

La Compagnia va a Nord cronaca

Decima avventura della **Campagna di Caen**. Su impulso di Sir **Bruno Malade** i nostri eroi abbandonano il natio **Ducato di Amer** per riparare in una **Surok** devastata dalla guerra.

CRONACA

Periodo: dal 04/09/2008
al 11/10/2008

Periodo RPG: dal 3 novembre 517
al 30 novembre 517

Num. sessioni: 8

La partenza da Amer

L'epilogo delle ultime avventure (vedi cronaca **l'operazione Notte e Nebbia**) lascia un orizzonte carico di nuove speranze sia per la Confraternita della **Rosa Bianca** che per i territori del Ducato di **Amer**. Ad **Anthien** sembra ormai prossima l'affermazione di **Lord Anthony**, la cui famiglia appare notevolmente indebolita a seguito della morte di **Lord Wilhelm** e della fuga di **Lord Albert**; nella baronia di **Laon** si consuma il declino della famiglia **Beart**, con l'anziano barone alla disperata ricerca di un erede che possa portare avanti il vessillo familiare; infine, nella contea di **Achenar**, l'inaspettata morte di **John Payne** ha di certo indebolito l'influenza di **Lester Blidings** sugli ambienti di palazzo.

"I traguardi che abbiamo raggiunto sono ingenti", commenta sir **Bruno Malade** rivolgendosi a Guelfo, "ma non dobbiamo dimenticare la cosa più importante che è opportuno adoperare in questi casi: la prudenza. In queste lunghe settimane il vostro gruppo è stato molto esposto, e ora dobbiamo aspettarci che molti, troppi occhi non vedano l'ora di essere puntati su di voi. Inoltre, trovo che **Lorenzo Quart** abbia commesso un grosso errore a consentire a Lady **Solice** di prendere parte alle vostre spedizioni: la marca di **Beid** è un potenziale alleato, e sono certo che il marchese non sarebbe contento di conoscere gli incarichi assegnati a sua figlia negli ultimi tempi o di ricevere la notifica della sua caduta... Non so neppure cosa sia peggio: per questo motivo", continua l'anziano cavaliere, "ho deciso di inviare il gruppo verso Nord".

"Verso... verso Nord?", commenta Guelfo, sorpreso dalla notizia: "non... non è quello che mi aspettavo. Devo ancora...". "Oh, non preoccuparti di questo", lo interrompe sir Bruno con un sorriso: "se c'è una cosa certa in questo viaggio, è che tu non ne farai parte".

La mappa di Eric

Preoccupato dalle decisioni di Guelfo di condividere le informazioni scoperte sulla **mappa**, Eric decide di recarsi da sir **Bruno Malade** con l'intento di raccontargli tutto: il giovane spera che la lungimiranza propria dell'anziano cavaliere possa aiutarlo a convincersi, e magari a convincere gli altri, dell'opportunità di lasciare a lui e a lui soltanto la custodia del misterioso manufatto.

"Beh, sembra davvero un oggetto interessante", commenta sir **Bruno** al termine della storia: "non so se posso biasimarti se hai fatto del tuo meglio per non darlo via: certo, Padre Lorenzo non sarebbe contento di conoscere tutti i dettagli di questa storia... Il fatto è che non abbiamo proprio tempo e gente che possa occuparsene. Ritengo che al momento la scelta migliore sia quella di lasciarla, per vedere se riuscite a capirci qualcosa del suo funzionamento. Ma a una sola condizione: devi mettere a parte della cosa anche gli altri, e in particolare dovrai ascoltare con la massima attenzione e il dovuto rispetto l'opinione della tua amica Paladina sull'utilizzo che vorrai farne".

Eric acconsente. Il giorno della partenza Solice viene quindi informata dell'esistenza della mappa: la ragazza vorrebbe consultarsi con Guelfo in merito a una problematica che trova distante e sconosciuta, ma sir Bruno organizza intenzionalmente la cosa subito prima dei saluti assicurandosi che la conversazione con il mago non possa avere luogo.

Chalard, 4 novembre 517

La partenza avviene qualche ora dopo l'alba, ed è preceduta da alcune concise istruzioni date da sir **Bruno**: "Dovete recarvi nella stazione di posta I Due Fiumi e ritirare un messaggio diretto a **Otto Praven**, sul quale troverete scritto cosa altro fare. Non fatemi domande, si tratta di un procedimento efficace e collaudato per assicurare un trasporto sicuro a chi dovesse averne necessità". Il gruppo, perplesso, non può far altro che accettare.

La stazione di posta viene raggiunta dopo tre giorni di viaggio: la relativa vicinanza con la città di **Achenar** spinge il gruppo alla prudenza, e si decide di mandare soltanto due persone a ritirare il messaggio. Desiree chiede a Solice di accompagnarla, nella speranza di poter dare un'occhiata alla misteriosa **Giulia Bones** con cui Loic ha consumato la sua fugace relazione: così avviene.

La lettera diretta a Otto Praven contiene indicazioni per raggiungere una casa ocra, situata lungo una strada nei pressi delle antiche rovine di **Amilanta**: nella lettera è anche spiegata la procedura da seguire per far sì che la porta venga aperta.

Rovine di Amilanta, 7 novembre 517

La casa viene raggiunta in serata, e l'ospite solitario che vive al suo interno salva il gruppo da una pioggia torrenziale. A dispetto dei modi non esattamente cordiali, l'alto e robusto individuo che sembra aver ricevuto l'incarico di sorvegliare la dimora accoglie il gruppo con poche e semplici istruzioni: "Resterete qui per un paio di giorni, fino a quando qualcuno

non verrà a prendervi: vi mostrerò le vostre stanze". I ragazzi di Caen non possono far altro che acconsentire. Passano due giorni, nel corso dei quali il gruppo si limita a guardarsi timidamente intorno, facendo il possibile per vincere la scarsa loquacità del taciturno ospite.

Casa color Ocra, 9 novembre 517

"Sono venuti a prendervi". Con queste parole il custode della casa color ocra avverte il gruppo che è giunto il momento di rimettersi in marcia: di lì a poco, un pesante incedere di zoccoli annuncia l'arrivo di un carro di medie dimensioni. A scendere è un curioso individuo d'aspetto e modi aristocratici, il cui largo cappello di velluto rosso sembra quasi voler correggere un altrimenti marcato difetto di statura.

"Felice di conoscervi", esordisce l'uomo con un sorriso: "il mio nome è **Balthasar Toppler**, e ho il compito, come forse già sapete, di portarvi a **Surok**. Se siete pronti vi prego di affrettarvi, poiché abbiamo una carovana da raggiungere entro stasera".

Il gruppo non se lo fa ripetere due volte, e nel giro di alcuni minuti la casa ocra viene abbandonata alla volta della stazione di posta **L'albero cavo**, all'altezza della città di **Vauxal**. La carovana menzionata da **Balthasar Toppler** è effettivamente in allestimento, e sorprende tutti per le sue dimensioni: più di una decina di carri da trasporto, protetti da una scorta armata di almeno venti uomini.

"Si tratta di mercanti", spiega Eric al gruppo, dando prova della sua esperienza come guardia carovaniera, "che probabilmente hanno deciso di organizzarsi insieme per potersi permettere una scorta più consistente: evidentemente non dev'essere una rotta facile". Solice riconosce le insegne del barone di **Wurzen**, che contrassegnano i carri e gli scudi delle guardie e che aggiungono un ulteriore elemento di mistero. "Evidentemente il barone ha tutto l'interesse a far sì che questo carico arrivi a destinazione", conclude Eric.

A fine giornata il gruppo raggiunge il suo carro, che viene adattato per poter ospitare cinque persone: si tratta di una vettura costruita e arredata in modo decisamente signorile. "Niente male!" esclama Julie, entusiasta all'idea del viaggio. "Per essere un carro da signori mi sembra un pò stretto", osserva Loic storcendo il naso, "ma per questa volta ce lo faremo bastare".

Chanu, 10 novembre 517

La mattina seguente il viaggio ha inizio: la prima tappa è la città di Chanu, che viene raggiunta quella sera stessa. Mentre Loic mantiene un atteggiamento solitario Eric fa conoscenza con alcuni dei membri della scorta della carovana, giocando a carte e recandosi con loro nella **locanda del luogo**. L'atmosfera vivace e allegra viene però ben presto rovinata dall'atteggiamento di alcuni soldati, che si producono in commenti arroganti su alcune delle ragazze presenti in locanda mettendo a dura prova la pazienza dei locali: fortunatamente il tutto si risolve con qualche motteggio e un paio di spintoni senza passare alle mani.

11 novembre 517

Mentre Eric e Loic ne approfittano per riposarsi e Desiree mette ordine tra le sue erbe medicinali Julie e Solice trascorrono il tempo libero cantando e suonando, accorgendosi ben presto di non essere sole: l'orecchio delle due ragazze punta verso un altro carro, dal quale escono le note di canti e ballate popolari: vengono quindi effettuati alcuni tentativi di dar vita a un accompagnamento musicale comune. A sera si raggiunge la stazione di posta **La Giusta Vendetta**. Il nome desta subito la curiosità dei Navar, che apprendono dall'**oste** che la stazione sorge sui resti dell'antica forca del luogo: "alcune cose sono state distrutte, ma abbiamo ancora in piedi parte delle prigioni in cui venivano rinchiusi i condannati a morte: se vi interessa posso farvi anche fare un giro", conclude orgoglioso il capostazione.

12 novembre 517

La tappa della giornata è costituita dalla stazione di posta **il 3 di fiori**. Eric continua a giocare a carte con i soldati di scorta alla carovana, alternando momenti di grande fortuna a situazioni di relativa amarezza. Il giorno successivo si conta di raggiungere **Dupont**, ma una pioggia torrenziale impedisce alla carovana di proseguire. La città viene quindi raggiunta con un giorno di ritardo. Solice e Julie fanno conoscenza con il gruppo di musicisti della carovana, apprendendo che si tratta di una compagnia di attori e artisti girovaghi che si sta preparando per uno spettacolo le cui prove generali verranno messe in scena una volta giunti a Dupont.

14 novembre 517

La stazione di posta di **Dupont** non ha modo di ospitare la carovana, e aiuta quindi gli uomini della scorta ad allestire un campo oltre l'isolotto, dalla parte nord del fiume. A sera, la compagnia di attori mette in scena le prove della sua rappresentazione: si tratta di uno spettacolo teatrale a carattere storico, che racconta della sconfitta dei Khan di **Surok** all'esercito turniano. Le parole delle ballate che scandiscono i momenti cruciali della guerra descrivono il conflitto tra le due culture in chiave metaforica: la disorganizzazione delle tribù dei Khan contrapposta al rigore e all'organizzazione dell'esercito imperiale simboleggia l'ingenuità e l'inadeguatezza dei culti arcaici dell'antico Granducato nei confronti

della "vera" religione portata da Dagor e dai suoi soldati. Il vincitore del conflitto non è quindi soltanto l'impero ma l'uomo stesso, e l'atto di sottomissione ad un potere più grande non è altro che il riconoscimento della necessità interiore di un culto comune e organizzato.

15 novembre 517

In tarda mattinata, sotto una pioggia torrenziale, viene oltrepassato il confine con il Ducato di Surok. Il presidio conta di numerosi soldati, che avvisano gli uomini della carovana di mantenersi circospetti: la prima parte del tragitto è infatti particolarmente scoperta e disabitata.

Si procede per un paio d'ore, quando ad un certo punto il suono di un corno spezza il silenzio della vallata, anticipando di qualche istante la comparsa di un nutrito gruppo di uomini armati. "Brutto segno", commenta Bertrand guardando con preoccupazione l'orizzonte: si tratta effettivamente di una pattuglia di uomini d'arme, priva di vessilli e in chiaro assetto da battaglia. Man mano che la compagine si avvicina appaiono chiari i numeri del combattimento imminente: si tratta di almeno cinquanta soldati, comprensivi di cavalieri; fortunatamente molti dei fanti sembrano indossare un equipaggiamento di fortuna, probabilmente frutto di razzie precedenti.

Jon Zorner, il comandante della guarnigione a difesa della carovana, detta gli ordini per organizzare la difesa: i carri vengono disposti in cerchio per proteggere i civili, e viene organizzata una pattuglia a cavallo che avrà il compito di ostacolare la cavalleria nemica: Solice si offre volontaria per prendervi parte, giudicandosi più utile a cavallo che a piedi, mentre Eric, Loic e Desiree si preparano a dare battaglia insieme a Bertrand e al resto dei soldati. Lo scontro è imminente.

Lo scontro

"Gettate le armi e arrendetevi: non vi sarà fatto alcun male!", urla quello che dà l'impressione di essere il capo dei banditi. "Seguitemi!", urla per tutta risposta Jon Zorner, incitando i suoi cavalieri alla carica. Il primo sangue è dei banditi: un colpo di balestra colpisce in pieno petto uno dei cavalieri, rovesciandolo al suolo morto sul colpo.

Mentre le due cavallerie mantengono le distanze tenendosi sotto controllo a vicenda, lo scontro infuria tra i carri. Eric e Loic si trovano entrambi a dover fronteggiare due avversari: il più alto dei Navar incontra non pochi problemi per colpa di un avversario particolarmente duro, che lo costringe più volte a difendersi colpendolo prima al braccio e poi al ventre, per fortuna senza infliggere danni di rilievo; nessun problema invece per Eric, che riesce senza eccessiva difficoltà ad avere la meglio dei suoi avversari e a colpirne duramente al braccio un terzo. Anche Desiree contribuisce attivamente allo scontro, riuscendo a raggiungere un'ottima posizione di tiro sul tetto di uno dei carri e scoccando frecce preziose alla volta di altrettanti avversari.

Julie, rimasta nel cerchio interno dei carri insieme al resto dei civili, sente un fischio provenire dall'interno del carro di Balthasar Toppler; avvicinandosi scopre che al suo interno si nasconde un robusto individuo dai capelli biondi, che pochi istanti dopo esce con un sacco in spalla contenente quella che sembra una refurtiva: a quanto sembra, il fischio è stato lanciato come richiamo per un'animale.

Solice si rende conto (9-9-9 di *individuare*) che un cavallo, presumibilmente ammaestrato, sta correndo in risposta a un richiamo verso il centro della carovana: decide quindi di sganciarsi dal gruppo a cavallo per inseguire quella che con tutta probabilità è una via di fuga per qualcuno. Il tentativo non riesce a impedire al misterioso ladro di montare in sella, costringendo la paladina ad un inseguimento che si conclude dopo qualche decina di metri con uno scambio di colpi. E' lì che a spada di Solice (1-1-1 di *attacco*) viene anticipata dall'ascia a una mano del suo avversario: "torna dalla mamma, ragazzina!" esclama il misterioso individuo, calando la sua pesante ascia sul collo del cavallo della ragazza. La bestia stramazza al suolo priva di vita gettando in terra la paladina che, ferita solo nell'orgoglio, resta riversa per alcuni secondi respirando e tossendo per recuperare aria.

