

L'ombra nasce a Delos - prima parte cronaca

CRONACA

Periodo: dal 13/04/2010
al 10/09/2010

Periodo RPG: dal 23 agosto 518
al 22 settembre 518

Num. sessioni: 15

Tredicesima avventura della **Campagna di Caen**, ambientata a fine estate dell'anno 518.

I nostri vengono inviati da Sir **Bruno Malade** oltre il confine con **Delos** per cercare di raggiungere e fermare **Marc Sand**, che si teme stia per compiere un rituale spaventoso in grado di scatenare un'immensa devastazione.

Il ritorno a Noyes

Nel pomeriggio del 24 agosto i ragazzi della **Compagnia di Caen** raggiungono il Monastero dei **Padri di Noyes**. Il viaggio da **Navon** è stato tranquillo e i due prigionieri della **Squadra dell'Aquila** si sono comportati bene, senza provare ad approfittare della scarsa vigilanza.

A guidare il gruppo c'è Frate **Erwin**, perchè Padre **Lorenzo Quart**, **Lucius** ed **Elias** sono rimasti alla torre di Sir **Andrè Navon** per riprendersi dalle ferite riportate durante l'assalto al Castello di **Harar**, così come raccontato nella cronaca: **Il castello della Fenice**.

All'arrivo a Noyes i nostri si riuniscono con **Desiree** e **Julie**. Subito Frate Erwin va a parlare con Sir **Bruno Malade**, ma nessuno degli altri viene per il momento convocato.

Guelfo si reca a far visita alla sua amica **Nailah**, Julie si strugge d'ansia per la salute di Lucius, mentre Loic cercando di tranquillizzarla la spaventa a morte, e Solice va in biblioteca, dove ha modo di parlare con Padre **Camarque**. Il vecchio bibliotecario le suggerisce di dedicarsi alla lettura dell'antico teologo **Oulpianòs**, in particolare la sua opera "il rasoio della fede".

In serata arriva l'invito di Sir Bruno a ritrovarsi tutti all'alba in biblioteca.

Riunione all'alba nella biblioteca

Alle prime luci del 25 agosto i compagni si presentano nella biblioteca del Monastero. Quasi subito si apre una porta e fa la sua comparsa sir Bruno Malade. E' serio nei modi, si complimenta per il successo insperato della missione contro il castello di **Harar** e per aver recuperato lettere così importanti nello spiegare le dinamiche interne all'**Ordine Nero**.

Mentre Malade parla, però, sia Desiree che Solice iniziano ad avvertire una presenza nella sala, e Guelfo si rende conto di percepire un grande potenziale magico nelle vicinanze.

Il ritorno di Lothar

"C'è qualcuno in questa sala?" mormora Solice. E voltandosi nota, con gli altri, un uomo incappucciato e vestito di nero seduto ad uno scranno non lontano. Lo riconosce subito: si tratta di **Lothar**. Lunghe ciocche argentate gli solcano la nera chioma e lo sguardo è serio. Lo stregone si alza in piedi e saluta il gruppo, mentre Sir Bruno lo introduce con il nome di Sir **Luran**.

Dopo i primi convenevoli, Luran spiega le ragioni della sua visita a **Chalard**.

Mentre svolgeva il suo consueto lavoro presso l'**Università di Amer**, lo studioso ha notato uno strano comportamento in una sua giovane collega, tal **Micol Semeyr**, insegnante di "Propedeutica al Sortilegio". La ragazza, nota per il suo carattere scostante e chiuso e per una scarsa capacità sia come insegnante che come incantatrice, avrebbe consultato una copia del blasfemo libro "I luoghi impuri, di **August Bertrand**, che si trovava nascosta nella biblioteca dell'Università, il trattato "Sulle antiche religioni" di **Oulpianòs** e di seguito alcune mappe del nord di **Delos**. Dopodichè ha lasciato **Amer** in fretta ed è partita.

Tutto questo è avvenuto più di un mese prima, e subito Luran si è messo in viaggio per avvisare Sir Bruno. Ma, accortosi di essere pedinato, ha dovuto rendere più lungo e tortuoso il suo cammino, onde evitare di guidare i suoi inseguitori fino a Chalard. Infine è giunto, ed ha portato una copia della mappa di Delos su cui ha segnato tre piccole croci, ricalcando gli appunti della collega Micol Semeyr.

Una spaventosa minaccia sul mondo intero

"Come potete immaginare", spiega Sir Bruno, "queste informazioni concordano pericolosamente bene con quel che avete potuto scoprire dalla corrispondenza ritrovata ad **Harar**. Sembra chiaro che ci sia nel nord di Delos un luogo che interessa molto i nostri nemici, e dove è molto probabile che abbiano intenzione di operare un rituale potenzialmente pericolosissimo, secondo le indicazioni presenti ne "I luoghi impuri. Ritengo sia indispensabile fermarli, e impedire che un simile sacrilegio sia compiuto".

I toni apocalittici usati da Sir Bruno mettono sull'allarme i membri della Compagnia di Caen, i quali si dichiarano disponibili a partire per Delos per fermare l'**Ordine Nero**. Tutti sembrano convinti che anche Luran sarà della partita, e restano molto stupiti quando Sir Bruno dice che al contrario la missione sarà svolta esclusivamente da membri interni alla **Rosa Bianca**, e Luran ha esaurito il suo compito nel fornire queste informazioni.

L'accesa discussione

"Ma è assurdo!" sbotta Guelfo, "non ha senso! Perchè mai dovremmo lasciare qui una persona come Lothar, che è uno stregone esperto, potente, e nostro alleato? Tanto più che l'incarico che dovremo svolgere è rischiosissimo e la posta in

gioco enormemente importante!"

La discussione dura un po', ma Sir Bruno è inamovibile. Preferisce evitare commistioni e permettere ai membri della Rosa di muoversi liberamente. Tant'è che lo stesso Luran si allontana discretamente.

"Avete ottenuto risultati sorprendenti, come ad esempio la conquista della torre di **Harar**, in pochissimi uomini. La vostra è una squadra vincente" dice Sir Bruno.

Ma Guelfo non si dà pace: "siamo stati fortunati, e comunque non eravamo soli. Stavolta è diverso, dovremo fronteggiare due stregoni potenti, come Marc Sand e questa Micol Semeyr, e ci faranno a pezzi! Uno come Luran ci sarebbe di grande aiuto..."

Niente da fare. Sir Bruno non intende tornare sui suoi passi, e anzi aggiunge: "anche Loic ritengo sia meglio che resti in zona, così posso mandarlo insieme ai Paladini a difendere l'**Eremo della Quercia** dalla **Squadra dell'Aquila**. Ci sarà da combattere, e il suo aiuto può essere prezioso".

"Cosa?!" A questo punto è Eric a scattare. "Non esiste al mondo che io e mio fratello ci dividiamo davanti a incarichi simili. Andiamo insieme, e su questo non si tratta. Oltretutto senza Loic a Delos saremmo una squadra assai mal assortita, con tre ragazze e soltanto due uomini... è fuori discussione".

A malincuore Sir Bruno acconsente a mandare anche Loic col gruppo, dopo un blando tentativo di insistere, subito stroncato dalla determinazione di Eric.

La missione di copertura

"E sia. Partirete oggi stesso, abbiamo molta fretta. Per quanto riguarda l'organizzazione del viaggio ci sono due possibilità: o andate liberamente, godendo quindi di un maggiore anonimato, oppure acconsentite a sfruttare una copertura che possiamo fornirvi, che vi limiterà un po' ma che può darvi grande supporto in loco".

"Di che copertura si tratta?" domanda Guelfo.

"Non ve lo posso dire, dovete dire sì o no a scatola chiusa".

Mentre in Guelfo cresce il disappunto nei confronti di Bruno, Solice chiede se questa missione sia in un certo senso un altro incarico vero da portare a termine, o se sia soltanto una menzogna.

"E' un incarico vero e proprio", risponde Sir Bruno, "e ve lo assegnerà Padre **Konrad Mortensen**, l'Abate, se deciderete di accettarlo. La natura della missione è tale che per ragioni che capirete non posso parlarne senza la vostra parola che l'accetterete".

Solice, Guelfo e Julie sono d'accordo, Desiree si fida di quanto suggerisce il fratello, mentre i Navar sono piuttosto perplessi, neutrali se non vagamente ostili all'idea. Si decide a maggioranza di accettare la proposta di Sir Bruno.

"Benissimo allora, a mezzogiorno presentatevi in chiesa, vi sarà assegnato l'incarico direttamente dall'Abate al termine della funzione. Subito dopo partirete". Sir Bruno consegna a Solice una piccola grammatica deliota da studiare durante il viaggio e cambia un po' di soldi in scudi imperiali, dopodiché tutti tornano alle proprie stanze per i veloci preparativi.

La reliquia di Sant'Agapito

A mezzogiorno la chiesa è gremita. Canti solenni e incenso, e l'Abate espone alla folla le reliquie di Sant'Agapito, la testa del santo deliota custodita nella teca d'oro.

Tutti sono molto emozionati, in particolare tra la folla si scorge **Zorba Delmontesque** che sembra in grande adorazione.

"Mi sa che dovremo riportarla a Delos..." sussurra Guelfo. Ed ha ragione.

Al termine della funzione infatti l'Abate riceve i ragazzi e dice loro che è arrivato il momento di riportare in patria le reliquie di Sant'Agapitos. Devono essere consegnate al Metropolita di **Kastoria**, la capitale del **Tema** più prossimo al passo di **Kieblach**.

"E' un grande onore per noi", mormora Solice, emozionata. Anche Julie riconosce il suo "Aiosapipos" e un po' si commuove ripensando all'igumeno morente tra le fiamme di **Cunopetra**.

L'Abate benedice i membri della spedizione ed augura loro buon viaggio, dopo aver consegnato loro anche una malleveria col suo sigillo, titolo sufficiente per il trasporto della santa reliquia.

Ultimi preparativi

Al termine della funzione Guelfo non si dà pace all'idea che un potente alleato come Luran sia obbligato a restare a casa e non possa partecipare alla missione.

"Sir Bruno ci ha detto che potevamo organizzarci liberamente per questo incarico, e che abbiamo facoltà di chiedere il supporto di chi riteniamo adeguato", dice agli altri con aria vagamente cospiratoria. "Io credo che in fondo ora che la missione sta iniziando possiamo autonomamente chiedere a Luran se sia disponibile a venire con noi. Secondo me in fondo anche lui non vede l'ora".

Solice è un po' perplessa a questa prospettiva, e sottolinea come le parole di Sir Bruno si riferissero secondo lei a guide, eventuali scorte e mercenari, e non a uno come Luran. Ma Guelfo insiste: "le decisioni strategiche le prenderemo noi, lui sarà soltanto un... consigliere".

Mentre quindi Desiree e Loic si occupano delle provviste e Solice predispone uno zaino imbottito per il trasporto del reliquiario, Eric e Guelfo tengono impegnato Sir Bruno con un po' di domande. E Julie va a cercare Luran per il monastero.

Lo trova nella dimora di Sir Bruno, che sta facendo i bagagli. Lei gli bussa alla finestra e lui le fa capire con un cenno d'intesa che si ritroveranno più avanti.

La partenza e i primi giorni di viaggio

Nel primo pomeriggio la spedizione parte verso Sud. Il viaggio è tranquillo e discreto, e la notte si riposa a **Salem**, nella stazione di posta.

L'indomani, 25 agosto, si prosegue fino a **Beid**.

Qui Solice si preoccupa di non farsi riconoscere, e conduce gli amici in una locanda. Tuttavia l'Oste si rende subito conto di avere un'ospite di grande riguardo e si fa in quattro per rendere il suo soggiorno il più possibile confortevole. Solice chiede la massima riservatezza e il brav'uomo si fa in quattro per lei e i suoi compagni. Al mattino seguente non vorrebbe neppure farsi pagare, ma Solice insiste per ricompensarlo e lui è talmente emozionato che bacia le monete che lei gli lascia.

Il 26 quindi i nostri si rimettono in marcia alla volta di **Nair Al Zaurak**. La strada taglia la foresta di **Veremar** ed è quindi ombrosa e poco battuta.

Ad un tratto da dietro si avvicinano due cavalieri.

Luran e Xalathon

Luran, insieme al suo fido amico **Xalathon**, vengono incontro al gruppo. Lo stregone chiede subito ai nostri di uscire dalla strada, per poter parlare con discrezione. Nel mentre Xalathon si preoccupa di controllare che nessuno si avvicini, inseguitori o altri viandanti. L'abilità sovrumana di Xalathon non manca di irritare Julie, che è particolarmente competitiva nei confronti dell'elfo che, al contrario la tratta con grande cordialità.

Guelfo è molto contento di vedere Luran, ma subito il mago gli toglie il sorriso dalla faccia: "adesso parliamo, ma poi non potrò proseguire insieme a voi. Tra l'altro ho ragionevoli sospetti di essere inseguito, e metterei in pericolo anche voi. Ma prima devo darvi qualcosa".

Così dicendo allunga a Desiree una boccetta ed un foglio. "A te la ricetta della **Lotharina**, che potrebbe esservi utile". La ragazza ringrazia, molto contenta.

"E a te, Guelfo", dice poi frugando nel suo zaino e traendone delle cartucelle, "ho pensato che questo incantesimo potrebbe far comodo: si tratta di "nube sulfurea", della tua scuola di evocazione. Ha di buono che si impara con una certa facilità anche viaggiando, e secondo me con un po' di pratica riuscirai a padroneggiarlo in fretta. Ti do anche questi appunti", aggiunge mettendo in mano a Guelfo altri fogli, "si tratta di una propedeutica agli incantesimi di Evocazione classica, una introduzione sul Pentacolo e sul funzionamento di base di certi meccanismi collegati. Ovviamente... si tratta di appunti che non sarebbero dovuti uscire dalla scuola di magia, quindi tienili in dovuto conto".

Guelfo ringrazia molto, e insiste nuovamente con Luran affinché rimanga col gruppo.

"Non posso... veramente...." Luran è persino imbarazzato da tanta insistenza, anche se sotto sotto un po' sembra che la cosa lo lusinghi. Ma quel che più lo stupisce sembrerebbe il totale disinteresse dei membri del gruppo per gli ordini dati da Sir Bruno.

La conversazione viene interrotta da Xalathon, che dice che qualcuno sta arrivando.

"Beh, allora vi accompagno fino a **Nair Al Zaurak**" dice Luran, "lì ci saluteremo".

La bambina scomparsa

Lungo la strada il gruppo attraversa il villaggio di **Baran**, poche case di boscaioli e cacciatori della foresta di **Veremar**.

La gente sembra incuriosita al passaggio dei nostri, ed in particolare un uomo anziano, forse il capo del villaggio, ferma la carovana e fa un po' di strane domande. Chiede quale strada abbiano percorso, se ci fosse qualcosa di strano e così via. Interrogato sulla ragione di tante domande, risponde che qualche mese fa si è persa una bambina del villaggio, la piccola **Marie**, di 12 anni, e che anche se ormai le guardie del Marchese non possono più seguire la faccenda, lui chiede per scrupolo a tutti i viandanti dall'aria affidabile se abbiano qualche notizia di lei.

Purtroppo i nostri non ne hanno, ma Solice si impegna a scrivere una lettera in cui chiederà un maggiore supporto nelle indagini. La ragazza non rivela di appartenere alla famiglia del Marchese, ma già le sue vesti di Paladina ricoprono le sue parole di sufficiente ufficialità.

Il vecchio Frank è molto riconoscente.

Strane similitudini

La scomparsa della ragazzina preoccupa un po' i nostri, che notano alcune similitudini con altri episodi legati al culto di **Heloira** e ad altri rituali oscuri. Così Solice e gli altri fanno alcune domande al vecchio Frank, e vengono a sapere che la piccola era figlia di un brav'uomo, un boscaiolo che si era sposato già avanti negli anni, e di una ragazza molto più giovane che purtroppo dopo la scomparsa della figlia si è ammalata gravemente.

La ragazzina è stata rapita presso la vecchia fonte del villaggio, nel corso di un normale pomeriggio. Sia la fonte che la vicina edicoletta di **Harkel** sono intatte e non ci sono simboli strani o altri segni che lascino sospettare in qualche sacrilegio.

La visita al padre è molto triste, l'uomo è logorato dal dolore e si capisce quanto sia una brava persona. Accompagna Solice al capezzale della moglie malata, e lei prega al suo fianco infondendole il *coraggio* di **Pyros**. Solice è molto coinvolta emotivamente da questa triste vicenda, e prega con la reliquia di Sant'Agapitos accanto.

Anche Julie è molto colpita, e ricorda con dolore quando fu lei a scomparire e a lasciare nello sconforto i propri familiari. Tuttavia, non emergendo elementi sospetti che lascino temere qualcosa di collegato alla missione in corso, il gruppo

deve proseguire per la sua strada. Solice consegna a Frank una lettera per **Jen Akhnal**, cavaliere di **Beid** e sua fidata amica, pregandola di interessarsi alla faccenda.

Serata a Nair Al Zaurak

Il viaggio fino a **Nair Al Zaurak**, che viene raggiunta in serata, è silenzioso e cupo. In particolare Luran manifesta un profondo turbamento e si chiude nel mutismo più totale.

L'unico che ha voglia di chiacchierare è Xalathon, che non vede l'ora di sfoggiare le proprie conoscenze nella capitale del **Dominio Rinato**.

"Lury, andiamo ai tre furfanti?" domanda. Luran nemmeno risponde, ed è quindi l'Elfo a guidare la compagnia in una bella locanda del centro città. L'oste è il Nano **Rochas il Biondo**, dalla fluente barba chiara. Mentre Xalathon ostenta grande familiarità, il Nano neppure dà segno di riconoscerlo. Assegna tuttavia le stanze ai nostri (a Guelfo singola in modo da poter studiare nottetempo i nuovi incartamenti ricevuti da Luran), e li rifocilla con un'ottima cena.

Durante la cena Eric chiede a Rochas un po' di informazioni sulle destinazioni del viaggio, in particolare sulle condizioni del Passo di **Kieblach** e sulla città di **Kastoria**.

"Qui nel Dominio è tutto tranquillo", spiega Rochas, "mentre il tratto giù verso Delos è un po' più rischioso. Ma comunque avete guardato il cielo, sì?"

"No" rispondono i nostri.

"Eh... minaccia temporali... io fossi in voi resterei qui per una settimana, giorno più o giorno meno, così da evitare di essere sorpresi dalle piogge proprio lungo il passo".

"Purtroppo andiamo abbastanza di fretta, non possiamo trattenerci qui..."

"Allora avete proprio bisogno di una buona guida. C'è un amico mio che è *perfetto*, se volete posso chiamarlo. Tanto una guida vi servirà comunque..."

Sembra però che l'amico di Rochas sia estremamente costoso, così i nostri decidono di chiedere una guida presso la stazione di posta. "Fate come preferite, ma la prossima volta mi chiederete di mettervi in contatto con l'amico mio" commenta Rochas, "perché una guida di qualità fa la differenza, fidatevi".

Eric poi solleva un'altra importante questione, ovvero il problema Orchi.

