

Quattordicesima avventura della **Compagnia di Caen**. Master **DarkAngel**.

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

Durante il viaggio verso Chalard...

"Ovviamente non è che prendo e scrivo la lettera..." dice Eric, "assolutamente non è un'iniziativa personale, però al di là di quel che dite voi questo discorso lo farò a Bruno e Quart. Sono convinto che la lettera che ci ha fatto vedere l'Heresiopsis sia falsa, e che possiamo denunciare il suo operato a questo suo superiore, **Odisseas Helitis**."

"Ma tu non sai nemmeno se questo Odisseas Helitis esiste o meno"... commenta Guelfo.

"Lo chiederemo a **Padre Quart**."

Notte a Beid

Arrivati a **Beid**, **Arlyn** viene accompagnata alla Chiesa di Reyks. Due giovani vesti bianche accolgono il gruppo e si prendono cura della ferita.

Passa un po' di tempo, e uno dei due si presenta come Mikail. Dopo una breve conversazione, si decide che Arlyn resterà 3 o 4 giorni in città.

Il gruppo si sistema in una locanda, mentre **Solice** deve tornare a casa da suo **padre**. La locanda è bella e l'oste non fa pagare il gruppo, per rispetto a Solice.

L'indomani mattina Solice torna in locanda e dice che si ferma in città almeno un paio di giorni, Desy resta a Beid con Arlyn mentre gli altri si avviano a **Chalard** per fare rapporto.

Solice dà a Eric 20 monete d'oro, ma lui le vuole rifiutare. "E perchè no?" chiede Solice, in coro con Guelfo. "Stiamo tornando a Chalard, dove noi abbiamo una certa parte della nostra cassa, quindi non siamo proprio in difficoltà", risponde Eric.

Alla fine, visto l'imbarazzo dei compagni, Solice decide che terrà lei il denaro, temporaneamente, come cassa per il gruppo o per la Rosa Bianca, a seconda delle necessità.

Il gruppo parte.

Ritorno a Chalard

Il 3 dicembre sera il gruppo raggiunge **Chalard**, il Monastero dei **Padri di Noyes**.

C'è un certo movimento di uomini in armi: si tratta dell'esercito Baronale di Chalard. Pattuglie lungo le strade, controlli. D'un tratto la stessa compagnia viene fermata per un'occhiata sommaria.

"Tutto a posto a Chalard?" chiede Loic.

"Sì, tutto a posto, niente da segnalare", risponde la guardia.

L'aspetto del Monastero dei Padri di Noyes è un po' particolare, è più presidiato del solito. C'è un accampamento di soldati di Beid davanti al Monastero.

All'ingresso il gruppo saluta i Paladini di presidio alle porte: **Ned Garrison** e **Stanley Bennetm**.

"Saprete senz'altro degli attacchi all'**Eremo della Quercia**!" dice un Paladino.

"Come sono andati?" "Bene, vi aggiornerà Quart".

"Quando c'è Quart c'è sempre vittoria!", commenta Loic.

Julie ritrova Lucius e si salutano, entrambi molto contenti, sotto gli occhi attenti di Loic.

Il gruppo viene condotto alla foresteria. Dopo un'oretta viene a chiamarli un Paladino, Jerid, che dice che appena possibile dovranno far rapporto a Sir Arles e Padre Quart.

Tutti vanno subito alla Torre del Tramonto.

Colloquio con Padre Quart e Sir Arles

Padre Quart è contento di rivedere il gruppo in salute.

Guelfo per prima cosa chiede notizie di **Luran Baekar**. Quart risponde che si trova ospite al Monastero, dopo aver avuto problemi di tipo "spirituale".

Viene quindi fatto a Quart e Sir Arles un rapporto dettagliato, non si nasconde nulla di quanto accaduto.

Quart è molto contento alla fine del lungo resoconto.

"Sono molto contento di come sono andate le cose e sono felice di sapere che un altro dei **nemici** della **Rosa Bianca** non è più in grado di nuocere a chicchessia. Adesso se me lo consentite vi aggiornerò io su quel che è successo. Molti avvenimenti che hanno cambiato alcune cose, qui e altrove".

Gli spostamenti di Lord Albert Keitel e l'attacco all'Eremo della Quercia

Lord Albert non è rimasto con le mani in mano, la sua macchia ha conosciuto la fine, per alcuni giorni in cui ha mosso le sue truppe, circa 50 uomini molto bene addestrati e leali, la **Squadra dell'Aquila**: ha attaccato per due volte consecutive l'**Eremo della Quercia**. Per fortuna siamo riusciti a respingere i due attacchi, la prima volta non si aspettava che il posto

fosse difeso. E poi a pochi giorni di distanza dal primo attacco, il 25 ottobre, già il 30 ottobre c'è stato un secondo attacco, più forte e incisivo, ma forse troppo ravvicinato, come se avessero fretta di compierlo entro quella data, e quindi anche senza poter contare su molti rinforzi siamo riusciti comunque a difendere l'Eremo senza subire perdite. Pur non essendo tantissimi, 50 uomini così bene addestrati e veloci sono problematici. Sono ancora alla macchia e potrebbero colpire un po' dovunque, e sono micidiali se colpiscono posti indifesi, come monasteri o piccoli possedimenti. Per questo stiamo cercando di presidiare un po' di posti chiave, strade, monasteri e così via. Per questo Sir Arles ha scritto al Barone di Chalard e ad altri Baroni per chiedere il presidio delle zone più a rischio. Noi conosciamo parecchie informazioni su questa recrudescenza di Albert grazie all'operato di alcune persone che hanno corso molti rischi, gente fedele al ramo legale della famiglia **Keitel**, di **Anthien**. In particolare ci sono alcuni cavalieri che hanno operato sotto copertura, uno di loro per un breve periodo è entrato nella Squadra dell'Aquila. Ha visto molte cose interessanti, tra cui la distribuzione del **Miele Nero** ai soldati.

Il misterioso Daeron Vypern

La scoperta più importante di **quest'uomo** è relativa alla presenza di una persona che già avete conosciuto, **Daeron Vypern**. Lord Albert lo trattava con grande rispetto, come un superiore. Daeron Vypern è accompagnato da una ragazza, una certa **Melanie**, probabilmente sua complice. Nella conversazione con Albert sembra che Albert sembra affidare a Daeron e ai suoi fantomatici poteri la soluzione dei suoi problemi: l'eliminazione della linea ereditaria sfavorevole ad Albert ad Anthien. In cambio Albert gli avrebbe dovuto consentire l'entrata nell'Eremo della Quercia prima del 30 ottobre."

"Le informazioni certe su Albert si fermano qui, lui dopo l'attacco si è dato alla macchia. Abbiamo qualche informazione deduttiva, lui sta cercando nuove alleanze, una delle quali è Daeron Vypern, ma non sappiamo se il fallimento all'Eremo abbia inficiato tale collaborazione. Comunque le alleanze che sta cercando sono le peggiori possibili".

"Prima di tutta questa storia, prima dell'attacco all'Eremo, ho ricevuto altre informazioni legate a Daeron Vypern. A quanto sembra, lui, originario di Greyhaven, sono diversi mesi che si è spostato. Qualcuno ne conosce già la fama. Neth Zauem ha già sentito parlare di lui nel dicembre del 516. Non l'ha incontrato di persona ma gliene hanno parlato. All'epoca Neth Zauem operava sotto copertura, incaricato di fare indagini su questa persona per valutarlo come possibile alleato. Non erano riusciti a trovare molto su di lui, se non che non era della zona.

Avvistato tra settembre e ottobre del 518 presso le rovine di un Monastero bruciato alcuni anni fa in occasione di una specie di persecuzione religiosa operata dal Duca di **Krandamer** in quelle zone, **Monastero della Fiamma Ardente**, che è stato raso al suolo e abbandonato, e sembra che ci sia stato un discreto movimento di uomini tra settembre e ottobre. Forse erano la Squadra dell'Aquila, ma non lo sappiamo per certo.

Il secondo avvistamento di Daeron Vypern è legato all'attività principale di **Neth Zauem**, il recupero di una serie di figli e figlie di nobili, per ragioni misteriose. Il nome di Daeron Vypern è uscito da un prigioniero fatto recentemente.

Le informazioni di Neth Zauem sono arrivate a ottobre, poco dopo ci sono stati gli attacchi all'Eremo della Quercia.

Neth Zauem ha un gruppo suo di Krandamer, suoi uomini di fiducia che stanno investigato su questi rapporti".

Quart dichiara di aspettare informazioni da Neth Zauem e da Sir Steven.

L'allontanamento di Sir Bruno Malade

"Padre Quart, il nostro caro amico Sir **Bruno Malade**, come mai non è qui?" chiede Loic.

Quart si adombra un po'. "Sir Bruno è tornato alla **Fortezza Sfortunata** insieme ad **Albinus**. Diciamo che... il suo è stato un gesto molto nobile, perché si è addossato alcune responsabilità decisionali che hanno provocato... rischiavano di provocare dei disagi a Noyes"

"Padre Quart, perdonate se non comprendo, ma mi ricordo che mi fu assegnato l'incarico di recuperare Sir Bruno da quel posto assolutamente indifendibile, e l'ho riportato qua. Considerando che ci sono 50 pazzi armati che girano... come facciamo a sapere che Sir Bruno non venga..."

"Non è da solo, è dotato di una scorta che lo difenderà. Ovviamente come noi è a rischio se gli si presenta Albert non con 50 uomini ma con 200, ma non dovrebbe succedere".

Eric chiede a Quart del Parakimomenos.

"Il **Parakimomenos** che io sappia è un antireligioso, almeno da quel che se ne sa... un interlocutore religioso non può scrivergli. Tutto ciò che so su di lui è che è uno che fa parte di un partito definibile come polemico verso la Chiesa..."

"La mia opinione sull'**Heresioptis**, è che è compromesso", dice Eric, "non so quanto sia compromesso, ma lo è certamente."

Quart non ne sa nulla, si basa soltanto su quel che gli è stato raccontato.

"Io della lettera credo sia falsa, e allora se questo personaggio lo consideriamo compromesso e se la lettera è falsa, allora forse potremmo giocarcela per creargli dei problemi"

"Voi però mi avete detto che questo ha preso l'impegno di scrivere a **Sanpeccato**, al Duca di Amer e a Lord Terence... quindi... ha preso un impegno... io quel che posso fare è che posso sapere se la lettera di questo arriva a Sanpeccato, e potrò anche sapere quello che c'è scritto. Vediamo che cosa fa, se mantiene quel che ha detto o no. Se non arriva la lettera in tempi ragionevoli, potrei scrivere io delle lettere..."

Eric insiste di far arrivare al Parakimomenos questa segnalazione un po' con discrezione, per seminare zizzania tra Odyseas e l'Heresioptis. Padre Quart non sa se a Delos ci siano abbastanza contatti importanti per gestire una

faccenda simile, e si ripromette di scrivere qualche lettera per capire bene la situazione.

I voti di Guelfo e novità a Sarthe

Poi Guelfo sottopone a Quart la questione dei voti. Quart manifesta di essere fiero di Guelfo per la scelta di rinunciare a Flavigny.

"Bravo Guelfo, torna tra noi poracci", commenta Loic.

"Il Barone di **Sarthe** è morto a settembre" dice Quart, "tra l'altro è una morte un po' strana, era uno storico alleato nostro, in quanto nemico di Lord Albert e di Anthien, e per di più non ha eredi, ha solo una bambina di 5 anni. Ora c'è un amministratore del Conte. Ci sono anche voci che non sia stata una morte naturale. E' una morte che fa piacere ai Keitel che non ci piacciono. Ora non possiamo indagare perchè gli uomini del Conte sono molto solerti. Io ti consiglio di attendere, perchè stanno interrogando tutti i Signori... quindi andare a rimettere una terra ora è un po' anche sospetto e strano. La situazione si dovrebbe risolvere tra qualche mese."

Poi Quart chiede informazioni sul secondo voto, rinunciare alla vendetta.

"Fino a poco tempo fa la mia principale ragione era proprio la vendetta per i lutti sofferti. A ben pensarci è un ostacolo per quel che dobbiamo fare"

"Quanto ti rendeva forte la vendetta?"

"Mi rendeva forte"

"E questa forza come hai intenzione di recuperarla, visto che ci servirà? Avrai un piano..."

"Ho capito che abbiamo un compito da fare, non deciso da noi, che non deve necessariamente piacerci e che siamo chiamati a svolgere. E gli Dei ci danno prova tangibile del loro appoggio, se lo facciamo. Io voglio portare questa storia alla sua conclusione perchè questo è ciò che mi si chiede. Mio padre per assecondare la sua natura ha fatto molto di buono ma anche molto di male, e ha danneggiato la causa. Io non commetterò il suo stesso errore"

"Beh, Delos ti ha reso più saggio. Normalmente i saggi impugnano i libri... tu sarai un saggio che impugnerà la spada!" commenta Quart.

Loic interviene dicendo che comunque "ha rinunciato alla vendetta crudele, ma non alla vendetta, perchè lui stava già a morire una seconda volta e si voleva vendicare pure su un arcidiavolo..."

"Se mi si chiede di combattere combatterò" dice Guelfo.

"Lui comunque si arrabbia, e tanto", commenta Loic.

"Ha rinunciato alla vendetta, mica alla rabbia", risponde Quart.

Rosalie ospite del Monastero dei Padri di Noyes

Quart dice che **Rosalie** sta a Noyes, per testimoniare con Neth Zauem della sua prigionia. Intanto è stata decifrata l'antica lingua Shanti grazie alla stele ritrovata da noi.

Salutato Quart e Arles, il gruppo si sparpaglia.

Guelfo va a parlare con Luran, che si trova al Monastero.

Si va a cena, finalmente.

Giorni tranquilli al Monastero

Passano alcuni giorni di totale tranquillità.

In questi giorni Rosalie viene a salutare il gruppo. Parlando con Loic, Rosalie si offre di trovargli una ragazza da sposare, una popolana intelligente, brillante...

Il ritorno di Solice

Solice torna il 6 sera con Arlyn e dei soldati di Beid.

L'8 mattina Solice riparte con Rosalie e molti dei soldati di Beid.

Il 9 dicembre torna **Neth Zauem**.

Nei giorni trascorsi Loic trova lavoro come artigiano, grazie alle sue doti di falegname. Si occupa della decorazione delle porte di un palazzetto.

Guelfo si propone di giocare un po' a carte e alzare qualche soldo così.

Il colloquio con Neth Zauem

Neth Zauem torna finalmente dalla sua breve missione e si trova con **Zairah** e **Ganjar**, in foresteria. Julie li va subito a salutare, Loic attacca bottone con la bella Zairah.

Breve riunione nella stanza di Neth Zauem, ingombra di carte e carteggi. C'è anche una mappa con dei punti segnati.

"Come probabilmente Padre Quart vi ha detto, ci stiamo occupando delle indagini per recuperare ragazze e ragazzi rapiti per motivi misteriosi, motivi un po' meno misteriosi da quando siamo riusciti a tradurre alcuni documenti che mio padre custodiva, e che erano scritti in quella lingua incomprensibile dei popoli antichi che adesso, grazie ai vostri sforzi, siamo riusciti a decifrare.

Nel corso delle nostre indagini abbiamo trovato riferimenti a questo Daeron Vypern. Noi abbiamo controllato queste informazioni, perchè prima di muovermi... voglio essere abbastanza certo dell'attendibilità delle informazioni. In particolare ho 2 informazioni abbastanza importanti.

Altre informazioni su Daeron Vypern e la distilleria di Miele Nero

Questo Daeron Vypern non è stato visto, ma qualcuno ha fatto il suo nome, come se si fosse proprio presentato. Probabilmente si sente sicuro. Comunque pare che abbia frequentato questo monastero in rovina, finito nelle mani di un gruppo di persone che ci compie attività particolari. Cosa facciano esattamente non lo so, ma di quel che mi hanno detto credo che quella sia una distilleria di **miele nero**. Abbiamo verificato una consegna, uno scambio lì. Negli anni tra il 516 e 517 il Duca di Krandamer prese sul serio un'eresia diffusa in quei territori. Sacro Braciore, Fiamma Ardente... il Duca ci è andato molto pesante e sono stati rasi al suolo alcuni monasteri, e forse alcuni di quelli non erano così coinvolti dall'eresia. Ma come sempre in questi casi il nobile colpisce un po' ad area. Chiunque era sospetto, magari anche in buona fede, ha subito una condanna molto violenta.

Questo monastero, molto isolato, è probabilmente stato riutilizzato successivamente. E' una zona abbastanza vicina ad Amer, dall'altra parte del fiume. Adesso è un rudere"

"Ma si può andare a pestare?" chiede Loic.

I ragazzi di buona famiglia rapiti da Amon

"... sì", risponde Neth Zauem, pensandoci un attimo. "Questo è mediamente urgente, ma c'è una cosa ancora più urgente. Julie si ricorderà sicuramente del riscatto di **Deneve**. Deneve era di **Nemir**, successivamente al pagamento del riscatto, sono stati cercati i rapitori. Abbiamo trovato il loro covo, attaccati e in parte uccisi e in parte catturati. Uno dei prigionieri, nel tentativo vano di avere salva la vita, ha dato molte informazioni. Ed è venuto fuori che questi hanno tenuto Denève dopo che questa è stata scaricata da **Amon**. Amon è un Maestro **Ruhinura**. Una sorta di Paladino delle Tenebre, ha dedicato la sua vita al combattimento, combatte in ogni azione che compie nella sua vita, anche facendo proseliti. Lui è un Maestro Ruhinura, che vuole risvegliare altri Ruhinura. Non li cerca lui, gli vengono offerti, e sono persone che secondo chi glie le porta hanno il privilegio di poter aspirare a questo onore. Persone molto dotate e brillanti, di sangue nobiliare, di un certo tipo di sangue nobiliare, e che appartengono a famiglie nel cui interno c'è qualcuno, spesso i genitori spessi, che ha interesse a elevarli. Tenete presente che anche se è la tortura dal nostro punto di vista ciò che rende possibile il risveglio, perché la tortura genera dolore, che da loro è considerato forza, per chi consegna i propri figli o parenti a questo Maestro, è una grande opportunità. I figli sono inconsapevoli"

"E' possibile che ci sia qualcosa di simile anche nel rapimento di Serji? domanda Guelfo, "ci sono delle similitudini..."

"Difficile dirlo. Da quello che ho potuto vedere il procedimento è sempre lo stesso, la persona viene consegnata dai propri tutori o rapitori, spesso è anche difficile capire se siano tutori o rapitori, questi figli "predestinati" vengono consegnati direttamente a questa persona, che provvede a fargli vivere delle "esperienze", spesso dolorose e molto paurose, in grado di scavare nel profondo, far emergere immagini ancestrali che sono insite nell'animo dei predestinati e che quindi favoriscono il loro risveglio. Questa esperienza va poi reiterata e queste persone una volta inoculato il seme nella loro mente vengono affidate a criminali comuni, a cui viene detto che si tratta di persone rapite da tenere da parte per un po' di tempo per chiedere un riscatto.

Queste bande criminali aspettano quel che devono aspettare e poi chiedono il riscatto. Le vittime sono rimesse in circolazione e vanno tenute d'occhio in modo progressivo nel corso del tempo, anche se a me adesso non sembra che nessuno abbia mostrato segni... anche se non so come si possano verificare. Ho disposto l'arresto di due casi particolarmente violenti in cui questo procedimento ha portato alla pazzia. Questo trattamento porta al risveglio, alla morte o alla pazzia, secondo la profezia"

"Io però non ci credo" dice Neth Zauem. "E' un mito che loro stanno cercando di verificare. E nonostante i molti fallimenti... Rosalie è uno di questi che sono tornati a casa e "guariti"..."

"Avete verificato eventuali ascendenti di Amon che possano averlo messo nelle mani di qualcuno che possa averlo reso ciò che è?" chiede Guelfo.

"Non so nemmeno se sia una persona sola o più persone, bisognerebbe investigare all'interno di questa struttura... e non parlerebbero mai".

Loic chiede dei sogni.

"Mi sono fatto l'idea che loro abbiano una sorta di metodo per controllare se questa inoculazione ha avuto successo oppure no, legata ai sogni che può fare o non fare la persona nel periodo della prigionia".

Poi Neth Zauem racconta di aver avuto a che fare con una ragazza "risvegliata": **Kira Klay**.

L'organizzazione del Manto e i ruoli delle carte

Loic chiede della Regina di Picche, Lady **Visalia Koraer**.

"La Regina di Picche penso sia la madre di Rosalie e che abbia deciso di fare questo tentativo, favorito dal fatto che non gestiva direttamente la maternità di Rosalie".

"Mio padre è il Re di Quadri ed è il Barone di Nemir", spiega Neth Zauem quando Guelfo gli chiede come mai abbia le carte in lingua shanti. "Ormai è un'informazione conosciuta, e ora che sono pulito da ogni accusa ne posso parlare. Mio padre da anni si occupa di recuperare questi documenti".

Altre informazioni su Vypern e la Festa della Rinascita di Keib

"La prima volta che ho sentito il nome di Vypern fu in occasione della festa della Rinascita nella Baronìa di Keib. A Keib viene organizzata una festa molto sfarzosa, a differenza della tradizione popolare che prevede un festeggiamento abbastanza dimesso.

In questa festa, dove tutti si presentano mascherati, ci sono stato una volta e lì ho sentito parlare di Daeron Vypern. I rapporti con lui erano assenti e si valutava se averlo come alleato. Non c'erano rappresentanti dei semi di Cuori, tenuti all'oscuro di emissari della tenebra, mentre gli altri potevano parlarne. Io ero lì già per carpire queste informazioni e limitare i danni. Mi fu nominato dal Tre di Fiori. Non l'ho mai visto ma lo riconoscevo, basso e dalla voce stridula. Lui ha presentato a me e alla Dama di Picche questo personaggio, decantandone lodi e potenza. Lo descriveva come capo di una organizzazione molto potente, un ottimo alleato del Manto perché poteva consentire ottimi agganci politici. Questa è stata la prima notizia su di lui. Tornato da mio padre gli ho fatto fare delle indagini, che inizialmente non hanno portato a nulla.

Detto questo il suo nome è scomparso fino a poco tempo fa, ottobre.

Do abbastanza per scontato che essendo entrambi molto in difficoltà, sia l'Ordine Nero che il Manto, i semi scuri del Manto siano molto interessati a stringere un'alleanza con Daeron Vypern.

Gli alleati

Per quanto riguarda i semi rossi, ad esserci ribellati siamo io, mio padre **Fredrick Zauem**, Barone di **Nemir** e mia sorella **Huni**, Donna di Quadri. Il Dieci di Quadri era **Arthur Neville**, ucciso e rimpiazzato dal "prestanome", ed era un altro alleato, fratello del Conte di Verriere. Poi c'è **Vaenar Ashen**, condannato a 1 anno di lavori forzati e 2 anni di monastero. La Donna di Cuori vive a Krandamer insieme a **Faenar Venser**, loro amico.

L'Asso di Quadri è stato ucciso da mio padre, che ne ha assunto per un certo periodo l'identità. Ora ha smesso di ricevere le indicazioni.

Il manto è diretto dai discendenti di sangue della dinastia di **LeFley**, che comunicano le indicazioni ai 4 assi. Solo gli assi sanno come raggiungere queste indicazioni. Ma adesso siamo tagliati fuori dalle loro direttive.

I rapporti con gli altri Quadri che non si sono ribellati sono molto difficili.

Ci sono due Cuori di cui ci fidiamo, che si trovano a Keib, che stanno tenendo d'occhio le attività del Signore della Guerra di **Clerval**, che riteniamo che sia un Picche di una certa importanza. E' possibile che Lord Albert abbia trovato rifugio nella Baronía di Keib, il che è politicamente interessante. Scappa da Annecy e trova rifugio in una Baronía in cui la figlia del Barone ha sposato il Barone di Annecy. E' probabile che sia una decisione indipendente del Signore della Guerra di Clerval, che nasconde anche al suo stesso Barone la presenza del Barone. Clerval è una fortezza molto militarizzata, abituata alla guerra. Abbiamo un contatto interno... è difficile anche andarci, anche entrarci.

I gemelli rapiti

Il prigioniero ha detto che Daeron Vypern, insieme forse al Tre di Fiori, avrebbe consegnato a dei criminali della stessa banda 2 gemelli. Ma stranamente non risultano gemelli spariti. Dovrebbero avere 18 anni. Un maschio e una femmina. Sappiamo dove uno di loro è tenuto. Sempre in quella zona di Krandamer.

Io quello che intendo fare è di andare alla distilleria e di passaggio si controlla questa cascina.

Lì ho mandato uomini in avanguardia per contare e assicurarsi che l'ostaggio ci sia. E valuteremo insieme nel loro rapporto se lo possiamo salvare.

Julie chiede di Nicol Semeire e dei sogni. Con Rosalie ha parlato un pochino dei suoi sogni. Sognano corridoi e strani simboli, evidentemente gli è stato in qualche modo inculcato: elementi comuni tra i vari sogni delle diverse persone rapite.

Domani si parte.

Informazioni sulla Baronía di Kharas

Loic chiede a Neth Zauem riguardo la Baronía che ospita il monastero in rovina, la Baronía di Kharas, e se sia opportuno avvisare le autorità locali. Neth Zauem spiega però che parte dell'entourage del Barone è compromessa e in generale lui non si colloca "bene".

"Non ci possiamo permettere di informarlo", dice Neth Zauem, "ammesso che non lo sia già. E' probabile una compromissione nel Manto. E un tale traffico a poca distanza dalla città baronale non può essere stato ignorato, ci deve stare sicuramente un beneplacito baronale, diretto o della sua corte. Quindi non conviene coinvolgere le autorità. Ufficialmente non c'è nessuno nel Monastero, e noi non andremo a mutare questo status quo". Loic sorride.

"In quali rapporti sono le baronie di Nemir e Kharas?", domanda Eric.

"Nonostante la vicinanza geografica sono abbastanza distanti nei rapporti con la Contea, e la Baronía di Kharas è più attiva, Nemir è più isolata. Tra loro non ci sono contrasti recenti ma c'è una antica rivalità che negli ultimi decenni non è sfociata in conflitti diretti", risponde Eric.

"Questione morale", dice Guelfo, "visto che stiamo andando a fare un raid nella capannella..."

"Nella capannella sono briganti", spiega Neth Zauem, "ed è difficile che abbiano appoggi abbastanza in alto da crearci problemi".

"E faremo prigionieri?"

"Dipende dai casi", risponde Neth Zauem. "Concediamo la facoltà di arrendersi, sono criminali e li accompagneremo in galera presso qualsiasi città vicina. Vanno comunque resi inoffensivi, per evitare che scappino".

"E nella distilleria?" domanda Guelfo.

"Sul monastero può essere tutto e niente, non sappiamo ancora quasi nulla. Bisogna studiare la situazione e possibilmente coglierli in flagrante. Altrimenti dovremo andare quasi in pace e vedere se ci attaccano... ma sarebbe

molto meglio scoprire prima qualche traffico illecito.... anche lì bisogna valutare la situazione e poi decidere".

Aggiustamenti finanziari

Eric si preoccupa invece, con Padre Quart, di ripristinare la cassa comune. Padre Quart spiega che la gran parte delle spese del viaggio saranno sostenute da Neth Zauem, che finanzia questa spedizione. Tuttavia, essendo azzerata la cassa comune del gruppo, fornisce ad Eric una cifra di 8 corone d'oro.

La partenza

10 dicembre mattina il gruppo parte per Krandamer.

A causa delle condizioni climatiche e del periodo invernale gli spostamenti saranno più faticosi e lenti rispetto ad altri periodi, c'è anche rischio di neve sulle colline krandamerite.

Al mattino presto il gruppo parte coi propri cavalli verso nord. La giornata è bella e si va bene. Partono Eric, Loic, Guelfo e Julie, oltre che Neth Zauem, Zairah, Ganjar.

Notte al **Buon Risveglio**, stazione di posta.

La compagnia è piacevole e cordiale, Loic parla molto con **Zairah**, che racconta in passato di avere anche servito come sbandieratrice, proprio a **Nemir**, occasione in cui conobbe anche Julie.

Il secondo giorno di viaggio

Nella notte tra il 10 e l'11 c'è un gran acquazzone, e la mattina piove forte.

Neth suggerisce comunque di provare a partire, sperando che non peggiori.

Purtroppo il tempo peggiora violentemente, e il rischio di impantanarsi è grave.

Julie va a bussare a una casa con tettoia per chiedere un riparo, e la signora, un po' burbera, concede al gruppo di ripararsi.

Poco dopo porta una bacinella di acqua molto calda per far scaldare il gruppo, e poi anche della zuppa.

"Signora, siete come Reyks nel giorno del giudizio"

"Sì, implacabile", risponde lei.

Sembra burbera ma è molto generosa, offre stuoie per asciugarsi e se ne va.

La pioggia dura moltissimo, fino quasi a quando tramonta il sole. Si parte diretti ad Annecy, sperando di arrivare in tempo.

Ad Annecy le porte sono chiuse. Neth parla con le guardie, ma si fa consigliare una locanda per i ritardatari. Le porte non vengono aperte per i viandanti ritardatari a Annecy.

La locanda fuori le mura è molto affollata, un grande cameratone comunque sufficiente a riposare. Un po' di chiacchieroni e la notte passa tranquilla.

Il terzo giorno di viaggio

Il 12 dicembre finalmente c'è il sole.

Al mattino Julie ricorda a tutti che è la festa di San Gilberto di Noyes ed è opportuno dedicarci un momento alla preghiera.

"San gilberto stattenne al chiuso che il cielo è coperto!" commenta Guelfo.

Si avvicina un avventore a Julie e le dice... "e in onore di san Gilberto che si prese cura di quegli orfanelli, di certo non rifiuterete gente brava e armata come voi un piccolo aiuto a un povero mercante".

"Di che aiuto si tratta?"

"La strada che devo fare probabilmente è simile alla vostra, vado a Rigel... posso aggregarmi, io e i miei due aiutanti? Mi sembrate gente che sa il fatto suo e non avrà problemi".

E' effettivamente un tizio vestito molto da "mercante".

Neth Zauem si informa se abbia un carro, lui risponde di sì ma che ha due cavalli e va veloce. Neth Zauem insiste che il gruppo si muove anche con la pioggia... e contrattano un po' sulla tempistica.

Loic si avvicina a Neth Zauem: "ne vogliamo parlare un attimo? Secondo te quanto è probabile che sia una spia che ci vuole tenere d'occhio?"

"Improbabile, non impossibile... considera che non mi sono mosso su questa strada... altra gente... ma potrebbe darsi. Lui proverà a venirci dietro, gli diremo che non ci possiamo far rallentare e poi cerchiamo di distanziarlo, per sicurezza..."

Guelfo suggerisce invece di considerarlo come una "copertura", fingendoci la scorta del mercante sembreremo meno vistosi.

Alla fine si acconsente alla richiesta del Mercante, senza però farsi rallentare.

E' un mercante di abiti da viaggio, anche "taglie forti", e tutto contento si offre anche di vendere le sue mercanzie ai membri del gruppo.

"Mi presento, sono Jean-Paul".

Ha un bel carro quadrato e pieno di casse sopra. Si parte.

A ora di pranzo si raggiunge la stazione di posta tra Annecy e Lorain. A tarda sera Lorain, locanda da "Bob il Triste", "La locanda del paese". Julie solleva il problema di rischiare di essere riconosciuta, visto che è stata di recente parecchio tempo proprio in questa locanda. Lei e Neth Zauem decidono di restare un po' in disparte per non farsi notare, così

parla Guelfo con l'oste.

Il gruppo alimenta l'equivoco di essere pellegrini e il gruppo viene sparpagliato tra varie stanze di altri pellegrini. Anche il mercante contratta un po' con Bob per la sistemazione notturna.

Quarto giorno di viaggio

13 dicembre, piovgerellina fastidiosa. La carovana viaggia verso "la notte quieta", a metà strada tra Lorain e Godwin. Non si può sperare di far molto di più a causa del tempo infelice.

E' una stazione di posta non troppo piena, ci sono stanze per tutti. In serata il mercante mostra i vestiti che porta: mantelli, giacche, abiti pesanti e molto da viaggio. A Loic piace molto una bella mantella imbottita di pelo, ma decide di non prenderla. Invece si fa decorare con un po' di pelo anche dei bei calzoncini, già perfetti in tutto e per tutto, ma più vistosi per il piacere di Loic. Julie si diverte a incitare Loic a fare acquisti coraggiosi.

Quinto giorno di viaggio

14 dicembre, si riparte verso Godwin. La giornata è bella e Godwin viene raggiunta nel pomeriggio.

Il gruppo soggiorna alla locanda "La Falange".

Neth Zauem spiega che dall'indomani il viaggio si fa più serio, il gruppo devierà dalla strada principale, tendendo a inerpicarsi per colline e macchie verso il nascondiglio del ragazzo rapito.

La Banda del Braciere

"C'è qualcosa che devo dirvi su questi briganti. La banda si chiama La Banda del Braciere, abbastanza allargata che ha accolto nel periodo delle persecuzioni gente del Sacro Braciere, mercenari e faccendieri loschi utilizzati dalle congreghe religiose eretiche per svolgere i loro traffici. Erano una piccola mafia territoriale, con molti scagnozzi (laici, ma erano tutti molto più laici di quanto dessero a vedere), e tutti quelli che riuscivano a sfuggire a queste persecuzioni sono poi convogliati in questa banda allargata che si è data al brigantaggio di vario tipo. Questa è zona di Krandamer, ci sono molte compagnie di ventura da queste parti, alcune per farsi notare al Palio, altri per altre ragioni. Qui siamo a Krandamer Ovest, che è abbastanza tranquilla, a differenza di Krandamer Est dove c'è molto movimento, scontri tra feudi e così via, e lì ci sono soprattutto molte compagnie di ventura. La differenza tra queste compagnie di ventura e bande di briganti è abbastanza sottile, spesso è gente mercenaria dalla moralità altalenante", spiega Neth.

"Non è che tra questi str... c'è un certo Gar Ossobuco?" chiede Guelfo.

"Non lo so. C'erano 4 accampamenti, ora ce ne stanno solo tre. So dove andare dopo aver parlato col prigioniero Tegan L'Avaro che abbiamo fatto nello scorso attacco.

Guelfo spiega che in passato potremmo aver avuto a che fare con questa gente.

Neth Zauem dice che il capobanda della Banda del Braciere si chiama.....

L'obiettivo non è andare al campo (dove furono visti Daeron Vypern e il Tre di Fiori), ma di raggiungere discretamente la cascina dove sta il prigioniero, a qualche chilometro di distanza.

"Perché tengono gli ostaggi separati dal gruppo?" chiede Eric

"Perché solo il capo, il Ras del campo, ha preso accordi con Vypern e il Tre di Fiori, solo il capo e altri pochi fidati non hanno contatti precisi con chi ha consegnato i gemelli".

In terra di Krandamer

Appena superato il ponte, il 15 mattina, si entra in terra di Krandamer, a Kharas.

Le guardie svolgono un controllo accurato su tutti quelli che attraversano il ponte, c'è una discreta perdita di tempo.

La guardia trova i reagenti di Guelfo, gli attrezzi da scasso di Julie, le armi le studia bene. Far entrare gli attrezzi da scasso costa 2 siB. "Questi ti servono se devi tornare a casa e ti perdi le chiavi?" chiede ironico. Julie esita. "Di di sì..." "Sì". "Bene, 2 siB".

Poi Guelfo mostra la malleveria che lo autorizza a portare i reagenti per gli incantesimi. La guardia guarda tutto distrattamente e chiede una moneta d'argento.

Neth Zauem paga per delle scartoffie (tantissime) che si porta dietro.

Dopodiché si passa. "Benvenuti a Krandamer".

Appena allontanati dal ponte, a un certo punto Neth Zauem indica una deviazione per una strada laterale. E' necessario andare piano per non azzoppare i cavalli.

Collinette e saliscendi. Dalla cima di una collina, Julie nota un movimento su un'altra collina non distante. Ma è un attimo.

Julie lo dice a Neth Zauem e per sicurezza lei e Zairah restano un momento in dietroguardia per vedere meglio il movimento.

Sia Guelfo, dal basso, che Julie da sopra, scorgono un movimento umano furtivo che tende a dileguarsi. Il gruppo si raduna e se ne parla.

L'accampamento e il raccoglitore di funghi

Neth suggerisce di fare un campo sicuro per la sera. "Se ci attaccano... possibile ma non probabile, magari però li intimoriamo e potrebbe essere brutto anche questo... dovremmo cercare di... forse non ci hanno visti ancora bene, cercheranno di darci un'altra occhiata e magari li riusciamo a prendere in quel momento".

Si procede per qualche altra ora alla ricerca di un buon posto per fare il campo, tale che chiunque volesse vedere bene il gruppo sia costretto ad avvicinarsi. Non è semplice trovare un posto simile. Forse l'ideale è oltrepassare una macchia alberata e ritornare dentro quando è già buio.

Vengono individuati vari punti possibili e si sceglie una macchia trovata nel pomeriggio, che sembra nascondere un avvallamento che protegge molto dalla vista.

Si avvanza e poi si torna indietro verso il punto già individuato.

"Come lo volete prendere questo tizio?" chiede poi Neth.

Due gruppi di vedette, Guelfo e Julie da un lato, Neth e Zairah dall'altro. Gli altri 3 fanno rumorosamente il campo.

Dopo una mezz'oretta Julie vede una persona che sta scavallando dalle colline e cammina svelto verso un altro gruppo di colline. Lo indica a Guelfo, ma sta a una buona distanza dalla macchia di alberi. Sta aggirando la macchia di alberi, e Julie e Guelfo ruotano a loro volta per continuare a tenerlo d'occhio. Il tizio taglia direttamente per la vallata a passo svelto con un cesto in mano.

Guelfo e Julie si scambiano un'occhiata e scattano verso di lui di corsa.

Eric sente dal campo la corsa e lo dice a Loic, i due partono.

Il tizio si gira, si ferma e guarda Julie e Guelfo che avanzano.

Eric e Loic poco dopo raggiungono il limitare della boscaglia.

"Oh fermo fermo!" dice il tizio alzando le mani.

Guelfo minaccia "se fai un passo sono affari tuoi".

Il tizio parla in un forte dialetto della zona. Ha 45 anni circa, barbetta incolta, capelli brizzolati, cappuccio staccato dal vestito. Nel cesto ci sta roba tipo funghi o tartufi.

Sembra molto spaventato, dice che non ha soldi nè niente. Era lui prima sulle colline, lo conferma a una domanda diretta di Julie.

Gli vengono fatte un po' di domande, dove abita e così via. Lui spiega di avere abbandonato nel suo villaggio. "Conduco un'esistenza abbastanza solitaria... c'era mio fratello Scimus che finchè era vivo vivevo con lui, ora è morto e sono rimasto solo io... vi prego non rapinatemi! Vi faccio vedere casa mia, c'è ancora il letto di Scimus!"

"E dove starebbe casa tua?"

Lui cerca di spiegarlo, un po' malamente.

"C'è una cosa che non mi convince, ci hai visti..."

"Ma me ne so' nnato subito!"

Loic inizia a insultarlo, mentre Guelfo si studia il cesto dei funghi. Sembrano raccolti in giornata, alcuni sono commestibili, ma ce n'è un tipo su cui è dubbioso.

"Mi sa che tu stanotte dormi con noi" dice Loic minacciosissimo.

"In che... senso?" domanda spaventato. "Ma voi chi pensate che io sia".

Loic continua a insultare il tizio, che si presenta come Fulvio ed è collaborativo il più possibile.

Julie intanto si guarda intorno e nota un altro movimento sulla cima di un'altra collina dall'altro capo. Ma è un attimo, e svanisce.

Guelfo nel frattempo affida Fulvio a Loic, poi torna verso il campo con Julie, che gli racconta del nuovo avvistamento.

Al campo c'è Ganjar che riferisce che prima Zairah era passata a vedere se c'era un problema o no. Poi si va da Neth e lei e si riferisce dell'accaduto.

Zairah e Julie si mettono di vedetta, mentre gli altri decidono cosa fare del fungaro. Eric suggerisce di provare a vedere la cascina di Fulvio, intanto per capire se sta mentendo o no. Se ci sono prove contro di lui verrà subito punito, sennò verrà portato dietro fino all'indomani, all'incontro con gli altri tre uomini di Neth Zauem.

La cascina di questo tizio sta a circa 3 ore di distanza, a detta di Furio. Chiaramente è molto sospetto.

Loic nel dubbio lo rigira un po' e gli dà una botta di black jack sulla nuca, tanto da farlo svenire. Il tizio perde immediatamente i sensi.

"Finalmente possiamo parlare con tranquillità", dice Loic. E viene portato al campo, da Neth.

"Che rottura..." commenta Neth.

Il prigioniero viene bendato e tenuto legato a un albero per la notte.

"Tocca portarselo appresso, per domani", commenta Guelfo. Malumore, ma sembra l'unica possibilità.

Scende la sera e si fanno i turni di guardia.

- Ganjar Zairah
- Eric Neth Zauem
- Loic Julie Guelfo

Tra il primo e secondo turno Zairah dice: "secondo me siamo osservati, credo che ci sia qualcuno sulla collina, dove l'aveva visto Julie, che ci tiene d'occhio. Forse dietro c'è un passaggio favorevole. Grazie alla luna piena mi è parso di vedere delle ombre."

Ma la notte passa tranquilla.

Il 16 dicembre: il luogo d'incontro

Il mattino seguente c'è un cielo grigio che minaccia pioggia.

Fulvio viene assegnato alle cure amorevoli di Loic.

Neth spiega che l'appuntamento con altri 3 suoi uomini è abbastanza distante in teoria dagli accampamenti dei briganti,

ma bisogna vedere se i briganti stanno anche d'intorno. Bisogna essere veloci.

Lungo il viaggio Loic a tempo perso insulta volgarmente il prigioniero, cercando di spaventarlo. Ci riesce ma non così tanto come vorrebbe.

L'appuntamento è su una collina abbastanza buona per le osservazioni, coperta da occhi indiscreti.

Nel primo pomeriggio si raggiunge il posto. Ci sono segni ben nascosti di un campo recente. All'imbrunire arrivano i "nostri".

Sono tre uomini.

Il più piccolo è un ragazzino, avrà sì e no diciotto anni, faccia simpatica e spadino alla cintura.

Poi c'è un uomo robusto non più giovanissimo.

Il terzo è senza armatura, ed è **Woz**, già incontrato nel corso dell'avventura **L'Occhio di Maers**.

Incontri e saluti specialmente con Woz, che non è così sorpreso di incontrare il gruppo. "Siamo sempre in pochi, sempre gli stessi".

A parlare è il ragazzino che sta avanti a tutti, **Pippin**: "tutto abbastanza invariato rispetto a quel che vi avevamo già comunicato, ho contato 4 uomini intorno al cascinale, c'è abbastanza movimento, vengono rimpiazzati da altri 4 che fanno la spola dal campo, che sta a qualche chilometro di distanza. Sembra un momento di particolare tensione, alcuni dal campo li ho visti fare su e giù nelle colline circostanti"

"Questo lo conosci?" chiede Loic mostrando il prigioniero.

"Mi sembra uno di loro, l'ho visto scorrazzare da quelle parti!"

Loic è ben felice di stringerlo col braccio sul collo.

"Guardalo bene"

"Non mi sbaglio sulle facce", risponde Pippin dopo averlo guardato molto bene.

Loic dice "si risolve facile e indolore..."

Il povero raccoglitore dei funghi continua a negare, poi però cambia registro: "non è come credete, mi costringono! Sono cattivi!" dice poi accuratamente. "Sono stati loro ad uccidere mio fratello Scimus! Ho dovuto fare come dicevano..."

Gli si ordina di dire tutto quello che sa.

Inizia un discorso ideologicamente collegato all'operato del Duca. "O fai parte della banda o ti ammazziamo" ordinavano a tutti, "ed è pericoloso anche quello, ti fanno fare incarichi umili e rischiosi... e io... siccome vivo da queste parti, ho l'incarico di... quando ci sono movimenti, di andare a dirlo. Perché loro hanno paura di qualcuno che gli va a dare fastidio".

"Dov'è che vai a riferire?"

"Il posto lì dove stanno", dice lui, spiegando un po' un posto. Pippin guarda e annuisce, gli sembra credibile.

"A chi riferisci quando vai da loro?" chiede Loic.

"Non lo so se è il nome vero, lo chiamano **Il Bastardo**.

Loic gli chiede anche dell'altro tizio che sorveglia il gruppo.

"**Feng L'Ombra** lo chiamano, si muove all'imbrunire, è piccolo e smilzo, difficile da acchiappare. Mi controlla e si assicura che io vada dal Bastardo. Il Bastardo è il braccio destro del Ras".

Alla fine si decide di tenerlo prigioniero. Al momento dell'azione si legherà da una parte e poi (forse) verrà abbandonato al suo destino. Neth Zauem gli dice di fare il bravo sennò gli sarà spaccata una gamba. Fulvio annuisce docilmente.

