziano, dall'aria autorevole.

Eric scorta tutti fino all'Occhio, ma la donna e l'anziano proseguono, andando "nel posto più logico", dice lei di riferire a Victor.

Movimenti lungo il fiume

E' la tarda mattinata quando si vedono grossi movimenti di uomini e mezzi lungo il fiume. Man mano che si avvicinano, sono riconoscibili almeno 8 cavalieri + altri 6 uomini a cavallo, più alcuni cavalli che trasportano del materiale. Vanno in direzione di Phalan.

Dopo un po' scompaiono nell'avvallamento della città in rovina, ma Caleb suggerisce di aspettare e vedere se riemergono o se stanno escogitando qualcosa. Teme macchine d'assedio o qualcosa di simile.

Elias si propone come vedetta, si avvicina furtivo a cavallo e, a distanza, scorge gente che sta montando macchine da assedio: una catapulta, una balista e tre ripari mobili.

Viene colpito di striscio da un dardo di balestra e suona un corno. Prendendo in considerazione la possibilità di essere stato scoperto, corre via verso l'Occhio di Maers. Per un breve tratto lo inseguono due cavalieri, che presto lo lasciano sfilare via.

Elias torna e fa rapporto di quanto ha scoperto.

Caleb è molto preoccupato, dice che le macchine vanno attaccate prima che arrivino, ma è meglio aspettare che escano dalle rovine.

Ciò avviene intorno al primo pomeriggio.

Il ritorno di Julie e Guelfo

Proprio mentre le macchine da assedio, lentamente, emergono dalle rovine di Phalan, anche Julie, Guelfo e Woz arrivano in zona. Hanno abbandonato in fretta Altair la sera prima e viaggiato per tutta la notte, su ordine di Woz che, con segnalazioni luminose, aveva saputo dei problemi a Lachdàn.

La missione investigativa è rimandata fino a data da definirsi, e servono tutti in fretta all'Occhio di Maers.

Tutti si ritrovano e si scambiano le notizie.

Julie è molto contenta di vedere che Sir Marcus ha risposto al suo appello, e saluta cordialmente Andy. Quando è il momento di presentarsi ad Elias, lui si mostra meravigliato di vedere una ragazza in un contesto simile, e le chiede perchè non abbia scelto una vita più prudente e consona a una donna.

"La pelle ce l'abbiamo tutti attaccata alle ossa, maschi e femmine", risponde Julie, un po' sulle difensive.

Ma non c'è tempo per chiacchierare, perchè i nemici arrivano e bisogna prepararsi allo scontro imminente.

Inizia l'assedio

Secondo Caleb il posto migliore per organizzare una linea di difesa è nei pressi dell'Occhio, approfittando di una strettoia naturale tra due colline, che obbligano ad un passaggio lento e in fila indiana.

Appostando i due stregoni su una delle colline si può sperare di fare qualche danno alle macchine da assedio prima che queste arrivino a tiro della torre.

Woz e Guelfo si sistemano sul crinale, in attesa. Sull'altra collina si nascondono Mark e Vince con gli archi.

Gli altri uomini abili a combattere si piazzano nel breve slargo davanti all'Occhio, mentre Julie resta coi feriti sulla torre, di vedetta.

Ma ecco che lentissime si avvicinano le macchine da assedio. Si fermano a una buona distanza, fuori dal tiro degli archi dei difensori, e iniziano ad aggiustare il tiro.

Il primo colpo di catapulta cade completamente fuori bersaglio.

Passano minuti lentissimi, poi ne parte un altro, che arriva tragicamente vicino agli arcieri appostati sulla collina, Vince viene ferito dalle schegge e urla di dolore.

La paura è tangibile, le pietre scagliate dalla catapulta sono davvero letali e c'è ben poco da fare per evitarle.

La catapulta continua a correggere il tiro, un colpo dopo l'altro, lentissimamente. Dopodichè ricomincia ad avanzare.

Intanto Julie nota in avvicinamento dal fiume altri 4-5 cavalieri, ancora rinforzi per i nemici.

"Arrendetevi ora e non vi sarà fatto alcun male" dice una voce appena la catapulta è in prossimità delle colline. "Non

abbiamo interesse a radervi al suolo ma lo faremo, se ci costringerete. Siamo più di voi. Arrendetevi, restate lì in pace e fateci fare il nostro lavoro".

"Disperdetevi o morirete!" grida Caleb in risposta.

La catapulta spara qualche altro colpo a caso, avanzando insieme alla balista.

Finalmente Guelfo si sente di tentare il suo incantesimo, la catapulta è abbastanza vicina per essere colpita dal suo "missile acido". Così, con Woz che gli fa da scudo per le frecce, Guelfo esce dal suo nascondiglio e grida le sue rune ben tre volte.

Due dei tre colpi si abbattono sul meccanismo della catapulta, che ne viene danneggiata.

Elias e Julie in esplorazione notturna

Scende la sera. Gli assediati si accampano poco fuori la strettoia tra le colline verso l'Occhio, riunendosi ai loro rinforzi. All'Occhio si discute animatamente sul dafarsi, finché Elias si offre per un'azione di avanscoperta sulle colline per controllare i nemici. Julie decide di accompagnarlo, nonostante il giovane soldato non sia molto d'accordo perché non vuole mettere in pericolo la ragazza.

I due vedono da una certa distanza un paio di nemici che si stanno arrampicando sul fianco della stessa collina, verso l'Occhio, e mentre Julie corre ad avvisare e chiamare rinforzi, Elias si apposta.

Appena il primo dei nemici è a tiro, Elias esce dal suo riparo e lo attacca, riuscendo a colpirlo ripetutamente mentre l'altro si avvicina. Intanto trova anche l'energia per gridare: "Julie mettiti in salvo, le ragazze non sono fatte per queste missioni!!"