"Non dovete preoccuparvi di questo" risponde Rochas, "non incontrerete Orchi sul vostro cammino, non se avete una buona guida che vi indirizzi per la strada giusta".

"Ma quindi esistono questi Orchi, non sono solo leggende", insiste Eric.

"No, no, esistono, certo".

"E qualcuno è anche stato ammazzato? Mi piacerebbe vedere uno scheletro di Orco, un teschio, una testa impagliata..."

"Ovviamente ci sono trofei di Orchi, in alcuni luoghi qui in città, ma no, tu non puoi vederli. Li può vedere solo gente un po' importante, gente che conta. Tu, senza offesa, non conti nulla".

Anche alla stazione di posta, dove dopo cena ci si reca per chiedere di una guida, Eric chiede se sia possibile vedere il teschio di un Orco. Ma ottiene nuovamente una risposta negativa".

"Comunque questi se vogliono vedere la capoccia nostra... un cavolo!" commenta Eric uscendo. E persino Solice scoppia a ridere.

Saluti e cupe riflessioni

E' il momento di salutare Luran e Xalathon, perchè l'indomani la compagnia proseguirà verso sud mentre loro torneranno ad Amer.

Guelfo fa un ultimo tentativo per convincere il mago a restare col gruppo, ma senza esito. E nel chiedere a Luran la ragione della sua estrema ed improvvisa cupezza, lui risponde di essere molto turbato per via della bambina scomparsa nella foresta di Veremar.

"E' una storia molto triste, sì", conferma Guelfo, "ma adesso dobbiamo pensare a fermare i nostri nemici, raggiungere Delos e... e non abbiamo elementi per supporre che il rapimento o la scomparsa della piccola siano attinenti alla nostra missione, tutt'altro. Probabilmente la poverina è vittima di qualche disgraziato che l'ha rapita per fatti suoi".

Ma Luran scuote il capo. "Ci sono molte, troppe similitudini... cerchiamo di rifletterci un po' insieme".

Ricordando August Bertrand e i Luoghi Impuri

Così dicendo Luran invita i nostri a ricordare insieme quel che aveva detto **August Bertrand** a **Cunopetra**, poco prima della sua morte.

I rituali suggeriti da I Luoghi Impuri prevedevano varie fasi, ciascuna a distanza di sette mesi dalla precedente. La prima consisteva nella profanazione di un luogo consacrato ad una divinità "minore" (**Harkel**, **Maers**, **Illmatar** e **Ilmarinen**), e l'estrazione del cuore dalla vittima sacrificale.

Lo stesso cuore, sette mesi più tardi, sarebbe stato nascosto in un luogo sacro dedicato ad una divinità "maggiore" (**Pyros**, **Dytros**, **Kayah** o **Reyks**), e qui sarebbe stata compiuta una evocazione magica di qualsiasi tipo, per portare a termine la profanazione.

Purtroppo **August Bertrand** è morto senza raccontare a **Guelfo** le restanti fasi del rituale, avendo preferito mantenere il giovane mago nell'ignoranza e nell'innocenza. Così adesso non si sa quali siano i passaggi successivi, e a che punto sia la macchinazione di **Marc Sand**.

"Rimani con noi, Luran, ci saresti veramente prezioso!" insiste Guelfo. Ma lo stregone scuote il capo.

"Non posso, devo tornare a nord, e poi... non voglio rivivere esperienze passate, devo imparare prima a controllare certi miei poteri".

Guelfo infine desiste. Appare chiaro che Luran sia molto preoccupato dall'idea di poter essere nuovamente visitato in sogno dallo spettro della ragazzina uccisa, come accadde nel corso degli eventi narrati nella cronaca [I luoghi impuri](#).

La proposta di tornare indietro

A questo punto Julie prende la parola. "Stavo pensando... non è che forse è davvero importante sapere il giorno esatto in cui la povera ragazzina è stata rapita? Se veramente i sette mesi sono un tempo fisso... possiamo cercare di capire se la sua scomparsa sia collegata o no a questa terribile storia, se sia stata presa da [Marc Sand](#), o da [Micol Semeyr](#)... oppure sia vittima di qualche malvivente che non c'entra niente..."

Solice annuisce. "E poi possiamo indagare pure se ci siano state cappelle profanate nei paraggi, non so, edicole di [Harkel](#) o altri luoghi santi..."

Il problema è la perdita di tempo che questa deviazione prevederebbe, ma per fortuna il villaggio è a mezza giornata di distanza, partendo l'indomani all'alba si dovrebbe riuscire a limitare il ritardo ad un giorno solo.

Ritorno a Baran

Dopo aver disdetto alla stazione di posta la prenotazione della guida del passo, all'alba del 27 agosto la Compagnia torna verso la foresta di [Veremar](#), alla volta del villaggio di [Baran](#).

In tarda mattinata si arriva a destinazione e il capo del villaggio, Frank, è sorpreso e contento di tanto interessamento, dichiarandosi disponibile a dare piena collaborazione. Manda subito alcune persone di sua fiducia ai villaggi vicini per capire se ci siano state profanazioni di luoghi sacri, altari, edicole o altro.

Per quanto riguarda la data della scomparsa della povera Marie, sembra che sia avvenuta ai primissimi giorni di maggio, probabilmente il primo.

Il primo maggio è un giorno di sinistra nomea, e Solice al pensiero rabbrivisce.

Un esame molto accurato dell'edicola di Harkel del villaggio non mostra alcunchè di sospetto.

Frank viene anche interrogato su eventuali sospetti con le fattezze di Micol Semeyr o di Marc Sand.

"Che sia passata una donna così, in quei giorni, mi sento di escluderlo" risponde Frank, "l'avrei notata. Quanto all'uomo beh, ci sono molti che corrispondono alla vostra descrizione.... onestamente non saprei dirvi".

Eric accenna un sorrisino alle parole di Frank, ma viene subito gelato da un'occhiataccia di Guelfo.

"Io temo che sia stato qualche mercenario di passaggio..." continua ignaro Frank, "brutta gente a volte, magari l'hanno notata da sola presso la fonte.... e anche se era solo una bambina..." e il pover'uomo non ha il coraggio di continuare.

Riflessioni nell'attesa

Frank lascia i nostri da soli, in attesa che arrivino le notizie dai villaggi vicini.

E' il momento di fare qualche riflessione tra i sospetti legami tra l'antico culto di [Heloira](#) e i rituali descritti ne "i luoghi impuri". In entrambi i casi viene strappato il cuore dalle vittime, ma, a quanto pare, per ragioni molto diverse.

"Quindi nei luoghi impuri si parla di utilizzare il cuore per profanare dei luoghi sacri, se ho capito bene. Ma... ma i devoti di Heloira che ci fanno col cuore delle vittime?", si interroga Guelfo.

"Eh... temo che lo divorino, che se lo mangino" risponde Solice.

"Ma... crudo?" chiede Eric, suscitando un certo ribrezzo in tutti. Ma subito il giovane spiega meglio il senso della sua domanda: "se lo mangiano crudo lo devono mangiare in pochissimo tempo, se lo cuoci lo puoi conservare più a lungo..."

Solice non ne ha idea, e Guelfo aggiunge che esistono probabilmente incantesimi necromantici in grado di preservare un cuore anche per diverso tempo.

"Se lo mangiano loro o lo danno da mangiare a qualcuno che vogliono corrompere?"

"E' una cosa strumentale per ottenere un certo scopo, quindi lo mangia chi deve ottenere questo scopo, non è detto che siano loro i beneficiari delle grazie della loro Dea", risponde Solice ripensando alla triste storia di [Ludmilla](#) e alle terribili vicende di [Laon](#).

"Secondo me crudo però!" insiste Eric.

Al tramonto tornano gli uomini di Frank senza nessuna notizia, e si riparte in fretta per Nair Al Zaurak.

Il Nano che non dorme mai

A notte fonda si arriva a Nair Al Zaurak, e si va alla stazione di posta per chiedere se sia possibile avere una guida per l'indomani.

Solice rimane molto meravigliata di ritrovare lo stesso Nano con cui aveva parlato quello stesso giorno, all'alba. Sono passate veramente tante ore!

"Lavorate tantissimo!" commenta lei, ammirata.

"Non lavoro tantissimo ragazza, io lavoro".

La notte trascorre tranquilla.

Alle prime luci del 28 agosto tutti si presentano alla Stazione di Posta, e di nuovo c'è il solito Nano a riceverli.

"Voi dovrete dormire ogni tanto", insiste Solice.

"Io dormo quello che serve", risponde lui serissimo. La giovane Paladina si preoccupa un po' per la sua salute, è strano questo Nano che non dorme.

Eric inizia a parlargli, chiedendogli della guerra, (sei spercato qui, dovresti combattere) e si bulla di aver conosciuto i Nani di **Nur-Had-Dun**. Il Nano della stazione di posta resta interdetto e un po' corrucciato, forse teme che Eric o suoi parenti abbiano combattuto 10 anni fa nella guerra del passo, o che ci sia un intento polemico nelle parole del giovane. Eric insiste a chiedere e parlare, ma il Nano taglia corto, sempre più seccato.

"Ma ormai è acqua passata, sono passati 10 anni..."

"Per un Nano 10 anni sono ieri", risponde il Nano.

Una volta usciti, Guelfo suggerisce a Eric di non infastidire tutti i Nani che si incontrano. "Questi hanno combattuto, non bisogna provarli".

"Ma sono solo domande innocenti, sono curioso, mi annoio..."

L'attraversamento del Passo del Kieblach

Fuori ci sta un Nano con un cavallo. E' abbastanza giovane con la barbetta castana e riccia.

Ab-Kar-Nun è il suo nome, ed ha un modo di fare aperto e cordiale, sarà la guida della Compagnia per le impervie vie del passo di **Kieblach**.

Ci si organizza con acqua e provviste, e subito la strada inizia a salire. Il panorama è spettacolare.

Il cielo è livido e il sole fa capolino tra le nuvole minacciose, la luce è suggestiva ma la pioggia incombe.

A sera si arriva alla stazione di posta, sempre gestita da Nani del Passo. Ab-Kar-Nun si occupa della sistemazione, è molto efficiente.

Chiacchiere serali alla stazione di posta

A sera Guelfo studia gli incartamenti di Luran, Solice e Julie studiano la lingua Delos.

Eric invece coglie l'occasione per scambiare qualche chiacchiera con Ab-Kar-Nun, in particolare interessandosi alle teste di Orco impagliate, problema che ormai lo perseguita.

"E insomma davvero ci sono, esistono questi trofei?"

Ab-Kar-Nun annuisce. "Certo che ci sono".

"Allora come mai non ce l'hanno fatti vedere?"

"Evidentemente non avevi le conoscenze giuste, d'altra parte mica li fanno vedere a tutti.... se sei un Nano è diverso.... ma..." Ab-Kar-Nun osserva il suo interlocutore e accenna un sorriso, "d'altronde se tu fossi più basso saresti avvantaggiato, ma purtroppo essendo nato così devi diventare molto amico di un Nano, ma di un Nano importante, non tipo me, uno che conta davvero!"

"Tipo Rochas?"

"Lui potrebbe, ma non ti diventa amico facilmente, non penso proprio..."

"E orchi vivi?"

"Io per fortuna non ne ho mai incontrati..."

Il sentiero si fa impervio

Il mattino seguente, 29 agosto, il viaggio prosegue. La strada è poco frequentata in questi giorni, perchè il tempo minaccioso spinge molti viaggiatori a sostare qualche giorno in un luogo sicuro, evitando di correre il rischio di trovarsi in mezzo al Passo sotto la bufera.

Verso metà giornata la Compagnia oltrepassa i bastioni di **Al Muglab**, illuminati da un raggio di sole che buca le nuvole nere.

"Da qui la strada si fa difficile", annuncia Ab-Kar-Nun, "si sale e il sentiero è faticoso, e con la pioggia ci sarà anche il rischio di penare un po' per restare sulla pista giusta. Ve la cavate bene a cavallo?"

Si decide di tentare, e poco dopo inizia a piovere forte e a tirare vento.

A un certo punto Ab si ferma e scruta il cielo e un costone di roccia poco più avanti.

"Scendete tutti da cavallo", dice, c'è il rischio di una frana. Ciò comporta una deviazione per una strada secondaria, tornando un po' indietro. Ab-Kar-Nun suggerisce di tornare sulla via principale per raggiungere una cappella di **Ilmarinen**, e qui Solice guida una breve cerimonia religiosa nella lingua dei Nani, lasciando ammirati tutti e in particolare la guida.

"Dove avete imparato la nostra lingua?" le chiede poi, al termine della funzione. Solice spiega di provenire da **Beid**, e di avere avuto l'onore di prendere alcune lezioni di lingua nanica.

"Ci sono altre cappelle lungo il nostro percorso?" chiede quindi Solice, "mi farebbe piacere poterle visitare".

"Ne incontreremo una più avanti".

L'agguato

Il pomeriggio intanto prosegue, la compagnia è stanca e infreddolita e di nuovo su un costone piuttosto ripido. Almeno la pioggia sembra aver concesso un po' di tregua.

Poco più avanti lungo la strada però sembra che il passaggio sia ostruito da una frana. Mentre ci si consulta sul da farsi Ab Kar Nun ed Eric hanno l'impressione che ci sia uno strano rumore di ciottoli, in alto sul costone, e temono che la frana si allarghi.

"Dobbiamo sbrigarci prima che frani tutto..."

Ma proprio nello stesso istante Julie grida "Al riparo!" ed immediatamente dopo il cavallo di Guelfo viene colpito da un

dardo di balestra e cade. "Ripariamoci!", grida anche Ab Kar Nun, e tutti si appiattiscono contro la roccia per non essere esposti ai dardi di balestra che provengono dall'alto.

Purtroppo però i cavalli non possono difendersi allo stesso modo, e anche il cavallo che porta le provviste viene bersagliato e cade a terra. Anche il recupero dell'equipaggiamento non è semplice, Guelfo prova a nascondersi dietro il suo incantesimo di "immagini speculari" per avere il tempo di raggiungere il cavallo allo scoperto, e la mossa si rivela saggia perchè due delle sue ombre vengono colpite da dardi di balestra.

Recuperato l'equipaggiamento si torna un po' indietro lungo il sentiero, cercando una posizione il più possibile riparata dall'alto.

"Aspettiamo che scenda la sera per muoverci", suggerisce Guelfo. "Come ci allontaniamo da qui diventiamo un bersaglio facile!".

Tutti sono d'accordo, e nell'attesa Julie si arrampica un po' lungo i costoni per cercare di capire i movimenti dei nemici. Poco dopo anche il cavallo della ragazza viene abbattuto.

"Ma che volete! Perchè!" grida Solice.

"Yeppa!" si sente urlare di sopra.

"Accidenti a te!" risponde Julie, sconsolata".

Poco dopo anche il cavallo di Loic subisce la stessa sorte, e anche il Navar grida vari insulti alla volta dei balestrieri.

Lo stallo dura fino a sera ed il bilancio è amaro. Sono rimasti in tutto 4 cavalli, compreso quello di Ab Kar Nun. Sembra che i balestrieri si siano allontanati.

Le guardie del passo

Ad un certo punto Ab Kar Nun tira fuori un corno e dice: "se voi mi autorizzate, bonifichiamo questa strada".

"Che cosa intendi?"

"Questa non è terra di nessuno, e posso chiamare le guardie del passo, in modo che diano la caccia ai nostri assalitori".

L'idea piace a tutti, anche se Guelfo chiede come mai questa idea gli sia venuta solo adesso.

"Prima rischiamo di far precipitare le cose", risponde Ab Kar Nun, tutto serio.

"Vai suona!"

Sulle prime non si ode nessuna risposta, e il Nano suona di nuovo. Arriva una risposta dalla lontanissima, e dopo un po' arriva più vicina. POi un altro corno più avanti.

Il gruppo si rimette lentamente in marcia verso **Albachon**, oltrepassando con cautela la frana. E' buio e in lontananza si intravedono i bagliori dei lampi.

Dopo un paio d'ore di cammino arriva un vero e proprio plotone di Nani, con scudi e armature.

"Eccoli qua che vengono a bonificare tutto!" commenta Ab Kar Nun, soddisfatto.

A capitanare il plotone c'è **Ghor Tun**, Kazarman della II Schiera "Epuratrix" di Akritai sotto il comando dello Stratego di Aipyros Andronikos Fokas. Il suo aspetto severo e anziano, la sua voce profondissima e gli occhi iniettati di sangue intimoriscono tutti, persino lo stesso **Ab Kar Nun**.

"Giù le armi tutti! Giù le armi tutti! Per terra! Per terra!". Nessuno osa obiettare.

Ghor Tun manifesta stupore quando apprende che nel gruppo c'è una Paladina dell'Ordine di Pyros. Le si para davanti e la scruta. "Allora, Paladina di Pyros? Per davvero?"

Il suo vice gli si avvicina, la guarda ed annuisce. "Eh sì, a Greyhaven lo fanno".

"Santo Pyros, povero lui..." commenta il vecchio Ghor Tun. Poi si rivolge a Solice: "beh, che ci fa una bionda in mezzo al passo?"

Solice risponde nella lingua dei Nani: "siamo in missione per conto della Chiesa".

Il Kazarman sembra impressionato dalla conoscenza linguistica della giovane, e le chiede dove abbia imparato la sua lingua. Solice spiega di essere originaria di **Beid** e di avere avuto l'onore di studiare il Nanico con alcuni ospiti.

Superata l'iniziale diffidenza. Ghor Tun si fa raccontare nel dettaglio come sia andato l'agguato.

"Ah, quelli sono poveracci, briganti ridotti talmente male che ormai si mangiano i cavalli, aggrediscono per rubare i cavalli e mangiarseli. Si fanno chiamare 'lupi famelici', ma sono solo gentaglia. Ogni tanto ne ammazziamo un po'... prima erano in 20, adesso saranno 7-8".

Al momento di salutarsi, prima che il plotone vada a inseguire i briganti, Ghor Tun dà un sasso a Solice e le dice di consegnarlo a **Poldorion**, in modo da riavere indietro i cavalli. Lo stratego infatti ci tiene particolarmente a dare sostegno alla Chiesa.

La bufera

Il viaggio prosegue e la pioggia si fa via via più insistente. Anche la temperatura si abbassa molto, tanto che sia Solice che Desiree iniziano a sentirsi poco bene. Avanzare diventa estenuante a causa del fango e del vento, tanto che lo stesso Ab Kar Nun suggerisce di trovare un riparo.

"Se stringiamo i denti tra un paio d'ore possiamo arrivare alla cappella lungo la strada", suggerisce. Ma poco dopo, vedendo le condizioni delle ragazze aggravarsi, propone una breve deviazione per delle miniere abbandonate non distanti. Ed è qui che finalmente i nostri possono riposare.

Lite coi Nani del passo

E' la notte tra 29 e 30 agosto, il tempo è impietoso.

Guelfo accende un piccolo fuoco nella grotta per permettere alle compagne febbricitanti di scaldarsi ed asciugarsi, e vengono decisi i turni di guardia.

