

Il passato che ritorna cronaca

Cronaca dei fatti di Rigel, agosto 517.

Questa cronaca riguarda fatti che si sono svolti interamente in chat: i link ai singoli log sono distribuiti all'interno delle voci correlate.

CRONACA

Periodo: dal 15/12/2007
al 15/01/2008

Periodo RPG: dal 19 agosto 517
al 30 agosto 517

Num. sessioni: 12

Prologo

Negli avvenimenti narrati nella cronaca **nella tana del nemico**, Julie trova tra le cose di **Lord Albert Keitel** una **lettera** firmata dal Consigliere del Conte di **Rigel**.

Dalla lettera sembrerebbe che un certo **Baptiste Krol** stia ricattando l'**Ordine Nero** riguardo l'assassinio del precedente Consigliere del Conte, avvenuto nell'**anno 511**.

Julie viene quindi inviata da **Padre Quart** insieme a **Quixote** a Rigel, dove consegna la lettera che ha trovato a **Sir Marcus** della Caserma dell'**Ultimo Sole** dei Paladini di Pyros.

L'arrivo a Rigel e le prime informazioni

Julie e Quixote arrivano a Rigel la sera del 19 agosto. L'indomani presentano a Sir Marcus la lettera. Questi è molto preoccupato dal suo contenuto, e chiede ai due messaggeri di mantenere il massimo riserbo: loro accettano e si mettono a disposizione.

Il pomeriggio stesso Sir Marcus attiva i suoi canali per scoprire chi sia Baptiste Krol. Viene così a sapere che si tratta di una persona appartenente alla Gilda mercantile di Rigel, uomo stimato e amico di persone importanti come **Romuald Royelle**.

La dislocazione degli uomini

Il 21 mattina Sir Marcus ordina a due Paladini, **Nero** e **Ramon** di recarsi nel quartiere dei mercanti e di tenerlo d'occhio, attirandosi addosso eventuali "problemi".

Nello stesso tempo chiede a due altri suoi contatti, non appartenenti alla chiesa e dal passato misterioso, di affiancarsi a Julie e Quixote nelle indagini. I due si chiamano **Andy** e **John**.

Il luogo di incontro tra Andy, e John, Quixote e Julie sarà la locanda **le quattro regine**.

Le indagini del 21 agosto

Andy e John

Andy e John si piazzano nel cuore del quartiere mercantile e iniziano a guardarsi intorno.

John individua un po' di facce importanti della gilda, si fissa in mente qualche nome (Mastro Romuald Royelle, Mastro Guillaume Colbert, Mastro Jaques Coque e Mastro Horace Nash, forse parente di Sir Orion). Dopodichè attacca bottone con un certo Leopold, col quale millanta di avere un po' di affari in ballo, e si organizza per andare a cena con lui, la sera stessa.

Andy dal suo canto fa amicizia con un tale, **Marques**, che ha il cuore spezzato perché la donna di cui è innamorato, una prostituta di nome **Samantha**, mentre lui era via ha avuto un figlio con un signore di un certo rango e adesso si è montata la testa. Andy scopre ben presto che il padre del bambino è nientemeno che Baptiste Krol, che sembra stia versando parecchi soldi alla donna per evitare che lo scandalo si risappia in città.

Andy con un pretesto visita la casa di appuntamenti dove lavora Samantha. Qui conosce la giovane **Emile**, e Samantha stessa, che è una tipa un po' sfatta e volgare.

Nero e Ramon

Nero e Ramon prendono una stanza nella locanda **La Bisaccia**. Dopodichè fanno un giro per le locande del quartiere commerciale. Un episodio curioso si verifica fuori dalla taverna **Le quattro regine**, dove Nero ha un battibecco con una **giovane cameriera** che finisce per tirare sui piedi suoi e del suo compagno un secchio d'acqua.

Dopodichè i due tengono un po' d'occhio gli spostamenti di Julie, che riconoscono in quanto ragazza del loro compagno **Lucius**. Lei gli indica Baptiste Krol, la sua casa e la bottega di conciatore dove questi ha il suo ufficio.