Pippin descrive la cascina

Poi Pippin descrive la cascina con molta precisione. 4 persone, gli ostaggi probabilmente stanno dentro. Probabilmente non c'è perimetro difensivo, anche se ora potrebbe cambiare tutto da un giorno all'altro.

"Secondo me dobbiamo andare subito, soprattutto se abbiamo dietro questo Feng L'Ombra, e forse adesso sarà già arrivato al campo. Loro non sapendo dove stiamo andando proteggeranno sia il campo che la casa. Faranno un gruppo di vedette e staffette, probabilmente, con 20 minuti di vantaggio prima che la gente dal campo possa arrivare".

Dopo lunga discussione si decide che l'indomani mattina ci sarà una ricognizione composta da 2 gruppi di due persone l'uno. Zairah e Pippin davanti e Guelfo e Julie a coprir loro le spalle.

17 dicembre: il sopralluogo

All'alba partono le due pattuglie di ricognizione. Pippin conosce la zona, lui e Zairah vanno avanti, mentre Julie e Guelfo coprono le spalle agli altri.

"Ci dobbiamo guardare da persone in armatura di cuoio e arco", dice Pippin, "se tu li vedi non va bene, perché loro probabilmente ti hanno già visto".

Il primo gruppo va molto lento, Pippin conosce bene alcuni posti particolari e se li studia con attenzione. Pippin tende a privilegiare la cima delle colline.

Dopo un po' torna Pippin e avverte che le vedette alla cascina sono 5 o 6, probabilmente più del solito perché qualcuno li ha avvertiti. "Potrebbe anche essere peggio, magari è una trappola... bisogna dare un'occhiata al campo e andiamo per sottrazione".

Pippin e gli altri tornano quindi al campo di Neth e riferiscono. Vengono fatte molte ipotesi interrogandosi sul dafarsi.

Mentre Guelfo, ottimisticamente, chiede a Woz di coordinarsi per una gestione magica dell'attacco, Woz risponde che lui ha già un compito, perché lui, nascosto dall'invisibilità, si intrufolerà nella casupola per evitare che l'ostaggio sia utilizzato dai rapitori con un coltello alla gola, per non far avvicinare nessuno..

Una volta che Pippin ha disegnato la mappa dei dintorni della cascina, si parla un po' dell'avvicinamento, di come organizzarlo. Julie suggerisce un diversivo da un altro settore, in modo da distrarre le attenzioni dei briganti, l'idea piace a Pippin, tanto da riuscire a vincere le resistenze dei fratelli Navar: lui e Julie andranno a creare un diversivo. Zairah resta sulla collina a tenere d'occhio i segnali di Woz, che farà una volta in zona per comunicare se l'attacco sia inutile, utile, o se addirittura può riuscire a liberare l'ostaggio da solo, cosa assai difficile.

L'avvicinamento alla cascina e l'attacco

In tarda mattinata il gruppo arriva in zona. Julie e Pippin partono per primi, gli altri a breve.

Zairah si apposta sul clivio, gli altri sotto. Woz si allontana per prepararsi.

Julie e Pippin si allontanano, arrivando pian piano in zona. Vedono una vedetta su un clivio, che dopo un po' "saluta" e si avvia verso di loro. Julie e Pippin si allontanano di corsa, sperando di portarsi dietro la vedetta. Lui grida EEEEEH FERMI!!!!, ma Julie e Pippin corrono ben più veloce. Il brigante si ferma poco dopo, e suona il corno.

Intanto gli altri aspettano ordini. Dopo poco Ganjar torna dicendo che il segnale di Woz è quello di intervenire. Poco dopo si sente un corno di allarme da lontano.

Il gruppo parte di corsa verso la cascina. Ma appena escono dalla gola tra le colline verso la cascina, si trovano davanti una formazione inaspettata di 7 persone davanti.

A circa 150 metri di distanza il capo brigante vorrebbe parlare.

Intanto Guelfo inizia a lanciare vari incantesimi, granata e immagini illusorie.

"Ci possiamo accordare, non è necessario menarci", dice il **brigante**. Capelli lunghi, baffetti lunghi e barbetta. "Fermi, fermi, che fretta c'è?".

Ma tutti continuano a correre.

"Ma non c'è nessuna fretta, ci possiamo accordare!"

"Molla tutto, lascia l'ostaggio, scappa veloce più che puoi... e vivrai" dice Neth.

"Ma non c'è nessuna fretta perchè è morto" risponde il brigante.

"Non c'è nessuna ragione perchè voi viviate, allora", dice Guelfo.

E a questo punto i briganti mettono mano alle armi.

"Guelfo, ci sta il balestriere!" grida Loic indicando un movimento verso la finestra della cascina. In verità c'è un brigante armato di arco, alla finestra, e altri due arcieri pure.

primo round, avvicinamento

Sparano gli arcieri. Una freccia fa scoppiare una delle immagini illusorie di Guelfo, e un'altra freccia fa scoppiare un'altra delle immagini. L'arciere dalla finestra spara su Loic, e la freccia si conficca sul suo scudo.

secondo round, avvicinamento

Guelfo si ferma per lanciare nuovamente le immagini illusorie. Gli arcieri ricaricano. Guelfo, fermandosi, capisce che c'è movimento nella casupola.

terzo round, avvicinamento

Un arciere spara contro Neth, ferendolo di striscio alla gamba (danno 2). Un altro arciere colpisce Ganjar al braccio sinistro (danno 2). L'arciere dentro la casa non spara.

Loic lancia un' accetta sul brigante che ha parlato. "State facendo un grosso errore, noi abbiamo le spalle coperte", insiste il brigante. Ma Loic lo colpisce alla gamba, senza riuscire a ferirlo. E poi impugna la sua ascia da guerra.

Intanto Julie e Pippin vedono una seconda persona con l'arco che cerca di chiudere loro la strada durante la fuga, Pippin prende la fionda. I due corrono ancora. "Se vi fermate non vi sparo" dice l'arciere. Ma nessuno si ferma. L'inseguimento prosegue per un po'.

Lo scontro corpo a corpo

quarto round

Ognuno si trova davanti un avversario in corpo a corpo, tranne Guelfo che è rimasto un po' dietro per lanciare l'incantesimo. I due arcieri ricaricano. Intanto da dietro arriva Zairah, e carica l'arco.

Baffo attacca Loic con spada e daga e fa doppio attacco. Non succede niente. Eric e il suo avversario anche combattono senza danni per nessuno. Stallo anche per Net e gli altri. Ganjar, con la sua strana mazza a due mani, colpisce bene il suo avversario al braccio sinistro.

Zairah spara una freccia contro uno degli arcieri, colpendolo alla gamba sinistra (passa 2).

quinto round

Da un versante laterale compaiono un altro paio di persone. Uno di loro incredibilmente impugna una improbabile arma lunga, senza armatura adeguata.

Uno degli arcieri ingaggia guelfo, lasciando l'arco e impugnando la spada. Il brigante arciere riconosce quale sia Guelfo rispetto alle sue immagini illusorie, ma nessuno colpisce nessun altro.

Il Bastardo, l'avversario di Loic, combatte senza far molto.

Eric combatte, ma nulla.

Net colpisce in testa il suo avversario, ma non passa l'elmetto. L'unico arciere rimasto spara a Zairah, la colpisce di striscio ma non viene ferita.

sesto round

Eric finisce per riuscire a colpire il suo avversario gravemente al braccio sinistro (ne passa 6).

Neth colpisce il suo che non replica. Ganjar no. **Zemar** entra di poco contro il suo.

A fine round arrivano i nuovi due nemici che stavano arrivando. L'alabardiere si dirige verso Zemar, mentre quello col martello da guerra e scudo piccolo va verso Eric.

settimo round

Loic e il **Bastardo** stallano.

Eric si trova con 2 nemici, ma uno para e basta. Eric colpisce al braccio sinistro il suo avversario già ferito (entra un danno). Guelfo e il suo avversario stallano. Net e il suo stallano, anche Ganjar. Su Zemar attaccano entrambi, il primo viene parato e anche l'alabardiere con il bonus del fianco.

ottavo round

Loic e il Bastardo stallano ancora.

Eric ferisce il suo avversario già ferito. Brutta botta al torace (ne passano 5). L'altro arretra un po', ma Eric lo tricca, cercando di sbilanciarlo.

Guelfo riesce a dare una bella botta infuocata a un avversario.

Loic riesce a dare una botta a Loic, che si guarda intorno incerto.

Zemar colpisce il suo avversario al ventre, elargendo una sonora botta.

Intanto Julie e Pippin continuano a scappare, inseguiti dai due banditi, che finalmente dopo un po' desistono dall'inseguimento. Così Julie e Pippin possono finalmente tornare verso il cascinale e i loro compagni impegnati nel combattimento. Ma ci sarà da fare un po' di strada.

nono round

Finalmente Loic riesce a ferire il Bastardo, sfasciando il panzerotto di maglia (ne passano 4).

Eric pure colpisce bene il suo avversario, inabilitandolo al braccio destro.

Intanto Zairah e l'arciere si sparano a vicenda. Zairah subisce -2 alla gamba destra, lui pure viene ferito.

Guelfo vede l'arciere che sta tirando a Zairah, e gli tira la lancia infuocata in zona.

Intanto Woz, invisibile, prende la mazza da terra e colpisce alle spalle l'alabardiere, (-3 al ventre).

Guelfo fa esplodere il bastone. (2 torace, 1 braccio sinistro, 2 ventre) a uno dei due, l'altro pure viene conciato per e feste, tanto che sviene. L'altro suo avversario (di corpo a corpo) riesce a scappare via.

Molti banditi o scappano o arretrano.

decimo round

Loic attacca il Bastardo, che però para e tricca attaccando di punta. Loic lo para fortunatamente. Ma il Bastardo attacca nuovamente e riesce a passare. Botta violentissima al torace di Loic, ne passano 3.

Subito dopo vede Eric e alza le mani arrendendosi.

Alla fine uno scappa (tal Satro), mentre gli altri si arrendono tutti, sani o feriti che siano.

Il Bastardo si arrende

Intanto il **Bastardo** getta le armi e si arrende, come pure l'alabardiere. Neth si mette all'inseguimento.

Loic attacca il Bastardo, senza badare al fatto che il Bastardo si sia arreso. Lui fa un tentativo per recuperare la spada con una mossa atletica. E fa un ultimo attacco a Loic, che para e contrattacca in testa, dove però passa abbastanza poco, facendogli volare l'elmo.

"Mi ero arreso!" grida il Bastardo, non butta la spada ma invita Loic a duello, con la daga e basta.

"Non me la fai raccogliere, eh?"

Eric ricorda a Loic: "S'era arreso!"

"Il tuo rifiuto di accettare la mia resa mi disonora come guerriero".

Il Bastardo continua a non attaccare, in attesa. Ma Loic vuole attaccare. Il Bastardo para e basta.

Guelfo vede questa cosa, tira una botta in testa al suo per non farlo scappare e poi si avvicina per fermare lo scempio di Loic che attacca il Bastardo che si era già arreso. Gli fa altri 3 danni al braccio destro.

Eric tenta di fermare Loic, intimandogli di stare fermo e smetterla di attaccare.

Il Bastardo ansima.

"Dimmi che non hai più le spalle coperte!" grida Loic. "Perché se hai le spalle coperte non ti posso accettare come prigioniero".

"Che volete, che vi serve? Non ho le spalle coperte!"

"Allora arrenditi" dice Loic.

Lui getta la spada.

Si sono tutti arresi, ne è scappato uno solo.

"Secondo me col fatto che non ne abbiamo ammazzato nessuno non è andata bene". commenta Loic, sbuffando.

Net suggerisce di trascinare tutti dentro. Arrivano anche Pippin e Julie e riferiscono che ci sono 2 arcieri, che probabilmente stanno andando al campo.

Nella cascina

Quanto al prigioniero, è morto. Su un pagliericcio sta stesa la ragazza, la "gemella", probabilmente. E' morta. C'è molta molta fretta, ma si rende necessario un esame sommario dell'edificio. La ragazza era molto deperita, sicuramente non è stata ammazzata da poco. E' morta da parecchie ore, forse qualche giorno. Stranamente è ancora legata.

"Come è morta la ragazza?" domanda Guelfo al Bastardo.

"Vi dico come è andata, rapidamente. A me me l'hanno affidata diverse settimane fa, mi hanno dato istruzioni, darle da bere e mangiare, poi però si è ammalata, come mi avevano detto. Le ho dato la medicina che mi avevano dato. Nessuno di noi le ha torto un capello". Poi indica un baule: "lì ci sono le prove di quel che sto dicendo". Un po' di documenti tra cui una lettera. Poi indica una boccia, che conterrebbe la medicina: un liquido verde scuro. Net rovista nel baule per vedere cosa possa servire.

Net mostra dei fogli al Bastardo e gli chiede spiegazioni, con aria preoccupata.

"Te l'avevo detto che c'avevo le spalle coperte" dice il Bastardo... poi Loic fa una strana faccia e il Bastardo aggiunge "ma non è vero..."

Eric propone di usare il Bastardo come ostaggio per la ritirata. Net annuisce. "Sì, ma ce ne serve uno solo".

"Gli altri non li possiamo uccidere..." dice Eric.

"Ma lo faremo", risponde Net. Loic prende una spada.

"Avete una possibilità", dice Net, rivolto ai prigionieri, dopo aver ammazzato il più ferito di tutti, Loic taglia la testa al secondo. "Ho poco tempo e mi serve un'informazione principale: dove sta Justin, il maschio".

Guelfo intanto sottovoce sussurra a Loic che probabilmente bisognerà fare il servizio anche alla ragazza.

I prigionieri non parlano, e Net ne ammazza un altro.

"No, Net, sono io il boia!" commenta Loic.

"Chi parlerà avrà salva la vita", dice Neth. Nessuno parla, forse proprio non lo sanno.

"Allora vi faccio una domanda più facile, descrivetemi chi ve l'ha consegnati..."

"Solo io l'ho visti" dice il Bastardo. "Loro non sanno niente." E li descrive. Uno molto probabilmente è proprio Daeron, l'altro il Tre di Fiori.

Neth si avvicina al primo e dice: "avete rapito due figli di persone nobili, dammi la tua mano destra". Neth gli fa un taglio preciso sulla mano destra, tagliandogli in tendine. Lo fa a tutti, che se lo fanno fare.

"Dite a quelli che vi soccorreranno che chiunque ci seguirà morirà".

Prende i documenti, e indica il corpo. "Quello deve venire con noi".

Guelfo domanda se sia sicuro. "Stando a questa lettera questa povera ragazza potrebbe essere qualcosa di diverso da un cadavere"

"Se si sveglierà ce ne occuperemo, per ora dobbiamo portarla in un posto dove venga seppellita onorevolmente", risponde Neth.

Intanto Julie osserva la ragazza, che ha segni sul corpo simili a quelli che aveva Rosalie. Poi guarda il muro e il giaciglio, dove ci sono molti sgraffi, e alcuni simboli **ogham** sgraffiati malamente sul muro, col sangue. e li indica a Neth. Lui le spiega il loro significato. IFIN (RIGENERAZIONE SOPRAVVIVENZA - VISCHIO) e OIR (CARBONE, LA VERITA' E LA DISCIPLINA).

La ragazza si chiamava Kristine.

Woz si propone di incendiare la cascina, dopo aver costretto fuori i prigionieri feriti. E con la magia velocizzano l'incendio.

Dopodiché si parte velocemente.

Sempre 17 dicembre mattina

In allontanamento dalla cascina in fiamme

Neth precede il gruppo con espressione corruciata col fascicolo di documenti che ha letto. Si avvanza di buon passo. Loic trasporta il Bastardo. Altri trasportano il cadavere di Kristine su dei sacchi tipo barella, legata.

Il Bastardo dice di conoscere modi per uscire dalla zona più in fretta, seguendo altri sentieri. Neth e Pippin parlano tra loro, mentre si avvanza, ci pensano un po' su.

Loic e Guelfo battibeccano un po' su come comportarsi col prigioniero, Loic è più per ammazzarlo, Guelfo più per tenerlo in vita. Si decide intanto di proseguire per la strada conosciuta da Pippin, e poi si vedrà.

Dopo un po' di strada decisamente difficile e collinare, si cominciano a sentire corni sia dalla zona della casupola, sia da tutto intorno.

"E' un segnale alle sentinelle che ci sono degli intrusi che non devono uscire dal territorio", spiega il Bastardo. Poi inizia a parlare di una cava semi abbandonata, a causa di crolli nel passato, che permetterebbe di evitare una gola senza dubbio sorvegliata dalle sentinelle. Ha dei rischi, che la mossa possa essere prevista, però è più veloce ed evita il passaggio nella gola. Il problema della cava sono i cavalli, rischiano di non passarci, di impuntarsi, di far perdere un sacco di tempo e così via.

Breve sosta al campo

Si raggiunge il punto di incontro, si recuperano i cavalli e i feriti vengono stabilizzati. Poi Neth spiega cosa ha trovato nei documenti. La ragazza si chiamava **Kristine Dart**, figlia del Dominus della signoria di **Dart**, in terra di Krandamer, e sorella di **Justin Dart**.

Loic chiede se ci sia parentela con tal **Alaric Dart**, membro della **Squadra dell'Aquila**. Neth spiega che sono una famiglia potente della zona, e non è l'unica signoria che controllano, ce n'è una ad Amer, in terra di Annecy: **Vreil**.

Net dà un'altra informazione: mostra le cartucce restanti. "E queste non vi piaceranno", dice, "e non piacciono neanche a me. Sono autorizzazioni ufficiali di **Kahras** che conferiscono ad alcuni uomini (tra cui probabilmente il Bastardo) il potere di compiere arresti per conto dell'esercito e a detenere prigionieri. Probabilmente gli è stata data ad hoc questa autorizzazione per rendere possibile spostare questi prigionieri e coprire questa cosa di una certa ufficialità".

"Chi l'ha autorizzato?" chiede Guelfo.

"**Ector Maine**", risponde Neth, "un ufficiale dell'esercito di Kahras. Non lo conosco".

ci si interroga sul dafarsi, finché Neth, pensieroso, dice che bisogna senz'altro interrogare il Bastardo su chi sia questo Ector Maine.

Interrogatorio al Bastardo riguardo Ector Maine

Il Bastardo dice che quelle erano le sue "spalle coperte". "A quanto pare questo ufficiale deve un favore a qualcuno, o a quello che ha portato i ragazzi prigionieri, o al suo compare. Io vi posso dire che sono stato tenuto fuori dallo scambio, non ne so molto. Però questo Ector, insieme ad alcuni dei suoi uomini, hanno fatto un paio di volte visita all'accampamento. Parlava col Ras. Credo che stia in zona, lui e il suo plotone, sta da queste parti. L'ultima volta è venuto un paio di giorni fa..."

Neth è preoccupato, la presenza di questo ufficiale e dei suoi uomini complica ulteriormente le cose. Neth propone di dividere il gruppo, una metà porta via il Bastardo e se ne occupa in una giurisdizione diversa da questa. Lui si va a documentare sulla famiglia Dart per capire se ci siano amici che permettano di far capire meglio la situazione, se si possa dire o no al Dominus di Dart quel che è successo.

"Questa rischia di essere una situazione alla Lord Anthony e Lord Albert, dobbiamo capire se c'è qualcuno onesto in questa famiglia, oppure se tutti sono nostri nemici"

Neth suggerisce che gli altri, i membri del gruppo, con meno cavalli dietro, senza Bastardo e senza documentazione, raggiungano una persona amica in un monastero vicino a Kharas. E qui può essere portato il corpo di Kristine. Avvisando di tenere bene d'occhio, per prudenza, il sepolcro della poverina.

Il Bastardo sul ragazzino dice solo "so che quando sono stati consegnati i gemelli, uno è stato portato via e uno affidato a lui. Sembrava che il fratello portato via venisse portato in un altro campo, magari per tenerli separati. Non so però in quale campo. Io so dove stanno i campi, ma andare a cercarlo a caso è un suicidio. Certamente il Ras lo sa, i gregari no". Segna comunque su una mappa tutti i campi.

Riguardo la distilleria, il Bastardo dice "avete presente che vi ho detto questo ufficiale col suo plotone? Io ho il sospetto che... ho visto degli uomini armati, lui e anche altri, e probabilmente staranno da qualche parte nella zona, uno di sti monasteri bruciati sarebbe... adatto come accampamento temporaneo. Erano posti su colline, con buona visuale... ". Per il resto non sa altro.

L'incarico del gruppo è di portare il corpo al Monastero, entrare in contatto con la conoscente di Neth, che si chiama **Seda**, nel **Monastero dei Martiri di Modranect**.

"E' una sacerdotessa", spiega Neth, "e si trova lì da alcuni anni, dopo aver deciso di pentirsi, perchè prima di allora era il **Due di Picche**. Però è uno dei rappresentanti dei Semi Neri che ha deciso di dissociarsi dalle pratiche di molti dei suoi confratelli. Voi parlerete con lei, che ha una certa esperienza della criminalità della zona, e raccontandole quel che è successo può dirvi qualcosa di più, probabilmente."

"Poi ti aspettiamo lì?" chiede Julie.

"Parlate con lei, le raccontate tutto... vi potete fidare di lei. Lei non può uscire dal Monastero... e ci rivediamo lì".

Il gruppo si divide

Da una parte vanno Loic, Eric, Woz, Julie e Guelfo, più il corpo della povera Kristine, dall'altra tutti gli altri. 4 cavalli. Si prosegue fino ad un vecchio cartello che indica la cava. Il sentierino sembra che non sia stato percorso da tempo. Il sentierino affluisce in uno spiazzo con altri sentierini, che manifestano movimenti più recenti. Difficile però quantificarne la vecchiaia, uno o due giorni.

Le grotte

Si arriva nei pressi del complesso di grotte nel pomeriggio avanzato.

Si iniziano a sentire dei rumori che sembrano provenire da dietro un angolo. Sacchi che cadono, roba che viene spostata.

Julie si arrampica per dare un'occhiata dall'altra parte del crinale. Il complesso di cave prosegue oltre l'angolo. C'è un rudere di legno davanti e vicino al rudere ci sta un carro con sacchi sopra e tre persone che discutono animatamente.

Stanno decidendo cosa portare e cosa no sul carro, e sono in disaccordo tra loro.

Dopo un po' Julie scende e riferisce.
Si decide di andare, tranquilli.
Quando vedono il gruppo si fermano e uno si avvicina, salutando.
"Hei voi... ammazza... un sacco di belle cose portate, armi... siete soldati?"
"Ma tu chi c... sei per farci ste domande?" dice Loic.
"Io sono Marc e questa è casa mia e dei miei fratelli".
"Ci tratteniamo poco, non ci daremo fastidio", dice Guelfo.
"Che dovete fare? Posso sapere da dove avete intenzione di passare? Vi servono delle rocce?"
Nessuno risponde.
"Facciamo così", dice Marc. "Se non ho capito male io adesso coi miei fratelli ci facciamo un giro, una passeggiata, e quando torniamo non ci siete più".
"Ve ne potete pure stare seduti qua, non serve che ve ne andiate. Noi passiamo e lì finisce." dice Guelfo.
Saluti cordiali e si passa.
Ecco le entrate della cava, difficile capire quale sia quella giusta.
"Quella bucata è quella di sop..." dice uno, e l'altro fratello gli tappa la bocca.
"A buon rendere!" dice Guelfo. E si va.
Dentro si sente un gran puzzo. Julie dice "c'è una latrina a sinistra, andiamo a destra", al primo bivio.
La cosa difficile è convincere a far entrare i cavalli nella galleria, e ci vuole parecchio tempo.
Avanzata lunga e faticosa, dopo 20 minuti circa si intravede una luce. Julie va in avanscoperta verso l'uscita della galleria.
Julie ascolta, non le sembra di sentire niente, ma dopo qualche minuto è investita da un tanfo micidiale. Una puzza fortissima, animalesca.
Julie e Guelfo vanno con una lanterna a controllare.
La grotta lateralmente si allarga molto. Cinghiale grosso con molti cuccioli. Julie lo vede e la mamma cinghiale parte all'attacco. Si ferma al centro dello slargo. Julie arretra, Guelfo un po' si mette a proteggerla, pure arretrando.
Poi lancia un incantesimo. Ragnatela, che attoppa completamente la galleria. La cinghialessa viene investita dalla ragnatela e non la prende bene. Poi Eric tira una bella balestrata in testa alla cinghialotta. Loic la finisce a furia di asciate. Escono poco dopo timidamente i sei cinghialetti. Un paio vengono presi, uccisi e messi in un sacco. Intanto si libera la galleria dalla ragnatela.
Intanto è scesa la sera. Julie va verso l'uscita della galleria per sentire se c'è rumori strani. Loic prega Harkel per ringraziarla della cena.
Fuori tutto tace.

La notte

Si esce, è l'imbrunire.
Si procede, e dopo un po' iniziano a cadere i primi fiocchi di neve. Difficile trovare un buon riparo, se ne trova uno accettabile in una radura tra gli alberi.
Turni di guardia.
Julie durante il turno di Guelfo farà un tentativo di spostare il cadavere, per prendere in giro il timore del mago che la poverina si possa svegliare, cosa che lei si rifiuta di credere. Ma Guelfo se ne accorge, e fa finta di nulla e si accende bonario la pipa.
Eric fa uno strano sogno, sogna di stare in un corridoio con una porta aperta e un tizio davanti, e un altro che lo sta per attaccare sul fianco oltre l'angolo di un corridoio. Eric colpisce il tizio vicino alla porta e l'altro sul fianco fa in tempo a colpirlo con l'alabarda. Ed Eric si sveglia.

18 dicembre

Mentre ci si sta preparando, uno dei cavalli nitrisce e scalcia. Un cavallo è stato colpito da pochissimo da una freccia. Bisogna prendere i cavalli sani e allontanarsi per portarsi fuori tiro, purtroppo quello ferito resterà lì. Il coraggioso cavallo di Loic.
3 cavalli, il morto sta con Woz. Si prosegue allontanandosi dalla collina.
Dopo qualche ora si scorge, a una certa distanza, una casetta. Ma bisogna tirare dritti. Più avanti c'è un paesino, a metà pomeriggio.
Eric suggerisce di andare a chiedere ospitalità nel villaggio, Julie invece propone meglio una fattoria isolata. Loic è d'accordo con Julie, Woz è piuttosto intermedio. Guelfo ci pensa un po', poi è d'accordo con Loic e Julie. Si aspetta il tramonto per andare a chiedere ospitalità.

Notte alla fattoria

Si va verso la fattoria isolata, a sera tarda.
2-3 persone con dei forconi e delle pale che escono dalla fattoria con atteggiamento interlocutorio.
Si avanza con fare pacifico.
"Fermatevi", dice uno.
"Chiediamo ospitalità per la notte, possiamo pagare!" dice Guelfo.
"Che la luce di Kayah vi accompagni!" ribadisce Loic.

"Veniamo in pace" dice Julie
 "Da dove venite?" chiede il tizio.
 "Da ovest" risponde Guelfo.
 "A ovest ci sono i briganti, siete briganti?"
 "No, da ieri ce ne sono meno"
 "Dateci una prova che non siete briganti"
 "Non staremmo qui a contrattare con voi...." dice Guelfo. "Ci serve un tetto..."
 "Ci sono persone malate tra voi?"
 "No!" dice Julie, tutti gli altri esitano.
 "Una stalla va benissimo" dice Loic.
 "Noi abbiamo un fienile, dove entrerete tutti. Poi pagherete... 2 monete d'argento"
 "Va bene!"
 "E ve ne andrete all'alba. Quello è il fienile".
 Guelfo va a pagare anticipatamente mentre gli altri portano il cavallo col morto nel fienile.
 "Ma dimmi una cosa, giovane, state scappando? ci state portando i briganti in casa? dobbiamo prepararci a difenderci?"
 "Non credo proprio", risponde Guelfo.
 "Noi abbiamo una lega di lavoratori per difenderci dai briganti", spiega il fattore. "Però dobbiamo saperlo ora, per organizzarci"
 "Ci siamo fatti dei nemici tra i malviventi, non credo che ci seguiranno fin qui, però sono dei senzaddio e non so cosa siano disposti a fare."
 "Invecchiare mi ha insegnato che è meglio essere prudenti", e incarica un figlio ad avvisare il villaggio.
 E si dorme.
 Soliti turni di guardia.
 Woz e Julie primo turno di guardia.
 Si vede una fiaccolatina verso il villaggio e si muovono, dividendosi in tanti gruppetti di 2-3 lanterne.
 Guelfo e Loic incontrano una delle ronde.
 "Ehi voi, nel fienile"
 "Piano che c'è gente che dorme" dice Loic.
 "E c'è gente che lavora! Tutto bene?"
 "Tutto bene! Buona notte!"
 "Bene!"
 "Bene!!"

Alba del 19 dicembre

Il viaggio viene ripreso molto tranquillamente.
 A un certo punto sul sentiero verso Kharas un gruppo di persone a cavallo viene incontro al gruppo. Sembrano soldati.
 Woz tira fuori le malleverie.
 "Chi comanda?"
 "Pyros il grandissimo" risponde prontamente Loic.
 "Poi? Dopo di lui?"
 "Il nostro Duca! Poi il conte, il barone..."
 Poi la guardia si gira verso di Eric. "Decido io, comandi tu. Da dove venite?"
 Eric esita. "Veniamo da sud... ehm, ovest..." poi guarda Guelfo e annuisce.
 "Da dove esattamente, che villaggio?"
 E Woz risponde "Alma".
 "Siete diretti a Kharas?"
 "Sì, non proprio in città"
 La guardia osserva il sacco con il cadavere, con aria contrariata.
 "Siamo diretti al Monastero dei **Martiri di Modranect**, per seppellire una persona" dice Eric.
 "E come è morto, amico vostro?"
 "Una povera ragazza", risponde Julie.
 "Da quanto è morta?"
 "Cinque giorni circa"
 Solita occhiata di routine agli zaini, e Woz osserva i documenti.
 "Siete cacciatori di taglie, siete andati a caccia di briganti?"
 "Sì. Ora sono meno"
 "Dovevate portare le capocce, così li riconoscevamo"
 "Eh lo so, ma ci siamo dovuti allontanare un po' di corsa, come dire..." risponde Guelfo.
 Si fa dare un foglio e lo firma. "Questo lo consegnate alle porte, così non vi fanno problemi." E si fa pagare una moneta d'argento.

L'arrivo a Kharas

A ora di pranzo il gruppo raggiunge la città di Kharas, e punta dritto al Monastero. Ma prima c'è tutta una zona piena di gente, armati, militari, campi e tende... "Da questa parte, da questa parte..." dice un tizio venendo incontro al gruppo. "Vi volete segnare come volontari per la guerra a est?" "Sembravate però proprio..." "Magari un domani", risponde Guelfo. "Ma sappiamo che l'hanno vinta la guerra le nostre truppe..." dice Loic pensando a Benson. "C'è ancora molto da combattere... la paga è buona..." insiste il tizio. "Ci sono altri fronti che si aprono..." Il gruppo si inerpica su un sentiero in salita che conduce al monastero, in cima alla collina. E' una struttura fortificata. Woz ne racconta la storia: "Era costruito sulle rovine di un santuario su Modranect, Dea Madre della Natura, culto ricondotto ad Harkel, a cui è riconsacrato il monastero attualmente. E' un posto abbastanza tranquillo, principalmente popolato da sacerdoti di Harkel, mentre in città la chiesa è dedicata a Pyros e Dytros. Qui il potere politico dell'Abate è abbastanza insignificante, ma è un luogo di culto abbastanza noto"

Il Monastero dei Martiri di Modranect

Prima si avvicina al Monastero una piccola delegazione senza il cadavere di Kristine. Woz e Julie. Un sacerdote li guida fino alla chiesa del Monastero, in un'ala della chiesa, molto buia, e c'è una figura che sta forse accendendo delle candele.

"Sorella Seda, ci sono la signorina Julie e il signor Carl che vogliono parlare con voi".

Sorella Seda fa cenno di avvicinarsi. E' cieca, giovane e bella ma con qualcosa di strano vicino agli occhi, come una cicatrice.

Julie racconta tutto a Seda, che ascolta attentamente poi dice che tutti entrino nel monastero, lasciando le armi all'ingresso, e le portino alla sagrestia.

Le indicazioni vengono eseguite e il gruppo raggiunge la sagrestia. La ragazza somiglia molto a Rosalie, anche se è più grande di età, ed ha gli occhi chiusi e come una striscia di pelle come cauterizzata sugli occhi. Julie cerca di capire dal suo modo di parlare e dall'aspetto se possa essere persino sua parente.

"Io posso seppellire... posso fare in modo che questa ragazza venga conservata in una bara in modo che possa essere sepolta qui, se lo riteremo opportuno, oppure riconsegnata ai suoi familiari".

"Siete al corrente di cosa le è successo?" chiede Guelfo.

"Sì, mi ha spiegato la vostra compagna, ma se c'è qualcosa che volete aggiungere..."

E Guelfo spiega i suoi timori che possa risvegliarsi.

"In questo luogo di preghiera sicuramente qualsiasi influsso maligno e negativo sarà sconfitto, e il suo riposo non sarà interrotto", risponde lei.

Guelfo le chiede informazioni sui briganti, e lei risponde che conosceva alcuni membri della Brigata del Braciore e di altri briganti. Le si spiega tutto, modalità di ritrovamento e così via.

"Esistono alcuni punti, che sono chiamati luoghi sicuri, che sono posti a una certa distanza dagli accampamenti e sono di solito utilizzati proprio per questo tipo di rapimenti. La cascina era uno di quelli e poi gli è stato fatto un accampamento vicino, ed è diventato di dominio pubblico." E poi spiega bene come funzioni l'organizzazione interna alla congrega di criminali della Brigata del Braciore. Spiega che per sapere dove possa essere il ragazzo bisognerebbe parlare e/o interrogare un Ras, che probabilmente lo sa. Lei propone di rivolgersi a un Ras ormai incarcerato, con cui si potrebbe parlare. L'ha fatto arrestare lei, e si trova in una fortezza al confine con la Contea di Kronach: la fortezza dei **Picchi Gemelli**. E' una prigioniera. Il problema principale è che è difficile trovare qualcosa da offrirgli in cambio del suo aiuto.

Si chiede a Seda un aiuto, e lei risponde che ha bisogno di parlare con qualcuno, e siccome non si allontana dal monastero avrà bisogno di una mano per convocarli.

Si calcola che Neth dovrebbe arrivare entro una settimana, per la festa della Rinascita o giù di lì.

Domande a Seda riguardo i luoghi di reclusione dei briganti

Si fa qualche domanda a Seda sul Ras prigioniero. Lei dice che era uno del Manto d'Ombra, il Cinque di Picche, e fondamentalmente lei l'ha tolto di mezzo perché all'epoca era molto importante. Questa persona era originario di Clerval, Keib. Potrebbe avere una famiglia e parenti, ma probabilmente non hanno problemi particolari. "Sapete con chi potete parlare? Con la persona che si occupò materialmente dell'arresto, e che ne seguì le pratiche successive. E' un sergente dell'esercito di Kharas, abbastanza noto. Potete provare a chiedere di lui e chiedergli ufficialmente di interrogare il prigioniero. Considerate che era l'entrata che io avevo per farvi parlare con lui. Probabilmente lui può concedervi un'autorizzazione per un colloquio. Per quanto ne so io è una persona onesta, per quanto dal carattere un po' particolare.

Riguardo il Tenente che ha firmato l'autorizzazione al Bastardo, Seda conosce anche lui, Ector Maine. "E' uno degli uomini che probabilmente ora come ora fa da testa di ponte. Non c'era quando c'ero io, quando facevo un incarico non dissimile, ma ho sentito dicerie sul suo conto che lasciano immaginare che possa fargli dei favori, anche se non ne conosco le motivazioni."

Dopo lunghe riflessioni si decide di aspettare qualche giorno fino al ritorno di Neth.

I giorni di attesa

E' il 19 dicembre. E' necessario decidere dove sistemarsi per i giorni che mancano al ritorno di Neth. La soluzione migliore è sistemarsi in città, anche in vista della prossima Festa della Rinascita.

Loic le domanda qualche consiglio sulle locande di Kharas. Seda dice che è qualche mese che non ci va, ormai, ma spiega che Kharas ha un quartiere nobiliare e comunque altolocato, col palazzo della Gilda e così via, e poi il quartiere popolare, più modesto. I sobborghi stanno fuori dalle mura. Suggerisce la locanda "Lo Spiedo", al confine tra il quartiere popolare e quello nobiliare.

Ci si accorda con Seda che quando Net e i suoi raggiungeranno il Monastero lei manderà a chiamare il gruppo alla locanda "Lo Spiedo", per riunirsi poi tutti insieme al Monastero.

Lasciato il Monastero viene presa una strada più diretta verso la città di Kharas. E' sera.

Lungo la via cade l'occhio su un albero con degli impiccati, almeno una dozzina, alcuni lì evidentemente da molto molto tempo. C'è un cartello unico sull'albero, su un ramo vuoto: "questo è per te che rubi il bestiame".

Loic commenta che l'opera del Boia getta una spiegazione sull'indole del Signore del luogo.

Finalmente raggiunta Kharas, alle mura vengono fermati dalle guardie. Qualche domanda, un piccolo obolo alla città e si procede, anche in nome della prossima festa. Guelfo storce il naso, è quasi oltraggioso che venga chiesto un obolo in vista della festa della Rinascita, che rappresenta spiritualmente proprio il contrario.

Eric tranquillamente va per pagare. "Pensate che il Parroco sarà contento di questa oblazione?" chiede Guelfo.

"Non ti preoccupare, il Parroco non li vede proprio sti soldi. Mica è il Parroco che ti pagherà da bere!"

Ci pensa Loic a pagare 5 bronzi, mentre Eric stava per cacciare un pezzo d'argento.

"Con questi potete entrare in 3, fatti due conti!" dice la guardia, gettando tutti in crisi matematica.

"Messere beh certo poi... avremo modo anche di ringraziare all'interno... diremo anche che..."

"Ma la domanda è... li vorrete ringraziare in 3 o in 5?"

"Anche in uno, poi veniamo qua con lui..." risponde Loic in modo vagamente minaccioso, pur senza sortire alcun effetto.

Esitazione, poi Loic allunga altri 3 bronzi. "Buona festa! Siamo tutti sotto lo sguardo degli Dei!"

"Buona festa a voi, noi lavoreremo, mica come voi..."

Si passa oltre, con Eric che si burla un po' del fratello. Ma Loic, che ha pagato i bronzi, insiste per avere l'argento in cambio, col resto di due.

La città di Kharas

L'aspetto della città è allegro, ci sono carpentieri che montano protezioni per le tavolate all'aperto della prossima festa della Rinascita.

Lungo la strada principale si chiede informazioni e la signora grassa di mezza età scelta da Loic si offre di accompagnare il gruppo, chiacchierando incessantemente.

Finalmente viene raggiunto "Lo Spiedo", sin da fuori si sente la musica e il rumore di piatti e di vociare.

Eric va a chiedere le stanze, una da 2 e una da 3. Sono quasi le ultime, per la folla.

La cena è ottima e abbondante.

Serata in locanda

A una cert'ora il gruppo viene avvicinato da un tizio magrolino con una penna d'oca in mano. Sembra stia prendendo appunti. Chiede se abbiamo intenzione di giocare a "lo scontro". Una specie di tiro alla fune fatta con un'asta di legno, tavolo contro tavolo, 3 campioni per tavolo.

Loic inizia a accampare scuse, Julie scherzando si offre. Guelfo insiste tantissimo, Eric pure.

"C'è un premio", dice il tizio, "un pasto gratis per il tavolo che vince, e un invito per il palo della cuccagna il giorno della festa".

Alla fine il gruppo si iscrive. Dopo cena finisce la musica e portano un grosso palo con delle maniglie di ferro piantate dentro.

La gente sale in piccionaia a fare il tifo, alcuni scommettono persino qualche soldo e in generale l'atmosfera è molto allegra e ludica.

Guelfo, Loic, Eric tirano in quest'ordine. Vincono dopo un attimo, suscitando molti applausi.

Dopo una mezz'oretta tocca di nuovo ai "nostri", passata una prima scrematura di eliminatorie. I Navar e Guelfo vincono anche il secondo scontro ma senza buttarli a terra.

Il terzo scontro è contro il tavolo con la grassona, che è super forte, Zoe, che pure un po' piace a Loic.

"T'ho visto, vi ho visti!" dice lei, "ma ora si fa sul serio, non siamo mica come quei pipponi!"

Inizia lo scontro, che è senz'altro bilanciato e lungo.

Alla fine il gruppo vince, faticosamente, su decisione arbitrale.

Zoe va a tendere la mano a Loic, che l'abbraccia facendole molti complimenti.

Lo scontro successivo avviene tra il gruppo e un tavolo di gente più smilza ma molto tecnica. Ma la squadra si ritira perché uno si è fatto male. Vittoria a tavolino.

Julie si mette a chiacchierare con Zoe, parlando bene di Loic, ma sembra che sarà veramente dura portarla ad innamorarsi di lui.

Intanto in finale arriva la squadra di Brian il fabbro della città, che è fortissimissimo, l'unico a torso nudo e con calzoni sbrindellati.

Loic prima dello scontro finale si toglie la camicia e resta a torso nudo pure lui, coi pantaloni di pelo e la fasciatura.

Inizia lo scontro tra titani, ed è duro ma equilibrato. Poco a poco il gruppo di Brian prende il sopravvento. "Pensate alle vostre donne, fr..ci!" grida Loic per incitare i compagni in un momento di difficoltà. Al grido di Loic tutti si riprendono coraggiosamente e riprendono a tirare fortissimo ritrovando una sorta di parità. (666 di Eric).

Ma aimè, non basta. Nessuno cade, ma infine Brian e la sua squadra vincono.

Brian va a salutare il gruppo, gli fa i complimenti, poi dice a Guelfo che deve mangiare più Ganjare. "La prossima volta ordina il menu super!" tra le risate di tutti.

Julie si rende conto che ad Eric a un certo punto si stacca un pezzo di chiodo della trave, che cade a terra. E a fine gara lui si china e lo recupera.

Intanto Loic si rende conto che sia Zoe che Mirelle aspettano una sua mossa. In crisi va da Eric a chiedere consiglio. Eric consiglia Mirelle, senza dubitare.

"Mirelle, dov'è che gli sconfitti si possono togliere un po' il sudore da dosso..."

"Eh ma ti ho visto che chiacchieravi lì..."

"Hai tifato per me?"

"Sì, però non ho scommesso perchè c'era troppa ressa... e quindi volevi un posto dove lavarti... guarda, se puoi aspettare una ventina di minuti, io in via del tutto eccezionale ti faccio entrare (e gli porge una chiave) in un posto dove ti puoi fare un bagno"

"Grazie, tu sei proprio una salvezza...."

E finalmente viene l'ora di chiusura della locanda, tardissimo.

Loic non sale.

"Ma mi pare che Loic ha rimorchiato" commenta Woz salendo in stanza, con Guelfo.

"Lui ha un debole per i rimorchi da locanda" risponde Guelfo.

"Famolo divertire, non c'è niente di male" commenta Woz.

In stanza Eric osserva meglio il suo punteruolo, da solo. E' di metallo ottimo anche molto affilato. Eric inizia a meditare delle possibilità di usarlo in vari modi, magari facendoselo montare bene sul martello, come punteruolo da pierce.

Ci vuole chiaramente un bravo fabbro, anche per farsi consigliare. Eric nota anche che forse doveva essere un tempo parte di una cosa più grande, ed è stato spezzato e levigato.

Una volta in stanza anche Julie gli chiede di vederlo, e ne chiacchierano tranquillamente, con l'idea l'indomani di portarlo a vedere a Brian il fabbro.

Intanto Loic va nella stanza che Mirelle gli aveva indicato. E' una stanza molto buia, poi sente due occhi che gli coprono gli occhi da dietro. "Se ti fai guidare ti porto presso una vasca", dice lei.

Loic e Mirelle si fanno il bagno insieme, belli contenti e felici.

E poi finalmente Loic se ne torna a dormire in stanza.

20 dicembre: Eric visita il fabbro Brian

Quando il gruppo scende a fare colazione la locanda è ancora chiusa, ci sono pochissimi avventori. E' piuttosto tardi ma non c'è nessuno. C'è ancora la trave buttata in un angolo. Julie ci dà un'occhiata per vedere come è fatta, ogni manopolozza è diversa, di provenienze eterogenee. Loic le fa battute gravi, ma lei va da Eric per andare dal fabbro.

Loic è tutto allegro stamani, e si bulla un po' con tutti.

Eric si alza e va a chiedere alla sguattera se Mirelle sia figlia del padrone. "Ma... dici di Angus, il cuoco? No, no, Mirelle è una che lavora qui..."

In mattinata Eric va dal fabbro. Julie l'accompagna. Woz suggerisce di ingannare il tempo facendo qualche discorso interessante con Guelfo, di incantesimi e altre esperienze. Poi nel pomeriggio Guelfo si allena con Loic ad usare la mazza.

