

L'ombra nasce a Delos - seconda parte cronaca

Seconda parte della tredicesima avventura della Compagnia di Caen, ambientata nell'autunno dell'anno 518 a Kastoria e dintorni, nell'Impero di Delos. La parte iniziale dell'avventura, il viaggio da Amer fino a Kastoria, è disponibile [qui](#).

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

L'arrivo a Kastoria

E' notte fonda quando si raggiungono le alte mura di Kastoria.

Solice vorrebbe presentarsi al presidio militare più vicino, ma le porte cittadine, immense, sono chiuse.

Si bussa.

"La porta è chiusa di notte, non si entra e non si esce".

Solice dice: "dobbiamo consegnare un messaggio urgente nelle mani del Metropolita".

"Il metropolita dorme".

Solice mostra la ceralacca della lettera dell'abate e dà una delle malleverie del Notarios Minas alla guardia. E insiste che c'è molta premura.

La guardia dice di aspettare, e chiude lo spioncino.

Passa circa un'ora... si sente suonare un corno in sordina... cambio della guardia.

Passa un'altra ora, si riapre lo spioncino e si affaccia una guardia diversa. Dice che hanno trovato una sistemazione per la notte nella foresteria di un monastero. Aprono una porticina stretta.

"Non ci passa il carro? Abbiamo un ferito.... avremmo bisogno sennò di una barella..." dice Solice.

"Eh no, lo potevate dire prima.... c'è tutta un'altra... procedura, significa che la foresteria che vi abbiamo trovato non va bene, dobbiamo andare all'infermeria, che sta dl'altra parte della città..."

Dopo una ventina di minuti arriva la barella, quasi albeggia. Finalmente la guardia scorta il gruppo per le strade della città addormentata, fino a raggiungere una chiesetta piccola e bassa, piuttosto tozza. Fuori c'è una vecchia monaca grassottella a braccia incrociate.

"Allora, patti chiari amicizia lunga, gli uomini di qua, le donne di là", esordisce. Tutti si sistemano e l'appuntamento è all'alba per le preghiere.

L'incontro con il Venerando Vicario

Suonano le campane al sorgere del sole, e nonostante il sonno e la stanchezza, tutti si svegliano e si recano alla chiesa. Solo Eric resta a letto a dormire.

Dopo due ore di funzione, Solice va a parlare con il prete, che le suggerisce di recarsi o in Cattedrale o all'Ospedale.

La prima tappa è proprio la Chiesa Metropolitana, dove si va dopo aver svegliato anche Eric.

La Chiesa è più piccola di quanto ci si aspettasse, la funzione è finita da poco. Solice si affaccia in sacrestia e c'è un prete che si sta cambiando i paramenti.

E' il Venerando Vicario, [Emanuhil](#).

Solice gli consegna la bolla per il Metropolita e aggiunge: "questo messaggio non è l'unica cosa che devo consegnare nelle mani del metropolita, sono stata incaricata di riportare qui un oggetto dal valore inestimabile che non sono neanche degna di portare sulle mie spalle".

Il Venerando Vicario resta sorpreso.

"E' stato un brutto viaggio? Un viaggio pesante per voi?"

"Ciò che conta è che ce l'abbiamo fatta, in grazia degli Dei".

"Non conta solamente questo, venerabile sorella, ma va bene, non per me nè per il santo metropolita, però forse una purificazione, prima di fare questa cerimonia, sarebbe doverosa... vi posso indicare magari dove potreste fare dei bagni..."

Il Venerando Vicario è un po' a disagio, sembra turbato e indispettito per come siamo stati ansiosi e precipitosi.

Un giovane sacerdote, Tomàs, guida Solice e il suo seguito ad una foresteria, dove vengono forniti acqua, profumi ed essenze, ed abiti freschi di fattura deliota.

Eric si fa la barba, in polemica con le barbe dei preti deliotti.

"Sua Eccellenza il Metropolita è ancora in visita all'ospedale, e forse è meglio che lo incontriate lì, piuttosto che qui, dove le formalità sono più rigorose", spiega il giovane Padre Tomàs, e si offre di accompagnarla lì.

L'incontro con il Metropolita

Padre Tomàs guida la compagnia per un percorso labirintico attraverso la città di [Kastoria](#), fino a raggiungere l'esterno dell'ospedale.

Il Metropolita, con paramenti di Pyros e una enorme collana d'oro il pastorale con un'aquila e una lunga barba grigia, guida una processione di sacerdoti che lo accompagnano, circondato dai fedeli.

Solice chiede a Tomàs istruzioni su come introdursi al Metropolita, e il giovane sacerdote se ne incarica, recandosi a parlargli.

Il Santo Metropolita annuisce a Padre Tomàs, quindi fa un cenno del capo a Solice, invitandola a avvicinarsi. Le porge l'anello da baciare, Solice si inchina e gli porge la bolla.

"Un messaggio da parte del Vescovo di Amer?" domanda il Metropolita.

"Da parte dell'abate di Noyes"

"Ah, anche lui intende partecipare al Sinodo?"

SOLice scuote la testa: "non è il Sinodo l'oggetto di questo messaggio"

"Molto strano, perchè il santo sinodo è l'evento spirituale più importante accaduto sulla terra dal giorno della mia nascita", commenta il Metropolita, incamminandosi con Solice accanto.

Tutti lo seguono.

"Perdonatemi, eccellenza, credo di non aver fatto la cosa giusta poco fa quando ho mostrato il messaggio al vostro Vicario", dice SOLice.

"E perchè no? Se non era qualcosa che riguarda il Santo Sinodo va benissimo il mio Vicario"

"Si tratta di un messaggio che accompagna un sacro oggetto di culto che un tempo si trovava nel monastero di Cunopetra e che per una serie di circostanze infauste ha dovuto abbandonare quel luogo..." inizia a spiegare Solice.

"Conosco molto bene le circostanze infauste del monastero di cunopetra, sorella"

"Io e i miei compagni eravamo presenti in quel giorno, e gli Dei hanno voluto che fossimo noi a rispettare le ultime volontà dell'Igumeno del monastero, che ci ha affidato la Reliquia con il compito di metterla in salvo".

"Certo l'Igumeno si trovò proprio in una situazione dolorosa e difficile, e ha fatto la scelta migliore, altrimenti la Reliquia sarebbe finita nelle mani di quegli eretici barbari senza Dei!"

"Riteniamo che sia proprio per quella circostanza, per quell'onore,

che ci sia stato concesso questo secondo privilegio, ovvero quello di riportarlo in terra di Delos, restituendolo alla vostra Chiesa, ed è quello che abbiamo fatto"

"Reverenda sorella, consentitemi di essere completamente sincero con voi", dice il Metropolita: "quando mi venne data notizia di ciò che era accaduto a Cunopetra, rimasi contrariato dal comportamento del mio clero in quell'occasione, in particolare il sacerdote con cui avete parlato avrebbe dovuto meglio interpretare le volontà del santo Igumeno, impedendovi di condurre la Santa Reliquia oltre confine. Per lungo tempo ho pregato che la Chiesa dei Temi del Nord si rendesse conto di quello che era accaduto, e per non sollevare controversie in un momento tanto delicato quanto quello del Santo Sinodo, indetto dal nostro Santo Patriarca (inchino generale), la mia bocca è rimasta, seppure con sommo dolore, chiusa, anche di fronte all'eminentissimo Vescovo di Amer, a cui avrei potuto chiedere conto di questa Reliquia che appartiene alla terra e alla spiritualità di Delos e che per troppo tempo è stata lontana dai suoi fedeli". Il Metropolita fa una pausa, e sorride. "Tuttavia il mio cuore si apre a vedere che il ravvedimento infine è giunto nelle menti e nelle anime dei miei confratelli. Beh, avete con voi la Santa Reliquia?"

Solice annuisce.

"Posso vederla?"

Solice annuisce.

L'esposizione della Reliquia

Il Metropolita si ferma e tutta la processione si ferma.

Solice sfilta lentamente dallo zaino la Reliquia, mostrandola poco a poco.

Il Metropolita batte il pastorale sul pavimento e intona un canto in onore di Kayah, si inchina, preti e fedeli si inginocchiano tutti. La gente si inchina, si affacciano alle finestre.

Solice regge ancora la teca in mano, immobile in piedi, e partecipa al canto.

Dopodichè il Metropolita si tira su, solleva il capo, chiama un suo vicino sacerdote, gli lascia il pastorale, un altro gli cambia il copricapo e gli mette sopra una stola dorata, e finalmente prende la Reliquia dalle mani di Solice, la alza e tutti si inginocchiano e pregano.

Nel frattempo la folla diventa oceanica.

Finisce il canto, deposita la reliquia nelle mani di altro sacerdote e poi proclama:

"Fedeli di Kastoria, il Santo Agapithos è tornato tra noi, applaudite!"

La folla esplode in un entusiastico applauso, tutti si affacciano alle finestre, la voce si sparge in fretta per tutta la città.

La visita ai malati e l'inaspettato incontro con Arlyn Farrell

Il Metropolita dice a SOLice: "sarebbe buona cosa, visto che adesso non possiamo fare una cerimonia solenne, anche per concentrarci insieme sulla spiritualità del santo Agapithos, se volessimo ritornare dentro l'ospedale insieme e condurre la reliquia ai poveri malati che non l'hanno potuta vedere".

La processione cambia direzione e torna verso l'ospedale.

Solice cammina al fianco del Metropolita, altri poco dietro.

La processione della Santa Reliquia nell'Ospedale è infusa di grande spiritualità.

Mentre avanza tra i letti al seguito del Metropolita, Solice resta stupita nel riconoscere **Arlyn Farrell**, stesa in un letto tra i malati, con accanto un signore anziano mai visto.

Le condizioni di Arlyn non sembrano buone.

Il giro dell'ospedale termina poco dopo e la processione torna verso la Chiesa del Metropolita.

Intanto arrivano anche le guardie, per controllare il fluire delle ali di folla che partecipano alla processione.

"Come avete intenzione di alloggiare, quali sono... i vostri progetti?" chiede il Metropolita poco prima di raggiungere la cattedrale.

"Noi non abbiamo problemi a seguire le vostre volontà, l'unica cosa che mi permetto di chiedere è di potervi parlare di una serie di eventi molto importanti che si sono verificati nel corso del nostro viaggio", chiede Solice.

"Bene, sarete ricevuti da me oggi pomeriggio alle cinque, e nel frattempo, e per quanto vorrete, potete essere alloggiati presso la foresteria del Monastero del [Santo Panteleimon](#). Vi condurrà lì qualche sacerdote del mio seguito quando avremo condotto la reliquia nella Chiesa Metropolitana, dove starà in ostensione finché non sarà ricondotta al Monastero di Cunopetra che, vi do la buona notizia, è in avanzata fase di ricostruzione"

Con grande solennità si svolge l'ingresso della Reliquia in Chiesa, con l'abbraccio rituale tra il Metropolita e il suo Vicario.

Verso l'Ospedale, l'incontro con Nicolaos

Tornati alla foresteria di [Santo Panteleimon](#), si parla di Arlyn. Solice spiega a Julie che non ne sapeva nulla.

Bisogna parlare con Arlyn il prima possibile.

Si va all'ospedale, è circa mezzogiorno.

Lungo la strada, Desiree resta colpita da un bel giovane sui 20 anni, simpatico e sorridente, che sembra seguire il gruppo.

Lo indica a Julie, che scuote il capo: "a me pare bruttarello..." commenta.

"Che sono questi discorsi da femmine! Ci sta seguendo, dobbiamo fare qualcosa!" sbotta Guelfo.

"Sì, non possiamo certo portarcelo dietro fino all'ospedale, potremmo mettere in pericolo Arlyn!", commenta Solice.

"Ci penso io, resto indietro e ci parlo", dice Eric.

E così fa.

"Buon giorno", gli dice il tizio vedendo l'espressione minacciosa di Eric che gli si para davanti."

"Perché stai importunando le ragazze che stanno con noi?"

"No, no, non era questo il mio intento..." risponde il tale, "voi siete la scorta della paladina di pyros, vero?"

"Non è una risposta alla mia domanda"

"Oh scusate, non mi sono presentato, sono [Nicolaos Farmacolitis](#), per servirvi. Voi, nobile messere, come vi chiamate?"

"Sto aspettando una risposta, perché ci stavate seguendo?"

"Ero interessato a voi.... e... poi sono interessato alla Reliquia, al Santo Pyros, al Santo Agapitos... e dove posso trovarvi se ho bisogno di voi? Potrei aver bisogno di voi..."

"Dicci semmai noi dove possiamo trovare te", risponde Eric, sempre a brutto muso.

"Alla taverna di Lazaros", risponde Nicolaos, e spiega come ci si arrivi.

"A stasera allora!", lo saluta Eric. E se ne va.

Il colloquio con Arlyn Farrell

Arrivati all'Ospedale, Solice, Guelfo e gli altri si dirigono al capezzale di [Arlyn Farrell](#).

Salutano l'uomo anziano che le sta accanto.

"Salute"

"Salute a voi, e gli dei vi proteggano"

Arlyn fa uno sguardo sorpreso. La povera ragazza sembra essere affetta da una malattia di tipo respiratorio, forse una polmonite. E' curata bene, ma le sue condizioni sono certamente gravi.

Solice si presenta all'uomo, che dichiara di essere il difensore di Arlyn.

Lui è il difensore di Arlyn.

"Posso parlarle?" domanda Solice. L'uomo annuisce.

Arlyn parla fiocamente, anche lei è sorpresa.

"Dopo l'ultima volta che ci siamo visti temevamo che avessero confinato la tua libertà..."

"Beh, un po' sì", mormora Arlyn.

"Ci risulta difficile pensare che questa sia una coincidenza. Ci chiediamo tutti la ragione che ti ha spinto a intraprendere questo viaggio lungo e pericoloso".

"Anche io sono stupita di vedervi qui..." risponde Arlyn, "motivi molto personali mi hanno spinto qui... ma è davvero strano incontrarvi sempre."

"Forse pur essendo motivi personali, influenzano più persone di quanto pensiate..."

"Ma... che... sapete di [Dorian](#)? Come sta?"

"Arlyn, ascoltatemi un attimo. Noi la prima volta che ci siamo incontrati abbiamo capito l'affetto che vi lega con Dorian e con persone a cui anche noi teniamo. E' molto probabile che abbiamo la possibilità di aiutarvi in ciò che siete venuti a fare qui"

"Ma Dorian che io sappia è al sicuro adesso, o no?", insiste Arlyn.

"Sì, è stato salvato da chi l'aveva rapito, e sta in un luogo sicuro."

"E allora perché siete qui... mi spaventate!"

Risponde Guelfo: "cerchiamo di capire perché tu sei qui, potrebbe essere una cosa molto importante per noi".

Arlyn sembra piuttosto spaventata.

Solice prova a tranquillizzarla: "io credo che sarebbe davvero utile scambiare le informazioni in nostro possesso, per raggiungere i nostri traguardi... e sento che potrebbero essere affini"."Ma anche voi state cercando [Serji](#), allora?"

Solice sospira: "noi stiamo cercando di impedire l'operato di persone crudeli... io non so nulla di Serji, sapevo che era guardato a vista dai tuoi genitori, e al sicuro... è molto probabile invece che siano coinvolte le stesse persone a cui

stiamo dando la caccia. Dicci cosa è successo a Serji, Arlyn".

Lei è molto turbata, il suo difensore le tiene la mano per tranquillizzarla.

Ed è lui a parlare: "Milady, non posso dubitare che voi certamente siete qui con le migliori intenzioni del mondo, tuttavia per noi è una questione assai delicata. Non so se Lady Arlyn può o vuole dirvi tutto quello che sa e di cui ha bisogno. Voi che intenzioni avete, Milady? Siete qui per fare cosa? Per tradurre in prigione qualcuno, per inquisire, per cercare, per stanare.... che siete venuta a fare?"

"Ci sono alcuni individui che si sono resi responsabili di crimini enormemente gravi, con chiari intenti malvagi. queste persone sappiamo che non si fermano di fronte a niente, rapimento, omicidio, osceni rituali... qui a greyhaven. Riteniamo che se Serji sia scomparso, rapito o scappato, possa legittimamente trovarsi in una situazione di grave pericolo per colpa di queste persone."

L'uomo guarda Arlyn, che sta con gli occhi chiusi sul cuscino.

"Sappiate per certo che Lord Serji non è coinvolto in nulla che state dicendo ora, nè può essere assimilato in alcun modo alle persone che voi avete qui evocato. Se noi siamo qui è per Lord Serji. Ma non siamo con lui. Lady Arlyn non è sicura che Lord Serji si trovi in buone mani, in questo momento, e vorrebbe stare in ogni caso vicino a lui. E' il motivo per cui siamo qui, e non siamo riusciti ancora a raggiungerlo, poichè milady è in queste condizioni."

"Se parliamo delle stesse persone", dice Solice, "non sono i migliori carcerieri possibili... sono persone pericolosissime, trovarli sarebbe una cosa catastrofica per la vostra incolumità"

"Abbiamo motivo di pensare che Lord Serji non sia sotto ostaggio"

"E' qui di sua spontanea volontà?" chiede Solice.

Lui esita, guarda Arlyn poi continua. "Lui è certamente partito con il consenso e secondo la volontà di suo **padre**."

"Non della **madre**?" chiede Guelfo.

Scambio di sguardi.

"Evidentemente anche di sua madre".

Solice fa il dono del *coraggio* ad Arlyn.

Guelfo interviene: "dunque i **genitori** hanno scelto quali accompagnatori... consapevoli di cosa sarebbe successo..."

Lui annuisce.

Solice dice a Arlyn: "sarò franca, io so che Serji è poco più che un ragazzo e in nessun caso può avere un ruolo di responsabilità in ciò che le persone che stiamo cercando hanno compiuto o stanno compiendo. Però quelle persone, fermare quelle persone ad ogni costo è la nostra missione. Se veramente avete a cuore l'incolumità di Serji, vi esorto a collaborare con tutte le vostre forze!"

Arlyn si alza dal giaciglio e prende le mani a Solice.

"Ma... voi vi impegnereste a preservare la vita di mio fratello Serji?"

Solice ci pensa. "Noi faremo quanto in nostro potere per dirigere la giustizia di Dytros solo contro i diretti responsabili delle azioni passate e presenti che sono state perpetrate"

"E' soltanto un bambino! Dytros è così crudele e feroce da volerlo uccidere, se fa qualcosa di sbagliato?"

"Dytros è famoso per la sua propensione al perdono per chi si pente e accoglie la sua fede".

Guelfo si sfilava la medaglietta che ha al collo, "come puoi vedere la giustizia di Dytros non è mai lontana dalla misericordia di Reyks"

"Ti prometto che offriremo a Serji la possibilità di redimersi"

"Non ci voleva andare Serji, voleva restare a **Kahlan**!" esclama Arlyn.

L'uomo insiste a dire che è una questione molto delicata e legata alla famiglia di Lady Arlyn, di conseguenza per mettere in comune le informazioni, per loro è necessario avere in cambio la garanzia della preservazione della vita e salute di Lord Serji Farrell.

"Sarete disposti a concederci questo in cambio di tutto quel che sappiamo?"

"Noi ci impegneremo a preservare la vita di Lord Serji. Faremo il possibile per recuperarlo da queste persone, vivo e in salute"

"In modo che i genitori possano riabbracciarlo?"

Guelfo: "questo è un discorso a parte"

Solice: "a patto di non tradire il giuramento che abbiamo fatto alla chiesa che ci ha mandato qui. Nello sventurato caso in cui Serji fosse stato plagiato da queste persona al punto di commettere..."

"Spetterà alla Santa Inquisizione di Amer, vero?"

"E noi spiegheremo come è stato plagiato..."

Guelfo cerca di tranquillizzare Arlyn, che appare molto agitata: "già abbiamo fatto molto per Dorian... permettimi di fare altrettanto per Serji".

"In ogni caso farete ciò che ritenete in coscienza di fare, ma non operate da soli eventuali scelte che possano compromettere la vita e la felicità di Serji e il suo rapporto con la **famiglia di origine**", insiste l'uomo.

Il colloquio con Arlyn e il suo difensore, Eugene, prosegue. Ad un tratto Julie nota una persona che sembra troppo interessata alla conversazione, e questo spinge Solice a decidere di far trasferire Arlyn al Monastero, in modo da poterla proteggere.

■ il colloquio con Arlyn Farrell

Il colloquio privato con il Reverendissimo Metropolita di Kastoria

Dopo l'incontro con Arlyn, e dopo che la ragazza e il suo difensore hanno trovato ricovero presso la foresteria del Monastero del **Santo Panteleimon**, Solice e gli altri si preparano per incontrare il reverendissimo Metropolita di Kastoria. Sono ricevuti presso il suo palazzo ed ascoltati. Il Metropolita racconta di un recente sacrilegio verificatosi proprio a Kastoria, nella Chiesa dei **Santi Difensori della Fede**, sangue e brandelli di vestiti lasciati sull'altare. Ritenendo verosimile un collegamento di questo avvenimento con le indagini di Solice, il Metropolita le dà autorizzazione per visitare l'Heresioptis, prelado che si occupa di vigilare sulle eresie.

■ il colloquio il Reverendissimo Metropolita

Sul finire del colloquio con il Reverendissimo Metropolita, Guelfo tira fuori il pezzo di stoffa insanguinato. Il Metropolita resta interdetto davanti a questo gesto così deciso.

"Come siete venuti in possesso di questo sacco?", domanda.

Guelfo risponde, con Solice che traduce: "degli uomini in arme, nottetempo, mentre viaggiavamo verso Kastoria, ci hanno raggiunti, ci si sono fatti attorno e uno di questi si è distaccato dai suoi compagni e ce l'ha lasciato al bordo della strada, dicendo che era un dono per noi."

"QUindi conoscevate questi uomini?"

"Assolutamente no."

"Ma loro vi conoscevano, o pensano di conoscervi?", insiste il Metropolita.

"Sicuramente, io credo che siano il braccio armato degli empi sacrileghi a cui diamo la caccia. Sappiamo che... i profanatori greyhavenesi a cui teniamo dietro si sono affidati all'assistenza di un delinquente che qui a Delos è probabilmente responsabile di due agguati che abbiamo subito, uno al passo e uno a Poldorion, noto come il Tarraconese".

"Quindi sono nemici vostri che per qualche strano motivo si sono trasferiti a delos per compiere atti sacrileghi, e voi li siete venuti a seguire..." cerca di capire il Metropolita.

Guelfo spiega che i nostri nemici stanno cercando di seguire le orme dei "luoghi impuri", di Auguste Bertrand. Il Metropolita non conosce questo testo ma ne comprende la pericolosità. E si chiede come mai proprio Delos.

"Probabilmente costoro hanno trovato delle analogie tra gli insegnamenti di questi testi e alcuni riti ugualmente disdicevoli ma di natura sostanzialmente diversa che venivano praticati in alcune sfortunate aree e forse anche qui... legati al culto di **Heloira**".

Il Metropolita ci pensa, osservando il sacco insanguinato: "è molto probabile che questo sacco insanguinato abbia a che fare con il delitto che è stato commesso poche ore fa in una delle nostre chiese. Dovete rivolgervi all'**Heresioptis**, che vi darà tutto il sostegno di cui avrete bisogno".

Si alza e benedice il sacco.

"Molto probabilmente c'è una sepoltura da benedire.... ci manca un corpo, e il corpo era qua dentro".

Il Metropolita saluta Solice e i suoi compagni, restando profondamente turbato per l'accaduto.

Alla Torre dell'Heresioptis

La torre dell'Heresioptis si trova al centro della città, squadrata e con parecchi soldati di guardia, caratteristici perchè non portano il simbolo dei Fokas.

Dopo la consueta anticamera, il gruppo è ammesso in una stanza con un seggio al centro, su cui siede un uomo. E' calvo, rasato evidentemente, vestito con abiti molto ricchi scuri, tiene un gioiello in testa, tipo coroncina, ed è truccato agli occhi. Anche qui ci sono guardie, parecchi soldati.

"Benvenuti Messeri dei Temi del Nord, mi è stato comunicato dal Santissimo Metropolita che avete importantissime notizie da portarmi", esordisce l'**Heresioptis**. Parla nella lingua di Greyhaven in un accento strano, probabilmente libresco.

Solice lo saluta. "Il Reverendissimo Metropolita ci ha informato del vostro ruolo e della vostra competenza nei riguardi delle eresie che aggrediscono la fede".

"Competenza e ruolo, milady, ve lo spiego visto che siete straniera, che sono in grado di prevaricare qualsiasi altro potere presente sul territorio. Quindi parlatemi pure con la più piena fiducia".

"E' quello che intendo fare, vi ripeterò ogni cosa di ciò che ho detto al Metropolita. Sono notizie ferali, che portano sgomento e mestizia in un territorio che senz'altro non si merita quel che rischia di succedere per colpa di queste persone".

E così detto, Solice racconta tutto.

L'Heresioptis fa uscire i soldati, e poi chiede in dettaglio cosa cercano di fare questi nemici della fede.

Solice e Guelfo spiegano che si tratterebbe probabilmente di una terribile evocazione che potrebbe schiudere una sorta di portale...

"E perchè qui e non altrove?"

"Dopo molte ricerche, pensiamo che determinati passi di questi rituali vadano svolti in prossimità di luoghi ben precisi. Alcuni di loro richiedono la profanazione di luoghi consacrati, come edicole, chiese e così via, altri richiedono di essere eseguiti in luoghi antichi di potere, vecchi santuari una volta sacri a divinità eretiche o crudeli, poi condannate nel corso dei secoli... e una di queste divinità dovrebbe essere proprio **Kalina**, che noi abbiamo imparato amaramente a conoscere a Greyhaven con il nome di **Heloira**, e che sappiamo avere avuto un antico santuario disperso nel territorio di Delos, intorno a **Ananion**, **Poldorion** o **Kastoria**".

"Quindi è questo il legame tra le pratiche di questi oscuri personaggi e il territorio di Delos: il santuario?"

Solice annuisce: "penso proprio di sì".

Guelfo spiega che l'osceno rituale deriva da testi di uno stregone con simili inclinazioni, il quale teorizzava che proprio seguendo ruoli specifici con correlazioni tra di essi permetteva un approccio privilegiato con certi rituali".

"Chi fa per loro le stregonerie?"

"C'è almeno una strega, forse due. **Micol Semeyr** e forse **Marc Sand**".