Benché solo contro due uomini, Elias si destreggia molto bene, ferisce gravemente uno dei due avversari e l'altro lo costringe a lasciarsi cadere lungo il fianco della collina.

Elias e Julie si ritrovano presso l'Occhio e riferiscono.

La sortita

Nel cuore della notte 11 uomini si preparano per una sortita contro gli assediati. Julie e Sky rimangono all'Occhio, di vedetta.

Eric suggerisce di usare una grossa protezione di legno per passare nella strettoia e proteggersi dai colpi di balista. Tutti si sistemano in una fila da due, aperta da Caleb e Crab. Subito dietro Eric e Loic, poi Andy e Elias, e gli altri a seguire. In fondo Guelfo e Woz.

L'esordio è tragico perché appena a tiro Crab viene ferito gravemente alla testa e resta stordito, e i nemici sono talmente tanto pronti a contrastare l'attacco che si può sospettare che a loro volta stessero preparandosi ad assalire l'Occhio.

Il combattimento è accanito, Eric da solo a lungo deve sostenere due avversari, ad Andy si spacca lo scudo in una parata contro un colpo micidiale.

Guelfo, proteggendosi con le immagini illusorie, avanza e attacca un nemico nella mischia, aiutando un compagno in difficoltà.

"Resistiamo!", grida Caleb.

Ad un tratto ad Eric si para davanti un nemico imponente, che indossa un mantello bianco. Ha una cicatrice sul volto e il giovane Navar ha la netta sensazione di averlo già visto, anche se non ricorda dove. È un uomo avanti con gli anni, esperto e dall'aria autorevole: presto si capisce che gli altri nemici prendono ordini da lui.

Il combattimento prosegue ancora, Woz si avvicina a Eric e soffia su un suo avversario una strana polverina. Non ha alcun effetto, ma accresce la sicurezza di Eric, che incalza il nemico, anche se è da solo contro due.

Ma ecco che lo scudo di Caleb si spacca e iniziano a entrare un po' troppe ferite ai nostri, tanto che questi grida: "Ripieghiamo!"

La ritirata è lenta e faticosa, infine i nostri ripiegano nella gola e restano a presidiarne l'entrata.

Memorie

Da fuori giunge la voce del cavaliere dal mantello bianco: "questa non è la vostra battaglia, l'offerta di ieri è ancora valida. Quelli che usciranno da lì potranno avere salva la vita, è la mia parola. Abbandonate questo luogo!"

Si presenta come Mor e dice di voler parlare con Victor, ma dall'interno nessuno risponde.

Improvvisamente Eric ricorda una **scena** accaduta dieci anni prima, a **Caen**, durante l'attacco degli uomini di **Lord Albert** al villaggio. Mor era tra loro, e fu lui a tracciare il simbolo del **Sole Nero** sul muro della torre. Eric è sicuro di quel che ricorda, la cicatrice sul volto del cavaliere è un segno inconfondibile.

La distruzione dell'Occhio

Su suggerimento di Woz già prima che sorga il sole vengono smontati gli specchi e il materiale fragile dall'Occhio di Maers, e sono messi al riparo.

Poco dopo arrivano i primi colpi di catapulta, prima imprecisi, poi sempre più a tiro.

L'Occhio lentamente cade a pezzi, e viene sfasciato da circa 30 palle di catapulta.

Intanto Eric racconta ai compagni di cosa è riuscito a ricordare, e Loic suggerisce al fratello di sfidare a duello Mor.

L'idea viene proposta a Caleb, che inizialmente dice che dovrebbe essere lui a sfidare il capitano dei nemici, ma quando

sente che i nostri hanno dei trascorsi con Mor acconsente. I patti dovrebbero essere che se vinciamo loro si ritireranno per un giorno o due oltre il fiume, se vincono loro ci ritiriamo.

La proposta viene fatta all'imbrunire, Eric avanza verso il varco tra le colline, dopo essersi raccomandato con il fratello che eviti di fare sberleffi e urlare insulti eccessivi.

"Ti ascolto!" dice Mor, poco dopo essere stato interpellato.

"Ci siamo già incontrati, ieri notte. Ho pensato che potremmo concludere la cosa: vediamocela tra me e te, se vinci ci ritireremo. Se vinco io tornate oltre il fiume e ci date un paio di giorni di tregua", dice Eric.

"Siete così disperati che volete un duello?" chiede Mor.

"Abbiamo capito che sei debole!" risponde Loic dalle retrovie.

Mor chiede: "fammi vedere la tua faccia".

Eric si toglie l'elmo ed avanza, il duello viene accettato per l'indomani all'alba.

Il duello

All'alba Eric e Mor si fronteggiano in duello. Mor è armato di mazza, Eric con il suo martello ad una mano. Entrambi portano lo scudo.

I due combattenti sono molto abili e lo scontro è spettacolare, lungo e corretto.

Il primo a riuscire ad andare a segno è Eric, che ferisce Mor alla gamba di striscio. Mor non si arrende, ma viene raggiunto da un forte colpo al torace.

"Per me basta così", dichiara. E si complimenta con Eric che l'ha sconfitto.

Lo scontro è stato uno spettacolo che è piaciuto a tutti, e secondo i patti gli assediati si ritirano. Portano via alcuni pezzi di catapulta, quel che è scomodo da trasportare lo bruciano.

Caleb è soddisfatto, ed è intenzionato a sfruttare al massimo i due giorni di tregua che siamo riusciti ad ottenere.

Riorganizzazione

Per prima cosa si va da Victòr, a Lachdàn. In lontananza si scorgono le sagome dei finti soldati, i villici armati alla buona che, da una certa distanza, sembrano credibili.

