

CRONACA

Periodo: dal 04/09/2011
al 21/11/2011

Periodo RPG: dal 10 maggio 519
al 8 giugno 519

Num. sessioni: 12

Ultima avventura della **Campagna di Caen**, nella primavera ed estate dell'**anno 519**.
Master Annika.

Un periodo di riposo

Di ritorno da **Krandamer**, dove il gruppo di Caen ha ottenuto, sia pure a caro prezzo, grandi successi nel contrastare le manovre dell'**Ordine Nero** (vedi cronaca **Cattivi Maestri**), il suggerimento di Padre Lorenzo Quart è di mantenere un profilo basso per qualche tempo.

"Abbiamo ottenuto grandi risultati su più fronti, sia a **Kharas** che a **Laon**, e teniamo gli occhi puntati sui nostri nemici attraverso delle spie, in attesa di un momento buono per colpirli ancora. Ma dobbiamo stare attenti, il polverone che abbiamo sollevato è vistoso e non dobbiamo rischiare di esporci ulteriormente, se non quando sarà necessario".

Padre Quart spiega che la recente caduta della dinastia **Beart** a **Laon** (vedi cronaca **La conversione di Lady Beart**) ha destato molta attenzione nei confronti dell'**Inquisizione** e dello stesso Monastero dei **Padri di Noyes**, al punto che alcune operazioni della Rosa Bianca hanno dovuto subire una battuta d'arresto.

"Non possiamo permetterci di esporre il fianco a critiche, dobbiamo essere estremamente precisi nel rispettare le regole, per evitare di offrire pretesti ai nostri nemici".

La situazione di Guelfo

La situazione legale di Guelfo è piuttosto complessa. Il giovane, dopo aver dovuto rimettere la Signoria **Dillon** nelle mani del Conte di **Rigel**, è formalmente agli arresti, al "muro largo" nel Monastero dei **Padri di Noyes**, ed alloggia nei locali che furono di Sir **Bruno Malade**. Può ricevere visite ma non può allontanarsi dal Monastero senza autorizzazione del Barone di Chalard, su formale domanda di Padre Lorenzo Quart.

Nel contempo Guelfo ha anche manifestato a Padre Quart la sua intenzione di prendere i voti e diventare un Paladino.

- **19 aprile 519: Guelfo confida a Padre Quart la decisione di prendere i voti**
- **21 aprile 519: Guelfo si confronta con Frate Erwin riguardo la sua volontà di diventare Paladino**

La necessità di proteggere parenti e amici

Una delle principali urgenze dei membri della Rosa Bianca è di proteggere amici e parenti da eventuali rappresaglie. L'assassinio di **Nailah**, avvenuto in gennaio, e il ritrovamento di incartamenti tra le mani dei nemici con l'elenco di amici e parenti di molti membri della Rosa, invitano tutti a adottare misure di sicurezza nei loro confronti. In particolare la madre di Eric e Loic, **Josephine Navar**, viene invitata a rimanere sotto stretta sorveglianza nel Monastero dei Padri di Noyes.

Corsa contro il tempo verso Ligny

La lettera

A tarda sera del 9 maggio il gruppo viene radunato da Padre Lorenzo Quart nelle stanze di Guelfo, in gran segreto. Il Paladino spiega che un uomo di fiducia della Rosa Bianca, conosciuto come **Drake**, ha intercettato una lettera destinata a Lord **Albert Keitel** (attualmente nascosto presso **Clerval**), dalla quale si intuisce che la Squadra dell'Aquila ha in programma a breve un attacco nella Signoria di **Ligny**, Baronìa di **Sarthe**.

Solice ricorda che Ligny è una Signoria storicamente controllata dagli **Amos**, importante famiglia di Sarthe, e Quart conferma, aggiungendo che dopo la morte del Barone, avvenuta nel settembre passato, alcuni ritengono che proprio il Dominus di Ligny possa aspirare al titolo baronale. Dalla lettera intercettata sembrerebbe che il bersaglio della Squadra dell'Aquila siano i familiari del Dominus.

"Abbiamo sospetti che ci possa essere un accordo segreto tra Lord Albert e Sir Leon Coppel, cugino del Barone defunto, l'altro aspirante al titolo, rivale di Sir Amos. Sappiamo che ci sono stati contatti tra Sir Leon Coppel e Alaric Dart in occasione del matrimonio di Rosalie Lambert", spiega Quart.

Riguardo l'obiettivo della missione, lo stesso Quart non può essere troppo preciso. Raggiungere Ligny ed evitare che l'attacco abbia luogo o, qualora fosse tardi, cercare di porvi rimedio. I tempi sono molto stretti.

"Dovrete partire subito, domattina all'alba, in gran segreto. A sistemare le cose per Guelfo, col Barone, ci penso io".

Sistemati alcuni dettagli organizzativi, Quart invita poi i ragazzi di Caen a incontrare Drake, che tornerà indipendentemente nel villaggio di **Gautier**, dove presta servizio nella Stazione di Posta. "Se avrete bisogno di un contatto da quelle parti, potete rivolgervi a lui. Ma coinvolgetelo solo in caso di necessità, per non rischiare di nullificare la sua copertura".

L'incontro avviene nella chiesa del Monastero, soltanto uno scambio di sguardi.

- **Il testo della lettera**

La partenza

Dopo poche ore di sonno, il gruppo viene svegliato e condotto agli orti di Noyes, dove c'è Quart che fornisce uno zaino

di provviste e un po' di soldi per il viaggio. "E' tutto quel che sono riuscito a recuperare in queste poche ore senza attirare l'attenzione", spiega. "Seguitemi, usciremo dal Monastero da un passaggio più discreto".

E così dicendo accompagna il gruppo in un casottino negli orti, da cui si accede ad una scala che, dopo una lunga galleria, conduce ad un passaggio segreto. Poco distante, in un boschetto, ci sono sette cavalli pronti a partire.

"Buona fortuna!" augura il Paladino mentre i ragazzi spronano in fretta verso Nord.

Il viaggio verso Sarthe

Il gruppo cavalca intensamente tutta la giornata, supera **Neige** e a sera preferisce evitare la Stazione di Posta del **Buon Risveglio**, temendo la presenza di spie nemiche, e si accampa in un boschetto di salici lungo il fiume, poco più avanti.

L'indomani, 11 maggio, il viaggio prosegue verso Ancey, dove pure il gruppo preferisce non entrare. Al calar della notte si accampa oltre la città, non distante dal Convento dei **Padri di Ferro**.

"Nessuno si aspetterà che ci accampiamo proprio sotto casa loro!" commenta Loic, osservando alla distanza le alte mura della fortezza.

Il 12 maggio piove forte. Arrivati a **Lorraine**, Guelfo fa una visita alla locanda "Da Bob il Triste", dove in cambio di qualche moneta ottiene un bicchiere di vino, biscottini e informazioni sui cavalieri. Sembra che la Squadra dell'Aquila abbia un paio di giorni di vantaggio sul gruppo.

Poco dopo viene oltrepassato il confine con la Baronia di Sarthe, ed entrando nel territorio della Contea di Rigel si inizia a pagare il Passo. Sul confine si scambia qualche chiacchiera con una guardia piuttosto stanca e annoiata, che dà consigli su dove fare acquisti nella Baronia (evitate **Nantes**, che sono tutti ladri, meglio le parti nostre tipo **Flavigny**) e suggerisce di pernottare dalla sua suocera.

"Lo dici per fare dispetto a lei o a noi?" chiede Loic divertito.

"A tutt'e due!" risponde la guardia con un sorriso. "E' una vecchia strega, ma cucina divinamente".

Il gruppo decide di seguire il consiglio della guardia, e chiede ospitalità alla fattoria della suocera. La donna è bisbetica, fa sgobbare molto il suo grassottello nipote, ma cucina bene e non nasconde una certa simpatia per Loic. La notte passa tranquilla.

L'indomani a metà giornata il gruppo raggiunge prima la tenuta **Dillon**, dove Guelfo viene accolto a braccia aperte dai suoi passati sudditi, ancora ignari della sua rinuncia, e in particolare da **Irma**, anziana domestica di Lord Dillon che gli è sempre stata molto affezionata. Sembra che la Squadra dell'Aquila da queste parti non si sia vista.

In paese però, a Flavigny, Guelfo viene a sapere che invece i cavalieri sono passati, sempre con due giorni di vantaggio. Hanno preso la strada che passa da Nord, verso **Marnay**, e il gruppo sceglie la strada verso la capitale **Sarthe**, tentando di recuperare in questo modo qualche ora.

Dopo una cavalcata estenuante, il gruppo raggiunge **Sarthe** in serata, prima del previsto, e trova alloggio nella locanda "La Sfera di Fuoco", in centro città.

La discussione in locanda

Mentre cenano, i nostri assistono ad un'accesa discussione tra due tavoli, un gruppetto di tre giovani borghesi dall'aria benestante, probabilmente mercanti, e un gruppetto di giovanotti robusti e più rudi.

Si capisce presto che i mercanti hanno subito un danno a un loro carro di mercanzie e stanno protestando con i tre giovanotti dall'aria rude, che appartengono, a quanto pare, alla guardia civica. Costoro sembra si siano rifiutati di dare ascolto alla denuncia. "Chi la fa l'aspetti", è stato il loro commento.

La discussione ben presto trascende, coinvolgendo altre questioni più ampie: la rivalità tra Nantes, città mercantile, con la capitale Sarthe, le tensioni tra i sostenitori di una nomina a Barone di Sir **Alain Amos**, come rappresentante dell'aristocrazia commerciale, e chi invece parteggia per Sir **Alexander Coppel**, rappresentante della nobiltà di Sarthe.

Volano maleparole, qualche schiaffo e spintone. E nel mezzo della lite la guardia più volte offende il mercante dandogli del "Satanista".

Al termine della lite, che comunque si conclude senza grossi danni, Solice si avvicina al giovane mercante, che si asciuga la birra che gli è stata versata in testa, e gli chiede se vada tutto bene. Alla risposta affermativa, la Paladina gli chiede il perché di quella strana offesa, "Satanista".

"Un paio d'anni fa un mio cugino è stato coinvolto in una brutta faccenda, anche se non si è mai capito bene come si siano svolti i fatti. Sembra che abbiano attaccato un Monastero, in sette, e ci sono stati molti morti, anche un altro cugino è morto, e l'unico superstite degli attaccanti, che poi è stato giustiziato, era questo cugino mio... ma non si è mai capito perché."