E' quasi l'alba, turno di Guelfo e Julie, quando la ragazza sente il suono di pietrisco scosso in alto, sopra l'imboccatura della grotta, e per sicurezza sveglia Guelfo. Il mago a sua volta si premura di svegliare Eric e Ab Kar Nun.

"Beeeeeeeh" si sente da fuori.

Il Nano si affaccia sulla soglia rispondendo "Beeee!" a sua volta, e poi aggiunge, in lingua nanica "Siamo Noi!".

Poco dopo rotolano giù due Nani sconosciuti, che salutano cordialmente Ab Kar Nun. Si presentano come Thor-Vas e Ken-Gur.

"Come mai belavate?" domanda Julie, incuriosita. Loro ridacchiano con aria d'intesa insieme ad Ab Kar Nun.

Si offre da mangiare e da bere ai nuovi venuti, e loro gentilmente si offrono di dare qualche medicamento per le ragazze ammalate. Allo scopo viene svegliata Desiree, che ringrazia ma spiega di avere già tutto l'occorrente per tisane curative antifebbrili. Loro sono molto colpiti di quanto lei sia attrezzata, e le fanno molti complimenti.

Proprio al momento dei saluti, Guelfo decide di rivolgere un po' di domande ai due Nani.

"Avete visto per caso di recente passare gente armata o sospetta?"

La domanda, apparentemente innocua, scatena uno strano gioco di sguardi.

"Forse non si fidano", sussurra Ab Kar Nun. Al che Guelfo mostra ai due Nani lo scudo di Solice, con le insegne di Pyros.

"A chi appartiene questo scudo?" chiede Ken-Gur.

"A lei", risponde Guelfo, indicando Solice addormentata, febbricitante.

"Allora svegliatela" risponde il Nano.

"Ma sta male!" interviene Julie, "perchè dobbiamo disturbarla?!"

"Ci vuole poco a rubare uno scudo" dice allora il Nano, irrigidendosi.

E mentre Eric si rigira nel suo giaciglio chiedendo di abbassare la voce, c'è un duro battibecco tra Ken-Gur, che insiste che non si fida, e Julie e Guelfo, che si rifiutano di svegliare Solice. I toni si fanno sempre più agitati.

"Non siamo soggetti alla stessa autorità religiosa!" esclama il Nano, "come fate a dimostrarmi che siete affidabili? Sapete forse fare miracoli?"

"Vuole il miracolo?" sbotta Guelfo, "io glie lo faccio!"

Interviene Ab Kar Nun, cercando di pacificare gli animi e invitando tutti a più miti consigli. Ma i due Nani se ne vanno brontolando e mandando pernacchie al Duca di Amer.

La cappella sul passo

Al mattino le condizioni di salute di Desiree e Solice sono migliorate, ma ancora le due ragazze non stanno bene. Si decide di percorrere la distanza di circa tre ore di cammino verso la cappella lungo la strada, e poi riposare lì per il resto della giornata.

Fortunatamente non piove.

Il tumulo senza nome

Al lato del sentiero ad un tratto si vede un tumulo di pietre parzialmente crollato per le recenti piogge, ed Ab Kar Nun si avvicina a risistemarlo. Gli altri vanno ad aiutarlo.

"Che strano" commenta il Nano, "si vede che era una tomba improvvisata di qualche passante... è insolito perchè i Nani vengono seppelliti altrove, chissà chi era questo poveraccio"

La tomba sembra abbastanza recente, vecchia di qualche mese. Dopo una breve preghiera e il lancio devozionale di qualche pietra si riparte.

La cappella chiusa

Dopo qualche ora di cammino viene ritrovata la via di Delos, forse già via Poldoriana, e finalmente ecco una bella cappelletta, dedicata a Pyros e Dytros e consacrata al Passo.

"Chissà se c'è il sacerdote" commenta Ab Kar Nun, "lui vive a **Poldorion** e viene qui una volta o due alla settimana..."

In effetti il sacerdote non c'è e la cappella è chiusa a chiave, ma accanto c'è un ricovero per i viaggiatori, aperto e libero per tutti, ed è qui che tutti trovano riparo.

"Che peccato che la cappella è chiusa..." mormora Solice.

"Se vuoi forse posso aprirla..." risponde Julie, ma subito si rende conto di cosa sta dicendo e lascia perdere.

Nube Sulfurea

Dovendo trascorrere parecchie ore fino a sera, Guelfo dice ai compagni che vuole fare un esperimento per lanciare per la prima volta l'incantesimo "nube sulfurea".

Ab Kar Nun è un po' preoccupato e mette in guardia Guelfo dal fatto che i Nani della zona non sono molto ben disposti verso gli stregoni.

"Ovviamente vado un po' distante dalla cappella...." aggiunge, "e lontano dalla strada, per evitare che qualcuno veda quel che succede".

"Ma cerca di non sbattere sta nube dentro le grotte dei nani, che succede un casino", insiste Loic.

"C'è già puzza di zolfo nelle grotte dei Nani!" risponde Guelfo ridacchiando.

"Se vuoi ti accompagno!" propone Julie, e Guelfo acconsente.

Mentre vanno, la ragazza chiede all'amico a cosa serva questo incantesimo che vuole provare.

"Questa stregoneria permette di evocare miasmi provenienti da altri luoghi dominati da vapori soffocanti..."

"Ma che schifo!"

Finalmente i due si allontanano abbastanza dalla strada, quindi il mago pronuncia le rune e appare dal terreno, ad una certa distanza da lui, una serie di vapori e colonnine di fumo biancastro, che si fanno via via più scure e nere.

Di colpo il panorama si fa tetto e l'odore è nauseante.

Davanti agli occhi spaventati di Julie, Guelfo inizia ad avanzare verso la nube.

"Ehi, fermati! Ma sei scemo?". Lei prova a trattenerlo, ma lui è più forte e la trascina un po' avanti. Finalmente, dopo qualche passo, Guelfo si scuote, ha un sussulto e torna in sé.

"Che t'è preso", ansima Julie.

"Non so... è successa una cosa strana, andrà indagata..." mormora il mago, anche lui scosso. "Mi ricorda un po' quel che accadde alle Parole d'Oro... il potere che fluisce da solo... sai, ho paura che qui nei paraggi potrebbe esserci qualcosa di strano".

Julie impallidisce. "Oddio ma se... se la cappella fosse quella profanata da Sand... e il tumulo qua vicino quello della bam..."

Guelfo sospira. "Onestamente non mi sento di escluderlo, dobbiamo parlare con Solice!"

La cappella viene aperta

Al termine dell'incantesimo, che dura molto più di quanto Guelfo stesso si aspettasse, si torna di corsa a parlare con Solice. Guelfo è molto turbato, si sente come se avesse commesso qualcosa di empio, un peccato o un sacrilegio.

Appena arrivati dagli altri, Julie chiede al Nano di poter parlare in privato con Solice. Lui subito si allarma che sia successo qualcosa di strano, e in effetti non ha tutti i torti.

"Bisogna aprire la porta della cappella", sospira Solice.

Julie prende i suoi attrezzi da scasso e riesce a far scattare la serratura. Ma appena la porta si apre, fa un passo indietro, spaventata.

"E' la stessa puzza!" esclama.

"Io non sento niente, magari ti sei suggestionata..." commenta Guelfo.

"No no, è quello stesso odore del tuo incantesimo!! Non entrate..."

"Tu senti qualcosa, Solice?" chiede Guelfo, un po' allarmato.

"Purtroppo no, sono raffreddatissima, non sento niente..."

La cappella sembra in perfetto ordine. Guelfo spalanca le finestre, entra la luce e un po' d'aria fresca. Ma Julie insiste che sente la puzza di zolfo, in particolare che proviene dall'altare. Prende la mano di Solice e si fa accompagnare fin lì, ma perde i sensi e Guelfo deve portarla fuori.

Solice, preoccupata, controlla accuratamente l'altare. Sembra davvero tutto in ordine, non c'è nulla di strano. E' pulito e ordinato, quasi troppo. Alla fine dell'indagine anche Solice esce, e le rimane addosso solo una sensazione spiacevole di vaga oppressione, come se le icone apparissero un po' minacciose.

"Voglio vedere sotto l'altare", insiste Julie. Al secondo tentativo riesce a raggiungerlo, insieme agli altri, e tremando ci si accuccia sotto. Ma qui il malessere prende il sopravvento e Julie rigetta. La portano fuori in lacrime.

Solice si affretta a ripulire, e intanto matura la sua decisione di celebrare una funzione nella cappella. Guelfo è un po' incerto. "ci vorrebbe forse una funzione esorcistica, un sacerdote..."

"Dobbiamo comunque provarci, fare del nostro meglio" risponde Solice, "e forse la Reliquia che trasportiamo ci potrà essere di aiuto".

Per prima cosa la giovane paladina decide di parlare con Ab Kar Nun.

La cerimonia nella cappella profanata

Solice spiega al Nano la situazione e rivela anche della presenza della santa Reliquia. Ab Kar Nun è molto colpito e si mette a completa disposizione della Paladina.

"Dobbiamo capire chi sia sepolto nel tumulo senza nome che abbiamo trovato", spiega lei, "non so se l'unico modo sia dissotterrarlo, oppure se sia più semplice chiedere ai Nani della zona, che magari sanno già tutto..."

"Subito dopo la funzione posso andare a chiedere ai Nani di qui se sanno qualcosa" risponde Ab Kar Nun.

La preparazione della celebrazione è molto accurata, Solice chiede a Loic di fargli da assistente, e per lui trova nella canonica alcune vesti piuttosto vecchiette ma ancora adatte. Ricordando la cerimonia celebrata dall'Abate a **Noyes**, Solice decide di svolgerla secondo il rito deliota.

La funzione avviene con grande solennità. Solice è consapevole dell'importanza di ciò che sta facendo e si sente molto in sintonia con la Reliquia, che viene sempre tenuta tra le mani sue o di Loic. Canta e recita le preghiere nella lingua deliota con grande convinzione.

Durante la lunga cerimonia sia Guelfo che Julie hanno qualche momento di vertigine, lei si stringe all'amico per sorreggersi, proprio nel momento in cui Solice eleva la Reliquia e recita gli scongiuri dell'esorcismo.

"Speriamo che funzioni" sussurra Guelfo.

La verità sul tumulo

Ab Kar Nun si allontana per scoprire chi sia sepolto sotto il tumulo. Nel mentre Solice e Desiree riposano e gli altri

cercano eventuali indizi o cose strane nei dintorni della cappella. Non c'è niente di significativo, salvo qualche vecchia traccia di cavalli, un po' fuori mano, che di per sé non dice nulla.

A sera torna Ab Kar Nun, solo. Ha una brutta faccia.

"Cattive notizie?" chiede Loic.

"Beh, buone notizie era difficile", risponde il Nano. "Quanto brutte... abbastanza brutte. I miei confratelli Nani qua del fronte deliota non sanno dire esattamente quando, però un paio di mesi fa o di più hanno trovato un cadavere su quella strada, nel punto esatto del tumulo. Ci vanno ogni giorno a sistemare le pietre. Il cadavere era già malmesso, però non era difficile capire che era quello di una ragazzina. Aveva il petto aperto. Eh... questo è. Hanno comunicato la cosa alla comunità..."

"Oddio..." sospira Julie.

Solice chiude gli occhi e mormora una preghiera silenziosa.

Guelfo si allontana di qualche passo dai compagni e guarda il cielo notturno.

"Dei, fate che non sia stato io, col mio incantesimo, a completare il rituale dei luoghi impuri..."

■ Julie e Guelfo parlano fuori dalla cappella sul Passo

Verso Albach

La notte tra il 30 agosto e il 1 settembre trascorre agitata, sia Guelfo che Julie si svegliano stanchi e nervosi.

Il mattino del primo settembre Solice e Desiree stanno meglio, e si parte verso Albach.

La mappa di Micol Semeyr

In una pausa del cammino ad Ab Kar Nun viene mostrata la mappa con le X segnate da **Micol Semeyr**, per cercare di capire a cosa possano corrispondere.

"Questa qui" indica il Nano, "potrebbe essere il tumulo della povera ragazzina, oppure la cappella lì vicino". Si tratta della seconda X sulla mappa.

"E la prima a cosa potrebbe corrispondere?" chiede allora Solice.

"Mmmm... non capisco bene. Fatemi pensare. E' un po' indietro rispetto al posto del tumulo, forse. E in tal caso potrebbe essere la cappella di Ilmarinen, quella dove abbiamo celebrato la funzione..."

Solice è preoccupata. "Eppure sembrava tutto in ordine, in quella cappella, niente di strano... e secondo te la terza e ultima X a che cosa potrebbe corrispondere?"

Ab Kar Nun ci pensa un po': "sta sicuramente vicino a Poldorion, e ci sono un sacco di monasteri da quelle parti".

Si riflette un po' sul dafarsi, se tornare indietro alla cappella di Ilmarinen oppure proseguire.

"Secondo me dobbiamo correre, magari avvertendo qualcuno che vada a risistemare tutto. Chiamiamo il sacerdote e spieghiamogli la situazione", propone Solice.

Guelfo concorda: "eh, sì, inutile tornare alla cappella di Ilmarinen, tanto il danno ormai è fatto. I benefici che dovevano acquisire questi li hanno già acquisiti".

Anche Eric è d'accordo: "Secondo me tocca andare dritti e correre il più possibile".

Ci si rimette in marcia, riflettendo sui misteriosi rituali dei nemici.

"Certo se Abelino non avesse interrotto August Bertrand mentre ci spiegava i Luoghi Impuri..." sospira Guelfo.

L'arrivo ad Albach

Dopo mezza giornata di viaggio ecco la città di **Albachon**, che si erge su una collina rocciosa ai cui piedi scorre la **via Poldoriana**.

"Eccoci ad Albach" dice Ab Kar Nun, "l'ultimo resto del grande Dominio Nanico di questa zona delle Allston!"

La città si sviluppa sulla via Poldoriana, che qui a tratti è già lastricata. Lungo la via ci sono taverne e locande, e scale incassate nella roccia che conducono alla città nanica. Sotto ci sono pochi Nani, sembra una zona bassa allestita principalmente per i viaggiatori.

Ci si fa consigliare una locanda da Ab Kar Nun.

"La locanda migliore è il Passo. Quella con un migliore rapporto qualità prezzo è Lo sguardo verso Delos", spiega il Nano. Viene ovviamente scelta quest'ultima locanda.

Durante la cena, prima di salutare il valido Ab Kar Nun, Solice gli raccomanda la massima riservatezza sulla Reliquia. Il Nano annuisce. "Sarò muto", promette.

L'arrivo a Poldorion

Dopo una giornata di viaggio tranquilla lungo la via Poldoriana, a sera la Compagnia raggiunge la città di **Poldorion**. La strada è buona, lastricata e ben percorribile, ed è caratteristica per la evidente volontà ingegneristica turniana di spaccare le montagne, non del tutto assecondata da madre natura.

Superata nel pomeriggio una stazione di posta, intorno al tramonto vengono raggiunte le mura di Poldorion.

Le porte sono ancora aperte, c'è gente, via vai di carri e viaggiatori che devono pagare il dazio. In una piazza molto grande sono allestite capanne di legno e qui viene fatta una ispezione da parte dei funzionari imperiali.

Alla vista del sigillo dell'Abate di Noyes, il funzionario, che si presenta come Iannis, esonera la Compagnia dal pagamento del dazio. Solice fornisce la pietra datale da Ghor Tun, innescando una reazione burocratica a catena, che si conclude, tra ricevute e sigilli e altri funzionari coinvolti, con il consiglio di restare in città almeno per un altro giorno, per lo smaltimento della pratica. I cavalli saranno restituiti tra un paio di settimane se non di più: "Eh, signora, io penso che il comandante del confine vi avrà chiarito che la pietra vi darà diritto a riavere i cavalli al vostro ritorno verso il granducato".

Solice ringrazia e si prende alloggio nella locanda suggerita dal funzionario imperiale, "il riparo del Signore".

Il posto è affollato e vivace, ma grazie alla raccomandazione di Iannis la Compagnia ottiene un trattamento di favore.

La visita alla chiesetta di Kayah di Padre Pavlos

L'indomani 3 settembre Solice chiede all'Oste indicazione dei luoghi di culto più importanti di Poldorion e dintorni, mostrandogli anche la mappa con le X.

In città c'è una bella chiesa dedicata a Pyros e una chiesetta di Reyks. Fuori città ci sono 3 monasteri a ovest (di cui un paio potrebbero combaciare con la X), poi verso sud di Poldorion altri 3, e nelle vicinanze della X sorge anche una chiesetta di Kayah col cimitero annesso.

Loic rimane in locanda con una lettera di Solice per i burocrati imperiali, casomai si facessero vivi mentre gli altri sono fuori. Dopodiché tutti gli altri si recano alla chiesetta di Kayah.

Si tratta di una chiesetta di campagna, abbastanza frequentata.

Il prete, anzianotto e dall'aspetto mal ridotto, viene incontro a Solice con aria un po' sorpresa.

"Siamo qui per omaggiare la vostra chiesa", dichiara la Paladina nella lingua di Delos.

Il vecchio prete sospira in modo strano, e conduce Solice e gli altri nella chiesa.

Sospira strano, sembra un po' muto o strano, e ci porta verso la chiesa.

"Qua potete fare quello che... omaggio", dice.

La chiesetta ha un'architettura caratteristica deliota, e non sembra troppo antica. E' ben curata e piena di candele e icone. C'è un forte odore di incenso e di mirra.

Dopo un esame accurato da parte di tutti, che non porta a niente, Solice si avvicina di nuovo al sacerdote, Padre Pavlos.

"E' una chiesa molto bella" dice, "sto cercando una cosa, forse potete aiutarmi".

"Difficile, ma sentiamo".

"Come potete vedere", spiega Solice, "sono una paladina al servizio della Chiesa e sono in cerca di un luogo molto antico che un tempo esisteva in questa zona, a nord di Poldorion. Volevo sapere da voi se sapete dell'esistenza di luoghi di questo tipo, presenti o passati. Luoghi antichissimi la cui funzione è andata perduta..."

"Eh cara mia", risponde Padre Pavlos, "qui basta che scavi... e trovi sempre un pezzo di muro, roba antica... ma poi anche i monasteri sono antichi, qui tutto antico è. Anche questa chiesetta.. chissà sotto che c'era."

"E la cripta?" insiste Solice.

"Lì stanno le anime dei trapassati, un tempo si seppellivano tutti lì. Il primo che c'è morto ffff... sarà del... del 280? Qualcosa del genere, se ricordo bene la data".

"Resti più vecchi? Ne avete raccolti di cose vecchie, vasi e così via?", si informa la Paladina.

"No, no io rompo tutto, è più importante il fagiolo.... qui scavo solo io... e se trovo qualcosa di vecchio lo spacco. Conta più coltivare il fagiolo che pensare ai cocci vecchi".

Solice rinuncia infine a far domande storiche al vecchio parroco, e gli chiede invece se i Monasteri circostanti possano essere utili nelle ricerche, e lui risponde di sì, che anzi...

"quante ne sanno quelli! Ovviamente anche loro avranno qualche storia da raccontarti..."

Sembra che il monastero più vicino alla cappella sia quello degli Angeli Custodi.

