

Il casino di caccia di Turgot cronaca

Seconda avventura della [Campagna di Caen](#).

Si svolge nella primavera del 516, dopo il triste ritrovamento della casa incendiata di [Lord Dillon](#) e segna l'ingresso dei nostri nella Confraternita della [Rosa Bianca](#).
Master Annika.

Partecipano [Eric](#), [Loic](#), [Desiree](#), [Guelfo](#), [Abel](#), [Stratos](#), [Julie](#), [Ryan](#).

CRONACA

Periodo: dal 10/07/2007
al 10/07/2007

Periodo RPG: dal 12 aprile 517
al 8 maggio 517

Num. sessioni: sconosciuto

Dopo la morte di Lord Dillon...

Flavigny, 12 aprile 516

Dopo aver letto la lettera di Lord Dillon, Guelfo sale in cappella e si inginocchia davanti alla tomba di suo padre. Prega e si raccoglie nel silenzio.

Nel mentre i compagni raggiungono il villaggio e Irma racconta in breve a Desiree le stesse tristi notizie. Abel le chiede notizie del quadro raffigurante la donna misteriosa, ma Irma risponde seccamente che Lord Dillon era molto riservato in vita sulle questioni personali, e che non sarebbe stato rispettoso violare tale riserbo dopo la sua morte.

Desiree corre in cappella a pregare accanto a Guelfo, piange e prega, e solo dopo qualche tempo lui le porge la lettera di Dillon. Desiree prova a leggerla ad alta voce ai compagni, ma non ce la fa per il pianto e Abel l'aiuta.

Dopodichè la lettera, come richiesto da Dillon, viene bruciata, e i compagni restano sulla collina, all'aperto, a meditare sul dafarsi.

Loic vorrebbe andare a malmenare subito Lord Albert, o in alternativa recarsi al Monastero da Padre Grimaud. Abel invece ritiene sia meglio non rischiare di vincolarsi subito all'obbedienza al religioso, e che forse convenga svolgere prima liberamente indagini al Monastero dei Padri di Ferro, di Annecy, oppure recarsi da Alec Moreville, per parlarci. Guelfo non può non preoccuparsi di rivendicare il titolo della tenuta di Lord Dillon presso il Barone di Sarthe, e l'autorizzazione alla pratica magica presso l'Università di Amer. Desiree è preoccupata anche dell'esito del suo fidanzamento con Patrick, adesso che non ha più una dote, una casa, una famiglia e un titolo.

Irma si preoccupa del fatto che al villaggio non ci siano più uomini per lavorare e difendersi, e Guelfo le promette che lo farà presente al Barone in persona.

La visita al Barone di Sarthe

La visita al Barone è infatti la prima tappa necessaria, che non può essere rimandata.

Subito dopo pranzo i ragazzi decidono di muoversi verso Sarthe. Non c'è tempo da perdere.

Attraversano le campagne un po' malridotte per il passaggio dei soldati di Anthien e a sera, sotto la pioggia, ci si ferma nella cittadina di Brie, l'ultima ad essere stata saccheggata.

Abel fa visita a Madre Tansy, predicatrice di Kayah, che si è prudentemente trasferita a casa della madre dopo la devastazione della cappella in piazza, e comincia a meditare di tornare per qualche tempo in un monastero a studiare. Decide così di partire per Halbedel, l'indomani, dopo aver salutato i compagni.

Brie, 13 aprile 516

Col tempo buono si oltrepassa il fiume grazie ai servizi di un barcarolo (il ponte è stato distrutto dagli uomini di Sarthe per fermare l'avanzata dei nemici).

Al di là le campagne hanno tutto un altro aspetto, sono floride e bene ordinate. Non hanno conosciuto il passaggio della guerra.

Per pranzo il gruppo si ferma a Rions, mentre nel pomeriggio raggiunge Trivie, paesino sorto attorno alla grande locanda del Trivio.

Qui prima di cena i ragazzi si allenano un po' nella lotta, con la partecipazione entusiastica del forzuto oste, di cui Loic conquista imperitura stima a suon di schiaffoni.

Anche la figlia dell'oste, miope e canterina, è cordiale con tutti, in particolare proprio con Loic.

Dopo una abbondante cena il gruppo viene ospitato in una camerata.

Qui ci sono tre avventori, giovanotti armati con delle bisacce da mercanti, che fanno commenti un po' di poco gusto sulle grazie delle ragazze, in particolare di Desiree, tutt'altro che entusiasta all'idea di dormire in mezzo a tanta gente. Si fanno addirittura i turni di guardia e la notte passa tranquilla.

Trivie, 14 aprile 516

Oltrepassato a ora di pranzo il paesello di San Corot (frittata di cipolle per i più affamati), a sera viene raggiunta la città di Sarthe.

La città è molto curata, ordinata e dall'aspetto fiorentino. I nostri scelgono la locanda "Da Elise", non distate dalle mura, un posto accogliente e dove si mangia bene.

Stratos e Julie organizzano uno spettacolo musicale per la sera seguente, con la speranza di rimediaire uno sconto alla permanenza in locanda. Ma già stasera si rivedono i tre tizi di Trivie e c'è uno scambio di occhiate tutt'altro che amichevole.

Sarthe, 15 aprile 516

Vestiti di tutto punto, Desiree e Guelfo, con la scorta di Loic ed Eric in pompa magna, si recano al palazzo del Barone per chiedere udienza.

Dopo un po' di anticamera vengono ricevuti dal Segretario del Ciambellano del Barone, che li informa che Sua Eccellenza terrà udienza pubblica tra tre giorni (il 10 aprile), in mattinata. Porge a Guelfo una pergamena su cui scrivere una propria presentazione ed il motivo della richiesta di udienza, e poi tutti si salutano molto garbatamente.

Una conquista di Stratos

Nel frattempo Julie e Stratos bighellonano al mercato, lei rubacchia paccottiglia a qualche bancarella (fazzolettini, ninnoli di nessun valore), mentre lui dà la caccia alle sottane.

Trova una bella ragazzotta, Peonia, servetta in casa di alcuni signori, e con un po' di chiacchiere la seduce fin tanto da ottenere un appuntamento per la sera stessa.

Dopo l'incontro con il Segretario del Ciambellano del Barone, gli altri si dividono: i ragazzi vanno dall'armaiolo e Desiree da un sarto, ordinando degli abiti estivi.

Nel pomeriggio Desiree e gli spadaccini vanno fuori città ad esercitarsi con le armi, e a sera Stratos va a prendere Peonia fuori dalla sua finestra, l'aiuta a scavalcare e se la porta in locanda, dove con Julie poi tiene uno spettacolo musicale.

Al termine dello spettacolo Stratos riaccompagna Peonia e viene invitato nella di lei camera da letto. Gli altri giovanotti escono per andare a giocare a carte in qualche locale popolare, ma dicono a Desiree e Julie di restare al sicuro in locanda. Le due ragazze dicono di sì, ma dopo un po' escono a fare una passeggiata pure loro.

Le disavventure della serata sono appena iniziate.

Stratos si spupazza Peonia con grande impegno, ma la fanciulla è tutt'altro che silenziosa. Il suo strano vociare attira l'attenzione di un tizio armato di mazzarocco, che si presenta d'improvviso nella camera, sorprendendo i due amanti sul fatto.