Victor ha ripreso conoscenza, e coordina i vari incarichi: alcuni andranno ad **Altair** a chiedere il supporto delle guardie, che avranno un potere deterrente notevole, almeno fino alle votazioni. Altri devono riparare l'Occhio, per quanto possibile, e altri ancora presidiare i vari posti e tenere sotto controllo gli spostamenti nemici, non si sa mai.

Un gruppetto poi andrà a fare indagini sui membri della Compagnia Mineraria, a **Gornak** e a **Helfold**. Eric, Guelfo e Julie si offrono per questo incarico; anche Loic li raggiungerà a Gornak ma prima ritiene di essere più utile nella ricostruzione dell'Occhio, visto che è un discreto falegname.

Una volta soli con Victòr, i nostri gli parlano poi di Mor, che hanno riconosciuto come uno degli uomini di Lord Albert. Victòr è molto interessato e poi spiega che una priorità sarà capire chi, tra i membri della Compagnia Mineraria, è legato all'Ordine Nero. Ha già mandato uno dei suoi in zona a indagare, un certo **David Lann**, che però è qualche tempo che non dà più sue notizie. Chissà che fine ha fatto.

Prima di partire per **Ameth**, il villaggio dove **Richard** aveva reclutato i mercenari, e poi per **Gornak**, Woz affida a Guelfo alcuni appunti su una stregoneria. Si tratta di un metodo magico per infondere coraggio e forza in un compagno.

Le indagini sulla Compagnia Mineraria

E' mattina quando si parte per **Altair** e poi per **Ameth**.

Il viaggio procede lentamente a causa del maltempo.

A sera bisogna accamparsi in un casolare, quello già usato durante il primo viaggio ad Altair.

L'indomani, 14 aprile, si oltrepassa Altair, proseguendo per il villaggio di Ameth, dove si conta di arrivare a sera.

Lungo la strada si vedono diverse persone isolate che girano per i campi con dei cestini, probabilmente cercatori di funghi. Poco più avanti c'è un piccolo mercatino con dei banchi e gente che vende formaggi, funghi e affettati, dove i nostri comprano l'occorrente per un buon pranzo al sacco.

La disputa sul carretto

Più avanti si scorge un tizio grosso in mezzo alla strada con una clava in mano, che sta litigando con alcune persone. Due stanno a terra, lui sembra matto o ubriaco.

"Era mio e me l'ha rubbbato!" grida il grossone.

Eric e Guelfo decidono di intervenire per dirimere la questione, riuscendo a calmare un minimo le acque, anche giocando un po' sull'equivoco di essere creduti delle guardie.

La questione verte su un carretto che era dello zio di Joseph (il grossone con la clava, che evidentemente è un po' lo scemo del villaggio). Il carro del morto era sparito, e improvvisamente ricompare nelle mani di Gebedia, altro villico che invece sostiene di averlo regolarmente acquistato.

Eric fa una "perizia" sul carro, che è comunque tutto sciupato e malconco, e sembra che Joseph lo conosca meglio di Gebedia. Probabilmente il povero Joseph, scemo com'è, è stato raggirato dai suoi compari.

Intorno ci sono alcune donne, e Julie cerca di convincerle a trattare meglio il povero Joseph, che è rimasto tutto solo ormai, senza nessuno che si prenda cura di lui...

ma è la moneta sonante di Eric a sortire i migliori effetti. "Sarò generoso solo se mi dite la verità", dice.

Una vecchia allora interviene: "ascoltatemi! Fate la pace, dite la verità e loro saranno generosi con noi".
Gebedia allora dice che probabilmente il carretto che ha acquistato in città era lo stesso del vecchio zio morto, che magari prima di morire l'ha venduto... e lo regala a Joseph.
"Giura che è mio adesso!" ringhia Joseph, ancora incredulo.
Eric dà alcune monete di bronzo alla vecchia, che le amministrerà, e poi dice a Joseph, in modo che tutti lo possano sentire: "se ci riprovano a fregarti il carretto, menali peggio, ma di nascosto, mentre dormono".
"Sì sì, grazie!" risponde Joseph, finalmente contento.

Ad Ameth

Finalmente si arriva ad Ameth, a sera. Tutti vanno nell'unica locanda, "il pesce morto".
Curiosamente gli avventori si trovano tutti stipati in un angolo della locanda. I nostri si siedono a un tavolo, belli comodi, e poco dopo arriva l'oste, un tipo un po' brusco e ossessivo.
"Non qui".
"Eh'?"
"Non qui, che vi fanno schifo quei posti?" dice indicando la zona di locanda in cui stanno già tutti gli altri avventori, che osservano la scena ridacchiando.
In breve si capisce che l'oste ama riempire ordinatamente la sua locanda, a partire da un angolo via via fino al resto dei tavoli, mentre lo infastidisce che ci sia gente sparpagliata qua e là.
La clientela del locale è caratteristica, ci sono molti che potrebbero essere definiti "avventurieri". Uno di loro, Timothy, in cambio di qualche soldo è ben felice di dare informazioni su Richard, che ha assoldato la compagnia di Robb. Dopo qualche giorno è tornato lì a Ameth, ed ha dormito a casa di **Lorna** la speciale. Poi ha assoldato quattro uomini di scorta ed è partito per il Ducato di **Krandamer**, passando per il ponte di **Gornak**. Tutto questo è accaduto 4 giorni prima.
L'indomani 15 aprile, di buon mattino, Eric e Guelfo fanno visita a Lorna la speciale.
Si tratta di una bella donna che ha qualcosa che vagamente ricorda Desiree, benchè sia più grande di età.
Vive in una bella casa con l'orto, dove coltiva molte erbe. Si dimostra molto cordiale con Eric e Guelfo, li invita in casa sua e offre loro una tisana.
Lei si ricorda dell'uomo che comunque le si è presentato come Robert, e non come Richard. "Sempre con la R incomincia!" scherza allegramente.
Lei gli ha affittato una stanza per la notte, visto che a lui non piaceva la locanda. E gli ha venduto alcune erbe di cui per riservatezza professionale preferisce non parlare.
Lorna quando sente che è in locanda che Guelfo e Eric hanno saputo che il fantomatico Richard aveva dormito da lei si preoccupa di capire se ci fossero dicerie sul suo conto, ma Guelfo è veloce a tranquillizzarla.
Lorna sta simpatica a tutti, è allegra ed ha una casa piacevole, piena di strani souvenir di tutto il Granducato. Guelfo le chiede spiegazioni e lei spiega che ne fa collezione, e che chiede sempre a tutti di portarle regalini da lontano. Allora lui, d'istinto, apre il suo zaino e regala alla donna il nano di legno di **Ryan**.
"E' per te, un regalo!"
Lorna è molto colpita dal bel gesto, e a sua volta regala a Guelfo un sacchettino. Si tratta di un'erbetta che è infallibile per sedurre una donna, dice al giovane con un sorriso.
I nostri si congedano, con Eric che prende in giro bonariamente l'amico e il suo sacchettino. Poi ritrovano il mercenario Timothy e gli chiedono una descrizione dei quattro uomini di scorta a Richard. Sono Patrick e Leo, due fratelli grossi e barbuti, il Pelato e Sal, vecchiotto sui 45 anni coi capelli bianchissimi.
Saluti, e si va a Gornak.