Mentre Solice ascolta molto stupita, Loic ed Eric commentano a bassa voce scherzando su quanto dovessero essere forti questi monaci, tanto da sopraffare un gruppo di adoratori delle tenebre. Ma ad un tratto Loic domanda "ma non era per caso S. Corot?". "Precisamente", risponde il mercante, "è stato un fatto di cui si è parlato molto..."

Ed è con grande sorpresa che Eric, Loic e Guelfo si rendono conto di essere stati loro, insieme ai compagni di un tempo, a difendere il monastero sotto attacco.

L'arrivo a Ligny

Al mattino del 14 maggio il gruppo riparte presto alla volta di Ligny, spronando i cavalli al galoppo.

La corsa termina però nel primo pomeriggio, oltrepassata Nantes, ai piedi della collina degli Amos. In alto c'è la torre del Dominus, più in basso, lungo l'unica strada, il piccolo villaggio.

Arrivati nella piazzetta, c'è movimento, tensione, donne che si nascondono in casa coi bambini.

"Chi va là!" chiede un uomo armato.

"Siamo venuti su incarico della Chiesa, a proteggervi", risponde Solice offrendo le proprie credenziali.

"Siete arrivati tardi", risponde l'uomo. "Siete arrivati tardi".

Spedizione in collina

La famiglia Amos

Accompagnati alla torre del Dominus, i ragazzi di Caen fanno conoscenza con alcuni membri della Famiglia **Amos**. Parlano col vecchio **Goran Amos**, precedente Dominus della Signoria, con suo figlio **Lasher** e con Lady **Cecile**.

Solice offre le proprie credenziali, dopodiché il gruppo viene informato che il giorno precedente, 13 maggio, il palazzetto degli Amos ai piedi del villaggio è stato attaccato. Alcune guardie sono state uccise, Lady Cecile e Lady Corinne, moglie di Lasher, legate e minacciate, e tre bambini, due figli di Cecile e uno di Corinne, portati via dai rapitori.

Sir Lasher sta organizzando una spedizione di ricerca, ma brancola nel buio.

Solice mostra la **lettera** a sir Goran e a suo figlio Lasher, il quale sembra riconoscerne la firma, T.K. Una volta rimasti soli spiega che probabilmente si tratta di tal **Tobias Kayah**, uno sbandato del villaggio, animato da forti risentimenti nei confronti della famiglia del Dominus.

La cattura di Tobias

Guidato da Sir Lasher, il gruppo si reca alla malridotta casupola di Tobias, dove c'è però soltanto sua moglie, con in faccia evidenti segni di maltrattamenti, e i tre bambini.

"Dov'è Tobias?" le domanda a muso duro Sir Lasher.

"E' stato quel bastardo di tuo fratello che mi ha ridotto così! Cosa vuoi che io ne sappia, se n'è andato a bersi i suoi soldi da qualche parte, a scialacquarli tra le sottane di qualche prostituta! E io e i suoi figli facciamo la fame.... Riprenditelo, tuo fratello, toglimelo di torno!"

Solice, rattristata dalla scena, lascia qualche soldo alla donna, mentre Lasher esce dalla casupola scuro in volto. "Dobbiamo andare a **Mavriac**, quell'ubriacone spesso frequenta una bettola da quelle parti".

Sir Lasher spiega in breve che Tobias è in effetti un figlio bastardo di suo padre, mai riconosciuto, da sempre animato dal risentimento verso i fratelli.

Per risparmiare tempo, Sir Lasher dà disposizione che i suoi (pochi) uomini si muovano per Mavriac il prima possibile. Dopodiché insieme al gruppo parte alla volta del vicino villaggio.

Qui Sir Lasher si muove a colpo sicuro verso una bettola, dove in effetti, tra ubriaconi e giocatori d'azzardi, trova facilmente Tobias.

I Navar fanno un ingresso piuttosto energico nella bettola, suscitando un po' di spavento. Tobias balbetta scuse, cerca di negare il coinvolgimento coi fatti del giorno precedente, ma la quantità di soldi che sta giocandosi a carte parla chiaro sulla sua corruzione.

"Tanto quel gioco si può fare pure col morto.." commenta arcigno Eric, prima di trascinare Tobias fuori.

Tobias viene interrogato e, dopo qualche sganassone di Loic, si rassegna ed ammette le sue responsabilità.

Spiega di essere stato contattato qualche mese prima da tal **Sid Ceasar**, interessato a conoscere gli spostamenti della famiglia di Sir Alain Amos. Lui gli ha scritto a Clerval con le informazioni, ed ha preparato un nascondiglio in una vecchia fattoria a nord, nelle colline ai piedi del Massiccio Centrale.

Attacco notturno

Per non perdere tempo, il gruppo parte da Mavriac la sera stessa.

C'è Sir Lasher, insieme ai cinque soli uomini adatti che è riuscito a radunare, nessuno dei quali sembra essere un combattente di professione, e i ragazzi di Caen. Tobias viene legato per il collo da Loic e fa da guida.

Il sentiero segue il corso del torrente Luberon per un bel tratto, oltrepassando alcune fattorie abitate, ma allo scendere delle tenebre si perde nella boscaglia.

Vista la vicinanza di colline, c'è il rischio di vedette, tanto che non è consigliabile accendere fuochi. Il gruppo a malincuore si deve accampare in una zona riparata, in attesa dell'alba.

Ma proprio nel mezzo della notte, durante il turno di guardia di Loic, Lasher e il "Cerusico", due improvvisi colpi di balestra scoccano, e due dardi colpiscono Tobias, legato al tronco di un albero.

Subito Loic e Lasher partono all'inseguimento, mentre il cerusico si prende cura delle gravi ferite del prigioniero. Si svegliano tutti, e Guelfo non perde nemmeno tempo di infilarsi gli stivali, afferra la spada e corre dietro a Loic.

I due fuggiaschi si dividono, Loic e Guelfo convergono su uno di loro, Guelfo aiutato dall'incantesimo INDIVIDUAZIONE DEL MALE. C'è un breve scontro: il balestriere (che nel frattempo ha lasciato la balestra e impugnato una spada e una daga) viene ferito leggermente alle gambe, ma approfittando anche di un inaspettato aiuto del suo compagno, che tenta di ferire con un dardo proprio Loic, riesce a darsi alla fuga.

La Torre del Tradimento

Con la fuga dei due balestrieri e la grave ferita di Tobias, si pone il problema di cosa fare.

Il giovane **Coppermine**, uno degli uomini di Lasher, conosce bene la zona e mostra i rifugi più probabili non lontano.

Solice suggerisce che una parte del gruppo si muova direttamente e in segreto verso una torre di guardia abbandonata, la **Torre del Tradimento**, mentre gli altri, coi cavalli e delle torce, faranno un giro molto più largo per dare l'impressione di aver rinunciato momentaneamente alla spedizione.

La proposta della Paladina viene accolta e il gruppo si divide. Dopo due ore di scalata, poco prima dell'alba, un piccolo gruppo raggiunge la Torre, da poco abbandonata da un paio di vedette nemiche. Gli altri raggiungono il posto nella mattinata del giorno seguente, il 15 di maggio.

Gli spostamenti nemici

Il gruppo si piazza di vedetta sulla torre, a turno, per cercare di cogliere qualche spostamento nemico. Dopo qualche ora in effetti si scorge del movimento nei pressi del non distante **Lago Nero**, tra i ruderi del villaggio di **Fontefredda**, e poco dopo presso il corso del torrente, tra le rovine della vecchia **Kinnor**.

Non passa molto tempo che lo stesso gruppo di 6-7 uomini sembra muoversi cautamente proprio verso la Torre del Tradimento.

Viene dato l'allarme e tutti si preparano ad accogliere il nemico.

Il prigioniero

Mentre tutti si preparano ad affrontare l'attacco nemico, difendendo la torre, Julie si rende conto che il drappello si è fermato a una buona distanza e che un solo scout si sta avvicinando cautamente. I balestrieri si preparano, e viene dato il segnale agli altri, accampati più a valle coi cavalli, di avvicinarsi per evitare di essere attaccati a loro volta.

Lo scout nemico si rende conto dei movimenti e tenta di allontanarsi in fretta ma viene raggiunto e abbattuto da due colpi di balestra. Viene così fatto prigioniero.

Vincent Tulli prigioniero

Lo scout dell'ordine nero, catturato, è estremamente collaborativo. Si presenta come **Vincent Tulli**, originario di **Anthien**, reclutato recentemente nella Squadra dell'Aquila di Lord **Albert Keitel**. Ammette di appartenere allo Squadrone Speciale Feuer, agli ordini di Sir **Clark LeNoire**, anche se in questo momento era stato distaccato in una missione guidata da **Sid Caesar**, uomo esterno all'Aquila arrivato recentemente da Krandamer Est.

- Lo Squadrone Speciale si trova nelle rovine di **Kinnor**, lì ci sono sia LeNoire che i bambini prigionieri, ai quali bada **Deborah Savail**. I bambini stanno bene, anche se sono spaventati. Sir LeNoire, quando ha visto la Vecchia Fattoria di Tobias, ha subito detto che non era un posto accettabile e che non si fidava di quell'uomo, e da subito il gruppo si è trasferito a Kinnor, sia pure lasciando qualche vedetta sparsa altrove.
- L'obiettivo del rapimento è trasportare i bambini in un luogo sicuro, da cui scrivere a Sir **Alain Amos** per dissuaderlo dal farsi nominare Barone. Visto che la nomina del Barone sarà a fine giugno (nel Consiglio Ducale che si terrà in quel periodo), i bambini saranno nel frattempo spostati in una signoria di **Nekkar** chiamata **Constance**, dove il Dominus ha già dato la sua disponibilità a custodirli in segreto e al sicuro.
- LeNoire e Sid Caesar non sono molto d'accordo, LeNoire ha molta fretta di andarsene dalla zona, mentre Sid Caesar è determinato a colpire gli inseguitori, in particolare ha parlato delle "Spine della Rosa", che devono essere strappate.
- Riguardo la domanda "pensi che si farebbero scudo degli ostaggi, in caso di un nostro attacco?" lui risponde sicuro e sdegnato di no, e attacca un bel discorso sull'onore della Squadra dell'Aquila. (Per chi ci prendete???) Ma nemmeno si ritiene tanto importante da avere un valore di "scambio" con gli ostaggi.

Il gruppo si sposta

Approfittando del momento propizio, il gruppo decide di mandare i prigionieri feriti a Ligny insieme al fabbro e a Sam Zero, e di spostarsi tutti in un'altra zona, in modo da confondere i nemici. Viene scelto il villaggio abbandonato di **Fontefredda**, a monte del **Lago Nero**.