Nel frattempo, gli assalitori riescono a forzare il perimetro interno del carro: Julie spinge una delle porte di un carro su uno di loro cercando di ritardarlo e, preoccupata che i soldati possano voler infastidire donne e bambini della carovana Julie raccoglie da terra una delle armi utilizzate dagli attori per la rappresentazione della sera prima: fortunatamente questo non avviene, ma la ragazza non può impedire agli aggressori di raggiungere il loro bottino più prezioso: i cavalli da sella, molti dei quali vengono slegati e portati via. Fortunatamente dopo pochi istanti accorrono Loic ed Eric, preoccupati alla vista della cugina che brandisce un'arma: "Julie è ingaggiata!" urla il più alto dei Navar, spostando la sua attenzione sui ladri di cavalli nei pressi del raggruppamento di civili all'interno dei carri.

Eric e Loic cominciano quindi un secondo scontro, che si rivela presto essere ben più difficile del primo per via delle migliori capacità difensive dei loro avversari: nel corso del combattimento Loic viene spinto a terra, ed Eric ha un gran da fare per difendersi da due assalitori. Dopo qualche scambio alla mischia si aggiunge Solice, rialzatasi pochi minuti prima dal suo scontro precedente.

"Pyros! Sacrilegio!" urla Loic quando il suo avversario si volta ad attaccare Solice: nonostante la sua invocazione la paladina viene sollevata di peso e scagliata addosso a lui, impedendogli di attaccare.

"In nome degli Dei", esclama Loic, "se te ne vai non ti succede niente!". Il suo avversario lo guarda interdetto, spostando

lo sguardo sul suo compagno che, a pochi metri da lui, cerca invano di colpire Eric che gli oppone una difesa invalicabile: "ma perché non crepi, maledetto!" Dopo aver lanciato un ultimo sguardo a Loic, decide quindi di darsela a gambe: al suo comparire non resta che morire sotto i colpi dei fratelli Navar.

Lo scontro volge al termine: Desiree, aiutata da Julie e poi da Solice, comincia a portare le prime cure ai feriti: **Bertrand Wayne** è tra questi, con una brutta ferita al polpaccio che viene prontamente medicata da Desiree. Il bilancio delle perdite è particolarmente ingeneroso: una quindicina di feriti e oltre cinquanta morti, fortunatamente più tra gli aggressori che tra i membri della scorta: vi sono inoltre una ventina di prigionieri, la maggior parte dei quali viene passata per le armi da **Jon Zorner**: soltanto pochi vengono lasciati vivi per un interrogatorio formale che avverrà soltanto a sera. A scontro ormai finito, Eric, Loic e Desiree scoprono amaramente che i loro cavalli sono stati trafugati dagli assalitori.

Loic si offre volontario come torturatore e boia: Solice chiede e ottiene di poter parlare con alcuni dei prigionieri, cercando di spingerli al pentimento o quantomeno alla scelta di affidare la propria anima nelle mani degli Dei: nel corso delle brevi conversazioni la paladina si accorge che la maggior parte dei soldati non aveva idea dell'entità dell'aggressione che i mandanti dell'attacco gli avrebbero chiesto di compiere, e implora per avere salva la vita: sfortunatamente né i tentativi di Solice né quelli di Loic riescono a mitigare le pene capitali, stabilite con fermezza dal comandante della guarnigione.

Il furto misterioso

L'ingente costo in termini di vite umane dell'attentato non sembra toccare in alcun modo sir **Balthasar**, che si dispera per il furto subito: "non ho la minima intenzione di rivelarti cosa c'era - e non c'è più - in quel carro", dice con tono isterico a Eric quando il giovane cerca di informarsi sull'entità del malto; a quanto pare si tratta di una cosa molto preziosa.

A sera si raggiunge il presidio fortificato di **Pordunn**, all'interno del quale sorge una stazione di posta in grado di ospitare i superstiti della carovana: nel corso della serata Eric fa altre domande ai soldati della guarnigione nella speranza di raccogliere informazioni su quanto sottratto a Balthasar, ma riesce soltanto a mettere insieme alcune dicerie: sembra che all'interno del carro sia stato ritrovato un messaggio affisso con il pugnale, contenente il simbolo del Barone e chissà quali parole di sfida.

Pordunn, 16 novembre 517

Si rende necessario trovare dei cavalli che possano sostituire quelli rubati e uccisi durante lo scontro. **Oswald Brut**, il capo della stazione di posta, suggerisce di rivolgersi a un mercante di cavalli nelle vicinanze, e così avviene.

Intanto Julie scambia qualche parola con i musicisti della carovana, che sono di ritorno da una serie di performances in terra di Krandamer e raccontano senza farsi pregare particolari più o meno interessanti dell'ultima edizione del **palio delle Gilde e dei Clan**. Solice parla con **Balthasar Toppler** e con **Bertrand Wayne** per comprendere il piano d'azione, e scopre così che sarà Bertrand stesso ad accompagnare il gruppo alla sua destinazione ultima, non appena si sarà rimesso dalla brutta ferita rimediata nel corso dell'ultima battaglia. Passano così altri tre giorni, nel corso dei quali Desiree e Solice si occupano dei feriti, Julie chiacchiera con i musicisti, Eric gioca a carte con i soldati e Loic si allena in solitaria. Il 18 novembre la carovana riparte, e con lei **Balthasar Toppler**, ben lieto di lasciarsi alle spalle la brutta esperienza: il gruppo lo saluta e lo ringrazia per la sua disponibilità.

Pordunn, 19 novembre 517

Bertrand, ormai ristabilito, guida il gruppo verso est, in direzione della torre di **Albiach**. Al momento della partenza Loic e Solice notano con tristezza le forche dei prigionieri impiccati. A nulla è valso il loro tentativo di intercedere per coloro tra loro che si erano mostrati più collaborativi: "il comandante della scorta della carovana ha chiaramente voluto dare un esempio che potesse essere da monito per futuri aggressori".

L'arrivo ad Albiach

Bertrand spiega che il signore delle terre di **Albiach** è l'anziano sir **Tennemaum**, baronetto della libera città ducale di **Wurzen** che vive nella torre con i suoi due figli, **Adso** e **Gunther**, e i suoi tre nipoti: **Casimir**, figlio di Adso, e **Michael** e **Maria**, figli di Gunther. La torre è amministrata dal fidato sir **Krupp**, attendente dell'anziano signore e responsabile di tutti gli affari interni della signoria. Eric e Loic si divertono a fare numerose domande a Bertrand sull'albero genealogico dei **Tennemaum**, alcune delle quali caratterizzate da una certa impertinenza: "questa conversazione è il classico esempio di cosa non dire a sir Krupp", li ammonisce il cocchiere, cercando di capire chi ha di fronte: "noi di solito ammazziamo la gente, anche se per difesa", gli risponde Loic: "e poi dobbiamo cambiare aria, e abbiamo qualche santo in paradiso".

L'arrivo avviene all'ora di pranzo: la torre è in pietra grigia, e domina un piccolo villaggetto posto ai piedi della collina dove sorge: di lì a poco si fa la conoscenza di sir Krupp, che introduce il gruppo al suo signore. Il compito di svolgere le presentazioni spetta a Solice, che introduce i vari elementi del gruppo e spiega in poche parole i dettagli relativi al

viaggio. Il signore di **Albiach** si mostra molto interessato di conoscere le esperienze passate del gruppo in terra di **Amer**, ricevendo dalla paladina un riassunto sommario dell'esito delle ultime missioni. "... E a seguito di queste vicende", conclude Solice, "sir Bruno Malade ha ritenuto opportuno inviarci a Surok". "In realtà non è che stiamo scappando", si affretta a precisare Loic, "è che siamo oltre: abbiamo svolto così bene tutti i nostri incarichi che non c'è rimasto più niente da fare per noi, se non evitare che quelli a cui abbiamo sfasciato le corna possano reagire... ammesso che sia rimasto qualcuno in grado di farlo".

Il signore di Albiach annuisce, facendo capire che alle sue orecchie è giunta la voce che il gruppo ha la reputazione di essere abile e spregiudicato: "assolutamente sì", ribadisce Loic, "pure troppo: anzi, non troppo... quanto basta. Direi il giusto, almeno finora è sempre stato il giusto per portare a compimento con successo tutti i nostri incarichi!".

Sir Tennembaum ascolta e annuisce: "qui in terra di Surok il nemico non è così vistoso e arrogante: vive nascosto nell'ombra, aspettando il momento giusto per colpire. Per questo chi lo combatte deve osservare la medesima discrezione, senza farsi notare e stando ben attento a tutelare gli interessi propri e quelli degli alleati: se fino ad ora siete stati abituati a giocare in attacco, ora dovrete fare in modo di stare in difesa. Ma di questo avremo modo di parlare più avanti: ora andate a riposarvi, sono state preparate delle stanze che troverete accoglienti".

Il gruppo si congeda, recandosi nei suoi alloggi. Prima di salutare il baronetto Julie si informa della possibilità di ricevere e inviare lettere a **Chalard**: le viene detto che è senz'altro possibile, a patto di fare i conti con l'estrema lentezza di un sistema postale "non così ufficiale" che per precauzione sarà necessario utilizzare.

Gli alloggi

Le stanze sono parte di una dipendenza in legno solida ed elegante: si tratta di appartamenti singoli molto signorili, caratterizzati da ampi spazi e da un letto estremamente comodo: all'interno della dipendenza, nella quale è alloggiato anche **Bertrand**, vi è anche una sala da pranzo. Dopo essersi sistemato Loic ed Eric si dedicano alle loro occupazioni preferite: il primo si informa con **Hans**, il servitore assegnato al gruppo, dei dettagli relativi al menù della cena, mentre il secondo interroga il garzone e Bertrand su alcuni dettagli relativi alla nipote di sir Tennembaum. Il giovane viene così a sapere che la ragazza, insieme con i suoi fratelli e qualche altra guardia della torre, si sta allenando nel campo d'addestramento poco distante.

Dopo essersi sistemati, Eric e Desiree decidono di recarsi lì per fare la conoscenza degli altri abitanti della signoria. Incontrano così **Kasimir** e **Maria**, intenti ad allenarsi sotto gli esperti insegnamenti di sir **Krupp** e dei suoi uomini. Sir Krupp ha cura di inserire i tre ospiti nel suo programma di allenamenti, che si protrae tra fendenti e parate fino all'ora di cena: Eric scambia qualche colpo con Maria, che ha comunque modo di scambiare qualche occhiata con Desiree nei confronti della quale sembra sviluppare però una certa antipatia, peraltro ampiamente ricambiata.

A cena

Tutti i componenti del gruppo si vestono in modo adeguato alla situazione: Loic sfoggia il suo celebre **vestito verde smeraldo**, impreziosito da un pesante un cinturone di cuoio attorno alla vita al quale viene delegato il compito di risolvere i problemi dovuti alla taglia insufficiente dell'abito; anche Desiree sceglie il verde. Julie indossa il suo vestito azzurro, mentre Solice sceglie un abito bianco: Eric sceglie invece un abbigliamento da soldato. La cena ha luogo in una larga sala della torre di **Albiach**, alla presenza di Sir Tennembaum, sir Krupp, Kasimir, Proteus, Michail, Maria e Bertrand. Nel corso del pasto, sir Krupp rivolge la parola a Loic chiedendogli il motivo della sua mancata presenza al campo di addestramento: "mi ha messo un pò in imbarazzo l'atmosfera, io sono un tipo un pò rozzo", spiega Loic prontamente, "e poi, oltre ad allenarsi, bisogna anche capire un pò cosa uno deve fare dopo, nella vita... Comunque passerò, non vi preoccupate. Del resto, io sono un pò diverso da mio fratello... Lui non è che ci va molto per il sottile, intendiamoci, non è che guarda a chi deve dà le botte... Io diciamo che c'ho un pò più di ritegno, insomma ecco c'era una signora... madamigella... mi imbarazzava...".

"Sarei più che lieta di misurare la mia abilità con la vostra", lo interrompe Maria.

Loic è imbarazzato, ma finisce per acconsentire alla richiesta: "spero di non farvi tanto male!", conclude ridendo. "D'altronde non sarebbe la prima volta... ho un pò di problemi ultimamente, con le donne..." e così dicendo lancia uno sguardo in direzione di Desiree, prontamente captato dalla giovane Lady che si affretta a rispondere a bassa voce: "spero che oltre allo stesso sarto non abbiate anche un istruttore in comune". Loic scoppia a ridere fragorosamente guardando Desiree, che si limita ad ascoltare in silenzio.

Seguono altre conversazioni fino al termine della cena: poco prima di alzarsi, Bertrand informa Loic che il vestito verde smeraldo non gli dona affatto. "Lo so, me lo dicono in molti", risponde il più alto dei Navar, "eppure il giorno che l'ho comprato mi sembrava così bello... e poi ormai ci sono un pò affezionato".

Albiach, 20 novembre 517

L'allenamento viene condotto sotto la pioggia, e vi prendono parte Loic, Eric, Maria, le guardie della torre e sir Krupp: entrambi i Navar hanno modo di incrociare le armi con la giovane nipote di Sir **Tennembaum**, che si dimostra molto

promettente e motivata: Eric coglie l'occasione per insegnarle qualche colpo scorretto: "questi trucchetti potrebbero tornarti utili se dovessi restare coinvolta in qualche rissa". La ragazza sembra apprezzare i preziosi suggerimenti. Durante la pausa per il pranzo i Navar hanno modo di conversare ancora con Maria, che si mostra interessata a conoscere le loro esperienze in battaglia: "spero che non finisca troppo in fretta questa maledetta guerra", si lascia sfuggire la ragazza a un certo punto, quasi rimpiangendo di non aver potuto prendere parte alle spedizioni che da Surok sono partite nei mesi precedenti alla volta di **Benson**.

Al termine dei faticosi allenamenti quotidiani Loic, sentendosi ancora pieno di energie, propone di concludere con un pò di sollevamento pesi. "Questo è lo spirito", esclama soddisfatto sir Krupp, con buona pace delle guardie che si guardano sconsolate.

Nel frattempo, Solice si dedica alla ricerca di libri per facilitare gli esercizi calligrafici di Julie: il servitore suggerisce di chiedere direttamente a Sir **Tennembaum**, e si offre di accompagnarle direttamente presso di lui. L'anziano baronetto le riceve all'interno del suo studio, dimostrandosi più che felice di soddisfare le richieste delle ragazze fornendo loro una serie di libri e trattati relativi alla storia di guerre e battaglie combattute dall'esercito di Surok. Si offre inoltre di raccontare alcune delle sue esperienze di soldato in terra di Elsenor: la loro giornata passa così davanti al camino, tra vecchie e avvicenti storie di guerra che propongono alle due ragazze uno spaccato suggestivo e inquietante della pericolosa isola di **Elsenor**, popolata da genti pagane e selvagge. Desiree raggiunge le compagne per pranzo, dopo essersi informata sulla presenza di medici in zona: "padre Anselmo è un buon guaritore", la informa **Hans il servitore**, senza però fornirle altri dettagli.