A Gornak

Ci si arriva in serata, e Julie conduce tutti all'**Osteria dell'Impiccato**, un locale caratteristico che conosce dai tempi in cui girava per Krandamer con la Compagnia di musicisti.
E' un posto singolare, già l'insegna fa impressione perchè sembra proprio un uomo impiccato, una caricatura dell'oste Hassan. Il posto dentro è piacevole e orientaleggiante, ed è in corso uno spettacolo musicale.
Una caratteristica è che le cameriere, tutte abbigliate in modo esotico e molto graziose, hanno l'abitudine di sedersi ai tavoli con gli avventori a fare conversazione. Subito il gruppo viene accostato dalla simpatica **Jasmine**.
"Cosa fate di bello da queste parti?"
"Siamo reduci da una serie di carneficine e pianifichiamo di farne altre".
Intanto Julie si alza e va a cercare un'amica sua, **Demy**, che le dice che al momento si fa chiamare Myra.
La cena è buona e particolare, a base di molti assaggi di pietanze dai gusti un po' esotici. Hassan si fa sentire col suo vocione allegro, e in tarda serata passa a fare un po' di chiacchiere al tavolo.
Eric gli chiede delle sue peripezie, e Hassan si lancia in un racconto molto lungo e variopinto, in cui narra le proprie origini zedghastiane, di come lavorasse come diplomatico per il Sultano **Abdul Hamman**, presso **Delos**.
Qui, allo scoppiare di una guerra, fu catturato per una rappresaglia, un delitto che non aveva commesso, e fu impiccato. Ma grazie al volere di **Pyros** sopravvisse. E lì si convertì e fuggì a nord, fino al Granducato.

L'arrivo di Loic

La storia è appassionante e i personaggi si accompagnano con Hassan per un bel po', fino a quando, poco dopo, ecco

che si presenta in locanda Loic, ormai a notte, suscitando con il suo ingresso imponente la curiosità dei pochi ancora presenti.

Loic si siede al tavolo coi compagni e racconta brevemente il suo viaggio solitario.

E' rimasto a Lachdàn a lavorare all'occhio, quindi ha aspettato che arrivassero i soldati di Altair. Poi è partito. La notte ha pernottato in una cascina disabitata che ha aperto e richiuso migliorando persino il funzionamento della porta, e dopo una giornata tranquilla di viaggio solitario è arrivato a Gornak.

Poco dopo anche Jasmine saluta Loic, che non perde occasione di farsi bello ai suoi occhi: "la paura raramente mi accompagna!" dice, soddisfatto.

Finalmente ci si ritira nelle stanze, e si discute sul dafarsi.

Loic suggerisce che sia suo fratello Eric a ingraziarsi la bella vedova, mentre lui e gli altri si occuperanno del vecchio e del mercante di armi.

"Puoi usare il filtro d'amore della bella speciale!" scherza Julie.

"Filtro d'amore?" chiede Loic.

E così viene a sapere che Guelfo ha lasciato in dono il nano di Ryan a Ameth, e ha ricevuto in cambio un filtro d'amore.

"Hai scambiato il nano di Ryan con un filtro d'amore!! Vergogna!!" si indigna Loic, mentre Guelfo cerca di giustificarsi.

"Beh, ma che me lo portavo dietro a fare... sta meglio lì"

"Meglio lì?!?! Ma se era un ricordo dell'amico nostro morto! Ma non ti vergogni! E per cosa, poi? Per un filtro d'amore!"

La discussione prosegue per un po', e tutti vanno a dormire.

Le indagini

Al mattino seguente, 16 aprile, Julie chiede all'amica Myra dove vivano i tre membri della Compagnia Mineraria. Viene a sapere che la vedova ha una casa in città e una villa fuori, il vecchio Marvin Tasser ha una villa fuori e il mercante d'armi ha una casa in città ma è quasi sempre fuori.

I Navar trascorrono la mattinata intorno alla casa della vedova, restando nei paraggi. Vedono un servitore che a un certo punto va a cercare da varie botteghe di conciatore delle grosse bisacce.

Julie e Guelfo vanno fuori casa di Marvin Tasser, lei si apposta a distanza per tenere d'occhio il via vai, mentre lui si reca a chiedere udienza al vecchio.