Julie e **Al Coppermine** vengono distaccati come vedette per controllare gli spostamenti nemici, mentre gli altri si nascondono tra le rovine in attesa che scenda la notte. Stranamente però Julie torna da sola un po' prima rispetto a quanto previsto, e dal suo comportamento un po' rigido si intuisce che possano esserci stati problemi tra lei e Coppermine. A notte le vedette si rendono conto che un gruppo di uomini si è allontanato dalle rovine di Kinnor in direzione della Torre del Tradimento.

"Sembrirebbe un buon momento per attaccare Kinnor", suggerisce Solice. Tutti sono d'accordo e muovono cautamente in quella direzione.

L'attacco al rifugio nemico

Al Coppermine guida il gruppo attraverso la boscaglia, in direzione dei ruderi di Kinnor. Va da solo a dare un'occhiata e torna riferendo che un edificio è sorvegliato, ci sono due vedette fuori e una alla finestra. Il gruppo tenta un avvicinamento silenzioso, ma non è possibile, nel silenzio della notte viene sentito. Le vedette si chiudono nell'edificio.

Non resta che tentare un attacco frontale.

Mentre a Julie e al cerusico viene suggerito di andare a liberare i cavalli dello Squadrone Speciale, che si trovano in un edificio poco distante, gli altri si preparano a sfondare porte e finestre e a entrare. Eric viene colpito di striscio da un colpo di balestra dal piano di sopra, fortunatamente senza danno.

I fratelli Navar, protetti dal fuoco di Al Coppermine e Lasher Amos, sfondano la porta d'ingresso, giusto in tempo per

venire bersagliati da un colpo di balestra scagliato da un ballatoio. Guelfo fa il giro dell'edificio e Solice trova un varco in una spaccatura nel muro, riuscendo a infilarsi in una stanza buia e deserta del piano terra. Patrick, uno degli uomini di Sir Lasher, penetra nell'edificio da una finestra sprangata sul retro.

I Navar corrono al piano superiore, e Solice perlustra alcune stanze che sembrano deserte, fino a fermarsi davanti ad una porta stranamente bloccata. Guelfo le corre dietro per le scale sconnesse, per proteggerla in caso di bisogno.

Eric e Loic sfondano una porta e si trovano davanti due avversari in armatura, pronti ad affrontarli con le armi in pugno. Proprio nello stesso istante si sente un forte tonfo dal piano inferiore, grossomodo dalla stanza in cui si è introdotto Patrick.

La tremenda esplosione

Eric e Loic, coordinandosi alla perfezione, hanno facilmente ragione dei due avversari che gli si sono parati innanzi, e nel giro di pochi istanti uno giace a terra col torace sfondato, l'altro con una gamba fracassata. Immediatamente i due fratelli avanzano verso la stanza successiva, da cui si odono rumori di gente che frettolosamente si sta preparando allo scontro.

Nel mentre Solice e Guelfo si trovano davanti Sir Clark LeNoire in persona, che insieme a un compagno sta coprendo la fuga di Deborah Savail e degli ostaggi. Mentre Solice cerca di parlamentare, Guelfo imprigiona il nemico in una ragnatela magica proprio sulla soglia della porta, ma proprio mentre la ragnatela sta cadendo viene ferito gravemente ad una gamba. Alle spalle di LeNoire si scorgono le sagome di Deborah Savail e un altro membro dello Squadrone Speciale, mentre si calano dalla finestra.

Eric e Loic intanto avanzano inesorabili, sgominando altri tre avversari.

Sull'altro versante però le cose si mettono male, LeNoir inizia a divincolarsi dalla ragnatela e Guelfo si rende conto che a breve sarà di nuovo libero. Lui d'altronde è ferito, a stento si regge in piedi, e il temibile avversario avrebbe davanti soltanto Solice...

Preoccupato per l'amica, mette mano alla sua più spaventosa risorsa, il rubino incantato lasciatogli da **Woz**.

"Allontanati di corsa, Solice!" ordina alla ragazza, che nel frattempo sta cercando di rallentare la liberazione di LeNoire e di tenerlo a bada con la spada, riuscendo anche a colpirlo piuttosto forte alla testa. Ma la voce decisa e cupa di Guelfo convince la Paladina ad allontanarsi in fretta, aiutando l'amico a fare altrettanto.

Guelfo impugna il rubino, incanalandovi la poca energia che gli rimane, e lo scaglia ai piedi di LeNoire, che si sta proprio in quel momento svincolando dalla ragnatela.

Solice riesce a proteggere Guelfo col suo scudo, subito oltre la soglia della porta, mentre il rubino esplose.

L'esplosione è violentissima, parte dell'edificio crolla e Sir Clark LeNoire sprofonda tra le macerie.

Guelfo e Solice, feriti, sopravvivono al crollo e vengono soccorsi dai compagni.

Fuga da Kinnor

Mentre il polverone causato dal crollo poco a poco si dirada, Solice ode il lamento di un bambino che proviene dalle spalle dell'edificio. Si tratta della piccola Lucie, figlia di Sir Alain, che si è ferita leggermente la caviglia scendendo la finestra ed è stata lasciata indietro da Deborah Savail e da Walid Frank, suo compagno di fuga.

L'inseguimento

"Non c'è un momento da perdere, possiamo riprenderli!" dice Eric, mentre gli altri cercano di valutare l'entità dei danni, dei feriti, e si prendono cura della bambina. E così dicendo il giovane parte all'inseguimento di Deborah Savail e degli ostaggi, subito seguito da Al Coppermine e da Lasher Amos.

I tre corrono nella notte seguendo i lamenti di bambino che di tanto in tanto si odono in lontananza. Ad un tratto, dopo parecchi minuti di inseguimento, Sir Lasher scatta in avanti, caricando Walid Frank, evidentemente rimasto indietro per coprire la fuga di Deborah e dei bambini.

Purtroppo Walid Frank riesce a ferire gravemente Sir Lasher e ad allontanarsi prima del sopraggiungere di Eric e Al. Ma poco dopo è Eric a raggiungere il soldato di Lord Albert e a costringerlo in combattimento, e stavolta le cose vanno diversamente. Il Navar atterra Walid Frank, lo costringe alla resa, quindi gli sfilò l'elmetto e lo uccide col punteruolo del martello. Dopodiché torna da Sir Lasher, lo rianima e lentamente lo trasporta verso Kinnor, dai compagni.

Nel frattempo Al Coppermine, continuando l'inseguimento di Deborah e dei bambini, si rende conto che il gruppo di Sid Caesar si sta avvicinando, e si trova costretto ad una ritirata. Ma trova, nascosto in un cespuglio, il piccolo Joy, figlio di Sir Lasher. Anche lui è stato evidentemente lasciato indietro per velocizzare la fuga di Deborah e di Moni, il maggiore dei bambini rapiti.

Al Coppermine prende in braccio il bimbo spaventato e lo porta indietro verso Kinnor, dove intanto gli altri si sono riorganizzati, per quanto possibile, in vista di una fuga.

Intanto tra le rovine di Kinnor

Il cerusico si prende cura dei feriti, in particolare di Patrick, che è stato quasi ucciso da un balestriere nascosto al piano terreno, successivamente eliminato da Sir Lasher, e di Guelfo, che ha una gamba molto grave e soprattutto sembra sotto choc, non è del tutto lucido.

Intanto Loic si prende cura della piccola Lucie, guidandola a vedere i molti prigionieri. "Lady Lucie, " le dice, "questi

uomini si sono resi responsabili di delitti capitali, e siccome voi siete la figlia del signore del luogo, queste persone meritano la pena di morte. Siccome tuo zio e tuo padre sono assenti, e rischiamo che arrivi un altro contingente, siamo costretti ad esercitare la giustizia del barone su questi uomini."

Solice vede Loic che confabula con la piccola e si unisce ai due, allontanando subito Lucie per risparmiarle uno spettacolo inadatto. Dopodichè interroga i prigionieri feriti, rendendosi conto che il più alto in grado, Jan, gravemente ferito alla gamba, sembra essere troppo imbevuto della retorica della Squadra dell'Aquila per poter collaborare, mentre un altro di loro, Stan, pare più di indole opportunistica, ed è disposto a parlare e a rendersi utile. Loic lo impiega anche nel lavoro di fatica necessario a estrarre Sir Clark LeNoire dalle macerie.

Il corpo del giovane Capitano dello Squadrone Speciale viene trovato privo di sensi ma ancora in vita.

Il cerusico lo osserva. "Ha un braccio rotto, ma soprattutto mi preoccupa la botta in testa che ha preso: ha sicuramente riportato un trauma cranico, è difficile dire quali ne saranno gli esiti, dobbiamo aspettare che si risvegli. Ammesso che accada".

In allontanamento dalle rovine

Una volta che Eric, Lasher, Al e il bambino sono tutti tornati alle rovine, ci si prepara a partire quanto prima. La presenza nei paraggi di Sid Caesar e dei suoi uomini è una minaccia che incombe, minaccia particolarmente concreta viste le parole di Stan, il prigioniero: "quello ce l'ha proprio con voi, vi vuole fare secchi. E' per questo che non abbiamo potuto abbandonare subito la zona come voleva Sir Clark. Perchè Sid Caesar ha preteso di restare e di tendervi un agguato".

Di tutti i prigionieri, si decide di portare a Ligny solo Sir Clark, ancora svenuto, e Stan. Gli altri vengono giustiziati.

Intanto Eric e Solice perquisiscono gli averi dei cavalieri, e oltre a un po' di denaro restano stupiti nel ritrovare una treccia di capelli. "Era di Melchior", spiega Stan. "C'era affezionato, era un ricordo di qualche innamorata, o roba del genere".

Loic lascia la treccia vicino al corpo decapitato di Melchior, difficile dire se per rispetto o per spregio.

Ed è quasi l'alba, il momento di partire.

Al Coppermine, che faceva di vedetta durante i preparativi, nota un movimento fugace dall'altra sponda del ruscello. Tutti lasciano il casolare diroccato con estrema cautela, temendo un attacco. Ma l'attacco non avviene.

Invece di seguire la strada più diretta verso **Mavriac**, più esposta, si decide di percorrere un itinerario diverso, più lungo e difficoltoso tra le colline boschive, ma più protetto, che conduca direttamente a **Ligny**. Al Coppermine guida il gruppo, che avanza coi cavalli per le briglie, e sopra feriti e bambini. La carovana malconcia avanza tra gli alberi, lentamente, e d'un tratto Solice, dopo alcune ore di cammino, si rende conto che un gruppo di cavalieri si sta tenendo parallelo al gruppo, ad una certa distanza.