Brutte e importanti notizie

Dopo un po' di discorsi amichevoli, ed un esame approfondito degli ex voto e dei nomi scritti sulle lapidi, Solice chiede a Padre Pavlos se ci siano stati negli ultimi mesi problemi che abbiano potuto turbare la tranquillità di questo luogo.

"Padre Dymitrios ha avuto qualche problema, qualche tempo fa. Il Rettore della chiesa di Poldorion. La cosa grave è che ha trovato una tomba aperta, via il corpo... sparito! (e batte le mani).

Lo stupore di tutti è evidente, e Solice domanda a chi appartenesse il corpo rubato.

"E chi lo sa... era uno stramorto, non ci andava più nessuno, poveretto, forse un nobile di tanto tempo fa...chissà chi era... E' successo... sarà successo all'inizio dell'estate... ma che dico... metà di luglio? Padre Dymitrios poi dice che è maledetto dagli dei, che gli vengono tutte le disgrazie... lui gestisce pure la cappelletta su al passo, e s'è preso la fissa che c'erano strane sporcizie dentro.... che tutto gli andava male e che non era un buon prete...."

Al momento dei saluti, Padre Pavlos pronuncia delle strane parole: ""salutatemi pure l'amica vostra, quando la ritrovate... sarà la sorella di questa ragazza qua...." e indica Julie.

Alle domande su una simile affermazione, Padre Pavlos spiega di aver ricevuto, all'inizio dell'estate, la visita di una brava ragazza mandata dal Vescovo, coi capelli rossi come Julie.

Quando Solice spiega che non si trattava di un'amica nostra e che non era stata mandata dalla Chiesa, Padre Pavlos si scioglie e confessa che si trattava di una persona insopportabile, e che lui le avrebbe tirato dietro pure una pala. Già dalla faccia le stava antipatica...

Si torna in locanda

In locanda oltre a Loic c'è il burocrate **Iannis** insieme ad un Elfo di nome **Minas**, che parla anche la lingua dei Temi del Nord. E' evidente che Minas è un funzionario di grado piuttosto elevato nella burocrazia imperiale.

Solice racconta dell'agguato dei briganti mangia cavalli e della pattuglia nanica all'elfo che commenta: "mamma mia, mamma mia, e vabbe'... tanto i nani se li mangeranno loro a quelli..."

Dopodichè Minas garantisce che entro un paio di settimane farà in modo di ridare i cavalli persi dalla Compagnia.

Agguato tra la folla

Dopo l'incontro con Minas, la Compagnia decide di recarsi da Padre **Dymitrios**, Rettore della Chiesa di Pyros più importante di Poldorion.

Per strada c'è una gran folla, soprattutto mentre si attraversa la contrada dei mercanti, e Guelfo ad un tratto si rende conto che c'è un tale che sembrerebbe seguirli. E' un tizio particolare per quanto poco significativo, ha tratti talmente comuni che è molto difficile identificarlo.

Anche Solice ha la stessa sensazione e, dopo averne parlato, si decide di fare un giro per non lasciar capire ad un eventuale inseguitore di essere diretti alla chiesa di Pyros.

La sensazione per un po' svanisce, ma ecco che di nuovo Guelfo e Desiree si accorgono del tale che, adesso, si trova molto vicino ad Eric, ignaro.

Guelfo prova ad avvicinarsi ad Eric per metterlo in guardia, ma un mendicante straccione gli si attacca addosso chiedendo la carità, e anche se Guelfo prova a liberarsene, gli resta incollato.

Intanto il tizio dietro ad Eric sta tirando fuori dalla veste un coltello, ed è talmente furtivo che solo Desiree se ne rende conto. Lei grida "ATTENTO!" e mentre Eric si volta, il tale nasconde il pugnale e fa finta di nulla.

Al che Desiree va incontro il tizio fingendo di inciampargli addosso, il tutto in mezzo ad una fitta folla che passa.

Loic, per non sbagliare, mette mano all'arma. Guelfo prova a spintonare il vecchio, che è tuttavia molto più in salute di quanto non vorrebbe sembrare.

Eric domanda che succeda, e Desy risponde con una strana gestualità, e subito il tizio che aveva tirato fuori il coltello fa un movimento come se ricordasse d'improvviso qualcosa, e scappa via.

Solice e Desiree scattano per rincorrerlo, Desiree è più avanti ma lo vede che corre con una mano un po' così, nell'abito, pronta forse ad estrarre il pugnale, e si ferma. Lui corre con una fluidità innaturale verso i vicoli.

"Attenta!" grida Solice a Desiree, che si scansa.

Per caso anche Julie si trova lì vicina, ed anzi è quasi davanti al vicolo in cui il mascalzone cerca di rifugiarsi. Ignara del coltello, prova a fraporsi davanti al tizio, il quale però estrae in un lampo l'arma e l'attacca. Julie schiva miracolosamente un colpo assai ben inferto, e inizia a strillare.

Intanto Guelfo, spintonato il vecchio, prova a raggiungere i compagni, ma aimè il bastone del vecchio mendicante gli finisce tra le gambe, sgambettandolo. Lui di reazione tira fuori la spada, ma subito il mendicante inizia a gridare in lingua deliota, attirando l'attenzione di due Guardie, che si avvicinano a Guelfo con le picche puntate.

Inutilmente Guelfo grida "Al ladro! Al ladro!".

Lungo inseguimento

Julie, Solice e Desiree iniziano a rincorrere il fuggiasco, che intanto prende velocità tra i vicoli.

Ad un tratto Solice ha la sensazione che dietro l'angolo, dove Julie sta correndo qualche passo più svelta, ci sia una minaccia per l'amica. Grida allora "attenta, Julie!" e salta in avanti, frapponendosi tra Julie ed un uomo, armato di daga, nascosto dietro l'angolo. L'uomo attacca, ma Solice riesce a schivare. Alle sue spalle il fuggiasco acquista altra distanza dalle inseguitrici.

Intanto anche Eric si getta nell'inseguimento, ma l'uomo armato di daga approfitta di un istante per nascondersi in un portone, mentre l'altro fa perdere momentaneamente le sue tracce. Julie prende una via parallela e riesce a scorgerlo di nuovo mentre si tuffa nella folla e gli sta dietro, e gli altri seguono Julie. Raggiungendo la via principale Eric è costretto a rinfoderare l'arma, per evitare problemi con le guardie non distanti, che stanno comunque ancora tenendo impegnato Guelfo e il vecchio mendicante.

Julie si avvicina nella folla al fuggiasco, che comunque è di una velocità e destrezza sorprendente, e l'uomo ne approfitta comunque a tirare una coltellata alla ragazza, che schiva e inizia a gridare "Aiuto!" in lingua deliota.

Le urla di Julie scatenano confusione tra la folla, e il passaggio casuale di un paio di persone con dei somari per le briglie rallentano il fuggiasco, che getta a terra il pugnale.

Nel mentre dalla finestra di un palazzo non distante si affaccia una donna e inizia a gridare "Guardie! Guardie! Quell'uomo grosso lì! Quello grossoo!! Assassiiiiiiii!!!" e indica chiaramente Eric.

Nel parapiglia generale il fuggiasco approfitta per darsi nuovamente alla fuga. Solice prova a colpirlo ma lui schiva e si dilegua. L'inseguimento ricomincia.

Le guardie della congregazione bloccano il passo

Solice e Desiree ripartono all'inseguimento del fuggiasco, Julie raccoglie da terra il pugnale e a sua volta ricomincia a correre. Eric prende una strada parallela, e Loic pure da un'altra strada.

Ad un tratto Solice, che è la più veloce, si trova davanti quattro uomini armati che, dopo aver lasciato sfilare il fuggiasco,

le bloccano il passo.

Solice gli va sotto urlando "sono una paladina di pyros, fermate quest'uomo!!" Ma loro le rispondono di stare ferma. Hanno un atteggiamento da guardia, ma nessun segno di riconoscimento esteriore. Solice insiste, Loic la raggiunge e cerca di sostenerla con la sua presenza, ma intanto i quattro uomini armati le sbarrano il passo.

Julie e Desiree provano a superare gli armati facendo finta di niente, e ci riescono, ricominciando a inseguire il fuggiasco. Ma Solice e Loic sono bloccati.

"State facendo scappare la persona che ci ha aggredito!".

Il più anziano dei quattro le risponde: "Siete nel quartiere degli armaiuoli, qui nostra congregazione ordine". Solice rinfodera la spada e prova a passare, insieme a Loic, ma le guardie alzano le picche e impediscono loro il passaggio.

"State ostacolando una paladina, non so come funziona qui, ma a greyhaven sono diversi anni di galera", insiste Solice.

"Non ho mai visto paladina", è la secca risposta. Non si esce dallo stallo, e Loic e Solice sono costretti a tornare verso la strada principale, per cercare di parlare con le guardie che stanno tenendo sotto controllo Guelfo.

Intanto Julie e Desiree continuano a rincorrere il fuggiasco, contando sul fatto che a una certa distanza ci sia anche Eric. Il fuggiasco però ad un tratto si infila in un portone, e contemporaneamente da un'altra porta esce un ciccione con una corazza di cuoio e una mazza in mano.

Julie si rivolge al ciccione, cercando di chiedergli aiuto in lingua deliota. "Aiuto signore", prova a dire, ma le esce solo un quasi blasfemo "aiuto, o dio pecoraro".

Il ciccione conciliante dice roba in Delos, che Desiree riesce così ad interpretare: "Ragazze qui pericolo, ragazze qui pericolo, andate via".

Nel mentre Julie si avvicina alla porta dove è entrato il fuggiasco, ma il ciccione glie lo impedisce. Julie chiama aiuto in deliota, ma il ciccione l'afferra quasi di peso e l'allontana.

"Aiuto! Aiuto!" urla Julie, mentre il tizio, con un sorriso minacciosissimo, dice loro "circolare! circolare!" e le spinge verso le quattro guardie di prima.

"Fatele circolare queste, evvia, che scocciatura!" dice il capo delle guardie degli armaioli.

Incontro con l'Epistratiota

Ben presto Solice, Loic, Julie e Desiree si ritrovano in mezzo alla via principale, dove si trova anche Guelfo e il vecchio mendicante circondati da guardie. Ne sono arrivate anche altre, una delle quali è più alta in grado.

Solo Eric è rimasto sulla traccia del fuggiasco, ma purtroppo la presenza del ciccione armato di mazza gli impedisce di fare alcunchè.

Solice va a parlare con l'ufficiale delle guardie che stanno tenendo Guelfo. Sono molto agitate, e il mendicante continua a inveire e biasciare in deliota.

Solice si qualifica come Paladina di Pyros e indica Guelfo come persona in missione con lei. Lui è l'Epistratiota **Marcos Cavras**.

"Dunque quest'uomo è con voi? Ah, vabe', quindi si risolverà tutto facilmente, se magari però potete accompagnarvi al palazzo della guardia, così finiamo la procedura".

Solice, rispettosa e collaborativa, dice di sì, ma chiede di potersi occupare anche di altre urgenti questioni. E spiega tutto. "Siamo stati attaccati da altri individui, uno dei quali è quest'uomo travestito da mendicante".

Il mendicante fa una lagna incredibile, dice che la paladina si sbaglia in buona fede.... lui chiedeva solo carità....

Solice insiste che il vecchio mendicante vada con loro alla Guardia.

Marcos Cavras è preoccupato e intimidito dalla situazione. Forse inizia anche a capire che cosa può essere successo, e la cosa non lo tranquillizza affatto, vede un mare di rogne all'orizzonte.

Solice intuisce lo stato d'animo del suo interlocutore e cerca di venirgli incontro: "la mia intenzione è di rendere le cose semplici", dice. Indica la donna alla finestra, che pure probabilmente è complice dell'aggressione. Pare sia una persona ben conosciuta, che non può muoversi. Marcos Cavras assicura che sarà interrogata.

Solice indica tutti gli altri, e chiede informazioni sugli uomini armati di picche che l'hanno fermata.

Marcos Cavras è preoccupato: "quelli erano nel diritto di fermarvi, in questo quartiere la congregazione delle armi ha il diritto di organizzare il proprio servizio d'ordine".

Solice insiste che le guardie della congregazione hanno fatto fuggire l'aggressore e bloccato una paladina di Pyros con le insegne, e il povero Epistratiota sospira. Dal punto di vista burocratico rischia di scatenarsi un bel polverone.

Solice guida poi Marcos Cavras sulle tracce del fuggiasco, fino ad arrivare alla porta dove si sarebbe infilato. Conduce al retro bottega di una grande armeria, una sorta di magazzino. Ci sono varie uscite, ma nessuno ha visto niente, nè nella bottega nè nei paraggi. Si respira un clima di omertà.

Burocrazia al palazzo della Guardia

Il gruppo si sposta al palazzetto della Guardia. E' un edificio imponente e signorile, e durante la lunga attesa i nostri ricevono da bere e da mangiare. Il vecchio mendicante sta in una celletta di transito nel cortile, e continua a piagnucolare e professarsi vittima di un equivoco.

Intanto i membri della Compagnia hanno un buon assaggio di burocrazia imperiale.

L'**epistratiota** si allontana e viene sostituito da un funzionario che parla la lingua di Greyhaven e che si scusa, ma l'eccellentissimo **Demarco** non intende prendere in mano la situazione fino a quando non arriva anche il Rettore della Chiesa di **Poldorion**.

Solice si informa sul nome del Rettore, e il funzionario sospirando risponde: "Di solito viene proprio Padre Dimitrios, sennò manderà qualcuno... ma qualcuno deve venire eh... quanti problemi quanti PROBLEMIIIII!"

L'attesa si protrae per un'altra ora, durante la quale vengono portate altre vettovaglie, e finalmente il funzionario, che si presenta come Fabios, accompagna tutti in una stanzetta dove si trova a un tavolo Minas, in piedi l'Epistratiota, e un prete molto anziano al fianco di Minas.

L'incontro con Minas

E' proprio Minas a parlare: "Sì, la situazione che avete descritto al qui presente sottoufficiale era problematica, ha creato qualche agitazione nell'amministrazione del Demarco, ed ho pensato di prendere io in mano la cosa, e dato modestamente il mio rango nella burocrazia cittadina mi è stato ovviamente consentito. Qui presente è Padre Dimitrios, che è voluto venire personalmente."

Minas chiede quali siano le rivendicazioni del gruppo verso la giustizia deliota. Solice inizia a raccontare i fatti, ma viene fermata: a Minas interessano solo le rivendicazioni.

"Abbiamo notato un comportamento molto sospetto di alcuni personaggi coinvolti in questa faccenda, forse per ingenuità o mancanza di prontezza, e in parte probabilmente sospettiamo dovuti alla connivenza con chi ci ha teso questa imboscata".

Solice parla del pelato con la daga, la cuoca cicciona che ha inveito dalla finestra, e lo straccione mendicante che ha favorito la fuga dell'attentatore.

Guelfo chiede che sia svolto un interrogatorio scrupoloso.

Midas sospira: "chi abbiamo per le mani? un noto mendicante, il quale in queste ore sta giurando e spergiurando che era lì a chiedere la carità... è ovvio che avete ragione voi, il problema è se noi abbiamo prove sufficienti per inserire il mendicante in questa trama o no. Il mendicante conosce tutti e tutti conoscono lui... il problema è che noi non possiamo partire dal presupposto che sia stato tutto organizzato contro di voi da parte di tutti. Certo se avessimo in mano chi vi ha materialmente aggredito..."

"Tecnicamente il mendicante mi ha aggredito", dice Guelfo.

"Eh, ma noi gli daremo qualche frustrata..."

"Già è qualcosa" dice Guelfo.

Alle parole di Guelfo, Padre Dimitrios inizia a mormorare una litania sulla misericordia di Pyros verso i mendicanti i profughi e i poveracci.

La richiesta del lasciapassare

Eric, vedendo la piega burocratica che stanno prendendo le cose, si preoccupa delle perdite di tempo che rischiamo, e suggerisce di lasciar cadere ogni accusa anche contro il vecchio mendicante.

"Semmai, al posto della denuncia, potremmo magari chiedere un lasciapassare formale che ci faciliti negli spostamenti e nei rapporti con le guardie e le autorità", suggerisce Eric.

"Sì, una cosa che permetta a tutti i miei compagni di dimostrare velocemente che sono in missione insieme a me, per evitare rallentamenti come quello subito da Guelfo", concorda Solice.

Minas annuisce. "Uhm... cercherò di procurare un atto, con i vostri nomi, in cui si specifica che tutti i componenti del vostro gruppo sono qui per svolgere una missione in nome della chiesa della luce, e vanno trattati come vostri uomini, anche qualora fossero separati. Ciascuno la sua copia. E' una procedura un po' complicata, ma penso che si possa fare".

Conversazione a porte chiuse tra Minas e Guelfo

Dopo l'incontro con Minas, tutti sono accompagnati nella stanza d'attesa, insieme a Padre Dimitrios. Mentre Solice inizia ad accennare al prelado le ragioni della visita, arriva Fabios e si avvicina con discrezione a Guelfo dicendogli che il Notarios Minas lo vuole per lasciare il nome.

Guelfo segue Fabios da Minas, e i due hanno un breve colloquio privato.

Minas: "è bene che parliamo solo noi due. La cosa che mi avete chiesto si può fare, però non tutti qui nell'amministrazione hanno la mia stessa sensibilità verso la Chiesa, e allora ci sono altri lavori che venivano prima... cose che in presenza della Reverenda Madre non si possono dire. Però diciamo, se si potessero aiutare i funzionari, che hanno un salario veramente basso, diciamo, veramente basso, se si potesse dar loro un incentivo... ecco in modo che possano prendere più a cuore il vostro atto... io penso che ... insomma quanti siete.... 5 persone, io penso che, con un... beh... sono proprio dei poveretti, con 5 argenti a testa si può risolvere anche... anche moneta del Granduca.. ecco io capisco la vostra esigenza e vi posso assicurare che a questo punto in giornata arriverebbero i lasciapassare."

Guelfo ci pensa.

"A me tendenzialmente sta bene, ma possiamo venirci in contro su questa cifra in cambio di una cortesia. Posto che io sono stramaledettamente sicuro della responsabilità del finto mendicante..."

"... ed in questo caso le vittime hanno un intuito eccezionale!!" conviene Minas.

"Mi permetto di suggerirvi di torchiarlo nella maniera più approfondita e vigorosa, in modo che possa fare il nome che vi serve per eliminare il pericoloso malfattore dalle strade di Poldorion!" chiede Guelfo.

Minas capisce e annuisce. "I sacerdoti non ci guardano, ci guardano gli Dei.. che ci perdonino!!!". Poi chiede a Guelfo se abbia piacere ad assistere all'interrogatorio del mendicante, che sarà veramente molto duro. Guelfo ringrazia ma

declina l'offerta. Paga 25 monete d'argento e torna dagli altri, ai quali evita di raccontare l'ultima parte del colloquio. Intanto Solice si è messa d'accordo con Padre Dimitrios per vedersi l'indomani in chiesa, dopo la funzione dell'alba. Lui nella notte penserà alla giustizia di Pyros, e pregherà.