A fine giornata ci si incontra nuovamente al tavolo della torre: "questa cena ce la siamo proprio meritata!" esclama Loic leccandosi i baffi: al tavolo mancano **Casimir**, **Bertrand**, **Michail** e **Proteus**, in viaggio alla volta del vicino paese. Sir Tennembaum rivolge altre domande ai membri del gruppo, soffermandosi in particolare sulle competenze dei singoli elementi che lo compongono. Loic è ancora una volta il primo a parlare, descrivendo a parole sue la tattica di combattimento del gruppo: "noi si parla sempre molto prima dello scontro, e ognuno ha modo di fornire il suo contributo: poi però di solito tendiamo a utilizzare un'unica tattica che è un pò la nostra specialità, e si chiama ATTACCO FRONTALE: ci dimentichiamo un pò tutto quello che s'era detto prima, e alla fine... va sempre bene".

Loic conclude lodando le virtù militari di Desiree, suscitando le risate di Maria che provano una immediata reazione da parte della giovane: "mi rendo conto che il mio contributo in uno scontro non è niente a confronto del vostro talento: voi avrete senz'altro imprese molto più interessanti da descriverci, mia signora...".

La risposta di Maria non si fa attendere: "purtroppo ho al mio attivo solo quattro scontri in difesa di Albiach: non ho molto da raccontare, ma cinque uomini sono caduti di fronte a me, e me la sono sempre cavata senza bisogno di alcun aiuto. Piuttosto", conclude la giovane alzando gli occhi, "chi è tra voi che comanda?".

Loic scoppia a ridere: "ah, chi comanda! La mitica domanda!" Non sapendo cosa sia il caso di rispondere volge poi lo sguardo in direzione di Solice, che fino a quel momento non aveva preso parte alla conversazione.

"Abbiamo sempre eseguito ordini diretti dei nostri comandanti", spiega Solice: "nelle situazioni in cui è richiesta una decisione improvvisa, siamo abituati ad ascoltare i consigli di chi tra noi è maggiormente esperto in quell'ambito. Come avrete avuto modo di vedere, ciascuno di noi possiede delle competenze specifiche che in quelle situazioni è chiamato a utilizzare".

"Interessante", commenta Maria divertita: "e... funziona?"

"Siamo ancora qui", risponde educatamente Solice.

"Sono gli dei che ci proteggono", aggiunge Loic: "e comunque, non è che ci siamo sempre trovati d'accordo su chi fosse il più competente... Ogni tanto ci sono delle situazioni che..."

"Il problema più grosso", prosegue Eric, "è come gestire i molti prigionieri che ci capitano per le mani: quelle sono sempre situazioni spinose..."

"In ogni caso", conclude Loic, "quando abbiamo dei dubbi ci si rivolge a Solice, in quanto rappresentante della divinità: lei mette sempre tutto a posto".

"Non vi facevo una sacerdotessa!" esclama Maria, spostando nuovamente lo sguardo sulla ragazza, ignorando le occhiate provenienti da Sir Tennembaum e dagli altri.

"Non lo sono: il simbolo di Pyros è impresso sul mio scudo, e faccio del mio meglio per portare la sua parola portando aiuto a chi ne ha bisogno".

Maria sembra comprendere: "dunque siete una Paladina: perdonatemi la mia scortesia. Se mi è lecito chiederlo, come mai non siete venuta ad allenarvi con noi oggi? Forse non ci avete trovato all'altezza della vostra abilità o delle vesti che indossate..."

Solice sembra molto imbarazzata: "non... non è così: al contrario, nonostante gli addestramenti ricevuti, credo che la mia tecnica con la spada non sia sufficiente per confrontarmi con quanto ho visto che voi tutti sapete fare".

Maria le rivolge un sorriso: "questo mi sembra un buon motivo per migliorare, no?".

"Il mio timore è soltanto quello di rallentare i ritmi del vostro allenamento", le risponde Solice, abbassando gli occhi.

"Sarebbe un onore per noi contribuire al vostro addestramento", esclama sir Krupp con aria incoraggiante, sotto lo sguardo divertito di Maria.

"L'onore è mio nel ricevere il vostro invito", risponde a quel punto Solice, ormai costretta ad accettare, "e di questo vi

ringrazio: a partire da domani mi unirò a voi".

Julie osserva prima Solice e poi Krupp, ben sapendo che la partecipazione di Solice la renderà l'unica a non prendere parte agli allenamenti dell'indomani: l'ufficiale le rivolge un sorriso che la rassicura: per sua fortuna, a quanto pare a lei non toccherà.

Al termine della cena tutti fanno per congedarsi, ma Solice nota che Maria viene trattenuta in stanza da Sir Tennembaum e da sir Krupp: gli anni passati a palazzo del padre suggeriscono alla ragazza che il probabile argomento di conversazione sarà proprio l'eccessiva impertinenza mostrata dalla giovane nipote nei confronti degli ospiti durante la cena appena conclusasi.

Albiach, 21 novembre 517

Julie passa la giornata in compagnia del vecchio: la ragazza si attende un'altra giornata unicamente all'insegna di storie e racconti, ed è quasi sorpresa quando scopre che Sir Tennembaum aspettava il momento per dirle alcune cose a quattr'occhi, che vengono rivelate che nel corso di **una interessante conversazione**.

Nel frattempo, al campo d'addestramento, sir Krupp spiega che l'allenamento di oggi prevederà un lungo esercizio a cavallo per Maria e alcune delle reclute, mentre la totalità del gruppo proseguirà il suo allenamento a piedi sotto la direzione di un sergente di sua fiducia, Bertold l'Armigero: "per oggi vi sistemo io", esclama il corpulento soldato prima di accingersi a testare le capacità di vecchi e nuovi arrivati. A Solice, che ha prestato la sua armatura a Desiree, viene affidata una vecchia corazza appartenuta in precedenza a Casimir Tennembaum. Solice e a Desiree fanno del loro meglio, ed entrambe ricevono preziosi suggerimenti su come poter migliorare il proprio stile: a Solice viene suggerito di migliorare le sue capacità offensive, mentre a Desiree viene consigliato l'utilizzo di una daga per difendersi in modo più efficace dagli attacchi avversari. "Buona idea!" esclama la ragazza.

Arriva l'ora di cena, la terza da quando il gruppo si trova ad Albiach: anche stavolta c'è un numero ridotto di commensali: mancano Bertrand, il maestro di scherma e i figli del baronetto. E' proprio l'anziano Sir Tennembaum a prendere la parola, avvisando il gruppo che dopo due giorni di duro addestramento è giunto il momento di mettersi al lavoro. "Si tratta di consegnare un messaggio a un mio amico", continua l'anziano tenentario: "come avrete avuto modo di vedere siamo piuttosto distanti dalla città, non vi sono stazioni di posta nelle vicinanze e con i tempi che corrono non mi fido ad affidare nulla a un corriere".

"Ma non si potrebbe portare a una stazione di posta?" interviene Loic, piuttosto indispettito, guadagnandosi un'occhiataccia da parte del signore: "come vi ho già detto, se avessi potuto affidare questo messaggio nelle mani di un corriere lo avrei già fatto: poiché non posso, gradirei un segno di disponibilità da parte vostra. Il destinatario in questione è un vecchio amico del mio attendente Krupp, che attualmente risiede su un piccolo villaggio in collina, Manselle. E' una zona tagliata fuori dal resto del ducato, non ci sono rotte commerciali nelle vicinanzi e la comunicazione con lui è quindi molto difficile".

Loic annuisce, costretto ad accettare l'evidenza. "Ci dobbiamo aspettare attacchi?", chiede a quel punto.

"Vi dovete aspettare quello che è normale aspettarsi in questo periodo", spiega Sir Tennembaum: "ma confido che avrete la forza e la saggezza per far fronte ai problemi che potreste incontrare".

"Più la forza che la saggezza", commenta Loic.

Il signore di Albiach spiega che il destinatario della lettera è un certo Ian Bohr, che in assenza di un signore ufficiale amministra i territori di Manselle. Ha inoltre cura di specificare che qualora lo stesso Ian Bohr avesse bisogno di qualcosa, sarebbe opportuno portargli assistenza.

"Ian Bohr, per intenderci, è uno dei nostri vero?" chiede Loic, riferendosi implicitamente a persone degne della fiducia della confraternita della Rosa Bianca: Jacob Tennembaum annuisce. "Partirete domattina: vi darò la lettera per tempo".

Prima di coricarsi, Julie racconta ai compagni i dettagli della sua conversazione con Jacob Tennembaum relativi alla caduta di Nur-Had-Dur ad opera dei suoi oscuri assalitori e la conseguente inaccessibilità del vallo: non fa menzione invece, in accordo con quanto concordato con il vecchio, dei dettagli riservati della missione a lei assegnata. Si prende la decisione di inviare una comunicazione a Chalard per informarlo di quanto avvenuto alla sua città natale.

Albiach, 22 Novembre 517

Sir Tennembaum riceve la lettera diretta a Quixote e ne approfitta per fare a sua volta le condoglianze al gruppo per la tragica vicenda di Nur-Had-Dur: Julie allega alla lettera per Quixote una seconda missiva rivolta a Lucius.

"Non dovrete impiegarcì molto a raggiungere Manselle", spiega sir Tennembaum: "si tratta di una o due giornate di viaggio a cavallo attraverso alcune colline boschive conosciute come il bosco nero".

"Che bel nome!", dice Loic: "ma ci sono delle leggende oscure su di esso?"

"Che io sappia sì", risponde sir Tennembaum, "ma questo è vero un pò per tutti i luoghi qui intorno: in realtà il nome deriva dalla curiosa colorazione delle conifere che vi crescono: comunque la strada è piuttosto tranquilla: prima di arrivare passerete presso un borgo fortificato di nome Elze".

Il viaggio ha così inizio: Eric e Loic discutono animatamente su quanto sia stato noioso e antipatico il vecchio: "Eh, ma lui non è niente", aggiunge a un certo punto Eric: "secondo me questo **Ian Bohr** da cui stiamo andando sarà anche peggiore".

"Bada bene", risponde prontamente il fratello, "Loic Navar non ha intenzione di farsi mettere i piedi in testa da questo **Ian Bohr!**".

La strada è sconnessa e appare poco guardata e mantenuta: di lì a poco si intravede la mole delle colline, mentre il cielo plumbeo comincia lentamente a grondare acqua e l'aria si riempie degli echi dei tuoni. Ci si rende presto conto che non sarà possibile raggiungere la meta prima di notte: il peggiorare delle condizioni atmosferiche costringe il gruppo a guardarsi intorno alla ricerca di un riparo, che viene ben presto individuato: si tratta di una piccola locanda, sulla porta della quale è appesa l'insegna di un liuto. Sotto di essa, legati sotto una tettoia, vi sono cinque cavalli da sella appartenenti a probabili avventori. "Sembra un ottimo posto in cui cercare riparo!" suggerisce Julie, ben contenta di mettere i piedi al caldo. Di lì a poco tutti si avvicinano all'ingresso, preparandosi ad entrare.

L'incontro con Gustav Bleigh e i suoi uomini

"C'è nessuno?" Esclama Eric al momento di aprire la porta: "cerchiamo un pò di cibo e un riparo per la notte".

"Accomodatevi pure", esclama una voce maschile. Uno ad uno i membri del gruppo fanno il loro ingresso, guardandosi intorno: la locanda sembra frequentata da altri cinque avventori aventi l'aspetto di avventurieri, tre dei quali sono seduti a un tavolo. Su un lato dell'edificio scoppietta un fuoco che scalda una pentola colma di cibo, mentre nei pressi del bancone vi sono due ragazze che tengono la testa bassa, intente a preparare qualcosa. Nonostante non ci sia niente di sospetto, l'aria che si respira all'interno dell'edificio è strana: di questo se ne accorgono subito Eric e Solice, che continuano a guardarsi intorno cercando di capire cosa sta succedendo. Julie e Desiree, ben contente di potersi scaldare, si avvicinano al fuoco: "signore mie, bentrovate" esclama uno degli avventori, facendo per alzarsi: "avanti, **Nathan**, facciamo posto alle signore" esclama all'indirizzo di un suo compagno intento a scaldarsi nei pressi della brace, che si alza senza nascondere una certa insofferenza. Loic si siede a un tavolo, osservando con curiosità gli altri avventori.

Solice si avvicina al bancone, chiedendo a una delle due ragazze del cibo e due camere per passare la notte: la fanciulla sembra molto impacciata, e guarda ripetutamente in direzione dell'individuo che si trova a pochi metri di distanza da lei prima di fornire le risposte di rito. La paladina si rende conto che qualcosa non va: chiede dunque alla ragazza di accompagnarla in camera, con l'intento di chiederle se c'è qualche problema una volta sole.

"Hanno aggredito nostro padre", esclama la ragazza non appena Solice chiude la porta di una delle stanze al piano superiore: "credo che siano dei ladri: hanno detto che se faremo quello che vogliono non ci faranno del male... Uno di loro è nell'altra stanza", aggiunge poi, indicando con lo sguardo la parete adiacente.

Solice annuisce, cercando di ridare coraggio alla ragazza: "chiuditi dentro non appena uscirò da qui", le dice sottovoce; "lascia fare a noi: farò il possibile per portare qui al sicuro anche tua sorella".

"Mio padre... lo hanno legato, ora è sotto il bancone", le dice la ragazza, ancora tremante: "state attenti..."

Nel frattempo, al piano di sotto, il resto del gruppo comincia a subire alcune domande da parte dei cinque avventori: "che strano gruppo che siete!" esclama uno di quelli che sono seduti, mettendo entrambe le gambe sul tavolo. "Due bestioni e tre femmine..."

"Se questo per te è strano, non hai mai visto cose strane", risponde Loic senza entusiasmo.

"Che ti devo dire, si vede che dalle vostre parti è la norma!"

"La norma, dalle nostre parti, è che ognuno si fa gli affari suoi: per questo siamo gente che vive a lungo".

"Addirittura!", esclama **un altro degli avventori** dall'aspetto più simpatico: "non c'è bisogno di scaldarsi, siamo solo curiosi: non capita tutti i giorni di vedere un gruppo di persone che viaggia in questo modo... Con una Paladina, poi! Ma ditemi", aggiunge poi, indicando Julie e Desiree: "sò le mogli vostre?"

"Mi sa che questa curiosità non te la toglierai mai" risponde lapidario Eric, troncando di fatto la conversazione.

Solice scende lungo le scale, cercando di mantenersi vicina al bancone senza attirare troppo l'attenzione dei due individui rimasti in piedi: anche l'altra ragazza sembra molto tesa e spaventata, e la paladina impiega del tempo per catturare il suo sguardo: non sembra ci siano possibilità di trascinarla via senza che il più vicino dei due avventurieri abbia la possibilità di intervenire.