Eric e Julie vanno dal fabbro. La bottega è molto grande, anche coi cavalli dentro, e ci lavora diversa gente.

Eric gli mostra il punteruolo, e lui è stupito. "Caspita, è proprio buono.... lo vendi?"

"No, lo utilizzerei... potrebbe essere un buon pugnale, ma uso poco i pugnali..."

"E' molto ben bilanciato, sicuramente ha avuto un passato da arma" dice Brian. "Secondo me è stato la punta di una lancia ed è stato riutilizzato per diverso tempo, anni fa..."

"Che tipo di metallo è?"

"E' una lega metallica che sembra molto vecchia, ma è resistente, è ancora molto affilato... lo vedo bene in cima a qualche bastone."

Eric mostra i suoi due martelli e chiede consiglio.

"Tu quanto ci tieni a questi martelli? Perchè gli dovrei rifare completamente il manico se li vogliamo mettere sotto, sennò è sbilanciato. Però poi è un po' scomodo da portare, se lo metto sotto. Per metterlo in cima dovrei spaccarlo, ed è un peccato. Sennò dovrei pensare ad un martello con un alloggiamento cavo per fissarlo dentro... se lo rompo poi come lo fisso?"

Però Brian insiste che l'ideale sarebbe usarlo come pugnale, ne fa anche una dimostrazione di come possa bucare il cuoio. Eric però è convinto che debba essere un becco di martello, perchè lo userebbe senz'altro di più.

Alla fine Brian dice che può fargli un buon lavoro riforgiando praticamente un martello da zero. Costerà e ci vorrà un po' di tempo, ma ne varrà la pena. 3 monete d'oro per il lavoro, che sarà di ottimo livello. Ma anche 10 giorni, forse. Deve andare a prendere dei materiali.

Eric gli lascia un pezzo d'oro di anticipo e l'accordo è fatto.

"Ripassa nel 519, quando vuoi, e io ti dico a che punto siamo".

Eric gli lascia per una giornata il suo martello a una mano per studiarlo e farlo simile. Poi Eric si informa su quanto gli valuterà quello vecchio, per rivenderglielo.

"Ti dirò la verità, non è eccezionale... ma te lo dico stasera, quando l'ho pesato bene. Ti dirò il prezzo a cui lo puoi vendere onestamente, e io ti darò quello. Poi deciderai tu".

20 dicembre: Guelfo e Woz parlano di magia

Intanto Guelfo trascorre un po' di tempo con Woz a parlare di varie stregonerie, poi propone a Guelfo di studiare insieme qualcosa che potrebbe aiutarlo quando dovesse avere a che fare con creature abbastanza pericolose, in un reciproco esercizio.

"Preferisci di più iniziare da una difesa seria verso queste creature? Tu hai incontrato creature troppo potenti, tu e i tuoi compagni. O hanno giocato con te, o comunque avete avuto protezioni particolari... ma le protezioni che ti potrei dare possono servirti con i servi di queste creature, i servi dei servi... dovessi tu diventare una sfida per queste creature, tu sarai distrutto. Io posso insegnarti queste cose, ma tu devi usarle non per sfidare..."

"Non ho mai potuto scegliere o meno", risponde Guelfo, "mi ci sono sempre trovato mio malgrado".

"Con l'esperienza devi cercare di riconoscere queste situazioni e metterti in condizioni di non finirci. Sono cose che vanno risolte non con lo scontro diretto, con lo studio, o mandando gente... tu sei una risorsa preziosa, come tutti i maghi, non sei quindi da prima linea. Devi lavorare per spostarti indietro. Non esagerare nell'esporti..."

"Sono stato usato in prima linea perchè purtroppo non c'era... e temo che non ci sarà a breve altra gente..."

"Ma non esitare ad andare tu da altri maghi, in quei casi... entro certi limiti l'unione fa la forza", insiste Woz.

"Conosco altri stregoni, ma che siano promettenti alleati... nessuno di loro ha l'inclinazione per..."

"Fatti più amici, allora, gente più operativa, più giovane e impulsivi..."

Guelfo sceglie di iniziare a studiare gli incantesimi "difficili", un glifo difensivo, e poi semmai le stregonerie.

Loic

Loic resta in locanda in attesa di Mirelle, che per tutta la giornata non si fa vedere. La rivede nel tardo pomeriggio quando va a aiutare prima della cena.

Julie fa domande sull'Ogham

Julie cerca di ripassare un po' i simboli **Ogham**, sia da sola sia con Woz.

Woz spiega: "cercherò di essere semplice. La maggior parte delle persone che collaborano con Net non sono ricercatori di magia o studiosi... il che è un po' contraddittorio. Ormai la componente magica nel Manto è ormai molto diminuita rispetto alla sua origine. Cercherò di farvi un quadro più possibile semplice. Vi piacciono le leggende? Se vi piacciono potrebbe interessarvi una storia.

La storia della Musica della Creazione

"Finirà bene questa storia?" chiede Loic.

"Non è detto... è una leggenda nordica... che narra questo: il sommo Dio Pyros incaricò sua figlia Harkel di bonificare il mondo di tenebra dalle opere di suo padre, Shubniggurath. Pyros insorge in difesa degli uomini, sconfigge Shubniggurath e lo imprigiona nel nostro mondo, imprigionandolo nei ghiacci polari... e poi Pyros incaricò Harkel di diffondere una sinfonia, la sinfonia della Creazione, allo scopo di purificare il mondo che giaceva nell'oscurità. Nascono le piante, la grande foresta di Lankbow, via via si espande... La musica si espande fino ai confini estremi del mondo, e lì avviene l'incontro tra la Musica della Creazione e un'entità che era sopravvissuta, fatta di Rumore, non materiale. Una manifestazione di Shubnagat l'Antico, che era rimasta. Un soldato particolarmente fedele e molto ben nascosto.

L'incontro tra questa Musica e questo RUMore è stato raccontato in molte storie, ed è l'origine dei mali del mondo, mescolandosi alla musica e distortendola. Da qui è nato il male del mondo... e gli Dei della Tenebra. Questo soldato si chiamava ArzAtoth. Secondo le tribù dalle quali l'Ogham ha preso la sua ispirazione, la manifestazione della sinfonia originaria della creazione è Etemenank, mentre la versione corrotta, l'istinto e la violenza primordiale, è Maarduk. Questa è l'origine, secondo la leggenda, di queste due divinità. Alcuni hanno pensato di vederli come bene e male, che è la versione più comune, altri invece ritengono che tutto faccia parte dello stesso disegno, e che questa stessa lotta tutela tutte le parti dell'animo umano, che è per sua natura .. duale."

"Ma se ci fosse solo Etemenank staremmo tutti bene, nella musica, a divertirci e mangiare..." dice Loic.

"No beh, Etemenank aveva regole molto rigorose... il divertimento secondo molti nasce altrove. Etemenank è detto il signore del silenzio..."

Poi Woz continua a spiegare: "l'alfabeto oghamico sarebbe la trascrizione delle note che fanno parte di questa sinfonia della creazione, e sarebbero capaci effettivamente di grandi cose, di poter suscitare grandi effetti. Non basta tracciarli, perchè se ne produca il suono bisogna saperli far vibrare. A ogni simbolo corrisponde una sillaba, una pianta, un minerale e una funzione, il rapporto che hanno nell'economia del ciclo vitale."

"E come mai Kristine tracciava quei simboli? Da dove li ha imparati, perchè li tracciava?" domanda Julie.

Woz spiega la teoria di Neth secondo cui si trattava di un tentativo non sufficientemente efficace di impressionare le vittime, suggestionandole con simboli comunque incapaci di vibrare.

"Un po' come a me la storia della testa che doveva scoppiare?"

"Una cosa del genere."

Guelfo però parla di Amon, come di una possibile reale minaccia.

"Però i simboli della ragazza non fanno parte di un gruppo dei 4 simboli scoperti in un secondo tempo... la maggior parte dei simboli ogham sono benefici, è difficile suonarli male... esistono però 4 simboli scoperti molto più recentemente, dopo la morte di Le Flay, scoperti dalla fazione dei "semi neri", anche se non totalmente, che sembrano le trascrizioni delle note corrotte. E quelli effettivamente farebbero pensare ad un utilizzo non proprio. Net quindi tende a ritenere il rischio contenuto. Io temo che possa sottovalutare qualcosa, ma per ora in effetti non si è visto nulla."

Loic chiede del 3 di fiori.

"Non ne so molto, è il consigliere di un Dominus della Baronía di Keib, e sembra che abbia dei contatti con dei cultisti, probabilmente è l'anello che lega il Manto con Daeron Vypurn. Probabilmente lo nascondono lì."

Il tardo pomeriggio

Arriva anche Mirelle e si mette al lavoro. Parla molto con l'oste/cuoco Angus, poi parla anche con il tipo della sera precedente. Organizzano la serata.

Poi viene a salutare Loic, frettolosamente, e dice che la sera ci sarà un concerto in locanda, che sarà molto affollata.

La sera in locanda, il concerto della Compagnia del Ghastwode

Arrivano un gruppo molto nutrito di musicisti, con un sacco di strumenti diversi, e tantissimi che danzano e vanno per i tavoli. Festa vivacissima e affollata.

Gli abiti di scena sono pregiati, costumi caratteristici dell'est di Krandamer. Loic si lascia incantare dalla bellezza e dalla quantità di pelle scoperta delle ballerine.

Julie non li riconosce, ma quando si presentano (la compagnia del Ghastwode), li conosce di fama. La loro particolarità è che sono molto esotici, recuperano balli antichi, particolari, comunque di tipo nobile.

21 dicembre

Bella giornata di sole, freddo.

Il 21 iniziano primi piccoli banchetti pubblici, anche se la festa vera e propria ha ancora da venire. Assaggi, baracchini, gente allegra per strada.

Si fa un po' di vita di festa, sfilate di militari, vivande e così via. Anche il pomeriggio è tranquillo, giorno di mercato, l'ultimo prima della festa.

La sera non ci sono spettacoli in locanda. Mirelle si siede a cena vicino a Loic, incuriosista sui discorsi del gusto. Chiacchierando, Loic promette a Mirelle che ad agosto se andrà al palio la porterà con sé.

Poi si appartano, e lei chiede a Loic: "ma a te piace la musica? Ti è piaciuta la musica di ieri?"

"La musica m'è piaciuta... era un po' difficile, io sono di gusti semplici... tu sei brava, tu c'hai orecchio..."

Loic cerca di stringere un po' in direzione di una camera disponibile... Visto che lei non lavora, lui si offre di portarla fuori in serata. Girano, chiacchierano, passeggiata romantica. Loic spinge per andare più avanti possibile, lei tiene il freno.

22 dicembre

Mattina simile alla precedente. Freddo ma un po' soleggiato. Non c'è più mercato, la città è un po' più solenne. Iniziano a farsi vedere preti, c'è una processione con una statua femminile molto imponente portata da un Abate, con dietro altri monaci e monache che trasportano icone di santi. Tra loro c'è anche Seda.

Verso ora di pranzo Loic chiede consiglio a Julie su cosa regalare a Mirelle, e lei suggerisce varie ipotesi, tra cui un lavoretto fatto con le sue mani. Loic si entusiasma e va a cercare attrezzi da falegname. Ed ecco l'occasione per fare amicizia con qualche altra vecchia del posto. Si fa prestare gli attrezzi dal falegname, fino al 26 che riapre la bottega e li rinvole.

Pippin in locanda

A ora di pranzo arriva Pippin in locanda.

"Ho importanti notizie per conto di Neth. La situazione a Dart è un po' complessa. Per farvela capire bene vi dovevo dire che ricorda lo specchio di quella di Anthien. Ve la spiego. Il Dominus attuale, Lord Igor Dart, padre dei gemelli rapiti, è quasi certamente compromesso, è il figlio del vecchio Dominus, che aveva come fratello quello che adesso è suo zio, e gli fa da consigliere, coetaneo del padre. Lo zio, più anzianotto, lo consiglia, e secondo noi lo consiglia male. Lo zio si chiama Zjafar Dart. Questo Zjafar..."

"Deve morire", dice Loic.

"Non ci sei molto lontano. Igor non era l'unico figlio, c'era il fratello minore, Edgar Dart, che è andato a fare il monaco. Da anni ha lasciato il feudo per dedicarsi a attività religiosa presso la Fortezza degli Angeli Protettori di Loran. Secondo il padre di Neth questo figlio probabilmente è una brava persona, una eccezione nella sua famiglia. A quanto pare comunque c'è un accordo commerciale interessante tra la signoria di Dart e quella di Jaden, oltreconfine. A quanto abbiamo visto, e l'ho visto coi miei occhi, tra la signoria di Dart e quella di Jaden sta venendo costruito un ponte. Secondo Neth e suo padre questa attività è abbastanza sospetta. I ponti tra un ducato e l'altro hanno bisogno di grosse

autorizzazioni, non bastano due Dominus che si mettono d'accordo. Se loro hanno iniziato questi lavori, o hanno forti assicurazioni politiche, oppure confidano che arriveranno. Al tempo stesso questa costruzione sembra iniziata un po' in sordina. Probabilmente ancora non si possono permettere di renderlo pubblico. "

Si fanno un po' di riflessioni sul suo possibile utilizzo, e sembra probabile che serva per uno spostamento massiccio di truppe, forse da Clerval verso la sponda Krandamerita.

"Neth e Zairah sono andati a Keib per la festa della Rinascita per svolgere indagini sulla situazione, sul ponte e su altri fatti collegati. Nella festa in maschera è stato invitato, stranamente, il Barone di Nemir, che non ci andrà. Comunque in questi giorni Neth sta cercando di capire le finalità del ponte e eventualmente come sabotarlo. Per il resto Neth mi ha detto di darvi carta bianca sulle due questioni, gemello scomparso e raffineria. Voi dovete raccogliere, per quanto possibile, le informazioni su questo gemello scomparso, che diventa importante anche come testimonianza vivente su quello che ha fatto il padre... inoltre c'è il discorso del Monastero abbandonato, bisognerebbe andare a vedere almeno chi ci sta e cosa succede. Va fatto, e alla svelta. E eventualmente se c'è un via libera potete anche intervenire. Anche se ovviamente con prudenza e attenzione. L'ultima cosa che vi dice che la priorità è il gemello, e poi magari il Monastero, magari al Monastero ci posso andare io. Se poi vogliamo caricare il Monastero, bene così. Io vado, se torno e dico che sono in pochi, carichiamo. La priorità è il gemello, ma forse le cose coincidono. L'ultima cosa che vi dico non è di Neth, ma di Seda, che vi deve parlare, ha delle novità".

Al Monastero: nuovo incontro con Seda

Tutti tranne Loic vanno al Monastero. Lui resta a fare la statuetta per Mirelle.

Le guardie del Monastero conducono il gruppo all'interno, in attesa che Sorella Seda torni dalla processione. L'attesa è lunga, finalmente Sorella Seda può ricevere il gruppo.

"Sono riuscita a reperire alcune informazioni su dove si trovi **Ector Maine**, che è fuori città per un incarico e manca da diversi giorni, coi suoi uomini. Invece il sergente che conosco, **Baran Dorf**, si trova a gestire le guardie civiche e alcuni soldati per garantire la sicurezza tra i quartieri durante la Festa. Sarà quindi in cerca di personale ausiliario per lo scopo. E' una buona occasione per avvicinarlo senza destare sospetti. Potete fare tranquillamente il mio nome. Ma parlateci a quattrocchi, perchè c'è altrimenti il rischio che qualcuno faccia la spia. Lui potrebbe avere delle informazioni su questo Ras in prigione, tal **Luther il Freddo**, che a sua volta potrebbe sapere qualcosa".

Il gruppo torna in città e riferisce a Loic in locanda. Si discute un po' su come porsi davanti a questo Baran Dorf. Loic chiede consiglio a Woz, che si propone di raccontare una bella frottola presentandosi come membro della Gilda degli Studiosi, con le sue carte ufficiali, e dichiarando di essere incaricato dalla Gilda di svolgere tali indagini. Peraltro pare che sia qualcuno di abbastanza importante come famiglia, suo fratello è un ufficiale dell'esercito di Krandamer.

Usando anche le carte di Guelfo la tesi dei due maghi che collaborano da due Ducati diversi la storia sembra ancora migliore.

"Vestitevi molto bene", suggerisce Woz. "Tu ed Eric invece molto armati".

Julie vorrebbe tirarsi indietro, Woz insiste a farla venire, in qualità di donna di Guelfo.

Julie tentenna, dopo un po' tutti le chiedono come mai si senta a disagio, e lei confida ai compagni di avere promesso a Solice che avrebbe fatto come se lei fosse stata lì. Ma tutti sono compatti e insistono a che si faccia la sceneggiata, e lei di malincuore acconsente.

23 dicembre: colloquio col Sergente Dorf

All'alba ci si prepara per andare a parlare con Baran Dorf.

Loic va a cercare i soldati, chiedendo informazioni, insieme ad Eric.

"Messerì, ci hanno detto che per gli allenamenti dobbiamo rivolgerci al Sergente Dorf..."

"Sì, vi dovevate... è un po' tardi... beh, magari può essere interessato.." e gli spiega dove stia. E' molto impegnato a spiegare istruzioni a delle reclute poco reattive.

"Sergente, vorremmo arruolarci, ci hanno chiesto di rivolgerci a voi. Per le attività della festa", dice Loic.

"Sembri più pronto per la guerra che non per svolgere un lavoro da ausiliario"

"L'ausiliario bellicoso fa sempre effetto sul popolo".

"E che garanzie hai da darmi per convincermi che non tenterai di piazzare una di quelle accette nell'occhio di qualche nobile?"

"Abbiamo buone referenze e in genere abbiamo ottimi rapporti con i nobili".

"Bene soldato, presentati tra un'ora in quell'edificio, e richiedi di parlare con me".

Si salutano.

Loic riferisce a Woz, e tutti si piazzano in zona in attesa di poter parlare con il Sergente.

Eric e Loic vanno. Hanno qualche battibecco con la guardia all'ingresso, poi passano. Il Sergente ha capito da subito però che non sono lì solo per quella ragione, Loic ed Eric. Loic spiega che ha due messeri altolocati che vorrebbero parlargli, mandati da Sorella Seda.

"Come sta?" chiede. "Abbastanza bene, per quello che ho potuto vedere", spiega Loic.

"Mi diverte parlare dei miei arresti", commenta il Sergente, "mi fa sentire utile. Va bene, parliamoci. Andiamoli a chiamare"

E arrivano anche Woz, Guelfo e Julie a braccetto.

"Come ho detto alla vostra guardia, qui le sedie non ci sono perchè è un luogo un po' di fortuna... ma vi vedo che non

siete stanchi. Che avete per me?"

E Woz tira fuori le carte. "Confido nella vostra discrezione, Soldato. Chi mi manda non ama che girino troppe voci sul suo conto".

"A cosa devo questo onore?"

E Woz spiega chi interessa per le indagini, e che servono solo informazioni sul suo conto e se ci possa essere modo di farlo parlare.

"Avete detto che vi manda Seda. Quindi anche lei è della partita?"

Woz annuisce. Il Sergente ci pensa.

"Luther il freddo... che dirvi di lui? E' un ottimo combattente, forte e intelligente. Aveva un piano... che soltanto grazie a chi l'ha tradito è fallito, altrimenti sarebbe andato in porto. Una persona intelligente sa scendere a compromessi quando gli conviene. Però a lui piacerebbe la libertà, e cercherà di trattare. Ma quello non può e non deve uscire ad ogni costo. Quindi io vi dico, vi darò una carta che vale tanto o poco, ma non gli fate promesse che non potrete e non dovrete mantenere. Siamo d'accordo su questo? Stando così le cose... Luther il Freddo ha una donna, che non è la sua donna, è una... a cui ha voluto bene, a cui si è affezionato. Da vittima è diventata una specie di alleata, di compagna, e che è stata beccata con lui. Visto che il suo unico reato è stato di dargli retta, non sta ai lavori forzati, ma sta facendo begli anni di prigione. Poveraccia, alla fine pure lei a modo suo è una vittima. A lui un alleviamento delle condizioni di questa gli potrebbe interessare, e questo lo potrei anche promettere, l'avrei fatto comunque. Ma glie lo possiamo spacciare come un favore."

"Mi sembra un'ottima moneta di scambio, come funzionerebbe?"

"Una prigione migliore rispetto a quella di Kharas dove sta ora. E posso fare che la sua situazione sia riesaminata, gli si può togliere qualche anno, farla mangiare meglio, mettere una buona parola... tutto qui."

"Basterà a lui?"

"Non lo so, dipende cosa vi dovrà dire in cambio? Quello è uno che contratta... ma voi che potete offrirgli di più?"

Julie suggerisce a bassa voce a Guelfo la possibilità che lei lo vada a trovare in carcere dove sta lui.

Loic invece suggerisce a Guelfo che possa peggiorare il trattamento di lui, come minaccia.

"E se ipoteticamente come ulteriore posta si potesse mettere sul piatto una cosa un po' complicata da organizzare, guardata a vista a scortata... portarla alla prigione dove sta lui, e fargliela vedere"

"A lei?" chiede il Sergente. "E' complicato, non ci si riesce. Ma possiamo fare un'altra cosa... io firmo una bella ordinanza che la deporta chissà dove, a morire in qualche miniera chissà dove, e poi ve la do, voi glie la sbandierate come minaccia..."

Loic sorride.

"L'unico problema è che poi questa vale... bisogna farci attenzione. Io la posso perdere.... ma come dire".

Loic sembra soddisfatto per l'offerta. Julie fa una faccia molto meno contenta.

"Lui vedendo il nome mio ci crede... mi sembra una buona idea. "

Guelfo si offre di dare una piccola somma alla ragazza una volta che sarà liberata.

E così l'accordo è fatto, e firma il documento.

"Una richiesta: io la consegno a lui (Woz), ma se questa rispunta in qualsiasi modo in una mano diversa dalla vostra... voi l'avete rubata. E non mi fregherà niente di chi siete e non siete, e passerete i guai seri."

Dopodiché il Sergente dice che lì alla fortezza ha un mezzo parente, Thoros Cart, che fa il secondino e può aiutare il gruppo a velocizzare le procedure.

Julie suggerisce che si prepari anche un foglio di "promessa" per il trasferimento della ragazza, in modo che ci siano due fogli, ciascuno con una opzione, il miglioramento e il peggioramento delle sue condizioni.

Poi il Sergente chiede di parlare da solo con Woz per qualche minuto, per assicurarsi che questo aiuto che dà al gruppo non gli vada a svantaggio.

Piani per la partenza

Al momento di decidere quando partire, Woz dice che indubbiamente fino alla fine della festa non conviene muoversi. Ci saranno pochissimi viandanti in giro, andare in allontanamento da Kharas attirerebbe troppo l'attenzione, conviene aspettare.

Si decide quindi di mandare Pippin a sorvegliare la presunta distilleria il prima possibile, il giorno stesso del 23, e attendere qualche giorno per partire alla volta della prigione.

La festa della Rinascita

Già la notte del 23 c'è una gran festa di piazza, lanterne che illuminano le strade della città e molta gente che mangia.

Il gruppo partecipa ai festeggiamenti, Guelfo studia le carte con Woz e si esercita con la mazza insieme a Loic. Loic nel tempo libero si impegna nella sua scultura lignea per Mirelle.

Lei quando riceve la papera di legno è molto contenta, e anche un po' imbarazzata. Lei gli ha portato dei dolcetti tipici fatti da lei, e insiste che Loic si trattienga almeno fino alla fine dell'anno.

"E verrà anche la neve, nei prossimi giorni..."

Il 24 sera nevica parecchio, c'è un'atmosfera molto invernale.

Il 25 è la sera finale della festa.

"Allora si parte domattina?" si informa Woz, "beviamo poco stasera?"

"Sì, partiamo domattina. Se nel frattempo Pippin non torna andiamo lì alle rovine del Monastero e vediamo che è successo".

Intanto si parla della strada da scegliere, o quella grande per Stolberg o un'altra, e poi va fatto un pezzo fuoripista per campi in direzione di Moss. Molto dipende dalla neve. Ci vogliono 2-3 giorni per arrivare a Moss, altrettanti per tornare.

Si rende necessario comprare un cavallo, il 26 mattina quando riapre il mercato. Mirelle suggerisce di dire che è Angus a mandare il gruppo.

Preparativi

Il 26 mattina Loic va, in veste di amico di Angus, a comprare un bel cavallo.

Il mercante suggerisce tal Mutan, un cavallo molto molto forte e robusto, immune al tempo atmosferico.

Una breve contrattazione fa guadagnare a Loic anche una simpatica sella malridotta in omaggio.

Eric prova a passare dal fabbro, ma la sua bottega è chiusa.

Il viaggio verso le prigioni

Il gruppo lascia Kharas nella tarda mattinata del 26 dicembre.

Il viaggio è faticoso per via della neve. Ogni tanto si rende necessario persino fermarsi per evitare dei lastroni di ghiaccio.

Verso metà giornata c'è una pattuglia stanziale di guardie che chiede chi sia a comando della spedizione, e Woz si fa avanti. Piccolo pagamento di un pedaggio e si procede.

A sera, un po' sul tardi, in lontananza si vedono le luci della cittadina di Sighurd, che sta sul confine. Stranamente non si incontra un picchetto di guardie prima della cittadina, nessun controllo.

La stazione di posta

Woz suggerisce la locanda della Stazione di Posta.

L'oste è ospitale e un po' curioso, anche perché non c'è nessuno in locanda. Loic al contrario è abbastanza tetro e nervosetto, specialmente se l'oste si azzarda a fare domande o il simpatico con Julie.

Per farsi perdonare, l'oste offre un po' di vino. Forse è un po' alticcio pure l'oste, che si presenta come il vecchio Bart.

Eric poi prende un po' in giro Loic dicendo che è nervoso perché ha dovuto lasciare Mirelle.

Il giorno 27 il gruppo riparte al mattino presto. In giornata si raggiunge la **Piana dei Monasteri**, cuore agricolo della Baronia. I campi sono innevati, a distanza si nota qualche spaventapasseri innevato. E' una zona difficile per orientarsi e Woz inizia a un certo punto a chiedere indicazioni.

"Lì, dietro quelle colline, c'è il Monastero dove è andato Pippin", spiega Woz, e poi indica altre direzioni in cui si trovano altri Monasteri che pure hanno subito una brutta sorte.

Si prosegue verso l'orizzonte, dove si scorgono delle colline. Lì si trova il villaggio di Mos e la fortezza dei **Picchi Gemelli**.

Ci si ferma per il pranzo, e in lontananza si avvicinano 2 figure. Uno di loro ha un cappellone.

"State mangiando", dicono con un certo strano accento. E così dicendo offrono il formaggio fatto da loro. Loic ne compra un pezzo e si prosegue.

Si prosegue fino a ora di cena, dove il gruppo trova una cascina per chiedere informazioni. Purtroppo non si riuscirà ad arrivare prima di mezzanotte.

Nel villaggio di Moss

A un certo punto salendo verso le colline, nel buio del cielo nevischioso, si iniziano a intravedere le luci di alcuni edifici in lontananza.

Dopo un po' si raggiunge il villaggio di **Moss**, preceduto da un cartello col nome scritto di Moss e il numero degli abitanti. Il cartello di legno è parecchio vecchiotto.

Il villaggio è deserto, pochissima gente sta nelle case, le luci sono molto basse.

Qualcuno si affaccia, ma nessuno esce o si avvicina.

Nella piazza principale c'è una scultura mezza rotta, che probabilmente era un guerriero o un minatore, a giudicare dalla postura.

Le case sono semplici, un po' stortignacole e disordinate. L'insieme è malinconico, sotto la neve.

Preso il sentiero verso su, è difficile dire se conduca alle miniere o alla fortezza. Poco dopo si vede chiaramente la sagoma della fortezza verso cui il gruppo è diretto. E' molto bene illuminata e si vede bene dalla distanza. Lo spettacolo è un po' inquietante, minaccioso.

Si prosegue in silenzio, la strada è ancora lunga e faticosa.

Ad un tratto si ha l'impressione che ci sia gente che corre a sinistra del sentiero, ma non si vede niente.

La rivolta carceraria

Avvicinandosi alla fortezza, il bagliore sembra eccessivo, quasi fosse un incendio.

Julie suggerisce di aspettare un po' ad avvicinarsi, magari o aspettando l'alba per capire cosa stia succedendo, oppure fermando il gruppo e facendo una piccola avanscoperta per capire meglio.

Ma si decide comunque di andare avanti senza particolari cautele, a parte un po' di attenzione in più.

Avvicinandosi, a un centinaio di metri dalla struttura, si vedono effettivamente delle torce enormi, falò in qualche cortile. Non sembra comunque un incendio controllato.

"Chi va là!"

E così dicendo si apre una porticina piccola accanto al portone. Bandiere di Stolberg e Kronach.

Intanto esce un soldato dalla porticina, senza armi in mano, e si avvicina al gruppo.

"Chi va là!" ripete, avvicinandosi al gruppo con una torcia in mano.

"Siamo venuti qui ad interrogare un prigioniero, abbiamo le autorizzazioni necessarie", risponde Guelfo.

"E' un momento un po' sbagliato per interrogare un prigioniero..." risponde la guardia. "C'è una rivolta in corso. Niente di preoccupante, ce ne stiamo occupando".

Guelfo allora riferisce dei passi uditi verso la collina, in allontanamento. "Non è che vi è scappato qualcuno?"

"No, non è possibile. Forse qualche pezzente che sta aiutando questi bastardi dall'esterno"

"Vi serve un aiuto? Possiamo darvi una mano"

"Sì, ma come faccio a sapere che non siete voi i bastardi?"

E vengono lasciate le malleverie. La guardia se le studia. "Qui sembrerebbe tutto in regola. Vi manda Dorf. Siete armati?"

"Parecchio"

"Quindi potreste dare una mano, se non vi dispiace" dice la guardia. E tutti acconsentono, mettendosi a disposizione.

"Le attività all'interno le sta coordinando il Tenente Sbim!" dice la Guardia, serissimo. "Se andate nella piazza del maschio lui vi dirà cosa fare".

Il gruppo acconsente.

"Io sto andando a Moss, da lì prendo un cavallo e vado a informare i superiori di quel che sta succedendo. Queste faccende si sa come iniziano e non come finiscono. Adesso il Tenente Sbim sta cercando di affumicare quei bastardi che si sono barricati in due torri".

Saluti, e il soldato va via, mentre il gruppo entra nella fortezza, attraverso la strana porticina socchiusa. Questo comportamento suscita nei membri del gruppo una certa perplessità: sarà davvero un comportamento da guardia lasciare la porta socchiusa?

Dopo un breve scambio coi compagni, Loic dice di voler seguire il tizio, sospettando che sia lui un fuggiasco.

Eric bussa alla porta socchiusa, mentre altri sbirciano. Ma proprio mentre sta per bussare, ha la netta sensazione che ci sia qualcuno dietro, che sta a sua volta per uscire. Movimenti in rapido avvicinamento.

La porta si apre, ci sono due ombre che si fermano sorpresi. Non sono in uniforme da guardia.

"Identificatevi", dice il tizio, rimanendo in controllo della porta.

"Ci siamo appena identificati col vostro collega, che ha detto che è tutto a posto", risponde Eric.

"Quindi è tutto a posto? Dovete entrare?" chiede il tizio sulla soglia.

"Sì. Con chi sto parlando?" chiede Eric.

"Immagino che il mio abbigliamento ti può aver messo sul chi vive, il fatto è che mi sono appena svegliato, e non ho fatto in tempo a prepararmi. Sono un soldato, lavoro qui. Lui è il mio collega".

"Come si chiama il vostro tenente?" chiede Julie.

"Il tenente Sbim è in comando alle operazioni"

"Se tu sei un soldato il tuo posto è dentro, non fuori" dice Loic.

"Così?"

"Io disarmato valgo più di te armato", risponde il tizio.

Julie arretra di qualche metro per evitare di diventare l'ostaggio di una qualche situazione strana.

"Ci siamo sorbiti le vostre sciocchezze fin troppo a lungo, se voi siete guardie io sono l'arcivescovo di Turn", dice Guelfo.

"Buona sera eccellenza, si vuole accomodare?"

Guelfo sguaina la spada. "Adesso ti elargisco la mia benedizione".

Questi si guardano e fanno per chiudere la porta, Guelfo scatta in avanti, frapponendosi nella porta. Ne prova a colpire uno, e lo ferisce al braccio destro seriamente.

Il presunto bandito cade a terra tenendosi il braccio, mentre l'altro fugge all'interno.

Eric ferma Guelfo e lo invita alla prudenza.

Si vede l'interno della fortezza, ci sono dei falò ai piedi delle torri, forse per affumicare. A terra ci sono diversi corpi, sia di guardie che di briganti. Le armi sono state raccolte, non ce ne sono a terra. Ci sono in tutto una decina di corpi.

Si sente del movimento, ma le fiamme fanno da scudo alla visuale.

Guelfo interroga violentemente il bandito a terra su chi sia il tizio fuggito poco prima. Se sia una guardia o un bandito pure lui.

"Quello che è scappato è il Freddo, è lui che ha organizzato tutto questo".

Guelfo annuisce e dice ai compagni di andare a riprenderlo.

Bisogna allargarsi a cavallo, per rastrellare più in fretta possibile la zona.

"Voi intanto andate" dice Guelfo, "io cerco di bloccare questa porta".

"La porta la blocco io, in modo che non la riapriranno mai più" dice Woz.

La ricerca del Freddo

Eric e Guelfo da un lato, Loic e Julie dall'altro. Woz resta indietro vicino alla porta.

Improvvisamente, mentre Julie stava guardando in una direzione da cui sentiva un rumore, esce un ciccione

comparendo vicino dal nulla, dicendo "scendi da quel cavallo", con una mazza in mano, e Julie per lo spavento grida forte.

"So' sceso io" dice Loic e si prepara a fronteggiare il ciccione. Da dietro ne intravede un altro.

Loic para per un soffio la mazzata del ciccione e si prepara a parare nuovamente, per poi contrattaccare. Loic infligge una ferita da 4 al braccio destro.

Intanto il compare attacca Loic sfruttando il fianco, viene ferito al ventre, solo di striscio. Julie prova a impinnare il cavallo e mandarglielo contro, ma prima ancora di riuscirci, in breve Loic riesce comunque a sbudellare entrambi i banditi in pochissimo tempo.

Si scorgono due o tre individui che stavano osservando il combattimento, e sembrano intenzionati ad arretrare. Sono ancora abbastanza vicini al gruppo.

C'è anche del movimento dalla parte della fortezza, come se si fosse aperto il portone principale.

"Feccia! Abbiamo intenzione di lasciarvi andare se ci dite dove è il Freddo in modo convincente, sennò morirete qua" dice Loic.

"Il Freddo è scappato!" dice uno.

"Allora morirete qua!" proclama Loic.

"Perdiamo altro tempo..." mormora Eric amaramente.

"Non vi avvicinate!" dice uno dei banditi, "tutto ciò che vogliamo è andarcene"

Pochi istanti dopo Guelfo pronuncia delle rune, per lanciare una ragnatela.

Intanto il portone misteriosamente si richiude. Scende la ragnatela, che involuppa completamente il bandito con l'alabarda e parzialmente gli altri due.

Loic urla e chiede dove sia il freddo, loro non lo sanno e lui li colpisce, facendoli a pezzi. Il primo viene decapitato, gli altri implorano NONO!! Loic continua a gridare "dov'è il freddo!" ma loro non lo sanno. Lui ne decapita il secondo. Il terzo si mette a piangere implorando pietà. "Se mi liberi torno dentro.... ti prego ti prego... io ho solo rubato... avevo fame..." Mosso a pietà, Loic gli dà una punteruolata alla gamba.

"Aaaah! Perché? Morirò lo stesso..."

"No, ti recupereranno e tornerai dentro..."

"Ma chi mi recupererà!"

"Il tentente Sbim", risponde Loic.

Eric e Guelfo spronano verso il villaggio, mentre si avvicina un cavallo di gran carriera dal castello. Si tratta di Woz.

"Abbiamo un problema" dice Woz, "c'è un mago dentro, potente".

"Il Freddo s'è dato" dice Eric.

"E anche noi è meglio se ci diamo", dice serio Woz. "Ha aperto un portone che nessuno poteva aprire".

E intanto in lontananza il portone si riapre lentamente.

Si corre verso il villaggio.

Al villaggio

L'atmosfera è agitata al villaggio, gente con fiaccole e forconi in mano.

Appena il gruppo arriva, la gente punta i forconi e intimano l'altolà.

"Siete banditi?"

"Ci manda il sergente Dorf a recuperare un fuggiasco, travestito da guardia..." dice Guelfo.

Si fa avanti un villico. "Non conosco nessun sergente Dorf, la fortezza la comanda il capitano Tiwin".

"Veniamo da Kharas, dovevamo interrogare un prigioniero e... abbiamo trovato questa situazione", spiega Loic.

Il villico dice che in effetti ha visto il bandito vestito da guardia, una mezz'ora prima, che ha preso un cavallo da una fattoria, la fattoria di Mat, ed è fuggito per un sentiero.

"Quanto è grave là sopra?" chiede il borgomastro.

"Eh, molto grave. Stanno fuggendo e probabilmente c'è anche uno stregone" spiega Guelfo. "Credo che in coscienza non so quanto sarebbe sensato restare qui..."

"Possiamo andare tutti alle miniere", dice amaramente il Borgomastro.

"Vi suggerisco di allontanarvi, perché sennò qui si rischia molto".

Mat il fattore conduce il gruppo alla sua stalla e indica il sentierino preso dal fuggiasco.

Il sentiero è doppio, a un certo punto si separa tra miniere e valle dei monasteri.

La cavalcata lungo il sentiero dalla fattoria di Mat è pericolosa, tanto che addirittura Guelfo cade da cavallo, fortunatamente non si fa male.

Woz è preoccupato. "Il mago è un problema, coi fuggiaschi che lo proteggono..."

"E noi che possiamo fare per i villici?" chiede Guelfo.

"Io posso restare a fargli luce", dice Woz. "La minaccia peggiore potrebbe essere il mago... tanto io non vi servo a prendere questo"

Ci si accorda con Woz per rivedersi a Kharas, oppure appena può passa alla cascina dove ha chiesto le ultime informazioni. E così Woz resta col capo del villaggio e aiuta la ritirata dei villici.

Finalmente si arriva alla biforcazione, tra valle e miniere. Sembra probabile che un cavallo sia andato verso la valle, non le miniere, secondo quel che vede Julie nelle tracce.

Ai piedi delle colline è più difficile individuare la direzione giusta presa dal Freddo, ma c'è qualcuno che aspetta il gruppo

alla fine della spianata, all'imboccatura.

Sembra un cavallo con due persone sopra.

"Non mi piace prendere i bambini come ostaggi, ma di necessità virtù" dice il Freddo.

"Mi potevo dare, non l'ho fatto, vuoi sapere cosa ho da dire?" dice il Freddo in risposta alle minacce di Guelfo. "Sì, certo, cos'hai da dire?"

"Mi ero organizzato questa fuga"

"Con tanto di stregone?"

"Quella è stata una sorpresa", risponde il Freddo. "Ne sapete più di me su quel che è successo, io prevedevo di scappare da solo, invece sono venuti a prendermi. Ho avuto fortuna e sono riuscito lo stesso a scappare"

"Ma chi ti è venuto a prendere ti voleva libero o...?"

"Morto", risponde il Freddo. "Ditemi voi di chi si potrebbe trattare?"

"Noi vogliamo sapere i tuoi vecchi compagni d'affari quali covi usano per tenere la gente ..."

"Con chi avete parlato?"

"Sicuramente non è stata Seda. Poi hai letto quelle carte, sai chi ci manda... qualcuno dei suoi potrebbe aver sentito..."

"Cos'è che volevate chiedermi? Le zone sicure? E avete detto questa cosa alle guardie?" "No". "Ditemi la strada che avete fatto... per venire qui..."

Si risponde onestamente.

"Il vecchio Bart..." dice il Freddo, e sospira. Si parla un po' col Freddo, che è interessato chiaramente a andarsene con le sue gambe, e non ha più molti legami coi suoi ex compari.

"Voglio chiedervi un'ultima informazione, poi parlerò. Avete parlato con Sorella Seda. Chi ha preso il suo posto... che lei ricopriva... come spia... lo sapete?"

"Non proprio lo stesso ruolo.... si tratta di una persona dell'esercito, il tenente Ector Maine".

Il Freddo pare che lo conosca.

"Un luogo sicuro si trova ... c'è un monastero nella zona centrale della piana dei monasteri, il monastero del sacro braciere, è stato raso al suolo dai soldati del Duca. Quel che i soldati del Duca ignoravano è che c'era un fitto sotterraneo di cui loro hanno scoperto solo una minima parte, dentro il quale si sono salvate molte persone che contavano, e il fatto che questa informazione sia rimasta segreta l'ha trasformato in un luogo sicuro. E' franato e si raggiunge soltanto da un'entrata secondaria, scavata separatamente, distante circa 1500 passi da quelli che ora sono i ruderi, andando verso est, guardando gli astri. Grosso albero, più degli altri, e lì vicino, protetto da una roccia, c'è l'ingresso. Per entrare, prima bonificate le rovine del monastero."

Julie gli parla dell'accordo riguardo la ragazza, sperando invano a convincerlo a costituirsi, poi ci si accorda per la liberazione del ragazzino. Il Freddo se ne va, si riporta il ragazzino a casa.

Alle grotte

Con cautela e velocità si torna alle grotte, dove è tutto incredibilmente quieto e silenzioso.

Alle grotte c'è tutto il villaggio barricato, con il Sindaco e Woz. Si aspetta.

Dopo un paio d'ore si odono in lontananza vari corni, e nel mezzo della notte arrivano un drappello di 4 guardie a cavallo con gli stemmi della Contea di Kronach.

Si presenta come il Tenente Wilfred. Il carcere è stato riconquistato e gran parte dei fuggiaschi ripresi o uccisi. Requisisce l'autorizzazione del tenente Dorf e ascolta il gruppo. Ringrazia per l'aiuto ma dice che sarà necessaria una nuova deposizione al suo superiore, in una città vicina.

28 dicembre

Nel primo pomeriggio viene raggiunta la cittadina di Kunz, in contea di Kronach. Il gruppo viene scortato all'interno della cittadina, c'è un piccolo edificio di guardie civiche, pieno di soldati.

Il gruppo viene ricevuto da un ufficiale, che si presenta come il Capitano Weiss.

"Mi hanno detto che avete informazioni su quel che è successo questa notte".

Si fa parlare Woz, che racconta tutto per filo e per segno, salvo il colloquio con il Freddo. Poi si fa descrivere da Loic e Guelfo quelli che hanno ammazzato o ferito. Il Capitano Weiss è soddisfatto. "Avete fatto bene e vi ringrazio del pronto intervento. Purtroppo il prigioniero con cui dovevate parlare purtroppo fa parte dei pochi che sono scappati. Ma i miei uomini lo ritroveranno. Probabilmente è scappato a Kharas, dove a volte i criminali se la cavano...."

Woz all'ultimo si qualifica come mago della Gilda degli Studiosi, e dichiara di avere percepito magia.

"Questo complica un po' le cose a livello burocratico", dice amaramente il Capitano.

E la giornata si perde così. Il gruppo viene ospitato a spese della Guardia Civica vicino a Kunz.

29 dicembre

Si discute del dafarsi. Chiaramente l'urgenza è di andare al Monastero del Sacro Braciere, prima che la fuga del Freddo diventi conosciuta, ma Woz ricorda il rischio per Sorella Seda di una vendetta da parte del Freddo. Dopo una breve discussione si decide di chiedere al Capitano Weis di inviare una nota al Sergente Dorf in modo da proteggere lui e Sorella Seda, per poter andare tutti gli altri al Monastero del sacro Braciere.

Woz guida il gruppo a un villaggio di pescatori vicino Kunz, dove è possibile traghettare il fiume, grazie a Walter il

Pescatore, un vecchio molto molto vecchio, che è un traghettatore onesto, anche se molto caro. Per 5 uomini e 5 cavalli chiede un pezzo d'oro.

Scende la sera a mezza giornata dal Monastero. Fa un freddo assurdo. Si cerca un posto un po' riparato per la notte. Si chiede ospitalità per la notte ad una gentile signora, molto devota.

Il gruppo viene ospitato in una stanza grande con tante sedie e una grossa icona di Pyros.

Prima di cena la signora guida una preghiera un po' polemica e vagamente eretica.

Julie racconta balle alla vecchia riguardo il prete che aveva officiato la funzione della Rinascita, che non esiste, suscitando la disapprovazione di Guelfo e la curiosità della donna, che subito va a convocare i suoi vicini di casa per discuterne. Ne parlano animatamente una dozzina di barboni barbosi.

Infine finalmente se ne vanno dopo la fine della riunione e si dorme.

30 dicembre

Sveglia all'alba. La vecchia deve partire e fa smammare il gruppo molto presto.