L'agguato

"Stanno aspettando il momento migliore per colpirci", dice Eric, "dobbiamo colpirli prima".

Il gruppo decide di dividersi. Avanti proseguono tutti i cavalli, i feriti più gravi, i prigionieri e chi non è in grado di combattere. Gli altri, Eric, Loic, Solice, Sir Lasher e Al Coppermine, si appostano in un punto abbastanza propizio, dietro gli alberi e, nel caso di Sir Lasher, oltre un grosso prunajo, in attesa dell'arrivo dei nemici, con la speranza di coglierli di sorpresa.

L'attacco dello stregone

Appena gli uomini di Sid Caesar iniziano ad avvicinarsi, Eric si rende conto di qualcosa di strano. Avanzano lentamente, a raggiera, come se già avessero individuato i nascondigli di chi li attende. Ma c'è di più: Eric inizia a sospettare che l'avanzata sia in realtà una manovra volta a coprire un aggiramento sul fianco.

Il Navar ha ragione. "Protegetevi da destra!" dice ai compagni, e anche Al Coppermine, dall'alto del suo albero, si avvede di due persone che si stanno avvicinando lateralmente. Sir Lasher, non appena individua tra gli alberi la sagoma di un uomo senza armatura, gli scaglia un dardo di balestra, che tuttavia si infrange contro un muro invisibile di natura incantata.

La nube venefica

Pochi istanti dopo si forma una strana nube nell'area dove i nostri si sono appostati, il cui odore è pestilenziale. Tutti accusano sintomi fastidiosi, chi più, chi meno gravi, e l'aria si fa irrespirabile. Tutti escono fuori in fretta, mentre Solice e Loic si trattengono per aiutare Sir Lasher, in seria difficoltà.

Il combattimento si scatena pochi istanti dopo, quando gli uomini dell'Aquila, approfittando della debolezza indotta dalla nube, attaccano i membri della Compagnia di Caen.

Il combattimento

"Tieniti sulle difensive finchè non ti senti meglio", suggerisce Loic a Solice mentre i nemici gli si fanno davanti. Il Navar si trova a combattere vicino alla nube, e riesce in ben due casi, con mosse magistrali, a sbilanciare i nemici e a farli cadere all'interno dell'area contaminata dall'incantesimo. I danni riportati dai nemici a causa della nube, per uno strano scherzo del destino, si rivelano assai più devastanti di quelli subiti poco prima dai ragazzi di Caen.

Nel frattempo anche Eric combatte a più non posso, ormai maneggiando il suo formidabile martello con grande dimestichezza, e ricorrendo a volte all'uso del terribile punteruolo montato a Kharas.

Il breve inseguimento di Loic

Improvvisamente, mentre ancora la battaglia impazza, Loic ode il mago ormai lontano che pronuncia delle rune misteriose. Vedendo che ormai Solice e suo fratello sono in grado di tenere a bada i pochi nemici rimasti, corre dietro al mago. Ma quasi subito viene raggiunto da un "missile acido" sul braccio, ed è costretto a fermarsi per togliere l'armatura.

I prigionieri e i fuggiaschi

Intanto Solice ed Eric sono riusciti, con la copertura dell'arco di Al Coppermine, a immobilizzare due prigionieri. Le condizioni di Sir Lasher purtroppo non sono buone, perchè il signore, oltre alle ferite riportate la notte precedente e causate dalla nube tossica di Sid Caesar, ha subito un paio di attacchi da parte di uno degli uomini dell'Aquila, ed è privo di sensi.

Oltre ad un morto, gli altri due uomini di Sid Caesar, oltre allo stregone stesso, sono fuggiti verso i cavalli.

"Dove si trova il ragazzino?" domanda Solice a uno dei prigionieri.

"Dietro, coi cavalli", risponde.

Eric affida a Coppermine e Solice la cura dei prigionieri e raggiunge suo fratello, che nel frattempo si è tolto parte dell'armatura.

"Inseguiamoli!"

L'inseguimento

I due Navar partono all'inseguimento e riescono abilmente a individuare la direzione giusta verso cui muoversi.

Arrivano al limitare della boscaglia in tempo per vedere Sid Caesar e la donna, a cavallo, che si iniziano ad allontanare, mentre gli altri due uomini dell'Aquila stanno ancora montando a cavallo. Sembra che la donna trasporti un grosso fagotto, forse il ragazzino prigioniero.

Vista la presenza di diversi cavalli senza cavaliere, Eric salta in fretta in groppa ad un animale e si lancia all'inseguimento. Loic invece raggiunge il cavallo di uno dei due soldati, il più lento, e lo abbatte con un violento colpo di mazza al ventre, per poi accanirsi sul cavaliere caduto.

Eric da solo continua a inseguire Deborah Savail, Sid Caesar e l'ultimo dei cavalieri dell'Aquila, Stan Lacey. I tre non vanno veloci perchè si tengono al passo di Deborah, forse rallentata dalla presenza del ragazzino. Stan a sua volta rallenta ulteriormente per fronteggiare Eric, e i due si caricano a vicenda un paio di volte finchè Eric riesce a abbattere il cavallo del nemico, che cade a terra.

Sid Caesar, vista la situazione, scaglia un "pugno di forza" magica sul nemico, con l'intento di disarcionarlo. Eric è però lesto a schivare il colpo e continua l'inseguimento.

Messi alle strette, da un lato Deborah Savail ferisce il ragazzo alla gola e lo lascia cadere da cavallo, e dall'altro Sid Caesar lancia un "missile acido" sul cavallo di Eric. L'animale si imbizzarrisce e costringe Eric a smontare. Deborah Savail, il mago e Stan Lacey, che nel frattempo è riuscito a salire in groppa ad un altro cavallo, si dileguano.

Il ritorno a Ligny

Fuggiti i tre nemici, il gruppo faticosamente si ricompatta. Subito il cerusico si prende cura del povero ragazzino ferito. E' stato colpito alla gola con l'intento di sgozzarlo, ma fortunatamente il colpo è stato inferto male, e la ferita, pur grave, non è letale. Il piccolo tuttavia non può essere spostato, perchè ci sarebbe il rischio di riaprire la ferita e causare una nuova emorragia.

Il gruppo decide quindi di accamparsi in zona.

Solice si reca da Sir Lasher, pure gravemente ferito, e si informa di quale sarebbe la linea di comando qualora lui non fosse in grado di farcela. "Mio fratello, e sennò mio padre", è la risposta.

Fortunatamente però anche Sir Lasher riesce a sopravvivere alla nottata, benché debole e febbricitante.

17 maggio, il risveglio di LeNoire

Nel corso della mattinata **Clark LeNoire** riprende i sensi. E' inizialmente molto confuso, si guarda intorno e domanda dove si trovi.

"Clark LeNoire, sei all'ultima stazione prima dell'Inferno", risponde Loic sghignazzando.

"Il tuo Squadrone è stato sconfitto", spiega Solice, e racconta brevemente i fatti salienti.

"E' strano..." commenta LeNoire, con tono molto perplesso e stranamente distaccato.

Loic trascorre la giornata riversandogli contro una gran quantità di insulti, Guelfo lo interroga. Il cavaliere ricorda bene i fatti, ma dichiara di averne una percezione strana, come se si trattasse di qualcosa che non lo riguarda personalmente. Sembra ancora confuso per via della forte botta alla testa subita.

Il 18 maggio il gruppo è in condizione di ripartire verso Ligny. A sera si accampa in un casottino di cacciatori presso le sorgenti dei Maine.

I piani dell'Ordine Nero

Clark LeNoire prende via via più lucidità, e inizia a collaborare riferendo i piani di Daeron Vypern e di Lord Albert.

Daeron si trova a **Constance**, una piccola signoria di **Nekkar**, insieme a due Squadroni Speciali e ad **Amber-Rose Heins**. Da lì sferreranno a breve un terribile attacco a **Forrarossa**. Lord Albert si trova invece alle rovine di **Malartic**, insieme ad

un solo Squadrone Speciale, e sarà raggiunto da altri uomini entro pochi giorni. Dopo l'attacco di Vypern, che sarà "non convenzionale", Lord Albert si presenterà ad **Anthien** da salvatore, ottenendo così il titolo baronale.

Clark LeNoire spiega che Daeron Vypern è un adoratore delle tenebre, non uno stregone come ritenuto dai membri del gruppo, e che si vanta di aver conosciuto già due volte la morte.

"Non è certo l'unico", commenta Guelfo sprezzante.

LeNoire racconta anche delle sue strane visioni, dei sogni che lo perseguitano e che lo perseguitavano durante il lungo sonno dopo l'incidente.

A Ligny

L'indomani si raggiunge Ligny intorno a metà giornata. Al villaggio è tornato Sir **Alain Amos**, il Dominus, che riceve calorosamente i salvatori dei suoi figli. Riferisce anche che nel frattempo, prima che lui arrivasse, è fuggito **Tobias Kayah**, il fratellastro traditore.

Il Dominus chiede se qualcuno dei prigionieri vada risparmiato, e Solice indica Sir LeNoire, che servirà come utile prova quando sarà portato all'attenzione delle autorità il complotto ai danni degli Amos. Gli altri vengono condannati a morte.

Frettolosa partenza

Lo stesso pomeriggio il gruppo abbandona Ligny alla volta di **Nantes**, dove arriva in serata. La destinazione è **Gautier**, presso **Drake**, contatto di Padre Quart, per avere indicazioni ed eventualmente tentare un attacco a **Malartic**.

Al mattino seguente, 20 maggio, uscendo da Nantes, il gruppo riconosce una faccia di Ligny, e ci si ferma a parlare. Si tratta di tal Koranel, un uomo che dichiara di essere stato incaricato dal Dominus di cercare il fuggiasco Tobias.

"Curioso che sia scappato quando era in comando il padre e non i fratelli..." commenta Loic.

A sera viene raggiunta la città di Sarthe, dove il gruppo soggiorna alla locanda "La sfera di fuoco".

Durante il viaggio è Loic a prendersi cura di LeNoire, sottoponendolo a frequenti vessazioni e umiliazioni, che il cavaliere prigioniero accetta con rassegnazione e persino disinteresse.

Il 21 maggio il gruppo raggiunge Flavigny, ospitato ottimamente nella locanda del paese.

Durante la notte LeNoire parla nel sonno, fa discorsi strani, come se volesse mettere in guardia qualcuno. Guelfo lo osserva e si rende conto che il cavaliere conserva una strana traccia di yoki su di sé, simile a quella causata dall'assunzione del miele nero.