"Sono a Delos?"

"Che noi si sappia, sì".

L'**Heresioptis** i alza per camminare, ma zoppica molto. Per riflettere ha bisogno di camminare.

"Santuario... stregoni... un'eresia lontana nel tempo e già ampiamente condannata e repressa... eversa, direi! E nessun contatto con gli eretici?"

"Diretto purtroppo no".

"Indiretto?"

"Beh, ci siamo scontrati col frutto nero del loro operato", risponde Guelfo. "Ci siamo imbattuti nel luogo che costoro avevano sconsacrato col cuore estratto di una fanciulla rapita, e qui ho commesso una grave imprudenza. Essendo io stesso uno stregone, e del tutto ignaro di questa cosa, ho pronunciato un incantesimo per impraticarmene, e questo ha risvegliato immediatamente la profanazione precedentemente fatta da questa **Micol Semeyr** e dai loro alleati."

L'**Heresioptis** si siede di nuovo sul suo seggio e chiede cosa abbiamo visto, delirii, contatti.

Guelfo racconta della nube che si sprigionò lì per lì, e del malore suo e di Julie.

Poi racconta dell'attacco della bestia mostruosa, **Ingrinmir**, di cui ancora mostra le cicatrici.

L'**Heresioptis** le osserva e chiede come abbia fatto a sopravvivere.

"Posso dire senza tema di essere blasfemo che si è trattato di un miracolo".

"Penso di sì, so che pochi possono raccontare di essere sopravvissuti a scontri del genere, anche tra gli evocatori, che spesso sono le prime vittime".

Julie è imbarazzata, cerca di non essere troppo chiamata in causa, ma Guelfo la coinvolge raccontando l'episodio e le sue conseguenze.

L'**Heresioptis** chiede informazioni sulla bestia, Guelfo la descrive, e poi descrive la visione successiva. L'**Heresioptis** chiede i dettagli della visione, e Guelfo racconta tutto.

Poi l'**Heresioptis** chiede a Julie il suo sogno e lei glie lo racconta preciso preciso, anche se molto inquieta e spaventata.

L'**Heresioptis** è abbastanza discreto da non chiederle i dettagli più personali, e si dichiara d'accordo con il consiglio che Solice ha impartito all'amica, di non dare alcun credito alle parole della creatura che l'è apparsa in sogno.

Poi Guelfo ricomincia a parlare di Heloira e di **Nadia Klein** e del figlio che sta da queste parti. Solice spiega che lo abbiamo saputo da gente della sua famiglia, la parte "sana" della famiglia.

"Sono adesso sotto la nostra protezione, e non possono farcela da soli. Sono anche in pericolo, tutto sommato".

"E come intendete procedere? Io vi darò tutto il mio sostegno, avete molti indizi, ma cosa volete fare adesso?" domanda l'**Heresioptis**.

"Eh... vorremmo cercare di capire prima di loro l'ubicazione del misterioso santuario, e speravamo di trovarlo da informazioni qui a Kastoria. Non è che ci sono libri che..."

Scuote il capo. "No, avete già letto tutto, almeno di quanto a mia conoscenza. Anche io sono da parecchio tempo alla ricerca di quel santuario. Sospettavo anche che i cultisti, che hanno ricominciato a proliferare in queste terre già da un decennio, già sappiano qualcosa, non siano degli sprovveduti. I veri capi però, gli eresiarchi ancora mi sono sfuggiti e in nessun modo sono riuscito a strappare loro informazioni sui capi e sui luoghi. Ho provato anche a seguirli, nelle loro dissolutezze in luoghi selvaggi, in campagna, corrompendo oneste madri di famiglia, giovani ragazze, insomma cose che non vorrei riferire qua in presenza di anime qua assai pure... e tuttavia nessuno dei luoghi in cui li ho scovati aveva particolari significati, né abbiamo avuto sospetto che ne avessero. Da alcuni anni non ne abbiamo avuto più notizie e tuttavia io resto insediato per controllare che non si riattizzino focolai, evidentemente. Quel che dite voi mi preoccupa perché porta un salto di qualità in queste azioni empie, col corollario della stregoneria nera. Ora io vi autorizzo a proseguire le vostre indagini come meglio credete, se volete vi assegno anche una guardia, una scorta, e sono a vostra piena disposizione per tutto il resto. Qualsiasi operazione vogliate intraprendere, avvisatemi in anticipo, così che io possa darvi anche il sostegno militare che vi occorre".

Tutti sono molto contenti di una simile disponibilità e determinazione.

"E' recentissima la loro ultima profanazione", dice Solice, "evidentemente loro continuano ad aver bisogno di profanare e farsi notare da questo occhio crudele che cercano in ogni modo di attirare. Quindi può essere utile creare un perimetro difensivo sui santuari, presidiarli da gente che possa intervenire e fermarli sul fatto può servire".

"Lo farò, ma i luoghi sacri sono molti, e per quanto io abbia una forza cospicua, in ogni caso comunque... i posti sono parecchi. Ma questo è un problema avviabile, certamente il rischio è di gettare nel panico la popolazione. Come lo

spiego che tutte le chiese e i monasteri sono presidati?"

Solice ci pensa un po' e poi dice che anche le profanazioni sono una cosa brutta da spiegare alla popolazione. "Io immagino che gran parte delle spiegazioni di uno spiegamento di forze cospicuo debba essere dato alle guardie, allo stratego..."

"Eh, tra l'altro, certo"

"E la popolazione potrebbe anche essere protetta facendo attenzione a non generare il panico... non è necessario mettere le guardie davanti alle chiese, perchè loro ne sceglieranno altre, invece facendolo in modo discreto..."

L'Heresioptis è d'accordo. Dice anche che non vuole far intervenire in modo troppo diretto lo Stratego e l'esercito, preferisce tenere tutto nelle sue mani e operare in modo più chirurgico. Intende usare soprattutto i suoi uomini, la sua guardia.

Julie sussurra "gli dobbiamo dire del Tarraconese..."

Solice annuisce e lo dice.

L'Heresioptis ci dà il consiglio di mostrare sempre apertamente il nostro rapporto con la chiesa, perchè probabilmente questi nostri nemici greyhavenesi non possono chiedere più di tanto ai loro contatti, qua.

"Liquidare una fedele di Pyros così sulla strada significa esporsi a una serie di vendette, chiamiamole così, da parte della giustizia, che potrebbero porre fine ai loro traffici, che invece, diciamo così, vengono tollerati. Finchè commettono reati comuni, se ne occupa lo stratego. Ma se toccano te... me ne occupo io. E per questo non lo fanno".

Solice chiede di predisporre degli uomini che ci seguano, con discrezione, perchè noi potremmo anche dopo essere oggetto delle attenzioni di queste persone...

"Faremo da esca, in un certo senso", dice Julie. E Solice annuisce "siamo perfetti per fare da esca, reggiamo anche un po'..."

L'Heresioptis dice che la sua torre è sempre aperta, e se lui non ci fosse, c'è sempre il suo Logarco a cui rivolgersi.

Visita alla locanda Da Lazaros

In serata Eric aveva stabilito un mezzo appuntamento con tal **Nicolaos Farmacolitis**, il giovanotto che aveva seguito il gruppo nel pomeriggio. Desiree, Loic e Guelfo tornano al monastero, mentre vanno alla locanda Eric, Julie e Solice.

Raggiunta la locanda "da Lazaros", non c'è traccia di Nicolaos. La tavernetta, coi tavoli fuori e un po' di vecchietti che giocano e bevono vino, è un posto tranquillo.

A domanda, l'oste spiega che Nicolaos è stato lì a cena al tramonto, ed è andato via da oltre un'ora. Solice prova a farsi dire dove rintracciare Nicolaos, ma l'oste non è collaborativo.

"Mi sembra di vedere strani movimenti nei vicoli qui intorno", mormora Julie a un certo punto.

"Convieni muoversi, e tornare al monastero prima che si faccia troppo tardi".

L'agguato notturno

Mentre si percorrono i vicoletti labirintici di questa zona di **Kastoria**, Solice dice agli altri che si sente inquieta. "Acceleriamo il passo, amici. Ho un brutto presentimento".

"Avete sentito?" sussurra Julie. A breve distanza si odono rumori strani, metallici, passi pesanti. "Proviamo una strada alternativa!"

Julie si distrae abbastanza bene per i vicoletti, ma per tornare verso il Monastero è necessario tenere una certa direzione. E ad un tratto, sul vicolo, si fanno innanzi due uomini.

Sono vestiti di nero, con corazze di cuoio nero, elmi scuri. Uno di loro ha una balestra già puntata, l'altro porta uno scudo e una spada molto lunga.

Julie cerca riparo dietro un angolo, Solice alza lo scudo per difendersi dalla balestra e prova a parlare: "Non è saggio puntare le armi alla Chiesa di Pyros!". Ma i due uomini non rispondono, e il balestriere le spara un dardo, che fortunatamente si conficca sullo scudo della Paladina.

Barricati in una casa

Non ci sono vie di fuga, Eric sfonda con un colpo secco di martello la porta di una casa lì accanto, gridando a Solice e Julie di entrare. Le ragazze entrano in fretta, mentre il balestriere ricomincia a caricare la sua arma. Eric entra per ultimo e barrica la porta.

Solo a questo punto ci si riesce a guardare intorno: è il piano terra di una casa, una cucina col tavolo dove i familiari hanno già finito di cenare. C'è una scala che conduce al piano superiore, e subito Solice sale le scale chiamando aiuto: "Aiuto Guardie! Ci stanno attaccando!!!"

Intanto Eric di sotto spinge il tavolo sulla porta, per barricarla, con l'aiuto di Julie.

Solice di sopra vede che ci sono due stanze, una chiusa e una aperta. Quella aperta ha tre letti sfatti, vuoti, ed una finestra che affaccia sul vicolo.

Solice si affaccia e osserva. I due uomini portano sul volto delle maschere di cuoio che lasciano liberi solo gli occhi. Il balestriere deve essere biondo, con la barba. Appena si accorge di Solice alla finestra alza la sua arma, costringendola a rientrare.

Subito dopo dal piano di sotto si sente una botta enorme contro la porta, che si sfonda completamente sbattendo il tavolo all'indietro. Eric resiste trattenendolo, ma già vede i due uomini davanti alla porta. Entrambi indossano maschere di cuoio che nascondono i loro volti, sono di corporatura molto massiccia. Quello con la spada enorme ha i capelli ricci e

lunghi.

Eric è costretto ad arretrare verso le scale, dove almeno avrà modo di combattere con uno solo dei due avversari alla volta. Ma il balestriere approfitta del momento per lanciare un dardo che si conficca in profondità nella gamba del Navar.

"Un regalo per la rosa" dice il balestriere.

Eric sale lentamente su per le scale per guadagnare una buona posizione in cima, lateralmente. Solice intanto continua a chiamare: "guardie guardie! uomini armati ci attaccano", ma nessuno accorre. Al contrario, Julie, che nel frattempo ha guadagnato una finestra, vede che le finestre degli edifici circostanti si chiudono tutte, la gente si barricata, ha paura.

Passa qualche minuto senza che nulla accada, i due uomini non fanno tentativi per salire.

Di sotto, Julie vede che il balestriere ha riposto la sua arma e sta accendendo una torcia. Julie prova a tirargli addosso l'acqua della latrina, insultandolo, ma non riesce ad impedirgli di farlo.

Dopodichè l'uomo lancia la torcia accesa dentro la casa.

L'incendio e la fuga rovinosa

Lanciata la torcia nella casa, i due uomini si danno alla fuga. Solice inizia a gridare "al fuoco! al fuoco!"

Intanto Julie, ancora alla finestra, vede una strana figura incappucciata che corre per il vicolo, dalla corporatura piccola, probabilmente femminile. Passa davanti alla porta e dice alcune parole incomprensibili, senza rallentare, e corre nel vicolo in cui si sono dileguati gli altri.

Subito dopo l'incendio, al piano inferiore, divampa.

"Bisogna andarcene da qui, e in fretta!" dice Solice. Eric zoppica molto, e per lui calarsi dalla finestra sembra troppo rischioso. Lui e Julie allora scendono per le scale, lei con delle coperte avanti a liberare un percorso verso la porta.

"Io vado ad avvisare le persone che vivono qui!" dice invece Solice, già tossendo per il fumo. E inizia a bussare alla porta della stanza chiusa dove, è ormai chiaro, la famiglia si è barricata.

"La casa sta andando a fuoco, se mi lasciate entrare vi posso aiutare, dovete andare via di qui. Sono una paladina di Pyros..."

La giovane è convincente, le aprono praticamente subito. Ci sono 5 persone, una giovane famiglia, lui, lei e tre ragazzini. Solice indica di uscire dalla finestra, loro si affidano completamente a lei.

Il primo a scendere è il padre, per aiutare gli altri da sotto. Poi, uno per uno, i tre figli. Ultima va la madre... ma improvvisamente perde la presa, cade di testa e resta immobile sulla strada, davanti agli occhi sbarrati dei suoi familiari. Il marito cerca di rianimarla in tutti i modi, i figli sono già in lacrime.

Scende con fatica anche Solice senza danni. Solice ha l'impressione che la donna sia in condizioni disperate, si sta spegnendo.

Intanto l'incendio si allarga nella casa...

Arrivano i soccorsi

Intanto iniziano a sentirsi campanelli d'allarme intorno. Arrivano guardie, che si gettano subito sull'incendio.

Tra le guardie alcuni uomini senza la stella dei Fokas si avvicinano al gruppo dicendo: "voi venite con noi, torniamo al monastero". Sono gli uomini dell'Heresioptis.

Ritorno sul luogo dell'incendio

Al mattino del 18 settembre Solice insiste per tornare sul luogo della tragedia, ed informarsi delle condizioni della famiglia.

Il quartiere è popolare, molto semplice, e attualmente la casa è in brutte condizioni. Intorno ci sono molte persone, vicini e guardie.

Solice si presenta a una delle guardie del Tema: "Ero qui ieri sera e vorrei sapere cosa è successo alla famiglia che vive qui".

La guardia riconosce subito Solice: "ma quindi voi siete le persone coinvolte in quello che è accaduto ieri sera? E voi siete la Paladina?"

"Sì, è così"

"La famiglia è stata ricoverata all'ospedale cittadino, stanno abbastanza bene ma stanno lì in attesa che la casa torni agibile. Il nostro **Logarco** vi vorrebbe incontrare, al Palazzo della Guardia".

Solice si informa di cosa succederà alla famiglia adesso, in attesa che la casa venga riparata. La guardia spiega che l'uomo lavora presso un artigiano, e che la corporazione degli artigiani li aiuterà. Solice chiede anche quale sia il modo migliore per far arrivare un sostegno della Chiesa a quei poveri sfortunati, e la guardia, tra le righe, le fa capire che la cosa più efficace sia dare direttamente il denaro all'uomo. Solice ringrazia, e tutti si recano al Palazzo della Guardia.

L'incontro col Tassiarca

Una volta nel Palazzo della Guardia, si fa incontro al gruppo uno strano personaggio con un'armatura a scaglie col gonnellino, che si presenta: "sono il Logarco di questa città, in realtà vi prego di seguirmi".

Dopo un percorso labirintico nel Palazzo, il Logarco conduce il gruppo in una sala dove ci sono sedie e un trionfo con seduto un giovane uomo in abiti pregiati.

"Siete di fronte all'eminentissimo **Tassiarca** della città di **Kastoria**, **Basilios Fokas**".

Il Tassiarca parla in greyhavenese, e dopo un breve scambio di presentazioni spiega: "Vi ho fatto chiamare qui perchè una Paladina della Chiesa di Pyros, da quello che ho capito, è stata aggredita, questa notte".

Solice annuisce.

"Ed è una questione di competenza della Guardia del Tema. Ho saputo anche che siete sotto la protezione dell'Illustrissimo **Heresioptis**, è vero?"

"E' così, ci sta dando il supporto per un'indagine".

"Molto bene. Quindi sicuramente avrete tutto ciò di cui avete bisogno, in ogni caso per qualunque altro problema potete rivolgervi direttamente a me, alle mie guardie e a mio cugino **Amanuil Fokas**, **Demarco** su questa città". Poi aggiunge, dopo una breve pausa: "ho fatto indagini per voi. Vi interessa sapere dove sono gli uomini che vi hanno aggredito?"

"Si tratta di individui senz'altro collegati con la nostra indagine e che dobbiamo assolutamente fermare", risponde Solice.

"E' questo il motivo per cui non mi sono mosso autonomamente, non ho fatto nulla se non indagare. Ora ho il risultato di queste indagini, mi dovete dire voi se volete che io parta ad arrestarli, se volete farlo voi, se volete che comunichi io all'**Heresioptis**, o se volete farlo voi... siete ospiti molto graditi in questa città e mi dispiace che siate stati aggrediti".

"Illustrissimo **Tassiarco**, sfortunatamente l'attacco che abbiamo subito ci rende impossibilitati a procedere all'arresto con le nostre sole forze. Sappiamo che l'**Heresioptis** ci ha assegnato alcuni uomini per la nostra protezione, che ieri non erano ancora operativi... ritengo che la cosa migliore possa essere continuare a tenerli d'occhio, continuare a sorvegliarli, perchè nonostante sia mio grandissimo interesse interrogarli... penso che potremmo raccogliere ancora più informazioni utili se facciam in modo che si ricongiungano con le altre persone che fanno parte del loro gruppo, e insieme cospirano".

"Pensate quindi di soprassedere, intanto."

"Dobbiamo prendere tutte le precauzioni per impedire che attacchino ancora noi o altre persone. Mi rimetto alla vostra esperienza, se ritenete che vadano messi in sicurezza immediatamente, noi accetteremo di buon grado la vostra decisione. Ritengo però che forse ancora più importante potrebbe essere aspettare che si ricongiungano agli altri loro pari, per rendere l'arresto più grande e più proficuo".

Il Tassiarca resta molto perplesso.

"Milady, sono incerto, primo perchè non conosco la vostra missione, e non voglio conoscerla, ovviamente, però vi devo mettere in guardia sul fatto che questa situazione così favorevole, per la mia esperienza, potrebbe non durare a lungo. Il luogo dove dovrebbero essersi rifugiati questi personaggi è in realtà molto vicino al luogo dell'attentato, voi capite bene che se io fossi uno di questi scellerati mi preoccuperei di cambiare locazione, visto che nei prossimi giorni... io finora ho dato a vedere di non aver scoperto nulla, ma nei prossimi giorni le mie guardie setacceranno tutto il quartiere, quindi loro immagino che faranno le valigie molto presto. Una volta che l'abbiano fatte, ci vorrebbe qualcuno di voi lì a seguirli, a spiarli... se non volete intrappolarli prima che se ne vadano".

"Avete ragione, noi non siamo in condizione di seguirli, ora come ora. E' giusto fare come avete pensato voi, e arrestarli prima che possano fuggire".

"Chi preferite che si occupi della questione?"

"Si tratta di persone consapevoli della gravità dei loro crimini, che vanno ben al di là dell'aggressione a me e ai miei compagni".

Solice ci pensa un po'. "Noi li cerchiamo e li vogliamo arrestare per crimini ai danni della Chiesa e della morale religiosa, quindi se possibile è meglio se se ne occupano gli uomini dell'**Heresioptis**".

"E chi preferite che lo comunichi all'**Heresioptis**? Me ne occupo io o lo volete fare voi?"

Solice ci pensa su, cercando di capire quale possa essere la risposta migliore per assecondare i desideri del Tassiarca, così disponibile.

"Se voi faceste sì che potessimo essere noi a informare l'**Heresioptis**, ve ne saremmo senz'altro molto grati".

"Bene, dice tutto compiaciuto". Poi mostra una mappa della città e ci indica delle stradine e indica un palazzo preciso.

"In quel palazzetto, che era disabitato per parecchio tempo, dei testimoni hanno visto girare persone strane negli ultimi tempo, e potrebbero essere le persone che stiamo cercando. Si tratta di 3 persone, 2 uomini e una donna, piccola di statura, rossa di capelli, con occhi chiari.

Le strane domande del Tassiarca

Solice ringrazia tantissimo.

Il Tassiarca, con fare cortese, dice poi che se il gruppo dovesse incontrare il Duca o il Vescovo di Amer, glie li dovranno salutare.

"Senza altro lo faremo, se ci dovesse capitare", risponde Solice, un po' perplessa. "Voi siete di Beid, vero Milady?"

Solice annuisce, meravigliata.

"Sì, lì c'è il marchese? Lui non viene mai a Krاندamer per il Palio?"

Solice ci pensa, un po' a disagio. "In passato ha partecipato al Palio, ma sono ormai molti anni che non partecipa, lui e i suoi cavalieri. Molti di loro preferiscono restare nei confini".

"Ha figli o figlie, sua signoria?"

"Ha 4 figli..." risponde Solice, quasi tremando.

"E anche loro il padre li vorrà ai confini, certo... è che io ho partecipato al Palio del 517, nella delegazione del Curopalata!

Per molti di noi imperiali è stato affascinante vedere i vostri cavalieri e alcune delle vostre dame in combattimento... Se avete modo di parlare con sua signoria e con i suoi figli, portate i miei omaggi e, se volete, parlate bene di me"

"Senz'altro lo farò"

"Ovviamente tutti costoro sono benvenuti nella mia umile casa, qui a **Kastoria**"

"Lo... ri-riferirò", balbetta Solice.

Finalmente questo strano dialogo cessa, e Solice tira un enorme sospiro di sollievo nell'allontanarsi dal Palazzo. "Su dai, non sapeva niente, si divertiva solo a fare un po' il galante!" la tranquillizza Julie. Ma la Paladina resta un po' turbata.

Le coordinate per l'arresto sono date al Logarco dell'Heresioptis

La prima cosa da fare è recarsi alla Torre dell'Heresioptis per organizzare l'arresto di Micol Semeyr e i suoi scagnozzi.

Purtroppo l'Heresioptis non c'è, c'è il suo Logarco.

E' un uomo in corazza di cuoio, piuttosto alto e barbuto, non giovanissimo.

"Accomodatevi, benvenuti"

Solice inizia a spiegare... "so tutto", lui la interrompe.

Lei dice che grazie alle indagini del Tassiarca sono emerse informazioni su dove si troverebbero le persone dell'attacco della notte precedente.

"Ah, grande efficienza il nobile Fokas, bene bene".

Julie con una mappa davanti spiega all'uomo dove si trovi il palazzetto incriminato.

Il Logarco dell'Heresioptis dice che è perfetto, e ci pensa lui. "Tornate pure al monastero, vi farò sapere".

All'Ospedale

"Voglio far visita alla famiglia di ieri notte", dice Solice. Così tutti la accompagnano all'Ospedale. Il padre e i tre figli sono molto addolorati, e riconoscenti per la visita della Paladina. "Il funerale si terrà stasera al vespro, nella chiesa del quartiere".

Solice intenderà partecipare.

Prima di congedarsi, Solice offre al padre una somma di denaro per aiutarlo nelle spese di ricostruzione, lui la ringrazia molto e promette che ne destierà una parte alla beneficenza.

Lo strano incontro con il prete mandato dal Metropolita

Si torna malinconicamente al monastero.

Lungo la strada, un prete si avvicina al gruppo. E' anziano, con l'aria circospetta di chi vuole parlare in gran segreto.

Si inchina: "proseguite pure, buona giornata".

E camminando, prosegue: "come sapete, il Santo Metropolita aveva organizzato la ricerca del corpo di quella poveretta... di quella ragazza di cui voi pare abbiate portato il sudario... non è stato difficile, i sacerdoti sono partiti subito e già questa mattina è stato trovato... terra fresca, vicino al vostro incontro... hanno trovato il corpo di una ragazza. Abbiamo avvertito il Santo **Metropolita**, il quale è voluto andare lui stesso nei villaggi del contado tutto intorno per cercare di capire chi sia. Se sappiamo qualcosa vi facciamo sapere".

"Al monastero?"

"O dove noi riterremo più opportuno"

Saluti, e se ne va.

Tutti tornano perplessi al monastero, chiedendosi il perché di tanto segreto.

I funerali della ragazza

All'ora del vespro Solice, Julie, Eric, Loic e Desiree si recano ai funerali della povera giovane madre di famiglia perita la notte precedente. Guelfo resta in stanza con Arlyn e Eugene, in convalescenza.

La funzione è gremita di gente del quartiere, ed il parroco tiene una predica molto sentita, in cui parla della grande fede della defunta, e di come adesso sia nella gloria di Pyros, nel cui servizio è morta.

Poi il sacerdote dice che i criminali colpevoli di un simile delitto sono gente di fuori, dei Temi del Nord, ma che sono già sotto scacco, si sa dove sono e saranno presto sgominati.

La funzione termina di lì a poco.

L'inseguimento

Mentre la folla defluisce, Julie improvvisamente nota una sagoma incappucciata che corre via in fretta, ed ha la netta sensazione che si tratti della stessa figura vista la notte precedente. Anche Solice la nota. Julie parte subito all'inseguimento, senza curarsi degli altri, Solice le corre dietro, per proteggerla.

"Fermati Micol!" grida Julie. Lei si volta, ha i capelli rossi, gli occhi azzurri, e sentendosi chiamare per nome ha per un attimo un'espressione spaventata. Corre meno veloce di Julie, che forse spinta dall'antipatia personale è davvero fulminea.

Ma purtroppo poco dopo i due soliti energumeni corrono verso Micol, permettendole in breve di rifugiarsi dietro di loro, e impedendo a Julie di avvicinarsi.

"So chi siete", dice Julie furibonda. Ma loro si voltano e fanno per allontanarsi in un vicolo.

Julie lascia cadere a terra una mantella, per indicare l'angolo dove sta muovendosi, e li segue, sia pure a una certa

distanza. Intanto Solice corre più che può per star dietro all'amica, e arriva all'altezza dell'angolo del vicolo in tempo per vedere una scena molto rischiosa.

Uno dei due uomini infatti si volta dalla fuga e corre verso Julie con una daga in mano. Lei riesce miracolosamente a schivare il colpo.

Solice sguaina la spada e dice: "lei è disarmata, vigliacco, prenditela con me".

"Con tutte e due", risponde serissimo l'uomo.

E' velocissimo, e colpisce Julie alla gamba, fortunatamente di striscio. Lei si appoggia alla parete del vicolo iniziando a gridare "aiuto! aiuto!"