Il culto del Sacro Braciere

Ripensando al culto del **Sacro Braciere**, si trattava di un culto un po' ambiguo, in cui interessi spirituali erano connessi e collusi a interessi di tipo temporale, e anche territoriale. Anche aggressivamente cercavano di ottenere una certa autonomia territoriale, che sono riusciti a conquistare, sia pure non ufficialmente, negli anni in cui il Tutore del Duca era temporaneamente alla guida del Ducato. Alla maggiore età di **Strahd Voranov** le cose sono cambiate, e il Duca è andato ad attaccare duramente queste istituzioni religiose così ambigue. Il culto del Sacro Braciere è stato spazzato via nel sangue nel 517, mentre ne è sopravvissuta una traccia fuorilegge, compagnie fuorilegge e di ventura che gli erano collegati.

Per questo la Piana dei Monasteri ospita simili gruppi di fuorilegge, oltre che una cultura diffusa nelle campagne ancora in parte legata a questo culto.

Il Monastero vero e proprio, sempre nella Pianura, quando fu attaccato permise comunque ad alcuni cultisti di salvarsi in un antico sotterraneo, in parte crollato. La struttura era grossa, la più importante della zona, e adesso è ridotta in rovine.

La partenza per il Monastero

Salutata la vecchia ospitale, si parte alla volta del Monastero.

Nonostante la giornata non sia orribile, fa molto freddo. D'altronde è il 30 dicembre.

Il viaggio è faticoso attraverso i campi, ed è anche difficile orientarsi, finché ad un tratto Loic individua una vecchia pietra segnaletica mezza coperta da un cespuglio, che indirizza il gruppo nella giusta direzione.

Ad un tratto si inizia a vedere all'orizzonte la collina con le rovine del Monastero.

"Come approcciare la zona? E' costruita in modo da permettere un'ottima visuale sulla campagna circostante", dice Woz. Non è semplice scegliere una strategia.

"Tocca andare sulla collina passando dal lato opposto al passaggio segreto", dice Guelfo.

"Ci sarà boscaglia... ma è davvero difficile andarci furtivamente", risponde Woz.

"Di notte?" suggerisce Eric.

"Senza luce è impossibile, non c'è nemmeno luna. Con le lanterne almeno non sanno chi siamo e non possono sparare a distanza", dice Woz.

"Siamo meglio in corpo a corpo che a distanza", commenta Loic.

"Io potrei tenere d'occhio l'uscita del dungeon mentre voi bonificate le rovine" suggerisce Julie. Ma Woz la ferma, "l'uscita del dungeon e il monastero in rovina sono molto distanti tra loro."

Julie insiste, suscitando una certa ilarità, proponendo che ci si mascheri tutti da pellegrini penitenti per avvicinarsi senza destare troppa curiosità. Ma purtroppo è davvero difficile nascondere le armature e le armi a due mani.

Loic e Guelfo sono abbastanza fiduciosi all'idea di dividersi in due gruppi per colpire le due sentinelle contemporaneamente.

Alla fine si aspetta che scenda il buio e il freddo, per cercare di capire se ci siano fuochi visibili che segnalino la posizione dei briganti.

In avvicinamento al Monastero

Sembra tutto deserto, niente fuochi né altro. Ci si divide in due gruppi per l'avvicinamento più scoperto. Si avanza con lanterne schermate, che comunque non sarebbero sufficienti in caso di vedetta ad avvicinarsi non visti.

Loic, Guelfo e Julie

Julie salendo sente ad un tratto uno strano rumore, e si spaventa un po'. Decide di restare leggermente indietro.

Guelfo decide allora di lanciare l'incantesimo "Individuazione del Male" e incredibilmente... c'è male! Guelfo vede due forme rosse molto definite.

"Loic, abbiamo un problema enorme", dice Guelfo. "Due..." e indica in quella direzione.

Le due sagome stanno nella macchia e si muovono leggermente, a circa 25 metri di distanza. Julie si mette alle spalle di Loic e Guelfo, onde evitare di essere in linea. Guelfo cerca un riparo, mettendosi dietro un pino.

Le due sagome lentamente avanzano verso il gruppo. Non sembrano fare rumore, sono lente. Julie si nasconde proprio. L'avvicinamento è lento delle due sagome, quindi intanto Loic, che non vede e non sente niente, inizia ad innervosirsi e vorrebbe caricare, ma Guelfo lo tiene a freno.

Quando i due capiscono che Loic si allontana, si fermano e restano sempre a una buona distanza.

Tutto tace.

Eric e Woz

A un tratto anche Eric sente del rumore, un movimento da una zona di campi non distante. Un passo un po' strascicato a circa 20-30 metri di distanza. Dopo qualche secondo sentono un altro movimento simile.

Si fermano ed aspettano che si avvicinino. Woz intanto dice: "io volendo potrei vederlo... almeno per vedere quanti sono"

"Vederlo solo tu?" chiede Eric. "Con la magia. Se pensi che sia il caso..."

"Secondo me è soltanto uno", dice Eric, "almeno a muoversi. Valuta tu se sia uno spreco..."

"Aspettiamo un attimo", dice Woz, "non vorrei che gli altri vanno troppo avanti e perdiamo la contemporaneità..."

Guelfo, Loic e Julie

Guelfo lancia immagini illusorie, ne compaiono tre. Sembra che questa mossa attiri la loro attenzione, che si risistemano, pur senza avanzare.

Guelfo decide di rompere gli indugi e, a voce alta, dice "Loic, con me!" e va.

Loic subito gli va dietro.

Eric e Woz

A un tratto Woz dice "anche di là succede qualcosa". E poi lancia un incantesimo a sua volta. "Identificatore di vita".

Woz sembra contrariato e un po' spaventato, se ne rende conto anche Eric.

Loic e Guelfo

Loic e Guelfo avanzano velocemente per i primi dieci metri, e poi i due banditi gli saltano agilmente addosso. Il problema è che mentre Guelfo ci vede, Loic non vede niente.

Guelfo ha l'impressione che i due banditi stiano combattendo a mani nude e, stranamente, sembrano vedere i loro avversari. Anche se fa buio pesto. Oltretutto i due mirano proprio a Guelfo, e non alle immagini.

Guelfo colpisce il suo avversario alla gamba, dove il colpo affonda in profondità. Il tizio contrattacca e gli dà una spinta molto forte. Non emette rumore quando Guelfo lo ferisce. Guelfo cade a terra col nemico affianco. Fa strani versi animaleschi, sembra voglia mordere o graffiare. Ma è un uomo, senza dubbio.

Loic para e basta. Sente una considerevole forza sullo scudo. Lo regge e istintivamente lo spinge indietro, facendolo cadere un attimo per terra.

Eric e Woz

"E' uno... e non è umano", dice Woz. Eric fa una faccia strana. I due si coordinano con la lanterna che Woz glie la punta addosso al momento giusto.

Eric vede un tizio, che somiglia un po' gli "sperduti" delle **Parole d'Oro**, denutrito, sembra quasi un cadavere per quanto è denutrito, malmesso, con una cotta di cuoio addosso. Sembra molto ferito e malconcio.

Eric lo colpisce al torace (7 di impatto). Nota che però lo strano tizio continua ad avanzare senza cambiare troppo traiettoria. Si rompe qualcosa, probabilmente qualche costola, ma lui continua ad andare verso Woz, che lancia al volo un incantesimo. "Fer Pax". Quando arriva l'attacco della creatura, l'essere si infrange su una sorta di barriera che sta davanti a Woz, che per un istante sfarfalla.

Loic e Guelfo

Julie intende andare a recuperare la lanterna, lasciata da Guelfo dietro un albero più avanti, per illuminare la scena del combattimento e renderlo più agevole ai compagni.

Guelfo tenta di rompere la mischia col suo avversario, lasciandogli la spada nella gamba. Rotola via e prende la mazza. La creatura si rialza e gli si avventa contro. Guelfo prova a rialzarsi, ma la creatura gli si avventa addosso di nuovo. Sente artigiate disordinate sul cuoio, vicino al collo. Ci stanno unghie un po' grosse e acuminate. Sente che ha la ferocia di un animale, ed è molto cattivo. Guelfo cade a terra con lui sopra. La situazione è molto brutta.

Loic intanto attacca la sua creatura, che si sta rialzando. Sente di aver colpito qualcosa, ma non sa dove, anche se ha l'impressione di aver beccato qualcosa di grosso, forse la spalla. La creatura non urla di dolore e continua a agire uguale a prima, e colpisce. Loic lo para con lo scudo. La creatura si arrampica sullo scudo, e Loic sembrerebbe colpirlo al braccio molto bene, forse l'ha tranciato. L'essere non emette rumori se non una sorta di ruggito, e non manifesta sofferenza.

Eric e Woz

Eric vede la creatura che barcolla contro lo scudo invisibile creato da Woz. Prova a colpirlo e gli dà una bella botta alla gamba. Quello a sua volta si gira su Eric, che para e contrattacca. Ottimo colpo al braccio destro, glie lo disarticola. Il braccio va in una posizione stranissima. La creatura continua ad attaccare, è come se non sentisse dolore. Eric gli tira un calcio sulla gamba d'appoggio. La creatura si puntella con l'altra gamba, resta in equilibrio ma è sbilanciato.

Guelfo e Loic

Julie prende la lanterna e illumina la zona dello scontro intorno a Guelfo.

La creatura sta addosso a Guelfo, cercando un varco intorno al suo collo, e ad un tratto riesce ad affondare i denti alla base del suo collo, restando attaccato. Guelfo tenta di difendersi piazzandogli una coltellata in testa.

(1-1-1 di freddezza) "Ormai mi ha morso, sono morto... meglio non peggiorare la situazione sferrando altri colpi..." pensa il povero Guelfo disperato, e perde ogni energia per difendersi.

Loic intanto sta combattendo contro il suo avversario, che inizia a essere ridotto male. Lo colpisce al torace, ecco un'altra bella botta che lo sbatte per terra, perdendolo però di vista.

Loic grida a Julie: "vieni verso di me!", ma lei vede la scena orribile della creatura addosso a Guelfo. Poi cerca di illuminare Loic.

Eric e Woz

Eric prova a colpire in testa di chiodo, anche incoraggiato dalle indicazioni di Woz.

Arriva una botta veramente forte, lo inchioda al terreno e sembra che la testa si sia spaccata. La creatura istantaneamente si ferma, come morta.

Poi estrae l'arma e controlla che non ce ne siano altri intorno. Non sembra ce ne siano altri. Woz dice "dobbiamo correre dagli altri", e i due si avviano.

Guelfo e Loic

Guelfo prova a staccarsi la creatura di dosso con la forza della disperazione, ma non ci riesce e continua a farlo stringere. Julie cerca di illuminare Loic, che avanza verso di lei. "Sono solo due ma mi devi far vedere", dice Loic. Lei illumina un po' intorno e lo vede allontanarsi.

Avanzano verso quello di Guelfo. "Stammi attaccata", dice alla cugina, poi si avvicina a Guelfo a terra, con l'intenzione di staccare la testa alla creatura su di lui.

Intanto Guelfo prova a colpire la creatura con la sua daga, anche se è un colpo difficile. Per un pelo ci riesce e gli fa un bel colpo alla testa, trafiggendolo. L'essere si ferma e Guelfo se lo riesce a togliere di dosso.

Loic arriva subito dopo, appena Guelfo è riuscito a liberarsi.

L'inseguimento della creatura fuggiasca

Nessuna traccia della creatura superstita, solo Guelfo lo riesce a scorgere in allontanamento per i campi, verso le colline.

"Andiamolo a prendere, non si può lasciare una cosa del genere in piedi!" dice Guelfo.

"Stammi appiccicata", dice Loic a Julie, che annuisce. La lanterna la tiene Julie.

Si avanza faticosamente, quando la creatura è a pochi metri di distanza si gira e prova ad attaccare Julie, ma Loic si frappone a proteggerla.

Dopo un breve scambio, Loic lo decapita.

Il gruppo si ricompone

Woz si offre di medicare Guelfo, unico ferito nello scontro.

La letteratura su questi esseri è poca, ma in alcune leggende si parla dei "risvegliati", cosa che può accadere per vari motivi, maledizioni, esperimenti andati male, incantesimi o altro. Di solito è sempre bene non farsi mordere, non mescolare il proprio sangue alla loro saliva.

Woz suggerisce di mettere in pratica i rimedi più comuni per far diffondere un'infezione, e lo medica.

"Guarda, non è entrato moltissimo", dice Woz, "secondo me ci sono buone possibilità che non ci siano effetti collaterali, anche se ovviamente nessuno sa niente... dicci se ti senti male..."

"Per ora mi sento bene", dice Guelfo.

"Che facciamo adesso?" chiede Woz.

"Andiamo nel cunicolo e facciamola finita", dice Guelfo. "Entriamo e bonifichiamo".

Julie è proprio contraria ad entrare. "Magari sono tanti, ci soverchiano nel cunicolo... non possiamo entrare!"

Loic pure tende alla prudenza. Chiede a Woz e a Guelfo di spiegare bene di che si tratti. "Tatticamente, è chiaro che... se li troviamo nel cunicolo in superiorità numerica rischiamo di essere sopraffatti".

"Io li vedo e li distinguo dagli esseri viventi", dice Woz, "ho lanciato un incantesimo che mi fa vedere le forme di vita che ci circondano, e loro li vedo in modo particolare."

"Anche io riesco a percepirla grazie ad una negromanzia che conosco, spiccano sull'ambiente circostante, li vedo benissimo anche al buio".

Loic insiste: "ma che significa, perchè stanno qua?"

Guelfo: "questi risvegliati possono essere risvegliati per molti fattori soprannaturali, mago snaturato, possessioni e così via..."

Loic: "ma parliamo della situazione contingente, gli amici del freddo?"

Eric: "erano questi gli amici del Freddo"

"Non hanno legato bene l'ostaggio allora", risponde Guelfo.

"E quindi questi sono i suoi carcerieri trasformati o roba simile... e quindi stanno anche dentro ai cunicoli... oppure a vegliare il ragazzino stavolta c'è venuto qualcuno più figo del Bastardo:..." dice Loic.

Eric: "sono i briganti di cui parlava il Freddo, secondo me, da come erano vestiti".

"Possiamo anche pensare che sia stata una scelta di un castigamatti di Daeron Vypern"

Julie: "sono i carcerieri riconvertiti secondo me, deve essere successo qualcosa con l'ostaggio... chissà cosa...."

Eric e Loic suggeriscono di osservare i tre cadaveri, anche se Guelfo e Julie si rifiutano di avvicinarsi troppo. Li osservano un po'.

Armature inutilizzabili, insanguinate e schifose. Non sono armature di qualche esercito, sono più da avventuriero. E recenti, non sono corpi morti un anno fa, ma pochi giorni fa.

Julie: "andiamocene, tanto il ragazzino sicuramente è morto".

Intanto Woz suggerisce di bruciare i tre cadaveri per evitare che qualche animale se ne cibi. E dice a Julie che magari nella galleria qualcuno potrebbe essersi chiuso una porta dietro, tenendoli fuori. "Magari nel frattempo è morto di fame..."

Guelfo è molto deciso ad entrare.

Eric osserva le sacacce dei morti, uno dei quali contiene un foglio assai spiegazzato.

Inserire un foglio

Si tratta di un frammento di uno strano diario, riferito al 23 novembre, in cui chi scrive maledice il "marmocchio di mer 1. a".

"E' stato morso!" commenta amaramente Loic. Il che crea uno scenario amaro per Guelfo. Si fanno varie ipotesi.

Julie suggerisce una bella preghiera collettiva, "per tutta 'sta gente noi compresi!"

Si prega durante il falò.

Alle gallerie

Poi Guelfo insiste a rientrare nel cunicolo. Julie non vuole.

"Se andiamo tocca sbrigarsi perchè sennò mi finisce l'incantesimo" dice Woz.

Si va, con tante torce.

Julie osserva le tracce intorno, ce ne sono, anche se non tantissime.

Ecco l'imboccatura della grotta, seguendo le indicazioni del Freddo.

C'è un muro di pietra mezzo franato e nascosto dalla vegetazione. Il passaggio è abbastanza comodo per il sotterraneo.

Si intravede una grossa palla di catapulta che ha bucato la stanza del sotterraneo, durante l'assedio.

Loic cerca di fare coraggio a Julie, che proprio non se la sente di entrare.

Un tempo il sotterraneo doveva essere ben fatto, anche se ormai è ben rovinato.

"Lo scopo della missione è se possibile trovare il cadavere del ragazzino e somministrargli l'estrema unzione, capire quanti erano qui e quanti ce ne potrebbero essere ancora nei paraggi, poi andiamo ad avvertire qualcuno..." dice Guelfo.

La stanza da pranzo

La prima stanza ospita un tavolo mezzo rotto, alcuni piatti. Doveva essere una sala da pranzo. Molto disordine e l'odore è di roba andata a male, vecchia di un mese, mosche e insetti. Potrebbero esserci segni di colluttazione, o comunque disordine.

La stanza del diario

Stanza gemella alla sala da pranzo, contiene dei pagliericci, 3 o 4, tutto sporco. Ci sono alcuni zaini, che vengono perquisiti. Oltre a classici oggetti di uso comune, sotto uno zaino c'è un fascio di fogli.

Sono disordinati, ma è un diario con tanto di date.

- **Diario di Bruce il Calamaro**, rinvenuto all'interno dei sotterranei tra le rovine del Monastero del Sacro

La lettura offre molte risposte e molte domande.

La porta rinforzata

C'è una porta rinforzata, un tempo molto robusta, ma adesso è aperta. C'è ancora la chiave nella serratura, che Julie si sincera funzioni ancora, in caso toccasse fare una ritirata di corsa.

Il bivio

Oltre la porta rinforzata c'è una stanza con molte gallerie in diverse direzioni. C'è un corpo morto - morto, e molti scaffali. Il cadavere potrebbe essere il Ras, a giudicare dal diario ritrovato. Sembrerebbe sia stato sgozzato e trascinato lì. In una perquisizione sul tavolo viene trovato un foglio con le istruzioni su come gestire il prigioniero. Si parla di preparati A e B. Ci sono infatti alcune schifose ampole, con etichette A e B. Alcune sono vuote di A e alcune rotte di B.

Guelfo prende due bottiglie, campioni di A e B. Julie e Woz le custodiscono, avvolgendole bene nei panni.

La cella del prigioniero

Si prosegue per un corridoio con molte cellette vuote. Poi si trova una cella che era stata usata, con catene, corde e vari

rifiuti. Sul muro sono tracciati col sangue i simboli di Iphin e Oir.
Le altre celle sono chiuse e deserte.

La stanza del Ras

Le tracce di sangue del cadavere portano a una stanza abbastanza ben messa. Il corpo è stato sgozzato sul letto e forse si è trascinato fino all'altra stanza. Forse non è stato proprio sgozzato, ma si è tagliato per qualche altra ragione.
In questa stanza ci sta una lettera sigillata con un simbolo araldico.

La lettera

La lettera parla del ragazzo come di uno "promettente", finalmente. E' firmata J. e rivolta a D.. Sembra molto soddisfatto. Si parla anche di antidoto, A come più debole e B come più forte. A giudicare dalla ceralacca, nessuno l'ha mai letta.

Il magazzino

Un tempo doveva essere un magazzino, una cantina o qualcosa del genere, ma ormai non c'è più niente di che.
Da qui ci sono scale che salgono.

Livello superiore

C'è una porta chiusa, ma non pensata ad essere aperta da qui, ma dall'altro lato. Julie prova a scassinarla ma è davvero difficile. E poi probabilmente è precedente la sua chiusura a tutto questo.
Woz dice che forse lui potrebbe aprirla, ma c'è un problema: vista come è chiusa, se lui la apre non si chiuderà più.
Julie si offre di far cadere la chiave prima, così che Woz non la spacchi nel tentativo di aprire. Ci si mette, c'è bisogno di un po' di tempo, ma secondo Woz ne vale la pena.

Le catene del prigioniero

Mentre Julie lavora alla serratura della porta che conduce al piano superiore, è lei stessa a suggerire ai compagni di andare a controllare come fossero state aperte le catene che reggevano il prigioniero.
Intanto Loic insiste che "deve fare un lavoretto". "Siccome io sono paranoico, avrei piacere di dare un colpo di sicurezza alla testa del Ras". E così dicendo, lo decapita.
Guelfo e Eric vanno a controllare le catene. Nella cella c'era sicuramente spazio per due prigionieri, un paio di catene non sono state usate, aperte e messe da parte. Le altre, le due catene (braccio destro e gamba sinistra) sono aperte, e quelle chiuse sono un po' insanguinate. E' tutto integro.
"Pensa il prigioniero che sembra morto", ipotizza Loic, "lo vanno a sciogliere e a metà del lavoro si rendono conto che... non era poi così morto".
"Non abbiamo nessun elemento per capire come si sia liberato", conclude Guelfo, "non sappiamo come possa essere fuggito o si sia smaterializzato in qualche modo..."

Julie e la porta

Julie lavora parecchio alla serratura, per far scivolare a terra la chiave dall'altra parte. Gli altri restano grossomodo in zona a tenere d'occhio la situazione. Woz sta vicino alla ragazza e le regge la lanterna, Loic resta lì accanto a protezione. In lontananza si ode qualche vago fruscio, ma niente di più prossimo.
Infine Julie riesce a spingere la chiave dall'altra parte, che cade.
"Ora dovrei riuscire a aprire", dice Woz, soddisfatto.
Julie poggia l'orecchio sulla porta per capire se ci sia rumore dall'altra parte, e coglie un rumore in allontanamento oltre la porta. Lo dice ai compagni.
"Potrebbe essere un animale", suggerisce Guelfo. "O magari qualcosa di peggio..." ipotizza Loic.
Ci si prepara comunque a possibili sorprese, e il gruppo si dispone a protezione.

Woz apre la porta

Woz come prima cosa sprigiona una luce magica, e dopo esita qualche istante e pronuncia le rune "bes ins tec zot", e si sente un rumore forte come se la serratura fosse scattata d'improvviso. L'operazione è tutt'altro che silenziosa. Scattano tutti gli ingranaggi e la porta si sposta leggermente.
Woz tira verso di sé la porta, che si spalanca.

La prima stanza del piano superiore: la dispensa

La stanza sembra tenuta meglio delle precedenti, con un tavolo, sedie e molti armadi e bauli. Tutto aperto e in generale c'è un po' disordine. Su due manichini sono posate armature in buono stato.
In questa stanza c'è un odore di chiuso molto forte, senza la minima areazione, e c'è grande umidità. E' come se il posto fosse stato sigillato per parecchio tempo.
Sul pavimento c'è una fanghiglia umidiccia e scivolosa. Sicuramente c'è stato del movimento, a giudicare dalle tracce. Probabilmente qualcuno qui c'è stato di recente.
Da un lato ci sono alcuni scalini, e dall'altro un corridoio. Le tracce per lo più orbitano verso il corridoio.
Viene recuperata la chiave caduta a terra, giusto in caso, e provata la serratura. Adesso gira bene, anche se forse prima era rimasta bloccata.
A un muro c'è un chiodo con un mazzo di chiavi, che viene preso. C'erano grandi dispense, molte provviste che

sembrano essere ormai però per lo più terminate.

La proposta di Guelfo

"Io vi faccio questa proposta indecente", esordisce Guelfo, "abbiamo sentito un rumore, di qualcuno o qualcosa in allontanamento. Abbiamo un bivio, questo qualcuno o qualcosa potrebbe essere la ragione per cui siamo qui. La proposta è chiudiamo la porta alle nostre spalle, così possiamo scegliere una direzione senza timore che la cosa che cerchiamo sgattaioli alle nostre spalle se sbagliamo direzione".

Eric è d'accordo, Loic incerto. Ci sono problemi oggettivi, come il fatto che sia notte fonda, e il pavimento estremamente scivoloso.

"Che facciamo se dovessimo trovare il ragazzo?" chiede Loic, "e sembrasse non del tutto sicuro?"

"Terminatelo" dice Guelfo.

"Aspettate, prima potrei provare ad addormentarlo", dice Woz.

"Eh, ma noi sappiamo che è già profondamente corrotto", dice Guelfo, "quindi potrebbe anche sembrarci inoffensivo, ma..."

"Dovremmo capire cosa sia successo", insiste Guelfo.

"Noi rischiamo di più a trovarlo durante la notte?" chiede Julie.

"Eh, bella domanda... a giudicare dai diari e dal fatto che potrebbe essere stato corrotto... direi di sì... tutto lascia pensare che sia stato lui.... mi piacerebbe capire meglio le cose".

"Se è più pericoloso di notte che di giorno", dice Eric, "quali sono i rischi di aspettare fuori dalla porta che arrivi il giorno?"

"Altri come quelli che abbiamo affrontato", dice Guelfo, "ma non troppi".

"Non è detto che anche il tempo... bo, ne sappiamo talmente poco.... non possiamo sapere per certo che domani sia più debole"

Prima di decidere, viene data un'occhiata più approfondita alla stanza. In un cassetto viene trovata una vecchia pergamena ormai illeggibile, forse un registro di qualcosa, lista o elenco di nomi.

Chiudiamo la porta, Guelfo tiene la chiave.

Il gruppo va verso il corridoio

C'è un corridoio molto lungo che si perde nell'oscurità.

Guelfo lancia l'incantesimo "individuazione del male".

A terra c'è fanghiglia, un gran puzzo, molte tracce di calpestato.

A destra e sinistra lungo il corridoio ci sono piccole aperture, stanzette.

La prima celletta

La prima apertura è una celletta, con porta di legno rinforzato aperta. La chiave è una di quelle trovate appese al chiodo, ma la vecchia serratura è ormai bloccata.

La cella è spoglia, c'è giusto un vecchio pagliericcio inutilizzato da tempo.

La seconda celletta

Molto simile alla precedente, anche se un angolo della cella, in pendenza, è parzialmente allagato. Anche le pareti sono umide. Ci sono a terra molte tracce e resti di un fuoco vecchio di qualche settimana. Guelfo ipotizza che qui qualcuno possa aver cucinato topi.

Julie sente un rumore in allontanamento lungo il corridoio.

"Ma richiamarlo?" suggerisce Loic. La sua idea viene bocciata.

La pozza d'acqua è profonda un palmo, molto torbida.

La terza celletta

Simile alle precedenti, ma c'è un altro pagliericcio. La stanza è più fetida e abitata. Ci sono anche dei vestiti messi in un angolo, poco più che degli stracci.

La quarta celletta

Qui la porta è sfondata e messa a terra. Resti di un pagliericcio. E' venuta giù parte della parete, detriti a terra, massi.

Julie si sofferma, sembra che qui qualcuno abbia cercato di scavare con attrezzi di fortuna. La porta è stata divelta per creare questi utensili di fortuna.

Loic intercetta il misterioso soggetto

Mentre il gruppo è tutto dentro la cella, e Loic sulla soglia, il più grosso dei Navar si rende conto che qualcuno sta correndo dal corridoio verso la sala con la porta di uscita, con l'intento di superare il gruppo. Loic frapponne lo scudo e la persona misteriosa gli sbatte contro e cade all'indietro.

Il soggetto è incappucciato, con una palandrana stracciata. E' pelato e smunto, di età indefinita. Mette le mani davanti alla luce, ha gli occhi un po' rovinati.

"Sei di fronte a persone nervose, quindi dichiarati immediatamente" dice Loic.

Lui non dice niente, tentenna, guarda...

"Parla!" insiste Loic.

Lui, con atteggiamento dimesso, aspetta tremando, poi si inginocchia ai piedi di Loic in segno di rispetto.

"Chi sei e come sei arrivato qui?" insiste Loic, che inizia a dubitare che possa essere anche sordo. Allora grida più forte.

Lui si mette le mani alle orecchie, a difesa. Bisbiglia qualcosa, "non urlare, non urlare, non urlare..."

"Parli però la nostra lingua", dice Loic, "quindi puoi rispondere alle mie domande".

Il tizio si rialza e dice: "non urlare, o le guardie ti sentiranno".

"Quali guardie?"

"Le guardie dell'Abate. Sono qui sotto, parla piano".

"Sono tutti morti, amico, l'abate è stato dichiarato eretico dal Duca di Krandamer..."

"Sono qui fuori, oltre la porta di metallo", bisbiglia.

"Non erano guardie, e comunque sono tutti morti".

Gioco di sguardi un po' strano.

"C'è qualcun altro qui oltre te?" chiede Loic. Lui scuote il capo.

Julie gli dà un pezzo di pane, e lui si butta a prenderlo freneticamente. "Ancora, ancora.." bisbiglia mezzo morto, "Caleb tanto affamato".

Nella stanza col prigioniero

Il prigioniero è vivo per miracolo, chissà quanto tempo è stato lì.

"Tu eri prigioniero dell'abazia? Perché?"

"Testimone di brutte cose."

"Quali brutte cose?"

"Non lo posso dire".

Guelfo insiste. "Diccelo e ti porteremo fuori di qui"

"Caleb ha imparato che non può fidarsi di nessuno... chi siete voi?"

"Veniamo da Amer."

"Ricordo Amer"

"Siamo venuti qui per fare delle indagini, ma non ci aspettavamo di trovare te. Non abbiamo niente contro di te e hai passato fin troppo tempo qui prigioniero"

"Caleb innocente, condannato ingiustamente". Dichiara di provenire dal villaggio di Maten, che Woz dice che si trova nella zona.

"Hai sentito delle voci da fuori della porta di ferro?" chiede Julie.

"Caleb vede e sente tante cose, da qua dentro".

Loic si vanta di aver ucciso chi stava lì fuori.

"Li hai uccisi? Loro vanno e tornano. Sembra che vanno via, poi tornano".

"Non hai sentito niente quindi nei giorni passati? Grida, qualcosa di strano?"

In tutta risposta guida il gruppo da una parte, alle stanze precedenti, alla scala.

Ci sono graffiti e tacche sulla parete, come se fosse un rudimentale calendario, e cerca di spiegare.

Il calendario di Caleb

"Ogni tacca è quando piove. Qua (alla prima tacca), grande frana, cella di Caleb aperta, Caleb libero ma rimasto dentro cella. Qua (dopo 5 tacche) guardie non venivano più, Caleb uscito, fame, niente più cibo nè acqua. Nessuno, vuoto. Poi indica la porta, bloccata, tutto bloccato e chiuso. Fame. Cibo, scaffali. Stanza del cibo, poi diventata a un certo punto stanza della fame. Poi indica una ventina di tacche. "Nessuno, solo, niente. Buio".

Poi indica un segno più avanti, "tornati, qualcuno tornato, rumori da fuori la porta, parlavano. Gente parlavano. Donne, sentivo uomini e sentivo donne che urlavano come se fossero in pericolo. Poi donne smettevano di urlare e poi parlavano, quindi forse non in pericolo. Sentivo le voci delle guardie dell'abate. Andavano e venivano, e parlavano".

"E che dicevano?" chiede Julie.

"Bottini, colpi, brigati, armi soldi divisioni, briganti, guardie, soldati... e mangiavano, e mangiavano, e Caleb ancora mangiava, in silenzio"

Dopo una quindicina di tacche. "Andati, spariti, silenzio di nuovo, silenzio di nuovo".

Poi, dopo tantissime tacche dice: "qui stanza del cibo diventata stanza della fame, topi, topi".

Parecchio avanti indica. "Tornati", ed è un periodo probabilmente più recente, compatibile con l'autunno ultimo.

"Riconosceva voci Caleb, alcuni tornati, altri nuovi, non tanti, 5 o 6, parlavano tanto. Voi perchè qui? Non per liberare Caleb, nessuno si ricorda di Caleb".

"Per fare giustizia di quelli che stavano fuori, delle guardie dell'Abate.", spiega Loic.

La storia di Caleb

Caleb poi racconta la sua storia, dice di essere stato accusato di aver ucciso il sacerdote del suo villaggio, Padre Peter Marksens, ma lui sa che è stato una delle guardie dell'Abate. Quindi se torna al suo villaggio rischiano di arrestarlo nuovamente. Aveva una moglie e un figlio, faceva il contadino.

Cosa fare per aiutarlo non è semplice. Woz sottolinea quanto possa essere complicato. "Lo deve vedere meno gente possibile, più gente lo vede più diventa complicato"

Caleb vuole qualche garanzia riguardo il suo futuro, prima di raccontare cosa ha sentito. Ci sono due possibilità, un paio di monete e addio, oppure resta con noi e tentiamo di dargli una mano a lui e alla sua famiglia.

A pranzo con Caleb

Caleb mangia voracemente.

Dopo che ha mangiato, si riposa un attimo, poi indica di nuovo il calendario.

"Tornati, avevano prigioniero, il marmocchio, moccioso, lo chiamavano. Lo insultavano, gli ordinavano di mangiare e bere. Lui, il moccioso, non parlava mai, ubbidiva e non rispondeva. Per questo io ho pensato che poteva essere muto. E questi non ci parlavano, parlavano tra loro di soldi, principalmente. Signori che dovevano venire a riprenderselo. Io sentivo perchè loro parlavano vicino alla porta."

"Hanno detto il nome di questi signori?" chiede Loic.

"Sì, c'era il capo, era una delle guardie dell'Abate, un pezzo grosso, uno che contava. Parlavano di un certo Hector, che gli parava il didietro. Non c'erano problemi, perchè lui c'era e ci pensava. Poi parlavano del "Signor D" che doveva venire a pagare una somma di denaro, e non è mai venuto. Poi... a un certo punto hanno ricevuto una visita quando già il ragazzo era qua. L'hanno chiamato il signor Jarod, che gli ha portato delle cose per cui forse hanno pagato, e si è raccomandato di tante cose, ma parlava piano, non ho sentito bene. Si raccomandava di tante cose, gli dava dei compiti. Poi è andato via, e poco dopo sono iniziati i casini per loro. Si sono ammalati, uno dopo l'altro, e a un certo punto alcuni credo che siano morti, gli altri hanno iniziato a litigare, a rompere cose, alzavano la voce, si chiamavano... a un certo punto credo che quelli messi meglio se ne siano andati. Il ragazzo non l'ho mai sentito, ma credo che l'abbiano abbandonato lì. <e il ragazzo?>, <e il ragazzo lascialo, il moccioso!>

Da quel giorno ho sentito solo rumori, gente che entrava e non parlava, rovistava, sedie rovesciate, cose rotte. Erano due o tre, e sempre così. Pensavo che fossero le guardie che tornavano e davano da mangiare al ragazzo... ma non lo so, non parlavano più. E poi siete arrivati voi, e mi avete liberato."

"Caleb, adesso è il momento di tornare all'aria e alla luce... comunque è notte, avrai modo di abituarti alla luce", dice Loic. "Ora bisogna andarsene da qua, tu sta vicino a noi".

Caleb si prepara e indossa un'armatura di cuoio rinforzato e inizia a vestirsi. Non è capace, Loic lo aiuta. Poi Caleb prende una spada e la sguaina.

Al momento di uscire Julie chiede come mai uscire adesso, di notte e col freddo assurdo di fuori. Si decide di dormire qui in attesa dell'alba.

La notte nella stanza della fame

Caleb va a dormire nella sua stanza, mentre il gruppo si accampa nella stanza della fame.

Eric sente rumori da fuori della porta, ma potrebbero essere animali, topi, qualcosa del genere.

Guelfo sente un rumore che proviene dal lato franato della scaletta. E' un suono simile a sassettini che cadono nei pressi della frana. Così Guelfo va a dare un'occhiata. E tre forme umanoidi gli si proiettano addosso appena gira l'angolo. Improvvisamente sente un dolore fortissimo alla ferita al collo.

Guelfo sotto attacco!

Una delle tre figure minacciose viene spintonata dalle altre due, che lo calpestano per scagliarsi addosso a Guelfo. Sembrano una versione più affamata e feroce di quelli incontrati la notte precedente, più scheletrici e più cattivi.

Guelfo lancia "potere igneo" per amplificare molto la potenza della sua torcia che tiene in mano. La torcia divampa, simile ad una colonna di fuoco, e Guelfo prova a frapportarla per difendersi dalle tre creature.

Uno dei tre prende letteralmente fuoco. L'altro però riesce ad attaccarlo, provando a spintonarlo a terra. Guelfo cade a terra e inizia a gridare.

Tutti si svegliano di soprassalto.

La creatura sta per mordere Guelfo, quando si ferma e lo annusa, poi si stacca da lui, per andare verso gli altri.

"Attenti, arriva da voi!" grida Guelfo, con una voce però brutta, cavernosa, e lui stesso si spaventa. Nel rialzarsi poi si rende conto che ha la mano mezza decomposta e mozzicata... e si sveglia di soprassalto, con Eric che lo sveglia, è il suo turno di guardia.

"Rumoretti fuori ma probabilmente sono topi, animaletti", dice Eric sornione.

Il primo dell'anno

Arriva il mattino, è il primo dell'anno.

"Dobbiamo sbrigarci a lasciare questo posto", dice Guelfo, turbato. Prima Loic suggerisce di tenere una preghiera, e la guida. Anche Caleb è ben contento di partecipare.

E' il momento di riaprire la porta. Caleb sfodera la spada e la tiene alzata. "Finchè c'è qualcun altro con la spada, tu tiella nel fodero", suggerisce Loic. Lui annuisce ma continua a tenerla impugnata.

Filtra un tenue bagliore, sembra tutto tranquillo.

Loic mostra la testa del Ras a Caleb, che lo riconosce come guardia dell'Abate.

Si torna alla cella del "ragazzetto". Le catene erano tutte utilizzate, sia quelle aperte che quelle rimaste chiuse. Il prigioniero era tenuto lì con le 4 catene. Due si sono aperte, due probabilmente il prigioniero si è sfilato in qualche altro modo. Le due aperte dovevano essere state aperte con la chiave. E' molto difficile scassinare serrature del genere.

Oltre agli Ogham sul muro, ci sono altri simboli che Woz non riconosce. A un tratto Guelfo nota un simbolo che sembrava una semplice traccia di sangue. Vedendolo bene per trascriverlo, che ricorda una strana maschera con degli sbafi sanguinanti, difficile da identificare.

All'aperto

Fuori dalla galleria sembra tutto tranquillo.

I corpi dei tre morti sono come stavano, sembra tutto normale. Caleb non li riconosce.

Guelfo si guarda la ferita, sembra normale e non infetta.

"Adesso dobbiamo andare subito alla distilleria", dice Guelfo.

"Prima dobbiamo sentire Pippin cosa ha da dirci", dice Loic, "quindi dobbiamo tornare prima a Kharas"

"Ripuliamo un po' Caleb e portiamolo in città, intanto" dice Woz.

Intanto comunque direzione Kharas. Ma brutte notizie sui cavalli... sono stati divorati e ammazzati con ferite orrende.

L'equipaggiamento è in zona, e viene recuperato.

"Ce ne sta almeno un altro, forse dovremo seguire le tracce e toglierlo di mezzo" dice Woz.

"No, sono almeno due, forse tre", commentano Loic e Guelfo osservando la scena.

Le tracce sono in allontanamento, non difficili da seguire, e si dividono un po'.

Una va verso il Monastero, verso le rovine. L'altra nel folto della boscaglia.

Dopo un'oretta, camminando verso la collina del Monastero, il gruppo vede, e viene visto da tre persone che camminano su una collina adiacente. I tre stanno scendendo. Uno fa un cenno di saluto, a cui Loic risponde. I tre si avvicinano, sembrano armati.

Julie suggerisce a Caleb un posto dove nascondersi, e lui corre a rimpiazzarsi, temendo che siano guardie. Intanto Woz e Guelfo concordano una versione da raccontare.

L'incontro coi soldati

"Fermi dove siete", dicono tranquillamente. E si avvicinano.

Il biondino prende la parola: "pic nic?"

"Non proprio, caccia", dice Guelfo.

"C'è roba buona qui che si prende?"

"No, per niente buona", risponde Guelfo. E Woz spiega: "ci troviamo qui per degli affari che riguardano persone che si preoccupano della salute pubblica".

"E chi sarebbero questi benefattori?"

E Woz mostra le sue carte. Il biondino si mette a leggere.

"Mmmm... veramente, fino a qui siete arrivati! Non mi sembrate di Krandamer!"

"La gilda ha mani e piedi un po' ovunque", spiega Woz. "Non ci interessa la provenienza, ma la professionalità".

Inizia una discussione, Woz si finge riluttante e poi spiega che ci stanno i morti che camminano. La guardia non sembra crederci granchè, e taglia corto. "Noi invece stiamo cercando delle persone, molto più terra terra, quindi adesso ci prendiamo i vostri nomi e ci seguite dal comandante che vi fa qualche domanda e vi manda tranquilli".

Guelfo interviene: "l'unica cosa, visto che ci siamo incrociati mentre stavamo ultimando la caccia a una di queste bestie, se volete vedere coi vostri occhi di cosa si tratta.. c'è una scia di sangue che stiamo seguendo... queste bestie mentre davamo la caccia a un paio di loro, ci hanno divorato i cavalli..."

"Ah, dovessimo incontrarli, si uccidono solo colpendoli alla testa", spiega Loic.

E si va.

Julie fa un cenno a Caleb di restare lì nascosto. E poi si seguono le tracce, che arrivano verso la cima di una delle tre colline, e entrano in un angolo di muro che mantiene una porta mezza sfasciata.

E lì le tracce si fanno più intense, come se si fosse portato qualcosa in una tana.

"Sembra proprio che qualcuno ci abbia lasciato le penne", commenta la guardia.

Le rovine del Monastero

Tutto tace.

Loic suggerisce di dividersi, lui e Guelfo da un lato, Woz e Eric dall'altra. L'accerchiamento avviene, al centro c'è una sagoma inerte, che giace in un'area arrossata dal suo stesso sangue.

Sembra simile a uno degli altri banditi, a giudicare di come è vestito e conciato, ma appare inerte.

Ci si avvicina con cautela. Il sangue è eccessivo per essere solo suo, ha però intorno, tra le grinfie, interiora e budella fresche. Loic lo fa vedere a Woz. "Ah, proprio come pensavo!" commenta Woz.

A dieci metri dalla carcassa, sembra morta.

"Forse si animano solo di notte", suggerisce Loic.

"Forse per questo ha cercato un posto all'ombra", ipotizza Julie.

"Stacciamogli la testa per sicurezza", dice Woz.

Intanto il biondo si avvicina e osserva la zona. "In effetti sembra che abbia qualcosa in mano". E si avvicina a guardare.

"Sembra proprio che qualcuno gli abbia messo in mano qualche budella di pecora per fare uno scherzetto..." Non crede a una parola, e anzi ridacchia tantissimo coi suoi uomini.

L'esperimento

Guelfo esita riflettendo sulla possibilità di usare l'incantesimo "sveglia" sul morto, forse un po' troppo rischioso. Guelfo se ne consulta con Woz.

"Lo scopriremo solo facendoglielo", dice Woz. "Peccato che dovremmo toccarlo..."

Woz alza le mani e dice: "adesso io e il mio esimio collega faremo un rituale per vedere che quel morto sia effettivamente morto. Penso che non succederà nulla, perchè mi aspettavo una situazione diversa e che quelle che tiene siano le sue stesse budella, ciò nonostante io mi sento in dovere di fare questa prova. Se non succede nulla... dichiaro conclusa questa indagine e ce ne andiamo".

Dopodichè tutti si piazzano per fare l'esperimento.

Lanciano insieme l'incantesimo Guelfo e Woz.

Guelfo lancia il suo, toccando la creatura al piede. KOR VAC!

E Woz dice BES EX SIR!

Guelfo si rende conto che l'incantesimo non riuscirà (1-1), e gli sembra evidente che sia proprio morto.

Anche Woz scuote la testa. "Accidenti, sembra proprio morto..." e poco dopo si rivolge alle guardie, "beh, purtroppo sembra proprio che sia morto".

In quel momento, con Woz di spalle, il corpo si solleva da terra, come se si girasse, e si comincia a ergere da dietro. Ma lui non se ne accorge. Le guardie urlano e lo indicano.

Woz si butta a terra: "uccidetelo, sparategli!"

Loic gli tira una accettata in testa, colpendolo. Per un attimo resta immobile, e poi cade a terra, afflosciandosi.

Le guardie si precipitano sul cadavere e lo fanno a pezzi, e gli tagliano la testa per bene.

"Bene, quindi... questo siete venuti a fare... bella porcheria, bella porcheria davvero! E io dovrei credere che non c'entrate niente e siete solo venuti a risolvere questo casino...."

"Se avessimo avuto anche la minima parte in questa faccenda", dice Guelfo, "non lo saremmo venuti a dire a una guardia".

"Diciamo che vi credo, ma dovete venire a parlare con il nostro tenente. Il tenente Hector sarà contento di sentire questa storia", dice la guardia.

"D'accordo, ma ce n'è un altro. Che facciamo, lo vogliamo lasciare in giro? Se arriva in una fattoria fa un casino!" dice Guelfo, estremamente convincente (0-0-0).

Il biondo ci ripensa. "Ha ragione lo studioso, il mago... è una cosa seria... si tratta solo di tagliargli la testa... andiamo ad aiutarli"

Alla ricerca dell'altro cadavere

L'operazione va per le lunghe all'interno della foresta. Verso ora di pranzo... la scia sembra seguire un percorso ben preciso. Ricorda quello che sceglierebbe un essere umano, evitando troppi cespugli di rovi o altri ostacoli.