Al mattino Loic, informato da Guelfo, chiede all'oste pane e miele e spinge LeNoire a parlare. Sir Clark ammette di aver usato in passato vari tipi di miele nero, ma di non aver mai avuto talento per quel genere di cose. Dice però, insistentemente, che teme che Sid Caesar stia sulle loro tracce.

L'attacco di Sid Caesar

A metà pomeriggio del 22 maggio, lungo una strada poco frequentata, improvvisamente Solice inizia a sentirsi a disagio, minacciata. Lo dice a Guelfo, che lancia l'incantesimo "individuazione del male" e si rende conto che c'è una seria minaccia nell'aria. "Disperdetevi!" grida ai compagni, e sprona il cavallo.

Il suggerimento si rivela provvidenziale, perchè pochi istanti dopo una "tempesta di acido" si abbatte sulla strada, riuscendo a colpire miracolosamente soltanto Eric al braccio e Guelfo alla testa e al braccio sinistro. Un attimo prima sarebbero stati presi tutti in pieno.

Solice prega per rallentare la corrosione su Guelfo, poi sprona in avanti per vedere. Scorge Sid Caesar, a cavallo, a parecchia distanza dal gruppo. Lei gli urla di arrendersi e cavalca verso di lui, che si difende lanciandole una "pioggia acida" addosso. La Paladina viene ferita alla gamba in due punti, e il suo cavallo pure è colpito e si imbroglia. E' costretta a lasciarsi cadere a terra e a liberare l'arto ferito, mentre è assalita da un dolore violentissimo.

Sid Caesar si dà alla fuga.

La morte dello stregone

Quando tutto sembra perduto, Loic passa a Clark LeNoire la sua accetta da lancio e lo libera, incitandolo all'inseguimento. I due galoppo a tutto spiano, e il Cavaliere dell'Aquila, nonostante le ferite, riesce a recuperare la distanza guadagnata dallo stregone, e gli si affianca.

Dietro di lui segue Loic, e anche Eric, che nel frattempo si è liberato dell'armatura danneggiata.

LeNoire scaglia un colpo di accetta al ventre del cavallo, Sid Cade a terra e LeNoire gli va dietro. Il mago, ormai alle strette, prova a lanciare un "pugno di forza" contro il cavaliere, che schiva e contrattacca, colpisce il mago e gli fa perdere i sensi.

Subito sopraggiunge Eric a cavallo, e subito LeNoire getta l'arma.

"Bene, pollo stasera! Grazie Clark, sei un grande!" esclama Loic, correndo ad abbracciare il suo prigioniero. Poi si rivolge al fratello. "Sid Caesar ci serve vivo o no?" Eric scuote il capo.

Loic afferra quindi il mago per i capelli, lo risveglia a schiaffoni, gli si presenta col suo nome e subito lo uccide.

Intanto Guelfo si prende cura di Solice, che è gravemente ferita e dolorante.

I Navar prendono i soldi di Sid Caesar, un medaglione d'oro che raffigura un corvo, una grossa chiave e molti reagenti. Poi tornano insieme a LeNoire dai compagni.

La resa dei conti

Frugando tra gli averi di Sid Caesar, Guelfo esamina i reagenti dello stregone e ne prende buona parte. Rinviene anche una pietra preziosa, forse un diamante.

Intanto Loic si prende cura di Solice, le cui ferite alla gamba destano preoccupazione. "Qui vicino c'è un Monastero dedicato a Reyks", dice la Paladina. "Forse potremmo..."

"Ma certo!", risponde Loic. Subito Eric si offre di andare a chiedere un carretto ad una fattoria poco distante: le condizioni della Paladina sono tali infatti da impedirle di cavalcare.

Eric convince, con l'aiuto di qualche soldo, il vecchio Bert ad accompagnare con il suo carretto il gruppo a Loraine. Sospettoso, il fattore acconsente, anche se manifesta grande allarme davanti ai feriti, al cadavere di Sid Caesar e alla presenza di Clark LeNoire prigioniero, che nel frattempo Loic ha provveduto a legare nuovamente. Loic insiste molto che il cadavere di Sid Caesar venga reso incapace di nuocere.

"E' già incapace di nuocere, è morto..." cerca di tranquillizzarlo Guelfo.

"Non mi fido di questa gente..."

"Lo vogliamo bruciare allora?" chiede Guelfo. "Ti sentiresti più tranquillo?"

Loic annuisce e Guelfo lo brucia magicamente, davanti agli occhi preoccupati del fattore.

Ospiti all'Abbazia dei Santi Martiri di Loraine

Dopo qualche ora di viaggio, il gruppo raggiunge **Loraine** e viene accolto nell'Abbazia.

Il prigioniero viene subito affidato alle sbrigative cure di Sir **Ken Gerald**, anziano Paladino di Dytros guercio di un occhio e dall'aria assai vissuta, che scambia qualche parola con Loic, suggerendogli di prendere i voti e usare armi più grosse. Gli altri sono invece accolti da Madre Carol, che si dedica alle ferite di Solice e degli altri.

Il mattino seguente, 23 maggio, il gruppo assiste ad una cerimonia in cappella tenuta da Padre **Mark Fertig**, anch'egli ex cappellano militare mutilato di un braccio.

"Ho visto il vostro prigioniero, ci ho parlato a lungo ieri sera", spiega poi al gruppo. "Ha un animo tormentato ma mi sembra sincero. Riguardo le sue condizioni di salute, ho il timore che possa aver sviluppato una forma di epilessia, anche se è presto per dirlo. Dovete tenervi preparati per eventuali crisi".

Il prigioniero viene quindi convocato e interpellato sulle proprie intenzioni.

"Per quel che posso, vorrei tentare di riparare alle mie azioni passate", dice LeNoire. Il Cavaliere appare sincero nella sua conversione, anche se non nasconde il timore che possa nuovamente accadere qualcosa alla sua travagliata coscienza. Viene invitato a dare la propria parola di servire la causa della luce, e Clark LeNoire presta solenne giuramento.

Nel corso della giornata, fatta eccezione di Solice, Julie e LeNoire, gli altri si recano prima dal fabbro di Loraine a risistemare armi e armature, poi nella vicina **Gautier**, dove incontrano **Drake**, il contatto di Padre Quart. Il giovane dice di avere intercettato una lettera di Sir **Alaric Dart** rivolta a Lady **Juliette Keitel**, nella quale invita la nobildonna ad abbandonare in fretta **Forrarossa**, dove presto si verificherà un misterioso evento devastante.

"Bisogna capire quanta gente si nasconde a **Malartic**", gli spiega Eric.

"Farò un giro delle fattorie circostanti per capire se ci sia qualcuno che va a fare rifornimenti", risponde Drake. "E comunque chiamatemi Kyle".

L'indomani il gruppo resta all'Abbazia, per riprendersi dalle ferite. A sera vengono recuperate armi e armature.

Il 25 maggio il gruppo si incontra nuovamente con **Kyle Ravel**, che riferisce di movimenti nelle fattorie a sud del bosco di Malartic. Probabilmente sarà sul posto una quindicina di persone.

"Siamo troppo pochi per affrontarli", riflettono i fratelli Navar, poi però il loro sguardo si illumina. "Chiediamo aiuto ai Paladini dell'Abbazia!"

Solice annuisce. "Sulle rovine di **Malartic** grava un bando ecclesiastico, è un luogo vietato. Anche solo per questa ragione i Paladini hanno titolo per intervenire".

La giovane Paladina va a parlare con Sir **Ken Gerald**, il quale si dichiara dispostissimo a prendere parte alla spedizione insieme ai suoi uomini, due confratelli entrambi piuttosto avanti con gli anni, ma di grande esperienza.

"Andiamo dal fabbro e requisiamo un po' di cose", dice poi, in modo da equipaggiare al meglio la spedizione.

Alla fattoria

Nel pomeriggio il gruppo composto dai ragazzi di Caen, i Paladini dell'Abbazia e Kyle Ravel si reca alla fattoria dove è più probabile che entro breve si rechino uomini dell'Aquila a fare rifornimenti.

L'edificio viene messo sotto sequestro e tutti i civili rinchiusi in cantina. Tutti si preparano per accogliere gli inservienti inviati da Lord Albert e la loro scorta.

La giornata passa tuttavia senza che nulla di importante accada.

L'unico contrattempo è il passaggio di una venditrice di spezie, una certa Morgana, che tratta anche in unguenti, pozioni e reagenti magici più o meno vietati. Anche lei viene cautelativamente rinchiusa in cantina, e i suoi "funghi dente di morto" sequestrati.

Morgana parla con Guelfo e gli racconta del suo passato di studentessa all'Università di Magia di Amer, cacciata con disdoro dopo aver impiegato un incantesimo di paralisi durante una litigata con una rivale in amore.

I Cavalieri dell'Aquila alla fattoria

E' nella mattina del 27 maggio che il carretto degli inservienti di Lord Albert, con la scorta di 3 cavalieri, si avvicina alla

fattoria. Il piano proposto da Kyle, di fingersi banditi intenzionati a catturare inservienti e carretto, viene messo in atto, ma la provocazione non ha esito e i cavalieri osservano la scena senza avvicinarsi. Uno di loro si allontana e torna poco dopo in compagnia di un quarto uomo.

Guelfo si rende conto che è stato appena lanciato un incantesimo, e dopo pochi minuti uno dei cavalieri sale a cavallo nuovamente e sprona via.

Kyle sale allora a cavallo e va a provocare i cavalieri, riuscendo a farsi caricare da due dei tre. Dopo una breve e rischiosa giostra, Kyle riesce ad attirare gli avversari a tiro della balestra di Eric, appostato nel fienile. Eric riesce a ferire uno dopo l'altro due cavalli, mentre Kyle il terzo. E nel giro di poco i tre cavalieri dell'aquila sono atterrati e fatti prigionieri.

Il destino dei prigionieri

"E intanto sono tre di meno", commenta Eric soddisfatto.

"Cosa ne facciamo?" si interroga Solice.

"Secondo me è compito di Kayah decidere del loro destino", risponde secco Sir Ken. I tre vengono subito giustiziati, quindi i paggi catturati vengono usati come guide per le rovine di **Malartic**, dove si trova il nascondiglio di Lord Albert Keitel.

A Malartic

Il gruppo risale un torrente nella boscaglia e presto compaiono i primi ruderi. Lasciati i cavalli a una certa distanza, si cerca di avvicinare il campo di Albert senza fare troppo rumore. Guelfo raccoglie della camomilla rigogliosa, un po' secondo le indicazioni di Morgana (3-3-3 di botanica), e avverte chiaramente che a una certa distanza viene lanciato un incantesimo.