Stratos prova a raccontare una storia di nobili dignitari delioti, ma l'altro non lo sta a sentire e lo prende a mazzate, per fortuna senza troppa abilità. Alla fine Stratos riesce a infilarsi i calzoni e a lasciarsi cadere fuori dalla finestra, riportando solo qualche livido.

L'aggressione alle fanciulle

Quanto a Julie e Desiree, dopo una passeggiatina per il centro si incamminano verso la locanda. Passando però per una strada buia ad un tratto si rendono conto di essere seguite e cominciano a correre. Dietro di loro ci sono i tre tizi di Trivie, che le rincorrono.

Arrivate all'angolo con la strada della locanda, le due ragazze si fermano di colpo perchè riconoscono i loro compagni, che proprio in quel momento stanno tornando dal giro per osterie. Gli inseguitori fanno dietro front e diventano loro stessi gli inseguiti, mentre Julie giustifica la loro uscita notturna con una frottole a proposito di cavalli da strigliare.

Alla fine non succede nulla, ci si ritrova tutti in locanda e vengono scambiati sguardi sempre più in cagnesco.

Sarthe, 16 aprile 516

L'unico interesse di Loic, per la giornata di oggi, è di tener d'occhio i tre tizi che hanno osato importunare le ragazze.

Stratos va al mercato a comprare un po' di strumenti musicali, tamburelli e nacchere per sè e per Julie, mentre i tre tizi a loro volta trattano a lungo con il venditore di tinture.

Dopo che si sono allontanati, Guelfo e gli altri vanno a chiedere al venditore di tinture informazioni sui tre tizi, Loic si mostra minaccioso, ma il mercante risponde male e c'è un breve alterco. Il mercante è un tizio robusto e non si lascia intimidire, anche perchè nei paraggi ci sono parecchi amici suoi.

Nonostante le raccomandazioni di prudenza, dopo pranzo Desiree si lega la daga al fianco, nascosta dal mantello, e se ne va a fare una passeggiata solitaria. Nessuno se ne accorge perchè gli altri erano usciti, lasciandola con Julie e Stratos intenti a esercitarsi a suonare.

Desiree gira un po' per le strade di Sarthe, guarda le bancarelle e le botteghe, fino al momento di tornare in locanda.

Solo nei pressi della locanda, in una strada improvvisamente vuota, si rende conto di essere seguita. Riconosce i soliti tre mascalzoni e prova a nascondersi dietro a delle botti, ma i tre la circondano e iniziano a rivolgerle frasi un po' sconvenienti.

Desiree non risponde, ma estrae cautamente la daga, pronta al peggio. Scatta lateralmente tentando di allontanarsi ma viene afferrata per un braccio. Si divincola, prova a liberarsi.

"L'ape ha tirato fuori il pungiglione!" commenta uno dei tre.

Sono solo pochi istanti, ma sembrano interminabili. E ancora nella strada non si vede nessuno. Desiree si divincola e con un colpo violento di daga ferisce l'assalitore al braccio. Il malcapitato la lascia andare e manda un gemito mentre i suoi due compagni, che forse prima scherzavano soltanto, iniziano a fare sul serio.

Scattano di corsa dietro a Desiree e uno di loro la raggiunge subito, afferrandola duramente al polso, fino a farle scivolare a terra la daga. A questo punto la povera Desiree si vede persa, grida, il mascalzone prova a schiaffeggiarla e tutto sembra volgere al peggio.

Ma fortunatamente un tizio sta avanzando nel vicolo, e vedendolo l'assalitore spinge a terra Desiree e fugge insieme ai due suoi compagni.

Il "salvatore" di Desiree è un giovanotto molto gentile che si presenta come Desmon. La riaccompagna in locanda, ancora spaventata ed affannata. Lei racconta ai compagni l'accaduto, e questi si preparano per "vendicarla". I tre mascalzoni meritano infatti una bella lezione, per aver fatto gli screanzati con Desiee.

Visto che alloggiano "Da Elise", dovranno come minimo tornare a riprendersi i bagagli, quindi si decide di aspettarli degnamente per la serata. Elise dice che non vuole problemi nel suo locale, e che qualsiasi cosa abbiano intenzione di fare, è bene che la facciano in strada.

Così viene organizzato un piano, che prevede le ragazze in finestra e i ragazzi nascosti nel vicolo, armati fino ai denti, in attesa dei tre mascalzoni.

La vendetta degli importuni

A tarda notte arrivano. Ma non sono i tre mascalzoni. Sono in cinque, i due mascalzoni non feriti da Desiree, il venditore di tinture con un'ascia a due mani, ed un altro paio di brutti ceffi. Evidentemente anche loro si erano ritenuti offesi da Desiree e avevano deciso a loro volta di dare una lezione ai "nostri".

Stratos, avvertito da un fischio dalle ragazze, esce fuori e scambia due provocazioni con uno dei tizi e poi, un attimo prima che scatti la rissa, tira la lanterna addosso ad uno di loro. Guelfo adopera il potere magico per rinforzare le fiamme, ed il poveraccio, già malamente colpito, si trasforma in una torcia umana.

Eric emerge dall'oscurità e in un batter d'occhio spappola la gamba di uno dei due che avevano infastidito Desiree, e poi si scaglia su un altro. Loic combatte con un abile combattente armato di bastone e il loro scontro sembra protrarsi.

Anche Stratos è costretto a difendersi, e fortunatamente riesce a schivare i colpi d'ascia del mercante di tinture, finchè non arriva Eric a dargli una mano ed insieme lo atterrano, spaccandogli una gamba. Anche Desiree, dall'alto della finestra, contribuisce tirando una freccia al tizio.

L'avversario di Guelfo, un tizio armato di spada bastarda, vista la mala parata si dà alla fuga. Guelfo prova a rincorrerlo per qualche metro, ma le ombre giocano a vantaggio del fuggiasco, che scompare nei vicoli.

Intanto però sta succedendo qualcosa di insolito. L'avversario di Loic, ormai circondato, viene colpito da un fendente d'ascia tremendo che gli stacca di netto il braccio. Resta comunque in piedi e continua lentamente ad avanzare, con uno sguardo vacuo sul volto. Il tizio che bruciava, intanto, avvampa e si spegne, restando morto stecchito.

Loic, un po' inquietato dalla vista, colpisce il suo avversario al ventre, ma quello continua ad avanzare, sempre più lentamente, nonostante le budella che gli scivolano giù dalla pancia.

Stratos, sulla soglia della porta, non trattiene la nausea, mentre Julie è atterrita e trema come una foglia.

Loic allora sferra un violento colpo alla gamba del tizio, lasciandogliela quasi tranciata, ma il tizio continua a trascinarsi.

Guelfo, tornato di corsa, assiste allibito. Infine con uno spintone in pieno petto Loic butta a terra l'avversario, che anche a terra continua ad essere scosso da strani fremiti, che vanno finalmente via via affievolendosi.

La scena è orribile, c'è un superstite, con la gamba frantumata, un altro è fuggito, mentre i tre (i due che hanno infastidito Desiree e il mercante di tinture) sono morti. Uno carbonizzato in modo assurdo (poco credibile che una lanterna possa fare un simile disastro), un altro di emorragia interna dovuta alla frantumazione di una gamba, e il terzo, fatto a pezzi da Loic, che ancora continua fiocamente a tremare.

Arrivano le guardie, che interrogano il superstite e i "nostri". Tra le guardie fortunatamente c'è anche Desmon, il giovane che aveva salvato Desiree nel pomeriggio.