Solice si frapponne tra Julie e l'uomo, schive miracolosamente un colpo e prova a convincerlo a desistere: "Getta la spada e arrenditi ora, e gli dei avranno pietà di te".

"Ma va a morì ammazzata", risponde lui. E subito dopo fa un colpo veramente ultraterreno.

Solice viene colpita al ventre violentemente, a fatica si regge in piedi. "Scappa", mormora a Julie, "che sei pa prossima..."

Ma è l'uomo a girarsi e scappare, nella direzione in cui si sono dileguati i compagni.

Poco dopo arrivano nel vicolo Desiree, Eric e Loic, in tempo per soccorrere le due ragazze ferite.

Julie recupera malinconicamente la mantella e tutti tornano tristissimi al monastero.

Dietrologie e sospetti

"Però non è possibile" dice Julie, "qualcuno deve aver fatto una soffiata, non è possibile che già sapessero tutto!"

C'è il Logarco dell'Heresioptis davanti al Monastero.

Solice racconta l'accaduto. "Accidenti", commenta lui. Ha un'espressione strana, non si aspettava di veder arrivare dei feriti. La sua costernazione tuttavia non appare del tutto spontanea.

"Cosa avete trovato nell'edificio che vi avevamo indicato?" si informa Solice.

"Non c'era più nessuno, erano fuggiti da poco" risponde l'uomo. "Avevano appiccato il fuoco alle loro cose, è rimasto ben poco. Quel poco che abbiamo trovato si trova alla torre".

Non resta che tornare nelle stanze e riposare, in attesa del ritorno dell'Heresioptis.

L'Heresioptis è rammaricato per l'accaduto

L'indomani, 19 settembre, Solice chiede a Desiree di medicarla e di stringerle molto le fasciature, per permetterle di muoversi. Dopodiché, insieme ai suoi compagni, si reca alla torre dell'Heresioptis.

L'alta carica imperiale è tornato, ed acconsente a ricevere Solice e i suoi compagni nella sua stanza, assiso sul tronetto. Ha il volto serio e contrariato.

"Debbo farvi le mie scuse perché ho saputo che la mia difesa non è soddisfacente, sicuramente", esordisce.

"Siamo qui per conoscere i dettagli dell'operazione svolta ieri dal vostro Logarco", risponde Solice.

L'Heresioptis si irrigidisce un po'. "Non è stato neanche quello un successo, mi sono adirato coi miei collaboratori, perché quei 3 andavano incastrati nel luogo dove si trovavano, e non bisognava consentire loro di distruggere eventuali prove... Abbiamo raccolto tutto quel che si poteva raccogliere, sigillato il palazzo e interrogato il proprietario dell'immobile..."

"Possiamo vedere i reperti che avete trovato?" chiede Solice. L'Heresioptis acconsente.

L'esame dei reperti ritrovati

Il deposito dei reperti si trova ad un piano più alto della torre, ed è controllato da uno scrivano dall'atteggiamento estremamente pignolo e burocratico.

Sono stati trovati monili e abiti, segno di una fuga precipitosa, alcuni libri devozionali, alcune mappe, senza tuttavia segni o appunti, e alcuni materiali che potrebbero essere componenti di incantesimi.

Solice chiede allo scrivano: "qualcun altro è stato qui a vedere le prove?"

"Il nostro Logarco, l'Heresioptis..."

"E per caso è stato portato via qualcosa?" chiede lei duramente. Lui distoglie lo sguardo e risponde: "tutto quello che è stato portato qui e messo sotto la mia responsabilità è rimasto intonso".

"Siete a conoscenza di altre cose che non sono state portate qui, dunque", insiste Solice.

"Io non ero presente al momento della raccolta delle prove."

"Voi credete in Pyros, e riponete fiducia nella regola della verità?"

"Naturalmente."

"Quindi vi rendete conto che è un grave peccato omettere particolari in un'indagine della chiesa."

Squittisce e dice che non ha omissso nessun particolare. "Non posso sapere se qualcuno ha sottratto delle prove prima che venissero archiviate", risponde l'archivista piccatissimo.

"Indicatemi con chi devo parlare, allora"

"Mi pare che chi ha gestito l'operazione è uno degli ipologarchi dell'Heresioptis, chiedete al Logarco chi è stato incaricato dell'operazione".

Nuovo colloquio con l'Heresioptis

Solice chiede di poter parlare da sola con l'Heresioptis.

"Ho bisogno di sapere se abbiamo il vostro completo e totale supporto", chiede la Paladina.

"Lo avete, naturalmente"

"Siete certo che questo supporto sia stato ben compreso e si estenda anche ai vostri uomini e funzionari?"

"Mi obbediscono ciecamente, è così"

"Ci sono cose che non riusciamo a comprendere di quello che sta succedendo, datemi un parere"

"Certo"

"La prima cosa che non capisco è come sia stato possibile che queste persone che si erano rifugiate in quella casa siano riuscite a sapere di cosa sarebbe accaduto di lì a poco, rendendoli in grado di abbandonare quel posto e distruggere le prove", domanda Solice.

"Molto probabilmente si è trattato di un incantesimo, perché quel fuoco non era normale. Per cui ci deve essere voluto relativamente poco: se è veramente una strega quella donna, come ritenete anche voi, c'è voluto poco per potenziare al massimo la fiamma del braciere e mandare tutto in fumo", risponde l'Heresioptis.

"La stregoneria spiega la velocità con cui le prove sono svanite, ma non spiega la loro conoscenza dei nostri movimenti..."

"Evidentemente questa notizia ci è arrivata dalla guardia del Tema, attraverso di voi. I miei uomini sono tutti fidatissimi e controllati, ma la guardia del Tema è molto meno controllata, è tutto più vago e possono esserci persino degli infiltrati... ovviamente contro i desideri dell'illustrissimo Tassiarco... dev'essere stata una soffiata fatta proprio all'ultimo momento, le persone che cercavamo se n'erano andati pochi istanti prima che i nostri arrivassero. Questa è una delle ipotesi, escludendo che i miei uomini possano avere in qualche modo tradito".

"Quindi secondo voi la spia è da cercare nelle fila della guardia del Tema", sospira Solice.

"Escudendo i miei, e escludendo ovviamente i vostri.." commenta l'Heresioptis.

"Resta comunque il fatto che quelle prove sono stranamente inutili, persino supponendo una ritirata strategica dell'ultimo minuto, trovo difficile credere che sia stato possibile epurare tutti quegli oggetti da ogni traccia"

"Probabilmente le cose più sensibili se le son portate dietro, fuggendo".

"Voi siete assolutamente certo che quegli oggetti non abbiano subito un'ispezione prima di portarli qui alla torre...." insiste Solice.

"Lo escludo, sono sempre stati nelle mani dei miei uomini. Forse si potrebbe fare un controllo ulteriore nell'edificio, magari c'è qualche oggetto sfuggito alla prima perquisizione.... darò ordine ai miei uomini di dare un'ispezione più accurata"

Solice scuote il capo: "vogliamo partecipare alla ricerca, adesso".

L'Heresioptis acconsente: "datemi il tempo di preparare una squadra che vi possa accompagnare".

Solice ringrazia e ci riuniamo.

Perquisizione nella casa abbandonata

Insieme a otto uomini dell'Heresioptis, guidati da un suo Ipologarco, i ragazzi di Caen raggiungono la casa abbandonata ed iniziano a perquisirla.

Al piano di sotto non c'è niente di interessante, mentre di sopra sono visibili le tracce dell'incendio.

Sotto il pavimento di una delle stanzette, probabilmente quella della donna, Solice nota una mattonella un po' smossa, con dentro due libri. Li tira fuori con cautela. Si tratta di: "La filosofia occulta" e "Lo sguardo dell'Ombra". La Paladina prende i libri, soddisfatta, davanti allo sguardo imbarazzato e desolato dell'Ipologarco.

Tornati alla torre dell'Heresioptis, Solice riferisce di ciò che ha trovato.

"Non mi stupiscono in quella casa", commenta l'Heresioptis, "sulla base delle cose che mi avete detto. Il primo è un trattato proebito tarraconese, so che la vostra Inquisizione l'ha già messo all'indice da moltissimi anni, un vecchio libro di un evocatore che spiega modalità e principi dell'evocazione demoniaca. Il secondo lo conosco anch'esso, non saprei dire se l'originale sia un testo deliota o tarraconese o addirittura turniano, perché è un delirio di eretici dediti al culto delle divinità tenebrose. Da quello che so - non l'ho letto - sono culti oscuri di divinità condannate, una raccolta di tutte e trovare linee di unione"

"Ma non parla di Kalina, di Heloira, di queste..." domanda Solice.

"Sicuramente parla di Shasda, magari non chiamandola con quel nome... da quello che so di questo libro sono famosi gli epiteti che dà alle divinità oscure, chiamandoli con titoli eretici, piuttosto che con il loro vero nome".

Solice teme che la lettura sarà molto dura da affrontare. L'Heresioptis le chiede di occuparsene personalmente, e in seguito riferirgli.

"Tutto considerato, impiegherò volentieri i giorni di convalescenza in queste letture", acconsente la Paladina.

"Magari state attenti a far leggere il libro sulla filosofia occulta al vostro amico stregone... perché non conosco la sua fede..."

Solice lo interrompe: "non ho dubbi che la sua fede sia sufficiente a mantenerlo salvo. E se c'è una persona in grado di carpire le informazioni che ci servono da quel libro, sicuramente è lui".

L'Heresioptis, con vaga aria minacciosa, sottolinea che è lui, in questo territorio, a decidere cosa sia lecito e non lecito nella magia, e di essere sempre lui ad occuparsi delle punizioni in caso di violazione. Appare forse un po' indispettito per il fatto di essere stato interrotto, e ci tiene a ribadire la propria importanza.

Dopo i saluti di rito, si va a visitare la chiesa dei "Santi Difensori della Fede", profanata recentemente.

La visita alla Chiesa dei Santi Difensori della Fede

Con la scorta di un sacerdote, Solice e gli altri vengono accompagnati alla Chiesa dei Santi Difensori della Fede. E'

circondata dalle guardie dell'Heresioptis, che verificano le autorizzazioni prima di permettere alla Paladina e ai suoi compagni di entrare nell'edificio.

Appena dentro, Solice è assalita da una sensazione tremenda. Il luogo è blasfemo, contaminato, e nemmeno il tentativo di riconsacrazione del Reverendissimo Metropolita è stato sufficiente a sradicarne il male.

Inizialmente Julie non avverte nulla di strano, ma appena si allontana da Solice inizia a sentirsi osservata, fin troppo memore delle immagini e delle frasi udite in sogno.

"Andiamocene", sussurra Solice, spaventata. Julie prova ad avanzare qualche altro passo verso l'altare, ma desiste.

"Dobbiamo uscire in fretta", insiste la Paladina, "c'è qualcosa qui dentro, può arrivare, può ricomparire...." la Paladina ha una sensazione talmente violenta che teme l'arrivo improvviso di una creatura demoniaca dall'altare.

Appena fuori, le ragazze tirano un sospiro di sollievo, e Solice si raccomanda che le guardie non facciano entrare nessuno per nessuna ragione.

"Questo luogo è cruciale per i nostri nemici", commenta poi, tornando alle stanze. "Dobbiamo documentarci sulla storia antica di questa chiesa".

I libri ritrovati

Una volta in stanza, Solice e Guelfo si dedicano all'esame dei libri ritrovati nella casa abbandonata:

- **La filosofia occulta**, del mago **Eleazaro**, è un'opera scritta da questo antico stregone legato al sesto cerchio della Magia. Parla di evocazioni con un approccio molto tecnico, da manuale. A margine ci sono delle note, scritte con inchiostro piuttosto sbiadito, tuttavia recenti.
- **Lo sguardo dell'Ombra** è un testo in cui si parla di culti oscuri. Non ci sono annotazioni se non in una sezione in cui sono descritti i 12 mesi. Si parla di animali ricollegati ad Heloira (leoni, cervi e tori) e, nel capitolo dedicato alle evocazioni demoniache c'è scritto "non sarebbe stata meglio una succube?", cosa che strappa un amaro sorriso a Guelfo. Il mese di novembre è molto sottolineato, e persino scarabocchiato: sicuramente è il capitolo più studiato, e parla di **Shub-Niggurath**. Dicembre parla di **Gargutz** e gennaio **Shasda**. Agosto è dedicato al "signore delle paludi", **Morgoblath**.

Nella lunga lettura, Solice inizia a maturare l'idea che l'evocazione di **Ingrmir** sia avvenuta in agosto, e che i suoi evocatori si siano meravigliati che fosse apparso lui e nulla di ricollegabile al "signore delle paludi". Più volte negli appunti si cita poi il libro "La natura incorrotta", mancante.

Esaminando gli scarabocchi a bordo pagina, Solice ha l'impressione che siano stati tracciati da una mano forse femminile, quasi a sdrammatizzare terribile oscurità dello scritto.

Nuovo incontro con Nicolaos

L'indomani mattina, 19 settembre, andando dall'Heresioptis, Julie si rende conto che il gruppo è nuovamente seguito da **Nicolaos Farmacolit**.

"Ma poi non siete più arrivati quella volta da Lazaros? Io ho visto brutta gente, in effetti..."

"Siamo venuti a cercarti, ma forse abbiamo tardato..."

"Sì perché ho visto che non c'era una buona aria e me ne so' andato. Ma quindi voi c'avete problemi con la cricca di qua?", domanda Nicolaos.

Solice va al dunque: "iniziamo con le presentazioni"

"Sono Nicolaos Farmacolit, e vi avevo fermato perché avrei bisogno di un favore..."

Si decide di parlare al Monastero, in modo che tutti, anche i feriti, possano ascoltare.

"Mi dispiace che avete problemi con questi qua, con la malavita locale..." esordisce Nicolaos.

"Considera che ci hanno attaccato prima che parlassimo, forse volevano evitarlo. Dicci cosa sai di loro", domanda Solice.

"Secondo alcuni sono una sorta di società segreta, secondo altri sono fondamentalmente criminali che spadroneggiano nel quartiere meridionale. "la cosa", "la cosa nera", "la cosa oscura"... chiaramente non si tratta di brave persone. Campano su affari illeciti, contrabbando da Greyhaven, prostituzione etc... non è però gente che si va a mettere in difficoltà con gente di chiesa, non in una città col metropolita.. è strano il loro comportamento."

"Quanti sono?"

"I capi sono pochi, il giro complessivo è vasto."

"Noi siamo stati attaccati da gente del Granducato"

"Strano, quelli che ho visto io erano tutti delioti. Però so che hanno contatti anche coi temi del nord.. ce n'è uno, il **Tarraconese**", che tiene proprio questi collegamenti..."

Guelfo interviene: "ma la domanda è perché sei venuto da noi?"

"Perché voi siete quelli che avete portato la reliquia, gente che viene dal pio nord..."

"Che ti servirebbe?"

"Protezione per il mio padrone. Il mio padrone di per sé non passa un buon periodo, e negli ultimi giorni si è proprio rinchiuso dentro casa... tra l'altro noi abitiamo proprio nel quartiere meridionale..."

"Di cosa ha paura?"

"Ve lo vorrà dire personalmente. Io sono il suo unico ed ultimo servitore..."

"Stai chiedendo protezione a degli uomini di chiesa... perché?"

"Il mio padrone è un uomo molto religioso..."

"Che fa il tuo padrone, qual è la sua occupazione?"

"Attualmente non fa niente".

Nicolaos a molte domande risponde che è meglio se parliamo direttamente con il suo padrone.

Bisogna cercare un buon posto per parlare. Il palazzetto suo sta proprio nel quartiere meridionale... "

Si decide di rivedersi a pranzo al Monastero, per decidere insieme dove vedersi con questo misterioso "padrone.

Di nuovo dall'Heresioptis, tre richieste

"Salute a voi", esordisce Solice.

"Salute a voi, allora?", domanda l'Heresioptis

"Rispetto all'incontro che abbiamo avuto ieri, oggi abbiamo una nuova conoscenza degli atti che stanno cercando di mettere in piedi i nostri oppositori. Informazioni che provengono dalla lettura ancora incompleta di quei libri, ricchi di informazioni utili che ci possono mettere sulla buona strada".

Solice fa una breve esposizione del contenuto dello "Sguardo dell'Ombra". Spiega che parla dell'influenza che hanno le divinità sui vari mesi dell'anno, quanto ogni mese abbia determinati influssi. In particolare sono sottolineati dei capitoli che parlano di 4 dei mesi che subiscono influenze di divinità delle tenebre specifiche. Novembre, dicembre, gennaio.

"E che sono pericolosamente vicini, come mesi", lui commenta.

Solice conferma, e dice che i nemici stanno scegliendo tra questi tre mesi, come mesi nei quali tentare qualcosa, forse una evocazione demoniaca. Per loro si tratta di identificare un mese favorevole. Probabilmente è novembre, più per fretta che per cause tecniche.

Così dicendo Solice mostra il libro con gli appunti.

"Secondo me hanno avuto dei dubbi, che poi si sono risolti per necessità. Quindi secondo noi dobbiamo cercare pensando che il mese prescelto sia novembre, e i nostri nemici stiano cercando di ottenere il favore del Dio della Morte".

"Con azioni empie come quelle compiute ai Santi Difensori della Fede?"

"Evidentemente sì"

"E come pensate voi di procedere?"

"Noi dobbiamo agire di anticipo, disinnescando la minaccia prima di toccare il mese prescelto. Perché lo scoccare della luna nuova del mese di solito coincide con le attività finali".

"La luna nuova di novembre..."

"Sì", conferma Solice, "i primi giorni di novembre. Quella è un po' la nostra prima scadenza mortale che dobbiamo evitare. Se poi dovessimo fallire, possiamo sempre sperare che non sia novembre il mese prescelto, ma possiamo darlo aimè quasi per certo".

"Io ho dato ordine ai miei uomini di setacciare la città per trovare quegli uomini. E lo stesso ha fatto il Tassiarco. Quindi hanno dietro sia le mie guardie che quelle del tema", dice l'Heresioptis.

Solice dice che sì, ma c'è il rischio di traditori.

"Ho pensato a tre cose che ci sarebbero utili. La prima è interpellare un'altra volta il Tassiarco e spiegargli insieme la nostra teoria sul fallimento dell'operazione di arresto"

"Io non parteciperò a questo colloquio, naturalmente", dice l'Heresioptis. "Sicuramente un discorso del genere lo colpirà molto, e non so come potrebbe reagire. Non apertamente contro di voi ma..."

"Voglio che ogni uomo coin volto in questa operazione dal Tassiarco sia pienamente consapevole di che cosa sta succedendo, della gravità di cosa potrebbe causare rivelando informazioni", dice Solice.

"Seconda cosa", dice Solice, "siamo stati nella chiesa dei santi protettori della fede, e abbiamo notato che versa in uno stato di grande minaccia. Abbiamo percepito una situazione critica, un senso di minaccia imminente che ci ha invaso il cuore impedendoci di restare. Come se fosse stato compiuto qualcosa di molto più grave e invadente di una "semplice" profanazione. E' come se la profanazione di quel luogo non fosse stata rimessa a posto, forse è qualcosa di intangibile".

"Io so solo che il Metropolita ne ha ordinato la chiusura..."

"Nell'attesa che torni il Metropolita, secondo me è fondamentale che nessuno possa entrare in nessun modo in quella chiesa."

"Farò rafforzare sicuramente la sorveglianza. Anche il Metropolita ne sarà contento".

Solice: "Io ritengo che loro dovranno per forza provare a rientrare in quella chiesa. Le profanazioni vanno sempre compiute negli stessi luoghi. Se la sorveglianza fosse forte ma discreta, forse potremmo addirittura metterli in trappola. Ma dovranno intervenire prima che qualcuno entri".

"Va bene."

"Terza e ultima cosa, è la seguente: noi abbiamo subito molte perdite tra i nostri effettivi, molti di noi sono feriti.... io stessa non sono più in grado di combattere, e questa impossibilità di reagire ad eventuali attacchi ci rende molto vulnerabili. Non possiamo seguire la totalità delle tracce che gli Dei ci danno. Vi chiediamo quindi un aiuto concreto, un certo numero di uomini, in modo che ci possiamo..."

"Persone che vi stiano più vicine insomma..."

"Sì. Finché siamo così feriti non possiamo far molto".

"Quanti uomini vi servirebbero?"

"3 o 4 potrebbero essere sufficienti".

"Io non dispongo di risorse militari e umane infinite, sono 4 uomini che devo togliere da altre mansioni... forse 3.... ci devo pensare un attimo e consultare anche il mio Logarco... ve li mando il prima possibile, già nel pomeriggio."

"Che tipo di rapporto potremo avere con queste persone, cosa gli possiamo chiedere?"

"Saranno ai vostri ordini. Evitate solo di mettermi in imbarazzo con altri poteri locali..."

Guelfo fa un'ultima domanda

Guelfo ha un'altra domanda: "Nel corso degli anni immagino che anche qui a Kastoria si possano essere verificati processi a danno di stregoni, come ad esempio quello che ha scritto il libro che sto esaminando adesso, o altri simili..."

"Li puniamo con tale durezza che capita di rado".

"In quei pochi rari casi ci sarà rimasta una traccia documentale, confessioni..."

"Io, nel mio mandato, non ho mai avuto a che fare con nessuno stregone".

"E in anni precedenti?"

"Non so, non me ne occupavo."

"Ma esistono testi che magari con la vostra benevolenza noi potremmo consultare? Atti di processi..."

"Dovete chiedere allo Stratego. Io custodisco gli atti miei".

Guelfo insiste a informarsi, e l'Heresioptis gli lascia capire che lo Stratego non gli concederebbe mai la visione di tali atti: lui potrebbe, in virtù del suo Imperio, ordinargli di mostrarli, ma non intende farlo in assenza di prove concrete dell'utilità di una simile misura.

L'arrivo degli angeli custodi

A pranzo Nicolaos Farmacolititis viene informato che il gruppo si recherà a visitare il suo padrone direttamente a casa.

"Verremo a trovare il vostro padrone nella sua casa, quella di città"

"Benissimo. QUando volete..."

"Arriveremo nel corso del pomeriggio, o domattina."

Verso le 6 di pomeriggio arrivano al Monastero tre uomini mandati dall'Heresioptis, le tre guardie del corpo. Il loro capo, **Ghiorghios**, è piuttosto anziano e spennacchiato, gli altri due sono **Gabriel** e **Raphael**.

Indossano armature di cuoio rinforzato con l'Aquila imperiale sul panciotto.

"Noi siamo quelli che ammazzano i nostri nemici"

"Voi siete quello di cui abbiamo bisogno" risponde Guelfo.

Visita al Palazzetto Corais

Quando Solice spiega ai tre angeli custodi la prima destinazione, il Palazzetto **Corais**, Ghiorghios se ne stupisce e commenta: "che ci andati a fare lì, caccia di scarafaggi?"

Il palazzetto in effetti è molto male in arnese.

Farmacolititis apre uno spioncino e resta meravigliato, e un po' contrariato, nel riconoscere le guardie dell'Heresioptis.

"sinceramente se lo sapevo vi avrei dato un'altra soluzione..."

Solice parla con Ghiorghios e gli chiede di restare fuori dal palazzetto.

Ghiorghios acconsente, ma rivolge un ghigno minaccioso a Farmacolititis che, furtivamente, risponde con un gestaccio.

Dopodichè le guardie dell'Heresioptis restano fuori, e gli altri vengono accolti all'interno.

Il posto non solo è decadente, ma è anche sporco e pieno di ragnatele. Ci sono molti libri, le scale scricchiolano.

Julie chiede: "Farmacolititis, ma sei tu il domestico in questa casa?"

"Modestamente sì!" risponde lui, suscitando qualche risata.

"Eh lo so, ci vorrebbe una mano femminile..."

Al piano superiore, nel salone, viene incontro al gruppo un uomo corpulento vestito in palandrana. E tutto attorno ci sono delle raffigurazioni molto grandi lignee che raffigurano figure dorate regali, la famiglia imperiale dell'imperatore Michail con la moglie e la piccola, la porfirogenita Anna.

Farmacolititis si inchina: "Vi presento il nobile Sebasto **Atanassios Corais**".

"Sono felice che abbiate accettato il mio invito... (è un deliota che parla il greyhavenese perchè deve aver vissuto a lungo a greyhaven). Il mio domestico è rimasto attratto dalla vostra devozione, per il fatto che avete riportato la Santa Reliquia qui a Kastoria, e vedo che aveva ragione a vedere che siete bene armati... sono in imbarazzo a chiedervi questo favore e potete tranquillamente rifiutarmelo, perchè magari avrete altri impegni. Io ho paura per la mia vita... ho molti nemici, che fin'ora sembravano essersi contentati di avermi ridotto in rovina e cancellato dalla storia.. e tuttavia tempo fa il mio occhio è caduto su una persona, qui a Kastoria, che mi ha fatto gelare il sangue, e ho paura sia venuta per me. Voglio dirvi molto sinceramente... voi sapete come funzionano le cose qui a Delos? Siete mai stati nella Capitale? (no). Beh ecco, io non sono molto nelle grazie dell'attuale Augusto Imperatore, e questo diciamo potrebbe voler dire niente, perchè da bravo suddito subisco tutto quello che mi ordina, come aver perso le mie pronioie, le mie ricchezze, essere qui esposto al ludibrio dei **Fokas**... ma certo vedere circolare dentro la città l'assassino imperiale... mi mette in difficoltà!"

"L'assassino imperiale??" tutti perplessi.

"Qualcosa di molto simile a un boia, ma più sottile e rapido. Un emissario dell'Imperatore... è uso nella corte avere qualcuno che quando serve fare un lavoro pulito senza tanti processi... anche perchè magari non ci sono gli argomenti..."

Guelfo domanda: "devo fare due domande: che beneficio potrebbe avere l'imperatore a eliminarvi, visto che sembrate inoffensivo? e perchè utilizzare una faccia che conoscete?"

"Attanasios Corais, che vedete qui, è l'ombra di sè stesso, ma sicuramente morto fa più comodo che vivo, e forse il venerando e augusto, se è lui che l'ha mandato, non sa che io so il volto di quell'uomo. Io lo conosco per via del ruolo

che ricoprivo"

Solice: "ho anche io due domande. la prima è il ruolo che ricoprivate, e perchè vi vorrebbe morto?"

"Ero il legato imperiale presso il custode dei temi del nord fino al 509.. "

"E la seconda domanda è un'altra", continua Solice, "quanto tempo fa avete visto questo assassino imperiale?"