Guelfo però è costretto a mettersi in fila, perchè dentro a parlare con Sir Tasser c'è già un'altra persona. A distanza Julie scorge i quattro uomini che aspettano il tizio a colloquio con Sir Tasser. Potrebbero essere le guardie del corpo di Richard. E l'uomo che esce corrisponde molto alla descrizione.

Guelfo va a parlare con Sir Tasser, che è un uomo anziano ma ancora lucido. Inizialmente si ricorda poco di Sir Victòr, ma poi si concentra e osserva: "strano, due visite ravvicinate riguardo la stessa zona. Forse queste miniere sono davvero ricche!".

Poi spiega che per come funzionano le cose, più quelle miniere sono ricche, più le cose si mettono male per Sir Victòr. Se c'è dell'oro è chiaro che sia il Marchese che la Compagnia sono interessate a ottenerlo, mentre ovviamente se non c'è niente di importante sir Victòr può disporne più facilmente.

Lui comunque voterà a favore di Sir Victòr, ma qualcuno va dicendo in giro che nelle miniere c'è l'oro, ed è quella la cosa determinante.

Guelfo propone un sopralluogo, ma sir Tasser dice che non c'è tempo, visto che la votazione sarà a breve. Suggerisce però, informalmente, un sopralluogo in una bettola dei paraggi di Gornak, la [Malastrana](#).

In un sopralluogo pomeridiano Eric e Loic scorgono Richard e i suoi quattro scagnozzi fuori casa della vedova, che vengono mandati rapidamente via.

Julie e Guelfo fanno un giro nei pressi del porto, alla Malastrana: è proprio una zonaccia e la passeggiata dura poco, per evitare di attirare troppo l'attenzione.

Serata alla Malastrana

Eric e Guelfo in serata si recano alla Malastrana.

All'ingresso sono costretti a lasciare le armi ad un buttafuori dall'aria professionale, poi entrano in questo edificio fatiscente ma che lascia trapelare tracce di un passato fastoso.

Guelfo si avvicina al bancone e offre un giro di bevute per tutti.

L'oste è un tipo cordiale dalla spiccata erre moscia, si chiama [Pierre](#), e anche lui ha un abbigliamento che è decadente, ma che un tempo doveva essere stato raffinato.

C'è gente variegata, molti vengono da fuori, alcuni sembrano benestanti e altri un po' meno bene in arnese. Sono tutti uomini, e le poche donne presenti hanno tutte l'aria di essere prostitute. C'è musica e un'atmosfera allegra.

A una cert'ora si apre la cantina e c'è una vera e propria bisca, messa meglio del piano superiore. Qui si gioca a un certo livello e ci sono delle stanze d'appoggio dove a momenti alcuni avventori si possono appartare.

Tra una partita e l'altra Guelfo fa un po' di chiacchiere con Pierre, e riesce ad andare subito al sodo. E' interessato a avere informazioni sulle elezioni della compagnia mineraria di Helfold.

Pierre ammette di esserne al corrente e di sapere un po' di cose, e di essere interessato ad uno scambio di informazioni e di contatti. Guelfo fa il nome di [Lothar](#).

Pierre conosce di vista il fantomatico Richard, che va in giro a far domande. Non è venuto lì da Pierre e questo un po' lo preoccupa. Pare che Richard sia ospite di una locanda che fa concorrenza alla Malastrana, per varie ragioni. In quel caso

ci sarebbe la possibilità di una collaborazione: Guelfo e i suoi potrebbero fare uno sgarro al proprietario di quella locanda rivale, e in cambio Pierre può fornire un supporto logistico all'eventuale interrogatorio di Richard.

Ci si accorda per vedersi l'indomani e decidere il da farsi.

La stessa sera Julie e Loic si fanno un giro delle locande, fingendosi una coppietta, per vedere se riescono a trovare Richard e i suoi. Chiacchierano parecchio tra loro, ma non scoprono nulla.

A notte tutti si ritrovano all'Impiccato e discutono del da farsi.

Guelfo è dell'idea di prelevare Richard, trascinarlo in uno scantinato (messo a disposizione da Pierre), torturarlo, fargli dire chi è il suo mandante e quindi ucciderlo.

Julie si ribella a questa prospettiva, e Loic prova a mediare, a modo suo: "è nella camera di tortura che si conoscono gli uomini!"

Eric non è d'accordo: "a me la tortura dà fastidio. O parla con le buone o lo ammazziamo, subito subito".

"Siete pazzi!" dice Guelfo, "Richard è l'unica pista che abbiamo. Deve parlare, a costo di torturarlo, deve dirci chi lo manda. Ma poi non possiamo rischiare che lo vada ad avvisare, non possiamo permetterci di lasciarlo libero"

Loic ha un'idea: "e se chiedessimo a Pierre di tenerlo segregato per il tempo necessario?"

Con questa prospettiva vanno tutti a letto più sereni.

L'indomani 17 aprile tutti svolgono le consuete indagini, piantonamenti vari, e a sera Eric e Guelfo tornano alla Malastrana per parlare con Pierre.

Pierre conferma che la locanda dove si trova Richard coi suoi uomini è quella del vecchio Paul, un postaccio losco che oltre a fare da locanda è anche usato da gente senza scrupoli come stazione di posta clandestina.

Pierre fornisce ai nostri una mappa dettagliata dell'edificio, e varie informazioni utili riguardo la sorveglianza. Spiega che l'ideale sarebbe se si rovinasse la corrispondenza al piano superiore, ma che qualunque evento utile a minare l'idea diffusa dell'affidabilità del posto sarebbe bene accetto.

In cambio offre un luogo fuori città per tenere segregato Richard e una persona di riferimento. Lui però vuole uscire dalla storia, non essere più coinvolto. Ci si accorda per operare la sera successiva, del 18.

Pierre è soddisfatto e offre da bere a Guelfo ed Eric, che restano a giocare fino a tardi alla Malastrana.