Infine i paladini visitano la taverna **il bosco delle fate**, dove restano piuttosto colpiti dalla cameriera elfa di nome **Liuelin**.

Julie e Quixote

Con Quixote che svolge una protezione discreta a distanza, Julie riesce a individuare sin dal mattino la casa di Baptiste Krol, e con un po' di chiacchiere riesce a farsi assumere come aiuto della bambinaia della moglie di Krol.

Durante il giorno lei rimane a casa di Krol e viene a sapere un po' di pettegolezzi dalla servitù. La sera poi va a cena con Lucius nella taverna **il bosco delle fate**, e i due si scambiano molte smancerie.

Le indagini del 22 agosto

Andy e John

In mattinata John va a ficcare il naso al postribolo dove lavora Samantha. Approfittando di un momento buono si intrufola dentro e dà una rapida perlustrazione. In una delle stanze, l'unica ordinata, trova un ritaglio di carta, la cui parte mancante probabilmente era stata piegata per farne un bigliettino. Lo sottrae e si allontana. Una volta in locanda lo ripassa col carboncino e con sua somma sorpresa trova scritto il nome del suo compagno, Andronikos, una sua sommaria descrizione e il nome della locanda in cui loro due alloggiano. Evidentemente qualcuno li tiene d'occhio! Avverte subito Andy. I due iniziano a muoversi con molta cautela, nella speranza di individuare il possibile pedinatore.

Nero e Ramon

Nero e Ramon, seguendo le istruzioni di Sir Marcus, passano la mattinata scartabellando incartamenti presso il palazzo della Gilda. Studiano un po' di resoconti di lavori svolti alla Caserma dell'Ultimo Sole, appuntano dati, importi, nomi. Vengono aiutati da Mastro Royelle, che si dimostra molto gentile e collaborativo.

Julie e Quixote

Julie continua a ficcanasare a casa Krol. Viene a sapere che questi è arrivato in città con molto denaro nel 512, e subito si è dato da fare affermandosi come mercante e capo conciatore. Del suo passato non si sa nulla. Quanto a sua moglie, è una persona ingenua e cordiale, tende a fidarsi di tutti. Hanno una bambina piccola.

Il pranzo alle quattro regine

A ora di pranzo Andy e John incontrano Julie e Quixote alle Quattro Regine, e i due gruppi si scambiano le informazioni raccolte.

Per caso anche Nero e Ramon si trovano lì per mangiare. Evidentemente Ramon nutre un certo disprezzo nei confronti di Andy e John, e anche Nero li conosce di fama. Ciò non impedisce loro di rendersi conto che un tizio a un tavolo, quando Andy e John si allontanano dalla locanda, fa cenno ad un altro che esce a sua volta, forse per seguirli.

Nero allora inscena un po' di caos, per distogliere l'attenzione generale, mentre Ramon fa il giro dell'edificio e prova a ritrovare il tizio che si era allontanato. Trova invece Andy e John, che si stanno allontanando senza essere seguiti da nessuno.

Il pomeriggio

Nel pomeriggio Andy e John continuano a tenere d'occhio discretamente la casa di malaffare dove lavora Samantha. Tuttavia non scoprono nulla di significativo.

Nero e Ramon continuano la loro perlustrazione prima di tornare in caserma.

Julie, dopo aver terminato il suo lavoro presso casa Krol, va a trovare Lucius presso un cantiere dove il giovane paladino presta il suo aiuto, e i due si allontanano chiacchierando un po'. Lei nell'occasione gli racconta delle vicende del castello di Forrarossa e del tentativo di aggressione da parte di Sir **Morgan Doville**, dei **Maestri del Vento**.

L'aggressione di Julie

Dopo un po' di chiacchiere e la visita al vecchio panettiere Tom, Julie e Lucius si salutano. Ma quasi subito il giovane paladino nota una faccia che aveva già visto in precedenza nel corso del pomeriggio e si insospettisce. Seguendolo arriva giusto in tempo per sventare una aggressione ai danni della povera Julie, che stava rientrando verso la locanda.