"Certo che io comincio ad avere proprio una gran fame", esclama a un certo punto **un altro degli avventori** mostrando una certa impazienza: "chiama l'amica tua e vedete di portarci qualcosa!"

"Le ho chiesto di prepararci le stanze", interviene Solice: "ma se non avete nulla in contrario posso pensarci io"; e così dicendo incomincia ad aiutare l'altra cameriera a togliere dal fuoco la pentola e a preparare le porzioni.

"No dai", esclama **un'altro degli ospiti**, scuotendo la testa: "non ditemi che vi fate pure portare i piatti dalla Paladina!"

"E' una cosa più comune di quanto possiate pensare", si affretta a rispondere Solice: "al monastero dove presto servizio è un'attività che svolgiamo con piacere". Così dicendo la paladina prende due piatti, per poi rivolgersi all' **individuo più**

vicino al bancone porgendogliene uno: "eravamo soliti farlo in due: volete aiutarmi voi?"

L'uomo la guarda aggrottando le sopracciglia: "e sia, facciamolo pure", aggiunge poi, portando il piatto a uno dei suoi compari.

Mentre tutti mangiano, Solice chiede alla seconda cameriera di aiutarla a portare i bagagli dalla stalla alle camere da letto: alcuni degli uomini cominciano a scrutarla con evidente sospetto, ma anche questa volta nessuno le sbarrava la strada. La paladina riesce quindi nel suo obiettivo di portare entrambe le ragazze al sicuro: "chiudetevi dentro e non aprite ad altri per nessun motivo", avvisa nuovamente prima di tornare di sotto. Scesa nuovamente in taverna Solice si incammina verso il bancone, provocando l'immediata reazione di uno degli uomini nei pressi: sono sufficienti pochi passi per individuare la sagoma dell'oste, legato e imbavagliato sotto le pesanti travi di legno.

"Sappiamo entrambi che non siete i benvenuti in questo luogo", esclama a quel punto la paladina: "se ve ne andrete ora, nessuno vi fermerà: altrimenti..."

"Altrimenti... cosa?" la interrompe uno degli uomini seduti al tavolo, sbottando a ridere e volgendo lo sguardo in direzione di quello che sembra il capo della compagnia.

E' proprio quest'ultimo a rispondere a Solice, assumendo un tono calmo e pacato: "l'unica cosa che sappiamo entrambi è che i numeri sono a nostro favore: ora rilassatevi, togliete la mano dalla spada e ascoltate quello che è successo, perché nessuno di noi ha intenzione di fare più casino di quanto non ce ne sia già. E' vero, uno dei miei ha fatto una grande cazzata, ha reagito male a seguito di una battuta dell'oste e lo ha colpito: per questo motivo si trova rinchiuso in una stanza al piano di sopra, dove non potrà nuocere ulteriormente a questa gente. Quello che adesso faremo è sederci ciascuno al proprio tavolo, restando calmi fino a domattina: a quel punto ciascuno continuerà per la propria strada".

La paladina cerca Eric con lo sguardo, che le annuisce: "sono troppi", le dice poi sottovoce quando la ragazza raggiunge il tavolo: "messi così come siamo potremmo ucciderne due o tre, ma il prezzo sarebbe quello di morire tutti: forse conviene davvero fare come dice".

La paladina annuisce, convinta che si tratti della decisione migliore per proteggere i proprietari della locanda. Loic d'altro canto non è affatto convinto: "questi sono dei veri bastardi. Hanno alzato le mani contro un oste, per quanto mi riguarda la loro vita non vale un cazzo: decidi tu cosa fare Solice, ma secondo me io e mio fratello possiamo sistemarli per bene".

La paladina decide di prendere la decisione più sicura, l'unica che consente all'oste di ricevere cure immediate: chiede al capo degli avventori il permesso di portare il vecchio al piano superiore, dove Desiree potrà prestargli le cure del caso: l'uomo, che afferma di chiamarsi Gustav, acconsente.

"Si preannuncia una notte davvero del cazzo", commenta stancamente Loic. Julie propone di alleggerire gli animi facendo un pò di musica, ma Eric glielo proibisce categoricamente: la ragazza chiede spiegazioni ma il cugino non intende parlarne di fronte alle persone che si trova costretto a tenere a bada, provocando una discussione che finisce per coinvolgere anche gli altri e suscita il divertimento di alcuni degli individui costretti ad assistervi. La conversazione viene ben presto interrotta da alcune grida provenienti dal piano superiore: "lo scherzo è finito, fatemi uscire adesso!" Si tratta chiaramente dell'individuo imprigionato nei suoi alloggi dal suo stesso capo.

"Devo salire a calmarlo", sospira l'uomo, facendo per alzarsi.

"Aspettate", lo ferma Solice: "non possiamo ancora fidarci di voi: se volete salire, non lo farete da solo".

"Sta bene: accompagnatemi pure", ribatte lui mettendosi dietro alla paladina. "Salite per prima, però: dopo tutto voi avete la vostra spada, io sono disarmato".

Con poche e secche parole Gustav riesce a calmare le intemperanze del suo compagno. "Resterà qui per tutta la notte", dice poi alla paladina. Solice chiede comunque che le vengano affidate le chiavi della camera, onde evitare che qualcuno possa avere modo di liberarlo prima del tempo. "Non vi fidate proprio, eh?" commenta l'uomo, porgendo alla ragazza la chiave di rame.

La notte trascorre senza che la tensione si allenti da entrambe le parti: da entrambi i tavoli si levano commenti, occhiate e frasi di scherno sussurrate a mezza voce, senza però ulteriori problemi. Solice fa alcune domande a Gustav sui motivi della presenza dei suoi uomini da queste parti: "faccio del mio meglio per tenere lontani dai guai questi idioti lontani dai guai", le risponde l'uomo, porgendole la stessa domanda. "Siamo diretti ad Est", si limita a dire la paladina, tenendosi sulle difensive. I due prendono accordi sulle modalità di partenza dei due gruppi l'indomani, per evitare che insorgano ulteriori problemi. Gustav non perde occasione per ricordare alla paladina che il suo gruppo si trova in superiorità numerica, senza però mai mettere in dubbio la sua volontà di non voler cercare altre rogne.

Dintorni di Elze, 23 novembre 517

Giunge infine il mattino: Gustav e i suoi uomini mantengono la parola e partono per primi secondo gli accordi: prima della loro partenza il gruppo fa in tempo a intravedere l'enorme figura di Kirk Roth, l'uomo tenuto prigioniero all'interno dei suoi alloggi la sera precedente: si tratta di un gigante alto oltre due metri, dall'aspetto tanto minaccioso quanto poco intelligente. "Quel bestione è più alto di te", esclama Eric al fratello, "ma scommetto che tu sei più intelligente", aggiunge con una risatina. Non appena gli uomini di Gustav scompaiono all'orizzonte vengono fatti uscire anche l'oste e le sue due figlie: Solice osserva il tavolo da poco svuotato, accorgendosi con sorpresa che Gustav ha persino lasciato del denaro sufficiente a pagare la notte per sé e per i suoi uomini. La paladina lascia comunque cinque corone d'argento all'oste, pregandolo di trovare qualcuno che possa difendere la locanda da aggressioni future. La famiglia ringrazia

sentitamente il gruppo, che si rimette in marcia in direzione del villaggio di **Elze**, a poche ore di distanza dalla meta finale.

Elze viene raggiunto dopo poche ore: nonostante sia ancora primo pomeriggio, la notte in bianco costringe tutti a prendere in considerazione l'idea di fermarsi lì. Grande è però la costernazione di Solice quando si accorge che, legati fuori dalle porte dell'unica locanda del villaggio, vi sono gli stessi cavalli visti appena un giorno prima.

"Si tratta senz'altro di quegli stronzi", esclama Loic: "che razza di sfortuna!".

Tutti, con la sola eccezione di Eric, sembrano molto scoraggiati all'idea di doversi confrontare nuovamente con gli uomini di **Gustav Bleigh**: "perché invece non chiediamo alloggio alla chiesa?", propone Julie: "Solice non dovrebbe avere difficoltà ad ottenerlo per sé e per noialtri". La proposta piace, e viene subito messa in pratica: il gruppo fa così la conoscenza di padre **Bran**, sacerdote di **Elze** devoto al culto di **Kayah**. "Sarò lieto di ospitarvi", rassicura il sacerdote invitando tutti ad entrare.

Il pomeriggio e la sera passano in relativa tranquillità: Solice si raccoglie in preghiera, mentre Eric cerca in tutti i modi di andare in locanda ad attaccare briga con gli uomini di **Gustav Bleigh**: sia Julie che Loic riescono però a impedirglielo con successo, avendo la meglio sui suoi ripetuti tentativi. Nel corso di un'agguerrita discussione, Eric e Loic fanno la conoscenza di **Tony Manzo**, una guardia civica tanto curiosa quanto poco acuta che aiuta il più alto dei Navar a convincere il fratello a non creare problemi.

Elze, 24 novembre 517

Si parte all'alba, salutando il sacerdote e lasciandosi alle spalle la compagnia incontrata il giorno precedente. Alla fine della mattinata si arriva a **Manselle**: il villaggio è molto piccolo, e le case sono costruite in legno e in pietra: al centro della piazza principale si erge una grande chiesa consacrata a Pyros, al fianco della quale vi è una locanda con l'insegna che raffigura un bue attaccato a un giogo: "quella sembra essere un'ottimo posto per mangiare qualcosa di caldo", esclama Eric.

L'incontro con Ian Bohr

La locanda è frequentata prevalentemente da contadini, con l'eccezione di un individuo piuttosto corpulento che dà l'impressione di essere l'oste.

"E' possibile avere un pasto caldo?" chiede Eric, affamato.

"La cucina è chiusa: se volete mangiare qualcosa c'è del formaggio e dell'affettato, ma ve lo dovete prendere da soli".

Eric si limita ad annuire, sorpreso dai modi poco cordiali di quello che sembra essere il proprietario dello stabile.

"Scommetto che quello è proprio Ian Bohr", sussurrano Julie e Loic; in effetti basta un breve scambio di battute per svelare l'arcano e dare ragione ai due cugini.

Sin dalle presentazioni il rapporto con Ian Bohr si rivela essere piuttosto difficile: "spiegatevi cosa dovrei farne di voi, due combattenti e tre damine", esclama Ian Bohr con aria seccata non appena Eric spiega i motivi dell'arrivo del gruppo. "Ma voi lo sapete dove vi ha mandato Lord Tennembaum?" continua poi, con aria scettica. "Ci ha mandati affanculo, ecco dove" salta su a dire Loic, infastidito dai modi bruschi dell'ospite. "Inoltre, abbiamo una lettera da consegnarvi". Solice dà seguito alle parole del compagno porgendo a Ian Bohr la lettera ricevuta ad **Albiach**.

"Ah, quel frocio di **Werner Krupp!**" Esclama Ian Bohr subito dopo la lettura. "Quindi voi non sapete niente... neppure perché vi trovate qui". Il gruppo annuisce, piuttosto interdetto.

Ian Bohr non intende comunque finirla qui: "vi metto subito in chiaro una cosa", si affretta a precisare: "questa è la mia oasi, non è un bel posto ma è tranquillo. Ora, se c'è una cosa che a quel frocio piace fare, è movimentare la mia esistenza mettendosi in testa di mandarvi qui: purtroppo devo un favore a quell'orbo bastardo, e sarebbe scortese da parte mia rimandarvi indietro. Ora però mi domando: quest'accozzaglia di gente che siete voi..."

Loic lo interrompe: "se devi ammazzare qualcuno, lo facciamo bene: se devi risolvere qualche problema raffinato, facciamo bene pure quello: ma non facciamo cose contro la fede o la morale". Ian Bohr non sembra particolarmente colpito della risposta, e chiede che tutti i membri del gruppo, uno alla volta, gli spieghi quello che sa fare. Eric e Loic mettono in mostra le loro doti di combattenti, Julie parla della sua abilità come giocoliera e ficcanaso, Desiree offre le sue capacità mediche e Solice si dichiara interessata a prendere parte alle attività di chiesa. Ian Bohr affida a Desiree il compito di far partorire una vacca, a Eric e a Loic quello di aiutare un carpentiere del villaggio, Milo, a costruire un tetto, e a Solice quello di amministrare le faccende relative alla chiesa: "tu puoi celebrare le funzioni, giusto? Il prete viene una volta al mese, qualche messa in più non farà male a questo posto".

Loic fa la conoscenza di Ida, la figlia maggiore di Milo: "è davvero carina", confessa a Eric: il più alto dei Navar cerca di catturare lo sguardo della ragazza nel corso delle ore di lavoro, facendo così la conoscenza anche della moglie e della figlia minore del carpentiere, che insieme a Ida portano loro i pasti.

Desiree fa partorire con successo il vitello, mentre Solice e Julie vengono accompagnate da Ian Bohr in chiesa: "ogni

tanto, in attesa del prete, io stesso provo a radunare qualche fedele all'interno di questo posto", afferma mentre apre la pesante porta di legno rivelando una cappella dalla pianta piuttosto bizzarra: un enorme altare di pietra è situato al centro di un ambiente largo 8 metri e profondo circa 15, circondato da sedie e panche riservate ai fedeli. "La prima volta che ho visto questo altare mi ha fatto davvero una strana impressione", ricorda Ian Bohr, "ma a quanto pare è tutto in regola: quasi trecento anni fa un santo che operava da queste parti, un certo **San Norbert**, santificò nuovamente un antico mausoleo dedicato a chissà quale divinità dimenticata da tutto e da tutti: questo è il risultato". Solice e Julie osservano con curiosità e interesse l'edificio, che alterna sezioni antiche e recenti. "C'è anche una torre!", esclama Solice, indicando un compatto campanile a pianta quadrata. "Cercate di non farvi male", le ammonisce Ian Bohr: "nella lettera sir Krupp mi ha chiesto esplicitamente di badare a voi: sarebbe davvero una seccatura se vi capitasse qualcosa". Così dicendo affida alla paladina le chiavi della chiesa: "buona fortuna", le dice prima di congedarsi: "ora tocca a te".

La giornata passa all'insegna di attività varie. A sera ci si incontra nuovamente in locanda, dove si assiste all'arrivo di alcuni figure ormai fin troppo noti: si tratta di **Gustav** e dei suoi cinque uomini, che si accomodano ben presto all'interno della medesima locanda avendo cura di non entrare in contatto con il gruppo onde evitare problemi: "a quanto sembra i nostri "vecchi amici" sono amici di Ian Bohr", commenta Loic osservando la confidenza con cui il loro capo discute con il padrone di casa. "Con un pò di fortuna se ne partiranno l'indomani", borbotta Eric guardandoli con sospetto.