"Non è che questo è il ragazzino?" sussurra intimorita Julie a Guelfo.

Il biondo fa un po' di domande al gruppo, anche riguardo che cosa ci faccia Julie nel gruppo. Lei dichiara di essere di Loran.

A un certo punto il percorso conduce verso una collinetta, che dal basso mostra avere, in alto e più avanti, un cascinale.

Bisogna avvicinarsi con cautela, si dice anche ai soldati che questo potrebbe essere più pericoloso degli altri.

"C'è una cosa che vi dobbiamo dire", spiega Woz al biondo, "non va bene quello che avete fatto prima, rischiate di prendervi la malattia. Non potete saltargli addosso, va fatto in un certo modo, lo dobbiamo fare noi. Basta uno schizzetto di sangue e rischiate... state attenti, fate fare a noi".

Le guardie si puliscono bene gli stivali ed abbozzano.

La cascina

La cascina ha una finestra dal lato della porta, unico lato avvicinabile. Un altro versante sta sul dorso della collina, uno che dà sul dirupo e il dietro è in salita e sembra irraggiungibile.

Il gruppo si avvicina e vede un cadavere fuori, a qualche metro di distanza dalla porta, steso a terra, scuro di colore. C'è una imbrattata di sangue secco sulla parete della porta, intorno alla porta e alla finestra, manate e artigliate.

Sembra non carbonizzato, ma molto più putrefatto degli altri, quasi scheletrico. Gli abiti sono compatibili con quelli degli altri briganti.

La porta della cascina è chiusa, piuttosto solida e ben messa.

"Sapete chi ci vive qui?" chiede Loic ai soldati.

"No, ce ne sono diverse qui intorno, di cacciatori e pescatori..."

Woz suggerisce intanto di staccare bene la testa al cadavere. Se ne occupa Loic professionalmente.

Julie chiede a Woz se debba aprire la porta, ma la serratura è tutta piena di sangue, tanto che il mago si offre di aprirla lui. Nel mentre si sente una voce inaspettata da dentro la cascina.

"Non entrate, o farete la stessa fine". E sembra la voce di un ragazzo.

Il ragazzo

Julie nota uno strano sguardo nel biondo. "Avete visto che ne è valsa la pena di arrivare fin qua!", commenta, soddisfatto

nel sentire questa voce.

"Non sembri di queste parti, ragazzo. E' tua questa cascina?"

"C'è qualcosa che non avete capito di quello che ho detto? Andate via o farete la stessa fine", risponde lui. Guelfo e Julie si rendono conto che il ragazzo sembra anche un po' spaventato.

"Quindi ritieni di essere tu l'origine di quel che è successo a quest'uomo" chiede Guelfo. Il ragazzo non risponde.

"Ragazzo, nessuno vuole farti del male, anzi ho buone notizie per te, siamo venuti a prenderti", dice il biondo. Nessuna risposta.

"Giovane, abbiamo incontrato queste guardie che sono le guardie del tenente Hector, forse possono aiutarvi", dice Loic.

Il biondo stava parlando con Woz, "questo fa parte di ciò che stiamo cercando, un ragazzo che s'è perso"

"Riteniamo che sia competenza dei soldati del Barone sfondare la porta" dice Loic. Woz fa notare che c'è uno schifo di sangue sulla porta... ma il biondo sospira e ordina ai suoi uomini di sfondare.

L'irruzione al cascinale

Le tre guardie si avvicinano alla sanguinolenta porta della cascina con l'intenzione di aprirla.

Il biondo si rivolge a Woz: "noi a questo punto procederemmo con quello che dobbiamo fare, se non avete niente in contrario". Poi si rivolge ai suoi uomini: "avanti, buttate giù questa porta".

Guelfo si pone davanti al Biondo: "hai sentito cosa ha detto quel ragazzo, potrebbe essere implicato in questa brutta storia di necromanzia, tocca andarci cauti".

Il Biondo ascolta e poi gli fa cenno di aspettare.

Intanto Loic si avvicina a Woz suggerendogli di applicare l'opzione prevista per il ragazzino, ovvero di addormentarli. Woz tuttavia non sembra contento di dover compiere un'azione offensiva nei confronti delle guardie. "Del resto questo ragazzino è pieno di risorse..."

"Aspettatemi lì, vengo a dare un'occhiata", dice il Biondo avvicinandosi ai suoi uomini.

Guelfo suggerisce agli altri di togliere di mezzo le guardie, Loic di addormentarli. Woz è molto preoccupato per le conseguenze di simili azioni.

Intanto le guardie parlottano tra loro. "Potrebbe essere pericoloso, facciamo fare al mago".

"Dottor Shepard", si rivolge il Biondo a Woz, "visto che c'è la vostra professionalità a disposizione... vi offriamo l'opportunità di prendere parte a questo arresto, per assicurarvi che tutto venga compiuto secondo le regole".

"L'arresto di un civile esula dai compiti della Gilda, ma nel caso specifico si può fare un'eccezione..."

Woz e Guelfo si avvicinano col biondo. Guelfo lancia l'incantesimo "individuazione del male".

Intanto Julie si mette ad aggirare la casetta per ascoltare di nascosto presso una finestra laterale. Eric si piazza non distante con la balestra.

Dall'interno della casa arriva la voce del ragazzino: "allora proprio non lo capite che ve ne dovete andare? Volete fare la fine del morto là fuori?"

"Chi sei, ragazzo", dice Guelfo.

"Lo sapete chi sono, altrimenti non sareste qui. Il punto è che io non voglio venire con voi, sto bene qui".

"Signore, ci può essere una convenienza a venire con noi", insiste Loic.

"Questo è un luogo dove accadono cose malvagie, non so perchè tu sia qui nè perchè queste guardie ti stiano cercando, ma da quel che dici hai a che fare con quel che sta succedendo", dice Guelfo.

Woz dice alle guardie: "il ragazzo è spaventato, potrebbe compiere qualche gesto estremo o pericoloso... non potete presentarvi con armi e cose simili..."

"E che cosa proponi allora, mago?"

"Fa' entrare noi, come dice il mio assistente, e ce ne occuperemo noi. Se si può prendere lo prenderemo".

Il Biondo guarda i suoi uomini e acconsente. "Fate velocemente però".

Loic si avvicina alla porta per buttarla giù. Sbam! Gran calcione, qualcosa salta all'interno, un po' scardinata.

Immediatamente Loic e Guelfo avvertono strane sensazioni. Loic ha l'impressione come se la porta fosse un essere vivente, ora ferito e adirato. Ed è una consapevolezza improvvisa e irrazionale, ma fa spavento. Guelfo sente in generale un'oppressione come se qualcosa che fino a quel momento fosse rimasta tranquilla, adesso è diventata vigile.

Loic dice a Woz: mi potrei sbagliare, ma temo che la porta sia comunque incantata".

Il ragazzino da dentro spaventato grida: "è l'ultimo avvertimento! non entrate, o sarà peggio per voi!"

"Signore, non siamo venuti per farvi del male, ma solo per farvi del bene", dice Loic con il suo vocione bonario.

Guelfo prova a convincerlo a lasciarsi aiutare. "Voi non mi potete aiutare", insiste il ragazzo.

Intanto il Biondo inizia a spazientirsi. "E' solo un ragazzino impaurito, possibile che non si riesca ad aprire questa porta?"

"Caporale", risponde Loic, "mi venga vicino un attimo". E gli mostra il sangue sulla porta. "Io questa la tiro giù" come un fruscio, però ho detto al mio capo che non mi convince, e ho una certa esperienza. Voi siete l'autorità, quindi..."

Il Biondo dice: "ti do 5 minuti, poi entro".

Il ragazzo a un certo punto dice: "uno solo di voi può entrare, e parlerò con lui. Sceglieretelo bene. Se mi piacerà quello che ha da dire, potrà anche uscire".

Guelfo si propone di andare lui.

Woz sussurra: "se entri tu, eventualmente potrebbero anche entrare due persone. Se hai problemi agisci, e io lo sento".

"Ok ragazzo, adesso entrerò, da solo", dice Guelfo.

Guelfo entra nel cascinale

Tutti si allontanano dalla porta tranne Guelfo, mentre il ragazzino schiavarda.

Intanto Julie fa il giro della casa. Dietro c'è un cortiletto malridotto. Julie inizia ad aprire piano piano la finestra.

Guelfo entra nella stanza buia, il ragazzo chiude la porta.

"Rimetti il paletto", dice. Il ragazzo indossa una cappa che gli nasconde la faccia, ha le mani con le piaghe, la destra ha il polso storto. Sembra molto, molto magro.

Intanto fuori Loic fa una preghiera rivolta a Kayah. "Proteggi i maghi buoni che vanno all'avventura".

I due si piazzano al centro della stanza ed iniziano a parlare sottovoce.

"Saltiamo i convenevoli, Justin", dice Guelfo. "Io e i miei amici siamo venuti qui per tirarti fuori da questa situazione, le guardie probabilmente per rimetterci. Sappiamo cosa è successo e cosa ti hanno fatto, ora dobbiamo cercare di trovare una cura, se c'è".

"Quanti sono quelli venuti a catturarmi?"

"Tre. Stiamo aspettando il momento buono per toglierli di mezzo".

"Lo posso fare anche io..."

"Non dubito, ma questo quanto peggiorerebbe la situazione?"

"Niente, l'ho già fatto e non ho niente da perdere"

"No, forse c'è una speranza per te..."

"Il tuo amico ha detto che volete riportarmi a casa, ma non c'è modo di riportarmi a casa. Non capisci, quella non è più la mia casa ormai"

"Sì, sospettiamo che... insomma sono stati proprio loro a metterti in questa situazione, in un modo o nell'altro... ma non è detto che tu non ne debba trovare una diversa, di casa..."

"Ne ho già trovata un'altra di casa"

"Questa?"

"Intanto, per cominciare. Ho imparato tante cose in questi mesi", dice Justin.

"Ma se loro vogliono riprenderti è perchè probabilmente non hai imparato tutto quello che potevi"

Lui risponde indicando il collo di Guelfo. "Vedo che ti sei ferito. E' un morso quello che vedo?"

Guelfo annuisce.

"Forse... avrai bisogno di aiuto per quello, lo sai?"

"Mi sento bene", risponde Guelfo, "sia come sia... non sei nella condizione di potermi aiutare, credo"

"Non puoi saperlo"

"Credo che ciò che hai subito ti possa consentire di provocare questo genere di maledizioni, non di sollevarle... è un potere questo che resta nelle mani degli Dei".

"Il Dio della Morte dà e toglie", risponde Justin.

"A te cosa ha dato? Molto ti è stato tolto"

"E a te cosa sta per togliere?"

"Io non ho paura", insiste Guelfo, "se agli Dei piacerà il rischio che ho corso per cercare di strapparti al male che ti hanno fatto, non temo..."

"E non potevano arrivare prima mentre questo male me lo facevano?"

"Eh, purtroppo la volontà degli Dei è imperscrutabile, quando siamo noi mortali a obbedire ai loro comandi, il loro ritardo non è dovuto a una mancanza degli dei, ma a una mancanza degli uomini"

"E quando alla fine gli Dei intervengono cosa dovremmo fare noi?" chiede Justin.

"Dovremmo sentirci ricompensati, esserne lieti... certamente non posso dire di aver mai passato qualcosa di simile a quello che hai passato tu, ma dei miei compagni sono forse quello che può capirti di più. Non sei la prima vittima delle forze che ho avuto di fronte, e ho assaggiato io stesso in più occasioni la loro influenza".

"Non ho ancora capito cosa vorreste fare di me"

"Portarti lontano da chi vorrebbe usarti per i loro scopi"

"Sono già lontano, sono morti, e moriranno anche quelli che verranno dopo"

"Alcuni sono molto potenti e cari al male, tra costoro c'è chi vuole cercare in te un nuovo adepto. Contro di loro potresti non avere vita facile. La mia scommessa è che si possa fare qualcosa se non per fermare questo processo, quanto meno per rallentarlo il più possibile e guadagnare il tempo per trovare un rimedio".

Justin ci pensa.

"Io ho visto coi miei occhi qualcuno che forse in passato ha subito la stessa sciagura che hai subito tu, ho visto cosa è diventato... e non c'era più possibilità di ritorno per questa creatura... ma forse qui siamo in tempo. Se decidi di farti aiutare", continua Guelfo.

"Dove, dove mi vuoi portare, in pratica?" chiede Justin.

"Le uniche persone che possono aiutarti in questo momento sono sacerdoti".

Lui ridacchia silenziosamente. Nel frattempo fuori il Biondo si sta spazientendo perchè i cinque minuti sono passati. Loic se ne accorge. "Caporale, voi in queste occasioni siete abituati a rivolgere qualche preghiera agli dei o no?"

"Per arrestare un ragazzino? No".

"Se era un ragazzino, l'avreste già arrestato. Ma non è un ragazzino, quindi sarebbe opportuno che tutti voi mi imitaste e..."

"No, o forse sarebbe il caso di passarlo subito a fil di spada, visto che rifiuta di obbedire a un ordine del Barone. Mi sono scocciato dei ragazzini impertinenti che non ubbidiscono. Questo ragazzino è scappato, e quindi è naturale che sia propenso a disubbidire agli ordini, perchè evidentemente i genitori non l'hanno educato bene. E qui entro in gioco io", aggiunge con un sorriso, "pronto a impartire a un ragazzino impertinente l'educazione che gli manca".

Poi si rivolge a Woz, chiedendo quanto manchi. Woz temporeggia.

Loic si inginocchia, e comincia a pregare solennemente.

Il Biondo dice ad una guardia di affacciarsi sul retro della casupola.

Intanto dentro.

"Se sono i preti quel che hai da offrirmi non voglio il vostro aiuto", dice Justin. "Forse ti sbagli a pensare che le mie preghiere non siano state esaudite. Forse gli Dei sono venuti a salvarmi, in fondo non sono più prigioniero..." Inizia a muoversi in modo un po' inconsulto, "in fondo mi sono liberato".

"Ma non vedi che sei... prigioniero anche adesso, rintanato qui.. continuerai a rintanarti per sempre? Dici di non volere l'aiuto dei preti... ma ti sbagli, ma non è neppure l'unica possibilità che ti resta, avrei la possibilità di farti vedere da dei maghi, che potrebbero magari comprenderti con una luce diversa da quella di un sacerdote, e proporre dei rimedi in cui tu magari avresti più fiducia..."

"C'è un posto dove vorrei andare. Se mi ci porterete, io verrò con voi. In caso contrario ve ne potete pure andare e lasciarmi qui. In nessun caso vi seguirò dai preti".

"E dove sarebbe questo posto?"

"E' un posto vicino a dove abitavo, vicino la città di Dart"

"Perchè ci vuoi andare?"

"Devo parlare con una persona. Affari miei... in fondo è quasi come andare a casa..."

"Se quello che stai andando a fare è affrontare chi ti ha fatto questo sono anche affari nostri, perchè vogliamo la stessa cosa. E' questo ciò che cerchi?"

"Devo parlare con una persona. Non voglio vendicarmi, non ora. Vendicarmi di che poi, quelli che mi hanno fatto questo sono morti. Ho sentito la loro morte".

"Ma credi che fossero davvero quei 4 scalzacani che ti facevano da carcerieri ad aver deciso che questo dovesse essere il tuo destino?" chiede Guelfo. "Amon è un nome che non ti dice niente?"

Justin alza la testa.

"Quelli che ti hanno ridotto così sono ancora vivi, Justin, lo faranno di nuovo e di nuovo".

"Non è come credi", risponde Justin. "Amon è colui che mi ha salvato, lui mi parla, e mi dice come posso fare. Tu sei suo nemico, no? E' così? Ma non serve a nulla. "

"La tragedia è che è anche tuo nemico, anche se non te ne rendi conto".

"Mi ha detto che sarebbe arrivato qualcuno e avrebbe cercato di convincermi, ma non funzionerà".

"Beh... questo sta a te deciderlo".

"Io ho deciso, non devo decidere nulla" risponde Justin.

"Va bene, e quindi adesso che cosa?"

"Adesso... ve ne dovete andare, abbandonate questo luogo, e dovete convincere quelle guardie che se non vogliono morire devono andarsene con voi. Altrimenti?"

"Moriranno?"

"Sì, ma prima le farò soffrire", dichiara spavalamente.

Intanto il Biondo dice: "beh, a questo punto direi che noi entriamo, il vostro amico potrebbe anche essere in pericolo. Ci assicuriamo che stia bene, diamo uno sganassone al ragazzino e ce lo portiamo dal Tenente".

Loic guarda Woz in attesa di un segnale. Woz dice: "credo anche io, ma prima di entrare è meglio che vi faccia un incantesimo per proteggervi dalle forze maligne".

Le tre guardie si radunano, con un grido del Biondo.

Da dentro si sente il grido del Biondo che chiama quello dietro.

"Mi stai fregando?" chiede Justin.

"Le guardie non stanno con noi"

"Sarà colpa vostra se moriranno".

Guelfo esce.

La porta si chiude nuovamente.

Julie scatta di corsa dietro l'angolo della casa, per paura che il ragazzino si affacci dalla finestra sul retro. Un istante dopo il ragazzino ci si affaccia, e lei non si fa vedere. Si affaccia e vede Eric che le fa uno strano cenno. Lei (3-3-3) non capisce, e torna indietro ad aggirare la casa.

La finestra si apre nuovamente davanti a lei, è il ragazzino.

"Chi sei?"

"Julie"

"Avvicinati, non ti distinguo bene con questa luce"

Julie si avvicina con prudenza. Si guardano.

"Cathrin è morta, non è vero?" chiede lui. Julie annuisce. "Purtroppo non siano arrivati in tempo... mi dispiace..."

Lui resta in silenzio. "Hai bisogno di qualcosa, possiamo darti qualcosa?"

"No. Porta via tutti, in fretta". E richiude la finestra.

Julie torna indietro dagli altri, più velocemente possibile, ma molto rattristata.

Guelfo intanto prova a convincere le guardie a non entrare, ma il Biondo sembra molto determinato a risolvere lui la situazione.

"Qui non ci stiamo a girare intorno, serve un prete"

"Beh, lo porteremo da un prete, ma adesso noi entriamo, vero?" insiste il Biondo ai suoi uomini, un po' più titubanti.

L'ora del riposo

Intanto Woz dice: "intanto prima consentitemi di fare questa benedizione" e impone loro le mani. INS WAK NIX proclama.

Il biondo e una delle guardie si addormentano, mentre l'altra guardia rimane vigile e sveglio. Vede i compagni cadere e mette mano alla spada, ma Loic gli mette la scure sotto al collo e dice "conviene dormire".

"Che significa?"

"Che la cosa è di spettanza della gilda"

"Avevamo un accordo"

"Lo stavate trasgredendo".

"Devi dormire"

"Non mi sento a mio agio a dormire qui. E se me ne andassi?"

"Il problema si chiama Hector", interviene Woz. "Dove si trova il capitano Hector?"

"Non ve lo dirò mai! Questa situazione peggiorerà molto"

"L'hai detto", dice Guelfo. "Se questa situazione peggiora ti ritrovi a spingere le margherite, lo sai?"

"Io non dormo", dice con aria di sfida, "ma non sono stupido, se intendete prendermi come prigioniero, resterò vostro prigioniero".

Gli sono fatte gettare le armi e gli viene ordinato di stendersi a terra.

Sono tutti legati.

"Rischiare comunque anni di prigione", dice la guardia.

"Tu non hai idea..."

Intanto arriva Julie.

Riflessioni fuori dalla porta

Guelfo riassume ai compagni le sue tristi impressioni sulle condizioni del ragazzo.

Loic suggerisce di entrare dalla finestra e farlo addormentare da Woz. Guelfo è scettico ed espone invece la richiesta del ragazzone di andare verso Dart. Ma a Dart non ci si può andare.

Tocca prenderlo, tentativo dalla finestra di addormentarlo.

Julie propone di bussargli amichevolmente lei e offrirgli qualcosa da mangiare mentre Woz prova a addormentarlo. In caso le cose vadano male entrano Loic e Eric dalla porta.

Il tranello

Julie, con a qualche passo Guelfo e Woz, vanno verso il retro.

Eric e Loic si armano. "So che state ancora qui" dice il ragazzone.

"Teniamo troppo a te", insiste Loic.

"Mi volete portare dai preti, lo so... e i preti non mi vorrebbero bene..."

Poco dopo Julie bussa alla finestra di dietro, fingendo di agire di nascosto dai suoi compagni.

"Ehi..." sussurra lei. "Ti ho portato qualcosa da mangiare... non farti sentire dai miei compagni"

"Chi ti dice che io ne abbia bisogno?"

"Sei molto magro, non sembri stare bene".

Lui apre la finestra e lei fa per porgere una saccoccetta. Woz intanto lancia il suo incantesimo.

Lui fa per chiudere la finestra e si sente il tonfo mentre cade a terra.

Guelfo corre dentro, lo vede a terra che dorme. Va ad aprire la porta. Il ragazzone è a terra, viene legato accuratamente e imbavagliato. Le mani sono messe molto male.

Alla luce del sole si vede che il ragazzone è molto denutrito, ha piaghe su tutto il corpo, la mano destra è rotta e forse se l'è rotta da solo uscendo dalle catene. Sembra che abbia un ematoma intorno a uno degli occhi, o è un livido o altro.

Rapida perquisizione all'interno della cascina. L'atmosfera è innaturale all'interno, la luce delle finestre è strana, come se fosse costruita per restare all'ombra.

In un angolo della stanza di ingresso c'è una sorta di luogo dove sono stati fatti simboli rituali di vario tipo, alcuni forse non sono nemmeno stati fatti da lui, forse sono precedenti. Sembra che sia una casetta da tempo usata per il culto. C'è anche un tappeto per inginocchiarsi o meditare.

Si riconosce il simbolo presente nella cella, stemma di Morgoblath.

C'è un letto, vestiti, in generale era una cascina che è stata riaggiustata. Sembra che fosse la casa di un cacciatore e conciatore di pelli.

Il nascondiglio segreto

Dopo un po' Julie si accorge che sotto una delle pelli vicino al camino c'è un taglio sulle assi pavimento. Chiama gli altri, si prova a scardinare. Loic, osservando la strana pavimentazione, ripensa a quando di recente lavorava come falegname presso Kronach, e parlando con uno degli altri falegnami venne a sapere che negli anni di esperienza passata il suo lavoro di formazione più importante costruì un passaggio segreto vero e proprio, basato sullo scorrimento su binario di una sezione di pavimento.

Secondo Loic spingendo o il muro o il caminetto, o qualcosa di inamovibile, dovrebbe succedere qualcosa. Loic inizia a spingere in vari punti apparentemente inamovibili.

A un certo punto, mentre Loic sta spingendo in vario modo il caminetto, riesce a provocare lo scorrimento di una sezione di pavimento. Sente che qualcosa si muove, rientrando.

"Per sicurezza armi in pugno ragazzi, si va".

E si sente uno scatto, si apre una fenditura di spazio nel pavimento, un buco rettangolare. E' profondo mezzo metro, come una nicchia nascosta.

Dentro ci sta un sacco abbastanza pregiato.

Guelfo lo prende. E' piuttosto pesante, e dentro ci sta un tubo di legno intagliato con avvolto una pergamena, che sembra bianca, forse a protezione. Il tubolare è un cifrario di quelli che si girano. E' un modo per preservare documenti da sguardi indiscreti. Il tubo contiene dell'inchiostro che si rompe se c'è un tentativo di forzarlo. Bisogna individuare la combinazione giusta per aprirlo.

Intanto si prende e si mette da parte e la botola viene chiusa nuovamente.

Piani per il futuro

Dan la guardia sembra voler dire qualcosa.

"Cosa avete intenzione di fare del ragazzo?"

"Non ti riguarda"

"Forse vi interessa sapere che quel ragazzo ha una sorta di taglia sulla testa. Il tenente ha mandato varie pattuglie a cercarlo. Era scappato di casa..."

"Ti sembra scappato da casa?"

"E' stato rapito? Va comunque riportato a casa"

"C'è gente importante che ha ordinato a noi di prenderlo perchè ha cura di lui. Nel tuo esercito c'è gente che non segue i veri dettami del Barone. Tu sarai un'ottima persona, ma..."

"Che fine farà sto ragazzino? Che dovrò dire ai miei superiori?" chiede la guardia.

"Tu lavori per un ufficiale corrotto, non saprai niente da noi", risponde Woz.

La sistemazione delle guardie prigioniere

Dopo una breve confabulazione, si propone di mettere i tre prigionieri nella casupola, nelle condizioni migliori possibili. In cambio bisognerebbe che loro ci dessero i cavalli.

"Per i cavalli del Barone se vi prendono c'è la pena di morte, a Kharas", dice lui serio.

"Ma ce li stai dando tu, per salvare la vita tua e degli altri soldati del Barone".

"In tal caso sono io l'uomo morto, quei cavalli non sono miei".

"Insomma non ce li darai..."

Julie va in disparte dai compagni e suggerisce comunque di mettere i prigionieri nella casupola. Al contrario Loic vorrebbe ammazzare le tre guardie e far sparire i corpi. Woz e Guelfo non vogliono ammazzarli. Julie insiste tanto vale di metterli nella casupola al caldo.

Alla fine, sia pure con variegata ragioni, si decide di mettere tutti nella cascina.

Stupore nel prigionero. Legati, imbavagliati, con le armature sì e le armi no. Si tolgono gli stivali e si portano via. Julie gli lascia qualcosa da mangiare.

La fuga

E' veramente difficile allontanarsi velocemente, col prigioniero Justin in quelle condizioni. Per di più bisogna recuperare il povero Caleb. In tre ore circa si recupera la zona dove furono ammazzati i cavalli. Sono le 5 di pomeriggio.

Si va a cercare Caleb, che si fa recuperare dopo poco. Si cena insieme, è quasi ora di accamparsi.

Notte al Monastero

Si dorme a casa di Caleb, nel sotterraneo. Il ragazzino rinviene intorno alla porta, riconosce il luogo e ha una crisi di nervi. Non vuole passare la notte lì, anche se alla fine è costretto a calmarci.

Tutti dormono nella stanza della fame.

Turni di guardia doppi, viene precettato pure Caleb.

Caleb a una cert'ora si accorge che piove, e lo va a segnare.

Primo gennaio 519

"Buon anno a tutti!" esordisce Julie dopo una notte comunque faticosissima e scomoda. Guelfo si sveglia intorpidito e con la ferita leggermente dolorante. Loic ha il timore che si stia un po' infettando. Anche Woz è preoccupato. Loic invita tutti alla preghiera prima della partenza. Il gruppo avanza faticosamente. Lungo la via Justin parla con Guelfo: "non hai una bella cera" "Pure tu non stai messo benissimo" risponde Guelfo. "Dovete pregare", dice Loic. "Non so se aiuterà, comunque... io potrei aiutarti" Loic insiste. "Tu lo puoi aiutare pregando" "Oh sì", risponde Justin. "Te la metto così, se l'unica alternativa al diventare una mostruosità come quella è chiedere l'aiuto del tuo Amon o di chi per lui... insomma penso che potresti diventare presto la mia cena" "Ma non devi chiedere l'aiuto di nessuno, devi trovare la forza in te stesso". Loic lo azzittisce di brutto. Si decide di puntare verso il villaggio di Moss, a un giorno e mezza di distanza. Il viaggio è faticosissimo sotto un'odiosa piovgerellina gelida. A un certo punto Caleb si avvicina a Guelfo chiedendogli per favore una pergamena. "Il problema è che poi sulla carta si bagna..." e poi però glie la dà. Caleb contento segna il giorno di pioggia, con la spada. "No, forse ti serve un coltello", e Guelfo gli presta il pugnale.

Alla fattoria

A ora di pranzo si vorrebbe chiedere asilo da qualche parte. C'è una fattoria in lontananza, senza però una stalla. Probabilmente non hanno cavalli. Loic e Woz vanno a chiedere cibo e una cavalcatura. Loic contratta con una ragazza apparentemente tonta, acquistando parecchio cibo. Al pranzo Justin non partecipa, Loic insiste un po', invano. Si prosegue. Il povero Guelfo è veramente molto stanco ed inizia ad essere febbricitante. A sera finalmente si vede una fattoria che potrebbe offrire dei cavalli. Si compra un carretto, 4 cavalli, e si dorme nella stalla sua. Durante la notte Guelfo e Woz cercano un po' di capire come funzioni il tubo di legno. Intorno all'alba, durante il turno di guardia di Eric e Julie, lei ha l'impressione di sentire persone che bisbigliano fuori dalla stalla. Si avvicina ad ascoltare. "Sì, signore, sono lì nella stalla..."

2 gennaio 519

Le guardie alla stalla

La stalla è di legno, senza animali tranne qualche gallina. Il tetto è in legno e paglia, e sopra c'è un ballatoio su cui si accede con una scala. Eric carica la balestra. Julie si preoccupa di svegliare i compagni che ancora stanno dormendo. Poi Julie guarda attraverso una fessura e scorge 3 o 4 uomini armati che si stanno avvicinando in fretta alla grande porta della stalla, con l'idea probabilmente di sfondarla. Avvertiti i compagni, si allontanano verso il ballatoio con un paio di coperte. Guelfo prende un bastone e pronuncia delle rune per lanciare l'incantesimo "Fiamma". Si sente bussare energicamente. "Che c'è?" chiede Eric con voce assonnata. "Aprite questa porta, è mattina". "Chi è che bussa?" "Siamo soldati di Kharas". "Arrivo", risponde Eric serafico. Approfittando del tempo guadagnato da Eric, Guelfo lancia anche "Immagini illusorie". Ne compaiono 4. Eric chiede a Woz: "Abbiamo alternative o prendiamo e li massacciamo?" Woz esita. "Ne possiamo uscire, se muoiono non è buono, ne potremmo uscire lasciandoli molto feriti". Eric pensa tra sé: "non è che avevo bisogno di questa risposta..."

Il dialogo nella stalla

Dopo qualche minuto si sentono alcune forti botte sulla porta, che si spalanca quasi subito. Entrano contemporaneamente 3 soldati. Dietro ce ne sono anche altri, in tutto 5 visibili e probabilmente qualche altro nei pressi.

Quello al centro dei soldati, probabilmente è l'uomo in comando, e fa per parlare.
 "Comunque non dobbiamo combattere per forza, potete anche seguirci con le buone".
 "Chi siete?" chiede Guelfo.
 Soldati di Kahars, qui per catturarvi"
 "Con quale accusa?"
 "C'è qualcuno con voi?"
 "Siete agli ordini di Ector Maine o siete voi?"
 "Non discuto con te gli ordini che ricevo. Dateci una prova della vostra buona fede consegnandoci il maltolto. Avete un ostaggio, una persona importante che non siete autorizzati a portare. Per noi l'importante è per metterlo in sicurezza. Ma non sono qui per trattare ma non pensate di prenderlo in ostaggio. Dimostrate la vostra buona fede consegnandocelo e tratteremo su basi molto migliori".
 Nel frattempo avanza un po' all'interno guardandosi intorno.
 A Julie cadono giù le coperte dal ballatoio, e il soldato vede lei e di sotto al ballatoio, dove stava nascosto Justin.
 "Beh, a quanto pare è vostro prigioniero, non è con voi di sua spontanea volontà".
 "Non siamo noi ad averlo sottratto alla sua famiglia..."
 "Neanche noi, noi ce lo vogliamo riportare."
 "In base a quello che sappiamo sono stati i soldati di Kharas a tenerlo in prigionia".
 "No, erano briganti", risponde la guardia.
 "Sul libro paga di un certo Ector Maine", risponde Guelfo.
 "Sono accuse molto gravi, puoi provarle?"
 "Sono sicuro che il ragazzo possa confermare questa eventualità".
 "Torniamo tutti a Kharas e mettiamolo ai voti..."
 "Il problema è che il ragazzo non è molto in sè, gli hanno fatto qualcosa e noi siamo stati costretti a tenerlo legato perchè è molto pericoloso".
 "E non ti biasimo per averlo legato, ora però ce lo devi consegnare".
 "Purtroppo, al di là dell'uniforme che portate, non so a che ufficiale fate riferimento. Se siete sotto il comando di Ector Maine non posso darvi il ragazzino".
 "E chi è che lo paga, secondo voi, a questo Ector Maine?"
 "I suoi complici sono fuoriusciti del Sacro Braciare, ma temiamo che chi lo paga abbia tutto un altro profilo e criminale e eretico, visto ciò che hanno fatto al ragazzo", risponde Guelfo.
 "E quale sarebbe il piano adesso per farla pagare al tenente?" chiede la guardia. "Perchè se siete in buona fede... avrete sicuramente le risposte"
 "Sì, ma io non so chi tu sia e dunque non posso metterti al corrente di questa storia", risponde Guelfo.
 "Se mi devi convincere della tua buona fede..."
 "Ma perchè intanto non si presenta?" interviene Eric.
 "Il mio nome è Rufus e sono un soldato di Kharas. Mi sembrate persone intelligenti, e in errore, conosco la persona che nominate e sono pronto a scommettere che vi state sbagliando. Però, anche se vi state sbagliando, state commettendo qualcosa di imperdonabile. Ve ne rendete conto? So che tra voi ci sono personalità problematiche, che però quando c'è il palese torto sono cose che si risolvono. Sta a voi e alla vostra intelligenza, uscire da questa situazione. Noi siamo "un po'"... e qual è il piano, esattamente?"
 C'è un momento di esitazione.
 "Non avete un piano, questa è la verità", dice lui dopo poco.
 "Voi come sapevate che il ragazzo era qui?" chiede Guelfo.
 "Tre uomini non sono tornati, abbiamo trovato i loro cavalli, le tracce e poi loro. Ci hanno raccontato una storia interessante. Erano tutti vivi, e poi c'erano alcuni cadaveri e una strana storia di cadaveri che camminano".
 "Tu sai leggere Rufus?" chiede Guelfo.
 "Beh, visto che tanto abbiamo da chiacchierare, magari c'è una storia che vuoi leggere".
 Guelfo si avvicina col diario del bandito.
 Rufus, guardingo, si fa dare il diario. Legge e intanto i due alabardieri e altre tre persone si avvicinano alla soglia.
 Una volta finito di leggere, "beh, questa mi sembra la prova che il ragazzino era tenuto prigioniero, e già lo sapevamo. Da banditi, a giudicare dalla prova. E lo sapevamo, ma non c'è nulla su Ector Maine"
 "Al tempo stesso però si parla di esperimenti che vengono fatti su questo ragazzo e di qualcosa che va storto", dice Guelfo. Rufus la guardia conviene.
 "Magari questo è il motivo per cui abbiamo avuto l'ordine di prendelro"
 "Se così fosse non lo dovrete portare alla famiglia, ma alla chiesa".
 "Io non lo so a chi dovremo riportarlo, magari andrà eliminato. Io so che devo riportarlo. Ed è possibile che sia una minaccia. Io devo arrestare voi e riprendere questo ragazzino."
 "Vedi Rufus, c'è un problema: ad oggi gli unici che sanno della pericolosità di questo ragazzino siamo noi, e i loro carcerieri. Se a voi è stata data questa informazione, ve l'hanno data i carcerieri, per cui non posso fidarmi di te".
 "Quindi?"
 "Mettiamola così, o trovi il modo di convincermi che non sei il tirapiedi di qualche fottuto eretico del ca

1.

I. o, o io questo ragazzino non ve lo darò mai", dice Guelfo.

"Non ho modo di convincerti di niente, stiamo andando a Kharas. Ma la scomparsa del ragazzino è nota da tempo, mentre la notizia del fatto che è pericoloso non so da dove abbia origine. So che il ragazzino va catturato. Mi sembra un ordine compatibile con la situazione, visto che voi stessi vi siete regolati in tal senso. Forse non siete gli unici a conoscere la situazione... E quindi qual è il piano, che ci farete con questo ragazzino?"

"Non sta a me deciderlo in questo momento", dice Guelfo.

"Allora siamo in due a prendere ordini. E i tuoi ordini quali sono riguardo un plotone di guardie che vegono a chiedere in consegna il ragazzino?" dice la guardia.

"Dipende, se sono guardie non dipendenti da Ector Maine ci sarebbe sicuramente più margini di dialogo".

"Voglio vedere i documenti mostrati al caporale, quelli della gilda", chiede.

Woz glie li porta.

"Questa è la mia proposta. Io faccio in modo che venga un capitano dell'esercito, a cui voi vi arrenderete. Che il Tenente sia corrotto ne siete convinti. Ma il Capitano? In questo modo il Capitano sicuramente non lavora per il Tenente."

"Ma tu sei un uomo del Tenente, ti sceglierai un Capitano.."

"Siamo tutti corrotti allora!" commenta lui, "solo tu sei onesto... perchè non chiediamo a lui con chi preferisce stare?"

"E' assolutamente irrilevante quello che vuole lui", dice Guelfo.

Justin, dal fondo, mugola come se volesse parlare. Ma Guelfo scuote il capo. "L'unico posto dove dovrebbe stare è un monastero."

"E come pensate di portarcelo? Continuando a sconfiggere guardie della Baronía? Sarà un monastero lontano. Hai ragione, non uscite da questa situazione".

Guelfo insiste che è disposto a lasciare il ragazzino soltanto a un'autorità religiosa.

Il Soldato allora farebbe per ritirarsi, con l'idea di chiudere le porte della stalla.

Guelfo attacca

Tutti esitano tantissimo sul dafarsi, ma Guelfo parte in attacco.

"Purtroppo non posso lasciarti uscire da qui", dice Guelfo.

Loic lo segue immediatamente dopo, lanciando l'ascia da battaglia, mentre Eric lascia la balestra e prende il martello, dissociandosi un po' moralmente dalla scelta di un simile attacco.

Loic colpisce un alabardiere al ventre, sia pure di striscio.

primo round

Guelfo attacca Rufus, che però è più veloce e colpisce una delle immagini illusorie, che esplode. Guelfo non riesce a colpirlo.

secondo round

Eric si va ad affiancare a Guelfo, incontrando un alabardiere. L'alabardiere tiene la posizione e para e basta. Eric colpisce alla gamba, scontrandosi sull'armatura.

Un altro soldato (mazza e scudo) si getta su Woz, che pure lo fronteggia con spada e daga.

Guelfo continua su Rufus e viene raddoppiato da un alabardiere. L'alabardiere, invece di colpire un'immagine, colpisce Guelfo, il quale riesce fortunatamente a schivare. Anche Rufus va su Guelfo, e lo colpisce al ventre. Guelfo non ha armature... e ne passano 5. Guelfo va al tappeto, pur non svenendo. Arretra un po'.

Loic intanto ragiona di raccogliere altre accette da lancio, piuttosto che gettarsi nella mischia. Decide di far questo, e raccoglie un'accetta arretrando leggermente.

terzo round

Vista la caduta di Guelfo, slitta lo schieramento. Rufus va su Woz e il soldato va su Eric, mentre l'alabardiere continua la manovra di chiusura della porta.

Guelfo tira la granata sulla porta per impedirne la chiusura. Ma non riesce a fare un lavoro preciso, e quindi rischia di colpire anche i suoi compagni, se decide di farla detonare.

Eric vuole arretrare verso Woz, e si prende un colpo di alabarda, che para.

Woz e Rufus combattono. Woz para benissimo un colpo, ma subito dopo viene colpito al ventre di punta per un contrattacco di Rufus. Ne entrano 3. A sua volta Woz riesce a colpire, al braccio (3 passano l'armatura).

Finalmente Loic prova a lanciare la sua accetta, e colpisce Rufus alla gamba sinistra (bel colpo, ne entrano 5).

quarto round

Rufus e i suoi uomini vorrebbero per disingaggiarsi e chiudere le porte.

Eric e Woz, vedendo la granata a terra, arretrano di qualche metro. Loic si avvicina a Guelfo.

Guelfo fa esplodere la granata appena più sicuro di non colpire i compagni.

L'alabardiere sulla porta viene colpito su 3 locazioni: braccio destro (2), gamba sinistra (1), braccio destro (2).

Rufus colpito su una sola locazione, il braccio sinistro (1).

Il soldato con la mazza è colpito in 6 locazioni: ventre (2), testa (2), braccio destro (1), ventre (2), braccio destro (1),

braccio destro (2).

L'altro alabardiere è colpito in 2 locazioni: ventre (1), braccio destro (1).

Nessuno perde i sensi, ma le porte vengono chiuse.

A porte chiuse

Julie inizia a scendere dalla balaustra.

Eric e Loic tengono la porta mentre Woz prova a curare un po' Guelfo.

"Mo questi vanno a chiamare i rinforzi e siamo fottuti", dice Guelfo. "Dobbiamo averne ragione". In generale si parla di uscire dalla porta.

"Io e Loic davanti, gli altri dietro", dice Eric, "è l'unica possibilità".

Tutti si preparano a un inseguimento immediato.

Julie sbircia tra le assi per vedere che stanno facendo i nemici di fuori. Due stanno da un lato della porta... chissà, forse ce ne staranno altrettanti dall'altra parte.

La sortita

Eric e Loic si preparano in prima fila a distribuire colpi a destra e sinistra della porta.

Loic si trova davanti Rufus, con la balestra in mano. Va prima Loic, che tira l'accetta da lancio. (4 al braccio destro), l'accetta gli si pianta nel braccio.

Spara il colpo di balestra, che colpisce Loic, costringendolo ad arretrare. Viene colpito alla gamba. 8 danni. Loic cade a terra ed è stordito.

Eric è costretto a chiudersi le porte davanti, e rientrare.

"Tienila aperta, mo mi invento qualcosa", dice Guelfo.

"Non abbiamo proprio i numeri, con tutta la buona volontà..." commenta Eric.

"Tu tieni la porta", dice Guelfo, "ora provo a fare un po' di pulizia".

Woz guarda Guelfo con aria molto preoccupata. "Che facciamo con questa porta?"

"Lascia aperto e arretriamo.."

"No, chiudi", dice Woz, che lancia un incantensimo: BES INS TER. "Adesso la porta regge un po', abbiamo qualche secondo in più".

"Quanti?"

"Dipende quanto ci mettono a sfondare le pareti!"

Di nuovo all'interno

E iniziano a sentirsi botte sulla porta.

Loic dice che vuole l'armatura, e chiede a Julie di aiutarlo a indossare l'armatura. Lei intanto inizia a portargliela.

Poco dopo non si sentono più le botte sulla porta.

Julie sbircia tra le assi per capire cosa fare. Rufus e gli altri stanno ai vari lati a tenere d'occhio l'edificio, ma forse ne manca un paio rispetto al totale.

Eric chiede a Guelfo di tenere d'occhio le guardie dalle fessure della stalla, per trovare un buon momento in cui lanciare la ragnatela, a quel punto Woz apre le porte e parte in carica.

"Tiri la ragnatela su uno di quelli sani, non sulla balestra, poi tiriamo una balestrata dalla porta e partiamo", dice Eric.

"E' l'ultima cartuccia che mi rimane", dice Guelfo.

La carica dei disperati

Julie si fa dare la terza accetta da lancio e un elmo da Loic e dice a Caleb di venire a vendere cara la pelle. Lui annuisce e sguaina la spada.

"Vuoi un pugnale?" chiede Loic.

"Dammi anche il pugnale", risponde lei.

A un certo punto, dopo un po' di attesa, la guardia con spada e scudo si avvicina a Rufus, e parlano.

Guelfo lancia la Ragnatela, che cade su "spada e scudo", lisciando di poco Rufus.

Eric dice a Woz di aprire le porte, e Eric si affaccia per sparare con la balestra su Rufus. Lo colpisce alla pancia (2).

Dopodiché si carica. Eric, Guelfo, Woz, Julie e Caleb.

Woz resta abbastanza sulla soglia per lanciare l'incantesimo del sonno su uno degli altri, rimasti sani. E si addormenta.

Rufus spara su Eric appena esce, poi poggia la balestra e sguaina la spada. Colpisce di striscio, ne entrano 3 al torace.

Guelfo va contro Rufus, mentre Julie e Caleb sul tizio nella ragnatela, che si sta comunque liberando. Ci metterà qualche momento.

primo round

Guelfo, Julie e Caleb ingaggiano Rufus.

Julie sarebbe la prima, ma posticipa, e pure Caleb. Sta a Rufus che esita per capire su chi menare, poi sceglie Caleb. Lo colpisce al braccio di striscio.

Guelfo attacca, ma lui riesce fortunatamente a parare. Julie non attacca, ma prova a dare una botta di piatto in testa al guerriero che cerca di liberarsi dalla ragnatela.

secondo round

Guelfo e Rufus combattono, con Caleb sul fianco, un po' nel panico.

Rufus colpisce un'immagine, che scoppia. A sua volta Guelfo attacca, con un bellissimo colpo. Guelfo riesce ad entrare alla gamba, ne entra 1 di danno.

Attacca Caleb, coraggiosamente ma senza esito.

Julie prova la botta, gli dà una botta per sbilanciarlo, invischiandolo peggio nella ragnatela. Lo rallenta abbastanza.

terzo round

Guelfo attacca Rufus, lo prende alla gamba sinistra (-2). Rufus resta in piedi e fa svanire l'ultima immagine. Caleb attacca, invano.