Lucius affronta a mani nude due avversari armati di pugnale e riesce a metterne uno in fuga e l'altro al tappeto. Julie nel corso della colluttazione viene ferita lievemente al braccio destro. Il malvivente svenuto viene caricato in spalla dal Paladino, che lo porta ancora privo di sensi alla **Caserma dell'Ultimo Sole**.

Nella casa abbandonata

Sir Marcus fa poche e precise domande al prigioniero, che dice di chiamarsi **Dunbar Reed** e di aver ricevuto prima l'ordine di pedinare un'altra persona, quindi Julie, e infine di prelevarla e portarla in una **casa abbandonata** nei pressi del porto.

Prima di perdere altro tempo, Sir Marcus organizza una spedizione sul posto, con la speranza di catturare i mandanti del rapimento di Julie. Con lui andranno **Sir Orion**, **Lucius** e **Jerome**, più un altro giovane paladino che resterà a guardia dei cavalli.

L'operazione è veloce e decisa.

Sir Marcus e Sir Orion entrano nella casa, con Lucius fuori di guardia. Sulle scale affrontano due avversari, uno munito di mazza e l'altro di spada. Inizialmente lo scontro sembra volgere a favore dei malviventi, che riescono a far perdere brevemente i sensi a Sir Orion. Ma presto le cose cambiano, e Sir Marcus ne ferisce molto gravemente uno, resistendo solo contro due fino al riprendersi del compagno.

Presto però si capisce che nell'edificio c'è un terzo uomo, probabilmente uno stregone. Mentre Sir Orion atterra il delinquente già ferito, Sir Marcus insegue l'altro che sta fuggendo verso la stanza da cui si è affacciato il terzo uomo. Ma

è sulla soglia che viene colpito da una sostanza strana che lo fa sprofondare in un sonno profondo. Sir Orion chiama Lucius in suo aiuto, e si butta sulla porta cercando di impedire ai due di chiuderla. Quindi, rendendosi conto che il suo avversario sta dietro la porta per tenerla chiusa, colpisce alla cieca attraverso il legno, con un risultato incredibile. Il colpo è violentissimo, alla testa del suo avversario, che ci resta secco. Ma sir Orion ancora non lo sa, visto che la porta è chiusa, e sembra impossibile aprirla, almeno finché non arriva Lucius, con l'arma adatta, a sfasciarla. Ed ecco l'orrendo spettacolo del tizio infilzato attraverso il legno della porta. Ma non c'è tempo da perdere: la finestra della stanza è aperta, e il mago si è dileguato.

Duello nel postribolo

Mentre Sir Orion si occupa del prigioniero e perquisisce l'edificio, Sir Marcus e Lucius si calano nel cortile interno su cui si apre la finestra. Il Capitano perquisisce il cortile mentre Lucius cerca di capire in che edificio possa essersi nascosto lo stregone.

Sul cortile affaccia una casa di malaffare, già tenuta d'occhio da Andy e John. E da una delle finestre del piano di sopra a Lucius sembra di sentire uno strano tonfo.

Entra dalla porta, e incurante delle urla di una tenutaria sale di sopra, cercando di capire dove entrare. Molte delle porte si aprono per la confusione, gente curiosa e spaventata a cui il paladino dice di tornare dentro e di chiudersi. Una porta resta chiusa, ed è lì che lui entra.

Buio, un letto, due tizi sopra, uomo e donna, che interrompono a quanto sembra le loro attività amorose per chiedere cosa stia succedendo.

Ma dal tono con cui parlano Lucius intuisce che c'è qualcosa sotto e ordina all'uomo di alzarsi. E' questione di pochi istanti, e si allunga per spingerlo giù dal letto, separandolo dalla donna che teme sia tenuta in ostaggio. Lui salta in piedi e schiva il colpo.

E' però dalla donna che arrivano i primi problemi: pronuncia delle rune e da lei si sprigiona una violenta ventata, che quasi riesce a mandare al tappeto il Paladino. Lucius resiste e colpisce l'uomo, contenendo però la forza del colpo: non vuole rischiare di uccidere il prezioso prigioniero.