"Circa 2 settimane fa"

"E allora, perdonate la mia impertinenza ma... questa casa non mi sembra esattamente un castello fortificato, come avete fatto, ammesso che siate voi il suo obiettivo, a restare vivo?"

"Pregando gli Dei".

"Quindi il ruolo di questo assassino potrebbe anche essere farvi penare per giorni e giorni prima di uccidervi?"

"Penso che non mi abbia visto o che ancora non mi abbia cercato. Si prende tempo per fare in modo che sembri un incidente".

"Ha un'identità, un nome..."

"Certo, ma ve lo rivelerò solo se accettate di proteggermi".

Eric chiede come mai sia caduto in disgrazia.

"Ho fatto le scelte sbagliate, diciamo così, anche se le ritengo profondamente giuste. Politicamente sbagliate".

"Parliamo dei vostri amici adesso", dice Solice, "di chi considerate comunque amici o non nemici".

"In questa città nessuno. Posso immaginare che il mio nemico sia ospite presso l'Heresiopsis o presso lo Stratego".

"La mia è una richiesta di aiuto, più disperata che incondizionata. Di una Paladina e dei suoi uomini mi fiderei molto".

Eric: "non mi intendo di alta politica, ma come dire, siamo cittadini di Greyhaven che collaborano con l'Heresiopsis, e insomma l'idea di schierarci contro l'autorità imperiale..."

"Eh, vi interrompo subito... per spiegarvi bene. Probabilmente il mio domestico ha fatto un po' un pasticcio. Lui mi ha detto che eravate venuti dal santo Metropolita. Ed io per questo mi sono convinto ad accettare il suo consiglio di chiedere il vostro aiuto. Se avessi saputo che eravate ospiti dell'illustrissimo Heresiopsis, non vi avrei messo in questo imbarazzo. Per cui adesso... in grande onestà voi potete dirmi che non è il caso, e io me la caverò pregando in Pyros, chiedendovi solo di tenere celato il nostro discorso".

Solice: "ma anche se noi non potessimo proteggervi, perchè potremmo farlo solo con le guardie di una persona che temete... semmai potreste nascondervi per tornare con noi a Greyhaven..."

"Il fatto è che a Greyhaven mi hanno fatto capire che non possono inimicarsi il nostro imperatore..."

"Noi siamo qui temporaneamente..."

"Un monastero.. di Greyhaven, potrei passare con discrezione gli ultimi anni della mia vita... in preghiera e meditazione..."

Guelfo: "Valutiamo per un secondo che l'uomo che temete come vostro assassino non sia venuto per voi...."

"E per chi altri?"

"Eh..."

Solice dice che deve consultarsi con i suoi compagni prima di dargli una risposta.

Eric scuote il capo: "secondo me, nonostante mi faccia molta pena... non possiamo far nulla"

Guelfo non è convinto: "la situazione è leggermente diversa... non arriva una guardia ufficiale, qui arriva un sicario... mandato forse dall'imperatore o da qualcuno vicino all'imperatore..."

Eric dice: "ma chissà che ha fatto questo... magari è stato coinvolto in una congiura, ha ucciso qualcuno.. ed è stato graziato. Ma insomma l'assassino imperiale sembra avere una sua istituzionalità"

Solice: "Non penso che possiamo farlo, nè sento un obbligo morale a farlo. Però mi interessa l'identità di questo assassino imperiale, perchè è possibilissimo che non sia qui per lui. Noi sappiamo che c'è diversa gente che potrebbe essere un obiettivo diverso".

"Come facciamo a convincerlo a dirci chi è, senza prendere impegni diretti con lui?"

Solice: "possiamo promettergli semmai di accompagnarlo liberamente in un altro monastero deliota, legalmente".

Eric teme che le informazioni che questo possiede si sospetti che vengano passati al gruppo, in modo da attirare su di loro le ire dei suoi stessi nemici. "A me l'unica cosa che dà fastidio è non sapere chi sia questo..."

Julie è incuriosita dall'assassino imperiale, e dice che bisognerebbe capire chi sia, perchè o sta dall'heresiopsis o dal tassiarca, e in entrambi i casi potrebbe esserci una talpa.

Alla fine si decide di prendere l'impegno di indagare su questa persona per cercare di capire se è qui per lui o no. E in caso, se nel frattempo vuole acconsentire di recarsi in un monastero, si può forse organizzare questo viaggio.

E' Solice a spiegare la decisione presa: "Non possiamo fare ciò che ci chiedete, però forse vi possiamo aiutare comunque in un modo diverso. Anzitutto se ci date informazioni su questo assassino imperiale, possiamo indagare per capire se si trova qui per voi. Perchè noi siamo al corrente di altre attività parallele che potrebbero spiegare la presenza di questa persona, anche se voi credete che sia qui per voi. Parallelamente a questo, se vi accontenterete di poter raggiungere un monastero di Delos, nel quale rinunciare alla vostra vita precedente e assumere la vita monastica, noi vi possiamo condurre lì"

"Potrei decidere una volta che voi avrete appurato lo scopo dell'assassino..."

"Sì. Ma è necessario che questo eventuale spostamento avvenga alla luce del sole e senza poter essere contestato dalle autorità locali."

Il vecchio Sebasto acconsente e chiede una intercessione presso il Santo Metropolita.

"Noi possiamo farvi parlare col Metropolita, se volete. In questo modo saprete voi organizzare... di certo non possiamo

chiedere al metropolita di garantire per voi... però se potete convincerlo, a quel punto molto meglio".

L'assassino Imperiale

Una volta trovato l'accordo, **Atanassios Corais** si dichiara disponibile a dire tutto ciò che sa sull'assassino imperiale.

Guelfo: "voi che conoscete bene quell'uomo, l'assassino, che metodo usa? di solito usa la manovalanza locale o usa per conto suo?"

"In genere per conto suo".

"E mi garantite che nell'ultimo anno non avete fatto nulla per portare l'attenzione su di voi?"

"Forse solo inconsapevolmente... ma nulla di più di quel che ho sempre fatto. In coscienza non mi sento di aver fatto qualcosa in più. Ciò che vi dirò su di lui... sono informazioni che devono restare SEGRETISSIME."

Solice: "se dovesse rivelarsi inequivocabilmente legato ai nostri affari e non ai vostri, io avrò bisogno di rivelare queste informazioni"

"Vi potrebbe solo nuocere..."

"E' probabile, ma è un rischio che dovremo correre senza dovervi nulla. Mai e poi mai rivelerò la fonte di questa informazione".

Atanassios annuisce: "il suo nome è **Ghil Palantir**, ma con questo nome non lo conosce nessuno, perchè usa nomi falsi e pseudonimi."

"Non sembra un nome deliota..."

"E' un nome elfico, è per questo che non lo usa, tra l'altro. E' biondo. E' particolarmente affascinante. Non gli cresce la barba e i baffi e quindi può anche fingersi una donna con grande facilità, soprattutto con chi non ha particolare dimestichezza con la razza elfica, per i suoi lineamenti particolarmente effeminati. E' uno che spicca in giro. Nasconde sè stesso, si traveste se può, se deve. Colpisce in genere da lontano, con arco, balestra".

"Dove lo avete visto?"

"Io l'ho incontrato una sola volta, di sera, in un luogo dove ero per puro caso, per strada dentro Kastoria, in un vicolo della zona est della città. Ha commesso un'imprudenza, lui era convinto che io non lo conoscessi, e in ogni caso vive nascosto. E' stato un colpo di fortuna che io l'abbia incrociato. E' abile a ingannare, a capire, a nascondersi, a vedere."

Il compleanno di Solice

Tornati al Monastero, si studia e si dorme. Prima di andare a letto Julie parla con la monaca e le chiede se sia possibile l'indomani avere una torta per Solice. E così la mattina del 20 settembre la monaca si presenta con la torta e viene organizzata una festiciola.

A metà mattinata un sacerdote con atteggiamento decisionista si presenta al Monastero e manda via le guardie dell'Heresiopsis.

"Parlate Delos?"

"Sì". Solice

"Forse io un po' lingua vostra un po' Delos. Santo Metropolita è tornato da campagne, ha molte cose da dire. Io le dico. E poi arrivata lettera per voi. Presso Santo Metropolita. Spedita a voi presso Santo Metropolita. **Lettera** è per Soldato della Fede. Tu leggi lettera poi io dico cose di Santo Metropolita."

Così dicendo porge a Solice una lettera sigillata da Noyes.

Solice legge e fa una faccia sorpresissima.

"Bene, io contenta tu letta lettera niente brutte notizie. Santo Metropolita essere andato campagne, avere fatto indagini, avere scoperto persona morta. Era una fanciulla, ragazza giovane di un villaggio vicino città. Ma ragazza molto particolare perchè aveva abbandonato villaggio, faceva vita un poco lontana dalla fede. Villaggio molti ragazzi hanno abbandonato case. Il santo metropolita crede che si tratti di luoghi dove CI SONO REVIVISCENZE del culto di Heloira. Si è venuto sapere che viveva con fidanzato in una grotta non lontano da villaggio. Fidanzato non si trova. Si sa chi è. Lì molte famiglie arrabbiate, ma tenevano tutto molto nascosto, soltanto santo metropolita riuscito farli parlare perchè tutti rimasti molto sorpresi. Santo Metropolita voleva voi sapeste queste cose. Lui non ha rivelato ancora nulla di queste cose a chi di dovere. Perchè Santo Metropolita mi ha pregato di dirvi che piuttosto che massacrare giovani ragazzi sarebbe più secondo la nostra fede capire chi porta su cattiva strada ragazzi. E persone non consacrate alla nostra fede spesso non capire. Quindi in questo caso è anche lecito nascondere, affinché le cose della santa fede procedano nel modo migliore e più giusto. Santo Metropolita ribadisce che è pronto a parlare quando e come volete, ma se preferite evitarlo va bene ugualmente"

"Se si volesse andare in questo luogo..."

"Io conosco il luogo, e il santo Metropolita approverebbe la vostra decisione. Santo Metropolita ritiene che vostra venuta qui è un segno del grande Pyros e a questo segno molto si affida".

Solice ringrazia molto. "Seguiremo senz'altro i suoi saggi consigli, con cui ci troviamo totalmente d'accordo".

Si inchina e benedice.

Per parlare discretamente" venire a parlare nella Chiesa Metropolita e qualcuno si avvicinerà a voi".

Saluta e se ne va.

Solice legge la lettera ai compagni.

Dopodichè si decide di andare al villaggio di Arta, distante circa mezza giornata da Kastoria. Solo Guelfo, a malincuore, resta indietro, insieme a Desiree, a causa delle ferite ancora non del tutto guarite.

Guelfo dall'Heresioptis

Appena usciti dalla foresteria i nostri vengono contattati da un ufficiale dell'Heresioptis, l'ipologarco dell'ispezione alla casa.

"Va tutto bene? tutto tranquillo? Ci sono notizie da riferire all'heresioptis?"

Il suo atteggiamento è strano, e da come si comporta appare evidente che l'Heresioptis vuole avere informazioni riguardo la visita del pomeriggio precedente a casa del vecchio Atanassios Corais.

Così, mentre gli altri si recano ad Arta, Guelfo decide di andare personalmente a parlare con l'Heresioptis, e si fa accompagnare alla torre dall'Ipologarco.

"Bene, mi ha detto il io ufficiale che avevate qualcosa di interessante da dirmi. Di che si tratta?"

"Immagino che gli uomini che ci avete messo a disposizione, molto affidabili, vi avranno detto dell'incontro che abbiamo avuto ieri pomeriggio".

L'Heresioptis rimane in silenzio.

"Per farla breve," continua Guelfo, "siamo stati contattati da un nobile decaduto di qui che ci ha fatto alcune richieste, che non siamo in grado aimè di soddisfare".

"Richieste, che strano, proprio a voi? E perchè?"

"E rimasto colpito dal nostro arrivo trionfale a Kastoria"

"Capisco, ma questo per le nostre indagini che utilità ha?"

"Eh, non vediamo alcun nesso tra la situazione di quel vecchio derelitto e gli affari molto più urgenti..."

"Nessuno nessuno? Nessun collegamento? Neanche sospettato.."

"Mah, che io sappia no... qui di noi due la persona che è meglio addentro alle vicissitudini di quell'uomo siete voi..."

"E allora perchè me ne siete venuti a parlare?"

"Così, per gentilezza verso di voi, trattandosi di uno sviluppo inatteso..."

Il colloquio con l'Heresioptis prende improvvisamente una piega inaspettata e preoccupante.

Visita al villaggio di Arta

Ignari dei pericoli corsi da Guelfo, i suoi compagni si recano al villaggio di **Arta**.

Arta è un villaggio campagnolo: poche case di legno, una taverna al centro. Solice chiede all'oste chi sia il Demarco del villaggio. Si chiama Lukios, l'oste lo va a chiamare.

Lukios è un sessantenne che arriva dopo un po'.

"Salve, non vi voglio allarmare assolutamente, dobbiamo fare un po' domande in un posto riservato".

"Indagini per conto di chi?" chiede Lukios, subito sospettoso.

Solice si qualifica come Paladina di Greyhaven. "Mi sono interessata come anche il clero di Kastoria a una serie di fatti che coinvolgono anche delle persone originarie di questo villaggio".

"Indagini per conto del Metropolita?"

"Diciamo di sì".

"Strano. Che volete sapere?"

"Immagino che sappiate i motivi del Metropolita..."

"So che il Metropolita ha parlato con molti concittadini del mio villaggio, che si sono confidati con lui".

"Io ho intenzione di apprendere più informazioni possibili su questa sventurata storia, anche per assicurarmi che la memoria di quanti sono stati coinvolti in questi fatti venga eventualmente rispettata o riabilitata, se dovessero ritenersi innocenti. Si tratta di atti che spesso hanno un'origine quasi involontaria, perchè vengono provocati o compiuti sulla base di consigli nefasti di persone che invece ne sono le vere responsabili".

"E tanto la memoria di chi è morto mica lo riporta in vita..."

"Ma in futuro altri non rischieranno di fare la stessa fine", risponde Solice. "Voi che cosa sapevate di questa persona?"

"**Elefteria** era una ragazza che abitava qua, nella campagna vicina, genitori onestissimi, una famiglia veramente a posto. La ragazza era scappata via di casa da un po', si pensava che avesse preso... così, sapete come fanno le ragazze giovani, poi sti uomini che passano..."

"Questo ragazzo?"

"Uno scapestrato, uno di qua..."

"E pensate che l'abbia portata lui sulla cattiva strada?"

"Quando si sta troppo appiccicata a una ragazza, finisci sempre per portarla sulla cattiva strada."

"E' giusto. Ma a quanto ne so questo ragazzo è sparito. Pensate che sia fuggito?"

"Sì, o è fuggito o gli è successo qualcosa".

"Ha dei parenti?"

"Non li conosco tanto bene, stanno al villaggio vicino, villaggio di **Poros**".

"Oltre a questo giovane che l'ha traviata, questa ragazza aveva altri amici o conoscenti?"

"Ma sì, qua si conoscono un po' tutti"

Solice si fa suggerire i nomi delle famiglie di qualche amica di questa ragazza.

"E' inutile che ci giriamo intorno, il **Metropolita** sa già tutto. I ragazzi che ha mollato i genitori li sa quali sono, è inutile che stiamo a rinfocolare il coltello nella piaga"

"Io sono più interessata a quelli che hanno scelto di restare."

"Ah, volete conoscere qualche bravo ragazzo di qua? Mio figlio, per esempio. Ve lo faccio conoscere.
 "Vi ringrazio!", sorride Solice.
 Poco dopo arriva un ragazzo.
 "Questo è Josif, presentati!"
 "Sono Joisif...", si presenta timido un ragazzone di una quarantina d'anni.
 "Josif, conoscevi elefteria?"
 Lui esita e guarda terrorizzato il padre.
 "NON ti preoccupare, nessuno vuole farti del male"
 "Mai parlato, solo di vista, mai parlato"
 "Tu che sei giovane, conosci qualche amico, qualche amica..."
 "No, no, loro sono piccole, io non frequento ragazze piccole"
 Solice chiede qualche coetanea ragazza di Helefteria. Qualche amica che non è fuggita di casa.
 "Cioe'... non mio figlio?"
 Lukas si indispettisce un po'.
 "io sono un bravo... lavoro in campagna insieme a mio padre, e aspetto che mio padre mi sceglie una moglie... per essere felice dopo"
 Eric si fa tradurre: "perchè le ragazze hanno la fregola e i ragazzi no?"
 "Le ragazze hanno meno da lavorare e si annoiano, i ragazzi lavorano e quindi non hanno tempo da perdere".
 Solice benedice il giovane trafelato e imbarazzatissimo. Solice chiede le amiche di Elefteria. E quelle più intime sono tutte scappate.
 "Ditemi le loro famiglie..."
 "Il Metropolita le sa bene..."
 Solice insiste.
 "E vabe', c'è pure l'oste, che la figlia sua se n'è andata... e poi c'è un altro contadino che sta in un'altra casa..."
 Solice ringrazia.

Il colloquio con l'oste, la musica e il peccato

Solice va dall'oste.
 "Vi ringrazio per avermi chiamato il capo villaggio. Ho saputo che anche voi siete stato colpito dalla sventura. Però vostra figlia non è stata ritrovata, giusto?"
 "No"
 "Quindi c'è ancora speranza, la possiamo ritrovare. L'importante è capire chi è stato a fare questo."
 "Capire bene chi è che sarà il padre dei miei nipoti..."
 "Ma sarà un padre che se gli Dei lo vorranno non vedrà mai i suoi nipoti"
 "No no no chi la tiene una figlia incinta... questo si deve prendere le sue responsabilità, se la sposa e fa come dico io, sennò botte"
 "Non siate troppo duro nel giudicare vostra figlia..."
 "Sono pezzi di cuore... ma questi ragazz... botte. Perchè hanno lavorato poco"
 Solice annuisce.
 "Vi prego di raccontarmi le frequentazioni di vostra figlia. "
 "C'è un villaggio, poco lontano da qua, un po' dopo Poros, dove ci sta una taverna dove seeeempre sempre Maria ci voleva andare... qualche volta io ce la portavo, ci andava anche col fratello, perchè c'era un po' di musica... e io della musica diffido, perchè dove c'è musica c'è il peccato, tutti sti musici e sti ballerini... e secondo me è lì che si annida il peccato, lì che si incontrano le persone sbagliate. Ci andava pure quella poveretta di helefteria..."
 "Non è la musica da condannare ma quanti tra i cattivi ragazzi la usano per cattivi fini."
 "Ma un tempo quando i preti dicevano non si prega e non si canta, si canta solo in chiesa, queste cose non succedevano!"
 Solice annuisce.
 "Andate lì, fate piazza pulita al villaggio di Ipsos..."

A "L'Unica", la locanda di Ipsos

Al momento di andare, Julie propone di andare in borghese per indagare meglio. Solice chiede il parere a Eric che dice "evviva", e acconsente. I tre angeli custodi resteranno a distanza: prestano un corno a Solice, per caso di emergenza. Lei lo affida a Eric.
 Il villaggio di Ipsos è un po' più movimentata e vivace.
 Solice, a Julie: "mi raccomando, noi non andiamo a ingannare gli abitanti di questo villaggio ma a raccogliere informazioni. Se ci chiedono qualcosa..."
 "Tanto io non parlo la lingua..."
 "Ok"
 E' metà pomeriggio quando il gruppo arriva alla locanda, "L'Unica". La musica ancora non è iniziata ma c'è parecchia gente, per lo più borghesotti, commercianti, venditori.
 La locanda è molto ampia, parecchi tavoli, c'è un bancone dove stillano vini. Il gruppo si accomoda e l'oste serve loro da

mangiare e da bere.

Nonostante l'attenzione prestata ai presenti, è impossibile capire se ci sia qualcuno con atteggiamento sospetto perchè sono tutti estremamente incuriositi dal gruppo, in particolare dalle due ragazze che ne fanno parte, Julie e Solice. In locanda, come in altre locande dell'impero, ci sono pochissime donne, e curiosamente le poche presenti hanno tutte un brutto aspetto.

Dopo un po' Solice va ad attaccare bottone con un gruppo di tre uomini ad un tavolo accanto.

"Veniamo da Kastoria"

"E che ci venite a fare qua, sono più belle le locande di kastoria!"

"Stiamo visitando questi villaggi..."

Solice chiede di poter conoscere una guida, una persona molto esperta del posto.

"E' il tuo momento", bisbigliano sottovoce a uno dei tre, il quale si propone come guida.

"Quello di cui abbiamo bisogno è una mappa particolare, dettagliata, con delle scritte sopra che identifichino alcune caratteristiche intorno a kastoria..."

"Ci si può provare!"

L'ideale è una mappa già fatta su cui lui può segnare le varie cose, chiese, rovine, locande e così via. Solice prende appuntamento con questi tre uomini a Kastoria per l'indomani, una volta trovata una mappa.

Il musicista

E' quasi sera quando si presenta un giovane musicista di bell'aspetto, castano chiaro con barbetta rada... viso un po' sofferente... comincia a suonare il liuto e subito la gente si zittisce.

Suona molto bene, concentrato e un po' malinconico. Il suo repertorio comprende per lo più canzoni popolari, canzoni di innamorati, romantiche.

A un certo punto fa una canzone in Greyhavenese, che racconta di un uomo disperato perchè ha perso la sua amata... la sua amata è stata rapita e lui la vuole andare a recuperare dai pirati che l'hanno rapita.

Il pubblico è in visibilio, soprattutto le donne piangono e si commuovono.

Al termine dello spettacolo il musicista siede a un tavolino con altre persone che gli fanno i complimenti. Solice si avvicina: "Scusatemi io e i miei compagni veniamo da Greyhaven..."

"Ah, anche io!"

"Siamo rimasti colpiti dalla vostra bravura e dalle vostre canzoni"

"Ah vi è piaciuta anche la canzone di Eric.. bella eh... è una canzone un po' particolare, composta penso da... quando ancora stavo su a Greyhaven..."

Solice lo invita a sedersi al tavolo coi suoi compagni.

Si chiacchiera un po' vagamente... il musicista spiega che a Amer era da una famiglia ricca andata in rovina, e si è spostato qui per cantare e mantenersi. E' gente simpatica e cordale.

"Il mio nome è Jean, ma qui mi chiamano tutti **Spiros**."

Eric dice: "le locande qui sono diverse, meno musica, meno cameriere, meno chiasso..."

"Forse sono più tranquille, niente risse... ma la musica c'è anche qui, eccome. Qua per esempio prima che arrivassi io non c'era la musica... e ora c'è"

"Ma hanno un atteggiamento molti più ostile verso la musica..."

Si mette a ridere: "certo, molti contadini... però alla fine guarda, però ti dico, alla fine gli piace pure a loro".

Sembra sincero e contento.

Poi ricomincia a suonare, Julie si offre di cantare con lui.

Dopo un altro intermezzo musicale, torna al tavolo e ricomincia la conversazione.

Solice: "avete detto che quando siete arrivato non c'era la musica, ma ci hanno detto che qui ci sono altri artisti..."

"Beh, qualcuno ogni tanto viene, ma non è che... insomma ci sto soprattutto io, qualche ballerino...."

Prima dei saluti Solice gli fa una domanda importante.

"Noi abbiamo saputo che in uno dei villaggi vicini è successo un fatto abbastanza grave, sono sparite delle ragazze. Si pensa che sia successo loro qualcosa di brutto. Probabilmente hanno incontrato persone che le hanno o rapite o plagiate. Diciamo dei... viaggiatori, o anche magari locali attenti a non farsi scoprire."

"Non può essere che siano scappate di casa di loro volontà?", domanda Spiros.

"La cosa strana è che non sembra un atto spontaneo. Tutto lascia pensare che ci siano state convinte a farlo da qualcuno". Adesso parla seriamente, preoccupato e un po' sulla difensiva: "sospettate di..."

"Noi, ti dirò la verità, siamo propensi a credere che l'eventuale organizzatore di questa fuga sia sparito con le ragazze, portandole altrove. Non stiamo cercando qui un colpevole. Stiamo cercando qualcuno che ci possa dare delle informazioni su qualche individuo che potrebbe essere stato qui e poi sparito, più o meno quando sono sparite le ragazze..."

"Mi sembra strano. Qui c'è da dire una cosa, molto sinceramente. Vengono delle ragazze, sono venute anche in passato, dalla campagna, un po' per sentire un po' di musica e rallegrarsi e per fare qualcosa, poi è chiaro che venendo, se sono giovani e carine si fanno gli incontri, magari anche con intenzioni oneste..."

Sospira, è dispiaciuto. Solice gli chiede se può per favore raccogliere informazioni, magari con l'oste o con persone del luogo, per capire se c'è stata gente strana o altre possibili notizie sospette. Lui acconsente.

"Passeremo tra un paio di giorni, così potrai dirci cosa hai scoperto".

Guelfo intanto torna alla foresteria

Faticosamente, trascinandosi a stento, Guelfo torna alla foresteria del Monastero.

"Eugene", gli si rivolge Guelfo, "dobbiamo immediatamente andare dal Metropolita".

"E tu come ti muovi?"

"Mi porti a braccio", risponde Guelfo. In effetti quasi non si regge in piedi.

"Non posso lasciare Arlyn"

"E' pericolosissimo se non vado subito"

"Aspettiamo che tornino i tuoi amici"

"No, non c'è tempo."

"Ma ci sono le guardie fuori..."

"Di chi sono quelle due guardie? Potrebbe darsi che la persona che ce le ha messe a disposizione..."

"Ma sei matto? Che fanno, entrano e ci ammazzano?" domanda Eugene, stupefatto e incredulo.

"Non lo so, ma è successa una cosa che non riesco a spiegarmi, molto brutta, ed è fondamentale per la sicurezza di tutti quelli che sono qui che si chiarisca il prima possibile"

"Se il problema sono quei due... con due colpi li butto giu'"

"Potrei avere ragione di temere la persona che ce li ha messi a disposizione e TUTTI QUELLI CHE SONO AI SUOI ORDINI", risponde Guelfo, fuori di sé.

"Senti, tu non ti reggi in piedi, Arlyn sta male,,, che dobbiamo fa', meglio stare qua, se si avvicinano gli tiro una balestrata"

"Fa' come credi, ma io anche strisciando devo andare dal Metropolita il prima possibile!"