C'è qualcosa di strano comunque, e dovranno essere svolte delle indagini.

Sarthe, 17 aprile 516

Dopo una nottata travagliata (Stratos non chiude occhio per il trauma, Julie parla nel sonno e si agita tutto il tempo), arriva il mattino. Pioviccia.

In mattinata Stratos porta fiori sotto casa di Peonia, Desiree e Guelfo vanno dal sarto, Eric e Loic in giro per il mercato, dove si rendono conto che l'atmosfera è pesante e gli sguardi decisamente ostili.

A ora di pranzo in locanda vengono le guardie, Desmon e un superiore silenzioso. I nostri non vengono incriminati per quanto successo, ma le guardie danno indicazioni di stare attenti ed evitare problemi. In città esiste una "gilda" di mercanti, sia pure non formalmente riconosciuta, che è in fermento. Prima il gruppo lascia Sarthe e meglio è per tutti.

A sera in locanda c'è un bel po' di persone che non vedono l'ora di attaccare briga. Uno arriva a rovesciare un boccale addosso a Guelfo, che però evita lo scontro. Passa Desmon, senza divisa, a una certa ora, e spiega che ci sono poche guardie (a causa della guerra) ed è vitale evitare guai. Lascia comunque un paio di persone come piantone alla locanda. Dice anche che il tizio ferito da Desiree è stato catturato e si trova alla Caserma dei Salici, in attesa che l'indomani la fanciulla lo identifichi. A quel punto sarà condannato alla gogna.

Passano in locanda, a tarda sera, anche tre ragazzini armati di mazze, ma la presenza delle guardie scongiura una rissa. Tutti salgono in camera e si chiudono bene dentro, fanno persino i turni di guardia, ma la notte passa tranquilla.

L'udienza presso il Barone di Sarthe

=Sarthe, 18 aprile 516

E' il gran giorno dell'udienza con il Barone.

Tutti si vestono e si tirano a lucido per l'occasione (tranne Julie che si impiastra i capelli in modo assurdo) e, con armi e

cavalli, si recano al Palazzo.

Alle 9.00 vengono introdotti dal Vice Segretario del Ciambellano del Barone in una sala d'aspetto, dove altri nobili e signorotti si affollano. L'udienza inizia verso le 11.30, in un salone sontuosamente arredato con specchi, arazzi e dorature.

In mezzo a tante sete e tanti fronzoli, il Barone appare sobrio, tutto vestito di scuro. Ascolta le istanze dei suoi nobili e fornisce risposte. Infine, verso le due di pomeriggio, è il turno di Guelfo e Desiree.

Guelfo espone la situazione di Flavigny e si rimette alle decisioni del Barone il quale, dopo averci un po' riflettuto, e aver valutato il fatto che l'unico figlio di Lord Dillon è morto da anni, così decide:

Guelfo amministrerà temporaneamente la tenuta Dillon, provvederà alla ricostruzione della dimora signorile, alla protezione dei villici e delle colture. Accanto a lui ci sarà un Segretario, Mastro Norin Pepper, di Anjou, che assieme alla sua famiglia si trasferirà nel Palazzo. Tra qualche mese, anche sulla base dell'opera di Guelfo, il Barone si riserva di decidere a chi affiderà la titolarità della signoria. Viene data una pergamena con il sigillo del Barone e gli ordini.

Quando Guelfo e Desiree, al termine dell'udienza, possono commentare con gli amici l'accaduto, sono concordi nel dichiararsi "incastrati": a loro gli oneri di ricostruzione e di tutela, a chissà chi, un domani, tutti gli onori. Desiree è appena più ottimista nello sperare che un domani sia proprio Guelfo a ricevere in affidamento, anche in futuro, la tenuta.

Accompagnata dagli altri, Desiree va alla Caserma dei Salici, dove ha appuntamento con Desmon. Viene condotta nelle prigioni, ad una cella buia dove, incatenato e pestato ben bene, si trova il tizio che aveva osato importunarla. Desiree viene persino mossa a compassione dallo stato in cui è stato ridotto, mentre Desmon è tutto fiero.

Dopo i saluti di rito, tutti passano in locanda, mangiano e si preparano a partire subito, nonostante sia già pomeriggio. Elise l'ostessa sembra molto sollevata di togliersi di torno ospiti così scottanti.

Da uno scambio di battute si capisce che deve essere successo qualcosa alle stalle, per fortuna senza conseguenze. Al momento di partire però viene colto, da un palazzo di fronte, qualcuno che fa cenno con un fazzoletto. Per evitare guai si va dalle guardie e si chiede una scorta fin fuori città.

La notte a S. Corot

Quando finalmente Sarthe è alle spalle, la compagnia tira un sospiro di sollievo. Si tiene un buon passo, oltrepassato il paesino di Glayre comincia a scendere la sera. Le colline coperte di ulivi salgono davanti e si decide di andare a chiedere ospitalità al Santuario di S. Corot. Già a metà sentiero verso il luogo di culto si scorgono alcune torce lungo la strada, in basso.

Nel Santuario un monaco accoglie gli ospiti e li conduce alla foresteria, una grande navata con nicchie riparate da tende lateralmente. C'è già qualcuno che dorme, ed una candela sull'altare. In una nicchia si sistemano le ragazze, nell'altra i ragazzi.

Sono organizzati i turni di guardia, ma non molto tempo dopo che tutti si sono sistemati nella foresteria il monaco fa entrare altri sette uomini, ai quali affida altre due nicchie. Temendo che possano essere ostili, i turni di guardia vengono raddoppiati.

Nel silenzio della notte, dopo qualche tempo, si odono suoni strani provenire da altre nicchie, quelle dei pellegrini che già stavano riposando all'arrivo dei nostri, e lugubri gorgogli di morte.

Guelfo e Eric stanno vegliando, mentre Stratos si desta di soprassalto dopo un sogno orribile. C'è qualcuno che sta facendo del male ai pellegrini. Il rumore cresce e tutti si svegliano, e oltre le tende lo spettacolo è terribile.

C'è un tizio che, come un pazzo, esce da un paravento e sbatte sull'altare una testa mozzata di pellegrino. Ci sono grida e strepiti, mentre Julie sgattaiola via di soppiatto e si rimpiaatta. Guelfo lancia la sua magica ragnatela e imprigiona un paio di uomini, mentre ne restano cinque abili a combattere.

Lo scontro è immediato e cruento.

Dei sette infami, tre sono i ragazzini quindicenni visti in locanda, mentre gli altri sono grandi e grossi, decisamente dei brutti ceffi. Uno è il pazzo della testa mozzata, che dopo un po' inizia a bestemmiare, un altro ha fatto mattanza tra i pellegrini ed è imprigionato nella ragnatela, gli altri due combattono comunque con una certa abilità. I nostri se la cavano bene, e uno dopo l'altro riescono a stendere i loro avversari, riportando ferite lievi.

Ad un tratto però il pazzo della capoccia vede Desiree e, mentre gli altri sono impegnati a combattere, la insegue tentando di acciuffarla. Riesce a colpirla al ventre, mentre lei si sta girando e chiama disperatamente aiuto. La sente Stratos, che dopo aver ucciso un avversario, insieme a Loic, va in suo soccorso.

La situazione è molto confusa. Mentre Loic e Stratos combattono contro il pazzo, Desiree si trova faccia a faccia con uno dei tre ragazzini, che cerca di fuggire ma poi decide di attaccarla. Lei lo affronta come può e riesce a resistere, alla meno peggio, fino a quando i suoi compagni non riescono a soccorrerla.