Subito dopo è lui a provare ad abbagliarlo con un flash dritto in faccia. Per qualche istante il Paladino è accecato, anche se poteva andare peggio. Al che Lucius grida a Sir Marcus, fuori dalla finestra, che ci sono due maghi.

Il Capitano, che aveva appena trovato una sacchetta sospetta, nascosta a terra tra i secchi, corre verso la stanza, ma ci metterà un po' a salire le scale e intervenire.

Nel mentre Lucius continua ad attaccare l'uomo, che riesce ripetutamente a schivare, e viene a sua volta attaccato dalla donna, armata di spada. Mentre lui si gira verso la donna, è l'uomo a utilizzare un incantesimo per scaraventargli contro uno sgabello, che gli si schianta addosso con una violenza inusitata.

Ferisce al braccio la donna, poi si accorge che l'uomo sta tentando di raggiungere la finestra, per fuggire. Prova a intimidire i due, intimando loro di arrendersi.

La reazione di lei è spropositata, è come presa dal panico e grida delle rune misteriose. Tutti, nella stanza, si sentono spinti alla violenza, pervasi da un'aggressività imprevista. Il suo compagno, che stava cercando di raggiungere la finestra per fuggire, si ferma e pronuncia delle rune. Lucius lo raggiunge e attacca senza curarsi di contenere il danno. La sua mazza si abbatte sul braccio dell'uomo, spappolandolo.

Ma ormai le rune sono lanciate, e mentre lo stregone sviene, uno specchio si muove da solo, colpendo Lucius a gran velocità. Il Paladino riesce a frapporre lo scudo, venendo colpito soltanto al viso da un po' di schegge di vetro.

Intanto arriva Sir Marcus, che entra e colpisce subito la donna in testa, di piatto, riuscendo a impedirle di pronunciare nuove rune. Lei perde i sensi, lo scontro è vinto.

Ed ecco che mentre i Paladini si stanno caricando i prigionieri, Sir Marcus nota che a terra c'è più sangue del dovuto. Subito fa una macabra scoperta: sotto al letto c'è un poveraccio, svestito, che è stato quasi sgozzato. Sembra ancora vivo, anche se più di là che di qua. Viene stabilizzato dal Paladino e affidato alle cure della tenutaria del postribolo.

Ed è il momento di riportare i prigionieri in caserma e iniziare gli interrogatori.

L'interrogatorio e l'arresto di Baptiste Krol

Sir Marcus e Sir Orion interrogano i prigionieri. Mentre Sir Orion si "scontra" con Emile, che cerca fino all'ultimo di contrastarlo utilizzando i suoi poteri magici residui, Sir Marcus parla con Melvin e viene a sapere che tutta l'attività dei malviventi ruotava intorno a **Baptiste Krol**. I prigionieri comunque non sono collaborativi, tanto che Sir Marcus decide di cavalcare il momento e di andare subito a prelevare Krol, senza dare tempo ai nemici di approntare delle contromosse.

E' però con somma sorpresa che, arrivando insieme a un gruppetto di Paladini nel quartiere commerciale, si scopre che casa Krol è già stata circondata dalle Guardie di Palazzo, capeggiate da Sir Wokas, e che Krol è in arresto insieme alla sua famiglia.

Sir Marcus insiste per accompagnare al Palazzo del Conte il prigioniero, e grazie alla sua autorevolezza riesce ad ottenerlo. Krol è tenuto bendato e sembra ferito e spaventato. La moglie e la bambina piccola sono confuse, non capiscono bene cosa stia succedendo. Pare che l'accusa sia di alto tradimento.

Nelle segrete

La notte è sempre più fonda quando il gruppo raggiunge il Palazzo del Conte. Qui Sir Marcus viene costretto ad un'estenuante anticamera di un'ora, e quando finalmente un attendente va da lui è per dirgli che solo l'indomani potrà

interrogare il prigioniero. Ma Sir Marcus non si fa mettere i piedi in testa e, con molta decisione, riesce a farsi accompagnare da Krol.