"MA NON CI ARRIVI!"

Guelfo insiste tantissimo che non c'è un minuto da perdere, che è una questione di vita o di morte.

"Siamo io e te, non possiamo uscire da qua perchè Arlyn non resta da sola e tu non puoi uscire da solo perchè caschi per terra, è finito il discorso! Sta calmo, tua sorella ti fa una tisana, quando tornano i tuoi amici ci organizziamo"

"Potrebbe essere tardi!"

"Rassegnati, siamo solo io e te..."

Guelfo scuote il capo e si concentra su sè stesso, cercando di trarre energia dalla magia (incantesimo "adrenalina"). Dopodichè si alza, apparentemente miracolato e carico di nuove energie, facendosi malissimo tantissimo lostesso.

Eugene scuote il capo: "Tu sei matto col botto, oltre che uno stregone"

"Eugene, tieni il fortino", risponde Guelfo, uscendo.

Ci sono le due guardie dell'heresiopsis, fuori, che lo guardano un po' incuriositi. Lui percepisce in loro una vaga minaccia. Una delle guardie lo segue.

Guelfo avanza barcollante verso la cattedrale.

Una vecchia passando gli dà una moneta, scambiandolo per un mendicante. Guelfo ringrazia e intasca. Dietro di lui segue Desiree, incapace di trattenerlo, e desiderosa comunque di dargli il suo aiuto.

I fratelli arrivano in cattedrale, si siedono e aspettano circa un'ora, quando un sacerdote si fa vivo avvertendo che è l'ora di chiusura.

Desiree spiega che è loro intenzione parlare con il Metropolita, e dopo qualche resistenza dovuta all'assenza della Paladina, il colloquio ha luogo.

Guelfo parla con il Reverendissimo Metropolita

Il Metropolita si avvicina ai fratelli benedicendoli, e domanda notizie di Solice.

"E' andata ad Arta seguendo le vostre indicazioni. Io ero troppo ferito per accompagnarla e siamo stati invitati da un uomo dell'Heresiopsis ad avere un colloquio con lui, l'ho avuto e sono molto preoccupato per quello che è successo", spiega Guelfo, e poi continua: "ha celato il suo interesse per un incontro che abbiamo avuto ieri pomeriggio... un incontro con un uomo che pare non sia esattamente nelle grazie dell'augusto Imperatore e che per qualche ragione che non comprendiamo riteneva di trovare in noi qualcuno che potesse proteggerlo da una minaccia alla sua vita"

"Cercate di evitare questi incontri se non è necessario..." suggerisce il Metropolita, "anche per altre ragioni, non mi sembra il caso di mettersi contro l'Imperatore"

"Il problema è che l'Heresiopsis ha cercato di farmi qualcosa, mentre parlavamo. L'ha fatto con mezzi che secondo me non sono naturali".

"Ma in che senso?"

"E' come se a un certo punto qualcosa dentro di me lottasse per rivelare delle cose che la Paladina non voleva che io confidassi"

"Beh, sicuramente questi uomini che svolgono queste funzioni hanno grandi doti di interrogazione..." commenta il Metropolita.

"Non ha detto praticamente una parola, mi ha puntato gli occhi addosso e a quel punto sono quasi morto"

"Vi siete sentito male?"

"Sì"

"Molte persone si sono sentite male davanti all'Heresiopsis... si è adirato con voi?"

"No, sembrava sereno"

"Sicuramente però lo era, adirato. Ho capito", dice il Metropolita. Poi si rivolge a Desiree per raccomandarle di stare molto attenta a Guelfo, di stargli molto vicino, e a tutti di stare lontani da questi guai, se non sono strettamente connessi con le indagini sacre e religiose.. "Evitate di stuzzicare il potere imperiale, che può essere molto temibile".

Il Reverendissimo Metropolita è preoccupato: forse è stata un'imprudenza parlare con questo personaggio che non era gradito al potere imperiale.

Guelfo domanda: "in tutta onestà che cosa pensate di quell'uomo, dell'Heresioptis? E' nostro amico, nostro alleato, nasconde qualcosa?"

"Non vi ho mai detto che doveva essere un vostro amico. Vi ho detto che lui è la persona che ci può aiutare e a cui ci dobbiamo rivolgere se abbiamo bisogno di un braccio per compiere un'azione. Ma tra questo e l'amico c'è una differenza, che può essere anche molto profonda, in alcuni casi. E forse oggi avete toccato con mano una situazione di questo tipo e sarebbe bene non ritoccarla più"

"E adesso?" sospira Guelfo.

"Io credo che il mio sacerdote vi abbia dato un po' un indirizzo di comportamento, no? Magari anche per correggere il tiro rispetto a un comportamento iniziale. Vi ho visti proprio... circondati dalle gaurdie dell'Heresioptis, magari se c'è bisogno sì, se se ne può fare un po' a meno..."

"Ma perchè dire questo, non è venuto col preciso intento di estirpare il male che stiamo cercando anche noi di combattere?"

"Sì, ma magari con mezzi e finalità diversi da quelli nostri. Non è un uomo di chiesa e noi pensiamo diversamente."

Guelfo annuisce, ancora turbato: "quello che ho provato sulla mia pelle mi fa supporre che ci sia qualcosa di più in quell'uomo... che non mi è piaciuto. Non è un uomo di Chiesa... ma noi a Greyhaven..."

"Non potete dire che è un nemico della Chiesa"

"Non lo sto dicendo, però lo temo"

Il Metropolita osserva Guelfo con attenzione: "questo è un motivo in più per fare le vostre indagini con discrezione. Se poi mi date le prove che è un nemico della Chiesa, allora cambia tutto"

"Potrebbe? potrebbe cambiare tutto davvero?"

"Pyros mi giudicherà per quanto cambieranno le cose".

"Capisco. E se dunque lui cercasse di strapparci ciò che sappiamo di quella sfortunata vicenda di ieri, cosa dovremmo fare? assecondarlo?"

"Starà molto attento. Voi siete andato da solo, vero? Una imprudenza che non ripeterai"

"Solice potrebbe difendersi meglio?"

"In ogni caso, sia in buona che in mala fede, starebbe molto attento con la Paladina, e non avrebbe neanche questo effetto così intimidatorio, perchè un servo di Pyros non si fa intimidire così".

Il Metropolita benedice infine Guelfo.

"Portate i miei saluti a sorella Solice, ditele che io sono sempre a sua disposizione qui, apertamente e discretamente"

Li fa uscire discretamente, e un prete li accompagna e li aiuta fino al monastero.

Ritornano i compagni da Arta

In serata tornano tutti dalla visita al villaggio di Arta e dintorni.

Guelfo è prostrato, le sue ferite sono peggiorate e l'aspetto non è rassicurante.

"Ho avuto un colloquio interessante con l'Heresioptis..." spiega agli attoniti compagni: "all'inizio ha fatto finta di non sapere nulla, però ho intuito che insomma aveva già avuto notizia e che il Logarco l'ha mandato apposta. Era molto interessato a questa faccenda, ma non a parole... ho avuto la sensazione che mi stesse interrogando con gli occhi. Voleva assolutamente sapere cosa Atanassios sapesse... io pensavo all'assassino biondo... e avevo l'impulso di dirlo, ho resistito ma è stata una resistenza fisica tremenda... al punto di non reggermi più in piedi."

"Non è stato un interrogatorio, quindi? Ma lui che cosa ha detto, come ti ha congedato?"

"Non ha detto nulla, poi ha chiamato qualcuno perchè mi riportasse qui"

"Come sembrava?"

"Molto controllato, come al solito suo."

"Beh è strana questa cosa, sorprendente e inspiegabile".

Julie non riesce a crederci: "ma che cosa ha fatto, era uno stregone?"

"Di sicuro non è un religioso, ma non mi è sembrato uno stregone. Sono andato dal Metropolita"

"Così ridotto?"

"Ho fatto in modo di mettermi in condizioni di camminare per quello che serviva"

Solice si sente in colpa per l'accaduto, è molto rammaricata.

Guelfo riferisce il colloquio col metropolita, e scende la notte tra il 20 e il 21 settembre, lasciando tutti nell'amarezza e nel dubbio.

La visita inaspettata dell'Heresioptis

L'indomani, all'alba del 21 settembre, qualcuno bussa alla porta della foresteria degli uomini.

Ghrigorios apre, spalanca la porta e si mette sull'attenti. Entra un tipo incappucciato, con la sua bella gemma sulla fronte: l'Heresioptis in persona.

Si siede su un letto e dice: "chiamatemi immediatamente lady Solice".

Eric va a chiamarla, ancora intontito dal sonno bussa alla porta delle ragazze e dice: "è arrivato Diamantiopolios, quello con la gemma sulla fronte".

solice si veste e, insieme alle altre ragazze, raggiunge la foresteria maschile. La piazzola piena di soldati, un tizio si avvicina a Guelfo, qualificandosi come medico, e lo visita.

"Mi dispiace per l'incursione mattutina", esordisce l'Heresioptis, "ma tra poco c'è la cerimonia in onore del santo Pyros. Approfittiamo di qualche minuto di anticipo. Accomodatevi"

Tutti si siedono.

"Abbiamo fatto visita ad Atanasios Corais qualche ora fa, ho fatto rovistare il suo modesto palazzo e l'ho fatto colloquiare un pochino con me", dice l'Heresioptis con un sorrisino sinistro. "Ho appurato che non nascondeva nulla di pericoloso nè che lo riconducesse alle indagini che stiamo compiendo. L'ho tuttavia ammonito a non intrattenere più relazioni o rapporti con esponenti dei temi del nord senza la mia esplicita autorizzazione. Ho fatto inviare poi questi miei ordini direttamente allo Stratego di Aipyros, affinché sia informato che il suddetto Corais è esplicitamente attenzionato dall'Imperatore. Voi non lo potevate sapere, ma lo era già implicitamente. Vi esorto anche a voi a non avere rapporti con lui, anche perchè, almeno dall'indagine accurata che ho fatto stanotte, non ha legami con le nostre indagini. Se avete sospetti contrari riferitemelo e ci penso io". Fa una pausa scrutando i presenti, poi continua. "Mi dispiace perchè il vostro amico messer Guelfo deve essere rimasto turbato dal mio sguardo, ma quando si parla di attenzionati dal potere imperiale io divento piuttosto nervoso, anche se apparentemente non si nota, e il vostro amico era piuttosto affaticato e quindi è svenuto. Mi dispiace per quel che è accaduto."

Chiede quindi al medico deliota come sta, il medico risponde "insomma, si deve riguardare molto", e gli dà ricostituenti vari.

"Per il resto penso che ci siamo chiariti, se avete qualcosa da dirmi in merito..."

Solice è abbastanza serena e lo guarda: "come avete detto, tra qualche minuto inizia la funzione".

"Bene, allora potremo assistervi insieme alla chiesa cattedrale". Si allontana e saluta. "Visto che siete qui" risponde Solice, "possiamo dirigerci lì insieme.

"Con molto piacere".

Solice, mentre vanno, chiede se la funzione sia cantata.

"Dipende da chi la officia oggi, il Metropolita, il Vicario o un altro sacerdote".

"Spero che la amministri il Metropolita, sento il bisogno di cantare, spero che in quel caso canterete con me", dice lei.

L'Heresioptis entra in chiesa con alcuni dei suoi funzionari e due ipologarchi. Si piazza ai primi posti.

Inizia la funzione. Fa sedere Solice accanto a lui, con grande compiacenza.

Entra il Vicario, che quando lo vede resta a bocca aperta. Solice osserva attentamente l'atteggiamento dell'Heresioptis in chiesa. Il Vicario è stupito della sua presenza in questa funzione. In effetti la gente in chiesa oggi non è tantissima. Lui segue la cerimonia tranquillamente e sa benissimo la liturgia. Partecipa e canta, anche bene. E' molto concentrato, ma la sua è una religiosità molto formale. Sta celebrando il suo rito di potere, fondamentalmente. Il suo atteggiamento è poco umile. Alla fine saluta e abbraccia Solice.

"Per qualunque cosa, come sempre, la mia torre..."

"verrò io a parlare con voi", risponde Solice, poi si congeda e torna al Monastero.

Lì i suoi compagni hanno iniziato a elencare alcune azioni da intraprendere.

Julie: "cerchiamo la grotta della tipa morta, magari c'è qualche prova"

Guelfo: "facciamoci raccontare dal Metropolita come sono andate le sue indagini".

Loic: "facciamo vedere al metropolita quei due libri..."

Restano in sospeso anche la questione della mappa, e l'appuntamento con i giovani della locanda di Ipsos, gli studi sulle origini antiche della Chiesa dei Santi Difensori della Fede e la ricerca sul libro "la natura incorrotta", citati dagli appunti di Micol Semeyr. Molte cose da fare...

Una conversazione privata con il Santo Metropolita

E' la mattina del 21 settembre.

I ragazzi della Compagnia di Caen sono confusi, turbati dagli ultimi avvenimenti, pieni di dubbi e di timori. Decidono quindi di recarsi a far visita al Santo Metropolita, per chiedergli consiglio sul dafarsi.

Persino la presenza dei tre "angeli custodi" dell'Heresioptis, di per sè preziosa, diventa oggetto di preoccupazione, tanto che Solice è costretta a restare sul vago, chiedendo che lei e i suoi compagni siano accompagnati solo fino alle porte della Chiesa.

"E' il nostro dovere", risponde Ghiorghios.

"Noi resteremo in chiesa un paio d'ore, a pregare"

Una volta all'interno della Chiesa Metropolita, tutti si concentrano nella preghiera, in attesa che arrivi un sacerdote a cui domandare udienza al Metropolita.

"Il Metropolita in questo momento è occupato, ma sarà felice di ospitarvi a pranzo".

L'uscita discreta dalla Chiesa e il pranzo con il Metropolita

Mentre Julie si domanda quale sia il galateo da rispettare in un pranzo con una simile autorità ecclesiastica, chiedendo consiglio a Solice, il sacerdote torna dalla sagrestia e fa strada al gruppo, accompagnandolo per vie traverse al palazzo del Metropolita. Benchè non ne faccia parola, è evidente che abbia scelto un percorso più lungo per evitare di mettere

al corrente le guardie dell'Heresioptis.

Entrati nel palazzo da una porticina secondaria, i nostri sono accompagnati in una stanza dove è apparecchiata una tavola frugale. Arrivano poco dopo il Metropolita e il suo Vicario.

A differenza del suo Vicario, che mantiene un atteggiamento piuttosto distaccato e formale, il santo Metropolita è cordiale e alla mano con i suoi ospiti, e racconta buone notizie dal Monastero di **Cunopetra**, dove procedono i lavori di ricostruzione.

"Presto ci saranno grandi festeggiamenti per il reinsediamento della Reliquia di Sant'Agapitos..." racconta, "sicuramente ci saranno immense folle di fedeli e pellegrini".

Al termine del pasto il Vicario si congeda, ed il Metropolita si fa subito molto serio.

"Era solo una visita di cortesia la vostra, o c'è dell'altro?"

I dubbi sull'Heresioptis

"Abbiamo alcune questioni per cui ci servirebbe appellarci alla vostra sapienza", domanda Solice.

"Riguardo ai villaggi vicini?"

"Anche, ci siamo stati e abbiamo parlato con alcune persone... effettivamente è gente spaventata, sono restii ad aprirsi con noi forestieri... come sapete esistono persone mosse da intenti oscuri che hanno l'interesse a fermarci. Fino a ieri per la verità ero abbastanza tranquilla, perchè avevamo gli uomini dell'Heresioptis. Quel che è accaduto ieri però mi preoccupa, perchè se c'è anche solo una piccola possibilità che l'heresioptis abbia anche altre attitudini, il suo aiuto potrebbe non essere per noi la soluzione più indicata..."

"Capisco il vostro turbamento, ma almeno stando a quel che mi ha riferito il vostro amico, a mio modo di vedere la situazione non è così radicalmente negativa come la prospettate, overosia che lui abbia un'agenda diversa dalla vostra... dalla nostra, non è probabile, è sicuro. Lui qui svolge vari compiti, oltre a quello ufficiale, in realtà è comunque un rappresentante imperiale. Il vostro amico si è ritrovato suo malgrado in mezzo evidentemente a qualcosa più grande di lui ed estraneo agli interessi della Chiesa, che ha fatto arrabbiare molto l'Heresioptis e ve l'ha mostrato nella luce dell'emissario imperiale che può esercitare il suo potere su ogni altra autorità... e in quelle situazioni può apparire anche duro e feroce.... oltre a questo il vostro amico Guelfo ha avuto delle sensazioni negative proprio sulla persona, e allora gli ho ricordato che non si tratta di un uomo di Chiesa ma si tratta di un politico che sta qui, e non condivide a pieno i nostri stessi ideali e valori..."

"Alla luce di quanto ci dite, ci interesserebbe saperne un po' di più sul periodo di permanenza in città e lo svolgimento del suo incarico religioso", chiede ancora Solice.

"Ormai sono quasi 10 anni che sta qui, il grosso della sua attività l'ha svolto nei primi anni, ho cercato anche di moderarne l'azione ma la tradizione imperiale tende a essere molto dura contro gli eretici, preferisce schiacciare senza fare tentativi di redenzione dei peccatori... ho cercato di moderarlo senza riuscirci molto, e quindi ci sono stati molti morti, ma non risolutivi, perchè i veri capi dell'eresia non sono stati individuati. Per questo lui sta ancora in carica, tutt'ora, e continua a svolgere indagini"

Il Metropolita spiega che la ragione per cui ha preferito svolgere in prima persona le indagini nei villaggi è proprio questa, per evitare che la scure dell'Impero si abbatta su quelle persone, schiacciando i più deboli anelli dell'ingranaggio, senza riuscire a raggiungere i reali capi dell'eresia.

Guelfo interviene commentando che evidentemente l'Heresioptis non muore dalla voglia di intervenire, perchè già avrebbe elementi a sufficienza.

"Credo che ancora non sappia bene geograficamente da dove partire", risponde il Metropolita, "se adesso gli diciamo che la ragazza veniva dalle parti di Arta, allora lui a quel punto parte, si sentirebbe persino obbligato a farlo".

"E l'altra considerazione", prosegue Guelfo, "i capi dell'eresia sono rimasti in questa zona, se non ho capito male, malgrado la presenza dell'Heresioptis..."

"Non so, potrebbero anche essersene andati... ma sono senz'altro rimasti vivi. Forse nei primi tempi si sono anche allontanati..."

"Quante recrudescenze dell'eresia c'erano state in questi anni?"

"Ai tempi dell'arrivo dell'Heresioptis la situazione era molto grave, poi si è normalizzata. Lui ha avuto il merito di riportarmi la comunità all'interno dei limiti previsti. Adesso ho una diocesi normale, e recrudescenze forti non ce ne sono state, almeno su grande scala. Qui c'è traccia di una strana religiosità legata a culti antichi precedenti ai Sinodi del passato..."

"Sto cercando di capire se questi eretici percepiscano o meno la presenza dell'Heresioptis come una forte minaccia", continua Guelfo.

"Non possono che considerarla come tale", risponde il Metropolita.

I libri ritrovati nella perquisizione sono mostrati al Metropolita

A questo punto Solice mostra al Metropolita i due voluti ritrovati durante la perquisizione del nascondiglio di Micol Semeyr.

Il Metropolita non conosce "La filosofia occulta", e si fa spiegare brevemente da Guelfo di cosa si tratti. Ma ciò che più attira la sua attenzione sono le scritte a margine, gli appunti.

Per quanto riguarda "Lo sguardo dell'ombra", è Solice ad illustrarlo al prelato, e a chiedergli informazioni su "La natura

incorrotta", più volte citato. Anche qui sono gli appunti ad interessarlo.

Studiando le date suggerite, il Metropolita nota che sono legate alle feste dei culti vietati dal **Secondo Sinodo**.

"E' interessante anche questa differenziazione tra l'agosto, novembre, dicembre e gennaio". Metropolita, che si meraviglia molto del contenuto degli appunti.

"Voi dite che questa persona che ha scritto gli appunti sia perfettamente consapevole e competente..."

"Non è che un sospetto... ma ha lavorato con persone senz'altro competenti..." dice Solice.

"Il problema è che o questo libro sui "luoghi impuri" dava tutte le risposte chiaramente, o brancola nel buio." dice il Metropolita, citando gli appunti, che in effetti sono pieni di dubbi, di domande.

"Quello che mi sembra di dedurre è che l'obiettivo sia sempre quello di gennaio", dice il Metropolita, "perchè dice Ingrimir... e se fosse il Dio sanguinario? Ma erano i giorni del signore delle Paludi. Eventualmente cercava il Signore delle Paludi..."

Guelfo: "forse si sta addestrando, in modo da imparare come scegliere l'entità con cui entrare in contatto..."

"Ma a che scopo aprire un simile varco, qualcunmo me lo spiega?" chiede Julie.

"Stanno cercando un alto patrono alla loro causa", dice Guelfo.

La concentrazione del Metropolita

Il Metropolita, tenendo tra le mani "Lo Sguardo dell'Ombra" e gli appunti della pagina di novembre, chiude gli occhi e si raccoglie in concentrazione e preghiera.

Resta silenzioso qualche minuto, poi parla.

"A me sembra che l'autrice di questi appunti abbia molti dubbi, sia molto determinata nel senso che è costretta a fare quello che fa, non sta facendo delle prove, è stata messa impreparata al banco di un esame... tutto quello che fa potrebbe causare grandi problemi a lei o altri, ma non c'è nessuno che la possa aiutare a scegliere, e questo la rende molto agitata. Una persona non scrive queste cose a lato dei testi che legge o che ricopia, se il testo non la turba in modo particolare. Escluderei decisamente la prova, non è rilassata la lettura di questi testi, cerca di recuperare informazioni per risolvere grossi problemi, e è interessante che li consideri dei grossi problemi. Non leggo cinismo... mi interessa molto questa frase 'meno sbagli meno morti', vorrebbe forse... forse vorrebbe essere chirurgico, scientifico. E poi credo che cerchi Shasda, e che non abbia nessuna voglia di turbare il Signore di Novembre... ma lo farà. Tutti questi alberi e fiorellini disegnati dimostrano che ha molta paura di ciò che dovrà affrontare a novembre... la notte tra il 30 ottobre e il primo novembre farà qualcosa che non vorrebbe fare, pericoloso per lei e per gli altri, e per cui non è assolutamente adeguata. E' una donna, vero? e ha già commesso gravi errori, probabilmente Ingrimir è un errore. Sì, quindi di questo sono quasi certo..."

"Errori che non ha pagato lei..." commenta Guelfo.

"Di quello che voi avete subito, probabilmente lei sa poco e nulla. E vuole fare qualcosa il primo novembre. E' un gioco assai pericoloso, e ha iniziato a giocare qualcuno dall'altra parte."

Il pericolo insito nelle evocazioni demoniache

Il Metropolita chiede a Guelfo come si crei un varco sulle dimensioni esterne.

Guelfo spiega: "ogni evocazione rappresenta una micro apertura verso un mondo diverso da questo, tramite la quale l'evocatore è in grado di convogliare materia e energia. Per aprire un varco che possa far passare vere e proprie entità ci vuole un rituale specifico e eseguirlo correttamente, o c'è un'altra eventualità, cioè lasciare che l'evocazione fluisca incontrollata"

"Ma in tal caso lo stregone sa che sta facendo qualcosa di incontrollato?"

"Eh... è molto rischioso... e può degenerare e andare totalmente fuori controllo".

Una riflessione sulle date

Si ricostruiscono un po' le varie tappe del presunto operato di Micol Semeyr, con la speranza di poter prevedere le sue azioni future. Ogni mese, all'incirca a metà del mese, sembrerebbe che abbia commesso qualche atto sacrilego, o anche omicida. C'è il rapimento di Marie a maggio, la sua probabile uccisione nella cappella di Ilmarinen, il rituale nella Chiesa di Pyros del passo. Poi il corpo trafugato da Poldorion, l'assassinio della ragazza vicino Kastoria e la profanazione della Chiesa dei Santi Difensori della Fede. Prima c'è anche da considerare l'attacco di Ingrimir, che lascerebbe pensare ad un rituale reiterato, dopo il passaggio ad Ananion.

Il Metropolita cerca di fare ordine: "se questa Marie è stata uccisa a maggio, c'è qualcosa che manca. Lei è stata uccisa a maggio. Dopo quanto tempo c'è stata la seconda profanazione? Non avete notizia di altre tappe? A Maggio è stata rapita la ragazza, ai primi di giugno è stato trovato il corpo. A metà di luglio è stata portata via la salma dalla chiesa di Poldorion. Ad agosto non si sa cosa sia successo, a metà agosto, manca qualcosa"

Evidentemente qualcuna delle azioni di Micol Semeyr è sfuggita.

"Cercano le feste delle divinità proibite", dice il Metropolita riflettendo ad alta voce, "hanno cominciato con maggio e hanno avuto un momento importante a metà agosto, da cui è in qualche modo emerso Ingrimir. E poi hanno fatto qualcosa a metà settembre, e anche a luglio hanno preso la salma. Quindi c'è una scansione 1-15 di ogni mese".

"15 settembre qualcosa fatto alla Chiesa di Kastoria, che abbiamo percepito... non ne conosciamo l'esito ma qualcosa è ancora lì, potrebbe essere ancora lì..."

"Dobbiamo stare attenti alla metà e all'inizio di ogni mese, quindi", commenta Julie, cercando di raccapezzarsi tra tutte

queste date".

"Deve cambiare adesso la tempistica". Tra 14 e 15 agosto e 14-15 settembre un altro. Poi ce ne sarà un altro il primo novembre... bisogna superare la scansione del 15 e arrivare a quello dell'1 novembre. Le date a rischio sono quindi adesso il 30 settembre e il 15 di ottobre, in attesa del primo di Novembre. Vanno per luna, vanno per mesi, e ora il ciclo deve modificarsi per arrivare alla luna nuova, o operando il 30 settembre o a metà ottobre e poi il 1 novembre".

Le ricerche di Micol Semeyr

"Loro dove stanno adesso?" chiede Metropolita.

"Eh, pochi giorni fa stavano qui, a Kastoria. Saranno ancora o qui o nei dintorni".

Il Metropolita insiste molto sul fatto di cercare di capire se Micol e i suoi uomini siano in città o fuori città.

"E chi lo sa?" è la sconsolata risposta.