Eric si trova davanti all'uomo con l'alabarda. "Ti puoi arrendere".

"Perchè ci avete attaccato? Poteva finire meglio", risponde l'alabardiere.

Eric prova ad attaccare, ma viene parato.

Julie si riavvicina a Rufus.

quarto round

Guelfo attacca Rufus e lo colpisce al torace di brutto (-4). Rufus arretra, caracollando, e boccheggia.

Woz schiva miracolosamente l'alabardiere.

Eric attacca l'alabardiere, che para e basta.

"L'abbiamo battuto!" dice Caleb, e gli punta la spada.

"Dì ai tuoi uomini di arrendersi", dice Guelfo.

quinto round

Il ragnatelato si è appena riuscito a liberare.

Eric prova ad attaccare il suo alabardiere, invano.

Woz para e basta, ma ugualmente viene colpito a una gamba. Entrano 6 danni alla gamba.

Guelfo si piazza davanti a Rufus con la spada puntata alla gola e dice "Urlagli di arrendersi!"

Trattative

Rufus grida: "fermi, lo scontro è finito", ma contemporaneamente l'alabardiere che ha ferito pesantemente Woz, dice: "e io qui ho un prigioniero!".

L'alabardiere davanti a Eric rispetta l'ordine e aspetta, interdetto.

Eric inizia ad arretrare, e lui continua a venirgli dietro.

"Dobbiamo trattare", dice l'alabardiere.

"Io tratto col tuo capo", risponde Guelfo, "che è qui".

"Noi prendiamo il ragazzo e voi andate", propone Rufus, "con i nostri cavalli, così non possiamo inseguirvi".

Intanto Loic sta nel cascinale e sbircia tra le assi, poi getta un'occhiata a Justin e lo vede che sta cercando di liberarsi

"Che fai, te ne vai da solo poi?". Lui non può rispondere, è bendato alla bocca.

"Questa va discussa", dice Guelfo.

"Abbiamo un po' di tempo, certo non troppo... discutetene".

"Col sottotenente sotto scacco, o muore o fa tutto quello che diciamo noi", dice Loic.

"Appena muore, io divento il nuovo sottotenente", risponde l'alabardiere che tiene Woz.

"Woz, ci sei?" chiede Guelfo.

"Penso che me la potrei cavare", risponde Woz.

"A posto", risponde Guelfo a Woz.

L'estremo tentativo di Woz

Woz fa un disperato tentativo di addormentare l'alabardiere che lo sta minacciando. E' difficile perchè ormai non ha più potere e perchè deve essere estremamente veloce. Purtroppo l'alabardiere è più veloce, viene attaccato appena l'alabardiere sente la prima runa.

L'alabardiere attacca velocemente, Woz prova inutilmente a schivare, è ferito alla gamba già ferita, 10 danni. Sviene e sta veramente più morto che vivo.

"Il mago sta lanciando un incantesimo!"

Guelfo temporeggia.

Eric si rimette in posizione, pronto a difendersi o attaccare a breve.

"Adesso dici ai tuoi di gettare le armi", insiste Guelfo, "non ci sono altri ostaggi a parte te".

Rufus guarda l'alabardiere, che si china su Woz.

"Non vi interessa sapere se è vivo o morto?"

"Al momento mi interessa sapere cosa succerà a te, se sarai vivo o morto. Se gettate le armi nessuno vi farà del male. A garanzia ci sono i tre che abbiamo lasciato sani e salvi nel casolare".

"Il mago voleva fregarci, ne sono certo", insiste l'alabardiere.

"L'accordo resta in piedi, prendere o lasciare", insiste Rufus. Lui tutto sommato è convinto che il gruppo sia composto

da gente ragionevole, per questo prova a trattare. Non teme in effetti di essere sgozzato nell'immediato.

"Noi prendiamo il ragazzo, voi ve ne andate coi nostri cavalli".

"Studiamocelo, perchè non sarà facile", dice Guelfo.

"Nessuno dei miei uomini è molto grave, io me la caverò. Voi prendete i cavalli, vi dico dove sono. Voi uscite tutti, portate via il vostro ferito che sta lì dentro e lasciate il ragazzino dentro. A quel punto noi entriamo, dicendovi dove sono i cavalli.

"Abbiamo un carro, lo attacchiamo ai cavalli, e entriamo"

"Voglio vedere il ragazzino quando uscite, non voglio rischiare che me lo facciate sparire in qualche modo"

"D'accordo".

"Nel momento in cui salite su quei cavalli e li spronate, il patto cessa. Ma vi faremo andare, e poi vi inseguiremo."

"Almeno saremo senza il ragazzino, è già qualcosa", mormora Julie.

Intanto nella stalla

Intanto Loic sbavaglia Justin, mentre sente i discorsi di fuori.

"Quelli mi vogliono ammazzare", dice Justin.

"Ma vedi come siamo ridotti? Ci hanno battuti", risponde Loic.

"Io posso curarvi"

"Intanto tu salva te stesso, con tutte le tue diavolerie, fa finta di seguire il loro piano e poi le diavolerie che hai usate..."

"Non posso farcela da solo, almeno tu devi essere d'accordo."

"Se tu ci curi con le tue diavolerie siamo un cavolo e tutt'uno, trasformati in qualcosa, evoca... la fine del mondo... eh scusa... noi ci vedi, siamo bravi ragazzi timorati degli dei, non ci mettere in brutte situazioni, noi non ti avremmo certo ammazzato! Il peggio con noi sarebbe stato finire coi preti... ma non ti avrebbero ammazzato di certo".

"Il tuo amico mago, Guelfo, senza di me non ha speranza, sappilo".

"C'è sempre una speranza..." risponde Loic.

La corsa per il confine

"Il fatto è che voi non andate da nessuna parte messi così", mormora il sottotenente, amareggiato.

"Eh, è così... non c'è niente che vi impedisca di raggiungerci in breve".

"Un momento, lo scambio lo possiamo fare in prossimità del confine..." suggerisce Eric.

"Uno di noi viene con voi, io", dice il Sottotenente Rufus, "e lo scambio vero lo facciamo quando siete in grado di muovervi con carro e cavalli. In un posto da cui è difficile per noi seguirvi.

"Anche perchè tu hai mandato uno dei tuoi uomini a chiedere rinforzi", dice Eric.

"Sì, ma lui sa che siete qui"

"L'accordo fatto con voi poi lo riferirò. Decidiamo un posto a due ore da qui."

"Cerchiamo di sconfinare verso Kronach".

Il Sottotenente è d'accordo. "Conosco delle grotte che si raggiungono con un sentiero e senza cavalli ci si mette un sacco. Avrete qualche ora sicura di vantaggio.

Eric va a prendere il carro.

Intanto Rufus chiede se i documenti di Woz siano veri. "A te la scelta, può restare con noi, lo cureremo. Certo se viene con noi non ha speranze".

Tutti tentennano.

Trattative

Un alabardiere sta tenendo d'occhio Woz, che pure è svenuto e molto grave.

Loic rantola dentro la cascina, e sbircia da una fessura. Justin sta lì vicino.

Guelfo sta davanti a Rufus, che si è rialzato ma è disarmato.

Julie e Caleb tengono d'occhio la guardia fuori dalla ragnatela.

Eric sta aspettando, insieme all'altro alabardiere.

Un'altra guardia sta svenuto a terra, addormentato da Woz.

Eric dice a Rufus: "L'accordo è chiaro nei suoi termini, ma uno dei vostri uomini ha colpito uno dei nostri che si era arreso, e la cosa non può stare in piedi in questi termini, non puoi dirci che finisce pure.... in galera. Tu ci stai dicendo che è scelta nostra, ma questa scelta è obbligata perchè uno dei tuoi uomini l'ha colpito a sangue freddo, pure arreso".

"Il mio uomo dice che stava cercando di reagire".

"Eh io non ho sentito niente...."

"Signore, voi ci avete insegnato che con i maghi non si scherza. Questo è un mago. Il mio compagno è caduto a terra per una sua malia. Io non ho voluto rischiare. E credo anche che il suo compagno (e indica Guelfo) fosse d'accordo", interviene l'alabardiere.

"L'accordo io ve l'ho proposto, e mi sembra fin troppo generoso. Proponetene uno voi o non si farà nessun accordo".

Guelfo: "prima di procedere a qualunque accordo è imprescindibile per noi sentire cosa ha da dire il prigioniero, l'oggetto del contendere, e dobbiamo verificare i feriti".

Julie interviene, domandando a Rufus: "ma voi avreste qualcuno in grado di curare anche i nostri feriti?"

"Sì"

Julie ringrazia e lo fa notare ai compagni, come possibile oggetto di trattativa.

"Ma non pensare che possiamo fare miracoli", dice il tizio sano della ragnatela, "se volete, bisognerebbe sbrigarsi".

Ci si accorda così, Sten prova a curare i feriti, prima di tutto Woz. Rufus chiede la nostra parola e viene concessa, e così l'accordo è fatto.

"Non ho il materiale", dice Sten.

"Ce l'ho io" dice Loic.

Julie trotterella verso la stalla per andare a prenderlo. Si scambia un'occhiata con Justin, va a prendere il materiale di medicamento di Loic e Woz, dell'acqua e stoffa, e la porta a Sten.

Julie lo aiuta.

"Ho un'altra piccola richiesta", dice Guelfo a Rufus mentre Sten si prende cura di Woz. "Come stavo accennando prima, vorrei entrare nella stalla, e spiegare la situazione al prigioniero".

"Andiamo", risponde Rufus, "io posso camminare".

Guelfo e Rufus nella stalla

"Buon giorno sottotenente", dice Loic.

"Non stai messo meglio di me..." commenta Rufus.

"E' un buon accordo", dice Loic.

Poi guardano Justin.

"Purtroppo non è andata come speravamo", dice Guelfo.

"Ho notato"

"Non ho idea di cosa ti capiterà una volta in mano a questi", dice Guelfo. Rufus alza gli occhi al cielo. "In ogni caso mi dispiace, non siamo riusciti a tirarti fuori da questa situazione"

"Avreste fatto bene a non impicciarvi proprio", dice Justin.

"Col senno di poi..." commenta Guelfo.

"Il ragazzino lo prenderemo quando starete per rimettervi in moto", dice Rufus.

Intanto Sten cura i feriti

"Il problema è che la gamba... non la vedo molto salvabile, a prescindere da tutto, perchè ha preso troppi danni e non guarirà in tempo. Possiamo provare una soluzione drastica, una cauterizzazione. E comunque potrebbe non bastare."

"Ce l'hai dell'alcol, Eric? Proviamo a cauterizzare", dice Julie.

Mentre Julie raccoglie il materiale necessario per la cauterizzazione, Sten va a vedere Loic: "la buona notizia è che possiamo toglierlo, e non morirai per questo. La cattiva è che ti farà male, molto male, e che questa gamba non la muoverai per un bel po' di tempo".

Loic si rende disponibile. "L'altra buona notizia è che non sei urgente come l'amico tuo e quindi ti farò dopo. Ti farò un bendaggio intanto col dardo dentro per non farti sanguinare"

"Grazie", risponde Loic, sollevato.

Poi Julie chiede a Eric di aiutare a tenere fermo Woz, mentre Sten prova a cauterizzargli le ferite. Lo spettacolo è terrificante, atroce, ma la buona volontà ce la mette.

"Che Reyks ti guidi la mano..." mormora Julie spaventatissima.

Woz riprende i sensi quando si sente il rumore dello sfrigolio dell'olio sulla ferita. Urla tantissimo, morde un pezzo di legno, e resta così dolorosamente.

L'operazione dura un po', il dolore è atroce e infine Woz sviene nuovamente.

"Ora dobbiamo sperare che il fuoco abbia disinfettato il disinfettabile, ora lo benderò molto stretto e poi dovrete voi controllargli la febbre... stanotte sarà decisiva. E' molto probabile che se non ce la farà, non ce la farà stanotte. Già se si sveglia domani vuol dire che si è arrestata la perdita di sangue. Il resto è nelle mani degli Dei".

Julie ringrazia Sten tantissimo.

Poi Sten va a prendersi cura di Loic.

Intanto bisogna organizzarsi per la grande fuga.

Qualcuno deve andare a parlare con il contadino, per farsi dare il carro e provviste.

Vanno Eric e una guardia.

Bussa la guardia ripetutamente, infine arriva il contadino.

"Avevi promesso un carro a questa gente?" chiede la guardia.

"Ce l'ha venduto"

"Hai venduto un carro a questa gente?"

Il contadino esita. "Non lo sapevo che erano criminali"

Alla fine il contadino porta il carro, i cavalli, delle cibarie, qualche coperta, acqua.

Il carro viene condotto dal contadino verso la stalla.

Preparativi per la partenza

Si parla un momento con Rufus su come separarci. Sia Guelfo che Eric pensano che l'ipotesi che le guardie non riescano a seguire il carro e raggiungerlo sia impensabile. Il carro va solo su strade e lascia tracce.

O ci si immette in una rotta trafficata, piena di diramazioni, oppure si deve abbandonare il carro dopo poco (molto

difficile coi feriti), oppure dividersi in due gruppi, in modo da architettare un depistaggio, altrimenti ci vuole una locazione vicina e ignota in cui rifugiarsi.

Si decide per esclusione di andare verso Stolberg insieme a Rufus e i suoi uomini, presso il confine si fa lo scambio.

In marcia

La carovana parte, carro e guardie. Il carro lo deve guidare Loic, nonostante sia molto ferito. Ma interviene Caleb e si propone come pilota. "Io so guidare carro".

Poi lo guarda. "Non buon carro..." dice.

"Però buon pilota" dice Loic.

"Il carro per ora non si deve rompere, se si rompe tra due giorni poco importa", lo tranquillizza Eric.

Si parte.

La strada è buona, uno sterrato ben elastico, e si avanza abbastanza bene. Rufus sta sul carro. Julie dà un po' di avvertimenti a Rufus sulla storia della capannetta satanica. Poi Rufus chiede informazioni sulla Gilda degli Studiosi. Gli si spiega per bene la nostra versione dei fatti, in particolare descrivendo la situazione del ragazzo, del rapimento e così via. "Ci vorrà tutto l'aiuto della Gilda se vorrete uscire da questo casino. Ne avete combinate abbastanza, quindi vi posso annunciare che sarete cercati. E trovati, anche".

"Vedremo se gli Dei lo vorranno. Ma un suggerimento che posso darti, fa pure quello che devi di questo ragazzo, ma ti consiglio fortemente se hai un sacerdote di cui ti fidi di farglielo vedere".

"Io a differenza tua non decido dove va questo ragazzo", dice Rufus.

"E' questo il problema", risponde Guelfo.

"Io mi aspetto con ragionevole sicurezza che verrà rispedito a casa".

"Possono succedere varie cose, può succedere che torni a casa senza che nessuno con le competenze giuste possa esaminarlo... potrebbe tornare a casa come una bomba a tempo. E può darsi che questo sia proprio negli intenti di chi prende le decisioni..."

Dopo meno di tre ore si arriva al confine. Caleb conosce la zona. Eric insiste per un fuoripista nel tratto del confine. Nel fuoripista viene fatto lo scambio con le guardie.

Eric a buon conto carica la balestra.

Sul confine

Le guardie prendono il ragazzo, poi girano i cavalli e tornano indietro.

Abbiamo un cambio completo di bende, niente olio per lanterne. Provviste per un giorno, acqua e coperte.

Si torna sulla strada per Stolberg. Julie è stata una volta a Stolberg, anni fa. Loic pure conosce bene la storia della zona.

Si prosegue il più possibile per mettere distanza dalle guardie.

Mentre si prosegue, in direzione Stolberg, Woz riprende faticosamente conoscenza.

"Dove siamo?" chiede. Gli si dice. E gli si chiede se ci sia qualche posto dove rifugiarsi.

"Ci sta una locanda fuori da Stolberg, era una stazione di posta ma qualche anno fa gli è stata ritirata la licenza. Non abbiamo molte alternative, dobbiamo andare là. E' uno che se lo paghi è findato".

"Come si chiama?"

"La vecchia stazione".

Un drappello di guardie

Bisogna rassettarsi frettolosamente, Julie si mette a cassetta, che ha l'aspetto migliore del gruppo. Si rallenta un po' e si saluta. Julie saluta e ostenta un po' l'accento kranderita, dicono che più avanti la strada è senza neve, che è stata spalata.

In lontananza si vede il colosso fuori da Stolberg, maestoso.

Il sentiero è in salita e si va verso la "vecchia stazione".

Alla vecchia stazione

Si tratta di un vecchio grosso casolare di legno abbarbicato su una collina. Dal camino esce del fumo. Appare come una malconcia locandaccia.

Si arriva allo spiazzo.

"Voi aspetate sul carro", dice Eric, e scende, per chiedere di Jody. Apparentemente sembra una locanda chiusa. C'è un grosso camino con delle braci e una persona che sta tramestando con la brace su cui cuoce un pentolone.

"Buon giorno", dice Eric. "Sei Jody?"

Il ragazzo sudicio e un po' malridotto, gobbo, si avvicina.

"Cerchi Jody?" dice. "E perchè? Vuoi una stanza? Devi dormire?"

"Sì, io e i miei amici. Siamo sei".

"Tu portali dentro e io vado a chiamare Jody", dice il gobbo. E poi chiama urlando "Jody, ce ne stanno sei!"

Eric aspetta.

Arriva un vecchio massiccio. "Saresti?"

"Un amico di Woz".

"Conosco tanti Woz! Quale Woz conosci pure te?"
"E' quello che è quasi morto e sta qui fuori!"
Jody si mette a ridere e segue Eric fuori dalla locanda.
"Quanta bella gente", dice guardando il carro. "Vedo du morti o stanno dormendo?" chiede Jody allegramente".
Gli viene da ridere quando vede Woz in quelle condizioni.
"Che gli è successo?"
"Banditi", risponde Eric. "Abbiamo bisogno di un posto dove dormire, da mangia..."
"Tutto quanto? Servizio completo! E un medico?"
"Sì, anche un medico"
Osserva i feriti per decidere chi chiamare. "Il becchino, sono pronti per il prato!"
Loic interviene, e lui lo prende in giro. "Te parli parli, ma ti hanno conciato bene pure a te..."
Poi ci pensa. "Mi dovreste un sacco di soldi quando avremo finito..."
E poi dice a Caleb di entrare col carro dentro la locanda, e i cavalli. Poi arriva il gobbo, stacca i cavalli e con Eric li portano alla stalla.
Poi, canticchiando, torna Jody e scarica vecchie barelle militari. "Così li portiamo alle stanze del piano terra. Quelli che stanno bene al primo piano".
Jody e lo sciancato portano i feriti in tre stanze del piano terra, Woz, Loic e Guelfo.
Eric, Julie e Caleb al piano di sopra.
Lo sciancato Bert porta il minestrone ai feriti, mentre gli altri parlano. Guelfo comunque si sente malissimo, ha una sete terribile, beve un sacco e si addormenta.
Eric gli dà una moneta d'oro per iniziare a parlare. "Sei partito col piede giusto, amico mio".
Gli si dice che non possiamo avere rapporti con le Guardie, in particolare quelle di Kharas. Invece non abbiamo problemi coi preti, ma lui sì.
Poi dà le chiavi delle stanze, una per Julie e una per Eric e Caleb. E va a chiamare il medico.
E tutti si vanno a riposare.

Lorna, il medico

Poco dopo arriva Jody con una dottoressa, che si prende cura dei feriti. Inizia con Guelfo, al quale dice di mangiare. "Non penso che mi possa aiutare..."
"Pensa a mangiare".
"C'è un tempio dei guaritori?"
"Scordatelo", risponde lei, "non puoi neanche alzarci dal letto".
"Non mi potete curare qui", insiste Guelfo, "se quella cosa mi ha infettato non serve a niente".
Lei non dice niente, forse crede che lui stia vaneggiando. Guelfo chiede di poter parlare con uno dei suoi compagni, ma comunque poi perde i sensi.
Poco dopo la donna si reca da Loic, accompagnata da Jody.
Loic saluta la donna, che si presenta come Lorna e lo medica da capo.
"Devi mangiare molto, bere, rimetterti in forze..."
"Come stanno i miei amici?" chiede Loic.
"Non lo vuoi sapere", risponde lei. "Ancora non sono morti..."
"E' una buona notizia!" dice lui.
Poi Lorna va a curare anche Eric e Caleb.
Mentre cura Eric, gli dice che c'è Guelfo che vorrebbe parlare con qualcuno dei suoi compagni. Poi lo dice anche a Julie.

Al capezzale di Guelfo

Eric e Julie si ritrovano al capezzale di Guelfo.
Guelfo adesso ha un aspetto orribile, peggiore di prima.
Guelfo dice di sentirsi molto male, e che non è una cosa normale, ma è qualcosa di legato al morso che ha subito.
"Questa cosa per quel che ne so non lascia scampo. Pensavo non mi avesse infettato, e invece... sto peggiorando".
"Chi ti può salvare, un prete?" chiede Eric.
"Spero di sì".
Eric dice che forse l'indomani si può provare a portarlo da un prete.
"Io non vado da nessuna parte così..."
Si chiama Jody, c'è bisogno di un prete.
"Che c'è, il demonio?"
"No, ma sono infezioni strane. Una febbre di questo tipo gli capitò in passato e un prete è riuscito a fargliela passare"
"Mi crei problemi col prete. Ci sta una comunità di monaci di Maers che si occupano della statua, pregano e così via. Non ci sto in buoni rapporti"
"Lo carico sul carro e ce lo porto io... quanto ci vuole?" chiede Eric.
"Due tre ore, circa".
Si chiede consiglio a Lorna, che sconsiglia di muoverlo. "Io comunque un rimedio lo volevo tentare, mentre lo tento tu puoi andare a chiamare il monaco".

"Va bene", risponde Eric.

"Il monaco... si chiama Boremos", dice Lornas. "Fagli capire che è veramente importante e c'è una persona in fin di vita". Eric chiede a Jody un cavallo in prestito più veloce e si fa spiegare la strada, dopodiché parte.

Il rimedio di Lorna

Non so se te l'hanno mai fatto, ma fa meno schifo di quello che sembra. E inizia a mettergli addosso lumache e sanguisughe.

Eric al Monastero sulla collina

Eric va più veloce che può verso il monastero sulla collina dove si vede l'immensa statua antica.

"Avvicinati, pellegrino", dice un monaco.

Eric dice che è un'emergenza e cerca Padre Boremos.

"Richiesta singolare da parte vostra. Evidentemente non siete pratico con il suo stesso culto, altrimenti lo sapreste".

Eric esita.

"Padre Boremos sta custodendo l'acqua, e ivi rimarrà per i prossimi tre giorni. Lui può parlarti, ma deve restare nella grotta. Allontanarsi per lui potrebbe essere molto rischioso. E' così grande la tua urgenza?"

"Non è per me, c'è una persona in pericolo. Un mio amico".

"Cosa gli è successo?"

"Ha ricevuto un morso che si è infettato. Da una strana creatura... per quanto possa sembrare assurdo riteniamo che fosse un uomo morto".

"Quando è successo?" chiede il monaco.

"Nel giorno del Fato", risponde Eric.

"Andrò a parlare con Padre Boremos", dice il monaco, e si allontana. "Sarebbe opportuno che attendeste in ginocchio".

Eric resta lì mezz'ora, e si indolenzisce anche un po'.

Il sole inizia a tramontare.

Torna il monaco. "Il vostro amico dove si trova adesso?"

"Si trova presso l'unico posto che abbiamo trovato disponibile, la vecchia stazione. In cura con Lorna, mi ha detto di fare il suo nome a Padre Boremos"

"Ma non basta?"

"Non è una ferita che si può curare con quei sistemi, credo".

"Padre Boremos pensa che il vostro amico possa aver subito l'influsso della Tenebra. Potete portarlo qui?"

"Lorna me l'ha fortemente sconsigliato, io stavo per farlo ma..."

"Quella donna può qualcosa contro le ferite inferte dalle creature degli dei, non dai loro nemici. Portatelo qui".

"Portarlo qui potrebbe significare ucciderlo..."

"E' morto comunque se quello che dici è vero. Dovete avere fede".

Eric ringrazia e va a prendere Guelfo.

Intanto alla locanda a Loic viene servita una cena luculliana, un menu salutare scelto dal medico. Anche Caleb mangia come un pazzo, proprio troppo. Guelfo agonizza sempre peggio, entra ed esce dal sonno, e ricorda le Sorelle Senza Nome, ricorda le loro preghiere e questo un po' lo risolve.

Torna Eric verso le otto di sera, e viene organizzato il trasporto di Guelfo al Monastero con il carro.

Intanto Julie e Loic pregano intensamente.

Lorna va con Guelfo, quindi Julie si fa spiegare un po' come assisterlo durante la notte.

Al Monastero

Durante il tragitto Lorna spiega a Guelfo la storia della comunità dei Monaci di Maers, che sono originari di Delos. E' una comunità molto antica, erano evangelizzatori di epoca turniana.

Arrivano al monastero, dove sono accolti da tre monaci. Con la barella trasportano Guelfo nella grotta.

Nella grotta ci sono stalattiti e stalagmiti, e più avanti un laghetto sotterraneo.

In un angolo c'è un vecchio curvo, di spalle. Ha i capelli bianchi lunghissimi.

"Posatelo in terra e andatevene", dice il vecchio senza voltarsi, con evidente accento deliota.

Nella grotta

Guelfo riprende lentamente i sensi, vede la grotta che è vagamente illuminata da una strana fluorescenza della roccia. Vede il vecchio nell'oscurità.

"Alzati dunque", dice il vecchio.

"Non... non ci riesco"

"Se sei vivo, alzati".

Lentissimamente Guelfo inizia a muoversi, riesce con grande sforzo a sedersi e a inginocchiarsi. Dopo un po' di tentativi, ci riesce. Ma il suo equilibrio è terribilmente precario.

"Avanti, cammina!" ordina il vecchio monaco.

Guelfo ci prova.

"Non lamentarti. Avanti, continua, non sei nuovo a spingere il tuo corpo oltre il confine consentito. Fallo ancora".

"L'acqua ti descrive, descrive il tuo carattere superbo, la tua ostinazione. Sii superbo dunque, continua a camminare". Guelfo riesce a fare alcuni passi, più di quanto pensasse. Infine cade in ginocchio a riprendere fiato. E' faticosissimo. "Dimmi perchè vuoi continuare a vivere", dice il vecchio. "Non ho ancora finito il mio lavoro", risponde Guelfo. "Il tuo lavoro", ripete il Monaco. "Chi è che decide il tuo lavoro?" "Cerco di fare quello che gli Dei mi chiedono". "Alzati in piedi allora, gli Dei non vogliono un vigliacco". Guelfo si alza, fa un altro passo e ricade, stremato. "Allora?" "E' troppo faticoso.." mormora Guelfo. "E' troppo faticoso!" esclama il monaco, e si gira minaccioso. Ha lo sguardo da pazzo, gli si avvicina, lo afferra e inizia a trascinarlo verso l'acqua con forza. Gli toglie le bende e guarda la ferita. "Questo che tu porti è un marchio mortale, che non lascia scampo alcuno" "Lo so", risponde Guelfo. "E' il marchio dell'Abominevole, del Mostruoso. Tu vuoi vivere? Qual è il tuo nome?" "Guelfo" "Vuoi vivere Guelfo? E sei pronto a sacrificare la tua vita per vivere?" dice il Monaco "Sei pronto a morire, per vivere?" "Sì", risponde lui dopo una breve esitazione. Il Monaco prende la testa di Guelfo e fa per affogarlo. Un secondo prima che Guelfo scoppi, il monaco lo ritira su. "Questo significa morire. Te lo chiedo ancora, sei pronto a morire?" "E' questo che gli Dei vogliono da me?" "No gli Dei. Tu. Che cosa vuoi tu?" chiede con occhi spiritati e arcigni. "Se l'alternativa è diventata un mostro, accetto di tornare in acqua". "Maers ti sia testimone". E così dicendo gli cala la testa sott'acqua. Guelfo si sente affogare, e tenta di abbandonarsi. All'ultimo secondo utile prova a ribellarsi per far emergere la testa. Ma il Monaco sembra avere una forza immensa. Guelfo stremato apre i polmoni e l'acqua lo invade.

Fuori dalla grotta

Dopo una ventina di minuti Eric vede il vecchio che sta trascinando fuori dalla grotta il corpo esanime di Guelfo. Viene deposto davanti alla grotta. E' tutto bagnato, e sembra proprio morto.

"E...", esita Eric.

"Di certo Padre Boremos ha tentato tutto quel che poteva fare. Il Dio del Mare l'ha preso", dicono i Monaci. "Capisco che possa essere difficile, ma dovete essere contento perchè adesso è in pace".

Eric esita, e si assicura che Guelfo non respiri. Ma Guelfo inizia a tossire, vomita acqua in grande quantità. I Monaci arretrano alzando le mani come di fronte a un prodigio. Eric aiuta Guelfo a sputare l'acqua.

Guelfo si sente malissimo, peggio di prima, però respira.

Eric si rivolge ad uno dei monaci.

"Oggi sei stato testimone di un miracolo", dice il monaco ad Eric, che ringrazia Maers.

"Possiamo chiedere ricovero per questa notte?" chiede Eric.

"Purtroppo nessun pellegrino può passare la notte qui, dovete tornare nella locanda. Ma dovete essere contento perchè il vostro amico è stato salvato".

Eric ringrazia, lascia una moneta d'oro in obolo, poi chiede a Caleb una mano per ricaricare Guelfo sul carro. E tornano verso la locanda.

Notte in locanda

Caleb torna in locanda gridando: "Miracolo, miracolo!" e chiama tutti. Eric è più prudente, perchè Guelfo sembra veramente mezzo morto.

Guelfo viene riportato a letto e messo a dormire.

Lorna è un po' scettica. "Credi che sia servito a qualcosa?"

"Lo credo", risponde Eric. Ma chiude a chiave la porta di Guelfo.

Si discute su questa scelta di Eric, che va a dormire. Loic prega per l'anima di Eric che ha poca fede.

Julie si fa dare le informazioni da Lorna per le medicazioni ai feriti, e resta sveglia. Bert lo storpio l'aiuta, e prova anche a chiacchierarci un po', per quanto timido.

Eric: "Loic, quando passa Bert, porta anche bene..."

3 gennaio

La notte passa tranquilla. Al mattino arriva Lorna.

Woz è ancora vivo, anche se sta sempre malissimo.

Guelfo sembra star meglio del giorno precedente, è meno congestionato e non ha più febbre e segni di malattia. Ma la sua ferita sembrerebbe essersi infettata.

Loic ed Eric non sono infetti.

Jody arriva con delle notizie.

"Non sono buone notizie. Meglio che Lorna non senta. Il discorso è questo, siete ricercati. E' stato diramato un ordine di cattura, e ci sta una descrizione vostra molto precisa. Diciamo che siete un po' l'argomento del giorno, complice anche il fatto che non è successo niente di particolare in città. Sanno che cercherete di scappare, probabilmente la notizia è arrivata pure a Kronach. Ogni guardia nel giro di poche ore sarà informata. Questo complica un po' le cose. Chi vi ha visti mentre venivate qua?"

Gli viene detto della pattuglia di guardie incrociata il giorno prima.

"Dobbiamo pensare a come cautelarci, sennò finisco anche io nei guai. Potrebbe servire un temporaneo ricollocamento".

Propone di nascondere il più grave, mentre gli altri saranno ospiti di una catapecchia di sua proprietà, non distante. Lo spostamento avverrà di notte.

Il giorno passa tranquillo, e la sera passa tranquilla. A sera i feriti stanno un po' meglio e anche Guelfo non mostra più tracce di infezione.

Lo spostamento al capanno

A sera inoltrata torna Jody. "E' il momento di muoversi. Io verrò dalle vostre parti tutte le sere e vi porto il pranzo del giorno dopo".

"A me mi secca tantissimo, perchè di solito sono un signore, ma ho bisogno di una seconda rata". E gli viene dato un altro oro.

Il gruppo si trova in un capanno, una legnaia, a un paio d'ore di distanza tra le colline.

Viene acceso un fuocherello discreto, anche se di notte fa molto freddo nel capanno.

6 gennaio sera

Dopo alcuni giorni di totale immobilità, i feriti hanno un po' recuperato. Loic inizia a muoversi con l'aiuto di un bastone. Guelfo sta ancora a letto, ma ormai si sente in fase di guarigione.

Julie: "oggi sarebbe il matrimonio di Rosalie..."

7 gennaio

Al mattino arriva Jody a cavallo con notizie.

"La buona notizia è che il vostro amico si è svegliato, è fuori pericolo. La gamba non tornerà mai più come prima, ma se la potrà tenere. Zoppicherà parecchio".

"Pure l'Heresiopis zoppica" commenta Loic tra sè, "eppure ha fatto carriera".

"Queste erano le notizie buone e medie. Sembre tra le notizie medie, situazione guardie. Sicuramente non vi cercano come i primi giorni, però secondo me conviene aspettare altri 3-4 giorni perchè vedo parecchie guardie di Kharas che scorrazzano per la contea. Io consiglio altri 3 giorni di basso profilo qui"

10 gennaio

I feriti continuano lentamente a migliorare.

Il 10 mattina torna di nuovo Jody. "Allora, ieri si è presentata una guardia di Kharas, abbiamo fatto una chiacchierata. Millantava vecchie conoscenze comuni nemmeno probabilmente vere. Ho avuto l'impressione che stesse battendo un po' la zona. L'ho seguita, se n'è andata. Il suo nome è Aamos.

13 gennaio

Anche Guelfo può ricominciare a camminare. La mattina Jody arriva e dice "vi vedo in forma, finalmente! Potrebbe essere il caso di muoversi, che dite?"

"Come sta Woz?"

"Gamba a parte, sta in locanda".

La sera torna Jody con il carro per portare Guelfo e gli altri da Woz. E dice che ha notato presso la locanda una guardia da sola che aveva già visto in passato insieme a quella che gli era andata a far visita.

"Secondo me è una buona idea se vi cominciate a muovere per una strada un po' particolare, per evitare le guardie.

Eric chiede a Jody un consiglio: "io devo recuperare un'arma lasciata dal fabbro..."

"Secondo me è ancora presto"

"Ma tu conosceresti qualcuno..."

"Sì, io posso mandare a prenderla, ovviamente non gratis, ma è presto, lo farò quando siete lontani, tra un mese."

A sera si va da Woz, vanno Eric e Guelfo, ormai piuttosto barbuti.

Woz: "e vabè, va... dicono che non tornerà più quella di prima... magari torna meglio!"

"Noi veniamo per discutere un po' su quel che ci aspetta"

"Vi vedo bene, tutti vivi? Raccontatemi, sono curioso".

Gli viene raccontato tutto, e manifestati i dubbi.

"Viste le premesse alla fine è andata bene", commenta Woz. "Secondo me la chiave di tutto è cercare di capire cosa ha scoperto Net. Cosa fare del ragazzino dipendeva dalle informazioni sue... non sappiamo ancora la gravità del nostro fallimento. Il danno più grosso è che non ci possiamo più muovere in questa zona. Dobbiamo cercare di trovare Net, per parlarci. Anche se c'è una buona probabilità che dovremo tornare a casa, dopo. Per trovare Net bisogna spostarci nelle terre di Nemir. Lì possiamo trovare qualcuno che mandi un messaggio a Kharas, facendolo arrivare nelle mani giuste."

Woz prende una rudimentale mappa e la osserva, mostrando una possibile via da sud, passando per Kronach.

"Il carro può fare i fuori pista che suggerisci?" chiede Eric, rendendosi conto che difficilmente Woz può muoversi senza carro.

Woz spiega che la zona è tutta piena di cave, quindi ci sono delinquenti ai lavori forzati e molte guardie, alcune delle quali corruttibili. Le strade carrabili sono tuttavia pochissime.

Riunione con Jody

Jody chiede di parlare in assenza di Jody.

"Caro Jody, credo sia arrivato il momento di cominciare a discutere del saldo", dice Eric.

"Pronti per andare?"

"Sì, ma qual è la situazione delle strade attualmente? Pensavamo di mettere Woz su un carro e andare verso sud, verso il confine. Al di là della guardia sporadica, hai informazioni se stiano controllando la strada alle cave o meno? Dobbiamo passare il confine."

"Allora... ne avete parlato con Woz, si sa che questo confine si passa facilmente, basta parlare con le persone giuste, e io sono uno di loro. Si passa... dando l'obolo alle persone giuste, stanno lì apposta."

"Ma oltre alle persone giuste ora non è che ce ne stanno altre che aspettano proprio noi?" chiede Eric.

"E' una questione di competenze, di territorio, secondo me vai abbastanza sul sicuro. Ma in certe situazioni vince chi paga di più. Siete fortunati perchè chi vi cerca non avrà pagato così tanto e per così tanti giorni..."

"E' un rischio che ci dovremo prendere..."

"Sì. E' un rischio. Ma vi servono dei soldi, e una autorizzazione scritta da me."

"E quanti soldi chiederanno alle cave?"

Jody ci pensa un po' su. "Un pezzo d'oro a testa basterà"

"E quanto ti dobbiamo, invece?" chiede Eric.

"Io spero che voi sappiate il valore di determinate cose. Qui ci sono costi vivi e costi meno vivi. Fortunatamente sono quasi tutti vivi, e anche questo è un costo. Voi mi avete già dato due monete d'oro... io vi dico che... in tutto sono altre 12 monete d'oro... però... c'è una cosa che vale 5 monete d'oro, e farebbe scendere quel che mi dovete a 7 monete d'oro. Se per voi... non è un problema, vi direi questo favore, nella zona delle cave"

Eric chiede a Woz quanti soldi abbia da parte con sé, visto che il gruppo sta grattando il fondo del barile. Woz ha un po' di soldi e anche un rubino, che può forse anche valere la pena.

Intanto Guelfo chiede a Jody cosa sia il favore.

"Non siete gli unici che mi dovete dei soldi. Ci sta uno che lavora lì e che mi deve dei soldi", spiega Jody. "Non lo negherà nemmeno, ma io ho molti problemi a farmi rimborsare, per via del fatto che questo ricopre un ruolo, nella zona. E' un "coordinatore", una sorta di capo mastro. E ha i suoi braccianti, i suoi lavoratori.. che gli danno una mano. Però gli piace bere, quindi io vi posso dire dove potete trovarlo, anche se non è sicuro. Voi vi avvicinate tutti insieme, gli mettete paura, e lui sgancia, sull'unghia. Questo in tutto mi deve 9 corone".

"E se non ce l'avesse? Se non volesse pagare?"

"Gli menate, non da impedirgli di lavorare... ma gli menate. Ed è già successo, gli hanno già menato... lui ha tergiversato e l'hanno menato. Stavolta gli dovete solo mettere paura, e pagherà. Altrimenti gli menate".

Eric e Guelfo dicono che vogliono consultarsi coi compagni prima di decidere. E Jody porta anche Woz alla cascina, per un'ultima riunione.

Alla cascina

"Caleb, senti... ma al di là del fatto che è complicato farti passare per confini e nascondigli, con noi ti facciamo correre dei rischi, se stai con noi", dice Eric. "Ci sono molti rischi a stare con noi".

"Devi decidere cosa fare della tua vita", dice Loic, "io ti posso dire questo, noi abbiamo un monastero dove tu potresti rifarti una vita"

"Non mi piacciono molto i monasteri.." dice Caleb.

"E' un monastero bello, si mangia bene... è nel ducato di Amer, molto lontano..."

"Io ci sono stato prigioniero in un monastero... e dove sta, dove resta?"

"A Amer."

"No.... lontano.... mai stato ad Amer.... mamma mi diceva che ad Amilanta sono cattivi..."

"Non sono cattivi, e poi noi abbiamo amici..."

"Se voi volete, Caleb va"

"No, devi decidere tu."

"Dove andate? Cave marmo, poi?" chiede Caleb. "In verità Caleb vorrebbe tornare a casa, anche se lì problemi, forse

anche meno gravi dei vostri, perchè Caleb non menato guardie"

"Chi mi accompagna ad Amer inoltrato?" chiede Caleb.

"Noi, ma alla fine del nostro viaggio", dice Loic.

"E sennò?"

"E sennò da solo... oppure... tu potresti decidere di fare una scelta... pensa al Monastero di Maers..."

Caleb scuote il capo.

"Vieni con noi allora, ma alla fine la nostra meta è quel Monastero", dice Eric.

Inizia poi una lunga discussione riguardo il fatto se accettare lo "sconto" proposto da Jody o meno, se investire il rubino di Woz e in generale sul dafarsi.

La discussione è molto lunga e termina senza una soluzione, infine il gruppo va a dormire.

Durante la notte Guelfo ha sogni agitati, ma è stimolato a continuare la strada, l'avventura. L'idea di tornare a casa non lo convince.

14 gennaio

Il gruppo si incammina sul presto verso l'appuntamento con Jody. Woz va portato a spalla fino al carro, se ne occupano Eric e Caleb.

Durante il tragitto si fa la votazione. Woz propone di fare il suo favore a Jody, quello che rifiutò tempo addietro, ammesso che sia sempre disponibile. In caso contrario sarebbe d'accordo con Guelfo per il fatto di non chiedere lo sconto (e spendere il rubino).

Si arriva finalmente all'appuntamento con Jody.

Woz presenta la sua controproposta.

"Ah", dice Jody, "non me l'aspettavo. Interessante... ci devo pensare. Beh, chi dice che col nuovo anno non arrivano le notizie si sbaglia. Accetto".

"Senti Jody", dice allora Eric con un sorriso, "se noi decidessimo anche...."

"Beh, sono 10, uno bello sconto... quello paga sicuro... manco serve menargli" risponde Jody.

Ma Guelfo e Loic sono contrari, quindi l'idea di Eric decade.

Così si paga Jody e si saluta cordialmente.

Jody poi parla un po' con Woz da solo e si mettono d'accordo. Quindi Eric si apparta con Jody per parlare del martello.

"Te lo vado a prendere a febbraio", dice Jody.

Eric gli spiega tutto su come recuperarlo, e gli dà i soldi necessari. Si accordano che il martello torna alla locanda di Jody a partire dal 5 febbraio.

Verso la valle del marmo

Jody ha risistemato il carro. "Visto che guida lo scemo, e lo scemo il carro lo porta così così, l'ho rinforzato. Sbarazzatevi appena possibile, tanto non vale niente".

E Caleb sprona i cavalli. A un tratto, dopo alcune ore, la strada inizia a salire. Colline rossicce, la strada si inerpica verso l'alto.

Dopo un po' il paesaggio è sempre più brullo e si vedono degli avvallamenti, delle cave.

Si raggiunge un villaggio disabitato di catapecchie di legno fatiscanti. Non c'è nessuno, fa freddo.

D'un tratto Guelfo vede a parecchia distanza uscire da una delle casupole un individuo basso e pelato, grassoccio, col gilet di pelle.

Fa cenni di saluto con la mano per farsi vedere. Pian piano dalle case escono un altro paio di individui, vestiti malamente con abiti pesanti.

"Signori buon giorno", dice Loic.

Parla l'individuo basso. "Vi stavamo aspettando, credo, ma siete un po' in anticipo! O forse non siete voi..."

"Forse siamo noi, siamo viaggiatori..." dice Loic.

"Forse sì, dipende da cosa portate.... vediamo un carro..."

Loic porge la lettera di Jody.

"Che dire, questa la prendo, mi piace. E' un buon inizio", dice il tizio, "vediamo il resto".

"Arrivano i Granduchi..."

E così si paga.

"Bene, adesso funziona così. Vi do queste pietre colorate (e porge un sacchettino con delle pietre dentro, pitturate), ogni volta che qualcuno vi chiede qualcosa, voi invece di dargli lettere o granduchi, gli date pietre colorate. Finchè queste durano state apposto. Quando finiscono ve ne dovete andare. Se tu non dai fastidio te ne chiedono una, se dai fastidio te ne chiedono più di una, o anche tutte. Quando le hai finite te ne devi andare, di corsa".

Le pietre sono sette.

Saluti, e si prosegue.

Ci sono vari tipi di cave, bisogna evitare senza dubbio quelle gestite da colonie penali. Altre hanno vessilli di baronie che si disinteressano della faccenda.

Cala la sera, Julie va in avanscoperta (con un paio di sassolini) per controllare che gente ci sta, se ci sia pericolo.

Julie vede due cave, che potrebbero essere una colonia penale.

Bisogna fare un giro più lungo, per evitare queste cave. Scende la sera e non si riesce a proseguire senza torce. Fermarsi

è complicato e fa troppo freddo. Si decide di dormire sul carro.
Arrivati a un certo punto, sulla cima di una collina, si vedono molte luci alla lontananza. Forse un villaggio, difficilmente una cava.
Si avanza verso al villaggetto tra due colline, abbastanza riparato. Sembra tutto tranquillo.
Si sentono delle risate da un posto abitato, una casa piuttosto grande, adibita a taverna.
Una dozzina di persone gozzovigliano con boccali. Cantano e ridono.
Va Guelfo a chiedere ospitalità per la notte.
"Dormite qua!" dice l'ubriaco. "Quanti siete? Vuoi i letti, pagliericci?"
"Se ci stanno... siamo ben contenti".
L'ubriaco dice di andare dentro e chiedere a Thomas, che ci pensa lui.
Questo Thomas porta Guelfo in una catapecchia poco distante, che odora di legno e di resina. E' la legnaia della sua taverna. L'accordo è fatto.
La notte passa tranquilla.