Serata in locanda

In serata si presenta alla locanda **Iannis Elefgeriotis** con un borsone di pelle.

"Avete buona stanza? Trattato bene vi ha? Fate vedere stanza se trattato bene", si informa. Ci si sposta al piano superiore per parlare in privato.

Al che Iannis tira fuori cinque incartamenti, i lasciapassare di Minas.

"Lavorato tutto tutto pomeriggio, grandi lavoratori impero. Bene, allora buona notte e tanti saluti grandi da Notarios Minas e da me. Anche io lavorato tanto..."

Guelfo sospira e sborsa 5 corone d'argento anche a lui. Iannis gli bacia le mani e si allontana. "Io controlla tutto posto, anche guardie questa notte per voi".

Una volta allontanato Iannis, Eric protesta: "Guelfo, però sei spendaccione!!!!" 5 corone è tantissimo!!!"

Alla Chiesa di Poldorion

All'alba del 4 settembre si ode un grande scampanio. La Compagnia si reca alla Chiesa di Poldorion in mezzo a un gran via vai di vecchiette.

La Chiesa è grande e bella, dalla tipica struttura deliota circolare, e già Padre Dimitrios sta guidando la funzione, tra salmi e canti. Le vecchiette baciano le icone, si sentono odori dolciastri di incenso.

Alla parete c'è uno strano buco, manca un pezzo di lastra da una tomba.

Al termine della lunga cerimonia si va in sacrestia a parlare con Padre Dimitrios, mentre i sacerdoti più giovani lo aiutano a togliere i paramenti.

Solice si presenta, spiega per sommi capi le ragioni della visita, e Padre Dimitrios l'accompagna a vedere la tomba profanata.

Solice chiede a Padre Dimitrios di vedere la tomba profanata

"Povera tomba, qui nessuno pregava... a questa tomba... chissà, è una tomba di tanto, tantissimo tempo fa, sarà stato un nobile di Poldorion..."

La lapide è stata rotta e trovata in pezzi. Hanno tolto la salma. Si chiamava **Alexandros Kalcodimitrios**, vissuto intorno al 300 p.f. Solice gli chiede se ci siano stati altri atti vandalici, e la risposta è no.

Allora lei parla della cappella del passo e della tomba della ragazzina lungo la strada. Racconta la vicenda, e che c'è motivo di credere che lì sia stato compiuto un rituale oscuro.

Solice spiega le teorie del gruppo. "Esistono dei rituali sacrileghi legati a culti oscuri e a ricerche magiche proibite. Questi rituali prevedono sacrilegi strumentali a invocare il supporto terreno di spiriti sacri a culti oscuri. Abbiamo raccolto testimonianze che ci fanno prevedere le possibili mosse dei nostri nemici e speriamo di riuscire a evitare che questi sacrilegi continuino..."

Le parole della paladina gettano nello sconforto Padre Dimitrios, che la tempesta di domande.

"E' tutto tremendamente complicato, oltre che blasfemo, e per me illogico. Vi sono testimonianze reali di ciò che dite, come se voi l'aveste visto o sperimentato in qualche modo... e se l'avete fatto e ancora non me l'avete detto, per quale ragione ciò accade nei confini dell'impero e invece ve ne occupate da fuori? e in nome di quale autorità siete qui davanti a me?"

Solice prova a rispondere. "Sì, noi seguiamo queste persone, e abbiamo esperienza abbastanza diretta, provata e comprovata di parte di queste azioni. Per queste persone i confini territoriali odierni sono irrilevanti, loro cercano punti ben precisi, luoghi antichi e moderni sorti sulle rovine di luoghi di culto antichi"

"Perchè di tutto questo non avete parlato ieri alle guardie? O volevate prima parlarne con me?"

"Abbiamo pensato che la cosa migliore fosse parlarne con voi, prima di qualsiasi altra cosa. Abbiamo tenuto lo stratego fuori dalle tematiche religiose."

Guelfo aggiunge: "noi sospettiamo anche che i malfattori che stiamo seguendo abbiano un piano ben preciso, e che intendano raggiungere il vertice delle loro malefatte in tempi piuttosto brevi, dobbiamo impedirglielo a tutti i costi".

Solice concorda: "la rapidità è essenziale, loro non hanno leggi nè altro, non se ne curano, e hanno anche alleati qui, a quanto pare."

Padre Dimitrios cammina nervosamente avanti e indietro e insiste: "la legge deve essere investita di questo problema quanto prima lo dico perchè la mia comunità è sotto attacco a quanto pare... Appena finisco di parlare con voi andrò a denunciare tutto questo al Demarco!"

Solice mostra la mappa a Padre Dimitrios

Solice chiede aiuto a padre Dimitrios per capire dove stanno andando i nostri nemici. Gli fa vedere la mappa segnata coi 3 segni.

"Di cui due sono mie parrocchie!" commenta Padre Dimitrios, agitandosi

Una delle x è sicuramente sul passo la chiesa profanata, una potrebbe essere quella di Ilmarinen.

Solice fa anche il nome di **Kalina**, **Heloira** e quindi **Shasda**. Nel farlo, cita **Oulpianòs** e Padre Dimitrios si scandalizza un

po' del fatto che una fanciulla così giovane abbia letto un testo come "sulle antiche religioni".
"I santi imperatori turniani hanno fatto bene a spazzar via tutto! Io di queste cose non so nulla!

Solice chiede a Padre Dimitrios di Nicol Semeir

"Io la donna non l'ho guardata, io le donne non le guardo e non ne so nulla! Ma bisogna andare al Metropolita, e ho paura per le mie chiese e voglio parlare al Demarco per chiedere protezione. Io vado dal Demarco, poi si va dal Metropolita e il Metropolita parlerà con lo Stratego, e lo Stratego cercherà queste persone".

Solice si impegna a lasciare una dichiarazione scritta e completa su queste persone, ma spiega che sono poche e scaltre, probabilmente con amici sul territorio. Quindi una ricerca dall'alto andrà bene, ma è assolutamente indispensabile che anche lei e i suoi compagni resti libera di seguire le proprie indagini parallelamente.

"Tutto ciò lo dovrà decidere il Demarco", dichiara Padre Dimitrios.

Guelfo inizia a indispettirsi, ma Solice lo trae in disparte e gli spiega alcune cose sul funzionamento della Chiesa nell'Impero di Delos.

"Il fatto è che qui la Chiesa non ha un braccio armato come da noi, quindi è normale che si rivolga alle autorità civili per avere aiuto e protezione".

Alle stalle dove si affittano i cavalli

Per prima cosa è necessario recarsi a **Kastoria**, per parlare col **Metropolita** e consegnargli la reliquia di **Santo Aghapitos**. L'oste della locanda indica ai nostri un affitta cavalli, sorvegliato da alcune guardie che si identificano per lo stemma con la stella a otto punte, simbolo della famiglia **Fokas**, lo **Stratego** del Tema.

Dall'affitta cavalli ci si accorda per tre cavalcature per Kastoria. Poi, per scrupolo, si domanda se abbiano visto di recente una ragazza dai capelli rossi, simile a Julie.

Lo stalliere annuisce. "Sì, è passata un paio di mesi fa".

Subito viene tempestato di domande, e spiega che le si era azzoppato il cavallo sul passo, e lui si è preso cura dell'animale finché non è guarito, per una settimana circa. Assieme a lei c'erano altri due o tre uomini, gente dall'aria piuttosto minacciosa.

Mentre lo stalliere racconta, la guardia del Tema che si trova lì ascolta attentamente, e c'è un gioco d'occhiate da cui traspare una certa preoccupazione dello stalliere, che potrebbe incappare in difficoltà burocratiche.

Solice insiste per ottenere dettagli, e nel mentre la guardia si avvicina chiedendo se serve aiuto.

"L'amico stalliere sta dicendo molte cose, sulla base di ciò che sapremo potrei avere bisogno di altre informazioni...."

La guardia incita lo stalliere a continuare a rispondere.

Lo stalliere è sempre meno tranquillo, si intuisce che nasconde qualcosa, e che è proprio la presenza della guardia a metterlo a disagio. La guardia gli che dovrà andare con lui dall'Epistratiota a rendere testimonianza.

Solice allora interviene chiedendo alla guardia, in privato, di limitare i fastidi allo stalliere. "Anche perchè potrebbe esserci utile in futuro, potremmo chiedergli magari di venire con noi..."

La guardia scuote il capo: "no, non può muoversi da qui, deve rendere un servizio allo stratego, pagare le tasse e così via... non lo può portar via nessuno... nemmeno voi, credo".

Solice spiega che forse le informazioni in possesso dello stalliere possono essere utili riguardo il furto della salma nella chiesa di Padre Demetrios. La guardia si agita molto e chiama subito un compagno, mandandolo a riferire.

Intanto lo stalliere insiste che sa poco di questi tizi, dopo che gli ha ridato il cavallo non li ha più rivisti in giro.

Pare non avessero un carro, ma solo cavalli.

Burocrazia presso l'affitta cavalli

La guardia chiede a Solice e ai suoi di trattenerli. Dopo mezz'ora arriva un drappello di guardie con Epistratiota e altro ufficiale alto in grado, l'Ipologarco **Stefanos Aghiopyroduros**.

Al vederli, le guardie scattano sull'attenti.

Stefanos Aghiopyroduros domanda a Solice le sue intenzioni, e lei spiega la solita cosa, che siamo sulle tracce di persone forse collegate alla profanazione della Chiesa di padre Dimitrios.

"E' importante per noi tradurli agli arresti", dichiara **Stefanos Aghiopyroduros**.

"Faremo di tutto per aiutarvi", risponde Solice. Ma quando l'Ipologarco le chiede di restare in locanda, lei insiste di doversi muovere al più presto, perchè i nemici stanno probabilmente facendo altre cose in questo momento, e c'è necessità di parlare col Metropolita di Kastoria quanto prima.

L'Ipologarco è d'accordo. "Se stanno qui sicuramente li cattureremo, la giustizia imperiale li consegnerà alle pene che meritano".

Guelfo interviene raccontando dell'attentato subito il giorno prima, e chiede i possibili legami tra questi greyhavenesi e la malavita locale. "Forse qualcuno è stato pagato per darci fastidio e rallentarci..."

"Non è così semplice, se viene un eretico blasfemo qualsiasi a pagare un nostro mendicante, non ottiene niente.."

Stefanos Aghiopyroduros è perplesso, pensa che un greyhavenese non si metterebbe a caso nelle mani di mendicanti non conosce. "E comunque fate attenzione fuori dalle mura di Poldorion, perchè qui vi stiamo proteggendo in ogni momento, mentre fuori..."

"Fuori ci proteggeranno gli dei, e torneremo presto" dice Solice.

Notizie del "Tarraconese"

Finalmente Solice torna dallo stalliere, al quale chiede informazioni senza la presenza delle guardie. Gli chiede in particolare riguardo gli scagnozzi di Micol Semeir.

"Erano molto attenti e freddi... e si capisce che erano in un certo senso collegati a gente del posto, alla criminalità locale", spiega lo stalliere, adesso un po' più tranquillo. "C'è un tizio di Tarracona che qui però è "casa sua". Qui lo chiamano "il tarraconese". E' un po' un boss che viene da fuori... ma vi prego, non dite a nessuno che ve l'ho detto, altrimenti sono un uomo morto!"

Solice tranquillizza lo stalliere: non lo saprà nessuno.

"Vi posso dire di questa persona, che questo è il Tarraconese qui, ma non solo qui, estende il suo potere in ltre città, anche a Kastoria. Averlo come nemico è un brutto affare per chiunque. Sul passo... avete avuto problemi pure sul passo..."

In viaggio per Kastoria

Partendo, Solice spiega ai compagni quel che ha appreso dallo stalliere.

"Dobbiamo fare la massima attenzione fuori Poldorion, perchè ce li ritroveremo addosso".

La strada è abbastanza trafficata, si procede di buon passo sotto il sole. Ci sono carri, carovane con la scorta, molti viaggiatori, alcune pattuglie di soldati con la stella dei Fokas e alcuni preti o monaci di passaggio a dorso di mulo.

Sembra tutto tranquillo.

Dopo qualche ora di cammino si fa una pausa in una cappelletta lungo la via.

La cappella lungo la via

La cappella, collegata ad un villaggio dal nome ignoto lungo la strada, è come di consueto stracolma di icone, ex voto e decorazioni. C'è un prete seduto che osserva i nuovi arrivati con sguardo imperscrutabile.

Julie si gira la cappella osservando le icone, ed improvvisamente, di fronte alle icone delle Sante, ha un leggero mancamento. Anche Guelfo le si avvicina e prova una sensazione simile, e si interroga sull'eventuale presenza di Yoki nella zona, ma non percepisce niente.

Intanto il sacerdote inizia ad innervosirsi, e Solice ci va a parlare. Si siede accanto a lui, che comunque un po' si sposta.

"Padre, ho bisogno di parlare con voi".

Solice esprime i suoi timori al prete, che scuote il capo. "Questo luogo, ringraziando gli dei, è perfetto, non è mai accaduto nulla di strano".

"Ma spesso i nostri nemici si limitano a deporre icone o altro dall'aspetto innocuo che celano simboli che si prendono gioco del contesto in cui si trovano..."

Il prete la guarda sospettoso. "Hai qualcosa da ridire sui simboli esposti in questo sacro luogo?"

Lei chiede l'autorizzazione per dare un'occhiata più approfondita.

Il prete grugnisce cupissimo. La prende come un'invasione di campo teologica, ed esclude categoricamente ogni possibile contaminazione. Infine Solice lo convince, e sotto i suoi occhi severi studia attentamente tutte le icone, senza trovare niente di strano.

Poi Solice gli domanda se abbia visto una ragazza somigliante a Julie.

Lui ci pensa e poi annuisce. "Sì, due o tre mesi fa. Me la ricordo per puro caso, era una devota."

"Ha fatto o depresso qualcosa di particolare?"

"Me la ricordo inginocchiata qui", e indica davanti alle icone delle Sante, "ha fatto varie preghiere... ha pregato e basta..."

Solice gli chiede dove fosse diretta la donna, ma il prete non lo sa. Era da sola, ha pregato ed è uscita. L'ha notata solo perchè molto devota.

Uscendo, Guelfo riflette della stranezza: il percorso indicato nei Luoghi Impuri prevedeva che dal Dio Minore si andasse al Dio Maggiore, e da cappelletta a luogo di culto più grande... "qui ci sarebbe una sorta di diminutio, perchè saremmo tornati ad una semplice cappelletta di villaggio... ma chissà, se soltanto avessi potuto parlare con più calma con Auguste Bertrand..."

Si procede in direzione di **Ananion**, anche se purtroppo il tempo passa, la sera scende e ancora la città non appare all'orizzonte.

L'agguato di Ingrimir

Per proseguire in direzione di **Ananion** diventa necessario accendere alcune torce. La strada è deserta e tutto sembra tranquillo.

Improvvisamente Guelfo percepisce dello Yoki nell'aria, anche se non è in grado di capire se si tratti della presenza di un mago nei paraggi, o di un incantesimo appena pronunciato. Nel dubbio grida: "Stregonerieeeee!!" e sprona il cavallo in avanti.

Il gruppo è preso alla sprovvista e tutti tendono a sparpagliarsi.

Julie corre avanti nella stessa direzione di Guelfo, Solice e Desiree rallentano, Eric e Loic si allargano verso i due lati.

C'è un lungo momento di attesa, in cui sembra non accadere nulla. Solice sta sul chi vive per individuare il prima possibile la minaccia ed eventualmente proteggere i compagni.

Eric procede lateralmente ma si accorge che il suo cavallo è molto spaventato. C'è qualcosa nella notte, una presenza

animalesca grossa e scura che si confonde nell'oscurità, e sta puntando decisamente al cavallo di Julie. Julie prova a scartare per evitare l'ombra, che riesce appena a vedere con la coda nell'occhio. Si odono ruggiti strani, e la creatura sembra a momenti essere visibile, a momenti svanire. Se ne intuiscono i terribili occhi gialli assassini. Guelfo si concentra per lanciare un incantesimo (missile acido) contro la bestia, per distrarla dal suo determinato inseguimento di Julie. Anche Solice prova ad avvicinarsi al cavallo di Julie, che continua a correre.

La bestia punta Julie

La bestia è a tratti visibile e a tratti no, e sembra un lupo enorme e anormale. Sta puntando decisamente al cavallo di Julie, che pure sta correndo come un pazzo. Solice cerca di attirare la sua attenzione. "Voltati!" gli ordina. Intanto il missile acido di Guelfo la colpisce di striscio, quasi senza arrecarle danno. Tutto questo sembra solo rallentare l'inevitabile attacco al cavallo di Julie.

Solice fa un disperato tentativo per frapponersi, nonostante il suo cavallo faccia ogni possibile resistenza, chiaramente terrorizzato. Infine ci riesce e la bestia sembra rinunciare all'attacco e si allontana verso il lato della strada.

Julie faticosamente riesce a restare in sella, col cavallo che galoppa disperato e non sembra intenzionato a fermarsi.

La bestia si volge su Guelfo

La bestia improvvisamente modifica la sua traiettoria e sembra rallentare, ha un comportamento circospetto e crudele, esprime odio in ogni suo movimento.

Solice indietreggia per seguirlo, ma questi si volge lentamente su Guelfo, puntandolo.

Guelfo prova a lanciare una ragnatela magica, ma non ci riesce. E la bestia gli va contro.

Eric prova a colpire al volo l'animale mentre gli passa davanti, ma non riesce. I cavalli di Desiree e Loic si impennano, ed entrambi finiscono a terra, sia pure senza farsi male.

Adesso la bestia va verso il cavallo di Guelfo, che preferisce scendere dall'animale.

Guelfo e la bestia si fronteggiano. La creatura è un lupo enorme con gli occhi tra il grigio e il giallo, che si ferma, in attesa di attaccare. E non c'è nessuno abbastanza vicino da poter intervenire per aiutarlo.

Il lupo attacca, e Guelfo miracolosamente riesce a schivare il primo assalto.

Solice arriva dal lato e prova ad attaccare il lupo, poi grida a Guelfo di risalire sul cavallo. Ma lui vede Desiree e Loic a terra, coi cavalli imbizzarriti, e scuote il capo: "loro sono a terra", risponde. E non sale.

Il lupo attacca ancora, viene ferito da un morso. Solice invoca Pyros e riesce a proteggere in parte l'amico, assorbendo parzialmente il danno da lui subito.

La bestia furibonda nuovamente attacca Guelfo, con un morso d'acciaio. Ancora Solice riesce ad assorbire parte del danno, anche se le zanne dell'animale penetrano in profondità nel cuoio dell'armatura.

Solice prova ad attaccare, ma invano. E la bestia sembra interessata soltanto a Guelfo.

L'attacco successivo è devastante, la bestia colpisce Guelfo al torace, oltrepassando l'armatura e ferendolo in profondità (6 punti di danno).

Loic ed Eric provano a intervenire, ma non arrivano in tempo: tutto accade rapidissimamente.

La bestia insiste contro Guelfo, ormai caduto a terra semi svenuto. Lo morde al braccio destro... e anche questa volta la ferita è micidiale (7 punti di danno).