Il Metropolita viene informato della presenza dei Klein

A questo punto Solice mostra al Metropolita la lettera che ha ricevuto da **Emanuelle Beart**, in cui viene citato **Cometh Klein** e un certo fantomatico "Signore degli Araldi".

Questa figura suscita grande interesse nel Metropolita, che teorizza che possa trattarsi dell'eresiarca che da anni funesta questa zona.

Solice annuisce: "magari c'è bisogno di un accordo tra i nostri nemici di greyhaven e l'eresiarca del posto. Tutto punta a Kastoria, intorno a cui orbita proprio l'eresiarca, sembrerebbe".

"Ma devono fare la stessa cosa?" chiede il Metropolita.

"Semberebbe di sì... sappiamo che qualcuno della famiglia Klein è stato plagiato, probabilmente da questi, e sappiamo che sta in zona per fare le stesse cose".

"A questo punto sembra evidente che ci siano due fazioni in gioco, non necessariamente alleate: il gruppo di questa Micol Semeyr, che commette errori e si fa scoprire, e gli altri, i Klein, che apparentemente non hanno lasciato tracce ma è possibile che abbiano o che avranno in futuro contatti con l'Eresiarca".

Il Metropolita si preoccupa all'idea che ci siano due fazioni concorrenti, entrambe in zona. Forse la fazione dei Klein è persino la più pericolosa, proprio perchè se ne sa molto poco.

Le varie forze in campo

"Sono confuso", dice il Metropolita, "nella più complicata delle ipotesi l'unico punto in comune sarebbe la nostra Dea proibita, sotto nomi diversi. Poi avremmo i nemici che inseguite da Greyhaven, che stanno facendo il loro itinerario di perversione, poi avremmo questi Klein, che stanno facendo un loro itinerario, forse collegato forse no, ma sempre che ha a che fare con la divinità stessa. Sembrerebbe di capire che questi possano scegliere quale divinità oscura e abbiano scelto Heloira, mentre gli altri sono più imprecisi. I Klein sono più precisi e sanno a chi riferirsi. In più abbiamo un'entità esterna, probabilmente non collegata questa a nessuna di queste forze in campo, forse nemmeno proprio a Shasda, contattata per errore e che sta approfittando per fare le sue mosse."

Il Metropolita offre il suo aiuto

"L'unico consiglio che mi sento di darvi è di evitare o ritardare uno scontro diretto con la forza esterna".

"Quindi non entriamo nella chiesa dei Santi Difensori della Fede", dice Solice.

"Discutiamone", dice Guelfo.

"Eh, ma soprattutto da parte tua dovresti cercare di evitare...."

"Eh, ma noi dobbiamo disinnescarli tutti quanti."

"Io diciamo potrei giocare una parte", dice il Metropolita, "quella che ritengo più rischiosa. Occuparmi io della forza esterna. Rientrerò io dentro quella chiesa. Voi dovete muovervi sugli altri fronti. Questo lo tengo per me. Qualora dovessi fallire, dovrete cercare di intervenire voi, ma indirettamente. Se riuscite a neutralizzare le altre potenze in gioco prima dell'irreparabile, il nostro se ne resterà dove sta".

Tutti sono molto preoccupati per il difficile compito che si riserva il Metropolita.

"Subito scriverò lettera pastorale a tutti i monasteri nella mia diocesi che preghino contro questa figura, così che quando l'affronterò non sarò solo. Per le altre faccende, muovetevi come ritenete opportuno."

Le indagini proseguono

Il gruppo si congeda dal Metropolita e si incontra con gli angeli custodi dell'Heresioptis, Grigorios e gli altri.

"Mi dispiace di aver provocato questo ritardo, abbiamo ricevuto un invito a pranzo da parte del Santo Metropolita", si scusa Solice.

"Vi cerca il domestico di Atanassios" dice Ghiorgios con un sogghigno. "non esplicitamente, ma sta in giro..."

"Credevo che il suo padrone fosse stato interrogato questa notte", dice Solice.

"Eh sì", Ghiorgios annuisce.

"Sicuramente l'Heresioptis l'avrà informato che ci è stato ordinato di non avere più contatti con lui..."

"Io in teoria potevo prenderlo e pstarlo, forse DOVEVO prenderlo e pstarlo, ma siccome devo fare da angelo custode a voi non potevo distrarmi..."

"Se verrà a parlare con noi ascolteremo quel che ha da dirci, state certo che l'Heresioptis sarà comunque informato da

noi di questa cosa".

Visita al Tassiarca

E' metà pomeriggio quando il gruppo prova a recarsi dal Tassiarca.

La speranza è di ottenere il suo sostegno nelle ricerche di Micol Semeyr.

Guelfo, Loic e Raphail tornano al Monastero di Santo Pantaleimon, mentre gli altri nel pomeriggio avanzato raggiungono il palazzo del Tassiarca.

Dopo un po' di trafale burocratiche, il Logarco del Tassiarco comunica che il Tassiarco si trova al Palazzo dello Stratego e bisogna attendere il suo ritorno.

E' quasi ora di cena quando si sente un gran vociare dalle finestre, la voce brillante e allegra del giovane **Basilios Fokas** che dà indicazioni ai suoi attendenti mentre entra nell'edificio.

"Tenetemi questo, mi raccomando, eh! E' preziosissimo!"

L'atteggiamento euforico del Tassiarca suscita un certo fastidio nei suoi uomini, uno dei quali commenta a bassa voce: "Ce mancava solo l'uccello".

"Tieni il cappuccio, mi raccomando!!!" dice un altro a voce alta.

"Arrosto, arrosto...", commenta un altro.

E finalmente Basilios entra nella sala d'aspetto, elegantissimo e sportivo insieme.

"Una fortunata coincidenza!" urla tutto allegro, "così posso far vedere voi sicuramente esperti, tesoro. Venite venite!"

Il gruppo lo segue, un po' frastornato da tanta euforia. Desiree riconosce, a parte un po' di sudore, che da lui emana odore tutta una essenza profumata, molto raffinata. Probabilmente sono profumi orientali. Insieme al Tassiarca c'è un suo ufficiale in borghese, e un altro uomo con barba e capelli lunghi, profumato, ma con fare meno soldatesco.

"Vi presento mio cugino **Manuhil Fokas**, Demarco di **Kastoria**"

Nel mentre arriva una guardia con un falco ed un'espressione eloquente.

"Vedete che bell'esemplare? Pensate che potrò fare bella figura al Palio?"

Solice, che un minimo se ne intende di falchi per via di suo fratello, commenta che è un po' più grande di quelli di **Greyhaven**, e il Tassiarca è tutto contento perchè dice che viene da Abbul.

"Bene bene, sono proprio contento che siate venuti a cena da me, anche perchè ho sete, è un po' che non bevo!" e tutti a ridere.

Viene allestito un banchetto fastosissimo, arriva pure il musico.

Solice è un po' a disagio perchè sperava di fare una conversazione seria, e cerca di fargli capire che dopo vorrebbe parlarci un po' per bene, sia pure garbatamente.

Lui guarda Solice, tocca il braccio del cugino e gli sussurra qualcosa. Il cugino scuote il capo e gli risponde altre cose all'orecchio. Basilios Fokas tossisce "forse non so..." fa portare dell'acqua fresca, sembra un po' imbarazzato.

Poi fa chiamare il capocuoco battendo le mani, arriva il capocuoco e gli chiede se sia avanzata molta roba. "Beh sì, abbiamo preso tanto... e non tutti i commensali hanno mangiato abbondantemente..."

"Bene, allora comunicate in giro che il tassiarco distribuisce parte della sua cena ai poveri della città! Presto! Subito!"

Poi guarda Solice tutto soddisfatto: "tra poco", dice, "tra poco".

"E' molto nobile da parte vostra", dice Solice.

Il Demarco dice: "il mio illustrissimo cugino era preoccupato che questa cena troppo laica fosse sconveniente alle vostre vesti, e aveva il dubbio che fosse qualche festa religiosa... e vuol fare un'offerta ai poveri in onore agli Dei e alla Santa Chiesa!".

Solice ringrazia molto.

Arrivano i poveri mangiano bevono e benedicono i **Fokas**.

"Ho capito che dovete chiedere qualcosa a mio cugino, ma forse questa non è la serata in cui è più lucido e discreto", suggerisce il Demarco, "meglio se venite domattina, anche abbastanza presto."

Riunione con il Tassiarca e il Demarco

La mattina del 22 settembre il gruppo si reca al Palazzo del Tassiarca, con l'unica eccezione di Guelfo che rimane al monastero a studiare.

L'atmosfera del Palazzo è diversa da quella goliardica della sera precedente, e ricorda molto una caserma.

All'incontro con il Tassiarca presenza anche il Demarco suo cugino.

Solice ringrazia per la cena di ieri sera. Lui ringrazia per l'ottima compagnia.

"Come forse immaginate, il motivo che ci porta da voi è legato alle persone di cui ci avete fornito l'altra volta indicazioni per catturarle... e che purtroppo ci sono sfuggite. Sappiamo per certo che stanno preparando qualche altra malefatta che potrebbe colpire Kastoria o i suoi dintorni immediati. Abbiamo anche delle date precise che potrebbero essere più pericolose, sulla base dei rituali che loro stanno seguendo"

Il Demarco si informa: "dei rituali sacri?"

"Sacrileghi", risponde Solice.

"E che quindi comportano la conseguenza dell'eminetissimo Heresioptis", dice il Demarco.

Solice annuisce: "è informato di tutto... ed è lui che ha condotto l'operazione di arresto, che è fallita"

Il Tassiarca interviene: fallita perchè non c'erano le mie guardie, ma le sue".

Solice annuisce. "Quindi sì, l'heresioptis sta svolgendo indagini, ma per il momento non ha avuto risultati. Sembra che il Tassiarca sia contento, il Demarco invece è stupito ma non contento, bensì preoccupato di questa situazione.

Solice continua: "So perfettamente che ci sono equilibri delicati tra le varie aree di competenza e non vogliamo chiedervi di assumervi un onere che non abbiate modo di..."

"Beh, sono pur sempre il Tassiarco di questo tema!"

"Il fatto è che catturare questi individui è una questione di vita o di morte, importantissimo. Queste persone possono nuocere molto a chiunque qui a Kastoria".

Il Demarco interviene: "che prove avete di prossime azioni?"

Solice spiega: "sono stati rinvenuti dei testi nell'ispezione seguita alla mancata cattura, e dalle note di quei testi abbiamo ricavato alcune informazioni ulteriori sulle loro intenzioni, in particolare di portare avanti i rituali, e il calcolo delle date delle loro malefatte passate permette di seguire uno schema che vede azioni intorno all'inizio e a metà di ogni mese. E abbiamo ragione di credere che qualcosa avverrà intorno al 30 settembre / 1 ottobre e/o a metà di ottobre"

Il Demarco chiede se ne sia già stato informato l'Heresioptis.

"L'heresioptis ha avuto pieno accesso a tutti questi libri, e sa i risultati concreti delle nostre indagini. Le elucibrazioni successive ancora non gli sono state comunicate".

"Perché prima noi e poi lui?"

"Non è stata una mia decisione, ho ritenuto opportuno e giusto rispondere alla vostra domanda diretta. Se siamo qui è per sapere se possiamo contare oltre che sul supporto dell'Heresioptis, anche sull'aiuto del Tassiarca, un aiuto il più possibile discreto, perché sappiamo che questi individui hanno connessioni all'interno di Kastoria, in modo da localizzarli".

Il Tassiarco sta per rispondere ma lo interrompe il cugino: "siamo ovviamente entrambi molto bene intenzionati a venirvi incontro, reverenda sorella, se l'Heresioptis ce lo chiederà, visto che è una questione di competenza sua, e probabilmente può aver bisogno anche del nostro supporto logistico e materiale. Sarà nostro piacere e nostro dovere intervenire".

Il Tassiarco chiaramente freme e il Demarco lo tiene a bada.

"Sarò molto sincera" dice Solice, "credo di aver capito che vi sono degli ordini di competenza molto chiari, e che in quanto nemici della fede questi criminali siano di competenza dell'Heresioptis. Il fatto è che egli non dispone della quantità di uomini di cui disponete voi, quindi avrebbe senz'altro bisogno del vostro aiuto... credete che l'Heresioptis accetterà di chiedere il vostro aiuto?"

"A domanda sincera devo darvi risposta sincera: le vie di Pyuros sono infinite, tuttavia dal mio umile sguardo posso dirvi che sono quasi certo che l'eminentissimo Heresioptis non ci chiederà MAI nessun aiuto, se non obbligato. Ma sono d'accordo con voi nel ritenere la nostra forza d'azione più efficace della sua. Pertanto...vi suggerirei di escogitare un sistema che ci consenta di intervenire legittimamente, inventiamoci qualcosa... non dico nel senso di un inganno, ma valorizziamo un aspetto del problema che magari spinga noi a dover intervenire..."

Solice ci pensa qualche istante, rabbiata, poi propone una possibile strada da percorrere: "noi sappiamo per certo che queste persone si avvalgono di una fitta rete di contatti qui in zona, e hanno lasciato una lunga scia di malefatte impossibili da non essere viste. Sappiamo che c'è un criminale, una sorta di capobanda, che si fa chiamare "Tarraconese", con cui sembra certo che queste persone abbiano una connivenza."

"Allora, fate una dichiarazione giurata, scritta e firmata da voi, indicando i funzionari dello stratego che possono confermare quel che avete detto, e anche le testimonianze dei semplici cittadini. Anche l'Heresioptis ne sarà informato, indubbiamente."

"Ho bisogno di un po' di tempo" dice Solice, incerta sul dafarsi. "Ho solo paura che le pochissime forze di cui disponiamo attualmente, rinforzate dagli uomini dell'Heresioptis, ne risultino indebolite"

"Beh, se avete paura di perdere scorte e guardie, ci sono comunque le nostre..."

Solice chiede di poterci pensare un po' su, prima di prendere una decisione.

Il breve incontro con Nicolaos Farmacolitis

E' la tarda mattinata del 22 settembre, quando il gruppo si ritrova nella foresteria di Santo Pantaleimon.

"Chissà cosa ha da dirci Nicolaos Farmacolitis", borbotta Guelfo, "peccato che è così complicato riuscire a parlarci..."

"Diamogli appuntamento in chiesa", suggerisce Solice, "in chiesa nessuno può dirgli niente".

"E come facciamo a dirglielo?"

"Possiamo far finta di avvicinarlo per urlargliene quattro, dicendogli di non seguirgli più, e invece con la stessa faccia incattivita gli diciamo di passare per la chiesa, dove resta Guelfo..."

"Eh, in effetti io se sto un po' in Chiesa a pregare può farmi solo bene" commenta Guelfo, ancora molto sofferente per le ferite riportate e il recente doloroso incontro con l'Heresioptis.

Lungo la strada per raggiungere la chiesa, c'è la sensazione di essere osservati, ma anche per via della presenza dei tre angeli custodi, Nicolaos Farmacolitis non si fa vedere.

Anche al ritorno, lasciati Guelfo e Raphael in chiesa, Julie ha l'impressione che da un vicolo si affacci Nicolaos, ma corre da quella parte, chiamandolo, e lui si dilegua.

"Nicolàos!" grida Julie.

"Nicolàos!" silenzio.

"Nicòlaos" suggerisce Gabriel, correggendo la pronuncia della ragazza e suscitando l'ilarità generale. Passa una pantegana, Julie grida per lo spavento e Gabriel se la ride.

"E' perchè vi ha visto voi che è scappato", sbuffa Julie a Gabriel.

Si raggiunge Santo Pantaleimon, in vista della partenza per i villaggetti fuori Kastoria, ma le tre guardie dell'Heresioptis hanno bisogno di allontanarsi per andare a procurarsi cavalli ed equipaggiamento. Ed è proprio quello il momento in cui finalmente Nicolaos Farmacolitis si fa vedere.

"E' faticosissimo incontrarvi..." esordisce lui, "siamo passati a una situazione di prigionia... novità? avete novità?"

Solice: "il tuo padrone è invisibile a tutte le alte sfere di questa città, in particolare all'Heresioptis. Noi non abbiamo niente contro di lui, ma se è stato accusato..."

"No, non è stato nè condannato nè accusato, è solo... attenzionato"

"Beh, avete l'occasione di dirci perchè"

"Io non lo so, e se lo sapessi come potrei dirvelo? Ha problemi politici. Vuole sapere notizie.... "

"E' stato imprigionato?"

"Ci tengono illegalmente nella casa, io sono fuggito prima che chiudessero tutto e mi stanno cercando. Ma io adesso torno dentro casa e non esco più"

"Però potrete parlare col vostro padrone"

"Sì, ma una volta che sto dentro non potrò più uscire"

"L'unica possibilità che forse abbiamo di aiutarvi è che lui ci consegna qualcosa..."

"No, i termini dell'accordo sono che ci dovete dare notizie..."

"Noi non abbiamo notizie, quindi cerchiamo qualche altra soluzione..."

Julie cerca di capire se c'è modo di comunicare con l'esterno, ma non può uscire nulla da quella casa...

Solice: "ascoltatevi bene, dite questo al vostro padrone, ci potrebbe essere qualche informazione relativa all'Heresioptis che lui conosce e che può metterci in condizione di fare per lui qualcosa in più rispetto al poco che ci saremmo impegnati a fare. Queste informazioni forse lui può avere la possibilità di confessarle ad un sacerdote che potrà venire a prendersi cura della sua anima. Forse posso inviarvi questo sacerdote, e sarà la sua ultima opportunità di comunicare..."

"Parlare male contro l'Heresioptis ad un sacerdote? Sì, qualcosa la possiamo trovare", si illumina subito Nicolaos.

"Non ci servono dicerie o malignità, ma dei fatti seri che possano reggere per poter poi salvaguardare il possessore di queste informazioni".

"Se noi riusciamo a darvi una informazione scottante sull'Heresioptis, voi ci aiuterete?"

"No, se esiste qualcosa di poco chiaro, di poco pulito..."

"Ma si trova!" sogghigna tutto soddisfatto. "Se esiste per davvero... forse il mio padrone ne sa più di tanti altri..."

"Deve essere qualcosa di concreto e oggettivo, di reale, non semplici calunnie", insiste Solice.

"E potreste farci venire un sacerdote importante..."

Solice lo interrompe. "Io farò del mio meglio per farvi arrivare questo sacerdote. Voi fate del vostro meglio per far uscire qualcosa da quella casa, nella verità di Pyros".

Bacia le mani e se ne va.

Alle grotte sopra Arta

Poco dopo arrivano i tre angeli custodi con i cavalli, e si parte.

Lungo la strada, Solice parla con Ghiorghios. "Noi siamo sulle tracce di queste persone con cui abbiamo incrociato le armi due volte, e speriamo in una terza occasione, anche col vostro aiuto. E' importante però che vengano trovati presto, perchè stanno compiendo cose abominevoli da fermare. C'è modo di sapere a che punto stanno le indagini dell'heresioptis?"

"Chiedetelo a lui direttamente, risponde sicuro più a voi che a me".

Ad Arta si raggiunge la locanda, dove in poco tempo viene contattato Lukios, capo del villaggio. E' lui stesso che si propone di accompagnare il gruppo alle grotte dove si rifugiavano i ragazzi scomparsi.

Il percorso è impervio, si sale tra le colline e si va a piedi da un certo punto in poi, con Lukios a dorso di mulo. Il sentiero è battuto da pastori di capre.

Lasciati i cavalli sulla fiducia, si procede a piedi. Si arriva in una zona con delle grotte nel terreno roccioso e arido.

"Adesso per arrivare alla grotta dove si era rifugiata la ragazza bisogna lasciare la roba qui", dice Lukios, lasciano il mulo. L'arrampicata è faticosa, e il fianco della collina pieno di grotte, ce ne saranno almeno una ventina. Lukios conduce tutti a quella della ragazza, che è un po' più grande delle altre e sono stati ritrovati lì dei giacigli.

Il gruppo si divide per effettuare una perquisizione più accurata.

- Solice e Grigorios trovano in una grotta uno strano teschio di animale, forse un orso, forse una mucca.

"Uhm, potrebbe essere un orso o una mucca", commenta Solice.

Ghiorghios dice: "una cosa è certa, non è una capra". E allo sguardo interrogativo della ragazza spiega: "non è una capra quindi, siccome l'entrata è piuttosto stretta, non è un animale che ci poteva entrare da solo".

- Julie e Gabriel ripassano nella stessa grotta, poco dopo, e guardando bene trova anche delle foglie secche, fiori secchi forse, forse ghirlande, corone di fiori.
- Eric e Lukios in una di queste grotte sentono un puzzo strano. Umidità negli angoli. Forse urina... Eric delira un po' "come quando uno ha bevuto tanta birra.. mischiato a qualche altro aroma..."

Julie e Solice vanno ad annusare, non è pura puzza di urina, che pure c'è. Potrebbe essere urina umana, perchè l'altro odore ulteriore sembra odore di profumi.

Julie poi in un'altra grotta trova anche degli abiti intimi femminili. Strappati. Chiama gli altri, Lukios è schifato. Nella stessa grotta ci sono altri vestiti, non sottovesti, ma sbrindellati.

Solice chiede quindi a Lukios se la poveretta sia stata ritrovata coi vestiti o senza.

"Ma che domande sono!" commenta Lukios indignato.

Solice osserva nelle tasche di questi vestiti, ma non c'è nulla.

Le pareti non hanno incisioni nè decori strani. Intanto è quasi il tramonto, tocca tornare giù.

Si fa un breve appostamento al calare del tramonto per vedere se ci sale qualcuno, niente.

Serata alla Locanda di Ipsos

Dopo un viaggio suggestivo nella notte, sotto le stelle, viene raggiunto il villaggio di Ipsos e la locanda, l'Unica. I tre angeli custodi dell'Heresioptis non entrano nel villaggio per non dare nell'occhio, ma si accampano fuori.

La serata è tranquilla, non c'è neppure il musicista.

Solice prova a chiedere informazioni a due avventori di mezza età, probabilmente pastori.

Lei li saluta e loro le rivolgono una torva occhiataccia.

"Percepisco una certa ostilità..."

"Percepisci quello che ti pare."

"Scusate se vi ho importunato, non era mia intenzione..."

Solice va a parlare con l'oste, che sorride un po'. Lei chiede come mai i due vecchi pastori abbiano reagito così male.

"Beh vabè, sono pastori di qua, non parlano con le ragazze".

"Verrò subito al dunque. Sto cercando una ragazza e degli uomini, delle guardie del corpo con cui questa ragazza si accompagna. Ha i capelli rossicci, è di Greyhaven. E' responsabile di azioni non belle, e voglio recuperarla prima che faccia altri danni. Dovrebbe essere in zona. L'avete mai vista o ne avete sentito parlare?"

L'oste ci mette un po' a capire di che stiamo parlando, inizialmente pensa al discorso di Spyros e delle ragazze scomparse, poi capisce. Poi ci pensa un po' su, forse ha qualche idea ma vuole essere sicuro.

"Guarda, in realtà potrebbe non esserti utile per niente, però un mio amico che viene qui ogni tanto mi ha detto che nelle campagne non lontano da qua, nella strada che porta alle montagne, lì questo mio amico che ha terra da quelle parti ha visto che passavano delle guardie, gente armata... tarraconesi. Mercenari di Greyhaven o qualcosa del genere"

"Erano alla luce del sole o nascosti?"

"Non lo so, lui è uno un po' curioso... Me l'ha raccontato ieri."

"Grazie. Posso chiedervi altre cose? Se avrete mai esperienze su questa persona, una donna con dei mercenari di Greyhaven, se potete sforzarvi di memorizzare più informazioni possibili, io torno a richiederle. La seconda cosa riguarda il vostro amico, dove lo possiamo trovare?"

"Non è facile per chi non conosce la zona, sta un po' fuori mano". E poi spiega un po' il percorso per raggiungere casa di questo. Si chiama **Marchellos**. Strada per **Mirtion**, poi dopo un po' si cerca di Marchellos. Anche Julie ascolta la spiegazione ed è fiduciosa di riuscire a trovarlo.

"Quanto ci vuole?"

"Se parti la mattina, ci arrivi il pomeriggio".

Da Marchellos

L'indomani, 23 settembre 518, il gruppo parte alla volta della tenuta di Marchellos, presso Mirtion.

Effettivamente Julie si ritrova abbastanza con la strada, finchè ad un incrocio segnalato dall'oste con la pergola e il dissetatoio ci si ferma a domandare informazioni. Solice ne approfitta anche per domandare dei cavalieri tarraconesi e di Micol Semeyr.

"Mi pari una ragazza seria quindi non stai scherzando. Mi chiedi se ho visto un drago cavalcato da un nano... La ragazza rossa che ti sta accanto è la prima ragazza rossa che vedo da quando so' nato... ma so' meglio le ragazze nostre. E quelli co le armi mi auguro di non vederli mai".

Solice chiede di Marchellos. Lui ride: "oggi è il giorno che pioveranno nani! Chi è che va a cercà Marchelos? Due ragazze... con tre uomini in arme... lo andate a ammazzà?"

"No, gli andiamo a fare questa stessa domanda."

Un paio d'ore dopo il gruppo raggiunge un campo con un cascinale in lontananza, e viene accolto dall'abbaiare di parecchi cani.

Julie urla: "marchellos!!"

Dopo 10 minuti finalmente dai campi arriva uno con faccia brontolona e una pala.

"Che Pyros vi benedica e vi protegga e lo faccia anche con me, grazie", esordisce lui brusco.

"Non mancherà di farlo, vedo che lavorate la terra, attività che Pyros ha sempre ricompensato", risponde Solice, per

essere gentile.

"E' Harkel che ogni tanto fa il dispetto. Qual buon vento? Vi siete persi?"

"No, cercavamo proprio voi. Abbiamo parlato con l'oste della locanda L'Unica, che dichiara di essere vostro grande amico"

"Sì, lo dichiara" (e ride)

"Egli sostiene che forse avete visto qualcosa che ci interessa. Avete visto passare mercenari di Greyhaven che transitavano da queste parti".

"So'amici vostri?"

"Sono persone che stiamo cercando, e non siamo sicuri che siano brave persone".

"E voi siete brave persone?"

"Sì, siamo brave persone".

"E la cortesia di dirmi chi v'ha mandato, tanto per sape'?"

"La chiesa di Pyros".

"Avete qualcosa che lo dimostra?"

"Sì." E Solice svuota lo zaino e mostra lo scudo di Pyros.