15 gennaio

Quando la mattina si va a prendere il carro, ci sta sopra una persona che dorme. Viene svegliato e se ne va ai pagliericci nella legnaia.
"Bene, decidiamo che strada fare", dice Woz. Lui suggerisce un percorso un po' più lungo ma che passa direttamente col confine di Nemir, dalla Baronia di Voran.
A sera finalmente viene raggiunta la strada, con delle luci. Si trova proprio sul confine, forse è una stazione di posta, dice Woz.
Va Guelfo alla stazione di posta a chiedere se ci sia la possibilità di chiedere ospitalità alla stazione, magari in una stalla con la scusa di spendere poco, per non farsi troppo vedere tutti.

All'alba e il tramonto

La stazione di posta, "l'alba e il tramonto", è abbastanza serena e affollata. Guelfo vede la gente che gioca d'azzardo e inizia a riflettere.
"Mi faccio un paio di partite. Se mi va male camerata, sennò camere".
Si decide camerata, che fortunatamente è distaccata rispetto alla locanda. Tutti vanno a riposare, tranne Guelfo che gioca un po' a carte, vince diverse partite e ottiene un po' di monete di rame.

16 gennaio: a Voran

La notte passa tranquilla, ma sia Julie che Woz iniziano a aver bisogno di un letto decente.
Si riparte, con destinazione Voran, dove si arriva nel primo pomeriggio.
Voran è una cittadina molto carina, con una cinta muraria decorativa, anche se non molto efficace. Tutta la città è color sabbia, dall'aspetto insolito. Sembra tutto molto antico.
Si arriva in un mercatino affollato, stoffe e tappeti, ma niente.
Locanda: "l'assetato". Pavimento di legno, tavoli, ci sta poca gente. Ci sono un paio di ragazze, madre e figlia, dietro al bancone.
Si chiede due stanze, qualcosa di caldo da mangiare e qualcosa da bere, un ricovero per il carro e i cavalli. Loic si dedica a risistemare il carretto, che si sta sfasciando poco a poco.
Loic si propone come sguattero alla locanda "pane al pane", per guadagnarsi qualche moneta.
Julie e Guelfo vanno a vedere l'Harg Das Tar (piccolo percorso di pietra). Non si capisce molto dalle scritte, ma le statue sono interessanti, raccontano la guerra tra Dagor e il Khanast di Kronach, Corgoth l'Immortale, il Khan molto forte, da queste parti.

17 gennaio

Si riparte.
Bisogna passare il confine della Contea, guardie di Nemir e di Krandamer.

Farel, Baronia di Nemir

Verso l'imbrunire viene raggiunta la cittadina di **Farel**, ai margini del Bosco dei Camminatori. Woz vuole chiedere aiuto a un suo conoscente che vive qui.
Entrando nel villaggio, che non ha una cinta muraria, ci sono delle guardie, che tuttavia non fanno domande.
Woz punta a una locanda che si chiama "il prode cavaliere".
All'interno c'è un po' di gente, con un musicista che sta suonando e cantando. Woz va a parlare con l'oste, che conosce.
Julie ascolta distrattamente la canzone del bardo. Parla del "prode cavaliere" della locanda. "Sir Mosten Zeist" era il nome del cavaliere, che fu ucciso dai "camminatori", di ritorno da una battaglia, ma riesce prima di morire ad avvertire che la battaglia è persa e i nemici stanno arrivando. E poi muore.
"**Zeist**... non mi è nuovo questo nome", mormora Guelfo. Anche Loic annuisce.
Woz dice che Zeist è il cognome di Ganjar. Julie gli chiede dei "camminatori". Lui risponde che sono una sorta di

centipedi, mostriciattoli simili a insetti, che possono salirti addosso in numero enorme e ucciderti.
L'oste è zio di Ganjar, spiega Woz.

L'incontro con Marin

Si avvicina una ragazza, molto bella. "Avete fatto molta strada, i vostri volti sono stanchi". Si tratta di **Marin**.
Guelfo le chiede come stia, come vanno le cose. "Volete mangiare?" risponde lei, spicciativa.
"Cosa c'è da mangiare?" chiede Loic.
"Una sola cosa", risponde lei, tranquilla. "Se te lo dico ti rovino la sorpresa"
"E da bere quante cose ci sono?" chiede Eric.
"Da bere ho pensato io a qualcosa che vi farà stare bene, se vi fidate".
"E quando ci hai pensato?"
"Ho in mente qualcosa per voi".
Torna dopo un po' con uno strano caraffone verde scuro, poco attraente.
"Ma questo è da mangiare o da bere?" chiedono Eric e Loic in coro. Sembra una tisana vegetale.
"E' molto dissetante e ha proprietà curative molto importanti", spiega Marin.
Si tratta di una tisana di alloro e erbe aromatiche, leggermente alcolica. Non è male.
E poi Marin si siede.
"Dove sta **Fearan**" chiede Guelfo. Lei lo indica, sta in locanda.
"Avete avuto qualche fastidio negli ultimi tempi?" chiede Guelfo.
"Stiamo bene. Stiamo recuperando le forze".
"Purtroppo noi siamo reduci da una bella botta", dice Loic amaramente, "non siamo stati abili a risolvere quello che dovevamo risolvere".
Guelfo fa una smorfia di disappunto.
"Non siamo in buoni rapporti con la legge di Kharas, per colpa della legge di Kharas"
"E' arrivata anche qui la notizia", dice lei.
"Purtroppo non siamo riusciti a strappare un ragazzo dalle grinfie di gente che lo vuole trasformare in un mostro, e in parte già ci è riuscita", spiega Guelfo.
Loic spiega che siamo in contatto con Net, e dovremo riferire a lui quel che è successo.
Mentre Loic e Guelfo battibeccano un po', l'oste viene a servire la cena.
"Mangiate", ordina Marin.
Taglia corto sul tentativo di Woz di parlare di cose serie e osserva fuori dalla finestra, un po' preoccupata.
"Sei mai stato sulla chiglia di una nave? A volte una tempesta è necessaria per arrivare alla quiete. A volte bisogna solo tenere stretto il timone e aspettare che passi, senza voler imporre una propria direzione".

L'arresto

Poco dopo entrano dei soldati in locanda.
Marin si alza e ci indica. "Sono loro!"
"Dobbiamo stare al gioco", mormora Guelfo.
"Nel nome del Barone di Nemir, vi intimo di arrendervi. Consegnate le armi e seguitemi".
Woz si alza molto zoppicando, facendosi aiutare.
Il gruppo viene fatto salire a cavallo, con le mani legate. Sono in tutto 7 soldati.
Loic borbotta che è un po' difficile cavalcare in quel modo, è anche ferito... ma la guardia gli dice che dovrà fare del suo meglio. "Pesi tanto, non mi va di doverti sollevare"
E pochissimo dopo, appena il cavallo parte, Loic cade malissimamente all'indietro, dando una botta con la schiena terribile.
Dopo un po' le guardie provano a ritirarlo su di peso, e lui inizia a lamentarsi.
"Legatelo meglio", dice il sottotenente.
"Professionalità zero..." borbotta Loic ancora ansimante per il dolore.
Il tragitto dura diverse ore, è notte fonda ed è veramente faticoso.
Ad un tratto Woz dice che obiettivamente non ce la fa più. "Io non riesco a fare un miglio in più, se ci possiamo fermare, per favore..."
Il Sottotenente ferma la comitiva. "Ce la fai a reggere dieci minuti? Siamo quasi arrivati alla nostra prima tappa".

La prima tappa

Il gruppo arriva ad un piccolo accampamento con cavalli, carri, e qualche altro soldato. Ci sta un pozzo e diverse tende.
"Fate qualche ora di sonno, domattina presto si riparte coi carri", dice il soldato.
Si sta andando verso nord, probabilmente verso Nemir.
Loic è fuori di sè, impreca e lancia anatemi un po' verso chiunque, compresa Marin.

Il 18 gennaio: in viaggio verso Nord

Il Sottotenente si occupa di accompagnare con una scorta il gruppo verso Nord. Il viaggio prosegue su due carri. In un carro c'è Loic, Caleb e Julie, gli altri nell'altro. Loic brontola e pontifica tutto il tempo, con Caleb che l'ascolta e Julie che si

vuole suicidare.

La strada è stretta e sottile e il viaggio dura tutto il giorno.

Nel pomeriggio si scorgono delle colline e la sagoma di Nemir.

Poco prima della città arrivano delle guardie, un tipo barbuto saluta il Sottoufficiale, i carri si fermano.

Il tipo barbuto, superiore, arriva e guarda, poi parla con il Sottoufficiale.

"Che bel carrozzone di disperati", dice il Maresciallo. "Li portiamo in caserma?"

"No, sono dei ricercati, per loro la strada è spianata per la Fortezza Rossa". Il Maresciallo ridacchia e non dice niente.

La carovana riparte.

E' un baluardo appena fuori città, di pietra rossastra.

Alla Fortezza Rossa

I pesanti portoni vengono schiavardati. Ci sono molti soldati. Tutti sono fatti scendere e slegati.

"Ora formate una bella linea, in fila per uno, e seguite la guardia che vi si mette davanti".

Loic continua a borbottare, mentre si scende per una scala di pietra, fino ad una stanza sotterranea.

Caleb è molto molto nervoso all'idea di scendere, questo posto somiglia molto al Monastero dove era recluso. C'è persino il rischio che Caleb commetta qualche imprudenza, se nessuno lo tranquillizza. Loic prova a calmarlo un po'.

"Mi raccomando, digli che devo venire in cella con te", insiste Caleb, agitatissimo.

In basso c'è un altro soldato, che inizia a dividere il gruppo. Più o meno ciascuno starà in una cella separata.

Julie chiede una coperta, e una guardia glie la porta.

Loic poi chiede a Guelfo di chiedere se lui e Caleb possono stare nella stessa cella.

"Uno dei nostri compagni ha passato diversi anni..."

"Quindi non gli farà niente qualche anno in più... qual è la richiesta?"

"Se può stare con me", chiede Loic.

"Con te? E in che modo questo gli addolcirebbe...." e ridacchia. "Una promessa è una promessa, non c'è problema, mettiamoli insieme".

Caleb è tutto contento, suscitando l'imbarazzo di Loic e l'ilarità delle guardie.

Notte in cella, dura e faticosa.

Sorge il sole del 19 gennaio.

Anche la mattina del giorno successivo viene trascorsa in cella, a pranzo vengono portate delle vettovaglie.

A un certo punto del pomeriggio, Eric viene chiamato da un soldato, e viene fatto uscire. E' condotto di sopra.

Incontro con Neth

E uno alla volta tutti vengono accompagnati lì, in questa stanza. Solo Woz è rimasto giù.

Poco dopo arrivano Neth, Zemar e Ganjar. Sono tutti in armatura, Zemar e Ganjar indossano i colori di Nemir.

"Sia lodato il cielo", mormora Julie.

"Mi dispiace del viaggio", dice Neth, "è necessario mantenere questa finzione ancora un po'".

"No, era inevitabile, grazie invece", dice Eric.

"Woz sta venendo curato, per il resto devo tenere un minimo in piedi questa scena, noi e Kharas siamo in un rapporto di inimicizia da molto tempo, bisogna essere rigorosi."

Gli si spiega molto velocemente quel che è successo. Lui già molte di queste cose le sa, ma vuole conferma di quanto ha sentito dire.

Guelfo dice poi dell'oggetto ritrovato nel nascondiglio di Justin. Neth ne è molto contento. Ganjar poco dopo lo va a recuperare.

"Mmm..." lo osserva Neth, "posso provare a farlo vedere a qualcuno, nella peggiore delle ipotesi un falegname bravo potrebbe provare ad aprirlo".

Dopo Neth spiega i suoi aggiornamenti.

Gli aggiornamenti di Neth

- Il Duca di Krandamer è passato per **Dart** prima di recarsi al **Ponte dei Dieci Archi**, probabilmente per sincerarsi dello stato dei lavori del nuovo ponte e/o per discutere con il Dominus di Dart: è quindi da scartare l'ipotesi che non sia a conoscenza del ponte o che quest'ultimo non sia autorizzato.
- Il tre di Fiori, Messer **Jarod**, è effettivamente il consigliere del Dominus di **Jaden**, la Signoria di **Keib** insieme alla quale Dart sta costruendo il ponte. Il Dominus di Jaden è molto anziano, e da tempo rifugge le occasioni mondane: è pertanto probabile che a prendere la maggior parte delle decisioni sia ormai da tempo lo stesso Jarod. A quanto si è capito, il ponte sta venendo costruito con i soldi di **Annecy**, ma porterà profitti soprattutto a Krandamer: se ne parla già come il "ponte dei mercenari", a simboleggiare il suo utilizzo principale. Tanti uomini armati provenienti da Dart che si uniranno alle fila della Baronìa di Keib. Dart ha intenzione di scambiare uomini per denaro, e grazie a quel denaro potrà diventare Baronìa.

- Dart non ha problemi ad assoldare mercenari in virtù dell'abuso di un vecchio decreto promulgato decenni fa per i Feudi vicini ai confini esterni di Krاندamer: può infatti dotarsi di un numero pressoché illimitato di soldati con la generica motivazione di "provvedere alla difesa dei confini del Ducato".
- Questo dei mercenari è soltanto il primo degli accordi: il secondo, con tutta probabilità, prevederà l'acquisto massiccio di molte armi di grande qualità forgiate a Stolberg e a Kharas. Gli accordi su questa seconda transazione non sono tuttavia ancora ben chiari, forse non sono stati ancora presi: è probabile che, prima di impegnarsi anche su questo, Dart aspetti prima di diventare Baronia.
- Tanto il Dominus di Dart quanto Jarod erano presenti alla Festa della Rinascita di Keib. Hanno parlato a lungo con Lady **Visalia Koraer**, senza la presenza del barone di Keib. E' assodata la presenza di tre individui che si occupano della protezione di Lady Visalia, restando con lei giorno e notte. Forse la donna si sente il fiato sul collo, o forse è solo paranoica. Sta di fatto che non è facile da eliminare finché gioca in casa, a meno che chi lo faccia non sia disposto a lasciarci la pelle.
- Discorso **Albert Keitel**: entrambi erano presenti alla festa della Rinascita. Se la gran parte dei finanziamenti per il ponte provengono da Annecy, è praticamente certo che l'acquirente di punta di questi soldati mercenari sarà Lord Albert. Non direttamente, ma per mezzo di attori molto particolari: uno di essi è **Alaric Dart**, membro della **Squadra dell'Aquila** e parente di Igor Dart, il dominus di Dart. Alaric Dart è uno dei possibili eredi della Signoria di **Vreil**, che stando alle informazioni raccolte da padre Lorenzo Quart avrebbe fornito aiuto logistico agli uomini di Lord Albert nei giorni che precedettero il recente attacco all'**Eremo della Quercia**: le truppe di Albert, infatti, avevano come base di partenza proprio la Valle d'Ocra. La Signoria di Vreil fa anch'essa parte della Baronia di Annecy, il cui comportamento è quindi quantomai ambiguo. Una possibilità è che questi accordi vengano condotti all'insaputa del Barone di Annecy, ma non possiamo esserne certi. Quel che è certo è che la linea che unisce i soldi e le entrate di Annecy con le armi e i soldati di Krاندamer è una linea pericolosa, anche senza mettere in conto un coinvolgimento diretto di Annecy e del suo esercito. Ma di questo se ne occuperà il Barone di Nemir (padre di Neth).
- Discorso **Daeron Vypern**: se Albert Keitel pensa ai soldati e alle armi, Daeron Vypern pensa alla qualità dei comandanti e dei feudatari: è praticamente certo che lui e Jarod conoscano l'identità di Amon, visto che sono loro il collegamento tra lui, i gemelli Dart e i briganti del Braciare... per quanto ne sappiamo, Amon potrebbe persino essere uno di loro due. In comune hanno senz'altro l'obiettivo di acquisire debiti di riconoscenza presso una precisa categoria di nobili, ambiziosi e proiettati verso una imminente ascesa, favorendo le loro fortune e aprendo loro le strade della conoscenza oscura e del potere che ne deriva. Visto che non abbiamo più Justin Dart, non ci resta che concentrare i nostri sforzi su di loro: mettiamo loro i bastoni tra le ruote e speriamo presto o tardi di riuscire a mettere le mani su uno dei due. Purtroppo entrambi si muovono molto bene, sono paranoici al punto giusto e mi danno l'idea di aspettarsi eventuali agguati o attentati che, se fallissero, potrebbero tradurre facilmente a loro vantaggio.
- Discorso **Amon**: L'ascesa di questa tipologia di nobili può essere molto facilitata da un certo tipo di alleati. La familiarità con l'oscurità scioglie le inibizioni e fornisce comode certezze, dà la sensazione di essere invincibili, aiuta a liberarsi delle restrizioni morali e degli scrupoli che ostacolano il perseguimento dei propri fini: molti di questi nobili appartengono a dinastie un tempo illustri, oggi decadute o dimenticate. La loro frustrazione trova conforto nella Tenebra, che da sempre favorisce il diritto di sangue ancestrale. Altre, al contrario, sono frustrate dal non avere nelle proprie vene sangue nobile: a loro la Tenebra fornisce la forza necessaria per ottenere questo riconoscimento, conquistando con la forza la certificazione del proprio valore. Sono pochi i nobili che, prescindere dalla purezza del loro sangue, riescono ad essere immuni al fascino della Tenebra: il potere spinge alla fame di potere, e la forza costringe all'esercizio della forza.

Il gruppo commenta e parla del dafarsi

Alla fine Loic conclude: "quindi dobbiamo ammazzare Jarod "Tre di Fiori" e Daeron Vypern. Come facciamo?"

"Sono prudentissimi, sfiorano la paranoia. Dobbiamo rompergli le uova nel paniere talmente tanto da costringerli a giocare non solo in difesa, ma anche un po' in attacco. Finché possono gestire i loro affari comodamente seduti in poltrona, non hanno ragione di rischiare nulla".

Poi Neth spiega che Rufus, insieme ad altri soldati di Kharas, sono partiti per la guerra a Est.

"Li hanno allontanati.."

"Sì, hanno cercato di ridurre drasticamente il numero di persone, sia pure in modo pulito, tutti coloro che avevano preso parte al recupero di questo Justin".

Poi: "parliamo ora della vostra situazione. Mio padre è al lavoro per risolvere i vostri problemi a Kharas, ci vorrà del tempo. Ma le cose positive è che non avete ammazzato nessuno, e la storia di Justin è sparita dai rapporti. Vi converrà

non mettere piede a Kharas per un bel pezzo, ma non ci dovrebbero essere strascichi altrove, nel resto del Ducato. La seconda cosa positiva è un equivoco dei nemici, hanno provato a darvi la colpa per l'evasione di un certo Luther il Freddo. Quando a Kharas è arrivato il rapporto con la vostra comunicazione per il Sergente Dorf, la cosa è sembrata molto strana e le cose si sono ulteriormente confuse. Voi formalmente vi farete qualche mese o anno a Nemir di lavori forzati, dove siete stati catturati, e poi segretamente uscirete molto prima. A Kharas questa cosa gli basterà. Lì meno ci mettete piede e meglio è, perché qualcuno potrebbe riconoscervi".

"E cosa potremmo fare adesso?"

"C'è una carta che abbiamo, e potrebbe ritornare buona. Si tratta della situazione politica di Dart. Ammazza Igor Dart non servirebbe a molto, specialmente ora che è tornato Justin. Poi c'è l'anziano zio, Angus, che ha fama di essere ancora il peggiore. Ucciderli tutti è impossibile ma li possiamo trascinare nelle pesti provando le molte irregolarità che hanno compiuto, sia per via del ponte che per i rapporti coi briganti del braciere, sia per la corruzione dell'ufficiale di Kharas, sia per il rapimento di Justin. Ce ne basta una o due di queste, per creare un bel polverone, presso il Conte di Stolberg. Il discorso è questo, dobbiamo recuperare qualche prova e portargli davanti il caso. Sarà il Barone di Nemir a portare le prove. Per raccogliere le prove ci serve un aiutino, ci sta un fratello minore di Igor Dart, **Edgar Dart**. E' un monaco che ha lasciato il feudo in polemica con zio e fratello, presso la **Fortezza degli Angeli Protettori di Loran**.

Lui potrebbe essere informato di quel che sta succedendo, e potrebbe subentrare al fratello maggiore qualora venisse incriminato. Se tornasse lui, rientrerebbe in linea di successione. E poi potrebbe conoscere nefandezze anche passate, che magari l'hanno spinto a lasciare il feudo. Io correrei il rischio di informarlo di ciò che sta succedendo, e di convincerlo alla nostra causa. Questa potrebbe essere la vostra migliore mossa. Io invece voglio andare a fare saltare il laboratorio. Ragioniamo sulle forze.

Intanto arriva anche Woz.

Neth ci pensa un po'.

Si discute della possibilità, rischiosa, di andare tutti ad assaltare la distilleria.

Lì ci sta il plotone da 12 di Ectorn Maine, e c'è anche lui lì intorno. Più ci sono eventuali mercenari/briganti, più i lavoratori, gente di Jarod, o forse lui stesso. Ma più probabilmente un suo uomo fidato. Lavoratori potrebbero essere gente che venderà cara la pelle.

E per finire, voi vi dovrete comunque un po' "mimetizzare". Non possiamo rischiare che qualcuno vi veda, vi riconosca e scappi... dobbiamo cercare il modo che non vi si possa riconoscere.

Loic solleva il problema che a parlare con il Monaco Dart forse sia meglio mandare un nobile, e non dei popolani.

Neth ci pensa un po' su. "C'è la possibilità che sia così, ma voi sareste stati mandati comunque dal Barone di Nemir, e comunque lui dovrebbe venire qui a parlarne".

Si discute sul dafarsi.

Guelfo non vede l'ora di partire, Julie è favorevole, mentre Eric è contrario, perché dice che non ha senso andare lì a rischiare, dopo essere faticosamente riusciti a fuggire dalla zona di Kharas.

Neth dice che è molto probabile, almeno sulla via del ritorno, essere intercettati dalle guardie. E per il gruppo di Caen sarebbe un enorme problema.

Loic inizia a dire che non ci sono possibilità di tentare, ma Guelfo insiste.

Eric insiste con Neth che può semmai assoldare un po' di mercenari, ma Julie pone il problema dei maghi, posto che Woz non può andare. Guelfo potrebbe essere prezioso.

Loic chiede invece più che altro se c'è qualcun altro da ammazzare. Tutti si ribellano a questa proposta assurda.

Alla fine Guelfo vuole andare, Julie si propone ma Neth la sconsiglia fortemente.

Loic si rimette alla decisione di Neth.

Neth dice che passerà le prossime 24 ore a cercare mercenari, e deciderà sulla base di quel che troverà.

Woz si offre di aiutare Guelfo a mimetizzarsi.

La teoria di Marin

Basandosi sui simboli tracciati dai prigionieri, Marin ritiene che il percorso iniziatico che Amon sta impostando non ha come soggetto i figli di queste persone, ma queste persone stesse. Il sacrificio di alcuni affetti, la disposizione a metterli così nelle mani del destino, potrebbe far parte del cammino iniziatico di questa gente, e potrebbero essere loro i reali destinatari dei doni di Amon, e quindi i loro discepoli. In questo senso sia Igor Dart che Lady Visalia, che gli altri signori che hanno acconsentito a consegnare i loro figli, sarebbero stati irretiti da questa promessa. Promessa che, per quanto ne sappiamo, si può concretizzare in vari modi, non necessariamente legati all'occulto.

Nei nuovi alloggi

Il gruppo viene alloggiato non più nelle celle ma in altri alloggi, sia pure molto nascosti.

Il gruppo ha un attendente a disposizione, Walt, che si occupa di ogni necessità.

Il reclutamento di Neth e la divisione del gruppo

Il 20 gennaio Neth si reca a parlare con Loic.

"Noi in tutto saremo in 12, più Guelfo ed è un numero sufficiente ad andare anche senza di te, se preferisci andare coi tuoi amici. Non devi sentirti in obbligo. Io a questo punto direi che Guelfo viene, in qualche modo "mimetizzato" da Woz, e tu vai con Eric e Julie a Loran"

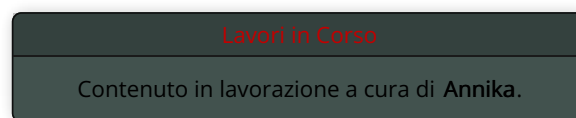
Loic ne va a parlare con Guelfo, a chiedergli consiglio.
Guelfo alla fine suggerisce a Loic di unirsi a Eric e Julie.
Loic allora gli fa tante raccomandazioni di prudenza.
"La verità è che io mi diverto di più davanti", risponde Guelfo.
Woz insegna a Guelfo i rudimenti dell'incantesimo "Trasformismo", di sortilegio.

I preparativi

Prima di partire, i due gruppi aspettano un paio di giorni nella Fortezza Rossa.
Guelfo apprende i rudimenti dell'incantesimo Trasformismo, un po' semplificato per le sue esigenze. Poi Woz chiama da parte Guelfo e gli offre un "portafortuna", e gli mette davanti il rubino.
"Come avrai forse capito, questo non è un semplice Rubino, è un "pyrofos reale", altrimenti detto Pietra di Fuoco, un tipo particolare di rubino, estremamente raro e interessante per la ricerca magica. Te lo affido, usalo solo se necessario. Se ti trovi perso, incanala il tuo potere all'interno di questa pietra tenendola stretta in pugno. Poi avrai pochi secondi per scagliarla lontana, e cerca un riparo..."

Il rotolo ligneo viene aperto

La sera del 21 Neth chiama il gruppo.
E' molto soddisfatto. "Vi ricordate quel pezzo di legno ritrovato nel casottino? Un bravo falegname è riuscito ad aprirlo. Il contenuto è molto interessante".**INSERIRE IL TESTO DELLA LETTERA**



E' una lettera del presunto padre di Justin, probabilmente **Igor Dart**. La affida a Julie e ai Navar per portarla al fratello monaco, che magari può confermarne la veridicità.

L'incontro di Guelfo coi nuovi compagni

La sera del 21 gennaio Guelfo viene chiamato a un incontro preliminare con i 12 che parteciperanno all'attacco, in un edificio nei pressi del Castello.
Neth spiega l'obiettivo della missione e le modalità con cui si dovrà svolgere.
Un attacco da due fronti passando dalle brecce nelle mura del Monastero, più in fretta possibile, approfittando di quando il drappello del Tenente Ector si allontana in pattuglia.
Partenza l'indomani all'alba. A notte si raggiunge un posto sicuro, avvicinamento nel giorno seguente, incontro con le persone lì sul posto per aggiornamenti, e l'attacco se tutto va bene si terrà poco prima del tramonto, quando il Tenente Ector dovrebbe stare per tornare.
Lumi e Zairah svolgeranno l'incarico iniziale di avvicinarsi in segreto per operare un'azione di disturbo iniziale.
La notte trascorre lì, tutti insieme.

Il viaggio di Guelfo, Neth e gli altri per il Monastero

Il 22 gennaio si parte a cavallo, con mantelli scuri addosso, lungo un percorso ben deciso, una strada che passa sopra la Foresta dei Camminatori, verso la **Piana del Fuoco**.
La sera il gruppo si accampa nelle Colline di **Dunangal**, luogo al confine tra **Kharas** e **Nemir**, ora neutrale.
Il 23 gennaio viene raggiunta la Stazione di Posta di **Sigurd**, dove si tiene l'incontro con **Pippin**. Vanno a incontrarlo in 4, gli altri aspettano a breve distanza.
Pippin spiega la situazione: "Sono in 13 i soldati, 6 lavoratori e 5 nuovi ospiti che portavano i 3 carri. Ieri e l'altro ieri non si sono mossi, bisogna vedere se oggi esce il Tenente Ector. Poi, altra cosa: ieri sono arrivati dei carri, è probabile che vogliano caricare qualcosa, ma stanno ancora lì. La consegna sarà imminente.
Appuntamento con Pippin stasera al boschetto.
Se ne parla con Neth, poi, per decidere il da farsi. Neth vorrebbe attaccare il prima possibile, con la speranza che esca la pattuglia (altrimenti sono forse troppi).

Nella Baronia di Kharas

Il viaggio tra Sigurd e il boschetto dura un paio d'ore. E' abbastanza tranquillo ma ci vuole cautela.
Arrivati al boschetto, Pippin dice che non è uscita la pattuglia, stanno tutti dentro. "Sono 13 + 10, con ogni probabilità".
Neth suggerisce una notte nel boschetto, perchè 23 sono troppi. Per la giornata intende organizzare una sortita di ricognizione durante la notte.

La sortita notturna

Incaricati dell'operazione sono Lumi e Zairah, che ricevono l'incarico di arrivare più in alto possibile, capire se ci sono

sentinelle, farsi un'idea della situazione al Monastero.
Si avvicinano e individuano il nascondiglio di una sentinella.
Si avvicinano ancora e sentono due guardie che chiacchierano mentre passeggiano di pattuglia.
Nell'insieme si fanno un quadro abbastanza dettagliato della situazione nel Monastero, e tornano al campo a riferire.

Al turno di guardia

Taaron di Turn dice di scorgere un movimento in lontananza.
Anche Padre Demetrio si avvicina a dare un'occhiata, e scorge movimento sulla strada, e torna a riferire.
Viene svegliato Neth, che chiama Zairah e Lumi nuovamente, per mandarli a pattugliare.
E notano che ci sono 3 carri che lentissimamente stanno scendendo una strada molto ripida, la parte più difficile dal Monastero. La stanno percorrendo all'inverso, con molta fatica.
Vengono svegliati tutti quanti e si decide il dafarsi, se attaccare il Monastero, i carri, o cercare prima di capire dove sia la pattuglia.
A cercare la pattuglia vanno Zairah, Lumi, Pippin, Craster. Effettivamente individuano due soldati a cavallo, al passo, lungo la strada, e un paio dall'altra parte. Pippin viene incaricato di seguire con discrezione i carri.

L'attacco al Monastero

Neth Zauem, alla guida dei suoi uomini, guida l'assalto al Tempio della Fiamma Ardente.
Il gruppo viene diviso in due, più una riserva, per i due migliori punti d'ingresso. Ci si avvicina a cavallo di buon trotto.
Improvvisamente, a circa 20 minuti di distanza, si ode un corno.
Arrivati al boschetto vengono lasciati i cavalli, legati agli alberi, e si va.
Sono state lanciate alcune torce lungo il contorno delle mura, per illuminare gli eventuali assalitori. Guelfo lancia "Potere Igneo", con l'idea di spegnere qualche fuoco.
Il gruppo di sfondamento, capeggiato da Neth, si getta nella breccia più grande, dove si scontra con alcuni oppositori.
Neth subito affronta due nemici, riuscendo a ferirne gravemente uno.
Intanto Padre Demetrio e il suo Taaron di Turn avanzano verso un'altra breccia, e vengono bersagliati da un paio di frecce, che non riescono a ferirli.
La battaglia infuria al Monastero della Fiamma Ardente, dove l'attacco degli uomini di Neth è in corso: una pioggia di frecce, incantesimi, acidi e materiale incendiario è stata scagliata sulla testa degli assalitori dai soldati di Kharas posti a difesa delle rovine. Le fiamme danzano ancora una volta tra le mura dell'antico Tempio del Signore del Fuoco, proiettando le ombre dei contendenti lungo la collina.

I devastanti incantesimi

L'assalto guidato da Neth al centro del lato sud, dopo aver aperto le difese del Monastero, subisce una botta d'arresto grazie a due potenti incantesimi di un misterioso Stregone posto a sua difesa: il suo proiettile acido ha colpito al petto Neth Zauem, costringendo il comandante della spedizione a uscire dallo scontro nel tentativo di togliersi la sua armatura. Pochi istanti dopo, il micidiale vento di ghiaccio scaturito dalle sue mani ha ferito il vicecomandante Zemar Rutherford e provocato la morte di due coraggiosi combattenti: Lugg La Quercia dei Guerrieri del Ramo Rosso e Kraster Baramond, Sergente dell'Esercito di Nemir.
Il fronte regge soltanto grazie all'eroica resistenza di Zemar Rutherford e al provvidenziale arrivo di Padre Demetrio: mentre il vicecomandante, nonostante le ferite, riusciva ad avanzare combattendo contro due Soldati il mercenario, resistendo incolume a un'innumerabile quantità di frecce scagliate ai suoi danni, ha la meglio su due uomini posti a difesa del varco.

La Torre Est, l'aggiramento e il duello col Tenente Ector

Nel frattempo, il gruppo composto da Ganjar Zeist, Ayrton Baramond e Rook La Quercia dà battaglia ai soldati posti a difesa della Torre Est. Approfittando del combattimento Loomy Gambalesta e Guelfo da Flavigny si introducono all'interno di due diverse crepe aperte dai secoli lungo l'imponente muro, conquistando l'interno. Entrambi sono testimoni degli incantesimi del misterioso Stregone, e provano ad avanzare per cercare di eliminarlo. Mentre Loomy riesce a individuarlo, ingaggiando un lungo e complesso duello di posizione, Guelfo viene raggiunto da un misterioso combattente che lo ingaggia in uno scontro micidiale: il Mago però riesce a tener testa al suo avversario grazie ai suoi poteri fino all'arrivo di Ganjar Zeist, giunto in suo soccorso nel difficile duello.
Vistosi alle strette, il Tenente Ector tenta di rifugiarsi nei ruderi della chiesa, ma una provvidenziale Ragnatela di Guelfo lo imprigiona, immobilizzandolo.
Nel frattempo la prima avanguardia di soldati presenti nei dintorni del Monastero ha fatto il suo ritorno, e si prepara a dare man forte agli assediati.

Gli alchimisti

Mentre il combattimento nel Monastero inizia poco a poco a volgere a favore degli attaccanti, sia pure feriti ed esausti, due alchimisti si avvicinano dalla penombra con l'intento di lanciare boccette di materiale acido e infiammabile addosso ai nemici. Gli alchimisti non riescono a ferire i loro nemici. Uno alza le mani, l'altro tenta di scappare, sotto il tiro delle

frecce di Zairah e Loomy. Padre Demetrio, benchè ferito, si lancia all'inseguimento, l'alchimista cade a terra per le frecce e il sedicente prete gli grida "Pentiti!" e lo uccide istantaneamente. Intanto Zemar sta davanti all'alchimista che si è arreso, lo spinge contro al muro e gli struscia l'armatura sporca di acido sul suo petto, per pulirla.

Dopo lo scontro

Il gruppo si ricompatta.

"Non abbiamo tempo, dobbiamo andarcene e recuperare il carro", dice Neth. "Ammazziamoli tutti tranne questo alchimista".

Padre Demetrio si accompagna alle esecuzioni per elargire un po' di estreme unzioni.

Guelfo e il Tenente Ector

Per quanto riguarda il Tenente Ector, è svenuto. Guelfo lo fa rinvenire magicamente.

"Hai veramente poco tempo per dirci qualcosa di utile, altrimenti muori" dice Guelfo.

"E conquistarti un posto in Paradiso", aggiunge Padre Demetrio.

"Vuoi collaborare?"

"Mai".

Guelfo prova a cercare un tizzone e inizia a minacciarlo di morire nel rogo.

"Hai 5 secondi per collaborare o andrai arrosto".

"Pyros purificherà la tua anima malsana", aggiunge Padre Demetrio.

Ector dice una cosa con un filo di voce a Guelfo, all'orecchio, che manda il giovane mago su tutte le furie. Sembra che Ector abbia fatto qualche minaccia riguardante Nailah, a Chalard. Guelfo risponde alimentando le fiamme e gli butta la torcia addosso. La ragnatela si infiamma ed Ector muore carbonizzato.

"Bravo figliolo", gli dice Padre Demetrio mettendogli una mano sulla spalla.

La perquisizione

Loomy e Neth perquisiscono il laboratorio. E' un laboratorio molto serio, con tantissimo materiale, veleni vari, acidi e soluzioni corrosive, e poi ci stanno preparati che Lumi nemmeno conosce, simili a pozioni. Ci sono molti appunti, tutto documentato, ricette e composti. Neth va a colpo sicuro su delle boccette ma non trova quel che sta cercando. Finalmente trova un baule con delle carte interessanti nel dormitorio.

L'interrogatorio dell'alchimista

Zemar interroga l'alchimista illeso, unico sopravvissuto. Viene portato nella perquisizione del laboratorio, dice di essere solo un erborista.

Guelfo chiede del Miele Nero.

"Credo che Thorn saprebbe di cosa stai parlando. Ma credo che sia morto, l'avrete ucciso..."

Dice che il Miele Nero sicuramente era stato caricato sul carretto, e prova in ogni modo a rendersi utile per salvarsi la pelle.

"Pensavo che fosse tutto in regola, vista la presenza di tanti soldati di Kharas..."

Neth decide di provare a portarselo dietro come prigioniero, e al primo scherzo muore.

I dossier

Passa un po' di tempo nell'inventario generale.

Tra le cose di Sir Ector ci sono molte informazioni interessanti e dei dossier molto approfonditi su tutti i membri del gruppo di Caen.

Guelfo dice a Neth che ha una persona a Chalard in pericolo, senza reti di protezione, Neth gli promette di mandare un corriere ad avvertire il prima possibile.

Il problema del seppellimento dei morti

C'è un problema nel seppellimento dei morti.

"Questo laboratorio ci fa comodo non bruciarlo", dice Neth.

"Ma due corpi si possono cospargere di materiale infiammabile..." dice Loomy.

"Abbiamo fretta con quel carro ma dobbiamo assicurare i sacchi. Non dobbiamo più ingaggiare nessuno tranne i difensori del carro. Ma i sacchi devono stare al sicuro. Ci dobbiamo dividere in due gruppi. I sani andranno al carro. Gli altri si prenderanno cura dei sacchi e proveranno a portarli a Nemir".

Sacchi: Thoros di Turn, Neth, Padre Demetrio, Boramon, Ruck la Quercia, Guelfo.

Sani: Zemar, Ganjar, Loomy, Ayrton, Zairah.

Si decide di nascondere i corpi nei cespugli. Poi se i sani recuperano il carro li mettono nel carro, sennò comunque ci pensano loro.

Il gruppo si divide, ma non per molto

Quelli tra gli uomini di Neth che sono stati inviati all'inseguimento del carretto, incontrano ben presto Pippin che li

aggiorna della direzione presa dai fuggiaschi. L'inseguimento è breve e già in mattinata il carretto viene raggiunto. I due cavalieri che lo scortano si danno alla fuga, dividendosi: Zemar ne raggiunge uno e lo uccide, lasciandolo a terra privo di fratina che lo identificerebbe come una guardia. L'altro riesce a fuggire.

Prima di abbandonare il carro i due uomini erano riusciti a spaccarne le ruote, in modo da rendere molto difficile il trasporto dei beni. Ad ogni modo le prove più significative vengono caricate sui cavalli, ed inizia il viaggio di ritorno verso Nemir.

Il viaggio tuttavia dura poco, perchè poche ore dopo il gruppo viene intercettato da una pattuglia di guardie di Kharas, e tratto in arresto.

Sorte simile capita all'altro gruppo, quello dei feriti, capeggiato da Neth stesso.

"Ci facciamo prendere", dice Neth, rassegnato. "Hai modo, Guelfo, di fare ciò che ti ha insegnato Woz?"

"Sto un po' scarico..." risponde Guelfo.

"Purtroppo abbiamo le mani legate, se vogliamo portare queste prove al conte di Stolberg non possiamo ammazzare le guardie che ci fermano sul confine"

"Abbiamo mentito abbastanza", si intromette Padre Demetrio, "ormai la verità è giusto che prevalga".

Guelfo suggerisce di mostrarsi come prigioniero di Neth. Neth è d'accordo.

Il gruppo viene disarmato, sono chiamati rinforzi, una dozzina di guardie. Il gruppo è portato a Kharas, con Neth che si qualifica con tutti i suoi titoli.

Tutti sono chiusi nelle prigioni della città baronale in attesa di giudizio, e le preziose prove sono messe agli atti.

Intanto a Nemir

Julie fa visita a Deneve

Nel frattempo a Nemir Julie domanda a Lady **Huni** di poter fare visita a **Denéve**, la ragazza che aveva contribuito a liberare dai rapitori l'anno precedente. Huni acconsente, e spiega a Julie che il padre di Denéve attualmente si trova agli arresti, mentre la ragazza vive in campagna con alcuni lontani parenti. Ha recuperato un po' le forze, ma ancora manifesta strani segni di squilibrio.

Huni e Pippin accompagnano Julie da Denéve.

La spedizione alla Fortezza degli Angeli Protettori

Eric, Loic e Julie hanno l'incarico di recarsi alla Fortezza degli Angeli Protettori, lungo le pendici del Vulcano di Loras, per parlare con Sir **Edgar Dart**.

Partono la mattina del 22 gennaio, ed il viaggio è piuttosto tranquillo. Il giorno seguente raggiungono il villaggio di **Morkhan**, un piccolo centro di passaggio non distante da Krandamer, che durante l'estate è molto animato per via della vicinanza col Palio, ma d'inverno appare solitario e silenzioso.

Il gruppo pernotta alla "Falce Grigia", locanda semplice, la cui ostessa, Emma Horne, ha voglia di chiacchierare del più e del meno coi soli clienti che ha.

L'indomani, 24 gennaio, il gruppo raggiunge a sera le porte Ovest di Krandamer, sotto un leggero nevischio.

Sempre seguendo i consigli di Neth, il gruppo soggiorna alla locanda "I 4 Scalini", tranquillo e pulito. A parte un fastidioso avventore troppo invadente, di nome Rudd, non ci sono altre seccature, e la notte parte tranquilla.

Il mercato d'inverno

La mattina seguente, prima di ripartire, i 3 cugini fanno visita al celebre "mercato d'inverno" di Krandamer. C'è molta mercanzia, generi locali e molta paccottiglia spacciata per proveniente da Benson. Vista la temperatura rigida e la destinazione montuosa, i cugini si equipaggiano con scarponi e mantelli di pelliccia, per proteggersi dal freddo. Passeggiano un po' piacevolmente nel grande mercato e poi ripartono verso Loran.

Lungo la strada Julie chiede ai cugini: "siccome io queste zone le frequentavo parecchio, negli anni passati, cosa conviene che faccia se qualcuno mi riconosce, o se vedo qualcuno che conosco? Quanto è importante che nessuno sappia di noi?"

"Ma non vedo l'ora!" commenta Eric divertito, mentre Loic invita un po' alla prudenza, e a mantenere un profilo basso.

Alla stazione di posta

A sera viene così raggiunta la stazione di posta verso il Vulcano.

Julie conosce il Capo della stazione, tal Darren Moss, che la riconosce e le fa molte feste. Mentre Loic cerca di tagliare corto, Darren Moss insiste molto con Julie chiedendole di cantare e suonare. Lei, un po' a disagio, si trova ad acconsentire.

In serata si tiene quindi uno spettacolino, e Julie viene salutata da molta gente che un po' la riconosce, un po' fa finta: si tratta principalmente di vecchietti del posto molto cordiali.

Il ponte di Saintange

Al mattino seguente il gruppo riparte, ma poco prima del villaggio di Saintange, all'altezza di un ponticello, un gruppo di ragazzotti chiede ai passanti il pedaggio.

"Salve, se volete passare il ponte dovete pagare il pedaggio".

"A chi?" domanda Eric, subito molto sul chi vive.

"A me. Ai custodi del ponte, del villaggio di Saintange. Noi spaliamo la neve..."

Mentre Julie spingerebbe a trovare un accordo amichevole, Eric insiste, fa domande e tiene il punto.

"Sto cercando di dirti che come tu spali la neve quando nevicava, io ammazzo i banditi quando li incontro. Io sono debitore verso di te per la neve che non c'è, come tu sei debitore verso di me per i banditi che non ci sono".

Lui esita e chiede consiglio, poi torna chiedendo una sola moneta di bronzo.

"Io sono disposto a darti una moneta di bronzo, ma fatte le debite proporzioni tra spalare la neve e ammazzare i banditi, io te ne do una di bronzo e voi una d'argento, così ognuno paga i rispettivi servizi. Oppure possiamo far finta di nulla e torniamo tutti quanti a casa interi..." (8-8-8 intimidire).

La gente inizia ad andarsene mestamente con la coda tra le gambe, e i cugini oltrepassano il ponte senza pagare.

Il villaggio di Saintange e la scalata alla Fortezza

Il villaggio di Saintange è dominato dalle montagne, boschive sulle pendici e impervie e innevate sulla cima. Dal basso si scorge la grande Fortezza dei Paladini, molto in alto sulle pendici del Vulcano.