Hanno poco tempo prima di essere interrotti, ma Sir Marcus riesce a farsi scrivere alcune informazioni preziose su un foglietto, riguardo a dove ci sarebbero le prove dei responsabili dell'uccisione di Lord Greyllard e dei suoi familiari, a **Lumiere**, da sua madre. Scrive anche un nome, **Delmontesque**.

Nessuna notizia di Quixote

Quando infine Sir Marcus viene fatto allontanare dalle celle e torna in caserma, riferisce quanto ha appreso e decide che l'indomani lui e un gruppo di 5 uomini partiranno alla volta del vicino villaggio di Lumiere a cercare queste prove.

Intanto però tornano Andy e John, che erano stati incaricati di convocare Quixote: non hanno trovato nessuna traccia del guerriero del Miestwode: in locanda non è tornato, di lui non si sa nulla.

Subito Sir Marcus organizza dei gruppi di ricerca, capeggiati da **Lucas**, a cui partecipa anche **Julie**.

Le ricerche e il viaggio del 23 agosto

Mentre a Rigel continuano le ricerche di Quixote, durate tutta la notte, con pochi e preoccupanti risultati, Sir Marcus e i suoi partono per Lumiere. Prima Sir Orion va a far visita a suo zio, membro di rilievo della Gidla mercantile, per avere qualche informazione su Baptiste Krol. Dopodichè i paladini partono.

Il viaggio è lungo e richiede una cavalcata molto impegnativa. Sir Marcus adotta misure per evitare di essere seguiti, e sembra che in effetti nessuno stia sulle loro tracce.

A tarda sera viene raggiunto il villaggio di Lumiere e dopo un breve colloquio con il parroco del villaggio Sir Marcus individua quella che potrebbe essere con tutta probabilità la casa della madre di Baptiste Krol (che ovviamente aveva un altro nome).

E' tardi per bussare alla vecchietta, quindi intanto i Paladini danno un'occhiata nel suo giardino. E forse proprio Sir Marcus riesce a trovare un punto dove forse c'è sepolto qualcosa, da molto molto tempo.

24 agosto 517

Al mattino Sir Marcus parla con la vecchia madre di Baptiste Krol, convincendola a farsi scortare a Rigel. I Paladini scavano poi nel giardino della donna e ritrovano effettivamente uno scrigno contenente molte carte e alcuni oggetti di valore (un portagioie d'argento, alcune posate e un fazzoletto ricamato) che riportano lo stemma della famiglia Greyllard. Sono prove che andranno studiate con calma e la debita attenzione.

Si riparte per Rigel e il viaggio è tranquillo fino a sera, quando ci si deve fermare nella stazione di posta a metà strada. Ma la notte non passa tranquilla...

L'incendio e l'attacco

Nero e Ramon

E' il turno di guardia che precede l'alba, Nero e Ramon vegliano. Nero si rende conto che c'è uno strano odore e affacciandosi ad una finestra scopre che una casa vicino alla stazione di posta sta bruciando. Dice a Ramon di svegliare tutti, e intanto si precipita fuori per vedere se c'è qualcuno in pericolo.

Temendo una trappola, sta attento a non farsi notare, e quando arriva davanti alla casa in fiamme trova a terra il corpo riverso di un uomo, che probabilmente è stato colpito a tradimento e ucciso. Ma non c'è tempo da perdere, si sentono voci di gente che chiama aiuto dal piano di sopra, là dove le fiamme sono più alte. Nero entra, ma dall'interno non si possono più salire le scale. Così esce dalla casa e si arrampica al piano superiore dalla finestra, mettendosi al lavoro per salvare la gente imprigionata dalle fiamme. Riesce faticosamente a portare in salvo una donna e due bambini, anche se a causa dell'incendio riporta parecchie ferite. Ramon intanto, dopo aver allertato i compagni, va ad aiutare Nero e a prendersi cura dei feriti.