Guelfo perde i sensi, come morto.

La morte di Guelfo ed il miracolo

Mentre Loic, Eric e Solice circondano il lupo, la bestia resta qualche istante ad annusare il corpo di Guelfo, e poi svanisce nel nulla.

A terra, Guelfo sembra veramente morto. Solice chiama Desiree, che accorre e si china sul fratello cercando di salvarlo. Ma con le mani tremanti si rende conto che c'è ben poco da fare per lui. Si prodiga, facendo moltissimo, ma non c'è più il respiro.

Solice tra le lacrime apre lo zaino e prende la teca che custodisce la Santa Reliquia di [Agapithos](#). La posa accanto a Guelfo, gli prende la mano e prega che il Santo faccia un miracolo.

Nel segreto della preghiera, la paladina si impegna in un voto vincolante di enorme gravità, e tanta è l'intensità della sua preghiera che ad un tratto diventa sempre più pallida, fino a perdere i sensi.

Intanto Julie finalmente riesce a domare il suo cavallo e a tornare indietro, e al suo ritorno trova uno spettacolo spaventoso: i cavalli dispersi e tutti intorno al corpo esanime di Guelfo. Anche lei scende dal cavallo e corre piangendo presso il corpo del suo amico.

Priva di sensi, Solice è visitata da una immagine rarefatta, una donna velata che avanza lungo la strada lentamente. Arriva davanti al corpo di Guelfo, si piega su di lui e gli tocca la fronte.

La donna velata alza quindi lo sguardo su Solice, è una monaca, una suora, ha l'abito delle monache deliote. La sua età è impossibile da decifrare. Guardando Solice le fa cenno di sì col capo. Poi si alza, traccia il segno di Kayah sul corpo di Guelfo e si allontana lentamente lungo la strada.

Solice riprende poco a poco i sensi, molto provata. La reliquia è caduta per terra.

Desiree si china sul corpo di Guelfo, poi alza gli occhi pieni di lacrime sui compagni e grida: "è vivo!"

La notte lungo la strada, i sogni del Guerriero Oscuro

Le condizioni di Guelfo sono tali da rendere impossibile un suo trasporto immediato in un luogo più sicuro, così non resta che accamparsi al bordo della strada e aspettare l'alba.

Il sonno di tutti è breve e frammentato, Solice e Desiree si affannano continuamente al capezzale del moribondo.

Durante la notte sia Julie che Guelfo fanno sogni tremendi e inquietanti, con strane somiglianze. Entrambi sognano un misterioso guerriero enorme con l'elmo dalle corna ritorte, che tenta di stipulare un misterioso accordo. E dal sogno sembrerebbe che il nome della creatura infernale che ha quasi ucciso Guelfo sarebbe quello di **Ingrinmir**.

Nè Julie nè Guelfo e però al risveglio trova il tempo e l'occasione di parlarne coi compagni.

- **il sogno di Julie**
- **il sogno di Guelfo**

L'arrivo ad Ananion e a Santa Tina del Lazzeretto

Sorge finalmente l'alba del 5 settembre.

Anche Guelfo si risveglia, nonostante sia debolissimo per le ferite riportate.

Solice organizza una spedizione ad **Ananion** per chiedere aiuto e ricovero per il malato. Vanno con lei Loic e Julie.

La città di Ananion non era distante, dopo un'ora di cammino si raggiunge facilmente, e le vesti di Solice rendono molto rapide le procedure per permettere alla giovane paladina di parlare con una guardia disponibile, già alle porte della città Solice si informa se ci sia una chiesa vicino, e la guardia indica verso il centro della città, in alto, la chiesa di S. Panteleimon, antico vescovo.

"E ricoveri sacri a Reyks?"

"Non in città", risponde la guardia.

"Ho un amico ferito", spiega Solice, "poco distante da qui".

Burocrazia ad Ananion

"Eh... allora mi sa che dobbiamo andare a parlare da qualche parte", dice la guardia, chiama un'altra guardia e chiede di seguirla.

"E' molto importante che riceva soccorso immediato, perchè è a un passo dalla morte"

"E infatti adesso glie lo facciamo il soccorso, un attimo!"

La guardia accompagna il gruppo a piedi per le viuzze della città, verso il centro, fino ad un palazzo con delle guardie fuori.

Dopo un quarto d'ora scende un graduato piuttosto anziano, probabilmente l'Epistratiota del posto.

"Allora, circostanze", domanda burbero.

"Abbiamo subito un attacco"

"Da parte di chi?"

"Siamo in missione per conto della Chiesa, sulle tracce di persone che potrebbero essere causa di questo attacco".

"Capite la mia lingua? Da parte di chi avete subito questo attacco?"

"Sarò sincera, ritengo che il mio gruppo abbia ricevuto un attacco da parte di forze oscure, che non saprei definire in altro modo. Una sorta di emissario che ... aveva come obiettivo la nostra vita. E che fortunatamente ha fallito, con l'aiuto degli Dei".

Il vecchio rugoso, basso e pelato, dalla carnagione scurissima e lineamenti contadini, sospira, un po' scettico: "Madre, voi evidentemente state proprio in una bruttissima situazione. Allora prendiamo... due pesci con una lenza, va. Faccio mandare 4 dei miei uomini con una barella, vediamo com'è la situazione, e se la situazione è così grave o più grave di come l'avete descritta... non viene qua, lo portiamo direttamente a **Santa Tina del Lazzeretto**. Va bene?"

Solice ringrazia moltissimo, ma spiega che probabilmente un carro sarebbe più adatto.

"... mah, e quindi un carro, per un carro ci vuole un'autorizzazione più grossa, bisogna sentire l'Ipologarco..."

"Possiamo pagare..."

"Non è un problema di pagare, sorella, è un problema di fare una trafila, una pratica... devo sentire l'Ipologarco, che non sta nemmeno a palazzo, tocca andarlo a chiamare..."

Solice tira fuori la malleveria di Minas, per velocizzare le cose. L'Epistratiota la legge attentamente e annuisce: "mmm.. siete in una missione importante, quindi... va bene allora, facciamo così, nel mio rapporto dico che per una questione di emergenza... su autorizzazione dell'ufficio del dazio di Poldorion.... vabe', ci penso io".

Nel frattempo contadini lungo la strada

Nel frattempo lungo la strada è arrivato un carretto da Ananion, con un vecchio e suo figlio a cassetta. I due si fermano e scendono, chiedendo a Desiree se serva una mano.

"C'è qui vicino un santuario di Reyks?" chiede Desiree.

"Ma è morto o è vivo?" chiede il vecchio.

"E' vivo, ma non è molto lontano dall'essere morto"

"Eh, ma deve essere curato!" dice il vecchio, "deve andà dove ci stanno medici, gente che ci sa fare. Che ci fa dalle monache? Mandiamolo... in ospedale, dai medici.. c'è un ospedale qua, in campagna..."

"Io sono un medico" dice Desy, "mi andrebbe bene un santuario, non un ospedale"

"Ma non ho capito, è morto o è vivo? Se lo porti al santuario è morto!"

Il vecchio dice al figlio di caricare il mezzo morto sul carretto.

Eric "beh, che vogliamo fa'? Non ho capito una parola di quello che vi siete detti", chiede a Desiree, e poi le dice di non permettere al vecchio e a suo figlio di spostare Guelfo, col rischio di non riuscire più a ritrovarsi con gli altri.

Desiree allora interviene fermando i gentili contadini, i quali iniziano ad allarmarsi.

"Eh, non importa... ho capito... noi lasciamo il mezzo morto qua! Quindi vabe' arrivederci e grazie... se siete gli amici suoi bene, se siete quelli che l'hanno ammazzato, ce ne stiamo andando... non abbiamo visto niente...", e se ne vanno via in fretta, intimoriti.

A Santa Tina del Lazzaretto

Poco dopo arriva il carro delle guardie con Solice e gli altri. Le guardie fanno un po' di domande, quindi aiutano a caricare il ferito sul carro.

"Dove lo portiamo adesso?" Chiede Desy.

"A Santa Tina del Lazzaretto".

Il lazzaretto è un capannone di legno un po' malconcio, al lato ci sono delle tombe, e vicino al capannone una cappelletta in pietra. Questo luogo è sotto la supervisione del Demarco, ma c'è anche un prete, che governa la cappelletta di Santa Tina.

Esce dal capannone un cinquantenne cicciotto e stempiato con grossa parannanza. Si avvicina e parla con le guardie.

Portano giù Guelfo con la barella, e lo mettono nel capannone tutto aperto, dove ci sono vari giacigli.

Ci sono solo pochi malati, che si lamentano nel capannone comunque quasi vuoto. Era una struttura edificata durante la grave pestilenza di circa dieci anni prima, adesso fortunatamente molto meno utilizzata.

Viene incontro al gruppo una signora grassa dal fare infermeristico. E' veramente grassissima, enorme.

Osserva le ferite fasciate di Guelfo, tutti indicano Desiree e lei va a parlare con il tizio stempiato con la parannanza, che si capisce essere il medico. Lui inizia sbrigativamente a farle domande.

"Potete parlare piano? Io non sono di delos..." chiede Desiree, in difficoltà.

"Annamo bbene... mentre noi parliamo piano, questo muore!" Risponde burbero il medico. Ci sono problemi di incomprensione, Desiree cerca di mantenere il controllo delle cure su Guelfo, ma il medico non è d'accordo e, stizzito, inizia a sbendare Guelfo. La vecchia porta del vino, dell'alcol, roba così.

Sembra proprio che qui siano molto spicciativi nel curare i malati, è gente abituata a vederli morire. Solice interviene prima possibile per fermarli: "grazie per il letto e lo spazio, in realtà è tutto quello che vogliamo, non ci serve altro: Desiree è un dottore molto esperto che può occuparsi a tempo pieno delle ferite del mio compagno." E condisce la richiesta con una ricca offerta.

"Noi non accettiamo soldi, siamo pagati dal Demarco", risponde il medico tutto serio. "Sei venuto al lazzaretto, devi essere curato dal medico del lazzaretto, che è pagato per curare te. Se c'è qualcosa che non va bene ti riprendi armi e bagagli e te ne vai. Comunque non ti preoccupare, a me basta un'occhiata e secondo me... campa." Dopodichè continua a guardare le ferite, le pulisce rudemente. Forse però ha cambiato un po' atteggiamento e ci mette più attenzione, magari anche per rispetto delle vesti di Solice.

Dopodichè il medico riferisce alle guardie, che presto si congedano.

Il colloquio col Sacerdote di Santa Tina, Padre Orthagoras

La permanenza al Lazzaretto di Santa Tina è tranquilla. Il medico va e viene, a volte consulta Desiree ma ci tiene a essere lui a curare Guelfo, e non permette alla sorella di aiutarlo. La donna grassa si preoccupa di assicurare vettovaglie e generi di conforto.

Più tardi nel pomeriggio le ragazze fanno una visita alla cappella di Santa Tina, accanto all'ospedale. E' una cappella piccola e buia, con tante icone dorate, e al suo interno c'è un prete in preghiera. E' pelato, sui 40 anni, con una lunga barba. Dopo aver pregato, Solice va a parlargli.

Padre **Orthagoras**, dopo essersi fatto raccontare la storia, insiste per visitare il malato, e Solice lo accompagna a benedire Guelfo.

"Come ti senti?" gli domanda in deliota, con Solice che fa da interprete.

"Meglio di prima", sussurra Guelfo, con un filo di voce.

"È un buon passo, stai tranquillo che presto tornerai più forte di prima. Riposati, riposati."

Una volta lasciato il capezzale di Guelfo, il prete chiede a Solice di descrivergli la bestia che lo ha attaccato.

"Sembrava come un gigantesco lupo... con delle zanne enormi, sproporzionate, occhi rossi, velocissimo, intelligente e determinato su chi attaccare..." Solice racconta per bene l'agguato subito. "Il merito della sua salvezza è tutto nelle mani degli Dei", conclude.

"Voi cosa vorreste per lui?"

"Le migliori cure mediche e... un posto che sia forte da poter proteggere lui e chi lo cura da questo influsso malefico che evidentemente... si è potuto sprigionare"

"Sicuramente può trovare cure migliori a Kastoria..." riflette Padre Orthagoras, "però non so se può affrontare un viaggio, adesso. Forse conviene aspettare qualche giorno. E questo posto comunque è abbastanza protetto dagli Dei, molte volte gli Dei hanno volto lo sguardo su questo luogo, in passato"

Il sacerdote è molto attento e sveglio, ma la cosa che più colpisce Solice è che non sembra stupirsi troppo del racconto

della bestia infernale. La paladina glie ne domanda la ragione.

"Vedete, proprio come vi dicevo, gli Dei proteggono questo luogo... forse tutti gli Dei... quelli benevoli e quelli malevoli... e ... ci sono dei luoghi che amo chiamare "di confine", un confine che noi non vediamo, ma che c'è... mi sono convinto negli anni in cui sto qui... che questo è uno dei tanti posti dove il bene e il male ... si scontrano. E quindi non mi ha stupito più di tanto quello che voi avete detto".

"Non capisco... a cosa vi riferite?"

"Dieci anni fa o poco più in questi luoghi si è scatenata più feroce che altrove la grande peste, e questo luogo che vedete... qui sono state versate tante lacrime, e anche qualche gioia per guarigioni impreviste, improvise... e tante morti dolorose... è un luogo pieno di ricordi e sentimenti. Un luogo dove gli dei si sono sicuramente scontrati, nelle vite e nelle anime delle persone che di qui sono passate. Io credo che gli dei della tenebra tentino di agire su questo mondo, e su questa terra, e noi stiamo qui per vegliare. Cerco di stare sempre molto attento, se questo vi può consolare."

Solice dice che è proprio questa la nostra missione, in un certo senso. Fermare persone che vogliono aiutare gli dei della tenebra.

"Sono quelli che io chiamo "le leve"..." annuisce Padre Orthagoras.

Solice spiega di essere sulle tracce di persone precise, che sarebbero passati un paio di mesi fa nei paraggi. Racconta dei sacrilegi lungo la strada, compreso il furto a Poldorion.

"E voi avete notato qualcosa di strano?"

"No, sorella, io in realtà sono anche un po' isolato e mi muovo raramente da qui, vado raramente anche ad Ananion".

Solice è sollevata del fatto che almeno qui sembri non essere passata la famigerata Micol Semeyr.

"Posso domandarvi un favore?" chiede poi al sacerdote, "per quando andremo a Kastoria, avere un vostro amico, un contatto da chiamare se dovessimo avere difficoltà..."

Padre Orthagoras annuisce e promette di scrivere ad un confratello di Kastoria.

I sogni misteriosi vengono raccontati

Mentre Solice parla con Padre Orthagoras, Julie guarda con attenzione la cappella e le icone, e si rende conto che il luogo le trasmette grande serenità. In particolare la colpisce una icona allungata che raffigura una donna, una Santa che tiene in mano una chiesa, con gli abiti lussuosi.

Quando torna dagli altri, Julie sente che Guelfo sta raccontando il sogno che ha avuto la notte precedente, mentre agonizzava tra la vita e la morte. Guelfo parla del guerriero con l'elmo dalle corna ritorte, come di muflone, ed è molto turbata. A sua volta racconta a Solice il sogno che ha fatto.

Solice presta molta attenzione al racconto dei due compagni, e in generale è preoccupata perchè la figura comparsa nel sogno appare molto ambigua, difficile capire se sia un emissario delle tenebre o della luce, o di che altro. E' certamente un'entità criptica ed enigmatica, con sentimenti anche violenti e del tutto priva di umiltà.

"Io non posso pensare che il tizio con le corna da Muflone ti abbia salvato, è stato un miracolo di Pyros", dice poi, rivolta a Guelfo. "Non fidatevi di lui", aggiunge: "non parla per enigmi o propone strani patti, chi ci vuole davvero aiutare".

Julie annuisce, convinta a non dare mai più corda a nessuna creatura ambigua dovesse apparirle in sogno, ma Guelfo è estremamente preoccupato per l'amica, perchè teme che non sia preparata a gestire simili sovranaturali contatti.

Solice si ripromette di fare il possibile per vegliare sul riposo dei compagni.

Alcuni giorni tranquilli

Trascorrono alcuni giorni tranquilli al lazzaretto di Santa Tina. Dal 6 al 9 settembre le giornate passano senza grandi eventi: Padre Orthagoras ogni giorno si reca al capezzale di Guelfo per benedirlo, per poi allontanarsi regolarmente un paio d'ore. Il medico si prende cura del malato, che poco a poco migliora.

Eric fa amicizia con uno dei pazienti, un viaggiatore con la bronchite di nome Andreas, che conosce la lingua di Greyhaven e si diverte a giocare a carte.

Solice si preoccupa che la Chiesa di Ananion sia avvisata dei problemi che ci sono stati, e ne parla con Padre Orthagoras, il quale se ne occupa personalmente. Sembra che sia tutto tranquillo.

Parlando, Solice chiede anche a Padre Orthagoras riguardo l'icona di santa che aveva tanto colpito l'immaginazione di Julie. Si tratta della Santa Imperatrice Euprepia, spiega il sacerdote sorridendo. Quanto alla chiesa che tiene in mano... sarà forse presto una bella sorpresa.

La sorella senza nome

Al mattino del 10 settembre Padre Orthagoras entra nel capanno insieme a una vecchietta vestita sciatta e male, ma in abito talare. Sembra una donna di chiesa, tipo monaca, con uno strano simbolo sacro, che Solice riconosce come una delle più antiche simbologie dei guaritori dell'alba.

Solice è felicissima e si affretta a dirlo a Guelfo, entusiasta.

Padre Orthagoras si avvicina e spiega: "le **sorelle senza nome** si sono interessate al vostro caso e stanno pregando da giorni per il vostro amico. La reverenda madre non potrà per ovvie ragioni presentarsi, quindi sarà opportuno che lo faccia io, forse così svelerà anche il segreto dell'icona con l'Imperatrice. Dopo la peste, alcune nostre donne si sono consacrate alla preghiera per gli ammalati e vivono in un luogo inaccessibile. Io vado a dir loro la messa tutte le mattine. Ho parlato del vostro caso e dei sospetti che abbiamo, e le vergini senza nome con grande fervore stanno pregando. Hanno fatto tutte un voto, un voto grave, quello di perdere il loro nome per sempre. Annullano la personalità nella

preghiera incessante a Reyks. Il monastero è stato costruito dalla nostra amata imperatrice non molti anni fa. Questa madre mi ha chiesto oggi di venire a trovare il degente. Credo voglia parlare con lui... ma che io sappia non conosce la vostra lingua"

Solice si offre di tradurre, trepidante di emozione.

Guelfo si rende conto dell'entusiasmo di Padre Orthagoras, ma ha un po' di timore reverenziale per la monaca, dall'occhio imperscrutabile.

La monaca si avvicina lentamente. E' anche impacciata, timida. E' minuscola, potrebbe quasi essere una bambina.

Si siede accanto a Guelfo, sul letto, e guarda a terra.

Resta muta e immobile.

Passano alcuni minuti di silenzio, Guelfo non sa cosa fare e infine si costringe a parlare.