Sembra proprio che il gruppo sia atteso.

Lasciati i due paggi privi di sensi nella boscaglia, non resta altro che caricare.

Il primo a rischiare è Kyle, che riceve un dardo di balestra in testa, come benvenuto, che fortunatamente non riesce a scalfire la protezione dell'elmo.

Mentre Kyle si apposta con l'arco per stanare il balestriere, gli altri si dividono su due fronti. Da un lato LeNoire, Eric, Solice e il vecchio paladino Sir Mendeleev, dall'altro Guelfo, Loic, Sir Ken e Sir Bob, l'altro paladino.

Il combattimento è rapido e violento: mentre Kyle tiene impegnato il balestriere, il fronte di Eric, LeNoire e Solice tiene molto bene; sull'altro versamente Guelfo lancia l'incantesimo FIAMMA. Pochi istanti dopo dalla boscaglia emerge Lord **Albert Keitel**. in persona, armato di una scintillante mazza.

Guelfo, riconoscendo l'odiato nemico, tira ai suoi piedi il bastone esplosivo e lo fa scoppiare. Lord Albert viene ferito dalla deflagrazione, e anche i paladini sono colpiti da qualche scheggia. Immediatamente dopo un raggio oscuro (RAGGIO MORTALE) esce dalla boscaglia e colpisce in pieno Guelfo, che cade a terra come morto.

Intanto il fronte di Eric, Solice e LeNoire continua a tenere bene e poco a poco i nemici cadono, sconfitti.

Dal corpo esanime di Guelfo e dai resti del bastone esplosivo inizia invece a disperdersi una sinistra nebbiolina, che poco a poco si espande. Loic da solo si trova a fronteggiare due avversari, mentre Sir Bob e Sir Ken si trovano a combattere con Lord Albert, che si dimostra un eccellente guerriero.

Trascorrono momenti concitati, da un lato Eric e gli altri riescono velocemente ad avere ragione degli avversari, dall'altro Loic poco a poco si fa strada verso Lord Albert, che è riuscito a stendere Sir Bob e adesso dedica ogni suo attacco a Sir Ken.

Intanto Sir Alcor, liberatosi dei suoi diretti avversari, corre nella boscaglia alla ricerca del necromante che ha colpito Guelfo col suo letale incantesimo. Il necromante estrae una lama oscura, la "LAMA DI MORGOTH", e tenta di colpire il Paladino.

Intanto gli altri accorrono verso la nube che si è sprigionata dal corpo di Guelfo. Loic grida a Sir Ken di parare, di tenere duro in attesa dei rinforzi, e presto sopraggiungono anche Eric e Sir Clark, insieme a Solice.

Tutti fremono mentre gli alleati di Lord Albert cadono uno ad uno, e il cavaliere rinnegato continua a difendersi con grande energia.

Eric e Sir Ken infine si trovano entrambi su di lui, ed il Paladino riesca a infliggere una grave ferita al ventre di Lord Albert, che cade a terra privo di sensi.

"Per Dytros!" grida intanto Sir Alcor nella boscaglia, mentre tenta di inseguire il mago, che intanto è riuscito a ferirlo con la sua terribile lama e ora corre verso la tenda. Lo raggiungono Solice, Eric e LeNoire, e vedono che stringe qualcosa in mano di sospetto.

"Avvicinatevi e moriamo tutti", dice il mago. Eric e Solice non prestano ascolto alla minaccia e lo colpiscono, uccidendolo con un solo colpo. Il mago cade a terra stringendo un prisma nel pugno.

L'imbrunire su Malartic

Scende intanto la sera sul bosco di Malartic.

Poco a poco la nebbia che emana il corpo svenuto di Guelfo si dirata, Loic si prende cura di lui. Sembra privo di sensi, ma ancora respira, sia pure debolmente.

L'unico dei nemici dell'Aquila a riuscire a fuggire è il balestriere, che approfitta del fatto che Kyle è ferito ad una gamba per darsi alla macchia. Gli altri vengono tutti sommariamente giustiziati.

Resta solo Lord Albert ancora in vita, sia pure svenuto, privo di sensi. Loic tenta in vario modo di rianimarlo, invano, e nel mentre lo colpisce con pugni e calci. Poco a poco Lord Albert spira, lasciando Loic in lacrime. Vengono raccolte le spoglie dei nemici, equipaggiamento, beni e oggetti compromettenti, insieme a molti cavalli. I corpi, decapitati, sono lasciati lì, fatta eccezione del corpo di Lord Albert, caricato su uno dei cavalli. L'atmosfera nel bosco, con l'avanzare dell'oscurità, si fa via via più malsana e inquietante. Mentre tutti si affrettano a salire a cavallo e ad allontanarsi, le ombre tra gli alberi paiono popolarsi di strani fruscii, movimenti impalpabili e minacciosi. Solice, molto turbata, inizia a pregare. La carovana si mette lentamente in moto, in fila indiana lungo il sentiero per Gautier. Strane ombre, simili a spettri, si avvicinano alla carovana, tanto Loic quanto Guelfo, ancora inerme, sono sfiorati da qualcosa di urticante e impalpabile. Si affretta il passo mentre il buio tra le fronde si fa più fitto.

Ritorno al Monastero

Appena emersi dalla fitta boscaglia, i reduci dallo scontro sono colpiti dalla luce. Tra gli alberi sembrava già notte, ma fuori ancora il sole rischiarava il cielo, dissipando le malevole ombre. Il gruppo cavalca adesso più sollevato verso il villaggio di Gautier, dove la gente esce in strada a osservare una simile insolita carovana, capitanata da Paladini feriti, con tanti guerrieri, morti, armi e cavalli. Loic grida per la strada, incitando la popolazione: "restate nelle vostre case stanotte! E che nessuno violi il bando di Malartic!!" Il Ponte dell'Angelo viene attraversato di buon passo e la stessa raccomandazione viene fatta all'attonita popolazione di **Lorraine**. Quindi la spedizione si conclude al Monastero dei Santi Martiri. Madre Carol si prende subito cura dei feriti, Guelfo e sir Alcor poco a poco riprendono conoscenza. Le loro condizioni sono tuttavia critiche. Il corpo senza vita di Lord Albert non viene accolto tra le sante mura, ma lasciato fuori, nel casottino accanto al cimitero.

Importanti decisioni: il gruppo si divide

Cosa fare? Il gruppo discute un po' sulle prossime scelte da percorrere. Da un lato sembra necessario inviare parte delle prove presso il Conte di **Rigel**, dall'altro c'è la minaccia incombente di un attacco a **Forrarossa** da sventare. Infine si decide che Julie partirà da sola per Rigel, in modo da mostrare le prove raccolte a Sir **Marcus Darrell** e chiedere la sua intercessione presso il Conte. Gli altri, fatta eccezione di **Kyle Ravèl**, ferito ad una gamba e impossibilitato quindi per qualche giorno a cavalcare, andranno a Forrarossa con la testa di Lord Albert, per mettere in guardia Lord Anthony della minaccia incombente. La mattina seguente, il 28 maggio, il gruppo si divide. Julie parte per Rigel, gli altri per Anthien.

L'incontro con Dorian

A sera il gruppo raggiunge Annecy e trova ricovero al **Grillo Matto**. Qui c'è **Dorian**, impegnato in una partita a carte con alcuni amici. Subito Guelfo va a parlare col fratellastro, che gli racconta molte inquietanti novità. "Il povero **Serji** è morto, così mi ha detto **Arlyn** per lettera. E' tornato malato da **Delos** e le sue condizioni sono peggiorate inesorabilmente. E poco dopo è arrivato proprio da Delos uno strano neonato, un bambino che cresce con una velocità sembra superiore al normale, che sarebbe il figlio proprio del povero Serji. Arlyn è molto spaventata, si trova al castello quasi come una prigioniera.... ho intenzione di organizzare un gruppo di amici e provare a liberarla, lei e il ragazzino". Guelfo annuisce. "Potremmo darci una mano a vicenda. Tu vieni con me e i miei compagni a Forrarossa, dove stiamo andando di gran carriera per una missione urgente, e poi vediamo di organizzare insieme la spedizione per liberare Arlyn". Dorian annuisce. "Che cosa ci dobbiamo aspettare?" "Eh, ci aspetta un po' di maretta", risponde Guelfo. Quando poi spiega che il nemico sarà proprio **Daeron Vypern**, che già ebbe occasione di rapire sia Dorian che la sua ex fidanzata, il giovane Dillon si preoccupa un po', anche se alla fine acconsente a partecipare e va a proporre l'impresa anche a un paio di suoi amici. Guelfo torna dai compagni e riferisce la conversazione con Dorian. "...E poi attaccheremo il castello di Kahlan, dove avremo una porta aperta grazie a lui". Eric e Solice sono molto perplessi, mentre Guelfo è entusiasta. "Avremo una copertura quantomeno morale" risponde Guelfo a Eric che chiede una copertura politica. Solice fa notare che non tornano i conti riguardo il bambino nato a Delos e che sia troppo prematuro. Guelfo dice che non è implausibile che il bambino si sia sviluppato più velocemente del normale. "Siete dei creduloni assurdi ormai", risponde Eric. "Ne voglio parlare con Quart" dice Guelfo. "Io farò quel che dice Quart", commenta Solice. Eric insiste che Dorian capisca la situazione e che gli amici suoi siano informati dei rischi.

L'arrivo a Forrarossa

Per la spedizione a Forrarossa, insieme a Dorian, sono venuti anche Trevor, un giovanotto dall'aria smaliziata con arco e

daga, e Bron, un giovanotto grande e grosso con l'ascia a tracolla.

Il gruppo cavalca come il vento e arriva a Forrarossa la sera stessa, del 29 maggio.

Alle porte del Castello vengono mostrate da Solice le malleverie, e il gruppo viene fatto entrare, sia pur privato delle armi. Tutti sono accolti in una sala, dove poco dopo arriva Lord Anthony in persona, con quattro soldati di scorta.

Solice va subito al dunque, e spiega la situazione e la minaccia che incombe su Forrarossa.

"E che fine ha fatto Albert?" domanda subito suo fratello.

Loic butta un occhio al sacco che contiene la sua testa mozzata. Solice tira fuori una lettera di Lady Juliette, Lord Anthony la osserva e chiede alle guardie di uscire dalla stanza.

"Quindi voi soli sapete..."

Anche Dorian e i suoi due amici vengono allontanati. Lord Anthony sembra non reagire bene nè alla notizia del tradimento di Lady Juliette, nè alla morte di suo fratello Lord Albert. E' confuso, turbato, e non sembra rendersi bene conto della gravità della minaccia che incombe sul suo castello. Subito lascia tutti lì e va a parlare con Lady Juliette.