Alla fine la foresteria del Santuario è un lago di sangue. Ci sono a terra sei cadaveri degli assalitori, il sangue delle ferite dei "nostri", e sull'altare è ancora poggiata una capoccia mozzata di un pacifico pellegrino ammazzato nel sonno.

La foresteria è chiusa dall'esterno e l'alba è ancora lontana.

Al termine dello scontro si fa il conto dei morti e dei feriti.

Desiree e Guelfo sono stati colpiti ad una gamba, e anche Stratos ha riportato qualche ferita. Dei cattivi solo uno è sopravvissuto, un ragazzo gambizzato che ora piagnucola disperato in un angolo. Gli altri sei sono morti. Dei pellegrini, tre sono morti, una ragazzina si è riuscita a nascondere e si è salvata, e suo padre è ferito gravemente ma se la caverà.

Finito di vomitare, Stratos inizia a gridare e chiamare per attirare l'attenzione dei monaci e farsi aprire. Poco dopo infatti

arrivano i monaci, con tanto di medico e di Abate. I feriti e i superstiti sono portati nelle celle del monastero, e possono dormire il resto della notte in santa pace.

San Corot, 18 aprile 516

Le ferite di Desiree e Guelfo sono malsane, il gruppo resta fermo al Santuario.

A sera arrivano le guardie di Sarthe a prendere in consegna il superstite degli assassini (che sarà imprigionato, torturato e infine ucciso), danno indicazioni di adoperare prudenza ai nostri e se ne vanno via.

Loic riceve un santino in coccio di S. Corot, protettore dei buoni giudici, e lo custodisce gelosamente. Si prega e si riposa e si legge un po' (chi sa fare).

San Corot, 19 aprile 516

Riposo, i feriti si riprendono. Anjou, 20 aprile 516

Col bel sole, sebbene ancora un po' feriti, si parte alla volta di Anjou.

La città sorge in collina ed ospita una ricca colonia Nanica. Anche la chiesa più importante, del "Martello Possente", è dedicata ad Ilmarinen. Loic ed Eric ne approfittano per andare a farsi benedire dal prete, Padre Kos, un robusto Nano, le loro armi. Il prete è cordiale e la sera dà appuntamento ai due ragazzi in locanda, all'Orca Nana, per offrir loro da bere.

Stratos e Julie ottengono un successone cantando le ballate di Brandimartello, molto note da queste parti.

L'incontro con Mastro Norin Pepper

Anjou, 21 aprile 516

Al mattino Guelfo e Desiree vanno dal Borgomastro a chiedere di Mastro Norin Pepper. Il Borgomastro sembra divertito della notizia che Pepper andrà a lavorare a Flavigny. Promette che lo farà chiamare e gli ordinerà di recarsi nella loro locanda.

Effettivamente a ora di pranzo un tizio si presenta all'Orca Nana. E' di normale costituzione, circa 50 anni, stempiato e con un bel riporto, ma coi capelli lunghi intrecciati fino a mezza schiena. Indossa un gilè variopinto e calzoni attillati su cui spicca una bella pancetta.

"Mastro Peppe, suppongo!" gli va incontro Stratos, canzonatorio.

Il tizio corregge, si chiama Pepper. Si conquista subito l'antipatia di tutti (l'aveva d'altronde detto, la fruttivendola, che era un tipo pedante, turchio, noiosissimo). L'indomani insieme alla sua consorte e alla prole sarà pronto a partire.

Anjou, 22 aprile 516

Al mattino davanti alla locanda "l'Orca Nana" c'è un carro con su la famiglia Pepper al gran completo: Norin, sua moglie (grigia, severa, magrissima e insopportabile) e i tre suoi figli grassocci, i due maschi di 8 e 15 anni e la femminuccia di 12. Lungo la strada i discorsi di Loic terrorizzano i tre ragazzini. La moglie di Pepper è veramente acida. A sera viene raggiunta la tenuta Dillon di Flavigny e subito la compagnia si reca da Irma.

A casa di Irma c'è un ragazzo. E' una faccia conosciuta, Ryan di Caen, anche lui un orfano di quei tempi, anche lui che fu adottato con sua sorella e lasciò con lei il paese natale.

La rimpatriata attorno al tavolo di Irma è allegra, e si scopre che Ryan era già qui da qualche tempo, ferito dai soldati di Lord Albert. Da quando sta bene si è reso molto utile nella ricostruzione delle casette del villaggio. E' infatti un abile artigiano.

Dopo un po' di discorsi polemici con la famiglia Pepper, che si ritira in una casupola malconcia nelle vicinanze, i ragazzi di Caen si sistemano per la notte nei ruderi della villa, nelle stanze in condizioni migliori, e qui parlano a lungo.

Ryan racconta di essere stato contattato dal Monastero dei Padri di Noyes e di aver ricevuto l'incarico di contattare Lord Dillon (o in alternativa il figliastro Guelfo) per portarli lì. Mostra il sigillo della Rosa Bianca, che pure lui conserva, e si scopre che stanno tutti dalla stessa parte.

Racconta di aver assistito al saccheggio della villa dopo la morte di Dillon, e di aver visto una donna che se la comandava ed un tizio con una cicatrice sul volto. La donna corrisponderebbe al ritratto ritrovato nello studio di Dillon, mentre il tizio con la cicatrice, secondo alcuni, potrebbe essere Rochefort.

Si decide di partire per Chalard dopodomani, perchè l'indomani Desiree vuole poter pregare con calma sulla tomba di Lord Dillon.

Tenuta Dillon, 23 aprile 516

Desiree e Guelfo pregano, Stratos corteggia l'amica della nipote di Irma e gli altri si danno da fare nella ricostruzione del villaggio.

Mastro Pepper inizia a redigere un libro mastro e a stimare i danni alla proprietà. Guelfo ci parla, gli affida un finanziamento di 15 corone per i primi lavori e poi dice ad Irma di vigilare lei sul suo operato.

In viaggio per Chalard, problemi di confine

Tenuta Dillon, 24 aprile 516

Armi e bagagli, si parte per Chalard.

Per evitare la strada attraverso la Baronia di Anthien, si decide di passare da sud, verso la Contea di Rigel, Annecy e da lì a Chalard.

Ma il viaggio si arresta sul confine.

Infatti, oltrepassato il posto di blocco di Sarthe e pagato il pedaggio, viene raggiunto il confine della Contea. Qui c'è un edificio piccolo con tre guardie, una delle quali donna.

Vedendo una donna tra le guardie, armata di tutto punto con la picca e lostesso molto carina, Loic non riesce a trattenere qualche battuta piccante e qualche sguardo un po' audace, e gli fanno eco anche Eric e Stratos.

La donna guardia è evidentemente stufa di sentirsi fare battute, tant'è che fa chiudere tutti in una stanzetta simile ad una guardina. Dopo un po', su richiesta di Desiree, fa uscire le due ragazze e permette loro di recarsi nella vicina stazione di posta. I ragazzi invece restano dentro tutto il giorno, a digiuno.

A nulla valgono le intercessioni di Desiree e Julie: la guardia è inamovibile. E solo dopo le acrobazie incredibili dei nostri per fare pipì dalla finestrella, viene fornito un bicchiere, una brocca d'acqua ed un vaso da notte.