"Madre... avete la mia più profonda gratitudine per essere venuta qui... qualunque cosa voi... vogliate conoscere da me, io vi risponderò con la massima sincerità"

La monaca resta muta.

"So che siete venuta per intercedere per me presso il Santo Reyks, e so che solo ai degni viene concesso il suo favore... Molto ho fatto nella mia vita che mi renda indegno di questo favore..."

Lei impercettibilmente sembra che approvi il discorso, ma continua a non dire nulla. Solice, intanto, traduce ogni cosa.

"Negli anni della mia gioventù troppo spesso ho sprecato il tempo che gli dei mi hanno concesso su questa terra per... la mia soddisfazione personale", continua Guelfo, "e... non è poi molto che sono stato portato a cambiare la mia vita. Ciò che nel passato più recente ho fatto, malgrado ogni mio sincero sforzo di promuovere la causa santa degli dei..."

La sorella senza nome alza la mano e dice: "l'ultimo peccato".

Guelfo ci pensa su, combattuto: ha due peccati recenti che lo tormentano, e non sa proprio quale confessare. Infine, con un sospiro, ammette: "temo che ne dovrò confessare due".

I peccati di Guelfo

"Confesserò due peccati, l'ultimo in ordine di tempo l'ho commesso a Poldorion, ho... malgrado le insistenze di un sacerdote e all'oscuro di questi, ho fatto pressione su un funzionario affinché punisse con severità un mendicante colpevole di aver preso parte ad un'aggressione ai nostri danni". Mentre traduce, Solice sembra molto stupita all'udire una simile confessione, di cui non sapeva nulla. "Ho insistito sia pubblicamente che in una sede privata, ho... accettato un accordo con questo funzionario e... ho fatto in modo che la punizione di quell'uomo entrasse a far parte di questo commercio"

La guaritrice si segna e aspetta.

"Il secondo è molto difficile da spiegare e vi prego di avere la pazienza di ascoltare le mie parole. Per quanto senza alcuna volontà di far ciò, temo di aver commesso un grave sacrilegio. Sono uno stregone, ho appreso dal mio maestro la magia e ho sempre cercato di praticarla al servizio della Luce". E a malincuore Guelfo racconta l'episodio sul passo, l'incantesimo lanciato presso la cappella e le sue tristi conseguenze.

I propositi di Guelfo

La vecchia monaca chiede un proposito, anzi due.

"Dedicare la mia vita alla causa della Luce, senza risparmi, fino alla fine", dice Guelfo. "Ed il secondo proposito è di farlo anche con l'umiltà di abbandonare le vie che dalla luce portano lontano, cosa che in questi ultimi anni di lotta contro la tenebra sovente nmi sono scoperto a fare".

La vergine senza nome guarda Guelfo con il suo sguardo acquoso e inizia a toccargli le bende. Si rimette quindi ferma e chiede: "una rinuncia... due rinunce".

Le rinunce di Guelfo

"C'è una cosa a cui tengo molto e a cui davvero con grande sofferenza mi troverei a dover rinunciare, ma forse per questo la scelgo. Decido di rinunciare alle terre che il mio ... mentore mi ha lasciato, e con esse al titolo e agli onori che ne derivano. In effetti è qualcosa che in ogni caso... se tanto devo combattere fino alla fine... avrei comunque dovuto farlo, non posso essere allo stesso tempo padrone di una terra e soldato".

Solice mentre traduce queste parole è molto a disagio, cambia qualcosa nella sua voce e non ce la fa a continuare a parlare in prima persona, come se le si incrinasse la voce.

La vecchia punta l'occhio su Solice. Poi torna a guardare per terra e aspetta.

"La mia seconda rinuncia... anche questa è difficile, ma è necessaria affinché possa davvero dire ... di aver perseguito con la massima volontà il secondo proposito" dice Guelfo, con la voce carica di coraggio e determinazione: rinuncio alla vendetta, rinuncio all'odio nei confronti dei miei nemici, alla sete del loro sangue, alla soddisfazione e alla ricerca della soddisfazione dalle loro sconfitte e mi rassegno a perseguirli solo in nome della giustizia degli dei, senza che questo mi legittimi a far loro qualunque tipo di torto per mio vantaggio e mia soddisfazione. Rinuncio a torcere loro un capello se giustizia vuole che siano trattati con misericordia.... rinuncio all'arroganza di sostituirmi a ciò che è giusto per loro".

Guelfo tace.

La vecchietta tira fuori una collanina, che raffigura due persone che si abbracciano, Dytros e Reyks, fratelli che si abbracciano e si incontrano, la simbologia della carità e la misericordia anche nella guerra contro il male. La bacia e la mette al collo di Guelfo, e poi la fa baciare a Guelfo.

Poi si alza, bacia le mani a Solice e fa per avviarsi. Solice si inchina a sua volta, umilmente, quasi trema. Poi la vecchina se ne va via dalla porta, che si chiude dietro. E se ne va.

- **Guelfo e Solice parlano nel Lazzaretto di Santa Tina**

Il miracolo

Passano un paio di giorni in cui Guelfo poco a poco migliora, il tempo al Lazzaretto trascorre come di consueto.

Improvvisamente la mattina del 13 settembre Guelfo si sveglia sentendosi bene in modo sorprendente. Vorrebbe addirittura alzarsi, se non fosse che Desiree lo invita alla prudenza e lo fa rimanere riposato.

Padre Orthagoras commenta con Solice che non aveva dubbi che questo ragazzo avrebbe recuperato rapidamente... è proprio in grazia degli Dei.

E' il momento però di iniziare a pensare come trasferirsi a **Kastoria**.

Il viaggio verso Kastoria riprende

L'affitto del carretto

"Se volete salgo ad **Ananion** a cercare un carretto", si offre Eric. Con lui vanno anche Desiree e Loic.

Presso la stazione di posta, Eric domanda il noleggio di un carro.

"Per andare dove?" domanda Spyros, l'affitta cavalli.

"A sud", risponde Eric.

"Non si noleggia per andare a sud, per andare a sud si vende. Se tu mi dici esattamente dove devi andare e quando torni, te lo noleggio. Se mi dici solo a sud, io te lo vendo".

"Kastoria"

"E quando me lo riporti?"

"Non lo posso lasciare alla stazione di posta di Kastoria?"

"La cosa migliore è che te lo compri, se non sai quando me lo riporti. Il carro è mio, non mi fido che lo lasci alla stazione di posta di Kastoria".

Desiree traduce una faticosa trattativa commerciale. Il costo per acquistare il carretto sembra davvero esorbitante, e per abbassarlo Eric spiega che è in missione per conto della chiesa, e mostra la malleveria di Minas, ricamando la storia con bugie riguardo una reverenda madre malata.

Spyros dice che va a parlare coi preti per riavere la differenza dello sconto, e si allontana.

Poco dopo torna con un giovane prete barbuto, che fa un po' di domande e quindi si offre di pagare la differenza per l'acquisto del carretto. Ma Eric si sente in imbarazzo e dice "no, grazie, non c'è bisogno..."

"C'è bisogno! Tranquillo tu, prezzo giusto. Ma se problema con chiesa paga chiesa", risponde il prete.

Alla fine si accordano che il prete darà garanzia per l'affitto, e il carro sarà lasciato a Kastoria, presso il Monastero di Santo Gregorio, e si occuperanno loro di riportarlo ad Ananion.

L'accordo sembra buono ed Eric torna al Lazzaretto a riferire.

Guelfo fa amicizia con Andreas

Intanto Guelfo si sente talmente meglio che ha persino voglia di giocare a carte, e si mette a spennare un po' Andreas, il vicino di letto. E' anche incuriosito su costui, che fa molto l'evasivo, dicendo di non essere proprio un commerciante, ma di intendersi un po' di tutto...

"A me potrebbero interessare articoli esotici... per non dire esoterici", butta lì Guelfo.

"Eh... l'Impero non è il posto più adatto per queste ricerche... specialmente nelle piccole città di provincia... forse nelle biblioteche di qualche grande monastero si possono trovare scritti interessanti, ma difficilmente te li faranno consultare. Ma piuttosto.... sei sposato?"

Guelfo, perplesso, scuote il capo.

"No, perchè? Qui ci sono in effetti tante brave ragazze..."

"Ma che sei, un ruffiano?" chiede Guelfo divertito. Andreas annuisce e spiega che lavora anche a Nord, e che è un lavoro degno di tutto rispetto.

"Se ti serve qualcosa dalle tue parti, ricordati che sono il vecchio Andreas della famiglia Mortenson, abbiamo casa nel centro di Amer".

"Ah, interessante! E dimmi... sai per caso niente di un tale... che si fa chiamare "il tarraconese"?"

Andreas si preoccupa un po': "E' un mafioso, un malfattore particolare. Uno che ha forti contatti criminali. Hai avuto problemi col tarraconese??"

Guelfo annuisce e chiede: "quanti problemi ci può creare fuori da Poldorion?"

"Vi può creare problemi in tutto il tema, in realtà. Poldorion anzi non è il posto migliore per un criminale come lui. Ascoltami bene, sta più attento a Kastoria che a Poldorion".

"Andreas, me sei rimasto prezioso"

La partenza dal Lazzaretto

Il 15 mattina si parte dal Lazzaretto.

Quando Eric, Loic e Desiree vanno ad Ananion a ritirare il carro, hanno l'impressione di un ragazzino che li segue fino alle porte della città.

Prima di partire, Guelfo e Solice ringraziano molto Padre Orthagoras e i medici. Guelfo viene fatto sistemare sul carretto, trainato da due cavalli e guidato da Loic.

La prima tappa è **Ananion**, dove Solice ringrazia i sacerdoti che hanno garantito per l'affitto del carretto. E finalmente, dopo benedizioni e saluti, si parte per Kastoria.

Effettivamente lo spione che aveva notato Eric si rivede, e c'è molta altra gente incuriosita dal passaggio del carretto. Ma c'è poco da fare, e Ananion viene lasciata alle spalle.

Serata vivace alle Tre Buche

Nel tardo pomeriggio si raggiunge un piccolo villaggio, le **Tre Buche**. C'è una piazzola con tre ricoveri per i viaggiatori ed una piccola cappella. Al centro della piazza c'è una statua turniana che raffigura l'imperatore **Avilius Poldor**.

Al momento di decidere dove soggiornare, è Eric a suggerire una delle tre locande, dalla cui porta aveva intravisto passare una bella ragazza.

Marcos, l'oste biondastro e grassoccio, riserva una calorosa accoglienza alla Compagnia, pur mostrandosi incuriosito e meravigliato. Assegna ottime stanze ai nostri, due grandi stanze adiacenti che si raggiungono dal cortile.

La cena si svolge tranquillamente, con gli altri avventori delioti un po' incuriositi. Dettaglio singolare, a parte le ragazze del gruppo non ci sono altre donne in locanda.

Dopo cena Solice, Desiree, Julie e Guelfo fanno un giro in cappella a recitare una preghiera e controllare che non ci sia niente di strano. Sembra tutto normale, probabilmente il luogo di culto è dedicato a Sant'Illarione.

Solice si informa se ci sia il parroco, ma purtroppo non vive lì stabilmente, ma si reca di tanto in tanto a celebrare qualche funzione.

Eric si informa intanto discretamente con Marcos se ci sia un po' di vita in locanda, e l'oste, ammiccando, gli fa cenno di aspettare.

Finalmente Guelfo e Solice vanno a riposare.

Appena si allontanano, si solleva un grido di giubilo generale degli avventori, che cambiano atteggiamento all'allontanarsi della Paladina, tirano fuori dadi e giochi vari, alzano il gomito e iniziano a divertirsi alla grande.

Eric si mette a giocare a dadi con alcuni avventori, riuscendo a cavarsela bene anche se giocano decisamente pesante. Alza anche un discreto gruzzoletto e tutti si divertono un mondo.

Intanto un tale, che si presenta come **Jacob** e parla la lingua Greyhavenese, si avvicina a Desiree e attacca bottone. E' un quarantenne distinto, brizzolato, dall'aspetto gradevole. Ha sicuramente molte storie da raccontare.

"Desiree è un nome incantevole che fa sognare", dice lui. Lei si fa raccontare qualche storia. Una volta ha accompagnato un metropolita al Sinodo, racconta Jacob.

"Avete combattuto molte battaglie? Siete stato ferito?"

"Oh, sì", risponde Jacob, ed è ben lieto di aprire la veste e mostrare il petto muscoloso solcato dalle cicatrici.

Loic, seduto a un tavolo non distante, osserva la scena disgustato.

Poco dopo arriva un musicista armato di buzuki, ed inizia a suonare. Julie gli si avvicina ad ascoltare ed accompagna la sua musica, l'atmosfera poco a poco si surriscalda.

"Ma come mai qui sono tutti uomini?" domanda Eric a Marcus in una pausa del gioco, "a Greyhaven ci sono anche cameriere... o clienti donne..."

"Ma sai, qua la ragazza che sta in locanda dà sempre l'impressione di essere una ragazza facile, è per quello che non si vedono tanto, capisci!", risponde Marcus, sempre ammiccando. Poi butta un occhio a Julie, che sta suonando e cantando tutta contenta, e gli dice: "Io pensavo voi più rigidi, invece bello, contento!" Poi si informa se Julie canti per lavoro.

"Non più per lavoro, per piacere", risponde Eric, alimentando allegramente un simpatico equivoco.

Poi Marcus dice a Eric: "io qui ho... **Irini**, posso far venire quindi!"

A sentire il nome di Irini, gli abituali frequentatori della locanda si entusiasmano e iniziano a chiamare "Irini! Irini! Irini!", sbattendo i bicchieri.

Finalmente appare la bella moretta, la ragazza che Eric aveva adocchiato sulla soglia della locanda, adesso in succinti abiti di scena che le scoprono l'ombelico.

Inizia a ballare, è bravissima, e tutti si scatenano esaltatissimi, molti chiedono qualcosa a Marcus, che risponde a tutti di no.

Dopodiché si avvicina a Eric, in privato.

"Comunque se vuoi, poi, voi state un po' stretti, ho anche stanza singola, stasera. Poco prezzo, 2 corone argento tutta sera, ma comodi, eh, comodi... segreti segreti..."

Eric accetta l'offerta, nell'entusiasmo di Marcos.

Si inizia a fare tardi, e anche Jacob cerca di concludere, con Desiree, chiedendole dove alloggi e a sua volta spiegando con esattezza dove trovare la sua stanza. Dopodiché le fa dono di un anellino d'argento con incisa la scritta "alla buona fortuna", in lingua deliota. Desiree accetta, anche se un po' a disagio.

Termina la musica, gli avventori iniziano a defluire.

Eric si allontana con Marcos, davanti allo sdegno di suo fratello, e va a dormire per conto suo.

Tornata in stanza, Desiree mostra a Solice l'anello che ha ricevuto in dono, e la paladina lo osserva. "Non è il caso che tu lo accetti, penso sia un dono un po' audace e sconveniente... temo che questo motto alla buona fortuna indichi una

sorta di buona speranza per un incontro al di fuori del matrimonio..." spiega, un po' a disagio.

La notte allegra di Eric e Irini

Intanto Eric si lascia condurre da Marcos in una stanza molto particolare, grande e con arazzi sulle pareti che raffigurano scene d'amore tratte da poemi cavallereschi. Al centro c'è un grande letto con le lenzuola rosso porpora e viola.

"Qui passerai una bella notte", promette l'oste. Dopo un quarto d'ora da uno degli arazzi spunta fuori Irini, sorridente. La bella ragazza parla anche un po' di Greyhavenese. "Questa sarebbe la mia stanza ma puoi anche restare".

"Eccellente!" risponde Eric.

"Come ti chiami, bel guerriero?"

"Eric".

Dopo un po' di convenevoli, Eric chiede a Irini quanti anni abbia. Lei risponde 17, e in effetti ne dimostra anche di meno, ora che ha tolto il trucco e gli abiti sgargianti di scena. Dopodiché Eric si informa anche dell'aspetto economico della faccenda, perché gli sembra che le due corone versate a Marcos siano poche.

"No, non ti devi preoccupare, tu stai pagando una stanza molto bella, la stanza sarebbe da uno scudo ma questa Marcos la fa a 2 scudi, guarda quanto è bella, hai pure la latrina per te... tu poi mi sei piaciuto, io ti sono piaciuta, e qui nessuno ci guadagna, su queste cose! Non stiamo mica facendo una cosa coi soldi"

La partenza dalle Tre Buche

Al mattino del 16 settembre Guelfo si sveglia con solo Loic in stanza.

"Che fine ha fatto Eric? sta ancora sotto a gozzovigliare?"

"No, sta sopra a gozzovigliare! Ha trovato compagnia, sì, proprio preciso preciso, uscito dal lazzaretto....", borbotta Loic in risposta, molto seccato.

"Ma tu pensi che sia prezzolata?"

"Te credo..."

"Uhm... e se il Tarraconese avesse interessi con le prostitute del posto.... potrebbe essere un problema!"

"Lo so, mio fratello è un cretino", risponde Loic.

Intanto il tempo passa e Eric non si fa vedere, tanto che Guelfo va a informarsi dall'oste.

"Gli vado a dà una chiamatina?" domanda Marcos con aria ammiccante, senza farsi sentire dalla Paladina.

"Sì, e che sia presentabile", risponde Guelfo.

L'oste va a chiamare Eric. Bussa alla porta. Irini sta dormendo.

"La paladina chiede di te".

Eric si veste.

"Trovato bene, tutto posto, la stanza era buona?"

"Sì, tutto bene", risponde Eric, e paga le patuite due corone d'argento. Marcòs le bacia, ringraziando.

Dopodiché Eric lascia anche altre due corone sul comodino accanto a Irini, che si sta lentamente svegliando. Lei dice "no, non ti preoccupare, lasciamene una sola".

Ed Eric finalmente torna dagli altri.

Mentre si sta montando in sella, un signore viene incontro a Solice e le dice, in uno stentato Greyhaven: "Sorella madre, tutto bene? Avete trovati bene? Io sono proprietario albergo da Ninos, preti da me sempre, eh! Però buono lì? Bene trovato? Va bene, prossima volta melgio da me!!"

Solice resta un po' perplessa da questo discorso, teme di aver commesso qualche errore e non capisce bene il problema: d'altronde è l'unica a non avere nemmeno preso in considerazione come possa aver trascorso Eric la notte.

Avvistamento in lontananza

Si viaggia verso Kastoria, lentamente col carro. La strada non è molto trafficata, si incontrano un po' di viaggiatori incontrati la sera prima alle Tre Buche.

Prima che cali il sole ci si inizia ad informare su quanto disti Kastoria, e da quel che si riesce a capire basterà tirare un po' per arrivare prima di notte.

Ma al tramonto ancora niente, si deve proseguire lungo la strada nella notte, illuminati dalla luna piena.

Ad un certo punto si inizia a intravedere saltuariamente, a grande distanza, qualche luce, che subito scompare. Come di lanterna schermata.

Si prosegue con cautela, a momenti fermandosi per cercare di cogliere qualche movimento. Ad un tratto Julie si rende conto che le luci, poche e sporadiche, lasciano intuire la presenza di diversi cavalieri, che evidentemente cercano di non farsi individuare. Sembrerebbe che adesso stiano correndo, che forzino i cavalli, forse per raggiungerci.