Sir Marcus, Sir Orion, Lucius e Bernard

Sir Marcus ordina ai suoi uomini di corazzarsi, quindi tutti insieme escono dalla stazione di posta per vedere cosa stia succedendo. Ma appena escono si rendono conto che anche un altro edificio sta andando a fuoco, dal lato opposto rispetto a quello dove sono andati Ramon e Nero.

Temendo una trappola, i quattro paladini procedono con grande cautela.

Poco dopo infatti vengono attaccati da alcuni balestrieri. Due dardi mirano Sir Marcus, identificabile come capo del gruppo a causa della cappa dal colore diverso che indossa. La protezione dello scudo e del potere *Santuario* fatto su di lui da Sir Orion preservano Sir Marcus dal subire gravi danni.

Non c'è tempo da perdere, Sir Marcus intima la resa e contemporaneamente Lucius da una parte e Bernard dall'altra caricano le finestre da cui erano partiti i dardi di balestra. Sir Orion punta alla porta.

Lucius fa un ingresso piuttosto goffo, e si trova a cavallo della finestra con due uomini a fronteggiarlo. E' però molto veloce e con un solo colpo di mazza atterra il primo avversario. Il secondo, balestriere adesso armato di daga, cade pochi istanti dopo.

Bernard si trova davanti un solo nemico, armato di martello e molto abile sulle difensive. I due si scambiano parecchi colpi senza risultati, finchè il malvivente non si lascia sfuggire una greve bestemmia, attirando l'attenzione di Sir Orion e

Sir Marcus, intanto alle prese con l'ingresso dalla porta.

Sir Orion apre la porta e si trova avanti due nemici. Prudenza vorrebbe che rimanesse sulla soglia per evitare di essere aggredito anche sul fianco, ma Sir Orion è tutt'altro che prudente, e attacca con decisione. La fortuna aiuta l'audace paladino, che riesce in pochissimi colpi a far cadere entrambi gli avversari. E' così possibile per lui e Sir Marcus accorrere in aiuto di Bernard, costringendo alla resa il suo opponente.

Il salvataggio

Mentre Sir Marcus e Sir Orion si occupano dei cinque prigionieri, più o meno malconci, Bernard e Lucius corrono al piano superiore, tra le fiamme, per salvare alcune persone rimaste intrappolate.

Scoprono che la porta dove sono rinchiusi è stata rinforzata dall'esterno, ed incendiata deliberatamente per impedire la fuga dei malcapitati. Ma Lucius ha l'arma adatta e con qualche robusta mazzata apre un varco sufficiente a passare. In questo lavoro tuttavia il Paladino non può evitare di scottarsi e restare ferito in più punti.

C'è molto fumo, quasi non si respira. Bernard riesce agilmente ad entrare nella spaccatura della porta, mentre Lucius incontra più difficoltà. I due trovano comunque un uomo, una donna e due bambini piccoli, tutti feriti e sconvolti per l'incendio.

Lucius prende in braccio i due bambini, per portarli fuori, ma visto che si rende conto che, a causa anche delle ferite riportate, non può riuscire a soccorrerli contemporaneamente, e visto anche che il soffitto della stanza sembra lì lì per crollare, protegge con il *Santuario* di Pyros il più piccolo dei due bimbi e lo lancia oltre la spaccatura della porta, al sicuro.

Il resto va da se, i Paladini portano al sicuro i feriti e si ricongiungono a Sir Marcus e Sir Orion.

L'interrogatorio

Sir Marcus interroga quello che sembra il capo dei cinque banditi. Si chiama Brando e dice di essere stato costretto a fare quel che ha fatto.

Lui e gli altri erano infatti prigionieri delle carceri della Guardia Civica, e due notti prima un tale mascherato è andato da loro e li ha fatti evadere, con l'ordine di dare fuoco a quelle case e fermare i paladini. L'unico dei prigionieri che si è opposto è stato ucciso.

Sir Marcus decide di riportare solo Brando a Rigel, mentre affida gli altri prigionieri al capo della Stazione di Posta, che si occuperà di portarli dalle guardie.