Scende la sera, le ragazze stanno nella stazione di posta, i ragazzi nella piccola cella. Hanno smesso di peggiorare la loro situazione e ora stanno zitti, anche su consiglio di una delle guardie (uno dei due uomini) che ha suggerito loro di mantenere un profilo basso.

Confine di Bercy, 25 aprile 516

Piove.

In mattinata i ragazzi prigionieri nella cella riescono a cogliere frammenti di una conversazione. E' il Caporal Maggiore Luisette che sta negando informazioni a delle persone, informazioni che sembrano riguardare proprio la Compagnia di Caen.

Subito dopo che questa gente è passata, una guardia parte al galoppo, per tornare dopo una mezzoretta, per vie secondarie, alla stazione delle guardie, insieme a Julie e Desiree.

Tre uomini sono passati alla stazione delle guardie chiedendo di loro. Si tratta di un giovane ben vestito, di un cavaliere ben equipaggiato e da un altro tipo dai lineamenti inconsueti, forse albino.

Tra quel che spiegano Guelfo e Loic, emerge una occupazione del gruppo piuttosto complicata e movimentata e così il Caporal Maggiore, dopo raccomandazioni severe ma di routine sul non creare problemi, decide di rilasciare i suoi "ospiti".

Desiree spera che uno degli inseguitori sia il suo amato Patrick, e ne chiede la descrizione, ma purtroppo viene delusa. Non si tratta del promesso sposo.

I misteriosi inseguitori

Il gruppo raggiunge la locanda della stazione di posta e mangia (a quattro ganasce). Il custode non ha voglia di parlare di eventuali viandanti che abbiano fatto domande: è un tipo discreto.

Mentre mangiano, i nostri sentono da fuori un lontano vociare di gente che litiga. Julie viene mandata a dare un'occhiata e torna dicendo che ci stanno tre cavalieri che stanno questionando con due contadini.

Un attimo dopo arriva l'urlaccione e tutti corrono fuori, in tempo a vedere i tre cavalieri che spronano via, e uno dei contadini a terra con l'altro chinato vicino.

Per fortuna il contadino caduto è vivo e vegeto, e si è soltanto beccato una sonora mazzata su faccia e spalla. La spalla oltretutto è lussata ed un dente dondola malinconicamente. Desiree e Loic si prendono cura del poveraccio, mentre Ryan si offre di aiutare il padre nel lavoro dei campi. Il fatto è presto chiarito: i tre cavalieri erano passati chiedendo informazioni su un gruppo di viandanti e, non ottenendone di loro gradimento, se la sono presa col villico.

Guelfo corre ad avvisare le guardie dell'accaduto, e poi tutti si preparano a partire verso sud.

Raggiunto il villaggio di Bercy, sotto la pioggia, il gruppo si ferma nella locanda "il cielo blu" (che prende il nome dalla tinta del soffitto della sala comune). Qui tutti mangiano di nuovo abbondantemente, e vengono a sapere che i tre cavalieri (il signore, il grosso e l'albino) sono passati da qualche ora. Mentre gli altri si abbuffano e Julie sorveglia i cavalli, Ryan fa un po' di domande ad un vegliardo della zona, ma ottiene poco di più. Di certo uno dei tre ha un cavallo da guerra di pregio, una bestia costosa, ed è carico di armi, mentre un altro ha l'arco. Sembra gente che sa il fatto suo.

Nel pomeriggio avanzato il gruppo raggiunge il villaggio di Sagan, sul quadrivio. Qui già a distanza si vede una torre diroccata in un bosco poco distante e, fatto un giro per evitarla, tutti raggiungono la locanda "i dadi di Beatrice", dove cenano e dormono. C'è musica e parecchia gente, tra cui anche alcuni viandanti solitari.

La notte passa tranquilla, nonostante uomini e donne siano divisi in due camerate e questo faccia stare inquieti i nostri, tanto che fanno turni di guardia.

Sagan, 26 aprile 516

Tempo grigio. Il gruppo si mette in marcia di buon mattino, diretto alla torre per esplorarla. Ma già all'ingresso del bosco si notano le orme che Eric e Ryan ritengono appartenere a due cavalli, uno dei quali un animale da guerra di un certo peso. Dunque due degli inseguitori forse hanno dormito alla torre, mentre un terzo forse era uno di quelli visti in locanda durante la serata.

Quindi tutti si mettono in viaggio velocemente verso sud. La strada è un po' troppo deserta e a ridosso del bosco, tanto che spesso sono fatte deviazioni per evitare il rischio di agguati. Finalmente nel primo pomeriggio viene raggiunta la cittadina di Colmar. Qui però le guardie vietano l'ingresso nelle mura di gente armata, così Colmar viene aggirata e si

raggiunge il ponte che fa da confine con la Baronia di Annecy. Sembra che anche i tre sconosciuti abbiano fatto lo stesso percorso.

Pagato il pedaggio viene raggiunta Loraine, dove pure i ragazzi entrano da un lato ed escono dall'altro, ai due ponti sul grande fiume fino al borgo fortificato di Gautier, dove arrivano di pomeriggio.

La Baronia di Annecy ha un aspetto piuttosto ricco e ben messo.

Alle rovine di Malartic

Oltrepassata Gautier, il gruppo si sposta verso il bosco, in direzione Ovest. Ad un tratto la strada si biforca, una è quella principale, che fa una curva più ampia, mentre l'altra è un ramo ormai abbandonato, che passa, a quanto spiega un contadino di passaggio, per i ruderi di un vecchio paese, Malartic, che cent'anni prima fu assaltato, pare, da adoratori delle tenebre e raso al suolo. E' una strada troppo stretta per un carro, ma più diretta, ed il gruppo decide di passare da lì.

Tra l'altro ci sono tracce dei tre cavalli, in cui sempre si distingue il cavallo da guerra, che oltrepassano il borgo e proseguono. Ma è sera e si decide di accamparsi in una delle case in rovina, piuttosto grande. I cavalli sono posteggiati al piano di sotto e tutti dormiranno al primo piano. Turni di guardia doppi per una notte di prudenza.

Le uova di Dorian

Malartic, 27 aprile 516

E' l'alba quando Ryan, di vedetta, coglie il profumo di uova fritte con pancetta. Insieme a Guelfo si accorgono che l'odore proviene dall'edificio di fronte a quello in cui sono accampati, da cui poco dopo esce un giovane, si siede su un masso ed inizia a mangiare in santa pace.

Per sicurezza vengono svegliati tutti e si vestono, e poi Stratos scende di sotto per attaccare bottone con lo sconosciuto, che nel frattempo ha ripulito diligentemente la padella.

Dorian, così si presenta il giovane, spiega con molta tranquillità di trovarsi lì per parlare con i ragazzi di Caen, sa dove sono diretti - al monastero di Chalard - e anche che cosa vogliono fare. Dichiara di avere gli stessi nemici, Lord Albert e compagnia, per ragioni personali abbastanza simili (anche se non approfondisce, nè rivela la fonte delle informazioni), ma di non condividere i metodi dei preti che se ne occupano. Sono infatti, a suo dire, poco pratici, deboli con i forti e, semmai, forti con i deboli. Non hanno i mezzi per intervenire, e soprattutto manca loro il coraggio di farlo.

Guelfo è molto sospettoso, mentre Desiree appare ben disposta verso Dorian. Entrambi notano in lui qualcosa di familiare, sia pure difficile da definire.