Manselle, 25 novembre 517

La mattina arriva portando con sé una buona notizia: Gustav e i suoi uomini partono verso est, in direzione del villaggio di **Gottlieb**; Eric ne approfitta per chiedere a **Ian Bohr** qualche informazione sui paesi vicini a **Manselle**. "Questo posto si trova in mezzo a **Elze** e a **Gottlieb**", spiega l'uomo, "ma non s'è realmente mai capito a chi appartenga davvero: forse è proprio per questo motivo che fa da sempre così schifo... ma non quanto il Meistwode che si trova oltre Gottlieb: quello sì che è un posto di merda, dal quale vi consiglio di tenervi alla larga". Eric, Loic e Julie rivelano a Ian Bohr di essere nati in un villaggio di Amer costruito anch'esso ai bordi del Meistwode: "e non solo", aggiunge Julie, "ci siamo pure entrati, tempo fa...".

"Adesso ve lo spiego io cosa è il Meistwode", li interrompe **Ian Bohr** con l'aria di chi non vuol sentire altro: "tempo fa Azatoth decise di scendere a farsi un giro su questo continente: per prima cosa fece una bella passeggiata verso sud est lungo i Monti **Allston**, fino ad arrivare dalle parti di Benson: poi salì in direzione del **Massiccio Centrale**, quando a un certo punto gli venne da farne una veramente grossa: e fu così che si chinò in direzione di **Surok** e di **Amer**, si calò le braghe... e fece questa enorme cagata di foresta: non contento, si fece poi altri quattro passi in direzione del mare, dove prima di darsi una lavata ebbe modo di farne una seconda, più piccola, che oggi chiamiamo isola di Elsenor". Eric, Loic e Julie non riescono a trattenere una risata, mentre Solice resta a bocca aperta.

La giornata passa in tranquillità: Eric e Loic continuano a lavorare al tetto, che a fine giornata è completamente finito. **Mino** è molto soddisfatto, e invita nuovamente a pranzo e a cena i due fratelli: Loic ha quindi ancora una volta modo di scambiarsi qualche occhiata complice con la bella Ida, che non sembra disdegnare l'interesse che il più alto dei Navar nutre per lei.

Nel frattempo, Solice e Julie lavorano tutto il giorno presso la Chiesa, pulendo e ravvivando l'ambiente con l'obiettivo di celebrare la prima funzione l'indomani stesso: "dobbiamo assolutamente organizzare dei cori con delle musiche", si dicono di comune accordo. Loic, che a fine serata è stanco ma soddisfatto, si offre volontario per alzarsi presto l'indomani con l'obiettivo di andare a avvisare la popolazione di **Manselle** della funzione dedicata a Pyros: Solice accetta l'offerta di buon grado, ringraziando Loic e fornendogli degli abiti da confratello di Pyros che si trovano custoditi in un armadio della canonica.

A cena Eric annuncia a tutti la sua intenzione di recarsi a **Gottlieb** l'indomani per dare un'occhiata in giro e comprare qualcosa di buono da mangiare e da bere: "se qualcuno vuole accompagnarmi è ovviamente il benvenuto", esclama rivolgendosi ai compagni. Desiree si mostra interessata all'ipotesi di visitare il villaggio: "deciderò domattina, ma credo che verrò anch'io". Eric informa anche **Ian Bohr**, che ne approfitta per commissionare al giovane l'acquisto di un paio di forme di formaggio da un fattore del posto.

Manselle, 26 novembre 517

Di buon mattino Solice è pronta per pregare per la prima volta insieme ai fedeli di **Manselle**: grazie all'ottimo lavoro di Loic la chiesa è gremita di persone. La paladina è entusiasta del risultato e introduce le preghiere con un piccolo discorso volto a promuovere le attività della parrocchia nei giorni a venire: in particolare si parla dei lavori da effettuare alle case dei fedeli per l'inverno, ad eventuali aiuti che la chiesa può dare a chi si trova in difficoltà e all'organizzazione del coro e delle musiche sacre: quest'ultima attività è rivolta in particolare ai bambini e ragazzi del villaggio, molti dei quali aderiscono con grande soddisfazione di Solice e di Julie.

Al termine della funzione Eric e Desiree salutano i compagni e partono alla volta di **Gottlieb**, mentre alcuni abitanti di **Manselle** prendono in parola il discorso di Solice e ne approfittano per rivelare alcuni dei loro problemi: in particolare la paladina è colpita dalla conversazione con un certo **Thomas**, un ragazzo di 16 anni che le confessa di essersi

perdutamente innamorato di **Margherita**, figlia di un abitante del villaggio.

"Ho la sfortuna di essere orfano", spiega Thomas a Solice, "e tutto quello che possiedo me lo sono dovuto guadagnare con il duro lavoro: ma lui non mi considera un buon partito per sua figlia, e intende darla in sposa a un proprietario terriero di **Gottlieb**. Eppure io la amo, e so che lei ricambia i miei sentimenti: come posso convincerlo che sarei io la persona giusta?"

Solice ascolta con ammirazione il discorso del giovane, e fa del suo meglio per confortarlo: "il fatto di voler convincere i genitori della vostra amata vi fa onore: se davvero lei è così importante per voi so che farete tutto quello che è necessario per soddisfare le aspettative di suo padre: quello che possiamo fare è parlare con lui e cercare di fare in modo che egli possa vedere quanto tenete a sua figlia e cosa siete disposto a fare per lei".

Thomas sembra soddisfatto della risposta e la paladina lo saluta dicendogli che lo terrà informato, ripromettendosi di parlare con il padre della ragazza.

L'incontro con Nigel, il padre di Margherita

Solice si reca a parlare con l'uomo nel primo pomeriggio. La conversazione è piuttosto breve, Nigel mette subito in chiaro che non considera Thomas un partito sufficientemente valido per la figlia, preferendo a lui un proprietario terriero di **Gottlieb**. "Non voglio che a mia figlia possa mancare nulla", spiega alla paladina, "per questo ritengo che sia importante maritarla con una persona che possa veramente badare a lei. Thomas è un bravo ragazzo, come dite voi", conclude poi, "ma non possiede alcunché: e l'impegno a volte non basta per costruire una famiglia".

"Se Thomas dovesse dimostrare di avere quello che serve, voi sareste disposto a cambiare idea?" Chiede Solice a quel punto.

"E' possibile, sì", risponde Nigel: "ma dubito che ciò accadrà".

L'incidente misterioso

Nel corso del pomeriggio una tragica disgrazia sconvolge la tranquillità del villaggio: a quanto pare uno degli abitanti di **Manselle** ha perso la vita per colpa di una rovinosa caduta in un burrone. **Ian Bohr** chiede informazioni sul luogo dell'incidente, mentre Solice e Julie si offrono di accompagnarlo. Una volta giunti sul posto, ai tre viene spiegato l'accaduto da due uomini che si trovavano con la vittima al momento della disgrazia.

"**Fritz** stava camminando", spiega **uno dei due**, "quando a un certo punto l'ho sentito urlare: deve essere scivolato su questa lastra di ghiaccio qui, perché in men che non si dica è finito di sotto..."

Mentre anche l'altro compaesano conferma l'accaduto, Solice e Julie si affacciano sullo strapiombo, sul fondo del quale si intravede la sagoma coperta di sangue.

"Temo proprio che non ci sia più nulla da fare per lui", commenta Solice con un sospiro: "tutto quel che possiamo fare è scendere e sperare che si sia salvato in qualche modo".

Julie si offre di accompagnarla, e le due amiche chiedono a **Ian Bohr** e ai due uomini presenti di aiutarle a legare insieme un pò di corde necessarie per la discesa.

"Siete davvero sicure di volerlo fare?", le ammonisce **Ian Bohr**, preoccupato: "conosco uomini pratici del posto che potrebbero rischiare di farsi molto meno male di voi".

Solice lo ringrazia, ma sembra intenzionata ad andare: "non sono brava come **Desiree**, ma se quell'uomo dovesse essere ancora vivo forse potrei fare qualcosa per lui: quanto a Julie, vi assicuro che non potreste desiderare nessuno migliore di lei per una discesa del genere". L'uomo acconsente, e le due ragazze si calano nel dirupo.

La discesa avviene senza problemi: mentre Solice constata amaramente che **Fritz** è deceduto, a Julie cade l'occhio su un oggetto metallico che giace a qualche metro di distanza dal corpo.

"Ma... è un coltello!" esclama, mostrandolo a Solice senza farsi notare. La paladina indica la custodia vuota fissata alla cintola del defunto: "si tratta senza dubbio del suo coltello da caccia: è molto strano che si sia sfilato da solo, queste custodie hanno persino la fibbia di sicurezza..."

Le due ragazze si scambiano un'occhiata preoccupata, realizzando insieme che forse le circostanze del tragico incidente non sono quelle raccontate poco prima dai due testimoni. Per non destare sospetti e preoccupazioni decidono di comune accordo di rimettere il coltello nel fodero della vittima prima di legarlo alle funi e farlo issare su.

Durante la risalita Solice perde un paio di volte l'equilibrio, subendo dei contraccolpi che la feriscono al braccio destro, alla gamba sinistra e persino alla testa: la paladina stringe i denti, e riesce comunque a risalire dietro a Julie, più a suo agio in simili arrampicate.

Quando il cadavere di **Fritz** raggiunge la sommità del burrone le due amiche notano all'unisono l'espressione sorpresa che uno dei due testimoni, **Peter**, rivolge osservando che il coltello del defunto è nuovamente al suo posto: l'episodio è reso ancora più misterioso dal fatto che l'altro testimone, **Samuel**, non sembra minimamente sorpreso della cosa.

"L'hai notato anche tu, vero?" mormora Julie a Solice mentre gli uomini assicurano il corpo di **Fritz** ai cavalli: la paladina annuisce, preoccupata per i suoi stessi sospetti.

I funerali di **Fritz** vengono fissati per l'indomani. "Questa sera si scava", borbotta **Ian Bohr** a **Loic** non appena tutti fanno ritorno a **Manselle**. "C'è comunque andata meglio a noi che a quel disgraziato", fa eco **Loic** alzando le spalle.

Eric e Desiree a Gottlieb

Nel frattempo, a **Gottlieb**, Eric e Desiree decidono di dedicarsi agli acquisti: dopo aver ordinato i formaggi per **Ian Bohr** si fanno indicare una sarta dove Eric ha intenzione di comprare un regalo da consegnare a Loic per aiutarlo nella sua opera di corteggiamento della bella **Ida**: l'oggetto giusto si rivela essere uno scialle, che il giovane decide di far scegliere a Desiree. La ragazza non si limita a suggerirne uno, ma decide anche di acquistarne altri tre, uno per se stessa e gli altri come regalo per Solice e Julie. Prima di salutare la sarta Eric si fa dire dove trovare una buona locanda dove poter comprare da bere, ma proprio mentre si stanno recando lì i due giovani si imbattono in qualcosa di inaspettato.

Seduti nel cortile di una casa poco distante dalla taverna indicata dalla sarta, Eric scorge quelli che riconosce essere senza ombra di dubbio gli uomini di **Gustav Bleigh**: guardando meglio si accorge che tutti quanti, **Gustav** compreso, indossano delle misteriose fratine di colore azzurro con una rosa rossa a quattro punte disegnata al centro.

"Chi l'avrebbe mai detto", esclama ad alta voce il giovane, avendo cura di non farsi scoprire: "vuoi vedere che i nostri amici sono delle guardie?"

La risposta arriva pochi istanti dopo quando, giunti alla taverna, i due assistono all'ingresso dei sei individui al gran completo. Sono sufficienti pochi minuti per scoprire che sono stati assunti come guardie civiche ausiliarie per la riscossione delle gabelle che avrà luogo di lì a pochi giorni: è quello che dice **uno di loro** a gran voce quando, forse dopo aver bevuto troppo, decide di attirare l'attenzione della taverna su di sé raccontando un paio di aneddoti divertenti sul viaggio che li ha condotti a **Gottlieb**. Eric e Desiree hanno così persino modo di sentire il pubblico racconto dello spiacevole episodio capitato pochi giorni prima e che li ha visti protagonisti. "E se le cose non sono finite a schifo è anche e soprattutto merito del gruppo di persone di cui facevano parte quei due tipi laggiù", esclama l'uomo al termine del racconto, indicando il loro tavolo tra le risate e gli applausi degli astanti.

Nel corso della serata Eric acquista una botte di birra e si informa sull'esistenza di locande di malaffare dove poter giocare d'azzardo o divertirsi: "**Gottlieb** è un villaggio tranquillo", gli risponde l'oste: "per posti del genere devi andare fino a **Graben**, verso est". Il giovane ringrazia, consapevole di non potersi allontanare ancora: i due prendono due stanze per la notte, pronti a rimettersi in viaggio verso **Manselle** l'indomani. Prima di dormire Eric decide di osservare la sua **mappa**, e si accorge con sorpresa che c'è un punto interno alla foresta del **Meistwode**, posto a poca distanza dal limitare occidentale.

Manselle, 27 novembre 517

La funzione della mattina è dedicata ai funerali del povero **Fritz**, che lascia una moglie e una figlia entrambe disperate. Dopo la funzione Solice si reca da **Emma**, la moglie del defunto, per offrirle tutto il conforto e l'aiuto che la chiesa può darle nel momento difficile che sta passando: la donna ringrazia e prega insieme alla paladina. Julie fa del suo meglio per tirare su di morale **Lisa**, la figlia orfana di **Fritz**: il suo repertorio di giochi e scherzi riesce a strappare qualche sorriso alla bambina, che resta comunque per forza di cose molto provata.

Nel pomeriggio tornano Eric e Desiree: la ragazza distribuisce gli scialli alle amiche, che la ringraziano contentissime. A Julie viene un pò da ridere al pensiero che **Ida** riceverà in dono lo stesso oggetto che lei stessa rischierà di vedere al collo di tutte le compagne di Loic, ma per quieto vivere decide di non aprire bocca. In ogni caso, Eric e Desiree vengono subito informati della tragedia occorsa a **Fritz** e dei sospetti, ancora molto vaghi, che Julie e Solice cominciano a nutrire in merito alla vicenda.

A sera Solice informa tutti della sua intenzione di recarsi a **Elze** per avvertire il parroco del luogo in modo che possa celebrare egli stesso una funzione per il defunto, ma **Ian Bohr** si affretta a spegnere l'iniziativa: "arrivi tardi, ci ho già pensato io a mandare qualcuno: è appena tornato, informandomi che il prete non tornerà che tra un paio di giorni: il funerale di Kayah dovrà aspettare".

Manselle, 28 novembre 517

Desiree chiede a Julie di accompagnarla sul luogo della tragedia: una volta sul posto la ragazza cerca invano altre tracce, finendo poi per rassegnarsi: la gita non si rivela comunque infruttuosa, Desiree raccoglie un bel pò di erbe medicinali mentre Julie fa incetta di funghi che vengono poi portati a **Ian Bohr** affinché ne attesti la commestibilità.