Poco dopo si presenta **Fabien D'Esprit**, l'attendente del Castello.

"Avrete fame, appetito, sarete stanchi..."

Porta qualcosa da mangiare, poi spiega agli ospiti che per loro è stato approntato un "accomodamento di fortuna".

Si tratta purtroppo di qualcosa di peggio. Benchè gentilmente, Fabien conduce il gruppo alle prigioni sotterranee, dove assegna le celle meno scomode possibile, lenzuola pulite, coperte e un braciere per rendere la notte un po' meno fredda.

"Fate come se foste nella cantina di casa vostra..." dice poi rammaricato di non poter trattare meglio gli ospiti del castello. E se ne va.

"Guarda che non è male sto posto" dice Guelfo, ripensando la dura prigionia di Krandamer.

Solice è molto imbarazzata. "Non sono mai stata in una cella..."

La notte non passa tranquilla.

L'attacco di Daeron Vypern a Forrarossa

Nel mezzo della notte Guelfo, durante il suo turno di guardia, si rende conto che Solice è assai agitata nel sonno, e la sveglia magicamente. "Non va bene, non va per niente bene", mormora Solice, ancora confusa.

Anche Clark LeNoire si sveglia agitato, e convinto che stia succedendo qualcosa di brutto.

Una volta che tutti si sono destati, si prova a chiamare le guardie della prigione per farsi aprire, per sentire se è tutto a posto. Ma nessuno risponde.

"Posso aprire questa serratura", dichiara Guelfo. "Ma la rompi?" chiede Loic, preoccupato. "E se poi non è successo niente?"

"Fidati di me, usciamo da qui il prima possibile".

Così, mentre Loic si arma di uno sgabello, Guelfo lancia un MISSILE ACIDO sulla serratura, che in breve cede.

Già salendo le scale delle celle Guelfo si avvede che c'è qualcosa nell'aria di strano. L'incantesimo IDENTIFICAZIONE DEL MALE rivela una strana atmosfera malevola che aleggia su tutto il castello. Si ode dai cortili l'insistente gracchiare dei corvi.

Arrivati nel posto di guardia, i nostri trovano il corpo senza vita del soldato che vigilava sulle prigioni. Viene spogliato di armi e armature, per dare ai nostri un minimo equipaggiamento.

Attraverso lo spioncino si intravedono altri corpi a terra e lo svolazzare insistente delle cornacchie.

Poco dopo si sentono passi pesanti che si avvicinano: sono cinque cavalieri vestiti di nero, che si aggirano per i cortili del castello, ispezionano i vari edifici e, evidentemente, si occupano di uccidere persone svenute o addormentate.

Presto saranno nei pressi dell'accesso alle segrete, i nostri si preparano ad accoglierli.

Guelfo, appena i cavalieri neri si avvicinano alla porta, scaglia su di loro l'incantesimo RAGNATELA, e subito dopo ricorre ai poteri del fuoco, con POTERE IGNEO e SCINTILLA, per incendiare i nemici imprigionati. Si sprigiona una fiammata altissima e potente, i tre cavalieri imprigionati mandano atroci grida prima di perire. Gli altri due si allontanano in fretta.

Lo scontro nel cortile

La porta della cella viene spalancata e Eric, Loic e Guelfo si armano con quel che riescono a raccattare dai cadaveri mezzi bruciati. Subito si ode confusione dal cortile principale del Castello, e Guelfo avverte che è stato lanciato un incantesimo.

Corrono a vedere cosa stia succedendo, ed ecco davanti a loro un altro combattimento in atto, con Dorian che cerca disperatamente di difendersi da solo contro cinque nemici, mentre i corpi dei suoi due compagni giacciono a terra nel sangue.

Subito tutti si affrettano ad aiutare Dorian, Solice invoca su di lui la protezione divina per preservarlo dalle ferite, gli altri ingaggiano i suoi avversari.

Nel metre esce dall'edificio del castello **Daeron Vypern** in persona, insieme ad una donna, **Amber-Rose Heins** e a un altro individuo.

Dorian, con le poche forze che gli restano, pronuncia delle rune e scaglia LAME DI LUCE contro Vypern, che zoppica vistosamente.

Anche Solice invoca il potere di Pyros per spogliare il terribile avversario del favore dei suoi Dei oscuri, attraverso il dono dell'ANNULLAMENTO.

Vyperm zoppica e si fa aiutare a camminare, ma raggiunge le porte del castello, nonostante il tentativo di Solice e degli altri di fermarlo.

"FERMATEVI!" grida Solice ai cavalieri neri che si frappongono tra lei e Vyperm. "Non bastava essere fedeli a Lord Albert, adesso progettate un emissario della Tenebra? E' per questo che vi siete vestiti di nero? Nemmeno portate il mantello bianco dell'aquila!"

La Paladina riesce a vedere Vyperm che sale a cavallo.

"Resta al castello, sarà una bella esperienza" dice lui.

"La prossima volta che ci vedremo morirai", minaccia Solice.

"Può darsi".

Amber-Rose sprona il cavallo.

L'inseguimento

Loic e Solice subito tentano di recuperare qualche cavallo dei loro nemici, per darsi all'inseguimento. Non è facile, gli animali sono restii a farsi montare da persone sconosciute. Infine ci riescono, e poco dopo anche Guelfo ed Eric, rimediati altri due cavalli (Guelfo ne trova uno nelle stalle, stordito, e gli fa l'incantesimo ADRENALINA per spingerlo al galoppo, Eric ne recupera uno dei nemici nella boscaglia), partono all'inseguimento.

La cavalcata notturna dura a lungo, molte ore, ma infine Vyperm, Amber-Rose e due cavalieri neri fanno perdere le proprie tracce.

La situazione al castello

All'alba del 30 maggio, tornati i nostri, la situazione al castello si mostra in tutta la sua tragicità.

I corvi sono volati via, dopo aver banchettato coi numerosi cadaveri e moribondi. Le guardie sono tutte morte, mentre si sono salvati alcuni servitori tra cui Fabien, che cerca di mantenere la situazione sotto controllo.

Lord Anthony, suo figlio Benedict e il vecchio barone Lord Benedict sono tutti morti, mentre Lady Juliette è viva ma dev'essere stata sottoposta ad inimmaginabili sevizie, tanto da perdere il senno.

La testa stessa di Lord Albert viene ritrovata nella stanza di lei, insieme ai corpi dei familiari.

Preparativi per il contrattacco

"La prima cosa da fare è chiamare soccorsi", dichiara Solice. "I Cavalieri di Anthien fedeli al vecchio Barone devono essere informati dell'accaduto".

Viene mandato un giovanotto ad Anthien, a convocare Sir **Steven DeRavin**, Sir **Leon Perineau** e Sir **Bastian Valois** il quale, ormai anziano, manda al suo posto la figlia **Dundee Valois**.

I cavalieri raggiungono il castello in fretta, trovando uno scenario di devastazione impressionante.

La tortura del prigioniero

Di tutti i cavalieri neri, c'è un solo superstite, tal Ernst Kohmme, imbottito di miele nero e che si rifiuta di collaborare.

"Ha famiglia, una moglie a **Victoire**, lo riconosce Sir Clark LeNoire"

"L'andrò a chiamare", si propone Dundee. E parte a cavallo per la vicina cittadina. Intanto viene organizzata una pira funeraria per i tanti morti, e sono prese le prime misure di sicurezza del castello.

A sera torna Dundee con Lucie, la moglie del prigioniero, che viene fatta incontrare col marito, ma invano. Lui si rifiuta di collaborare.

"Bisogna estorcergli le informazioni ad ogni costo", dichiara Sir Leon. I cavalieri, sia pure a malincuore, sono disposti ad avallare la tortura di Ernst Kohmme, pur di ottenere indicazioni su dove trovare Vyperm. Solice fa un ultimo tentativo con sua moglie, inutilmente, e così Loic si mette all'opera.

La tortura dura diverse ore, nel corso di una notte tetra ed estenuante. Infine il prigioniero dichiara di essere disposto a parlare, e spiega che il nascondiglio di Vyperm si trovava in una locanda non distante, il **Secchio Rosso**. Dice anche, interrogato al riguardo da LeNoire, che gli uomini della Squadra dell'Aquila che mancano all'appello sono andati ad **Achenar** a svolgere lì un altro importante incarico, che lui non conosce.

"Ad Achenar si trova l'altro figlio di Lord Anthony, il più piccolo!" esclama Solice amareggiata. Probabilmente è lui il bersaglio di questo attacco.

Spedizione al Secchio Rosso

Non c'è un minuto da perdere.

Affidata Forra Rossa alle cure dello spaventatissimo Fabien, i cavalieri e gli altri partono in gruppo alla volta del **Secchio Rosso**, dove arrivano all'alba del primo giugno.

La locanda appare buia e silenziosa, un cartello di CHIUSO è attaccato alla porta.

Si organizza un veloce accerchiamento, la porta viene sfondata, ma nella locanda ci sono solo due cameriere, **Mysia** e **Ardeen**, che stavano dormendo e che, spaventate e un po' infastidite dall'invasione, acconsentono comunque a collaborare.

"**Merovin** ha portato gli strani ospiti che avevano prenotato l'intera locanda qualche giorno fa a casa di sua madre", spiega Mysia, la più spigliata delle due. "Se volete vi ci accompagno".

Loic, colpito dalla procace ma burbera Mysia, tenta di fare il galante con lei.

"Anche se non è il momento ti devo dire che Mysia è un bellissimo nome", dichiara nello stupore generale.

Alla vecchia fattoria

Mysia accompagna il gruppo a casa di **Rose Kleist**, anziana madre cieca dell'oste del **Secchio Rosso**.

La fattoria sorge isolata ed è piuttosto grande. Una delle due ali, spiega la cameriera, è disabitata da tempo, mentre la signora vive solo in alcune stanze insieme ad una giovane domestica.

Avvicinandosi, il gruppo nota che tutte le finestre della casa sono state sprangate con assi di legno inchiodate.

"Non mi piace..." mormora Loic.

"Dividiamoci in gruppetti per entrare nella casa contemporaneamente dai vari ingressi", suggerisce suo fratello Eric. "E prima qualcuno vada silenziosamente a disperdere i loro cavalli, per evitare che si diano alla fuga".

Sir Steven rimarrà in sella per sicurezza, girando intorno alla fattoria, in modo da intercettare eventuali fuggiaschi.

Gli altri, divisi in tre gruppi, si preparano ad entrare.