Prima di raggiungere il centro abitato, la strada attraversa un vecchio cimitero, piuttosto grande. Le tombe sono per la maggior parte risalenti al 400, sono malconce e un po' in rovina.

Una volta raggiunto il centro del villaggio, un uomo in armatura, piuttosto grassoccio, si avvicina al gruppo. Sembra una guardia.

"Siamo in visita alla Sacra, ci potete dare qualche indicazione su come raggiungerla?" si chiede.

"Non è il mese migliore, i cavalli a un certo punto dovreste lasciarli... sono abituati a faticare?"

"Sì, abbastanza"

"E allora forse riuscite a portarli anche su. A un certo punto della strada c'è comunque un rifugio dove potreste lasciare i cavalli, e magari cercare una guida che vi può dare una mano".

"Quanto ci vuole per arrivare al rifugio?"

"Se siete di buon passo ci arrivate per cena".

La guardia guida il gruppo alla locanda, per il pranzo e per far dare alcune spiegazioni sulla strada".

Eric, lungo la via, chiede alla guardia a proposito della battaglia avvenuta nella zona. Si tratta di una delle battaglie combattute nella Guerra delle Gilde, all'inizio del 400.

Il gruppo alloggia alla "Locanda del Porcospino".

L'oste chiama una signora un po' pienotta, sua moglie. Arriva presto un pranzo veloce, lei si siede poi col pranzo e dà le spiegazioni per arrivare alla fortezza.

La scalata inizia subito dopo mangiato, lungo il sentiero indicato dall'ostessa. Non c'è nessuno lungo il sentiero, ma ad un tratto Julie nota una coppia di giovani che sta seguendo, più in basso, la stessa strada.

"Che ci stiano pedinando?" domanda Julie, allarmata. Ma subito Eric la canzona, bonario. "No, no, stanno chiaramente facendo una scampagnata sul Vulcano... come facevi tu quando vivevi a Loran, no?"

"Ma non di gennaio!" esclama Julie, un po' offesa, mentre i cugini la prendono in giro alludendo a chissà che esperienze passate della ragazza.

La scarpinata in montagna è tranquilla, anche se faticosa, e a sera si iniziano a scorgere in lontananza le luci del rifugio.

Al rifugio

Nei pressi del rifugio iniziano a comparire delle antiche rovine, simili a tombe o totem, come delle antichissime statue di pietra vulcanica. Sembrano delle sentinelle di pietra talmente antiche da non avere più volto.

All'arrivo nel rifugio, edificato nella stessa roccia vulcanica, il gruppo viene accolto da Franz, al quale subito vengono fatte domande sulle antichissime statue.

"Si tratta degli antichi guardiani di **Angst**, una città antichissima che poi cadde, forse per colpa del Vulcano".

Uno dei pochissimi avventori del posto, un certo Ron, si avvicina per raccontare più dettagliatamente la storia dell'antica città, e presenta anche il suo amico Nicolaj.

"Siete diretti alla Sacra?" domanda Eric.

"Sì, appena albeggia"

"Come mai così presto?" chiede Loic.

"Prima si parte prima si arriva..."

L'indomani, 27 gennaio, il gruppo si copre con i vestiti più pesanti, e insieme a Ron e Nicolaj intraprende la scalata. Ron e Nicolaj hanno un grosso carro, con il quale trasportano gli approvvigionamenti alla Sacra.

Il sentiero è molto ripido e pericoloso, ma i due mercanti sono esperti e sanno bene come muoversi, e guidano la comitiva verso l'alto.

Alla Fortezza degli Angeli Protettori

La Fortezza appare in alto sulla montagna, ed è enorme, cinta da mura che affacciano direttamente sul dirupo. Ci si accede solo dalla mulattiera.

La comitiva viene accolta da uno squillo di corno che proviene dall'alto.

Entro pochi minuti arriva un giovane Soldato della Fede dell'Ordine di Dytros, che si presenta come Sir Fredrick. Riconosce i mercanti e li fa procedere, dopodiché domanda ai cugini la ragione della loro visita.

"Siamo venuti su incarico del Barone di Nemir per parlare con Sir Edgar Dart", risponde Julie.
Sir Fredrick non si sbilancia, fa entrare i tre nella Sacra e chiede loro di poggiare le armi. Osserva i fratelli Navar mentre poggiano una quantità esagerata di armi, con un vago sorriso incuriosito. Poi Julie gli porge la malleveria del Barone di Nemir rivolta a Sir Dart.
Dopo un po' di attesa viene comunicato al gruppo che Sir Dart non è alla fortezza.
"Sir Edgar non è alla fortezza, ma tornerà stasera. Deciderà lui se ricevervi". E' in missione con altri Palatini. Intanto potete alloggiare alla foresteria".
Scende la sera, poi la notte, e di Sir Edgar nessuna notizia, tanto che i tre cugini si mettono a dormire.
Nel cuore della notte sentono bussare, è Sir Fredrick.
"Mi dispiace disturbarvi a quest'ora. Sir Edgar è tornato, tutto bene".
Di lì a poco arriva un uomo sui 35 anni, con la barba e la fratina di Paladino di Dytros. E' appena arrivato da una lunga spedizione, il suo aspetto disordinato lascia intuire che non ha avuto ancora il tempo di riposarsi e cambiarsi dopo essere tornato.
Entra nella stanza, fa un po' di domande e legge la lettera del Barone. Man mano che legge si incupisce.
"Sono amareggiato, ma non sorpreso. Voi vorreste che io vi seguissi a Nemir... devo pensarci, rifletterci. E parlarne coi miei superiori. A domani".
Così dicendo, Sir Edgar si congeda.
L'indomani, il 28 gennaio, Sir Edgar torna dal gruppo.
"Ho intenzione di parlare col mio comandante ed è probabile che i fatti richiedano la mia presenza, quantomeno a Nemir. Devo anche risolvere la questione di Christine".
Nel pomeriggio comunica le sue intenzioni: "Domattina all'alba partiremo. Io vedrò di risolvere la situazione, ma conto anche di tornare qui, quando sarà risolta".

Il ritorno dalla Fortezza

Il 29 gennaio mattina il gruppo percorre nuovamente la mulattiera, stavolta con la guida esperta di Sir Edgar. Prima di sera viene raggiunto Saintange.
Lungo la strada Sir Edgar parla con i cugini, in particolare racconta un po' di storie legate alla sua famiglia, le ragioni per cui ha deciso di abbandonarla. Racconta anche la leggenda del "profeta immortale", che pure Julie conosce, sia pure con un altro nome, e che ha influenzato profondamente la fantasia di suo zio Sir Angus Dart.
Il viaggio verso Nemir è tranquillo per i primi giorni, anche il clima si dimostra piuttosto clemente.
Arrivati però il 1 febbraio nel villaggio di Morkhan, il gruppo sosta in una locanda per la notte.

Attacco in locanda

Mentre i cugini e Sir Edgar sono a cena, entra nella locanda semivuota un gruppo di sei uomini molto rumorosi, in armatura. Hanno un atteggiamento tracotante, rumoroso.
Loic ed Eric si rendono conto con sorpresa che uno dei sei uomini è Bellick, una vecchia conoscenza, un mercenario che avevano loro stessi assoldato tempo addietro per proteggere Lord Anthony Keitel.
Anche Bellick chiaramente riconosce i cugini, ma fa finta di non conoscerli e resta indietro, a testa bassa, un po' a disagio.
A tarda sera il capo della combriccola, aria patibolare e volto sfregiato da una cicatrice, si avvicina al tavolo dei cugini e tenta di attaccare bottone con Julie.
Loic tira subito fuori l'ascia a due mani, c'è tracotanza anche da parte di Manuel.
Il Paladino si alza, s'alzano tutti.
Mentre Julie tenta inutilmente di placare gli animi, si creano subito gli schieramenti.
"Adesso se sei un uomo e non un coniglio, andiamo fuori io e te e ti faccio una bella lezione privata di teologia. Hai fatto poco catechismo, da ragazzino..." dice Sir Edgar.
Lui dice "perché dovrei andare fuori da solo? Qui siamo di più... mi piace di più stare qua dentro"
"Quindi sei un coniglietto..." dice Edgar. "Allora, vogliamo vedere se il vostro amico Manuel è un uomo o no? Secondo voi che fa, ci viene fuori da solo con me o no?"
Parla Bellick. "Forse possiamo risolvere la faccenda senza che nessuno si faccia male", dice mentre un po' tutti si armaturano. "Siccome qui il qui presente messere paladino... ha un conto da risolvere con Manuel, mmm è giusto che la risolvano loro! Quindi.... lui viene con noi, tranquillo, tra amici... e voi restate qui, e non vi fate male"
"Amico, mi stai spiegando che siete stati pagati per rapire un paladino", dice Loic.
"No, Manuel non ha mai potuto vedere i Paladini... è un caso".
Poi riprende la parola Manuel.
"Vuoi fare 'sto duello, quindi. Facciamo 'sto duello. Ma restano tutti dentro", dice Manuel.
"Penso che tu non voglia fare la figuraccia davanti agli amici tuoi!"
"Può darsi... non mi piace il pubblico mentre ammazzo le persone".
Il Paladino si affaccia alla finestra. Non vede niente che lasci immaginare una trappola o dia garanzie contrarie.
"E' inutile che la facciamo tanto lunga", dice Eric. "Venite a prenderci e vediamo chi si fa male." Poi si volge al Paladino:
"E' troppo strana la situazione, non vi possiamo uscire fuori da solo, Sir Edgar".
E così tutti si preparano per lo scontro.

Bellick non si schiera. "A me non va di prendermela con un Paladino di Dytros", e resta indietro.

Eric batte il martello sullo scudo, rumorosamente.

Il combattimento ha inizio.

Lo scontro si mostra subito piuttosto equilibrato, Eric e Loic hanno ciascuno due avversari addosso, mentre Sir Edgar combatte con Manuel, lo sfregiato capo della banda.

Mentre gli altri combattono, Julie raggiunge una finestra, la scavalca e scappa nella notte per chiedere aiuto, soccorso a qualcuno.

Intanto i Navar e Sir Edgar resistono bene, nonostante l'inferiorità numerica, e iniziano a infliggere qualche ferita, sia pure non grave, ai loro oppositori.

Anche Sir Edgar subisce una ferita di striscio alla gamba, non invalidante.

Finalmente Eric sblocca la situazione menando un fendente potentissimo a uno dei suoi avversari, che perde i sensi.

Lo scontro è ancora aperto tuttavia quando le porte della locanda si aprono e entrano tre guardie gridando "FERMI TUTTI!", raggiunte dopo altri pochi secondi da un altro paio di guardie. Sia Julie che l'oste sono andati a chiamare aiuto in due direzioni opposte, e si ritrovano davanti alla locanda.

Tutti gli assalitori vengono presi in consegna dalle guardie e sbattuti in cella, tranne Bellick, che non ha partecipato allo scontro e che se ne sta in disparte zitto e tranquillo.

Dopo lo scontro

Rimasti soli in locanda, Loic si avvicina a Bellick: "certo cavoli... hai trovato un buon momento per ritrovarci..."

"Non è come sembra, è leggermente meglio. Mi sembrava un lavoretto facile facile... non lo sapevo che era un Paladino..."

"Che lavoretto era?"

"Romperle le scatole a persone che scortavano un personaggio importante, portarlo via, per avere un buon riscatto... la vita qua è dura..."

Julie e il Paladino restano in disparte, molto perplessi all'idea che questo Bellick fosse amico di Loic ed Eric.

"E chi è che ti ha pagato?" chiede Julie.

"Su questo vi posso aiutare. Si tratta di un soldato di Kharas, credo un caporale"

Lo descrive. "Pare che questo fosse abbastanza a disagio, come se avesse appena combattuto. Un soldato un po' malconco o forse disertore. Ha detto che doveva sparire, aveva bisogno di soldi, e gli serviva questo individuo come prigioniero. Glie l'avremmo dovuto portare, vivo o morto."

"Dove era previsto che vi incontraste?"

"In un posto abbastanza vicino, sulle colline a Sud di Nemir, in un casolare."

"E' possibile che questo soldato di Kharas avesse dei complici nel villaggio", suggerisce Eric. "Resterò a sorvegliare la strada, così da trovare un eventuale messaggero che avverta questo soldato del fallito rapimento".

"D'accordo, ma non commettere sciocchezze", gli ricorda Loic. "Cosa farai se becchi qualcuno?"

"Lo fermo e lo porto dalle guardie".

Mentre Eric si apposta, gli altri vanno alla caserma delle guardie. Si tratta di un comune edificio in legno nel centro del villaggio. Da una stanza si sentono volare schiaffoni, l'interrogatorio è in corso.

"Ah, eccovi qua. Stanno cantando gli uccellini... dateci tempo, ma qui canta chiunque, prima o poi", dice una guardia.

"Bene bene, perchè discutiamo di qualcosa da fare... che potrebbe essere emerso".

Il gruppo si mette d'accordo con le guardie per organizzare una spedizione alla cascina deserta, con la speranza di catturare i mandanti del rapimento.

Perlustrazione alla cascina

"Julie, tu dovrai restare qui", ordina Loic. "Non puoi venire alla cascina con noi, e non puoi restare qui da sola in locanda. Quindi ti faremo ospitare dalle Guardie".

Julie non è entusiasta, ma è costretta ad acconsentire.

Gli altri, insieme al Sergente Bisul e un'altra guardia, vanno alla cascina, insieme anche a Bellick. Il posto è tranquillo e disabitato, lontano parecchie ore dal villaggio. Sembra non ci sia nessuno da giorni.

E' mattina inoltrata quando il gruppo torna al villaggio e si riposa.

"Stasera torneremo lì per aspettarli domani all'alba", decide Sir Edgar. E così accade. Julie, contro voglia, viene invitata a tornare a dormire dalle guardie, ma una guardia robusta e un po' sovrappeso va da Loic a protestare, perchè non è contento di poter riposare nella stessa stanza di Julie, che è raffreddata.

"Io mi sono appena rimesso che sono stato male, la tua amica cugina è un po' malatina, e dobbiamo stare nella stessa stanza... e mi prendo una ricaduta... non sta bene... crea problemi!"

Loic ne va a parlare con il Sergente Bisul, che pure è d'accordo. "I ragazzi si sentono un po' in imbarazzo... gli dà fastidio... mi dispiace per la signorina..." dice Bisul. "Facciamo così, una delle mie guardie, quello si mette in locanda, la locanda qui di fronte, lei dorme là... tutto tranquillo".

e così la faccenda viene risolta.

La sera del 2 febbraio le due guardie, i Navar, Bellick e Sir Edgar partono per la cascina, dove arrivano poco prima dell'alba.

Viene organizzato un sistema di vedette, ma la giornata trascorre nella noia e nell'attesa vana che arrivi qualcuno.

Vengono tirate fuori le carte e il tempo passa così.
"Evidentemente sono stati avvertiti", commenta Eric.

Al Castello Rosso

La mattina del 4 febbraio il gruppo riparte per Nemir. Incontrato un presidio di Guardie di Nemir, Sir Edgar si presenta. Arriva di lì a breve Lady **Huni** insieme a una quindicina di guardie, e accompagna tutti al Castello Rosso.

Una volta che tutti sono stati alloggiati nelle stanze, rifocillati e si sono potuti riscaldare e cambiare, il gruppo viene invitato a riunirsi in una sala, dove Huni dà un aggiornamento sulle ultime novità.

"La spedizione organizzata da mio fratello pare che sia stata coronata da successo, anche se alcuni dei nostri uomini sono purtroppo caduti. Tutti gli altri tranne uno sono stati catturati e imprigionati a Kharas, dove sono in attesa di giudizio per accuse pesanti. Mio padre il Barone si trova a Stolberg per perorare la loro causa e al tempo stesso denunciare l'esistenza delle prove raccolte, ora nelle mani della Baronia di Kharas. La nostra speranza è che nessuno li sia intenzionato a distruggerle. Purtroppo non possiamo fare moltissimo oltre che aspettare. Mio padre sta facendo il possibile... sono stata informata da un dispaccio di due giorni fa che si sta occupando del caso un magistrato di Stolberg, il più importante magistrato della Contea. E' un segnale positivo perchè significa che il Conte ha preso sul serio la vicenda. E' molto probabile che adesso questo magistrato si trovi a Kharas e stia raccogliendo le prove, gli indizi, stia interrogando il vostro compagno... è ferito e le prigionie di Kharas non sono un buon posto, ma tutti riceveranno le cure adeguate. Voi purtroppo non potete muovervi, Kharas vi è preclusa, ma io ho uomini che mi possono portare notizie fresche"

"Alcune delle cose che ho da dire possono essere rilevanti", dice Sir Edgar.

"Voi dovrete andare a Stolberg a deporre, poco ma sicuro", dice Huni. "Visto che il tempo stringe voi partirete con me domani. Voi altri invece dovrete restare qui finchè le acque non si saranno calmate."

Intanto, nelle prigioni di Kharas...

Guelfo e i suoi compagni raggiungono le prigioni di Kharas il 25 gennaio. Sono feriti e malconci, e il trattamento brusco che ricevono peggiora ulteriormente le cose.

Documenti, equipaggiamento, tutto viene sequestrato.

In particolare il trattamento riservato a Guelfo è ancora più severo rispetto agli altri, perchè si sa che è in grado di usare la magia, e questo lo rendono più pericoloso. Viene legato stretto, scomodo, le sue ferite stesse peggiorano un po'.

Qualche giorno dopo viene interrogato. Assiste all'interrogatorio Baran Dorf, ma è un altro ufficiale a fare le domande.

"Raccontami per filo e per segno quello che è successo la notte in cui sei stato arrestato".

Guelfo inizia a raccontare.

"Perchè non vi siete rivolti all'esercito di Kharas?"

"Perchè avevamo notizie che c'erano ufficiali corrotti che partecipavano attivamente a questo smercio"

"Molto bene", commenta il sergente. "Conosci quest'uomo?", domanda Baran Dorf.

Guelfo racconta tutta la verità.

Dopo l'interrogatorio, Guelfo viene riaccompagnato alla sua cella.

Qualche giorno dopo viene interrogato nuovamente, stavolta da Baran Dorf in persona, da solo.

Guelfo gli spiega nuovamente tutto. Baran Dorf è molto più attento, ma avverte Guelfo che non sarà facile uscire di prigione. "Se hai qualche possibile appoggio ti conviene tirarlo fuori. Alcuni, come il figlio del Barone di Nemir, avranno trattamenti particolari. Ma per gli altri è prevista una permanenza un po' più lunga. Tra una quindicina di giorni tornerò, e mi dirai se ti è venuto in mente qualcosa."

Il Magistrato a Nemir

Il 10 febbraio Huni convoca nuovamente i cugini.

"Ho un po' di novità, non tutte buone".

Legge l'elenco dei morti nell'attacco. "Il vostro amico e mio fratello stanno bene, anche se sono tenuti prigionieri come comuni criminali. Il vostro amico è anche accusato di essere fuggito da Nemir, accusa che proveremo a far cadere. E' venuto con me il Magistrato, vi vorrà sentire tutti quanti. Il suo scopo è raccogliere prove e trovare una soluzione adeguata. Vi consiglio di pensare bene e consultarvi prima di parlare con lui, e se ci sono domande su cui non siete sicuri di rispondere prendetevi tempo."

Il magistrato convoca tutti il mattino seguente, 11 febbraio. Il suo nome è **Yurman Baaz** e con lui arriva una ragazzina sui 16 anni, Betz, che prende appunti.

"Io non ho intenzione di far condannare a morte nessuno. So che uno dei prigionieri è molto amico vostro. Sulla base delle prove che ora ho raccolto, se la caverà con poco. Due, tre anni al massimo. Quindi concentriamoci sulle altre cose. Quello che dobbiamo risolvere è il problema Dart. E' un problema serio, le prove ci stanno, sono serie, le ho lette... si può fare, si possono creare molti problemi a Dart. Ma ci sono delle cose che vanno fatte in una certa maniera. Anzitutto parliamo del Barone di Kharas. Lo conoscete?"

Tutti si guardano incerti, poi Julie ricorda qualcosa, dice il nome, titubante.

"Il Barone di Kharas ha avuto un sacco di problemi da questa storia, è una vittima della vicenda, sostanzialmente. Ha perso uomini, mezzi, traditori, è stato imbrogliato da un feudatario di cui si fidava. Siamo tutti d'accordo?"

Tutti annuiscono incerti.

"E' palese? I suoi uomini sono solerti, prima cosa prendono e mettono in galera la genta. La galera è temporanea... si esce dopo uno due tre anni... poi... voi avete portato questo Edgar Dart, un personaggio... interessante. Io ritengo che il Conte lo potrebbe valutare. Il Paladino è amico vostro?"

"Sebbene lo conosciamo da pochi giorni... io credo di potermi sbilanciare, nonostante la sua famiglia, lui forse potrebbe subentrare..."

"Potrebbe avere i requisiti giusti per essere gradito al Conte... ma va convinto. E' importante, affinché tutto si risolva, che venga convinto. Potrebbe funzionare"

Tutti si guardano incerti, annuiscono.

"Per quanto vi riguarda state praticamente a posto. Le guardie che avete combattuto, che poi è il nocciolo della vostra accusa, sono state ricollocate... e tutto mi fa pensare che siano state ricollocate apposta, per non farle restare tra i piedi, a supporto della vostra idea... va bene, va bene, vanno bene le prove portate dal vostro amico, della distilleria... va bene... va bene..."

Fa una pausa. Intanto la ragazzina scrive tutto.

"Voi sicuramente siete in possesso di una serie di informazioni che vi hanno condotto ai vostri obiettivi. L'efficienza è sempre dovuta a buone informazioni. Abbiamo entrambi buone informazioni. E' fondamentale che voi mi convinciate che voi siete partiti da Amer con la convinzione assoluta che in questa Baronia di Kharas ci fosse qualcosa che proprio non andava."

Julie accenna alla faccenda dei Dart d'oltrefiume e dell'attacco all'Eremo della Quercia. E cita il Monastero di Chalard.

Loic cita Padre Lorenzo Quart, amico di Neth, figlio del Barone di Nemir. E tramite questa amicizia è venuta fuori questa informazione.

Il Magistrato sembra capire e seguire molto bene il filo, a giudicare da come parla.

"Voi capirete" dice, diventando molto serio, "che questa storia avrà conseguenze diplomatiche formali, rapporti che ci metteranno tempo a ricucirsi. Un po' come quando litighi con qualcuno, poi ci fai pace... ma resta un po' di amarezza. Capite bene che i rapporti saranno un po' tesi, tra la brava gente di Krandamer e la brava gente di Amer. Lo capite questo?"

Loic e Julie si guardano incerti, mentre Eric annuisce.

"Il Barone di Kharas ci metterà del tempo a prendere bene quel che è successo... diciamo che ci sono due amici che litigano... ci vuole tempo per fare pace. Il concetto è che questa cosa si può fare... ma creerà un po' di attrito. Ma non è un problema. Ci saranno conseguenze. Voi dovrete riferire al vostro comandante quello che è successo, e lui capirà perfettamente tutto."

Eric dice che a questo punto conviene che si possa partire al più presto a riferire a Chalard.

"La vostra situazione la vedo rosea, anche se è saggio se aspettate la sentenza sul vostro amico, perché gli può giovare. Sennò potrebbe sembrare un po' così. Vi consiglio di aspettare qualche giorno, e intanto mostreremo come la giustizia di Nemir sia perfetta. Poi confido che voi possiate tornare celermente e definitivamente a casa vostra. Per un po' di tempo meglio per tutti che ognuno se ne stia un po' a casa. Per quanto riguarda Dart ci saranno conseguenze grosse... meglio se non state qua in zona. Ne ho viste tante.. ci stanno amici, gli amici degli amici... invece se uno sta a casa sua non gli succede niente. Ciò detto vorrei parlare ancora di una cosa. Di questo Caleb."

"E' lui", dice Loic. "Molte cose ce le ha dette Neth. Ma la cosa di Ector Maine ce l'ha detta proprio Caleb. E' stato lui che ce l'ha detto che quelli che tenevano Justin erano legati a Ector Maine"

"Lo so, è un po' uno scemo... vorrei parlarci e... vorrei che me lo collocaste bene nel cervello. E' un testimone importante. Bisognerebbe portarlo a Stolberg e farlo ascoltare. E' importante a giustificare le vostre azioni".

Julie cerca di perorare la causa di Caleb, che altrimenti rischia di testimoniare e di tornare in galera.

Alla fine il Magistrato suggerisce l'ipotesi del pentimento davanti agli Dei, potrebbe prendere i voti.

Dopodiché lui si congeda e Loic va a parlare con Caleb.

"Due o tre anni si calmerà pure, Guelfo", commenta Loic.

Anche Guelfo parla con il Magistrato

La prigionia di Guelfo è dura, e il giovane perde in fretta il conto dei giorni.

Dopo molti giorni viene reso presentabile, lavato e medicato, e incontra il Magistrato.

"Hai portato delle carte interessanti. Sei al corrente delle tue accuse, verrai giudicato a breve. Avrai un processo giusto e commisurato all'entità delle tue azioni. Agire contro l'esercito baronale, per motivi giusti o sbagliati, è comunque un crimine. Lo capisci questo?"

"C'è una legge per conseguire gli obiettivi che mi sono prefisso, c'è una legge che ho violato e non ho difficoltà a riconoscerlo".

"Ho avuto modo di studiare la tua gioventù e non è la prima volta che la tua legge ti fa infrangere quest'altra legge".

Guelfo racconta del Sacro Braciere.

"E' la tua bestia nera", commenta il Magistrato.

"Non ho rimpianti, ho fatto quel che mi è stato chiesto ed è parte dei rischi che ci si deve assumere per svolgere il proprio lavoro"

"Ci devi credere proprio molto a questo lavoro", commenta.

"Ho rischiato l'osso del collo tante volte per quello che faccio, se non ci credessi sarei altrove".

Il Magistrato chiede al sergente e alle guardie di uscire. I due restano soli, con la ragazzina che verbalizza.

"Posso farti incriminare per esserti sostituito all'operato delle guardie. E' un crimine modesto in confronto all'omicidio di un tenente. Se si riesce a provare che quella persona era veramente un traditore, potrebbe funzionare. Verrai sicuramente condannato, e ti potresti fare un periodo inferiore ai due anni, con un po' di fortuna. Questo però non ti salverebbe da qualche vendetta che potrebbe arrivare nel frattempo. Adesso ti tengono vivo perchè gli serve la condanna, una volta che sei condannato finisci di essere un rischio e potresti anche sparire. Suggestivo? Sei un giocatore di carte, esperto di bische... risse... quindi sai giocare, e magari c'è qualche carta che ti sei tenuto e che mi puoi far vedere adesso per ridurre questo periodo, fartelo scontare altrove...."

Guelfo ci pensa. "Dalla mia c'è che ho collaborato con il Monastero dei Padri di Noyes e..."

"C'è qualcuno dei Padri di Noyes che può garantire in maniera molto seria per te? Che si può proprio prendere una responsabilità? Serve un pezzo grosso di Amer, un pezzo grosso che potrebbe valere la pena accontentare..."

Guelfo cita l'Abate di Noyes e il Barone di Chalard.

Il Magistrato dice che vede meglio il Barone di Chalard. "So che c'è un prigioniero, so che è colpevole, ma sarei molto contento se venisse liberato, anche se non si può. E' un favore che vale questo... a certi livelli un Barone, un Conte può fare quello che gli pare, ma serve una grande motivazione".

"Bisognerebbe quindi mettere un'arma molto potente nelle mani di qualcuno... mettiamola così, io non conosco granchè del Barone di Kharas ma il fatto che alcuni suoi ufficiali abbiano fatto impunemente tutto questo, evidentemente a certi livelli..."

"Ma questa è un'indagine del Conte di Stolberg. Il Barone non dirà di no al Conte"

"Poniamo che un domani questo favore venga richiesto indietro, per qualcuno che magari ha solide ragioni di stare in una segreta... c'è un problema morale, prima che politico..." dice Guelfo.

"La persona che garantisce per te avrebbe l'onore e l'onere di gestire questa cosa."

"Comunque sia... da un punto di vista politico credo sarebbe politico, ho la presunzione di pensare che i miei servizi siano stati apprezzati abbastanza. Per fare questo avrò bisogno di comunicare con l'esterno"

Il Magistrato indica la ragazzina e dice a Guelfo di dettare.

Guelfo scrive a Quart.

"Per evitare di trascorrere un periodo discretamente lungo e rischioso nelle prigioni di Kharas, ho bisogno che tu interceda presso l'autorità secolare, in particolare il Barone di Chalard, affinché mi si possa concedere una richiesta di grazia".

Il Magistrato dice che per qualche tempo condurrà Guelfo nelle prigioni di Stolberg, per qualche mese. "Lì non ci saranno rischi e avvelenamenti vari. E poi si vedrà. Sarai comunque trattato come uno agli arresti. Però nelle prigioni di Stolberg è difficile che muoia qualcuno che non ci deve morire."

Il Magistrato è soddisfatto.

Loic parla con Caleb

Intanto a Nemir Loic cerca di parlare con Caleb per invitarlo a testimoniare correttamente col Magistrato.

"E poi saremo tutti liberi?" chiede Caleb.

Loic spiega che c'è un problema legale complicato. La soluzione di compromesso sarebbe che lui chieda una conversione religiosa e chieda di entrare in Monastero.

"Che ci vado a fare in un monastero io?"

"Hai difficoltà di tornare al tuo villaggio... te ne vai via dalla prigione, in un bel posto... ti rifai una vita nel Monastero"

Caleb non è molto convinto, Loic ci mette molto a parlare con lui.

Alla fine Caleb resta incerto, vuole chiedere cose più dettagliate al Magistrato.

L'ultimo incontro col Magistrato

21 febbraio torna il Magistrato con buone notizie.

"Forse riusciamo a ridurre un po' la pena per il vostro amico, quanto per gli altri la questione è variabile, a chi meglio a chi peggio. Buone notizie, se tutto va bene ce la caviamo con qualche mese invece che con qualche anno. Meglio di così non si poteva pretendere!"

Alla fine il Magistrato, soddisfatto, fa un ultimo discorso. "Posto che ci fidiamo tutti gli uni degli altri. Voi so come la pensate sul Barone di Kharas... chiaramente con le prove che avete raccolto e tutto... siete naturalmente portati a pensare male del feudatario. Magari non avete tutti i torti, è un personaggio pittoresco, anche per la sua assenza. E' un gaudente, ama divertirsi, gira, viaggia... e ha sicuramente pregi e difetti, è un giovane governante. Sappiate che il Conte di Stolberg ha gli occhi puntati sui suoi governanti. Quel che vi chiede è di lasciare a lui il privilegio e la responsabilità di occuparsi di questo tipo di questioni a livello alto. Questo si sposa bene con il rispetto dei confini che voi farete della contea di Stolberg e della Baronìa di Kharas, e si traduce per esteso nel fatto che non siano altri ad occuparsene. Fondamentalmente io mi aspetto che trattiate questa storia con il dovuto riserbo. Fate pure rapporto coi vostri superiori, ma non esagerate a parlarne".

Per sicurezza il Magistrato suggerisce anche la strada del ritorno, per limitare i rischi.

"Passate subito il ponte, andate a Tirallyn e ve ne tornate a casa. Io vi consiglio questo... per stare proprio sicuri... Il vostro amico sarà portato nelle prigioni di Stolberg, posto migliore di ora, anche se sempre dura. Tra tre o quattro mesi

vedremo se la nostra scommessa andrà bene".

Intanto il gruppo resta bloccato a Nemir per qualche giorno finchè le accuse non saranno formalmente affrontate.

"Purtroppo, e mi rincresce, non posso farvi parlare con lui. C'è qualcosa che vorreste dirgli?"

Nessuno gli dice niente tranne frasi generiche ed affettuose.

"Ho visto il vostro amico molto preoccupato", dice il Magistrato facendosi serio. "Come se avesse scoperto qualcosa di molto importante su tutti voi. Io, fossi in voi, continuerei a stare attento anche una volta tornato a casa... perchè non sempre la vendetta dei nostri nemici colpisce direttamente".

Saluti, e se ne va.

Il gruppo parte appena possibile per Chalard, lasciando la Fortezza Rossa già il primo giorno di marzo.

Epilogo

Dopo un viaggio tranquillo, nello sbocciare della primavera, il 10 di marzo Eric, Loic e Julie tornano a Chalard, al Monastero dei Padri di Noyes.

Subito i tre si recano da **Josephine Navar**, la madre dei gemelli ospite del Monastero.

"Stai bene, mamma?"

"Sto bene, sto bene... mi tengono sotto stretta sorveglianza... pure troppo!"

"A far la guerra agli eretici, mamma, si rischia di farsi nemici pericolosi, capace pure che se la prendano con le nostre persone care!" le spiega Loic.

"Che hai fatto, figliolo, che hai combinato?"

Eric intanto ridacchia e allude vagamente alle conquiste sentimentali del fratello, mettendolo in imbarazzo.

L'incontro con Padre Quart e la brutta notizia della morte di Nailah

Padre Lorenzo Quart è molto felice di rivedere i tre cugini sani e salvi, che ringrazia subito per il grande contributo alla causa. C'è tuttavia qualcosa di molto amaro nel suo sguardo.

"Avete fatto grandi cose, disinnescare il laboratorio alchemico nel monastero e rallentare la costruzione del Ponte di Dart ci è prezioso. Certo, ci saranno conseguenze diplomatiche collegate alla liberazione di Guelfo, e in generale a tutti gli ultimi importanti avvenimenti"

Tutti annuiscono, a quanto sembra Quart già sa molte cose di quanto accaduto a Krandamer.

"C'è però una notizia molto brutta che vi devo dare. Sembra che le vostre attività abbiano generato odio verso persone innocenti, collegate a voi. E' presto per dirlo con certezza, ma siamo convinti che si tratti di una rappresaglia, ed è il motivo per cui abbiamo adottato maggiori cautele verso vostra madre."

"Verso chi è stata fatta la rappresaglia?"

"Un'amica di Guelfo, si chiamava **Nailah**"

La notizia viene accolta con grande tristezza, restano tutti senza parole.

"Voi comunque, al di là di tutto, avete fatto un ottimo lavoro, la missione è stata un successo... e ci darà notevoli vantaggi. Io nelle prossime settimane vi chiedo di tenere un profilo morigerato, guardarvi le spalle e guardarle alle persone a cui tenete, perchè c'è odore di rappresaglia nell'aria. Non prevedo di darvi incarichi a brevissimo perchè stiamo aspettando risposte importanti ed è giusto che le indagini preliminari le faccia gente ancora sconosciuta, gente che non metterebbe subito in allarme i nostri nemici".

I tre cugini se ne tornano alla foresteria col cuore pesante.

Il Martello di Eric

Restano in sospeso alcune questioni, in attesa che torni Guelfo a Chalard. Una che sta particolarmente a cuore ad Eric è il recupero del suo martello, lasciato a Kharas dal fabbro per le modifiche. Il giovane Navar si presenta alla stazione di posta di Chalard, dove si accorda per il recupero dell'oggetto. Si prevede che il pacco sarà a Chalard intorno ai primi di aprile.

La lettera di Loic

Anche Loic ha qualcosa di importante che è rimasto indietro, a Kharas. Si tratta di Michelle, la sua cara amica. Loic chiede quindi alla cugina se può dettarle una lettera per la ragazza, e lei acconsente.

Cara Michelle,

mi è tanto dispiaciuto non poter tornare, ma le rischiose vicende della mia vita mi hanno portato lontano da Kharas. Spero tanto di poterti portare al Palio quando lo faranno. E' una promessa che ricorderò sempre. Ti ricordo sempre con affetto.

tuo L.

Spedirli non è però così semplice, perchè tra Loic e la signora della Stazione di Posta è antipatia a prima vista. Deve persino intervenire una guardia civica per dirimere la questione, e con l'occasione fa un po' amicizia con Loic e vanno a bersi insieme una birra.

Il ritorno di Guelfo

In seguito all'intercessione del Magistrato competente, **Yurman Baaz**, Guelfo viene trasferito nelle prigioni di **Stolberg**, dove il trattamento è un po' migliore, sebbene ancora molto duro. Anche Neth e qualche altro fortunato si trovano lì,

mentre gli altri sono rimasti nelle carceri di Kharas.

Intorno ai primi di marzo Guelfo viene ascoltato da un Sergente della Guardia Civica di Stolberg, e deve scrivere una confessione ufficiale, che gli servirà poi per chiedere la possibilità di scontare il resto della pena a Chalard.

Verso la fine di marzo gli viene comunicato che la condanna gli sarà formulata ed applicata direttamente dal suo Barone, a Chalard. Questi infatti ha richiesto non la grazia, ma di poterlo giudicare direttamente lui. Magnanimamente il Conte di Stolberg ha acconsentito all'estradizione.

Vengono restituiti finalmente tutti i suoi averi, comprensivi dei "dossier" recuperati tra le carte di Ector Maine.

Vengono a prelevare Guelfo **Frate Erwin** e 4 soldati dell'esercito di Chalard.

Frate Erwin riferisce a Guelfo la brutta notizia

Guelfo è sorpreso di trovarsi Frate Erwin davanti, e ben presto intuisce che ci dev'essere una brutta ragione per la sua presenza. Appena soli infatti il frate spiega a Guelfo di essere lì su invito di Quart, affinché Guelfo sentisse da una voce amica una terribile notizia, e non da sconosciuti.

Senza tanti giri di parole, Erwin dice a Guelfo che Nailah è stata assassinata nella locanda in cui lavorava, a Chalard, nella notte del 30 gennaio.

L'assassino non è stato catturato. Purtroppo in quei giorni Padre Quart non era a Chalard, e non c'era nessun altro in grado di ricollegare Nailah a Guelfo, e quindi le indagini sono state svolte solamente dalla Guardia Civica, che non ha saputo trovare nulla. Quando i Paladini finalmente si sono potuti interessare alla vicenda era ormai troppo tardi, la pista era fredda e non c'è stato modo di scoprire alcunchè.

Il colpo è molto duro per Guelfo.

Guelfo arriva a Chalard

Il 15 aprile Guelfo raggiunge il Monastero dei Padri di Noyes.

Qui viene subito ricevuto da Padre Quart, che parla a lungo con il giovane, sia ringraziandolo per il grande contributo dato alla causa, anche a costo di gravi sacrifici, sia dicendogli che presto avrà un incontro con il Barone, per definire ufficialmente la sua difficile posizione.

Padre Quart racconta anche a Guelfo gli eventi di Laon di qualche mese prima, e la caduta della dinastia Beart.

"Naturalmente questo è un momento complicato per noi, abbiamo ottenuto grandi risultati, ma siamo sotto gli occhi di tutti, non possiamo permetterci di commettere errori. L'Inquisizione è stata qui ripetutamente per raccogliere testimonianze, e abbiamo dovuto anche affidare a Sanpeccato la custodia di **Marcinelle Payne**. Ci aspetta un periodo di relativa prudenza, in attesa che le acque si calmino e che si possa tornare in azione. Nel frattempo abbiamo persone di fiducia, meno note, che lavorano sotto copertura per tenerci informati di quanto accade".

Guelfo incontra il Barone di Chalard

Il 18 aprile Guelfo viene ammesso alla presenza del Barone di Chalard.

Lord **Hanri Grimaud** riceve Guelfo nel suo castello, alla presenza di un paio di ufficiali e scrivani.

Il discorso del Barone è molto diretto.

"Su intercessione di Padre Lorenzo Quart, ho chiesto ed ottenuto presso il Conte di Stolberg di poter esercitare direttamente la mia autorità su di voi, come giudice, esecutore e responsabile del vostro operato. Non è questa la prima volta che uso la mia influenza per proteggervi, segno di quanto io abbia in stima l'operato del vostro Capitano e di chi presta servizio ai suoi comandi.

Tuttavia, se sono io responsabile e arbitro delle vostre azioni, ho bisogno che siate un mio suddito, e che quindi rimettiate nelle mani del Barone di Sarthe, e in sua assenza nelle mani del Conte di Rigel, i titoli che avete sulla Signoria di Dillon".

Guelfo annuisce, il Barone riprende a parlare.

"So che siete condannato per gravi crimini commessi a Kharas, e non posso esimermi dall'applicare contro di voi una pena restrittiva. Ho pertanto decretato che siate prigioniero al muro largo presso il Monastero dei Padri di Noyes per i prossimi tre anni. Avete qualcosa da chiedere o da dire?"

Guelfo scuote il capo, si aspettava una pena simile.

"Inoltre", riprende il Barone, "poichè sono consapevole del vostro ruolo al fianco di Padre Lorenzo Quart, ritengo che possiate, su sua richiesta formale e con mia scritta autorizzazione, lasciare per brevi periodi il Monastero per svolgere incarichi sotto ordini ecclesiastici."

Vengono fatte firmare un po' di carte a Guelfo, che poco dopo è riaccompagnato a Noyes, con la guardia che gli è stata assegnata, Sir Colin Merven.

Il gruppo si ricompatta

Dopo l'incontro con il Barone, Guelfo viene alloggiato all'interno della cerchia ristretta del Monastero di Noyes, in quelli che in passato erano stati gli appartamenti di Sir Bruno Malade.

Anche il divieto di visita dei giorni presenti viene sciolto e finalmente il gruppo si può ritrovare.

"Ammazza, stai meglio di noi!" commenta Loic nel vedere le stanze di Guelfo. Poi però incontra gli occhi amareggiati dell'amico e si fa serio. "Mi dispiace per quel che è successo, Guelfo... non doveva finì così! Povera Nailah... ma i bastardi pagheranno!"

I vecchi amici hanno molte cose da parlare, si abbracciano e passano ore insieme.
Quando si allontanano per tornare alla Foresteria, Guelfo non resta solo a lungo. Riceve infatti una visita inaspettata.

Jules e la cattura dell'assassino

Viene ammesso alla presenza di Guelfo un vecchio amico di Nailah di Chalard, Jules.

Dopo minimi convenevoli, Jules si guarda intorno un po' timoroso, finché non trova il coraggio di parlare.

"Non mi aspettavo che sarebbe andata così, di trovarti... qui dentro.... so che non potrai uscire per un po'.... ma il fatto è che... insomma, che l'ho preso".

"Che stai dicendo?" chiede Guelfo, incredulo.

Jules annuisce. "Ho catturato l'assassino di Nailah. E' stato un colpo di fortuna, ho sentito gente che ne parlava, lo chiamano **Il Sarto**, per via che è uno che ammazza con uno spillone da cuoio... insomma ho trovato questa pista, l'ho seguita, e con un po' di fortuna e qualche amico... gli ho messo le mani addosso e l'ho catturato."

"E poi?"

"E poi niente, te l'ho tenuto da parte", dice Jules, quasi giustificandosi.

"Intendi dire che ce l'hai prigioniero nascosto da qualche parte?"

"Sì. E' un po' malridotto, ma ha parlato subito. Ho aspettato a farlo fuori perchè ho pensato che avresti avuto soddisfazione a parlarci direttamente, e a dargli ciò che merita... ma ora non so... che cosa potremmo fare? Se i Paladini lo scoprono sono nei casini!"

Guelfo ci pensa un po' su, poi manda a chiamare Loic e gli altri, e spiega loro la situazione.

"Pensaci tu, Loic, che in fondo sei un professionista. Fallo parlare, e poi mandalo all'inferno".

Loic annuisce. "Lo farò".

La morte del Sarto

Il pomeriggio stesso Loic e Jules si allontanano insieme dal Monastero. Jules conduce l'ex boia ad un capanno a qualche ora di distanza, dove si trova un uomo molto malridotto, denutrito, quasi più morto che vivo.

Loic lo interroga, e il **Sarto** non oppone alcuna resistenza, ma al contrario ammette di aver ucciso Nailah e dà tutte le informazioni su chi l'ha pagato per compiere il delitto.

Si tratta di **Amber-Rose Heins**, una vecchia conoscenza del gruppo.

Loic alla fine dell'interrogatorio, d'accordo con Jules, termina la vita dell'assassino e dà fuoco al capanno.

E' il mattino del 19 aprile quando Loic fa ritorno da Guelfo e gli altri con le notizie.

Guelfo decide di andare il pomeriggio stesso a parlarne con Padre Lorenzo Quart.

- **La conversazione tra Guelfo e Padre Lorenzo Quart**

Allegati

Documenti

- **Lettera di J. a D.**, rinvenuta tra le rovine del **Monastero del Sacro Braciere**.
- **Istruzioni per la custodia di Kristine Dart**, firmato dal misterioso J. e rinvenuto nei pressi del luogo di prigionia della ragazza.
- **Istruzioni per la custodia di Justin Dart**, firmato dal misterioso J. e rinvenuto nei pressi del luogo di prigionia del ragazzo.
- **Diario di Bruce il Calamaro**, rinvenuto all'interno dei sotterranei tra le rovine del Monastero del Sacro Braciere.

Chat

- **30 gennaio 519: Julie chiede a Sir Edgar Dart notizie sul fratello di Solice**
- **2 febbraio 519: Julie va a far visita a Denéve Krause**
- **19 aprile 519: La conversazione tra Guelfo e Padre Lorenzo Quart**