Lui resta colpito e perplesso.

"Già siete strani tutti voi, quello non l'avevo mai visto! Ora lo dirò pure alla locanda, ellallà! Stiamo a fa' la gara, io ti dico che passano i mercenari, tu mi mandi i paladini... mo passa l'imperatore!"

"Stiamo parlando di quei mercenari"

"Sì sì, ho capito. Non ho capito bene chi sei, ma hai una faccia simpatica con tre bruttoni dietro... intanto non sono una pletora di mercenari, erano tre. Solo che mi hanno subito fatto girare le balle perchè avevano una faccia da tarraconesi, in mezzo alle spighe mie. I cani abbaiano, e loro passavano uguale. Tre infami coi cavalli in mezzo al campo mio. Ho pensato questi so' le guardie, mercenari, questi se ne fregano di noi... eh ste cose succedono... e niente, so' passati e io so' andato a dirlo. Se tu mi dici che non so' guardie, io ce credo. Però tu per dirmi che non so' guardie mi tiri fuori uno scudo che ho sentito solo nelle favole... "

"Diteci come vi sembravano, dei soldatucci?"

"Eh, io lo direi di chiunque, pure questi che hai accanto..."

"Cosa vi ha colpito del loro aspetto, a parte la faccia da greyhavenesi? "

"Armature di cuoio nero, brutti, uno biondo con una faccia patibolare, uno i capelli lunghi come l'angelo della morte, e un altro una faccia completamente anonima".

"Sono probabilmente parte delle persone che stiamo cercando. E' molto importante che in locanda aspettiate a raccontare questo nostro incontro. Meglio se noi sappiamo di loro e non il contrario."

"Io so' bravo ad aspettare. Aspetterò una settimana o poco più, non ci perdo niente".

"Dove andavano?"

"Venivano da sotto e andavano avanti, verso il nulla, verso le montagne"

"Ci sono grotte e nascondigli?"

"Sicuramente sì."

"Avevano equipaggiamento sui cavalli, roba varia?"

"Sì, sacche sui cavalli"

"QUando sono passati?"

"L'altro ieri, in mattinata"

Solice gli dà una moneta d'argento per disturbo e si prosegue cercando le tracce. Non è facile trovarle, terreno brullo, finchè non si arriva abbastanza in vista di alcune alture. Continuare significherebbe esporsi agli occhi di possibili vedette, quindi è necessario tornare indietro.

Alla ricerca di una buona mappa

L'indomani, 24 settembre, la prima esigenza che emerge è quella di recuperare una buona mappa per avere un'idea migliore dei dintorni di Kastoria, in particolare della zona nei pressi delle montagne.

Oltretutto una breve visita in Chiesa serve per capire che il Metropolita non è in zona, e bisognerà aspettare il pomeriggio per mostrargli i reperti trovati alle grotte.

Inizia così una lunga trafila burocratica per riuscire a farsi dare una buona mappa della zona.

Sale d'attesa, un funzionario dopo l'altro fa domande e chiede garanzie.

"Forse abbiamo capito chi siete, ma che volete esattamente non ci è chiaro"

La pazienza di Solice e gli altri è messa a dura prova, anche perchè non è presente nemmeno il Demarco che potrebbe garantire per il gruppo. Anche la mallevagia di Midas è utile ma non sufficiente a velocizzare troppo le pratiche.

Dopo qualche ora d'attesa torna il funzionario: "la pratica è piuttosto avanti, però la mallevagia di Poldorion non basta per giustificare l'interessamento della chiesa locale. Ci serve un rappresentante del Metropolita, o qualcosa di scritto..."

Il tempo passa, si va a chiedere al sacerdote della Chiesa Metropolita di accompagnare il gruppo per garantire.

Tornati dal Demarco però purtroppo sono andati tutti a pranzo e bisogna aspettare dopo il pranzo e la siesta dei burocrati.

"Conviene che restate qua in fila ad aspettare" si intromette un vecchio presente nella sala d'attesa, "altrimenti perdete il posto e ricominciate da capo la trafila!"

Allora Julie si offre di restare a tenere il posto con qualcun altro, mentre Solice, Guelfo ed Eric vanno intanto dall'Heresioptis.

Qui parlano con il Logarco, essendo assente l'Heresioptis.

"Ci sono novità?"

"A dire il vero sì, nel senso che effettivamente stiamo cercando di stringere il cerchio intorno a una zona abbastanza precisa intorno a Kastoria dove sembra siano stati avvistati spostamenti. Dobbiamo essere molto discreti perchè avranno una buona posizione di osservazione... altrimenti si metteranno in allarme".

Il Logarco sembra molto interessato e stupito.

Solice gli chiede di poter riferire direttamente all'Heresioptis.

"Potrebbe tornare a guidare questa operazione già da domani o dopodomani. In ogni caso provvederò ad informarlo"

Solice gli chiede pure se ci siano mappe della zona.

"Me le posso procurare nel giro di un'ora..."

Solice ringrazia e dice di sì, magari qualcosa di specifico di quelle montagne. Magari città in rovina, castelli caduti o altro che potrebbe essere un buon rifugio.

Solice e gli altri tornano al palazzo del Demarco. Vedono poco dopo il Logarco in persona che entra nell'ufficio del Demarco. Va dritto e deciso. Dopo 10 minuti esce con una mappa, guarda Solice, che gli legge nel cuore. Il Logarco le mostra che la mappa è già pronta, e non c'è ragione di aspettare l'inutile coda. E' evidente il suo piacere di mostrare l'immenso potere degli imperiali che saltano le code.

I borghesi in fila intanto borbottano contro l'arrivo del Logarco dell'Heresioptis, che ha disturbato l'assetto burocratico.

Incredibilmente Solice intercetta la stessa sensazione o simile di fastidio nel prete che stava anche lui in coda. Forse infastidito dalla prevaricazione o forse dal logarco in sè.

"Bene, quasi quasi si torna a pranzo.." commenta il prete.

L'esame della mappa

Il gruppo abbandona il palazzo del Demarco e si reca alla torre dell'Heresioptis a prendere la mappa.

Il Logarco già è pronto al tavolo con la mappa, tutto soddisfatto: "visto, con gli amici giusti in questo paese si ottiene tutto, con gli amici sbagliati si ottengono solo guai".

La mappa segna tutti i villaggetti ormai conosciuti. Si studia bene la zona, e c'è una indicazione tra le montagne proprio dopo la fattoria di Marchelos. E' una strana cifra, poco chiara.

Il Logarco chiama un altro tizio per capire cosa rappresenti quel segno, dopodichè mandano a chiamare qualcuno dall'ufficio del Demarco.

Dopo un quarto d'ora il collaboratore del Logarco torna con l'informazione. E mentre il Logarco gongola apertamente per la manifestazione di efficienza imperiale, viene spiegato che il simbolo sulla mappa significa CATACOMBE.

Si tratta dell'antico cimitero di Kastoria.

Solice dice che ci si deve andare prestissimo, perchè chissà che cosa ci vogliono fare. Tocca avvertire subito l'Heresioptis. Il Logarco promette di occuparsene, suggerisce al gruppo di tornare alla foresteria di Santo Pantaleimon e di non parlarne con nessuno.

Solice dice che deve prima andare in chiesa.

"Dovete riferire al Metropolita? Ci posso pensare io"

"In realtà sono molte le cose di cui devo parlare con il Metropolita, e mi atterrò al giuramento. Però devo parlare con lui. Se insistete vi darò la mia parola che non parlerò di questo"

"Questioni che riguardano le indagini? Che ci potrebbero essere utili?", insiste il Logarco.

"Il Metropolita è molto interessato a combattere l'eresia e sapere i progressi della nostra missione, ma ciò di cui devo discutere con lui è materia di fede", risponde Solice.

"D'accordo ma tornate presto al Monastero"

"Ho la vostra parola che riferirete presto al metropolita di queste Catacombe?"

"Mi muoverò tra pochi minuti", dice lui.

Solice e Julie non sono molto sicuri se andrà prima dal Metropolita o prima dall'Heresioptis. Probabilmente da quest'ultimo.

Colloquio con il Metropolita

"Le nostre indagini hanno avuto dei progressi e verrà a informarvene il Logarco dell'Heresioptis", spiega subito Solice, appena alla presenza del sant'uomo.

"Magari se mi potete anticipare..."

"La cosa strana è che il Logarco ci ha tenuto, in modo molto perentorio, di voler essere il primo a informarvi della faccenda. Io, avendo seguito il vostro consiglio, ovvero accettare l'aiuto di chiunque mostrasse interesse, ma cercando di guardarmi intorno, ho accettato questa condizione, e quindi per il momento non potrò parlarvene"

"Però dopo che il Logarco me ne avrà parlato nel dettaglio..."

"Potrò tornare e sincerarmi che abbia mantenuto la sua promessa. Sono buone notizie e mi sembra che il Logarco e l'Heresioptis vogliano muoversi in fretta", spiega Solice. "Confesso però che non è la prima volta che l'atteggiamento in

apparenza così disponibile, ma molto esclusivo dell'heresioptis e del suo logarco, non ha portato grandissimi risultati, insomma vorrei dirvi che nutro dei dubbi sull'opportunità di affidare completamente la nostra indagine e fiducia sui suoi uomini. E per questa ragione ho una richiesta da farvi umilmente. Noi siamo stati contattati da Atanassios Korais. E dopo l'heresioptis l'ha duramente interrogato. Ciò lascia pensare che esistano interessi molto forti dell'heresioptis nel conoscere la diffusione di notizie, vere o false, che questo individuo può avere. Noi siamo stati ricontattati dal suo aiutante, che ci ha rivelato di essere alla ricerca di informazioni e fundamentalmente lui e il suo padrone sono prigionieri per ordine dell'heresioptis. Sebbene io non debba nulla a queste persone, qualcosa nell'atteggiamento dell'heresioptis e del suo logarco mi fa pensare che sia necessario sapere tutti i fatti che gli dei mi mettono di fronte, per poter allargare il mio giudizio.

L'unico modo per raggiungere questa persona, attualmente prigioniera nella sua dimora, è quello di fargli rivelare quello che sa ad un sacerdote inviato appositamente per raccogliere le sue ultime confessioni e volontà. E' possibile farlo?"

Il Metropolita ci pensa su.

"Allora, purtroppo credo di no. Cioè non penso sia possibile. Il punto è questo, in generale l'heresioptis, funzionario imperiale svolge in piena autonomia le sue indagini, qui, anche quando riguardano le questioni della chiesa. Anche io devo muovermi con una certa delicatezza, mettendomi in un certo senso d'accordo con lui. In questo caso, e qui lo dico confidenzialmente, ho il sospetto che il problema non sia strettamente di carattere religioso. Si tratterebbe di un'azione dell'heresioptis in qualità di funzionario imperiale, e se io imponessi, diciamo, anche l'invio di un sacerdote, o peggio se andassi io stesso, l'heresioptis potrebbe vederlo come un tentativo da parte del clero di interagire con il potere imperiale, il che comprometterebbe tutto quello che stiamo facendo fin'ora.

Però posso dirvi, anche se forse mi sbaglio, difficilmente il nobile Korais verrà condannato. Perché, che io sappia non ha fatto nulla nell'immediato, passibile di condanna. "Converrete con me però che se ormai è passato tanto tempo... deve trattarsi di qualcosa che lui sa"

"O forse si sono adirati per questo suo tentativo di contattarvi, proprio voi che siete Greyhavenesi... messaggi che può inviare oltre confine o altro..."Guelfo si intromette dicendo che quel che voleva sapere l'heresioptis era qualcosa di diverso. "A mio giudizio il suo interesse era di verificare che io fossi o meno informato sulla presenza qui a kastoria di un individuo inviato da Delos per risolvere in maniera pragmatica e furtiva a ciò che non poteva essere risolto alla luce del sole. Un uomo incaricato di fare giustizia al di là di quanto stabilito ufficialmente" Il Metropolita annuisce "e poniamo il caso che all'interno della corte abbiano deciso di risolvere il problema Korais in questo modo... scorretto, eh... e voi vi infilate... il funzionario imperiale, sta bene attento a che questa notizia non trapeli. Ora forse può darsi pure che questa reclusione abbia anche il fine di impedire che vengano scoperti eventuali agenti della corte, ma anche che il Korais venga ucciso. Io proverò a vegliare un po' sulla sua vita, cercando di far sì che abbia un giusto processo. E questo posso farlo senza rischiare di creare troppo sconcerto..."Al termine dell'incontro con il Metropolita, il gruppo torna alla foresteria di Santo Pantaleimon, in attesa di notizie.

Il piano di attacco

Nel pomeriggio del 24 settembre, tornata alla foresteria di Santo Pantaleimon, Solice inizia a interrogarsi sull'accento del Logarco dell'heresioptis, e le viene il dubbio che non sia deliota madrelingua, ma originario dei Temi del Nord.

Scende la sera e la giovane manifesta agli altri questa sua impressione sul Logarco dell'heresioptis.

Intanto Arlyn migliora, ha giusto un po' di febbre.

Sorge il sole del 25 settembre, e di buon'ora bussa Ghiorghios alla porta della foresteria, alla stanza degli uomini. Eric apre alla porta. Ghiorghios dice qualcosa in Delos, ma nessuno degli uomini capisce.

"Secondo me conviene chiamare le ragazze", suggerisce Eugene.

Dopo qualche tempo arrivano le ragazze, dopo essersi ben vestite e preparate. In particolare Solice presta molta attenzione a che la sua divisa sia in perfette condizioni.

"L'eccellentissimo Heresioptis avrebbe piacere di ricevervi".

Tutti si recano alla Torre dell'heresioptis e sono condotti direttamente nella stanza dell'Eccellentissimo Heresioptis. Ci sono lui ed il suo Logarco.

Fa cenno a tutti di accomodarsi su degli scomodi seggiolini.

Al tavolo è aperta la mappa.

"Ho studiato molto accuratamente la situazione, e tuttavia voglio sapere da voi la vostra opinione in merito..."

"Il nostro desiderio è quello di recarci alla catacomba in forze, per poter gestire quel che potremmo trovare, forse questa Micol con alcune o tutte le sue guardie locali, e cercare di avere la meglio su di loro, per fermarli e interrogarli", risponde Solice. "Sarebbe un grandissimo risultato!".

L'heresioptis resta in silenzio, riflessivo. Sembra persino un po' in difficoltà, perché le cose forse non gli piacciono così tanto. Solice lo osserva, un po' sorpresa di una simile, sia pure ben celata, reazione.

"Anche io sono della vostra opinione, tuttavia sto operando su più fronti contemporaneamente, fronti che vi possono anche interessare notevolmente. Voi credevate forse che io non mi stessi più interessando ai problemi riguardo gli agguati che avete subito e gli appoggi che questi oscuri personaggi possono avere dentro la città, cosa che mi infastidisce non poco. Questi giorni mi sono serviti per indagare con grande discrezione, ma sto per lanciare l'assalto finale contro questi personaggi. In grande confidenza vi voglio dire che tra oggi e domani intendo colpire i quartieri meridionali di questa città", aggiunge con grande enfasi, "e quindi impegnerò parte dei miei uomini in questa

operazione. Gradirei che nessuno mi chiedesse di demandare questa operazione alle forze del tema, perchè è un onore che mi spetta di diritto. In secondo luogo, ho avuto modo di conferire con il Santissimo Metropolita, al quale naturalmente ho riferito tutto ciò di cui avete parlato ieri con il mio ufficiale. Il Santissimo Metropolita ha avuto modo anche di avanzare delle richieste, che a quanto ho capito vengono in realtà dalla vostra parte. Richieste che data l'autorevolezza della fonte da cui provenivano, NON DICO VOI, OVVIAMENTE, ma il santissimo Metropolita, non ho potuto far altro che accettare. Di conseguenza il Sebasto Korais verrà trasferito su mio ordine presso un Monastero, di cui conoscerò soltanto io la posizione, verrà condotto e relegato, per passare lì in meditazione e preghiera gli ultimi anni della sua vita. Per vostra e mia garanzia, naturalmente sarà scortato presso questo monastero, altra incombenza che non posso nè voglio delegare ad altri. Pertanto. Comprendendo altresì che sarà vostro desiderio essere protagonisti dell'operazione che a voi interessa, e poichè già vi ho assegnato tre custodi di cui potete usufruire a pieno, io ritengo che questa operazione, dato anche lo scarso numero di vostri avversari, potrà essere efficacemente compiuta con voi, Ghiorghios, Gabriel e Raphael, e un numero scarso di unità che dovrà decidere il mio ufficiale il Logarco, il quale vi accompagnerà nell'impresa".

"Beh, siamo molto contenti di sentire queste notizie", dice Solice, sia pure turbata dall'ostilità di fondo dell'Heresioptis, sia pure molto ben celata, nei confronti del gruppo.

Solice ringrazia molto per avere anche la partecipazione della scorta e degli uomini del Logarco che prenderanno parte all'operazione.

"La cortesia e il rispetto che voi Lady Solice avete manifestato verso questo impero e la chiesa si riconfermano anche in questa occasione, e vi assicuro che mi compiacio di aiutarvi in ciò che state facendo, e mi auguro di potermi gloriare dei vostri successi".

A Solice pare un discorso totalmente formale, freddo e distaccato, da parte dell'Heresioptis, che al contrario appare sotto sotto infastidito e disturbato dalla situazione e forse anche dal gruppo in quanto tale.

Eric aspetta il silenzio e poi interviene. "Posso fare una domanda?"

"Naturalmente"

"Chi avrà il comando operativo dell'operazione?"

"Sarete comandati naturalmente dal mio ufficiale"

"Quindi piano d'attacco e comando operativo saranno delegati al Logarco"

"Sicuramente prenderà molto consiglio da voi, anche perchè sono i vostri nemici"

"Ha la responsabilità.."

"Di riportarmi vivi i miei uomini e voi".

Interviene Guelfo: "Il logarco è al corrente che il nostro principale avversario è una evocatrice in grado di evocare chissà cosa?"

"So che contro queste forze quaranta uomini sono come tre, e se tra questi tre c'è un devoto armato della fede di Pyros, come la vostra guida spirituale e amica, ci sono molte più possibilità di vittoria".

Studio dei dettagli con il Logarco dell'Heresioptis

L'Heresioptis interrompe la conversazione. "Vi porrei ora questa doppia possibilità, o io me ne vado e voi rimanete a conferire col mio ufficiale dei dettagli, oppure ne parlate prima tra voi e poi vi date appuntamento con il mio ufficiale".

"Possiamo farlo subito".

Si alza l'Heresioptis e se ne va, sempre zoppicando. Restati soli con il Logarco, si guarda la mappa.

"Visto che c'è una maggioranza di parlanti Greyhavenese, penso che possiamo parlare nella lingua dei temi del nord", dice lui. "Bene, mi potete dare qualche indicazione migliore?"

"Sui nostri nemici?"

"Secondo noi è probabile che lì si trovi questa **Micol Semeyr**, questa maga molto pericolosa, che potrebbe persino non controllare..."

"E quali protezioni abbiamo da ciò?" domanda.

Guelfo risponde: "al di là della benevolenza degli Dei, lungi da me sottovalutarla, ben poco. E quel che possiamo farci per tutelarci, è di toglierla di mezzo il prima possibile. Andrebbe presa di sorpresa, possibilmente messa fuori combattimento in breve tempo".

Il Logarco interroga il gruppo sui metodi di ingaggio.

Guelfo spiega che ci siano trovati in altre simili occasioni, ma che si sono sempre affrontati i nemici a viso aperto, con gravi rischi e gravi danni.

"Siete disposti al sacrificio estremo e finale oppure no?"

Perplessità, davanti a questa domanda. Forse vuole capire quanto far rischiare i suoi uomini e quanto invece il gruppo farà il grosso del lavoro con la protezione logistica dei suoi.

"L'unico modo per uscire vivi da quello scontro è essere disposti tutti ugualmente all'ultimo sacrificio", risponde Guelfo.

Solice coglie anche una ostilità profonda nel Logarco dell'Heresioptis. E' quasi ironico nel suo parlare, una ironia crudele che quasi dà per scontato che il gruppo stia andando a morire. Sembra fin troppo tranquillo, glaciale.

Generalmente si avverte una sensazione spiacevole, vagamente minacciosa. Solice si rende conto che il Logarco non è riuscito nemmeno troppo a nascondere questo suo sentimento aspro.

"Qualora fosse necessario compiere l'estremo sacrificio", chiede Solice, "potremo comunque contare sul fatto che voi sarete lì a coprirci le spalle?"

"Naturalmente" risponde lui, decisamente mentendo.

Poi si parla di come regolarsi per la partenza. Il Logarco già da oggi può impegnare due uomini, e domani vedere se l'Heresioptis sia disposto a lasciargliene, forse 3 o più. Guelfo gli chiede poi cosa pensi dell'incarico affidatogli. Il Logarco risponde che l'incarico è molto onorevole. "Mi fido molto di voi, perchè penso che da solo non riuscirei sicuramente, ma il fatto che siano vostri nemici significa anche che è gente con cui voi sapete trattare. Starò molto a sentire infatti i vostri consigli":

Guelfo sottolinea molto l'importanza della missione. "Avermi amico è molto peggio che avermi..." dice, poi si rende conto del lapsus e sorride.

Guelfo ribadisce che se la missione fallisse, potrebbe essere una catastrofe immensa, tale che veramente potrebbero morire molte persone anche a buona distanza.

Le Catacombe dell'Aghios Terkessos

Il Logarco spiega che i suoi uomini sono tutti molto fidati e motivati. "Vi volevo dire qualcosa io dal punto di vista organizzativo. Mi sono informato su dove dobbiamo andare. Su questo posto. Sono andato al Palazzo del Demarco, etc. Si tratta delle Catacombe dell'**Aghios Terkessos**. E' un Santo che è lì sepolto, il primo sepolto in quel luogo. Questo santo io non ne avevo mai sentito parlare, ma pare che sia vissuto proprio secoli e secoli fa, sotto l'impero di **Pellius Gargianus**."

Julie lo inquadra come età turniana. Guelfo e Solice sanno che **Pellius Gargianus** era un imperatore famoso per aver esercitato arti magiche, vissuto intorno alla fine del II secolo post fondazione. Il Predecessore di **Mecellius Mirna**, dopo arrivò **Arrasius Teobosius** e quelli più noti.

"Ha detto il Metropolita", continua il Logarco, "si trattava di un carismatico di qua, proclamato santo subito dopo la morte, "piuttosto frettolosamente", ha detto per la precisione il Metropolita, fatto sta che alcune sue tesi sono state respinte o corrette dai documenti sinodali successivi. E questo spiega perchè non ci sia stato successivamente un culto diffuso di questo **Aghios Terkessos**. Ma all'epoca aveva seguito, la comunità era ricca, e queste catacombe sono piuttosto ampie. Dopo nessuno ci è più andato, è una regione piuttosto impervia e faticosa da raggiungere. Non ci sono nemmeno vere e proprie strade, anche per i cavalli sarebbe problematico avvicinarsi troppo. Si prosegue a piedi facendo molta attenzione". Per Guelfo sarà problematico arrivare in quel luogo, ma è senz'altro indispensabile. Il Logarco suggerisce un docile mulo. Dopodichè il Logarco congeda il gruppo, con l'appuntamento a ora di pranzo per una lista di oggetti necessari per la spedizione. L'ideale sarebbe riuscire ad arrivare all'imbrunire.

L'indomani l'appuntamento è un po' prima di pranzo, in modo da cercare di partire presto, il giorno stesso.

I commenti del gruppo a Santo Pantaleimon

Si torna a Santo Pantaleimon.

"Ammazza che mer..." dice Guelfo, "Mi ha fatto un'impresione pessima!"

"Infatti sembra proprio che non ci creda, nella migliore delle ipotesi"

"Non vede l'ora di vederci morti e sepolti".

"Se è un bastardo dobbiamo farlo fuori", dice Eric.

"Purtroppo lo sapremo solo quando ci tradirà", risponde amaramente Solice.

Julie pure teme tantissimo la trappola: "bisognerebbe capire se hanno mandato uno oggi stesso ad avvertire i nemici per allestire una trappola o farli fuggire".

Solice dice una volta in zona all'ultimo secondo di chiedere a Marchellos se ha visto passare qualcuno.

"Se abbiamo prove quasi certe che ci pugnalerà alle spalle, l'operazione va interrotta, non si può entrare in quel posto con lui dietro e i nemici dentro sarebbe un suicidio".

Julie suggerisce di chiedere al Metropolita qualcosa sul Logarco dell'Heresioptis, ma Solice lo sconsiglia.

Lunga discussione sul dafarsi, Guelfo è estremamente pessimista, Solice insiste che bisogna tentare, tenendo d'occhio il Logarco.

Eric: "la cosa più probabile è che lui lì ci farà qualche porcata sotto traccia, ma niente che lo possa inchiodare. E' difficile che ci dia la pugnolata vera alle spalle, ci fregherà in altra maniera. Ma non possiamo rifiutare il suo aiuto, e verosimilmente non sarà peggio averlo che non averlo. Ma la cosa tragica è che non ne possiamo fare a meno".

Guelfo suggerisce di andare dal Tassiarca, ricominciando da capo. Ma gli altri concordano che non si può proprio fare, si scatenerrebbe una tensione di competenze ingestibile. Viene anche preparata una lista di cose da portare:

- un corno
- attrezzi, corde, chiodi, martelli
- bende e medicamenti vari
- roba da bere (suggerisce Eric, dicendo che farà freddo)
- mantelli scuri per avanzare all'imbrunire
- mulo

Le ricerche sul Santo Terkessos

In serata si va alla chiesa per assistere alla preghiera del Vespro, officiata dal Vicario, molto solenne. Sono presenti anche Tassiarca e Demarco. Alla fine della cerimonia l'eccellentissimo Vicario è disposto a ricevere Solice in Sacrestia, mentre si sveste degli armamenti. Solice chiede al Vicario: "volevo farvi una domanda relativa al Santo Terkessos, vissuto

nel II secolo p.f, originario di Kastoria".

"Vi state interessando di teologia?"

"Da quando ho preso le vesti":

"Potete venire domani alla preghiera del Vespro, e vi farò sapere con accuratezza l'esito delle mie ricerche".

Solice annuisce e ringrazia, lui porge l'anello da baciare.