Loic torna a trovare **Ida** scambiando con lei ulteriori sguardi e sorrisi, senza però riuscire a darle in dono lo scialle ricevuto da Eric. Intanto, Solice e Julie cercano di far luce sulla morte di **Fritz** continuando a fare visita a **Emma** e a **Lisa**, senza però scoprire nient'altro di rilevante.

Solice incarica Loic di chiedere a **Mino**, il padre di **Ida**, di spargere la voce che la chiesa cerca dei bravi carpentieri e falegnami: la paladina ha intenzione di iniziare dei lavori per ristrutturare le zone più rovinate dell'edificio, in modo da rendere l'ambiente più robusto e accogliente in vista dell'inverno. Loic stesso dà a Solice preziosi consigli sul da farsi, prima di recarsi ancora una volta a casa di **Mino** sfruttando un'altra ottima occasione per incontrare **Ida**. Loic comunica inoltre a Solice le sue intenzioni di recarsi a **Elze** l'indomani alla ricerca di un regalo per Desiree. Solice si offre di accompagnarlo, così da poter comprare lei stessa una torta per festeggiare l'amica.

Manselle, 29 novembre 517

Subito dopo la funzione mattutina Loic e Solice si recano a **Elze**, dove incontrano per la seconda volta **Tony Manzo**, che li saluta come se li vedesse per la prima volta: la guardia indirizza entrambi dalla moglie, a suo dire abilissima nella preparazione di torte. Mentre la donna impasta, Loic si reca dall'unico armaiolo della città per comprare un arco corto da regalare a Desiree: al termine di una dura contrattazione, l'oggetto viene acquistato per 10 corone d'argento: a quel prezzo Loic ottiene anche un'incisione personalizzata che lo abbellisce ulteriormente. Solice, di gran lunga meno esperta a trattare con i commercianti, si trova a dare alla moglie di **Tony Manzo** ben tre corone d'argento come ricompensa per aver preparato la torta.

"Tre corone d'argento? Deve averla impastata con l'oro!" esclama Loic scoppiando a ridere quando viene informato. "Non ti preoccupare, Solice", aggiunge poi: "l'importante è che sia buona!".

Durante la cena, nella locanda di **Ian Bohr** si presentano quattro carpentieri che chiedono di parlare con Solice e Loic: "Milo ci ha detto che cercavate aiuto", dice uno di loro, speranzoso. Solice annuisce, felice di vedere che tra essi vi è anche **Thomas**: la paladina spiega che i lavori cominceranno presto, e li invita a presentarsi in chiesa l'indomani stesso, dopo la funzione.

Prima di andare a dormire, Julie rivela al gruppo un'informazione molto importante che dichiara di aver appreso dalla piccola **Lisa** nel corso della sua visita quotidiana: "la piccola mi ha detto che presto avrà un nuovo padre", spiega assumendo un'espressione seria. "A quanto pare la madre si sta vedendo molto spesso con lo "zio" Samuel, che sembra avere tutta l'intenzione di volerla consolare per la sua perdita". La notizia getta ulteriori ombre sulle circostanze della morte di **Fritz**.

Nessuno sa bene cosa fare: l'idea di alzare un polverone che potrebbe distruggere gli equilibri del villaggio non piace a nessuno, ma l'idea di lasciare tutto com'è sembra altrettanto infelice: "credo che l'unica cosa da fare sia parlare con **Peter**", dice Solice dopo una lunga riflessione: "è l'unico ad aver mostrato una certa sorpresa quando ha visto il coltello nel fodero, mentre Samuel non tradiva alcuna emozione: se c'è qualcuno che può dirci cosa è realmente successo, quello è lui".

Prima di coricarsi, Eric dà uno sguardo alla sua **mappa**: il punto all'interno del **Meistwode** è ancora lì, a circa venti chilometri dai bordi della grande foresta. Il giovane decide che l'indomani è il giorno giusto per convincere i compagni a organizzare una spedizione da quelle parti, e si addormenta pensando al modo migliore per presentar loro la faccenda.

Manselle, 30 novembre 517

Nel corso della funzione mattutina Solice informa i fedeli che la chiesa ha intenzione di finanziare alcuni lavori per effettuare delle riparazioni degli edifici del villaggio più esposti al freddo e alle intemperie dell'inverno imminente: "se ritenete che la vostra casa abbia bisogno di essere rinforzata, fatemelo sapere e provvederò a mandare da voi i carpentieri: non dovrete pagare nulla, ci penserà la chiesa".

Al termine della funzione si presentano all'appello due capofamiglia le cui case necessitano di manutenzione. Solice ne approfitta per fare una mappa sommaria del villaggio, chiedendo e ottenendo informazioni anche sull'abitazione di Peter.

All'ora di pranzo si festeggia il ventunesimo compleanno di Desiree: la ragazza sembra molto contenta della torta e del regalo di Loic, e ringrazia sentitamente tutti quanti. Con suo enorme rammarico, ben presto **Ian Bohr** decide di aggiungersi al tavolo: "quella torta sembra niente male", afferma, facendo in modo di farsene offrire una fetta.

"Buona eh? L'ha fatta la moglie di Tony Manzo", è lieto a precisare Loic, "il quale, per la verità, non ha una grande opinione di te... Come sarebbe a dire, chi è Tony Manzo? E' la guardia civica di **Elze**, no? Esatto, proprio lui: ha detto che sei... insomma, lo puoi immaginare: quello che dicono un pò tutti, da queste parti".

Ian Bohr scuote la testa: "prima o poi lo diranno anche di voi, quando vi scoccerete di dar retta a quei fessi che vi danno ordini e vi deciderete a trovare un posto in cui invecchiare in pace". E' soltanto la prima di una lunga serie di frasi che l'uomo dedica all'amara celebrazione di quella che sembra una vita ormai finita, da trascorrere in un deresponsabilizzato ritiro lontano dai tumulti di missioni e battaglie.

"Scommetto che sir Krupp era uno dei tuoi compagni d'arme", gli dice Loic a un certo punto: "e che ti ha fatto un brutto scherzo: è per questo che lo odi così tanto, non è così?"

"La maggior parte dei miei compagni sono morti facendo lo stesso lavoro che facevo io", risponde Ian Bohr: "quanto a Krupp, è sempre stato uno stronzo: la mia colpa è stata accorgermene un pò troppo tardi. Lo so come la pensate voi adesso, ma credetemi, lasciate passare qualche anno, poi ne riparleremo: lo dico solo per il vostro bene...".

Il discorso continua a lungo: Loic sembra quasi divertito dalle conclusioni pessimistiche di **Ian Bohr** con le quali a volte arriva persino a concordare, mentre Solice sembra sempre più a disagio: a un certo punto è lei a intervenire, cercando di contestare la morale amara della discussione: "Forse è vero che avete avuto dei cattivi comandanti", esclama la paladina, "ma questo non vi dà il diritto di essere così duro con i valori in cui crede la gente che ha fatto una scelta diversa dalla vostra: valori che sono certa anche voi avete avuto, e che di certo albergano ancora nel vostro cuore. Valori

che hanno fatto sì che riusciste a tenere in vita una chiesa che senza di voi sarebbe decaduta, a sostegno di una comunità di persone che a quanto mi sembra vi stanno davvero molto a cuore".

Ian Bohr sorride senza entusiasmo alle parole della paladina: "chissà, forse c'è del vero in quello che dite: ma ho fatto la mia scelta e non la rimpiango, come non rimpiango affatto gli anni sprecati a dar retta a persone che pensavano di sapere quello che stavano facendo ma invece non sapevano proprio nulla: persone che hanno passato la loro vita a combattere contro avversari che sono stati rimpiazzati, a uccidere nemici che hanno continuato ad aumentare..."

Desiree si alza di scatto, visibilmente seccata dalla conversazione: "visto che ci tenete tanto a questo discorso, vogliate scusarmi: ne approfitterò per fare un pò di pratica con l'arco", e così dicendo esce dalla locanda, seguita dopo pochi minuti da Loic.

La conversazione continua per alcuni minuti, nel corso dei quali anche Eric prende la parola, cercando invano di introdurre il discorso del Meistwode: Ian Bohr sembra tutto fuorché interessato. Solice continua a mettere in dubbio il pessimismo del suo interlocutore, nella speranza di scuotere qualcosa dentro di lui: "non posso davvero credere", esclama la paladina, "che dentro di voi non esista più neppure un briciolo di quella passione che un tempo sicuramente vi spingeva a compiere in prima persona le stesse cose da cui oggi volete così tanto prendere le distanze: non posso perché ho visto che siete una persona di buon cuore, e nessuna oasi o rifugio potranno mai cambiare questa realtà".

"E sentiamo", la interrompe Ian Bohr, "cosa vi aspettate che faccia? Quale impresa volete convincermi a compiere con questo bel discorso?"

"Niente che sia lontano da quello che vi va di fare", risponde Solice: "ho assunto dei carpentieri per effettuare dei lavori, ma mi serve qualcuno che sappia come retribuirli, che possa dirmi dove comprare la merce e fare in modo che i miei soldi non vadano in fumo".

"In altre parole, vi serve un contabile", replica Ian Bohr sollvando un sopracciglio.

"Non proprio", risponde la ragazza: "mi serve una persona che abbia a cuore gli interessi di questo villaggio, che conosca le botteghe, i lavoratori e gli abitanti di questa regione... e che abbia la loro fiducia: e non mi viene in mente nessuno migliore di voi".

"Va bene, ragazzina", la interrompe Ian Bohr, "farò questa cosa... a patto che la pianterai di cercare di ficcarmi nel cervello la merda di sir Krupp".

Solice annuisce, visibilmente contenta della decisione del suo interlocutore. Dopo pochi minuti i due escono insieme per incontrare i carpentieri e prendere i primi accordi per i lavori alla prima delle case da riparare, che inizieranno l'indomani.

Nel corso del pomeriggio Eric va a cercare Julie, Loic e Desiree con l'obiettivo di convincere tutti a organizzare una spedizione nel Meistwode: per ottenere questo risultato non esita a rivelare a tutti quanti del misterioso puntino che la mappa gli comunica a una certa distanza dai bordi dell'enorme foresta, spiegando cosa potrebbe significare: "Bruno Malade mi ha affidato questa mappa proprio con il compito di indagare su queste misteriose indicazioni: quale momento migliore di ora, visto che non abbiamo chiaramente nulla da fare? Il punto indicato dista soltanto un giorno o due, e di certo qui non succederà niente di grave fino al nostro ritorno: è un'occasione unica per fare un servizio utile a sir Bruno, senza compromettere minimamente quest'altra missione".

Nel tentativo di convincere tutti Eric non esita a citare i dettagli della sua prima visita ad uno dei punti indicati dalla mappa, avvenuto qualche mese prima presso le rovine di Amilanta (vedi cronaca [l'operazione Notte e Nebbia](#)).

Julie e Loic si mostrano molto interessati all'idea, la prima per l'indubbio fascino esercitato dall'idea di esplorare rovine misteriose, il secondo per la possibilità concreta di incontrare qualche poco di buono: "ve lo dico io, in quelle rovine potremmo incontrare Lady Katrina o qualche altro bastardo che sappiamo nascondersi nelle profondità del Meistwode: secondo me è una buona occasione, e come dice mio fratello non possiamo farcela scappare". Anche Desiree dichiara di essere interessata ad andare. "Non ci resta che dirlo a Solice", conclude un più che soddisfatto Eric, che si reca subito a chiamarla.

Per dare il suo parere la paladina è costretta ad allontanarsi da Ian Bohr, con cui aveva da poco incominciato a discutere dei dettagli dei lavori da effettuare: l'uomo non sembra molto contento di tale esclusione, ma purtroppo non c'è altra scelta.

Nel giro di pochi minuti Solice apprende le intenzioni di Eric e degli altri, ed esprime qualche perplessità in merito alla spedizione: "non sono sicura che possiamo fare una cosa del genere senza contravvenire alle istruzioni contenute nella lettera di Sir Tennembraum", spiega a Eric: "prima di muoverci da qui credo sia assolutamente necessario chiedere il permesso a Ian Bohr, che come sappiamo non ama certo parlare di quella foresta: tuttavia l'impegno che abbiamo accettato di prendere presso sir Tennembraum e quindi presso di lui ci impone di sottostare alla sua decisione, qualunque essa sia".

Eric non è molto contento all'idea di lasciare che sia Ian Bohr a decidere, ma si rende ben presto conto che è il massimo che potrà ottenere da Solice e decide quindi di fare buon viso a cattivo gioco.

Quella sera stessa, al termine dei lavori preliminari con Solice, Ian Bohr viene messo a parte del piano di spedizione. "Voi siete pazzi", esclama non appena Eric finisce di spiegare. "Entrare in quella foresta è da cretini: perché mai dovrei

lasciarvi andare lì, quando il compito che ho è quello di impedire che vi possiate cacciare nei guai?"

"Non ci cacceremo nei guai", ribatte Eric: "dovete fidarvi di noi, sappiamo quello che facciamo".

"Non è la prima volta che portiamo a termine una missione come questa", gli fa eco Loic: "le catacombe e le rovine le conosciamo bene, non temere".

"Davvero?" chiede Ian Bohr con aria di sfida: "anche quelle del Meistwode?"

A quel punto è Julie ad annuire: "ci siamo già stati, come abbiamo già detto... E abbiamo anche affrontato con successo dei nemici molto forti".

"Ma questa volta abbiamo intenzione di essere prudenti", aggiunge Eric: "ci limiteremo a perlustrare la zona e a tornare qui al primo segnale di pericolo".

Ian Bohr scuote la testa: "beh, se siete così scemi da volerci andare a tutti i costi, io non ve lo impedisco di certo... Ma prima voglio dare un'occhiata a questa mappa di cui mi avete parlato: vediamo un pò dov'è che vi volete andare a cacciare".

Eric scuote la testa: "non posso farvi vedere la mappa, mi dispiace".

Ian Bohr è stupito dalla risposta: "No? Come sarebbe che non puoi? Non ti fidi di me?"

"Non si tratta di mancanza di fiducia", spiega Eric: "è soltanto che voi mostrate di essere scettico su tutto quanto, e se non ci darete il permesso di andare lì sarà inutile farvi vedere alcunché".

"Ah beh, di certo non vi darò il permesso di scorrazzare in giro senza neppure sapere dove intendete andare a cacciarvi nei guai!" esclama Ian Bohr, visibilmente innervosito.

"Quello che Eric intende dire", esclama Solice a quel punto, "è che vogliamo che siate voi stesso ad accompagnarci".

Ian Bohr sembra stupito da quelle parole: "Che cosa? Io? E perché mai dovrei farlo".

"Perché siete senz'altro la persona più esperta che possiamo trovare da queste parti", risponde Solice guardandolo negli occhi, "e soprattutto, perché siete degno di fiducia. Ma prima di mostrarvi quella mappa è necessario che ci diciate sinceramente se siete interessato a volerci aiutare e a voler far parte di questa cosa".