Dorian non chiede che tutti si fidino di lui, dice solo loro di tenere presente, quando parleranno coi Padri Di Noyes, che esiste anche altra gente a condividere gli stessi obiettivi, gente forse più "attiva" e pratica.

Come esempio dell'inettudine e dello stile dei preti, cita il caso di un certo Planchet, un libraio di Chanu che, non per sua colpa, ma solo per aver nascosto un libro pericoloso, sarebbe stato incarcerato e portato alla morte.

Infine dichiara che si troverà tra una decina di giorni ad Annecy, nella locanda del "Grillo Matto", e che intanto loro possono pensarci su con calma.

Il gruppo si mette in viaggio interrogandosi sull'identità di Dorian e sulle sue intenzioni. A sera viene raggiunta Annecy.

La sagra delle ciliegie

28 aprile 516

Nel pomeriggio viene oltrepassato il confine con la baronia di Chalard, e subito oltre si arriva nella cittadina di Gironde. Qui il gruppo trova sistemazione nella locanda "Da Willie l'Orbo", sulla piazza principale.

C'è un'atmosfera festosa perchè è in corso la sagra delle ciliegie. Una delle attrazioni tradizionali è la "caccia al gatto", una gara di abilità che consiste nel tirare pomodori ad un gatto rinchiuso in un recinto di legno. Chi infila tre colpi a segno vince un premio.

Sia Guelfo che Loic riescono a farcela, vincendo una caciotta e una salamella. Alla gara partecipa anche un uomo con abiti decisamente signorili, che tutti trattano con rispetto. Eric si avvicina a Stratos e gli dice: "scommetto una corona d'argento che non hai il coraggio di tirargli un pomodoro addosso!"

Stratos raccoglie la sfida e, dopo aver beccato un gatto e mancato un colpo, il terzo pomodoro lo spalma sul petto del nobile.

Scende un silenzio di gelo.

Invece di gettarsi in ginocchio e chiedere perdono, Stratos fa lo spiritoso, scatenando ire sempre più focose in Lord William, il signore della cittadina.

Viene trascinato in malo modo nelle segrete della casa della guardia, e poco dopo è allestita una gogna in piazza, dove il povero Stratos viene imprigionato. Gli sono calate le braghe, e diventa il nuovo bersaglio per il lancio dei pomodori e di quant'altro. Arriva anche qualche calcio nel posteriore esposto al ludibrio, sputi e oltraggi.

La sagra delle ciliegie, risolto il piccolo imprevisto, procede allegramente tutta la serata, e poi Stratos viene lasciato alla gogna anche per la notte, sorvegliato da una guardia assonnata e cordiale, Burdak, che rimpiange il calore di sua moglie.

Gironde, 29 aprile 516

Sveglia presto, a mezzogiorno Stratos viene punito con cinque scudisciate e poi liberato dalla gogna. E' bandito per sempre dalla cittadina e depositato fuori dalle mura.

Essendo impossibilitato a cavalcare, i suoi compagni rimediano un passaggio sul carro di un contadino.

A sera la combriccola si accampa all'aperto lungo il grande fiume.

30 aprile 516

Sfruttato il passaggio di un altro carrettiere, ad ora di pranzo viene raggiunto il villaggio di Perche, dove fanno un ottimo fritto di pesce fluviale.

Si dorme qui, in attesa, l'indomani, di una chiatta sulla quale Stratos potrà viaggiare.

1 maggio 516

Eric e Stratos si imbarcano su una chiatta diretta a occidente, mentre gli altri proseguono lungo la strada coi cavalli.

Lungo la via incrociano una pattuglia di quattro paladini di Pyros diretti verso Est.

A sera arrivano tutti a Neige, dove c'è un monumentale ponte di pietra chiara. In piazza c'è un patibolo con quattro impiccati.

Il gruppo trova alloggio nella locanda "la buona stella", dove Stratos e Julie tengono uno spettacolo musicale.

2 maggio 516

La strada per Chalard si muove adesso verso Sud, nell'interno della Baronia. La città viene raggiunta a sera, ma i ragazzi non entrano nelle mura, ma si dirigono subito al Monastero dei Padri di Noyes.

Sono ospitati nella foresteria, rigorosamente separati uomini e donne.

Il primo incontro con Padre Lorenzo Quart

Monastero dei Padri di Noyes, 3 maggio 516

Pioviccica.

I ragazzi del gruppo chiedono udienza a Padre Lorenzo Quart, mentre le ragazze restano al di fuori delle mura interne del Convento.

Padre Lorenzo accoglie i ragazzi e manda a chiamare anche Abel, dopodichè spiega loro un po' di cose a proposito dell'Ordine Nero, della Confraternita della Rosa bianca e dei loro obiettivi. Dice anche che, per partecipare attivamente, è necessario che tutti prestino solenne giuramento.

Il lavoro è difficile molto pericoloso, e i mezzi sono limitati, mentre i nemici dispongono di appoggi anche politici molto maggiori. Bisognerà muoversi talvolta anche ai limiti e oltre i limiti della legalità, per il bene della causa, ma la Chiesa potrà dar loro l'approvazione degli Dei e una giustificazione morale, ma non giuridica nei confronti delle autorità civili. Anzi, addirittura potrebbe dover negare di aver mai avuto a che fare con loro.

Guelfo e Ryan spiegano brevemente dell'incontro con Dorian, e Padre Quart dice loro di cercare di capire chi possa essere, e di dargli spago "parlando male" della chiesa.

Per quanto riguarda la storia di Planchet, dice che quel libraio era un tipo losco e che in fondo non ha avuto niente che non si meritasse.

Guelfo solleva il problema finanziario - le spese legate alla tenuta di Flavigny - e della sua autorizzazione all'uso della magia. Quart gli suggerisce di parlarne a sera con Padre Grimaud, al momento di prestare giuramento. Il giuramento si terrà infatti in una cappella fuori dal Monastero, al tramonto. Anche le ragazze potranno prendervi parte.

Il giuramento della Rosa Bianca

A sera tutti si recano alla cappella, e c'è solo Padre Grimaud ad attenderli. E' un uomo anziano e di grande autorità, e Abel gli manifesta per tutti la sua grande devozione. Dopodichè Padre Grimaud porge loro una pergamena con il testo del giuramento:

Nel nome di Kayah e di tutti gli Dei della Luce, per il bene del Ducato e delle terre del Mondo.

Nel nome di tutti i martiri della santa causa della Luce, caduti sotto i colpi della tenebra, straniera e domestica.

Per i doveri che mi legano alla terra dove gli Dei m'hanno posto, ed ai fratelli che gli Dei m'hanno dato, per l'amore, innato in ogni persona, ai luoghi dove nacque mia madre e dove vivranno i miei figli, per l'odio innato in ogni persona al male, all'ingiustizia, all'usurpazione ed all'arbitrio, per il fremito dell'anima mia creata alla libertà, per le lacrime delle vedove e degli orfani, per i figli morti sul campo, nelle prigioni, in esilio...

Io giuro di consacrarmi tutto e per sempre alla causa del Bene, del Giusto, e di proteggere i fratelli della Confraternita della Rosa Bianca, difenderne i segreti, assecondarne gli scopi nella lotta contro gli oscuri nemici.