"Che facciamo?"

"E' notte inoltrata, ma dobbiamo cercare di raggiungere la città... non dovrebbe mancare molto..."

Ma i cavalieri corrono molto adesso, e difficilmente si riuscirà a raggiungere Kastoria prima di averli addosso.

"Secondo me sono tipo otto... o nove..." suggerisce Julie, molto preoccupata.

I cavalieri misteriosi

Mentre gli otto cavalieri avanzano nella notte, divisi in due gruppi ai due lati della via Poldoriana, i ragazzi di Caen si interrogano frettolosamente sul dafarsi.

"Dobbiamo nascondere la Reliquia, oppure portarla via!" dice Julie, "non possiamo rischiare che cada nelle mani dei nostri nemici!"

"La Reliquia non fugge davanti al nemico, ci sosterrà durante la battaglia", scuote il capo Solice, "infonderà coraggio nei nostri cuori e timore in quelli dei nostri avversari... ed ha già compiuto un grande miracolo salvando Guelfo... non possiamo separarcene".

"Dobbiamo rimanere tutti insieme", concorda Guelfo.

"Allora datemi un'arma, qualcosa", insiste Julie, "almeno così posso fingermi pericolosa ed attirare uno dei cavalieri verso di me..."

Eric non è d'accordo a che la cugina rischi la vita in combattimento, ma Loic porge a Julie una delle sue accette dicendo "meglio morta che violentata!".

Julie fa scongiuri ma prende le armi e si prepara.

Intanto i cavalieri avanzano, divisi in due gruppi. Procedono molto compatti e disciplinati, come soldati di professione.

Ad un tratto uno di loro sembra avere problemi, viene forse disarcionato, e i suoi compagni rallentano un po'.

Quando infine sono a una distanza di voce, Solice inizia a gridare, nella lingua di Delos:

"Identificatevi immediatamente e fermate la vostra carica, o considereremo il vostro come un attacco nei confronti della Chiesa!"

Ripete l'avvertimento un paio di volte, finché non arriva una risposta, in lingua Greyhaven: "Chiesa o non Chiesa, restate sulla strada". L'accento è amerita e il tono è minaccioso, anche se non immediatamente ostile.

"Chi siete, perché ci state inseguendo?" chiede Solice.

"Lo scoprirai quando saremo passati, resta sulla strada".

"Quindi non siete qui per noi!"

"No, per vostra fortuna no!!"

Solice suggerisce ai compagni di rallentare un po' e cedere il passo, e subito Loic fa rallentare il carro. Eric non è d'accordo, insiste a non fidarsi e a continuare a correre il più possibile.

Intanto i cavalieri si avvicinano, uno di loro è il leader con armatura in cuoio rinforzato tinto di nero. Anche gli altri hanno le armature di cuoio nere, abiti scuri e anche i cavalli neri o marroni.

"Se è vero quel che dite, vi chiediamo di passarci innanzi" dice Solice.

"Ma è sicuro che vi passiamo innanzi!"

Il regalo per la Rosa Bianca

I cavalieri procedono affiancati ai lati della strada, lentamente superando il carro. Ad un tratto uno di loro si muove verso la strada con un fagotto in mano, fino a lasciarlo cadere.

"Un regalo per la rosa bianca", dice il capo dei cavalieri.

I nostri rallentano presso il fagotto, mentre i cavalieri sfilano via e scompaiono nella notte.

"Che cosa ci sarà dentro?" si chiede Solice rabbrivendo.

"Sapevano tutto di noi!" dice Julie, spaventata.

Le ragazze scendono a guardare il fagotto.

"Oddio che puzza!" esclama Julie, facendo un passo indietro. Ma gli altri non sembrano accorgersene.

"Sì, di zolfo, di decomposizione.... è orribile!"

Il fagotto altro non è che un sacco vuoto, un panno. Da un esame più accurato si capisce che è intriso di sangue già un po' secco, vecchio di 2-3 giorni.

"Fatemelo vedere", chiede Guelfo, ancora immobilizzato sul carro.

Anche lui ha la vaga impressione di avvertire odore di zolfo, anche se è appena percettibile. E il sangue sembra veramente molto.

Guelfo si concentra, toccando la stoffa, per cercare di capire se ci sia del potere magico attorno ad essa, ma non trova nessun riscontro.

"Che ne facciamo del sacco?"

"Facciamo una cosa che non si aspettano", suggerisce Eric, "lasciamolo qui, non portiamocelo appresso!"

"No, che senso ha?" insiste Guelfo, "portiamolo a Kastoria e mostriamolo al Metropolita!"

Eric insiste per bruciarlo o abbandonarlo, di non fare ciò che loro vogliono che noi facciamo, posto che sicuramente non sono nostri amici.

Loic suggerisce a Solice: "benedicilo e sotterriamolo".

Solice alla fine dice ok, proviamo a sotterrarlo.

Guelfo controbatte: "ma che cosa di male può succedere a portarlo a kastoria?"

Si discute animatamente su cosa fare. Eric insiste a sotterrarlo, Guelfo insiste a portarlo indietro.

Si vota, stallo. Eric Loic e Solice per sotterrare, Guelfo, Desy e Julie per portarlo, e alla fine è il tiro di una moneta a decidere che si porterà a kastoria, tenendolo sul carro, lontano dalla reliquia.

L'arrivo a Kastoria

E' notte fonda quando si raggiungono le alte mura di Kastoria.

Solice vorrebbe presentarsi al presidio militare più vicino, ma le porte cittadine, immense, sono chiuse.

Si bussa.

"La porta è chiusa di notte, non si entra e non si esce".

Solice dice: "dobbiamo consegnare un messaggio urgente nelle mani del Metropolita".

"Il metropolita dorme".

Solice mostra la ceralacca della lettera dell'abate e dà una delle malleverie del Notarios Minas alla guardia. E insiste che c'è molta premura.

La guardia dice di aspettare, e chiude lo spioncino.

Passa circa un'ora... si sente suonare un corno in sordina... cambio della guardia.

Passa un'altra ora, si riapre lo spioncino e si affaccia una guardia diversa. Dice che hanno trovato una sistemazione per la notte nella foresteria di un monastero. Aprono una porticina stretta.

"Non ci passa il carro? Abbiamo un ferito.... avremmo bisogno sennò di una barella..." dice Solice.

"Eh no, lo potevate dire prima.... c'è tutta un'altra... procedura, significa che la foresteria che vi abbiamo trovato non va bene, dobbiamo andare all'infermeria, che sta dl'altra parte della città..."

Dopo una ventina di minuti arriva la barella, quasi albeggia. Finalmente la guardia scorta il gruppo per le strade della città addormentata, fino a raggiungere una chiesetta piccola e bassa, piuttosto tozza. Fuori c'è una vecchia monaca grassottella a braccia incrociate.

"Allora, patti chiari amicizia lunga, gli uomini di qua, le donne di là", esordisce. Tutti si sistemano e l'appuntamento è all'alba per le preghiere.

L'incontro con il Venerando Vicario

Suonano le campane al sorgere del sole, e nonostante il sonno e la stanchezza, tutti si svegliano e si recano alla chiesa. Solo Eric resta a letto a dormire.

Dopo due ore di funzione, Solice va a parlare con il prete, che le suggerisce di recarsi o in Cattedrale o all'Ospedale.

La prima tappa è proprio la Chiesa Metropolita, dove si va dopo aver svegliato anche Eric.

La Chiesa è più piccola di quanto ci si aspettasse, la funzione è finita da poco. Solice si affaccia in sacrestia e c'è un prete che si sta cambiando i paramenti.

E' il Venerando Vicario, **Emanuhil**.

Solice gli consegna la bolla per il Metropolita e aggiunge: "questo messaggio non è l'unica cosa che devo consegnare nelle mani del metropolita, sono stata incaricata di riportare qui un oggetto dal valore inestimabile che non sono neanche degna di portare sulle mie spalle".

Il Venerando Vicario resta sorpreso.

"E' stato un brutto viaggio? Un viaggio pesante per voi?"

"Ciò che conta è che ce l'abbiamo fatta, in grazia degli Dei".

"Non conta solamente questo, venerabile sorella, ma va bene, non per me nè per il santo metropolita, però forse una purificazione, prima di fare questa cerimonia, sarebbe doverosa... vi posso indicare magari dove potreste fare dei bagni..."

Il Venerando Vicario è un po' a disagio, sembra turbato e indispettito per come siamo stati ansiosi e precipitosi.

Un giovane sacerdote, Tomàs, guida Solice e il suo seguito ad una foresteria, dove vengono forniti acqua, profumi ed essenze, ed abiti freschi di fattura deliota.

Eric si fa la barba, in polemica con le barbe dei preti deliotti.

"Sua Eccellenza il Metropolita è ancora in visita all'ospedale, e forse è meglio che lo incontriate lì, piuttosto che qui, dove le formalità sono più rigorose", spiega il giovane Padre Tomàs, e si offre di accompagnarla lì.

L'incontro con il Metropolita

Padre Tomàs guida la compagnia per un percorso labirintico attraverso la città di **Kastoria**, fino a raggiungere l'esterno dell'ospedale.

Il Metropolita, con paramenti di Pyros e una enorme collana d'oro il pastorale con un'aquila e una lunga barba grigia, guida una processione di sacerdoti che lo accompagnano, circondato dai fedeli.

Solice chiede a Tomàs istruzioni su come introdursi al Metropolita, e il giovane sacerdote se ne incarica, recandosi a parlargli.

Il Santo Metropolita annuisce a Padre Tomàs, quindi fa un cenno del capo a Solice, invitandola a avvicinarsi. Le porge l'anello da baciare, Solice si inchina e gli porge la bolla.

"Un messaggio da parte del Vescovo di Amer?" domanda il Metropolita.

"Da parte dell'abate di Noyes"

"Ah, anche lui intende partecipare al Sinodo?"

Solice scuote la testa: "non è il Sinodo l'oggetto di questo messaggio"

"Molto strano, perchè il santo sinodo è l'evento spirituale più importante accaduto sulla terra dal giorno della mia nascita", commenta il Metropolita, incamminandosi con Solice accanto.

Tutti lo seguono.

"Perdonatemi, eccellenza, credo di non aver fatto la cosa giusta poco fa quando ho mostrato il messaggio al vostro Vicario", dice Solice.

"E perchè no? Se non era qualcosa che riguarda il Santo Sinodo va benissimo il mio Vicario"

"Si tratta di un messaggio che accompagna un sacro oggetto di culto che un tempo si trovava nel monastero di

Cunopetra e che per una serie di circostanze infauste ha dovuto abbandonare quel luogo..." inizia a spiegare Solice.
"Conosco molto bene le circostanze infauste del monastero di Cunopetra, sorella"
"Io e i miei compagni eravamo presenti in quel giorno, e gli Dei hanno voluto che fossimo noi a rispettare le ultime volontà dell'Igumeno del monastero, che ci ha affidato la Reliquia con il compito di metterla in salvo".
"Certo l'Igumeno si trovò proprio in una situazione dolorosa e difficile, e ha fatto la scelta migliore, altrimenti la Reliquia sarebbe finita nelle mani di quegli eretici barbari senza Dei!"
"Riteniamo che sia proprio per quella circostanza, per quell'onore, che ci sia stato concesso questo secondo privilegio, ovvero quello di riportarlo in terra di Delos, restituendolo alla vostra Chiesa, ed è quello che abbiamo fatto"
"Reverenda sorella, consentitemi di essere completamente sincero con voi", dice il Metropolita: "quando mi venne data notizia di ciò che era accaduto a Cunopetra, rimasi contrariato dal comportamento del mio clero in quell'occasione, in particolare il sacerdote con cui avete parlato avrebbe dovuto meglio interpretare le volontà del santo Igumeno, impedendovi di condurre la Santa Reliquia oltre confine. Per lungo tempo ho pregato che la Chiesa dei Temi del Nord si rendesse conto di quello che era accaduto, e per non sollevare controversie in un momento tanto delicato quanto quello del Santo Sinodo, indetto dal nostro Santo Patriarca (inchino generale), la mia bocca è rimasta, seppure con sommo dolore, chiusa, anche di fronte all'eminentissimo Vescovo di Amer, a cui avrei potuto chiedere conto di questa Reliquia che appartiene alla terra e alla spiritualità di Delos e che per troppo tempo è stata lontana dai suoi fedeli". Il Metropolita fa una pausa, e sorride. "Tuttavia il mio cuore si apre a vedere che il ravvedimento infine è giunto nelle menti e nelle anime dei miei confratelli. Beh, avete con voi la Santa Reliquia?".
Solice annuisce.
"Posso vederla?"
Solice annuisce.

L'esposizione della Reliquia

Il Metropolita si ferma e tutta la processione si ferma.
Solice sfilava lentamente dallo zaino la Reliquia, mostrandola poco a poco.
Il Metropolita batte il pastorale sul pavimento e intona un canto in onore di Kayah, si inchina, preti e fedeli si inginocchiano tutti. La gente si inchina, si affacciano alle finestre.
Solice regge ancora la teca in mano, immobile in piedi, e partecipa al canto.
Dopodiché il Metropolita si tira su, solleva il capo, chiama un suo vicino sacerdote, gli lascia il pastorale, un altro gli cambia il copricapo e gli mette sopra una stola dorata, e finalmente prende la Reliquia dalle mani di Solice, la alza e tutti si inginocchiano e pregano.
Nel frattempo la folla diventa oceanica.
Finisce il canto, deposita la reliquia nelle mani di altro sacerdote e poi proclama:
"Fedeli di Kastoria, il Santo Agapithos è tornato tra noi, applaudite!"
La folla esplode in un entusiastico applauso, tutti si affacciano alle finestre, la voce si sparge in fretta per tutta la città.

La visita ai malati e l'inaspettato incontro con Arlyn Farrell

Il Metropolita dice a Solice: "sarebbe buona cosa, visto che adesso non possiamo fare una cerimonia solenne, anche per concentrarci insieme sulla spiritualità del santo Agapithos, se volessimo ritornare dentro l'ospedale insieme e condurre la reliquia ai poveri malati che non l'hanno potuta vedere".
La processione cambia direzione e torna verso l'ospedale.
Solice cammina al fianco del Metropolita, altri poco dietro.
La processione della Santa Reliquia nell'Ospedale è infusa di grande spiritualità.
Mentre avanza tra i letti al seguito del Metropolita, Solice resta stupita nel riconoscere **Arlyn Farrell**, stesa in un letto tra i malati, con accanto un signore anziano mai visto.
Le condizioni di Arlyn non sembrano buone.
Il giro dell'ospedale termina poco dopo e la processione torna verso la Chiesa del Metropolita.
Intanto arrivano anche le guardie, per controllare il fluire delle ali di folla che partecipano alla processione.
"Come avete intenzione di alloggiare, quali sono... i vostri progetti?" chiede il Metropolita poco prima di raggiungere la cattedrale.
"Noi non abbiamo problemi a seguire le vostre volontà, l'unica cosa che mi permetto di chiedere è di potervi parlare di una serie di eventi molto importanti che si sono verificati nel corso del nostro viaggio", chiede Solice.
"Bene, sarete ricevuti da me oggi pomeriggio alle cinque, e nel frattempo, e per quanto vorrete, potete essere alloggiati presso la foresteria del Monastero del **Santo Panteleimon**. Vi condurrà lì qualche sacerdote del mio seguito quando avremo condotto la reliquia nella Chiesa Metropolita, dove starà in ostensione finché non sarà ricondotta al Monastero di Cunopetra che, vi do la buona notizia, è in avanzata fase di ricostruzione"
Con grande solennità si svolge l'ingresso della Reliquia in Chiesa, con l'abbraccio rituale tra il Metropolita e il suo Vicario.

[Continua...](#)

Voci correlate

Personaggi

- Eric Navar
- Loic Navar
- Solice Kenson
- Desiree Aillard
- Guelfo da Flavigny
- Julie Modane

PNG

Alleati e amici del gruppo

- Sir Bruno Malade
- Sir Luran Baekar, noto anche come Lothar
- Xalathon, noto anche come Daniel Stringinel
- Padre Konrad Mortensen

Nani del Passo

- Rochas il Biondo, oste di Nair Al Zaurak
- Ab-Kar-Nun, guida del Passo
- Ghor Tun, Kazarman della II Schiera "Epuratrix" di Akritai sotto il comando dello Stratego di Aipyros Andronikos Fokas.

Burocrati, clero e altri contatti a Poldorion

- Iannis Elefteriotis, burocrate
- Minas, burocrate elfo al servizio dello Stratego di Aipyros nella città di Poldorion
- Marcos Cavras, Epistratiota di Poldorion
- Stefanos Aghiopyroduros, Ipologarco

- Padre Pavlos, vecchio prete della chiesetta di Kayah fuori città
- Padre Dymitrios, Rettore della Chiesa di Poldorion

- Alexandros Kalcodimitrios, nome della salma trafugata dalla Chiesa di Poldorion

Burocrati, clero e altri contatti a Ananion e dintorni

- Padre Orthagoras, di Santa Tina
- Sorella Senza Nome
- Andreas Mortenson, ammalato nel Lazzaretto

Burocrati, clero e altri contatti a Kastoria e dintorni

- Marcòs, oste della locanda alle Tre Buche
- Irini, danzatrice della locanda presso le Tre Buche
- Jacob, corteggiatore di Desiree presso le Tre Buche

- Reverendissimo Metropolita di Kastoria
- Emanuhil, Venerando Vicario del Metropolita di Kastoria
- Padre Tomàs, giovane sacerdote

- Elapapadiamandios, Heresioptis nel Tema di Aypiros
- Frederic Reminet, Logarco dell'Heresioptis
- Ghiorghios, Epistratiota dell'Heresioptis
- Gabriel, soldato dell'Heresioptis
- Raphael, soldato dell'Heresioptis

- Basilios Fokas, Tassiarca
- Amanuil Fokas, Demarco

- Arlyn Farrell
- Eugene, difensore di Arlyn
- Nikolaos Pharmakoridis
- Athanassios Korais
- Spiros, musicista
- Lukios, Demarco del villaggio di Arta

Nemici

- Marc Sand
- Micol Semeyr
- Gad Gronegin
- Ghil Palantir

Luoghi visitati

- Monastero dei Padri di Noyes, presso Chalard
- Villaggio di Baran, nella foresta di Veremar, marca di Beid
- Nair al Zaurak
- Albiach
- Poldorion
- Ananion
- Santa Tina del Lazzaretto
- Kastoria
- Chiesa dei Santi Difensori della Fede
- Monastero di Santo Pantaleimon
- Villaggio di Arta
- Villaggio di Ipsos
- Catacombe dell'Haghios Terkessos

Bibliografia

- I Luoghi Impuri, di Auguste Bertrand
- Sulle antiche religioni, di Oulpianòs
- Il rasoio della fede, di Oulpianòs
- La filosofia occulta, del mago Eleazaro
- Lo sguardo dell'Ombra, di autore ignoto
- La natura incorrotta, di autore ignoto

Allegati

- Lettera di Padre Konrad Mortensen per Solice