"Se non vedo dove punta quella mappa non ho modo di poterlo dire con certezza", puntualizza Ian Bohr.

"Sapete perfettamente cosa intendo dire", insiste Solice: "non intendiamo estorcervi un sì a scatola chiusa: ci basterà sapere che siete davvero intenzionato ad aiutarci".

Ian Bohr scuote la testa: "e sia", dice poi, sbuffando: "ora posso vedere questa dannata mappa?"

Manselle, 31 Novembre 517

Nel tentativo di vederci più chiaro in merito alla misteriosa morte di Fritz Solice si reca a trovare **Peter**. Nel corso di una lunga conversazione la ragazza riesce a convincerlo a fare la cosa giusta, confessando quanto taciuto fino ad allora: la morte di **Fritz** è il prodotto di un alterco scoppiato tra lui e **Samuel**, entrambi piuttosto alterati al momento della disgrazia: Peter giura di non aver visto nulla al momento della caduta. La paladina lo ringrazia per la sincerità, ripromettendosi di parlare con **Samuel** l'indomani.

Nel corso del pomeriggio vengono ripresi i lavori a una delle case, che coinvolgono Solice e Ian Bohr, mentre gli altri ne approfittano per concedersi un pò di meritato riposo.

Manselle, 1 Dicembre 517

La giornata trascorre tranquilla: i lavori voluti da Solice procedono alacramente, anche grazie all'aiuto di **Ian Bohr**. Poco dopo cena la paladina si reca da **Samuel**, scortata a una certa distanza da **Eric** e **Loic**: "fidarsi è bene, non fidarsi è meglio", esclama il più alto dei Navar.

Nel corso della conversazione Solice spinge Samuel a raccontarle l'accaduto: l'uomo descrive alla paladina la stessa scena raccontata da **Peter**: "Fritz ha perso il controllo: se proprio me lo chiedete, quando l'ho visto perdere l'equilibrio ho persino pensato che se lo fosse meritato: ma no, non l'ho spinto giù io". La paladina è colpita dalla confessione e dalla convinzione con cui **Samuel** si dichiara convinto delle proprie azioni, e abbandona la sua dimora in preda ai dubbi e all'incertezza. Il giorno dopo, i lavori pesanti alle case vengono interrotti con l'arrivo di Padre Bran, il sacerdote di **Elze** convocato a **Manselle** per celebrare i funerali di **Fritz**: alla cerimonia sono ovviamente presenti la moglie del defunto e **Samuel**, che non si preoccupano di farsi vedere insieme. L'arrivo del sacerdote convince il grupop che è giunto il momento di partire alla volta del **Meistwode**: Solice lascia a Padre Bran le sue annotazioni in merito ai lavori da effettuare all'interno della Chiesa, mentre **Ian Bohr** chiude a chiave la sua locanda e si accinge a partire.

Gottlieb, 3 Dicembre 517

A sera viene raggiunta la città di **Gottlieb**: durante una sosta presso la solita taverna il gruppo incontra ancora una volta gli uomini di **Gustav Bleigh**, stavolta impegnati a riscuotere una sorta di gabelle per il borgomastro: "anche voi dovete pagare, se non vi spiace", viene detto senza fare troppi complimenti. Eric provvede a saldare la tassa, non senza chiedere ed ottenere l'apposita ricevuta.

Il giorno successivo vengono comprate le provviste per il **Meistwode**: "con tutta questa roba da portarci appresso ci converrà comprare un mulo", suggerisce Eric. Il consiglio si traduce in acquisto, e alla bestia viene dato il nome di Villaro. Di buon mattino si parte alla volta della città di **Graben**. "Ci conviene entrare nel Meistwode più o meno all'altezza di quella città", spiega **Ian Bohr**: "tuttavia, consiglio vivamente di evitarla. E' da tempo ormai che la guardia civica di questo

posto ha rinunciato a tenere sotto controllo i loschi figure che vivono lì, e ormai quelle case non sono altro che un pericoloso covo di briganti e gente poco raccomandabile. Non è un posto per signorine".

Meistwode, 5 Dicembre 517

L'ingresso nella foresta avviene sotto la neve, che cade copiosa dal cielo trasportata da un vento gelido, confondendosi con la nebbia. Eric e Ian Bohr si alternano alla guida del gruppo, l'uno consultando la mappa e l'altro facendo affidamento sui suoi ricordi di molti anni prima. "Questa foresta fa schifo", commenta il vecchio avventuriero durante la marcia, "ma con questo freddo fa schifo ancora di più". Le cattive condizioni atmosferiche mettono seriamente a rischio l'incolumità dei membri più fragili del gruppo: Solice e Julie tirano su col naso, consapevoli di essere in procinto di beccarsi un raffreddore. A sera, Solice e Desiree danno a Julie il suo regalo di compleanno: un paio di guanti invernali. "Mancano ancora due giorni, ma è adesso che ne hai davvero bisogno".

Il presentimento diventa realtà il giorno successivo. Julie e Solice chiedono spesso di effettuare delle lunghe pause: soprattutto Julie sembra stare molto male. "Ha la febbre", sentenzia Desiree: "ha urgente bisogno di riposo". Eric e Loic fanno del loro meglio per allestire un campo di fortuna, ma è evidente che la foresta non offre un riparo sufficiente per la notte. Eric si offre quindi di andare in avanscoperta per cercare un luogo migliore, chiedendo a Ian Bohr di accompagnarlo e a Loic di restare a guardia delle donne.

La spedizione si rivela un successo: Eric e Ian Bohr si imbattono ben presto in una **torre diroccata**, all'apparenza molto antica. Durante le prime fasi dell'esplorazione, però, i due si accorgono di non essere soli. "Hai sentito anche tu?" chiede Ian Bohr a Eric indicando un movimento tra i cespugli, poco distante. Il giovane annuisce, caricando la sua balestra. Di lì a poco spunta la sagoma minacciosa di un uomo armato, probabilmente un brigante. "Chi va là!" esclama a quel punto Ian Bohr: il misterioso individuo si volta di scatto, per poi correre rapidamente in direzione dell'avventuriero brandendo l'arma. La reazione è sufficiente per convincere Eric a far fuoco con la sua balestra, che viene ben presto seguita dall'ascia dello stesso Ian Bohr. Il corpo del brigante, colpito da entrambe le armi, crolla a terra senza vita.

Di lì a poco l'avanguardia torna a riprendere il gruppo, conducendolo alla **torre**. Solice, Eric e Desiree osservano a lungo la struttura, che sembra a tutti gli effetti una rovina persino precedente all'epoca Turniana. "Credo che sia qualcosa risalente ai *Popoli Antichi*", mormora Solice osservando le strane decorazioni sulle colonne. "Almeno sembra sicura", commenta Loic, poco interessato dalle scoperte dei compagni: "passeremo qui la notte, così nostra cugina potrà riposare".

Meistwode, 7 Dicembre 517

Le giornate successive passano senza avvenimenti particolari: il gruppo resta nei pressi della torre vegliando su Julie. L'8 dicembre è il compleanno di Julie, e a partire da quella data la ragazza comincia a migliorare. Il 9 dicembre è l'ultimo giorno di riposo, e all'alba del 9 il gruppo si rimette finalmente in marcia.

Meistwode, 9 Dicembre 517

La marcia effettuata si rivela molto produttiva, e il gruppo recupera buona parte del tempo perduto anche considerando le migliori condizioni climatiche: smette infatti di nevicare, e il cielo terso consente a Eric e a Ian Bohr di orientarsi meglio. A sera viene preparato il consueto campo, e si decidono i turni di guardia.

Meistwode, 10-18 Dicembre 517

Gli eventi occorsi dal 10 al 18 dicembre 517 sono narrati nella cronaca **Lo scavo di Maar**.

Dintorni di Graben, 18 dicembre 517

"Leviamo le tende, adesso!" esclama **Ian Bohr**, accorgendosi di essere a pochi chilometri dalla pericolosa **Graben**; "vediamo di fare un pò di strada, e poi di trovare un buon posto per la notte: questi posti non sono certo ideali per farsi trovare in mezzo alla strada".

E' proprio Ian Bohr, dopo circa 10 chilometri di strada, a scorgere un possibile posto dove accamparsi: "quelle andranno benissimo", esclama indicando un gruppo di ruderi poco distante.

"Ancora rovine?" Obietta Loic, alzando gli occhi al cielo. "E se sono maledette?"

Le lamentele del più alto dei Navar non sembrano sortire l'effetto sperato: il gruppo, stanco e incapace di proseguire ancora a lungo, sceglie di accamparsi presso i ruderi.

Al momento di stabilire i turni di guardia, Desiree esprime la sua intenzione di poterlo fare con Ian Bohr: "ma fai un pò come te pare", le fa eco Loic, "alla fine sò gusti".

"Guarda che non è che je piaccio io", replica Ian Bohr ridendo sotto i baffi: "sei te che nun je piaci".

Agguato nella notte

Per ironia della sorte, i guai arrivano proprio durante il turno di guardia di Ian Bohr e Desiree. Prima che i due possano

accorgersene, l'uomo viene infatti colpito alla gamba da una freccia scagliata dagli arbusti poco distanti: "Sveglia! Sveglia! Alle armi!" grida Ian spegnendo con un calcio le braci del fuoco, mentre Desiree raggiunge un riparo. Di lì a pochi istanti tutti si mettono in piedi, mentre le frecce continuano a cadere attorno alla zona del campo. "Tanti arcieri!" avverte Ian, indicando a Loic il fianco di una piccola collina posta immediatamente davanti al campo, che sovrasta la zona delle rovine.

E' proprio dalla sommità di quell'altura che, improvvisamente, spunta un bandito con l'arco incoccato, la freccia puntate in direzione di Desiree: "nessuno si muova, o faccio fuori la ragazza!".

Non sapendo cos'altro fare, Solice decide di tentare di distrarlo lanciando la sua spada addosso all'arciere: l'arma compie un lungo volteggio per poi cadere in prossimità del bandito, che arretra di un passo distogliendo la mira dal suo bersaglio. La sua indecisione è quel che serve a Loic, che scatta a grande velocità nella sua direzione brandendo ascia e scudo. Ma è ben presto evidente che l'arciere non è da solo.

"Sono qui, coglioni!" grida a gran voce Loic, continuando la sua avanzata: Solice lo segue lungo il fianco della collina, cercando di recuperare la sua arma e di scorgere la presenza degli altri arcieri presenti. Eric, dopo aver preso il martello e lo scudo, si accorge della presenza di altri movimenti sospetti tra gli arbusti in prossimità nel campo e si dirige in quella direzione, affiancato da Ian Bohr. Desiree raggiunge l'arco e incozza una freccia, cercando di portare assistenza ai due, mentre Julie si dilegua tra gli alberi.

Loic risale il fianco della collina: una freccia si pianta sul suo scudo, un'altra lo raggiunge di striscio alla spalla senza provocargli danni rilevanti: nel giro di pochi istanti il gigante si trova a tu per tu con il suo avversario, che getta l'arco per sfoderare una spada: "quella non ti servirà a niente, ormai" sentenza Loic, assestandogli un violento colpo all'addome.

Solice, cercando di accerchiare i suoi avversari, si infila in quel che sembra un passaggio favorevole tra i cespugli della collina (666 di Atletica): la ragazza riesce a ritrovare l'arma, ma subito dopo si imbatte in un bandito armato di spada: lo scontro termina ben presto con il fuorilegge che riesce a colpire la Paladina al braccio: il bandito si dà quindi alla fuga, lasciando Solice a terra ferita, disarmata e terrorizzata; viene però raggiunto dopo pochi metri da Loic, che lo stende dopo un breve combattimento.

Eric ingaggia due avversari in rapida successione, riuscendo senza grossi problemi ad avere la meglio su entrambi. Anche Ian Bohr, nonostante le ferite inferte da una seconda freccia che lo colpisce al ventre, riesce ad avere la meglio su due avversari. Un terzo bandito, prima di dileguarsi, estrae un corno dalla cintola e se lo porta alle labbra: un istante dopo la vallata è percorsa da un suono sordo e continuo.

"Dobbiamo andarcene!" avverte Ian Bohr, tornando rapidamente al campo. Desiree è la seconda a tornare sui suoi passi, mentre Julie, dopo aver attirato su di sé l'attenzione di un altro soldato in agguato tra gli alberi porta il malcapitato in direzione di Eric, che gli regala uno scontro breve e letale.

Solice viene ritrovata dopo qualche minuto, ferita e spaventata. Desiree presta i primi soccorsi a lei e a Ian Bohr, gli unici ad aver sofferto ferite di una certa entità. "Dobbiamo toglierci dalle palle in fretta!" esclama Loic, dopo aver interrogato uno dei pochi banditi sopravvissuti allo scontro: "questo idiota mi ha appena detto che a breve ci piomberanno in testa molti degli amici suoi". Nel giro di pochi minuti i prigionieri vengono giustiziati: i fratelli Navar aiutano Solice a camminare, mentre il gruppo si prepara a rimettersi in marcia.

"Un'altra notte di sonno buttata nel cesso!" borbotta Loic scuotendo la testa, abbandonando la zona delle rovine: "...e la colpa è come al solito è di mio fratello e della sua mappa del cazzo: a forza di pomiciare col demonio ci farà inculare a tutti!".

Gottlieb, 19 dicembre 517

Non senza fatica viene raggiunta la città di **Gottlieb**, dove i feriti ricevono le cure del caso. Solice, febbricitante, viene affidata alle cure della signora Gertrude, che non nasconde una certa preoccupazione per le condizioni della ragazza e critica aspramente il gruppo. "Ma vi sembra il modo di far viaggiare una ragazzina? Siete davvero dei disgraziati!"

Durante la convalescenza in locanda il gruppo viene messo al corrente di una ferale notizia: sembra che **Thomas** e **Margherita**, i due innamorati di **Manselle** siano fuggiti insieme verso una destinazione ignota. La notizia è particolarmente dura per Solice, che sente forte dentro di lei la responsabilità dell'accaduto per via dei discorsi fatti a **Thomas** nei giorni precedenti.

La sosta a Gottlieb dura un paio di giorni, nel corso dei quali Solice ha modo di rimettersi dalla brutta ferita. Si riparte il pomeriggio del 21 dicembre, in direzione di **Manselle**: la signora Gertrude redarguisce nuovamente il gruppo e persino suo marito, messer Marcus, trova qualcosa da ridire sul modo in cui è stato trattato Villaro, il mulo utilizzato per la spedizione nel **Meistwode**.

Manselle, 21 dicembre 517

A sera, nonostante il freddo pungente, viene raggiunto il **Bue Stanco**. Solice, Julie e Desiree hanno qualche linea di febbre; il villaggio è buio e non ci sono addobbi che celebrino il giorno della **Rinascita**. "Questo freddo è l'occasione giusta per stappare qualche bottiglia di vino e brindare al viaggio concluso!", esclama Eric, subito preso in parola da Loic.