Così giuro, invocando sulla mia testa l'ira degli Dei se io tradissi in tutto od in parte questo mio giuramento, sotto pena d'aver tagliata la gola, strappata la lingua, il mio corpo fatto cadavere in pezzi indi bruciato e le ceneri sparse al vento, se io mai dovessi consapevolmente o volontariamente violare il giuramento solenne. Perciò aiutatemi, o Dei. Alcune frasi spaventano un po', in particolare l'idea che il giuramento li possa vincolare per tutta la vita. Ma interrogato in merito, Padre Grimaud spiega che il vincolo non riguarderà l'essere sempre "in prima linea", ma il fatto di dover per sempre

proteggere i segreti acquisiti, e nella consapevolezza che si sarà sempre un po' in pericolo. La spiegazione soddisfa più o meno tutti, e solo Stratos, dopo aver scambiato qualche parola con Padre Grimaud in privato, decide di tirarsi indietro.

Gli altri, uno dopo l'altro, prestano giuramento.

Dopodiché Guelfo chiede di Dorian, e viene a scoprire che probabilmente si tratta del figlio di Lord Graham Dillon e della sua sposa, che lo abbandonò molti anni addietro portando via il bambino e delle carte importanti. Non c'è la certezza, ma sembra che tutti gli elementi combacino. Lord Dillon fu sedotto e raggirato da una donna che lo sposò, e da cui ebbe un figlio: Dorian, appunto. Anche l'età del giovane (sui 25 anni) combacerebbe.

Padre Grimaud dà pochi consigli su come comportarsi, sia con Dorian che in generale, e poi suggerisce a Loic di andare per qualche tempo ad infiltrarsi ad Anthien, dove l'assistente del boia ha avuto dei "problemi". Stratos decide di andare insieme a lui.

Per Guelfo, con la scuola di magia di Amer ci pensa lui a mettere tutto in regola nel più breve tempo possibile.

Abel chiede informazioni sul "Miele Nero". "Ci stiamo lavorando anche noi", è la risposta di Padre Grimaud, "e siamo vicini ad ottenere buoni risultati".

Guelfo chiede infine come comportarsi per la tenuta di Flavigny, ha bisogno di denaro per velocizzare la ricostruzione.

"Anzi, è meglio se procede lentamente", dice Padre Grimaud, "infatti una volta che sarà ricostruita, è difficile dire a chi sarà assegnata dal Barone, che difficilmente terrà in considerazione i meriti della ricostruzione". Comunque fornisce a Guelfo una piccola somma di denaro, per le spese di viaggio del gruppo e per le necessità immediate.

Una nuova partenza

Monastero dei Padri di Noyes, 4 maggio 516

Col tempo buono, Guelfo, Desiree, Eric, Ryan e Julie, insieme ad Abel, partono verso Neige. Loic e Stratos partiranno dopo qualche giorno alla volta di Anthien.

5 maggio 516

Viene raggiunta la cittadina di Giroie, dove il gruppo alloggia alla locanda "Willie l'Orbo". Non essendo presente Stratos, non ci sono problemi, in quanto solo lui era stato bandito dalle mura.

L'incontro con Dorian ad Anney

6 maggio 516

Arrivati ad Anney, Abel va a chiedere ospitalità alla chiesa di Maers, sull'isola di Erebien. Gli altri trovano alloggio nella locanda "la lampada", di un certo lusso.

A sera tutti tranne Abel si presentano al "Grillo Matto", all'appuntamento con Dorian. Lo trovano che sta giocando a carte con la gente del posto.

Abel segue i compagni separatamente, sorveglia la zona e perlustra anche un edificio nei pressi della locanda, per sicurezza. Ma sembra tutto in regola.

Dorian saluta tutti e sembra credere alla perplessità manifestata da Guelfo e dai suoi amici in merito ai metodi utilizzati dalla Chiesa di Kayah nel combattere contro le Falangi dell'Ordine Nero.

Sembra che il bibliotecario del Monastero dei Padri di Ferro, un laico di nome Alfonse Turgot, sia coinvolto in un macabro traffico di corpi umani per esperimenti immondi. Dorian ha avuto modo, tramite un servitore fuggito dalla casa, di scoprire che Turgot possiede una casa in città, dove abita con moglie e figlia, ed un casino di caccia non distante dalle mura: sarebbe lì che compie i suoi macabri esperimenti.

Secondo Dorian potrebbe essere interessante capire che cosa combina realmente Turgot, per cominciare a sollevare un lembo della copertura sotto cui si nascondono le attività di alcuni loschi figure del Monastero dei Padri di Ferro.

Nonostante Guelfo per primo si fidi poco di Dorian, si decide di andare a fare una prima perlustrazione al casino di caccia, per poi decidere cosa sia il caso di fare.

Ci si dà appuntamento per l'indomani mattina vicino al ponte che porta all'isola di Erebien.

Occhi aperti su Alfonse Turgot

Anney, 7 maggio 516

C'è un bel sole. Dorian è seduto ad un tavolo all'aperto e mangia frittelle col miele e lo zucchero e tutti si siedono con lui. Poco dopo passa un uomo sui 45 anni, bruno e un po' stempiato, che oltrepassa il ponte. E' Alfonse Turgot, dice Dorian. Dopodiché è la volta del giro attorno alla sua casa di città, una palazzina in zona residenziale di un certo tono, ed infine della scampagnata al casino di caccia.

Si tratta di una costruzione di legno e pietra in mezzo al bosco, con un grande caminetto in pietra ed un casottino piccino accanto dove, probabilmente, abita il custode.

C'è un custode, appunto, che quando i nostri si acquattano nei cespugli a guardare, sta trasportando secchi di terriccio dalla casa a un fosso lì di fronte.

Fa parecchi viaggi, finché si va a mangiare un panino e riposare un po' nel suo casottino. E' l'occasione giusta perché Julie e Guelfo si introducano silenziosamente nella casa per dare un'occhiata. C'è del terriccio a terra, che stranamente

porta fino al caminetto. Forse c'è un passaggio segreto.

Poco dopo il custode finisce il suo breve riposino e tutti tornano nel bosco, ma Julie approfitta di uno dei suoi spostamenti fuori per infilarsi nel casino mentre il passaggio (sul fianco del caminetto) è aperto, e riesce a buttare uno sguardo di sotto. Vede scale che scendono ed un grande stanzone rotondo, con una fonte di luce rotonda sul soffitto. Di sotto si sente il rumore dell'acqua.

Nel bosco, appena pochi passi dal muro della casa, c'è effettivamente un pozzo, allora Guelfo e Ryan afferrano Julie per le caviglie e la fanno calare di sotto per un tratto: il pozzo è la fonte di luce dello stanzone circolare sotterraneo.

Tutti tornano in città. Ryan compra della corta e, la sera in locanda, ci costruisce una scaletta che potrà servire eventualmente per calarsi nel pozzo.

Il casino di caccia

Annecy, 8 maggio 516

Il tempo è nuvoloso. La mattina c'è il solito appuntamento con Dorian a fare colazione e a veder passare Turgot diretto al Collegio, poi mentre Dorian resta in città a tener d'occhio il bibliotecario, gli altri organizzano un campo fuori dalle mura: così la notte sarà possibile andare al casino di caccia a dare un'occhiata.

A sera al campo arriva Dorian con le seguenti notizie:

- Turgot nel pomeriggio è andato al casino di caccia, ma è tornato in città; lui non l'ha più rivisto uscire.

- Al casino di caccia c'è del movimento, un paio di carri, gente e parecchi cavalli, evidentemente stanno facendo qualcosa.