25 agosto, il ritorno a Rigel

I Paladini partono dalla stazione di posta all'alba, con il carretto e il prigioniero. Il viaggio fino alla città dura quasi tutto il giorno, ed è metà pomeriggio quando arrivano in vista della Fortezza dell'Ultimo Sole.

Qui vengono informati dei fatti degli ultimi giorni.

Il ritrovamento di Quixote

Il povero Quixote è stato ritrovato da Julie, Andy e John, mezzo morto tra i cannicci del grande fiume. E' stato torturato ed è ancora privo di sensi. I guaritori dell'Ospedale di Reyks sono ottimisti sul fatto che sopravviverà, ma è ancora molto molto grave.

L'evasione

Sembra che due notti prima alcuni malviventi siano riusciti a fuggire dalle prigioni del Palazzo della Guardia, uccidendo anche due guardie civiche. Sir Marcus capisce subito che si tratta di Brando e dei suoi e che il complotto ha raggiunto quindi dimensioni ragguardevoli.

La protezione della famiglia di Krol

Lucas Mahen si è occupato della protezione della moglie e della figlia di Baptiste Krol, le quali vengono tradotte appena possibile nella Fortezza.

Lo studio delle carte

Sir Marcus, svolti i primi necessari incarichi, dedica la serata allo studio del contenuto dello scrigno ritrovato sotto l'orto della madre di Krol. Ci sono molti documenti importanti, con tanto di sigilli, che ricollegano inequivocabilmente la figura di **Lord Vernant** all'assassinio di **Lord Greylard**, ex consigliere del Conte.

Sono prove scottanti che sicuramente saranno in grado di sollevare un enorme polverone, ma vanno utilizzate con grande attenzione e cautela.

Lo scantinato

Mentre Sir Marcus studia le carte di Krol, Lucius fa fare a Julie un giro per la Fortezza, fino a portarla in uno scantinato adibito a magazzino. Qui i due iniziano a chiacchierare, poi passano alle effusioni, per arrivare al prevedibile finale.

dal 26 al 30 agosto

Sir Marcus ordina ad una squadra di suoi Paladini di tenere d'occhio i movimenti intorno a Lord Vernant, mentre

aspetta di poter parlare con il Conte in persona e spiegare la situazione.

Proprio grazie a questa accortezza, i Paladini riescono a accorgersi per tempo di un tentativo di fuga del Consigliere del Conte, insieme ad un servo e ad uno strano individuo dal volto coperto. Viene organizzato in modo estemporaneo un pedinamento, che vede Lucius e Ramon sulle costole dei fuggiaschi per un paio di giorni, un intervento "ladresco" di Nero nella locanda dove dormono Lord Vernant e i suoi, ed infine un arresto con tutti i crismi da parte di Sir Marcus, sopraggiunto un paio di giorni dopo con l'autorizzazione del Conte.

Lord Vernant e i suoi vengono tradotti prigionieri a Rigel la sera del 30 agosto.

Voci correlate

- 517/08/19: L'arrivo a Rigel di Julie e Quixote e i primi contatti con sir Marcus Darrell.
- 517/08/20: Julie e Quixote fanno la conoscenza di Andy e John.
- 517/08/21: Indagini a Rigel: Andy e John.
- 517/08/21: Indagini a Rigel: Nero e Ramon.
- 517/08/22: Indagini a Rigel: Andy e John, Nero e Ramon, Julie e Lucius
- 517/08/22: Julie viene aggredita
- 517/08/22: i Paladini di Rigel affrontano gli emissari dell'Ordine Nero
- 517/08/22: Interrogatorio alla caserma dell'Ultimo Sole
- 517/08/22-24: l'interrogatorio di Krol e il viaggio a Lumiere
- 517/08/25: il ritorno a Rigel e avvenimenti in caserma
- 517/08/26: Julie e Lucius parlano nella Fortezza dell'Ultimo Sole
- 517/08/26-30: I Paladini di Rigel arrestano Lord Vernant
- 517/09/01: Il ritorno a Rigel dei Paladini dopo la cattura di Lord Vernant