Lungo la via del ritorno i nostri percorrono un tratto di strada con altri avventori, tutti un po' alticci, ed Eric si diverte a chiedere loro se Pierre sia uno a cui piacciono gli uomini o le donne. Suscita battutacce volgari e risate, ma poi uno degli avvinazzati più abituale dichiara di averlo visto più volte in compagnia di varie donzelle.

Intanto all'Impiccato Loic e Julie chiacchierano parecchio con Jasmine, che racconta di aver fatto l'avventuriera a Delos, in passato. Chiaramente lei e Loic si stanno molto simpatici.

Il rapimento di Richard

L'indomani Loic e Julie vanno a prenotare una stanza dal vecchio Paul, alla locanda. Quindi ci si rivede tutti insieme all'Impiccato per fare un piano.

Julie cerca di proporre una soluzione che limiti il più possibile lo spargimento di sangue, usando trucchetti vari per liberarsi delle guardie della locanda e dei mercenari di Richard, ma Eric la mette in guardia: "te lo dico, è inutile: se andiamo lì si faranno i morti. Possiamo provare a evitarlo.... ma non ci sperare troppo".

Nel corso della giornata mentre Loic sta nella sala comune della locanda a tenere d'occhio il via vai, Julie ficca un po' il naso tra le stanze, cercando di capire bene dove si collocano i vari avventori. Individua la stanza delle guardie della locanda e per poco non si fa scoprire mentre armeggia con la porta degli uomini di scorta di Richard. Riesce invece a scambiare qualche parola con due di loro, i fratelli barbuti, che le rivolgono bonariamente dei complimenti accompagnandola di sotto da Loic, che interpreta - benissimo - il ruolo di marito geloso.

Scende la sera.

Julie e Loic, i finti sposini, si ritirano nella loro stanza, ed aspettano che sia l'ora concordata con gli altri. Dopodiché Julie prende una candela e esce dalla stanza, per fare il segnale agli amici, come d'accordo. Riesce a farlo appena per un attimo, perché subito una guardia interna della locanda le viene incontro.

"Vi serve qualcosa, signorina?"

"Signora", risponde Julie e aggiunge, "sì, mi scusi... potrebbe accompagnarmi di sotto ed aprire la porta, che devo andare in bagno?"

La guardia fa strada a Julie fino al piano di sotto, nella sala comune dove c'è un'altra guardia. Apre la porta e dice a Julie che può uscire.

Julie esce e poco dopo rientra, con la faccia spaventata:

"Aiuto, c'è un animale qua dentro!".

"Sarà uno scarafaggio...."

"No no, è grosso...."

Julie rientra e ringrazia a voce alta anche l'altra guardia, sperando che così Eric e Guelfo, appostati fuori, capiscano di averne due da dover gestire, e non solo una.

Nel mentre la prima guardia esce e, in men che non si dica, Eric lo assale da dietro e gli dà una tale martellata in testa da spaccare l'elmo e ucciderlo sul colpo.

L'altra guardia fa per chiudere la porta ma il Navar lo precede e lo spinge contro un tavolo, provando a soffocarlo per impedirgli di gridare. Subito dopo arriva anche Guelfo.

Julie intanto corre su per le scale per cercare di mettere un attrezzo da scasso nella toppa della serratura delle guardie

di Richard, e bloccare la porta, ma non c'è tempo: il rumore infatti le ha svegliate e poco dopo escono fuori dalla stanza. E mentre di sotto Eric e Guelfo atterrano la guardia superstite della locanda, incapacitandola, Loic da solo nel corridoio affronta con l'ascia in pugno i tre uomini di Richard, uno dopo l'altro.

In un disperato tentativo di dare un senso a tutto, Loic urla, mentre colpisce: "So' gelosoooooO!!!" e prima stacca un braccio a uno dei fratelli, poi all'altro. Arriva Sal, il terzo, e Loic gli dice: "nun c'ho niente contro di te, tornatene in stanza e chiuditi dentro e non ti ucciderò". Ma Sal lo attacca e in men che non si dica fa una pessima fine pure lui.

Intanto Eric e Guelfo sono saliti al piano superiore e stanno sfondando la porta di Richard. Eric però si prende subito un dardo di balestra a bruciapelo, fortunatamente di striscio.

Richard, sentendo le grida si spaventa molto, ma Guelfo lo rassicura: "se ti arrendi e vieni con noi vivi".

"Io parlo e me ne vado" risponde Richard.

"D'accordo, ora seguici, e in fretta".

L'altra guardia di Richard si arrende immediatamente e dice che anche lui scapperà appena possibile.

Il gruppo si riunisce in fretta, lasciandosi alle spalle l'oste e la sua famiglia, e un altro gruppo di avventori che gridano aiuto alle finestre, mentre i moribondi urlano nell'agonia frasi sconclusionate come : "era solo un complimento innocente!!"

I nostri filano in fretta verso le porte, Guelfo corrompe facilmente una guardia, Richard non fa scherzi e tutti si precipitano al luogo di incontro con il contatto di Pierre.

Alla cascina

Si porta Richard alla cascina. Non è facilissimo individuarla, nella campagna notturna, ma dopo qualche giro si trova. All'interno ci sta il contatto di Pierre, un certo **Manuel**, un tizio grosso che non ha certo l'aria di essere un genio. Poco prima che entri il prigioniero, Manuel si ficca in testa un sacco con due buchi, come una grottesca caricatura di un boia, che farebbe ridere se non fosse per la sua stazza robusta e il campionario di attrezzi arrugginiti da boscaiolo e falegname appesi alla parete.

"Ho preparato una sedia", dice, immaginando chissà quali torture.

E' quasi deluso quando vede che il prigioniero, Richard, si dimostra disposto a collaborare su tutta la linea.