- In giornata è uscita dalla città una spedizione di 3 paladini di Dytros, 1 paladino di Kayah e 3 guardie civiche, perchè andavano ad indagare su sospette attività di adoratori di divinità maligne, fuori città, a sud.

Il gruppo allora, lasciati i cavalli in un posto nascosto, si avvicinano cautamente al casino di caccia. Già da una certa distanza si scorgono luci e sagome di cavalli e carrozze. Ci sono alcuni uomini di guardia attorno all'edificio.

Nel silenzio della notte un urlo improvviso di donna si leva dal pozzo, seguito dal sordido biasciare di uomini e da lamenti sempre più rochi e disperati. Si decide di intervenire subito per cercare di salvare la poveretta.

Sembra che gli uomini di guardia attorno all'edificio siano in tre: uno viene subito eliminato da due frecce scagliate da Ryan e Dorian all'unisono; un altro è imprigionato nella ragnatela di Guelfo e terminato da Eric; l'altro prova a fuggire, ma Guelfo lo insegue e lo fa prigioniero dopo averlo ripetutamente colpito.

Il guardiano esce dal capannino esterno e, dopo un attimo di esitazione, si dà alla fuga nel bosco.

All'interno dell'edificio ci sono altri due tipi, uno dei quali, con una balestrata, ferisce alla gamba Ryan che, insieme a Dorian, stava provando ad entrare. Anche Dorian viene colpito subito dopo da un colpo d'ascia del suo compare. Desiree sfrutta la finestra per tirare frecce ai due barricati dentro, mentre Julie, un po' preoccupata, resta nascosta nei paraggi e osserva.

Desiree riesce a vedere che qualcuno sta salendo di corsa dal passaggio segreto nel caminetto, per poi barricarsi dentro di corsa. Il casino viene "bonificato" e il passaggio segreto è bloccato dall'interno.

Subito Desiree si prende cura di Ryan e Dorian, che sono rimasti feriti (per fortuna non troppo gravemente), mentre gli altri legano il prigioniero fatto da Guelfo e lo lasciano nei pressi del pozzo.

Eric inizia a menar colpi all'accesso del passaggio segreto, e infine riesce a sfondarlo. Scendono Eric, Ryan, Desiree e Guelfo.

La grande caverna circolare è deserta, anche se ci sono tracce del recente passaggio di persone. Alle pareti ci sono scaffalature con sinistri reperti, mostruosità anatomiche, un neonato con due teste e lo scheletro di quello che potrebbe essere un Orco.

Il torrente sotterraneo sembra impossibile da percorrere nel verso in cui spinge la corrente, ma Desiree dopo qualche ricerca trova che, a monte, è stato recentemente allargato il passaggio, tanto che Eric e Guelfo, tolti i pesanti pastrani, provano a risalire la corrente e vedere dove conduce la galleria.

Il percorso è lungo e faticoso, ma infine i due riescono ad emergere all'aperto, e si ritrovano nel pieno di un bosco. E' buio e ci sono un po' di tracce che si perdono nella boscaglia. Dopo qualche infruttuosa ricerca, ai due non resta che tornare sui propri passi.

Tornano e trovano Julie spaventata a morte perchè ha trovato un cadavere nella boscaglia: è il custode del casino di caccia, a cui qualcuno ha tagliato la gola. Una rapida verifica mostra che anche il prigioniero lasciato presso al pozzo ha subito la stessa sorte: qualcuno si aggira nei paraggi e taglia la gola alle persone... ma chi?

Nel mentre si ritrova anche il cadavere di una donna, nella grotta mezzo infangato: è un corpo fresco evidentemente sezionato sul petto per l'estrazione del cuore da vivente.

I nostri spaccano tutto quel che riescono a vandalizzare, e recuperano anche una tetra e folle lettera, che conservano. Eccone il testo:

La folle lettera di M.S.

Mio buon amico,

prima di prendere una decisione, ricorda che la lotta ha sempre fatto gli uomini grandi... qualunque meta l'uomo sia riuscito a raggiungere, lo deve alla sua energia creatrice e alla sua brutalità'.

Tutta la vita può essere riassunta in questi due assiomi: la lotta e' madre di ogni cosa, la virtù e' questione di sangue.

Dobbiamo promuovere la vittoria del piu' forte e del migliore sul peggiore e sul piu' debole.

Non dimenticare mai il principio aristocratico insito nella natura: la validita' di questa legge si estende fino alla sostanza dell'ultimo individuo. Esso puo' negare il diritto di esistere ad una norma morale, se questa rappresenta un pericolo per la sopravvivenza razziale di coloro che sono i portatori di un'etica piu' elevata.

Non siano quindi gli scrupoli di coscienza a fermarti. Ti basti sapere che non saremo mai duri e crudeli la' dove non occorre, questo e' chiaro. Ma come la notte insorge contro il giorno, come la luce e le tenebre sono nemiche per l'eternita', cosi' l'uomo che domina la terra ha il suo piu' grande nemico nell'uomo stesso. Ed e' quest'uomo bestiale, primitivo e depravato che dobbiamo combattere. Siamo i figli degli Dei, amico mio, e questo privilegio, insieme al nostro grande potere, ci conferisce anche delle responsabilita'.

Aspetto fiduciosamente una tua risposta.

M.S.

La notte è ancora lunga e tutti si barricano nel casino di caccia in attesa dell'alba. Conversazione tra Ryan e Dorian mentre gli altri stanno esplorando la galleria sotterranea. Conversazione tra Guelfo e Dorian dopo il ritorno dall'infruttuosa spedizione lungo la galleria sotterranea

Dopo lo scontro

8 maggio, a notte

"Visto che i bastardoni sono scappati, e non abbiamo concluso niente, per lo meno bruciamogli casa", suggerisce Guelfo.

Sguardi perplessi, incertezza. "Non sarà un gesto un po' estremo? E le povere anime dei morti? Non sarà irriverente verso di loro?" suggerisce Julie. "Stanno già abbastanza al fresco nell'inferno di ghiaccio", risponde Guelfo.

"E' complicato far prendere fuoco ad un edificio, ci vuole troppo tempo", obietta Eric.

"Naaa....", lo tranquillizza Guelfo, "ci penso io".

E così avviene. Paglia, potere magico e carretti ammassati alla capanna, e questa prende fuoco che è una bellezza. L'odore di carne bruciata si diffonde per il bosco ma i nostri sono già lontani in groppa ai cavalli recuperati sul posto.

Anche l'altro accampamento viene spostato di qualche chilometro, per evitare di farsi troppo notare, così le ore di sonno, comprese di turni di guardia, si riducono a ben poco.

Voci correlate

Personaggi

- [Eric](#)
- [Loic](#)
- [Desiree](#)
- [Guelfo](#)
- [Abel](#)
- [Stratos](#)
- [Julie](#)
- [Ryan](#)

PNG

- [Dorian Dillon](#)
- [Mastro Pepper](#)
- [Desmon Kans](#), guardia civica di Sarthe
- Il protocollo [Planchet](#)
- Padre [Lorenzo Quart](#)
- Padre [Richard Grimaud](#)
- [Alfonse Turgot](#)

Luoghi visitati

- Flavigny
- Tenuta Dillon
- Brie
- Rions
- Trivie
- San Corot
- Sarthe
- Anjou
- Bercy
- Sagan
- Gautier
- Rovine di Malartic
- Annecy
- Locanda Il grillo matto di Annecy
- Gironde
- Perche
- Monastero dei Padri di Noyes
- Chalard