"Sta bene", acconsente Ian Bohr.

Solice organizza una funzione per la **Festa della Rinascita** nella chiesa di **Manselle**: chiede pertanto a **Ian Bohr** un aiuto per pulire la chiesa, e a **Loic** il favore di convocare i fedeli. Il giovane è ben contento e si reca subito, accompagnato dalla **Paladina**, alla porta di **Milo Kramer** nella speranza di poter rivedere **Ida**. I due si recano anche alla porta di **Emma** dove, con grande disappunto di Solice, hanno modo di incontrare **Samuel**: "saremo lieti di venire alla funzione... vero, cara?", esclama Samuel con un sorriso.

Infine, **Loic** e **Solice** bussano alla porta di **Nigel**, il padre della ragazza scomparsa: l'uomo che apre sembra però molto diverso dalla persona che ricevette la paladina soltanto pochi giorni prima: la sua espressione è addolorata, il suo sguardo spento e probabilmente annebbiato dall'alcol.

"Cosa volete? Andate via!".

"Siamo qui per comunicarvi il nostro dispiacere per vostra figlia scomparsa", esordisce la paladina, "e ci chiedevamo se avevate piacere di venire in chiesa per..."

"Per me stasera non c'è niente da festeggiare", la interrompe bruscamente **Nigel**, sbattendo la porta.

"Mi dispiace", esclama Solice a quel punto: "prometto che la ritroveremo".

Nessuna risposta.

La funzione all'interno della chiesa si svolge nonostante il freddo intenso: Solice, ancora febbricitante, stenta a reggersi in piedi: "tu non stai per niente bene", le dice **Loic**, ma la paladina insiste comunque a voler guidare la preghiera, e chiede al giovane di sostenerla.

Eric, nel frattempo, riceve da **Ian Bohr** ulteriori informazioni sulla fuga dei due ragazzi.

"A quanto pare **Nigel** ha chiesto l'aiuto delle guardie di **Gottlieb** insieme al promesso sposo della figlia", spiega **Ian**, "e il compito di riportare **Margherita** a casa è stato affidato a **Gustav Bleigh** e ai suoi uomini. L'ordine è quello di arrestare **Thomas**: sono partiti ieri, diretti verso **Els**".

Manselle, 22 dicembre 517

Julie sta un pò meglio, mentre **Solice** e **Desiree** sono impossibilitate a muoversi per via della febbre alta. La paladina chiede a **Loic** il favore di andare dietro a **Gustav Bleigh** e ai suoi uomini: "io non posso muovermi... ma vai almeno tu, ti prego". Solice consegna a **Loic** due lettere: una per **Gustav Bleigh**, con lo scopo di convincerlo a non fare del male a **Thomas**, l'altra diretta al ragazzo, pregandolo di consegnarsi alle autorità, ammettendo l'errore compiuto e rinunciando alla sua impossibile fuga d'amore.

"Secondo me **Thomas** ha ragione", dice **Eric**. "Il padre di **Margherita** non può decidere gli affari loro".

"Non doveva... portarla via..." mormora Solice. "Non dovevano... fuggire così: dovete trovarli... soli, nel bosco, potrebbero morire di fame".

Eric, **Loic** e **Ian Bohr** partono in giornata, mentre le ragazze restano in locanda.

Dopo alcune ore di marcia, i tre uomini incontrano il gruppo capitanato da **Gustav Bleigh**, che si compone anche di numerosi cacciatori con tanto di cani.

"Dobbiamo parlare in privato, io e te", dice **Eric** a **Gustav**: poi, lontano da occhi indiscreti, porge all'avventuriero la lettera di Solice.

"Anche io ho una lettera da mostrarti", ribatte **Gustav**, facendo leggere a **Eric** l'ordine di cattura ricevuto dal borgomastro di **Gottlieb**. Il contenuto dell'ordine non è certo incoraggiante: **Thomas** viene descritto come un pericoloso rapitore, da arrestare e portare in ceppi al cospetto delle guardie.

Le ricerche continuano per tutta la giornata; a prendervi parte, oltre a **Gustav Bleigh** c'è anche **Nigel**, il padre della ragazza, nonché un certo **Anton Butter**, amico di **Nigel** e luogotenente del borgomastro. "Caspita quanta gente hanno messo sulle tracce di quei due!" commenta **Loic**, vedendo la quantità di gruppi di cacciatori presenti nel bosco.

Verso sera, uno dei cani torna stringendo qualcosa tra i denti. "Lo riconosco!", esclama allarmato **Nigel**: "è un frammento del vestito di **Margherita**". Purtroppo, le tracce dei due fuggiaschi si smarriscono in un torrente poco distante dal luogo del ritrovamento.

Manselle, 23 dicembre 517

Le ricerche continuano per tutta la giornata, senza sortire alcun risultato. Stando alle supposizioni delle guide e dei cacciatori, i due fuggiaschi sono probabilmente diretti a **Ravensberg**. Solice parla con **Gustav** nel tentativo di convincerlo a non utilizzare le maniere forti quando e se riuscirà a trovare **Thomas**, ma l'uomo fa capire alla paladina di aver ricevuto degli ordini molto precisi: "siete un'ingenua: quel ragazzo non ha scampo, visto quello che ha fatto. Il borgomastro è furioso, e non saranno certo due o tre schiaffoni che io potrei dargli l'ultimo dei suoi problemi una volta che lo riporteremo qui".

"Vi chiedo soltanto di farmi parlare con il borgomastro", chiede Solice a quel punto.

"D'accordo", risponde **Gustav**. "E, per quello che vale, stiate pur certa che al processo io testimonierò raccontando la verità sull'accaduto: ma vedrete che nessuna di queste due cose sarà sufficiente a togliere dai guai quel povero ragazzo".

Manselle, 24 dicembre 517

Solice, **Desiree** e **Julie** si sentono meglio: la paladina decide di mettersi lei stessa sulle tracce dei fuggiaschi, organizzando un ulteriore gruppo di ricerca all'interno del quale viene cooptato lo stesso **Ian Bohr**. "Non so davvero perché lo sto

facendo", commenta l'uomo mettendosi lo zaino in spalla.

Il gruppo prende la decisione di ignorare le tracce dei fuggiaschi e la direzione ipotizzata dalle guide, limitandosi ad esplorare una serie di cascine all'interno del bosco appartenenti a boscaioli e cacciatori e presumibilmente disabitate. "Magari hanno trovato un ricovero lì", spiega Solice, "dove attendere con calma il passaggio dell'inverno".

La spedizione si avventura nel bosco, dove però si arresta ben presto per colpa del freddo e della neve che rendono impossibile proseguire.

Manselle, 25 dicembre 517

Il brutto tempo prosegue, rendendo complicato avanzare nella foresta e costringendo i vari gruppi di ricerca a numerose pause. Il giorno si conclude senza novità di rilievo, e anche questa notte viene passata all'addiaccio.

Manselle, 26 dicembre 517

All'alba, e dopo quasi due giorni di cammino, il gruppo guidato da **Ian Bohr** arriva nei pressi della prima cascina da esplorare. "Vado a dare un'occhiata", dice Julie, scomparendo dopo pochi istanti nella boscaglia. La ragazza però mette ben presto il piede in fallo (4-4-4 di *atletica*) e crolla rovinosamente al suolo, prendendo una brutta storta alla caviglia che la rende impossibilitata a muoversi. E' **Ian Bohr** a caricarsela in braccio, continuando a camminare verso la cascina. D'un tratto, però, la tranquillità mattutina viene spazzata via da un urlo stridulo proveniente dalla capanna.

"Continuiamo ad avanzare", ordina **Ian Bohr** alle ragazze, dopo aver posato in terra Julie; "ma mi raccomando... non fate rumore".

Procedendo verso la cascina si cominciano a udire suoni sempre più strani: risate maschili, grida sguaiate...

"A terra!" mormora a un certo punto **Ian Bohr**: immediatamente dopo spunta dal bosco un individuo, intento a condurre innanzi a sé la sagoma di quello che sembra un prigioniero, legato da un cappio. "Avanti, cammina!", dice il nuovo arrivato, senza dare l'impressione di essersi accorto della presenza del gruppo tra i cespugli. Dopo pochi istanti l'uomo raggiunge la porta, dove bussa e viene fatto entrare.

"Brutta storia", commenta sottovoce **Ian Bohr**, con una smorfia: "credo di aver capito che fine hanno fatto i due piccioncini".

Solice si avvicina alla finestra, cercando di contare le persone all'interno della capanna. "Sono in tre", comunica poi, a gesti, a **Ian Bohr** che annuisce. Da quella distanza, la paladina riesce anche a cogliere uno stralcio della conversazione che sta avendo luogo in quel momento.

"Ma insomma quand'è che ci liberiamo di questa...?"

"E' stato divertente!"

"Non c'è fretta... io aspetterei il primo dell'anno e mi ci divertirei un altro pò".

Solice si volta nuovamente in direzione di **Ian Bohr**, che annuisce: è senz'altro il caso di intervenire.

Assalto alla cascina dei briganti

Pochi istanti dopo la porta della capanna si apre di scatto, facendo largo alla sagoma possente di **Ian Bohr** che piomba all'interno brandendo la sua ascia. Nello stesso istante Solice fa il suo ingresso dalla finestra, mentre Desiree, dietro di lei, spara una freccia in direzione di uno dei tre briganti. "Tutti a terra, nel nome di Pyros!"

I malviventi non si lasciano intimorire: uno dei tre, impugnando un tortore a due mani dall'aspetto micidiale, si volta per affrontare **Ian Bohr**, mentre un secondo si avventa su Solice brandendo un coltello e una spada. Il terzo estrae un coltellaccio dallo stivale e lo scaglia all'indirizzo di Desiree, fallendo però il difficile tiro.

I secondi passano veloci: **Ian Bohr** subisce un terribile colpo alla bocca dello stomaco, riuscendo però a restare in piedi e ad evitarne altri: anche Solice ha la peggio, faticando a tenere a bada gli affondi mortali del suo avversario: durante uno dei primi scambi la paladina finisce persino a terra, riuscendo a rialzarsi per miracolo.

Desiree fa del suo meglio per ricaricare l'arco, ma proprio quando riesce a incoccare la freccia è costretta a fermarsi dall'arrivo del terzo bandito che, munito di coltellaccio, trascina di fronte a sé la povera **Margherita**.

"Fermi tutti, o la sgozzo come un maiale! Tu, alla finestra... butta quell'arco o questa ragazza è morta!"

Desiree getta l'arco, alzando le braccia: nel frattempo Solice viene nuovamente spinta a terra dal suo avversario, che si prepara ad assestarle il colpo di grazia: ma contrariamente alle sue previsioni, la paladina riesce a schivare l'ultimo affondo e, di nuovo in piedi, è lei stessa a trafiggerlo con la spada. Nello stesso momento, **Ian Bohr** assesta un duro colpo alla gamba del suo avversario, per poi finirlo con una micidiale botta in testa.

"Fermi tutti, o ammazzo la ragazza!" continua a urlare l'unico bandito ancora in piedi, facendosi scudo del suo ostaggio.

"Se tu la lasci andare", gli offre a quel punto Solice, "noi ti faremo fuggire senza inseguirti".

Il bandito ci pensa un pò, poi getta **Margherita** lontano da sé e scappa dalla finestra. Subito Desiree si china ad aiutare la povera ragazza, ferita e duramente provata dalle violenze subite. Solice si reca nell'altra stanza, dove riceve un'altra brutta sorpresa: Thomas giace lì, ferito e inerte, con la schiena addossata contro il muro.

Mentre Desiree, assistita da Solice, si occupa dei feriti, **Ian Bohr** pensa a interrogare l'unico bandito sopravvissuto.

"Quanti altri ce ne sono?"

"Penso che... lo scoprirete presto. Sono andati a prendere da mangiare e a riempire le borracce ma... torneranno".

"Quanti? Quanti sono?"

"Abbastanza... da... uccidervi tutti".

Una sommaria esplorazione al primo piano della cascina è sufficiente per notare un elevato numero di pagliericci. "Sono undici... troppi", esclama Ian Bohr, preoccupato. La situazione è grave: i feriti non possono essere spostati, e il tempo prima del ritorno della banda al completo potrebbe essere pochissimo. "Non ci resta che rischiare", conclude Solice: "accendiamo un fuoco, speriamo che i nostri amici vedano la colonna di fumo... e che arrivino qui prima dei briganti".

Cercando la legna necessaria per accendere il fuoco Solice nota quella che sembra una buca riempita: "cos'è quella?" chiede al prigioniero. "Cos'è?" risponde quello, ridacchiando. "Cosa sono, semmai. Sono... il rimedio a quattro inverni di solitudine". Solice apprende con sgomento la gravità della faccenda. "Ti ricordi... almeno qualcuno dei loro nomi?" chiede quindi al brigante, con lo sguardo colmo di indignazione. "Devo essere sincero: no".

L'arrivo di Eric, Loic, Gustav e i suoi

Di lì a poco Eric, Loic e Gustav, intenti a svolgere le loro ricerche insieme agli altri, scorgono in lontananza la colonna di fumo. Nel giro di qualche minuto la spedizione si dirige verso la cascina, ricongiungendosi al gruppo di [Ian Bohr](#). "Come sono contenta di vedervi!" esclama Julie, sollevata dall'arrivo dei suoi cugini. "Abbiamo trovato Thomas e Margherita... ma sono molto feriti: e presto.... saranno botte da orbi, qui!" [Ian Bohr](#) si affretta a ragguagliare [Gustav Bleigh](#) della situazione. "Che situazione del cavolo", commenta l'avventuriero.

To be continued...

Voci correlate

Personaggi

- [Solice Kenson](#)
- [Eric Navar](#)
- [Loic Navar](#)
- [Desiree Aillard](#)
- [Julie Modane](#)

PNG

- [Sir Bruno Malade](#)
- [Balthasar Toppler](#)
- [Jon Zorner](#)
- [Bertrand Wayne](#)

Ad Albiach

- [Sir Jacob Tennembaum](#)
- [Adso Tennembaum](#)
- [Gunther Tennembaum](#)
- [Casimir Tennembaum](#)
- [Michael Tennembaum](#)
- [Maria Tennembaum](#)
- [Sir Werner Krupp](#)
- [Proteus](#)
- [Bertold l'Armigero](#)

I mercenari

- [Gustav Bleigh](#)
- [Benjamin Manzo](#)
- [Brando Schultz](#)
- [Frederich Stilt](#)
- [Nathan Hasser](#)
- [Mathias Schmitt](#)
- [Kirk Roth](#)

A Manselle e dintorni

- Ian Bohr
- Fritz
- Samuel
- Peter
- Emma
- Lisa
- Tony Manzo
- Thomas
- Mino Kramer
- Ida Kramer

Luoghi visitati

- Pordunn
- Albiach
- Elze
- Manselle
- Gottlieb