Manuel esce dalla cascina ed inizia l'interrogatorio.

Richard è stato assoldato da un personaggio influente di **Helfold**, un mercante di nome **Julian Makenzie** per svolgere diversi incarichi.

In particolare Richard ha assoldato una compagnia di mercenari, gli uomini di Robb, a Ameth, dando loro ordine di presentarsi al **Bastione Occidentale** per mettersi sotto il comando di **Torben Maher**, luogotenente delle guardie della **compagnia mineraria di Helfold**.

Le comunicazioni gli arrivavano tramite la stazione di posta clandestina (la locanda del vecchio Paul).

Una settimana fa Richard ha fatto catturare da un paio di uomini che aveva reclutato (Ork il guercio, che però ci vede da entrambi gli occhi, e Michail) un tizio che faceva domande e gli girava intorno, **David Lann** (l'amico di Sir Victòr). Lann è stato spedito a Helfold presso la dimora di Makenzie.

L'ultimo incarico, più recente, era di rintracciare i tre membri del consiglio residenti a **Gornak** per convincerli a votare a favore della mozione di Makenzie riguardo le terre di **Altair** al di là del fiume (tra cui Lachdàn). Richard dice di aver trovato molto favorevole il mercante di metalli, piuttosto malleabile la vedova e decisamente contrario sir **Mervin Tasser**.

Vengono fatte a Richard un po' di domande logistiche sulla dimora di Makenzie, ma il quadro è tale da scoraggiare possibili interventi sul posto: è un edificio nel centro della città, molto ben difeso e abitato solo dal vecchio, forse da suo fratello e da parecchi servitori tutti fidati.

Julie chiede a Richard di eventuali altri incarichi da lui svolti per Makenzie, come ad esempio il recupero di volumi, e Richard è molto stupito perchè, in effetti, un anno prima ha proprio ricevuto un compito del genere.

Ha fatto fare una copia alla **Gilda degli Studiosi** di **Krandamer** del testo "i figli della roccia", di **Oberik Marten**. Un volume del IV secolo in cui si parla di botanica, in particolare di piante che crescono al buio, in caverne e luoghi chiusi.

Dopodichè Eric e Guelfo chiedono a Richard informazioni sulla vedova, **Bella Mans**, per provare a convincere lei a votare contro la mozione. Scoprono che il marito è morto qualche mese fa nel corso di un agguato di briganti, durante il quale ha deciso di combattere con le sue guardie del corpo, invece di stare al sicuro nella carrozza, ed è stato ferito da un dardo. Da lì è seguita la cancrena e la morte. Si fanno un po' di ipotesi sul fatto che possa essere stato o meno assassinato deliberatamente, ma non ci sono prove a sostegno di questa tesi.

Poi Julie chiede se Richard conosca a Helfold altri membri del consiglio della compagnia, e Richard fa tre nomi:

- **Armand Leolù**, originario di **Altair**
- **Seth Arnes**, il più giovane, ha ereditato il seggio da suo padre e sembra che abbia un debito di riconoscenza verso Makenzie
- **Laurence Bourne**, parente di un sacerdote di **Pyros** di **Helfold**.

Quando la ragazza chiede poi a Richard se sappia di una certa squadra di mercenari che indossa mantelli bianchi, lui subito risponde: "la **squadra dell'Aquila**?" In effetti la conosce, sa che una decina dei suoi membri si trovavano in zona qualche giorno prima, e a quanto pare Makenzie gli ha detto eventualmente di far arrivare anche a loro la convocazione al Bastione Occidentale.

La visita dalla bella vedova

Il piano per il giorno seguente, 19 aprile, è che mentre Julie e Loic rimarranno alla cascina a sorvegliare Richard, lontani dal rischio di essere riconosciuti come avventori della locanda dove durante la notte c'è stato il massacro, Eric e Guelfo andranno a far visita alla bella vedova. Si vestono al meglio che possono, anche se i segni del combattimento della sera prima sono visibili, dopodiché si presentano al palazzo di **Bella Mans**.

"Messer Guelfo da Flavigny e Messer Valeriano Ranke per conto di Sir Victor Lamanne", vengono annunciati. Ottengono solo pochi minuti di udienza.

La vedova è **bella** di nome e di fatto, alta, coi capelli neri e gli occhi insolitamente truccati. Si dimostra cordiale e ascolta tutta la storia che Guelfo le riferisce. Eric rinforza il discorso dell'amico raccontando di aver partecipato personalmente ai combattimenti presso Lachdàn. Intanto un servitore porta un vassoio con dei calici e una caraffa di vino.

"E' lì che siete stato ferito?" chiede la donna, osservando i segni di Eric. Lui dice che è accaduto in operazioni collegate, lei annuisce. "Siete dunque un guerriero!".

La storia interessa molto Bella, che a un certo punto dice di aver ricevuto un incartamento con informazioni sulla riunione che si terrà di lì a breve, e anzi le può far comodo un aiuto per interpretarli. Così si alza e va a prenderli.

"E' il momento!" dice subito Eric appena si è allontanata. "Dammi la fiaschetta del filtro d'amore!"

Guelfo tentenna, ma Eric è irremovibile: "se non lo fai ti prendo e ti tolgo i vestiti. Vuoi continuare la conversazione in mutande?"

Guelfo è costretto a cedere, ed Eric versa un'abbondante metà del contenuto del filtro d'amore nel bicchiere di Bella.

Lei torna di lì a breve con le carte e si mette a leggerle insieme a Guelfo, che l'aiuta a interpretarle. Effettivamente dai documenti ufficiali del Marchese di Altair si capisce che le zone di Lachdàn non sono comprese nei territori di competenza della Compagnia Mineraria. Questa informazione colpisce molto Bella, che dichiara che anche per rispetto al suo defunto marito se le cose stanno così, e non subentrano cambiamenti, sosterrà la causa di Sir Victòr.