Sfondate le porte, all'interno è tutto buio e silenzioso. Le stanze abitate sono in ordine, c'è persino qualcosa che cuoce lentamente su della brace. Le stanze invece non utilizzate hanno tutti i mobili coperti da lenzuoli, per proteggerli dalla polvere.

Mentre gli altri controllano che nelle stanze non ci sia nessuno nascosto, Loic si occupa di sfondare le assi che bloccano alcune delle finestre.

"Non so perchè Vypern abbia voluto barricare ogni finestra, ma non mi piace quel che potrebbe fare approfittando dell'oscurità".

Il primo segno di qualcosa di anomalo è nella stanza da letto della vecchia signora, dove un'icona sacra a Kayah è stata volgarmente scarabocchiata.

Lo scontro sulle scale

Il primo contatto coi nemici si ha nel momento in cui i nostri tentano di salire le scale per esplorare il piano superiore.

La scala di legno che provano a salire Eric, LeNoire, Solice e Dundee è stata manomessa, un gradino segato a costruire una rudimentale trappola, ed è per un soffio che Eric riesce ad evitare un brutto volo di sotto. E subito, oltre una barricata di fortuna costruita con un armadio, i nemici iniziano a sparare con le balestre.

Contemporaneamente Loic, Leon e Guelfo stanno provando a salire la scala di pietra nell'altra ala della casa, e vengono a loro volta attaccati prima da una pioggia di detriti, e poi da colpi di balestra. E' Leon a ricevere il colpo peggiore, mentre gli altri riescono a ripararsi. Anche qui è stata allestita una rudimentale barricata, con un grosso tavolo di legno.

Mentre i due gruppi, incuranti del pericolo, tentano di farsi strada fino al piano superiore, uno spaventoso colpo di balestra colpisce Solice al ventre (0-0-0), facendola cadere all'indietro. Subito Dundee la trascina di sotto, al riparo, e si prende cura di lei.

Da un finestrino laterale anche un arciere bersaglia gli assalitori, ma riesce soltanto a colpire LeNoire di striscio.

Infine le barricate sono sfondate e i difensori ripiegano tutti di corsa in un'unica stanza.

Eric è il più veloce a inseguirli, e riesce a impedire che la porta venga chiusa del tutto.

L'ultimo tempio di Daeron Vypern

Per impedire che i nemici riescano a barricarsi nell'ultima stanza, Eric ingaggia una durissima gara di "braccio di ferro" contro la porta, spingendo il più possibile per aprire un varco. Da dietro sente che un armadio viene rovesciato, ma continua a spingere e poco a poco si crea lo spazio necessario per passare.

Clark LeNoire e Sir Leon vanno ad inseguire l'arciere, unico che non dovrebbe essere riuscito a rifugiarsi nella stanza, mentre gli altri, subito dietro Eric, si preparano ad entrare.

Eric infine riesce a sfondare, entra e si trova davanti uno dei cavalieri neri. E' velocissimo nel colpirlo con violenza inaudita alla gamba, mandandolo al tappeto. Immediatamente dopo l'altro cavaliere nero gli si fronteggia, ma fa la stessa fine in pochi istanti.

Nel mentre Loic riesce a passare attraverso l'apertura, e viene colpito da qualcosa di unto che immediatamente prende fuoco. Guelfo, poco dietro, sente che è stato impiegato del Potere Magico e a sua volta si impegna per contrastarlo e spegnere le fiamme che stanno ustionando il collo di Loic.

Loic, superato il dolore violentissimo della bruciatura, si guarda intorno, e nell'angolo più oscuro della stanza riconosce Daeron Vypern, ancora a torso nudo e pieno di fasciature per recenti ferite, che sta tenendo in ostaggio la vecchia signora. Gli si getta contro con la sua morning star. Vypern prova a farsi scudo della poveretta, che viene inavvertitamente colpita al braccio dal forte Navar.

Intanto Guelfo entra nella stanza, si gira al fianco della porta ed ecco, davanti a lui, **Amber-Rose Heins** che si fruga in tasca velocemente alla ricerca di reagenti.

Per un attimo Guelfo è attraversato da un brivido sanguinario, il desiderio di vendicarsi della morte di Nailah lo assale. Attacca la donna ed una violenza inusitata guida il suo braccio: con un singolo fendente di spada la colpisce alla testa, facendola cadere a terra priva di vita.

Nel mentre Eric termina di prendersi cura degli uomini di Vypern, che resta l'unico in piedi, con davanti Loic.

Tutti convergono sul temibile nemico, che arretra verso un vano nella stanza dove sembra sia stato allestito un macabro tempio. C'è un baule coperto da un drappo nero, su cui è adagiato il corpo senza vita di una giovane donna, che per un attimo a Guelfo sembra trattarsi di Nailah.

Eric, Loic e Guelfo si avventano su Vypern, che impugna uno strano pugnale dalla lama scura e, prima di venire sopraffatto, riesce a trafiggersi da solo accasciandosi sulla propria lama.

Loic, immensamente turbato dalla scena, trascina il cadavere di Vypern fuori dal vano e inizia ad infierire su di lui, facendolo letteralmente a pezzi.

La cattura dell'oste e la gestione dei prigionieri

Nel mentre Clark LeNoire e Sir Leon trovano **Merovin Ossobuco** nascosto sotto un letto, che implora pietà e dichiara di aver agito sotto ricatto, per preservare la vecchia madre da una morte orribile.

Guelfo intanto, resosi conto che la giovane donna uccisa non è Nailah, bensì la domestica di Rose, nota però che al collo ha una collana che sembrerebbe proprio essere appartenuta alla sua amata. La prende, poi si occupa di allontanare il corpo della povera vittima dal luogo maledetto in cui si trova, trasportandolo all'esterno, alla luce del giorno.

"E dunque è finita?", chiede Solice con un filo di voce, trattenendosi con la mano la ferita sanguinante.

Epilogo

Dundee parte in fretta per Forrarossa, alla ricerca di un medico. Le condizioni di Solice sono infatti molto gravi.

In attesa che torni, vengono perquisiti gli avversari sconfitti. Il **pugnale di Vypern** è strano, ha un che di inquietante.

Dei prigionieri, uno collabora, e quindi viene giustiziato velocemente. "Mandami tanti saluti a Daeron Vypern", dice Loic, "digli che è un fallito, quando lo raggiungerai all'Inferno di Ghiaccio". L'altro pure viene ucciso di lì a breve.

Mysia osserva la scena, incuriosita. Fa un po' di chiacchiere con Loic, Guelfo fa da controcanto.

Al ritorno di Dundee con il medico, a Solice vengono prestate le prime cure, è estratto il dardo di balestra, e viene quindi trasportata, insieme agli altri, alla locanda di Merovin, che viene per l'occasione requisita.

Alla locanda Il Secchio Rosso

Mentre Dundee si reca in città per raccogliere informazioni su quel che sta accadendo, tutti si preparano per trascorrere qualche giorno di convalescenza al **Secchio Rosso**.

Solice poco a poco riprende le forze, gli altri aspettano e si riposano, Loic ne approfitta per approfondire la conoscenza con **Mysia**, che si dimostra via via più interessata ad un legame serio.

Dundee torna da Anthien e riferisce che Forrarossa è stata sgomberata e che tutti sono stati condotti in città, anche Dorian che sarà sentito come testimone.

Trascorre qualche giorno, durante la notte il sonno di Loic viene spesso turbato da incubi dominati dalla tetra figura di Vypern, che poi però, poco a poco, si diradano fino a svanire.

Notizie da Anthien

Il 3 giugno finalmente il medico scioglie le riserve su Solice, dichiarandola fuori pericolo.

Sir Steven DeRavin, che fino ad allora non aveva lasciato la locanda, si reca ad Anthien a parlare con Padre **Maxim Keitel**, che sembra abbia acconsentito ad assumersi le responsabilità della guida della baronia.

A sera, al suo ritorno, Sir Steven riferisce che la situazione ad Anthien sembra iniziare a normalizzarsi, Padre Maxim ha richiesto il sostegno suo e degli altri cavalieri per mantenere l'ordine, e lui ha acconsentito, sia per rispettare gli impegni assunti col vecchio Barone, sia anche per avere un punto di vista privilegiato sul comportamento di Maxim, non del tutto privo di ombre nel passato.

Sir Steven riferisce anche una buona notizia da Achenar. Il giovane Thomas Keitel, figlio secondogenito di Lord Anthony e Lady Juliette, è scampato ad un agguato mortale, grazie alla previdenza di suo nonno, che aveva chiesto il supporto del Capitano dell'**Accademia di Spada**.

Lord **Maxim Keitel** quindi ha manifestato l'intenzione di adottare il nipote in modo da permettergli di diventare Barone al compimento della maggiore età.

Lady Solice e i suoi compagni, appena ne saranno in condizione, dovranno recarsi in udienza da Padre Maxim per riferire la loro versione dei fatti.

Il gruppo si divide ancora

Non fidandosi ancora completamente di Lord Maxim, il gruppo decide di dividersi ancora e di portare alcune prove più preziose e pericolose subito a Noyes. In particolare Solice insiste a far partire al più presto la lama di Vypern, che riconosce essere un **Ladro di Anime**, un'arma leggendaria legata ai culti più oscuri.

Eric, Guelfo e Dundee partono quindi in fretta per Noyes, mentre Solice e Loic restano in locanda coi cavalieri di Anthien, in attesa di essere ricevuti da Maxim Keitel appena le condizioni della Paladina le consentiranno di muoversi.

Nei giorni di attesa, Solice confida a Loic di essere fidanzata al giovane fratellastro del Duca di Krandamer, e di dover presto lasciare la compagnia.

Lui le manifesta il sogno che avrebbe di diventare Cavaliere, e lei un po' è costretta a ridimensionare i suoi progetti, spiegandogli quanto sia difficile aspirare a un simile titolo.

Ritorno a Noyes

Chi prima, chi dopo qualche giorno, tutta la Compagnia si ritrova al **Monastero dei Padri di Noyes**.

"Adesso che avete saldato i conti che avevate in sospeso con quella gente, cosa intendete fare?"

Questo chiede Padre **Lorenzo Quart** a tutti i ragazzi della Compagnia. La vita continua, e a questo punto non può chiedere a nessuno di continuare a servire per la **Rosa Bianca** come in passato.

“Noi continueremo a vigilare, ma non posso chiedervi altrettanto. Potete considerarvi sciolti dal giuramento che avete stretto tre anni fa nelle mani di Padre Grimaud: siete liberi. Le porte di Noyes saranno sempre aperte per voi, amici, ma potete decidere del vostro futuro”.