Dopodiché l'incontro giunge al termine e Bella sorride ai suoi ospiti e dice: "farò i complimenti a Sir Victòr per le persone simpatiche che mi ha mandato. E' proprio vero che l'abito non fa il monaco".

I saluti all'Impiccato

Dopodiché Eric e Guelfo vanno a recuperare l'equipaggiamento lasciato all'Osteria dell'Impiccato.

Qui incontrano Jasmine, che è stupita che Julie e soprattutto Loic siano andati via senza salutare.

"Eh... c'è il problema che Loic ha questa fissa delle donne....." spiega Eric.

"E' un farfallone", ribadisce Guelfo.

Jasmine ci resta un po' male, ma Eric insiste: "l'abbiamo lasciato in una casa di malaffare....." e Guelfo cerca di mitigare, spiegando che non era

- proprio* una casa di malaffare, ma qualcosa di meno compromettente. Ma riesce solo a peggiorare le cose.

Tutti si ritrovano in locanda e si parte per Helfold.

La votazione del Consiglio

La città è grande e cosmopolita. I nostri trovano alloggio in una locanda abbastanza centrale, quindi si recano alla chiesa principale, per parlare con Padre Bourne, il cugino del membro del consiglio.

Il prevosto non è però interessato alle faccende commerciali del suo parente, dice come contattarlo e taglia corto sul resto, quasi infastidito.

Viene fatta una visita a Laurence Bourne, che spiega che lui è l'unico, a Helfold, che intende votare contro la mozione di Makenzie. Ma comunque sconsiglia fortemente ai nostri di continuare il giro dei consiglieri: "primo è una cosa scorretta, e non avete alcun diritto di farlo. E secondo rischiate pure che qualcuno vi faccia sbattere fuori in malo modo o chiami le guardie".

I nostri decidono di dividersi: mentre Guelfo e Eric si recano a Lachdàn subito per riferire le prime informazioni a Victòr, Julie e Loic restano ad Helfold per cercare di capire il giorno della votazione e l'esito.

I due si danno un po' da fare a chiedere in giro, a sorvegliare vari edifici e pedinare qualche servitore, ma senza esito. E' tutto molto segreto.

Finalmente il 24 aprile arrivano le carrozze dei consiglieri di Gornak, e il 25 si tengono le votazioni.

Julie e Loic si recano da Bourne a chiedere come sia andata. Lui, sia pure bruscamente, spiega che è andata così così, abbastanza bene, è passata una mozione di compromesso, che vede fortemente coinvolti gli uomini del Marchese di Altair. Ci sarà una mappatura ufficiale delle miniere, ed una presa di posizione formale del feudatario. La mozione è passata con 8 voti favorevoli su 9.

Il giorno seguente i due cugini fanno ritorno a Gornak, dove hanno modo di parlare con Bella Mans, che ribadisce quanto già comunicato da Bourne. Da lei si apprende anche che l'unico voto contrario è stato proprio quello di Makenzie. Questa sembra proprio una buona notizia.

Tutti si ritrovano dopo qualche giorno a Lachdàn e sir Victòr viene informato dell'esito della votazione. Anche lui è abbastanza sollevato perché non dovrà abbandonare le terre. Ci sarà molto da lavorare per far sì che il sopralluogo e la mappatura si svolgano con correttezza, ma è già un buon risultato.

Loic infine, poco prima di congedarsi, si avvicina bonario a Sir Victòr e gli fa un discorsetto.

"Eh, certo però dovresti proprio mettere al mondo un erede".

"Eh?" Victòr è sorpreso.

"Beh, sì. Quando sei stato ferito così gravemente abbiamo tremato... dovresti proprio trovarti una brava ragazza, un buon partito..... io Bella l'ho vista possibilista, secondo me le staresti simpatico"

Victòr si mette a ridere e promette che ci penserà.

Tutti si salutano cordialmente e i nostri tornano a Chalard.

Voci correlate

Personaggi

- [Guelfo da Flavigny](#)
- [Eric Navar](#)
- [Loic Navar](#)
- [Julie Modane](#)

PNG

- sir [Victòr Lamanne](#), membro della Rosa Bianca e *dominus* di [Lachdàn](#).

Ufficiali di Lachdàn

- [Caleb Neves](#), secondo in comando.
- [Jerome Vork](#)
- [Karl Shepard](#), detto "Woz"

Soldati di Lachdàn

- [Edward Soren](#), detto "Sky"
- [Mark Havana](#), detto "Haven"
- [Vince d'Arras](#)
- [Frank Marot](#), detto "Crab"
- [Claude Frey](#)
- [Boron Bazaine](#)
- [Pacey Rochat](#)

Mercenari

- [Gunther "Boss" Hogmas](#), capitano di ventura della squadra d'assalto "Gengis".
- [Desmond Myers](#), capitano di ventura della squadra d'assalto "Shock".

Contatti di Gornak

- Sir [Mervin Tasser](#), aristocratico un po' decaduto, membro del consiglio della Compagnia Mineraria di Helfold
- [Reginald Vort](#), mercante di metalli, membro del consiglio della Compagnia Mineraria di Helfold
- [Bella Manns](#), giovane vedova di [Daniel Mans](#), membro del consiglio della Compagnia Mineraria di Helfold
- [Hassan](#), oste dell'[Osteria dell'Impiccato](#)
- [Myra](#), cameriera dell'[Osteria dell'Impiccato](#)
- [Jean Schuster](#), cameriera dell'[Osteria dell'Impiccato](#)
- [Pierre Noel](#), tenutario della [Malastrana](#)
- [Richard](#), uomo collegato ai più loschi traffici della Compagnia Mineraria di Helfold

A Helfold

- [Julien Makenzie](#)