Pianificazione con il Logarco dell'Heresioptis

Nella tarda mattinata del giorno seguente, 26 settembre, il gruppo si reca presso la torre dell'Heresioptis, e viene accolto nella sala dell'Heresioptis, che intanto sta uscendo zoppicando con corazza ed elmo. Saluta marzialmente e si allontana.

"Sicuro stava in finestra ad aspettarci per farsi vedere mentre usciva" mormora Julie.

Il Logarco riceve il gruppo con i sacchi di materiale richiesto.

"Ho visto che cercavate armi da lancio o da tiro, i tre vostri custodi sono fanti veri e propri per il combattimento per il corpo a corpo. Avevo pensato comunque a sottoporvi questo problema, perchè gli arcieri sono meno abili con la spada, o con la picca. E siccome noi abbiamo questi tre nostri molto validi, più ne abbiamo due che possiamo anche scegliere come arcieri, e più quelli che mi ha lasciato l'Heresioptis, che sono altri due".

L'ideale sarebbe 2 e 2, 2 arcieri e 2 fanti.

Julie poi domanda: "visto che stiamo per andare in missione insieme, qual è il vostro nome?"

"Fredrik" risponde lui, "voi siete Julie, siete molto aggraziata"

"Grazie"

Eric: "e siete di Greyhaven?"

"Come il mio nome tradisce, sono del vostro stesso Ducato".

Nel primo pomeriggio sono pronti a partire. Solice suggerisce partire l'indomani per arrivare un paio d'ore prima del tramonto. Il Logarco dice di non partire subito dalla torre, dandosi un appuntamento poco fuori città. Suggerisce di vedersi molto rapidamente fuori **Arta**, insieme, e fare la cavalcata fuori pista fino a lì.

La retata dell'Heresioptis nei quartieri meridionali di Kastoria

Il gruppo torna al Monastero di Santo Pantaleimon, dove non c'è più la scorta, probabilmente impiegata nella retata dell'Heresioptis.

Eric insiste di andare nel quartiere meridionale a guardare. Guelfo resta a riposare, gli altri vanno.

Si va agli ingressi del quartiere sud, vestiti in abito civile e non vistoso. Il gruppo resta comunque ai margini del quartiere, in attesa dei tafferugli, dopodichè ci si mischia ai curiosi.

Tutti gli accessi al quartiere meridionale sono bloccati da guardie del Tema, con la stella dei Fokas, e non fanno entrare nelle strade.

Da dentro si sentono grida assurde... AAAAH!

Solice riesce a capire bene voci di donne che gridano "non lo potete fare! Aiuto! Non lo potete fare!" e tentativi di ribellione, moti contro le guardie.

"Non mi sembra un'operazione certosina", sussurra Solice, "mi sembra che stiano andando un po' così, ad area..."

L'operazione dura a lungo, il gruppo si sposta un po'. Il perimetro è interamente circondato.

Si scorgono colonne di fumo, a momenti, e ad un tratto si vedono delle guardie dell'heresioptis, che escono dal perimetro, ed un tipo sui 30 anni con la testa sanguinante, portato a bastonate e trascinato via.

In serata la retata continua, si odono grida a volte, confusione.

L'arrivo di Efrem l'Eremita

All'ora del Vespro si partecipa alla funzione, officiata dal Vicario. Mentre il gruppo sta sul sagrato, Guelfo si rende conto che tra i dignitari che aspettano di entrare c'è grande agitazione, fermento. Probabilmente si parla delle cose che stanno succedendo nel quartiere meridionale. Solice avverte che si parla sicuramente di quello, ma che ci sono anche altri argomenti che affascinano il popolino e qualche gentiluomo, un po' imbarazzato. Solice si avvicina per capire e eventualmente mettere bocca. Ma Solice viene manifestamente evitata.

Julie vede, mentre nessuno lo nota, che molto in fondo, lontano dal sagrato, ci sono anche degli accalcamenti di gente, come se stesse arrivando qualcuno a dorso di mulo.

I maggiorenti intanto entrano nella chiesa, restano fuori solo le grasse beghine e il gruppo. Uno prima di entrare fa cenno a Solice di passare, lei entra.

Julie resta fuori a vedere chi sta arrivando.

Eric resta fuori.

Arriva una figura nera sopra un mulo, che avanza.

Un tizio tozzo, con un mare di folla che lo segue e lo precede. La scena è un po' da domenica delle palme, con la gente che gli va intorno. Il tizio ha una lunga barba, di mezza età.

Davanti al sagrato scende dal mulo, occhi spiritati e puzza allucinante. E' Efrem, l'eremita.

Julie gli si avvicina, lui le pianta una mano in faccia, dice cose incomprensibili e la allontana via.

Sembra mezzo pazzo, è sempre il solito Efrem.

Entra nella Chiesa, e appena entra nasce un silenzio tombale.

Finisce la funzione.

Il Vicario invece di rientrare in Sacrestia va verso Efrem e lo abbraccia, e insieme vanno in Sacrestia. Intanto Solice traduce a Solice le parole di Efrem, che sono una benedizione. Julie è molto felice di essere stata benedetta.

Altre informazioni sul Santo Terkessos

Solice dopo una ventina di minuti si avvicina alla Sacrestia per cercare di capire se può parlare con il Vicario. Un prete le dice che se vuole può aspettare, e lui ricorderà al Vicario l'appuntamento con Solice. Invece Efrem si chiuderà probabilmente in clausura con il Metropolita. Dopo un'oretta un prete torna da Solice. Il Vicario non la può ricevere ma ha studiato la sua questione e era un santo della fine del II secolo p.f. e predicava la religione della luce, sotto forme ancora un po' imperfette, secondo la teologia ortodossa eccedeva nel misticismo che poneva in secondo piano gli aspetti rituali e ufficiali, e poteva essere male interpretato, anche se non era in cattiva fede.

"Se non ho capito male, alcune sue posizioni sono state riviste nei..."

"Non le posizioni, da quel che ho capito, ma gli atteggiamenti, che potevano essere fraintesi, come ad esempio spingere che non fossero necessarie le funzioni in chiesa... praticava una sorta di tensione mistica costante..."

"Si sa come è morto?"

"Mentre conduceva vita eremitica insieme alla sua comunità"

"Non ci sono stati seguaci dopo la sua morte?"

"La sua comunità è durata un paio di generazioni, sepolti in quelle catacombe" Solice torna a Santo Pantaleimon.

Durante la notte continuano le operazioni nel quartiere sud.

La spedizione alle catacombe dell'Aghios Terkessos

Sorge il sole del 27 settembre 518. Al mattino Solice chiede ai tre angeli come sia andata l'operazione. A quanto sembra sta dando ottimi frutti, arrestate un bel po' di persone. Si tratta di boss del quartiere, malavita locale.

Si parte alla volta di Arta.

Julie guida il gruppo presso Arta, dove facilmente ci si incontra con il Logarco e i suoi, si galoppa tutti di buon grado tra i campi.

Si riconoscono le spighe di Marchelos. Poco prima di arrivare, Solice si avvicina al logarco e gli dice che ha una richiesta.

"Stiamo per passare presso una fattoria di un uomo che può darci informazioni. Vorremmo spendere qualche minuto per chiedergli se ha visto dei movimenti".

"Bene, andate voi da soli", dice lui, "vi aspetto".

Nuovo incontro con Marchellos il contadino

Solice (con Guelfo sul cavallo) si avvicinano alla fattoria. Dopo un quarto d'ora arriva Marchelos, coi cani accanto che abbaiano. Gli si va incontro.

"Maaaaaledeeetti! Ma vi potesse cascare il mooondo addossooooo!" urla Marchelos avvicinandosi.

"Non lo capite che c'è la gente che lavoraaaa!"

Solice si scusa, e pagherà i danni. "A me mi serve il pane, no i soldi":

Solice gli dà una moneta d'argento come risarcimento.

"Vi ricordate di me?"

"Mi ricordo mi ricordo, tutte quelle femmine, e continua a sbraitare"

"Avete visto altri movimenti sospetti?"

"No, non ho più visto nessuno, ringraziando il cielo, ma siete raddoppiati, accidenti a voi..."

"Arrivederci"

"Ciao ciao, andatevene a morì ammazzati".

La lunga e faticosa salita

Il gruppo si ricompatta e si procede.

Intorno al tramonto si raggiunge la zona più aperta, ai piedi delle montagne. La visibilità diminuisce.

Vengono lasciati i cavalli legati appena fuori dal campo di Marchelos.

Le catacombe si trovano tra le montagne e le colline. Si parte, piano piano.

Julie: anche i nostri avversari avranno dovuto lasciare da qualche parte i cavalli, se dopo la strada si fa troppo impervia. Lei va un po' avanti a tratti per guardare se ci sono orme o altro.

"Può essere rischioso, se arriva qualche freccia..." dice il Logarco.

"Eh, se mi arriva una freccia vuol dire che ci hanno attaccato, tanto pure dopo troppe ne rischierò..."

"Mi piace questo spirito", commenta il Logarco.

Il percorso si fa impervio, tocca arrampicarsi.

Intanto scende la notte. Si avanza al buio, con giusto qualche lanterna schermata. Desiree e Guelfo sentono chiaramente odore di cadavere e si ode dal fianco del sentiero grufolare di bestie. Il Logarco dice "beh, andiamo a controllare".

Si avanza tra gli arbusti di macchia bassa.

Julie si distanzia un poco per tenere d'occhio il Logarco.

"Ma temete una trappola?"

"Abbiamo visto delle tracce" dice Solice, "è possibile che si siano lasciati dietro qualcosa, e poi sento dei rumori"

"Quindi come ci dobbiamo organizzare?"

"Io manderei un'avanguardia e noi subito dopo".

Va una piccola avanguardia dei tre angeli custodi.

Dopo un po' Ghiorghios dice "cani, cani e un cavallo morto, mandatemi... e dice i nomi degli arcieri", che vanno. Con qualche colpo mettono in fuga i cani.

Il Logarco commenta che evidentemente avevano provato a portare i cavalli. Non c'è più nè sella nè altro. "Bene, abbiamo la certezza che non siamo soli, usiamo cautela" dice il Logarco.

Si procede.

E' nuvoloso e non c'è luna, quindi si avanza veramente quasi al buio. La salita peraltro si inizia a fare ripida e per quelli armaturati diventa difficoltosa. Gli arcieri si impicciano parecchio, mentre Desiree, Loic e Solice sono costretti a levarsi l'armatura. Uno degli arcieri si infortuna.

Ghiorghios lo prende a calci per incitarlo ad alzarsi. Solice intanto si fa aiutare dai suoi compagni a togliere l'armatura che la impaccia di più.

Julie intanto si distacca un momento per guardare. E' veramente buio e da sotto fanno rumore. Su c'è buio pesto e siamo visibili.

Julie torna a dirlo a Solice, che è preoccupata. "Ha senso toglierci l'armatura in questa situazione?" dice Loic. "Forse possiamo aspettare in caso che arrivino loro".

E così il gruppo si ferma per un quarto d'ora, e l'arciere non può proseguire la salita. Solice gli dà il corno.

Non succede nulla e tocca proseguire. Julie fa da vedetta più in alto, controllando se intanto che si tolgono l'armatura e salgono, non arriva nessuno.

Loic e Desiree non ce la fanno, hanno bisogno che qualcuno li aiuti a salire, anche altri restano giù. Con le corde si cerca di aiutare gli altri a salire. Solice fissa le corde a terra legandole a delle rocce o arbusti, per aiutare gli altri a salire. Eric pure aiuta.

Intanto Julie fa da vedetta e inizia a sentire rumori da sopra. Subito scende ad avvisare e poi si defila.

Ancora nessuno sente niente, restano in attesa. Solice dice di spegnere tutte le luci e aspettare.

Quelli di sotto intanto tentano di salire, finalmente. Loic sale, Desiree no. Ghiorghios sale.

Intanto il mulo di Guelfo se ne va un po' per fatti suoi, avanzando sul ciglio del precipizio imperturbabile. Guelfo tenta di riunirsi al gruppo, a governare il mulo, e lentamente ci riesce.

Intanto il logarco continua a non riuscire a passare, anche gli altri faticano molto a salire.

L'attacco

Improvvisamente uno dei picchieri viene colpito da un dardo di balestra alla gamba, lui grida di dolore.

Round 1

Ormai sono sotto la salitella ripida solo il Logarco, gli arcieri (di cui uno ferito per la caduta), Desiree e Ghiorghios. Gli altri sono tutti su.

Julie cerca di capire da dove sia provenuto il colpo di balestra. Da poco sopra, ma ora sembra il balestriere si stia ritirando un po'.

Solice si avvicina a Gabriel per aiutarlo a salire. "Sembra che si stia allontanando".

Guelfo amaramente abbandona il mulo.

Desiree resta dietro agli uomini del Logarco, insieme agli arcieri, e tiene d'occhio il comportamento del Logarco.

Gli uomini si compattano ed avanzano.

Solo il Logarco non riesce a salire, ma anzi si ritrova un po' laterale, allontanandosi.

Round 2

Solice va a aiutare il Logarco, andandogli incontro.

Julie avanza piano e furtiva verso su, per fare da vedetta. Non vede uomini, bensì a un tratto sente rumori provenire da sopra, rumori di legni, pietre etc...

"Ho paura che questi ci stiano tirando addosso della roba grossa".

Guelfo chiede a Loic di aiutarlo a salire sulla maledetta collina "Dai che non peso niente..."

Loic è molto perplesso e dice a suo fratello "questo si vuole far issare su da me... ma si potrà fare?"

Eric non sa valutare. Loic avverte Guelfo "guarda quello che more prima sei tu".

Eric avanza compatto coi picchieri, ma non riesce a salire oltre. E pure i picchieri fanno magra figura e restano lì. Quello ferito sembrava ce la facesse, ma all'ultimo si accascia sulla gamba malconcia.

Eric passa la voce ricevuta da Julie riguardo il rischio che ci tirino addosso qualcosa.

Round 3

Eric si guarda intorno per cercare un possibile riparo adatto.

Julie sale un po' e resta furtiva per guardarsi intorno da sopra un po' separata dagli altri.

Guelfo prova a illuminare un po' intorno ai piedi di Loic per aiutarlo a salire. E lenti lenti ce la fanno a salire.

I picchieri tentano di salire al livello successivo. Uno scivola più indietro, l'altro, quello ferito, nuovamente quasi ci riesce, ma si blocca e riscende giù'.

Raphael non sale, Ghiorghios non ce la fa, e Gabriel neppure, resta immobile.

Desiree intanto si tiene in zona Logarco per tenerlo d'occhio, visto che si sta un po' isolando.

Eric riesce a salire.

Sopra è meno ripido e meno sdruciolevole. Da una quindicina di metri sopra stanno scendendo una serie di pietre. Il mulo poverino che si aggira in zona rischia moltissimo di essere colpito.

Round 4

Julie cerca di sentire rumori. Movimenti nella zona da cui provengono le pietre. Ci sono almeno due persone.

Guelfo sprona avanti Loic, che si rifiuta di avanzare.

Intanto Solice aiuta il Logarco a salire, gli offre la mano e lui ringrazia. Ma comunque non ci riesce a farlo salire, ma anzi lui la trascina un po' in basso. "Ma come hanno fatto gli altri?" commenta il Logarco. Solice prova a salire di nuovo, per poi aiutare il Logarco.

A quel punto il Logarco sale agilmente e si offre di aiutare Solice.

Round 5

Piovono pietre.

Julie, Eric non hanno pietre troppo vicine. Loic è sulla traiettoria di una pietra, con Guelfo sulle spalle. Loic e Guelfo sono colpiti, Loic inciampa nel tentativo di evitare la pietra. Guelfo finisce per terra e si fa anche male.

Loic e Guelfo sono travolti da un sacco di pietre. Guelfo si becca un po' di bozzi a braccia e gambe. Loic viene preso da una pietra da 6 al torace senza armatura più vari bozzi a braccia e gambe. Loic viene ferito gravemente, precipitando a -21.

Gabriel viene colpito da una pietra, ma rimbalza sulla sua armatura senza ferirlo.

Al mulo Alfano, tranquillo e stolido, passano le pietre tra le gambe e sopra la testa e lo driblano totalmente.

Round 6

Diradatosi il polverone, Solice chiede se stanno tutti bene e Guelfo e Loic rispondono di no. Lei prova ad avanzare verso di loro.

Il Logarco inciampa e cade.

Solice chiama a gran voce Desiree, che deve venire a vedere Loic come sta. Desiree ci metterà qualche round a salire.

Guelfo intanto comincia a lanciare "Nube Sulfurea" per creare una copertura fumogena.

Julie si acquatta un po' avanti per vedere se riesce a scorgere i nemici.

Eric va ad aiutare Solice a portare in salvo Loic.

Ghiorghios si precipita rapidamente al fianco di Solice, per aiutarla.

Anche Gabriel, molto velocemente, va ad aiutare Solice e Ghiorghios.

I picchieri sono molto incerti, visto che non arrivano più ordini.

Round 7

La nube si sprigiona.

Solice dice di portare giù Loic e dice di tornare indietro. Guelfo dice "ormai che siamo arrivati in cima..."

Ghiorghios e Gabriel portano giù Loic.

Eric e i picchieri avanzano cautamente.

Julie guarda che succede sopra. Ci sono delle sagome, un balestriere che la sta puntando, ed un altro tizio. Julie si prepara a rotolarsi giù'.

Guelfo non vuole tornare indietro, intende proseguire. Eric inizia a dare un po' di istruzioni agli arcieri, che stanno un po' incerti senza ordini del Logarco.

Il Logarco se ne accorge e lo comunica agli arcieri e ordina ai picchieri di proseguire. Gli arcieri hanno finalmente conquistato una linea di tiro.

Round 8

Julie rotola giù' e grida al balestriere "beccami se ci riesci". Lui non spara e non risponde. Lei si piazza in modo comunque da tenere d'occhio il balestriere dove sta.

Solice gira intorno alla nube per stare al riparo.

Un picchiere dice qualcosa di incomprensibile a Eric, con espressione corrucciata.

Intanto i due arcieri, quello ferito cade di brutto e si fa davvero male, scivolando a valle. E se ne perdono le tracce.

Invece l'altro riesce a superare due livelli e si piazza avanti, pronto a coprire Julie, che gli fa cenno di stare attento. Lui annuisce, molto sicuro di sé.

Solice non vede niente, troppo buio.

Finalmente Desiree riesce a salire, e arriva in zona Loic, per curarlo.

Round 9

Eric avanza coi due picchieri, mentre il Logarco passeggia un po' dietro. Eric si piazza tra i due picchieri, che si allargano

un po'. Eric però vede a circa 15 metri una sagoma nera. Solo che c'è da fare prima una salita piuttosto faticosa da percorrere. E' il balestriere, e Julie lo dice.
Eric avanza coraggiosamente.
Guelfo striscia in avanti, lentissimo.
Julie guarda i nemici e riferisce a voce alta ai compagni. Il balestriere punta il gruppo di Eric e i picchieri, l'altra figura invece si è allontanata, scavallando dall'altra parte.
L'arciere spara al balestriere, dopo aver detto qualcosa a Julie, che non capisce ma annuisce.
L'arciere nostro becca il balestriere, ma non gli fa danno.
Guelfo impreca e grida agli angeli di tornare su in fretta e non perdere tempo con Loic.
Desiree cura Loic e gli angeli lentamente iniziano a salire.
Il Logarco inciampa, trovandosi lateralmente un po' impacciato.
Il balestriere spara, colpisce Eric con danno minimo di 1 alla gamba. Botta grave, 6 alla gamba.
Solice dice di ritirarsi, Guelfo non ne vuole sapere.

Round 10

Guelfo prova a castare un incantesimo, missile acido, ma purtroppo sviene (per 4 round). L'incantesimo comunque entra, e va.
Solice prova a aggirare la nube per capire cosa sia successo a Eric. E si rende conto della gravità della sua ferita, arrivandogli vicino.
"I feriti sono troppi, non ce la possiamo fare, che facciamo?"
"Se mi autorizzi, ordino la ritirata" dice il Logarco.
"Sì, ritiriamoci", risponde Solice.
Il Logarco ordina: "ritiriamoci in ordine e combattendo".

Round 11

Si sfrutta la copertura della nube per ritirarsi poco a poco. I picchieri aiutano Eric ad arretrare.
Intanto Guelfo è stordito, ma il suo dardo sta andando contro il balestriere. Lo colpisce alla testa, e si inizia a corrodere l'elmetto.
Julie e l'arciere arretrano combattendo.
Julie vede chiaramente il biondo colpito dal missile acido, per un soffio, dopo una schivata comunque pazzesca. Lui inizialmente non reagisce granchè, forse non ha capito bene.
Vede che anche l'altro che è arrivato, armato di balestra.
Eric zoppica un po' scendendo in diagonale con attenzione. Solice va a vedere Guelfo come sta, e si preoccupa per lui, ma non riesce a svegliarlo. Lei prova a trascinarselo via.
Intanto Desiree sistema in fretta le bende di Loic, per poi ricompattarsi con tutti.

Round 12

Julie vede che il nuovo balestriere sta puntando l'arma contro di Julie. Julie lo indica all'arciere e si prepara a schivare.
L'arciere invece spara, ma non ci riesce a colpire.
Solice trascina giù Guelfo stordito fino a dove sta Loic. I lancieri aiutano Eric a scendere.
Il gruppo si ricompatta più in basso.

Round 13

Continua la triste ritirata.
Julie scende, l'arciere rimane un po' su a proteggerle la fuga.
Poco a poco si scivola a valle tutti tristissimamente.

Round 14

L'arciere spara ancora, ma manca il colpo.
Julie gli fa cenno di scendere.

Riorganizzazione a valle

Una volta un po' a valle, Guelfo si risveglia tristissimo, in zona cavallo.
Julie e Desiree vanno a guardare il cavallo, insieme a Raphael. Il cavallo è scuro, la morte del cavallo è piuttosto recente ma non recentissima, compatibile coi tre visti da Marchellos. Ci si riunisce tutti, tristissimi.
Il Logarco: "ragazzi, è andata male ma poteva andare peggio".
Il Logarco nasconde una certa soddisfazione e ironia, alla fine la vede proprio come "perfetta".
Tutti si accampano ai piedi del monte, in attesa dell'alba. Si fanno turni di guardia coi pochi sani. Julie, Solice, i tre angeli, Logarco, Desiree. Ogni ragazza con un Angelo e il Logarco un turno da tre.
Julie Raphael e Arciere
Solice Logarco e Picchiere 1
Desiree Gabriel Ghiorghios e Picchiere

L'attacco al campo

Julie nel suo turno di guardia sta un po' più avanti a guardare il sentiero.

Non vede nè sente niente.

Il campo è abbastanza vicino al cavallo, una volta spostata la carcassa. E' un po' riparato. Julie si nasconde su una roccia, "spalmata", e osserva se arriva qualcuno.

Solice si sveglia di soprassalto, ha l'incubo che qualcuno le stia puntando la balestra mentre dorme. Si sente troppo agitata per dormire, prende lo scudo e poi, pregando, si mette l'armatura.

Julie vede improvvisamente il simpatico biondo con un elmo nuovo, che sta sul masso accanto al suo.

Julie urla saltando giù dal masso "IL BIONDO STA QUA CON LA BALESTRAAAA!"

Lui risponde "Ucci ucci!"

Julie continua a urlare forte dicendo dove sta il biondo.

Raphael rimane lì per paura di una trappola, mentre l'arciere si sporge.

Solice rotola via e si mette al riparo.

Il biondo gira verso Julie, che gira intorno al masso per restare al riparo, e intanto non vede niente altro.

Julie viene colpita da una balestrata proveniente dall'altro masso, è ferita al braccio.

Julie inizia a gridare di dolore.

I due arcieri sparano ancora, verso il campo, senza riuscire a colpire nessuno, e poi si danno alla fuga.

Julie li insulta mentre scappano.

Secondo attacco all'accampamento

Si ricomincia a fare i turni di guardia. Si accendono altre torce a distanza per rendergli più difficile fare assalti del genere.

Nel turno di guardia di Solice, la paladina sente movimenti da lontano, stanno a circa 30 metri un paio di persone. Poi li vede a 20 metri apparire tra le rocce.

Solice si coordina col picchiere facendo segno di aspettare. A un certo punto i due tizi si fermano a una certa distanza, acquistando delle buone posizioni riparate.

Solice inizia a parlare forte: "E' MICOL CHE VI HA ORDINATO DI VENIRE QUI O L'AVETE FATTO DI VOSTRA SPONTANEA VOLONTA'?"

Silenzio e fanno per andarsene.

Ci si sveglia tutti.

"Non possiamo restare qua", dice Solice amaramente.

Il tentativo di intrappolare i nemici

Guelfo suggerisce invece di fare una trappola, e provare a intrappolarne uno con la ragnatela.

Tutti nascosti, fagotti finti e torce lasciate negli stessi punti di prima.

Tutto uguale in più Guelfo e Julie svegli e nascostissimi.

Guelfo suggerisce un corridoio un po' migliore di buio tra le torce. Guelfo casta Individuazione del male. E si apposta con Julie.

Ma non viene nessuno e si aspetta il turno seguente.

Grida all'alba

Arriva quasi l'alba.

Verso la fine della notte, da molto lontano sentiamo "E COMUNQUE PER LA RAGAZZA COI CAPELLI ROSSI, IO MI CHIAMO GAD GRONEDIM, PER SERVIRVI ALL'INFERNO."

"Non sei il mio tipo!" risponde Julie di rimando.

Il faticoso ritorno a Kastoria, brutte notizie

Sorge il sole del 28 settembre..... che amarezza, si cerca di tornare a Kastoria, dove si arriva a sera col carretto di Marchellos.

A Kastoria entrando nel Monastero del Santo Panteleimon non troviamo Arlyn e Eugene.

Il rapimento di Arlyn

La suora dice che è successa una tragedia. Hanno sentito delle grida, ma quando sono corsi là hanno trovato solo il vecchio per terra tutto BRUCIATO, morto o quasi, portato all'ospedale ma non respirava, e Arlyn sparita, e c'era una piccola porta gioie sul letto. Chiuso, che nessuno l'ha ancora aperto, ma non chiuso a chiave, però loro non l'hanno aperto.

SCONVOLGIMENTO

Tocca aprirlo con precauzione vicino alla finestra... dentro c'è una rosa bianca coi petali stropicciati e una cavalletta viva sopra la rosa che zompetta. COSTERNAZIONE. Notte tra il 28 e il 29 settembre.

Notte tra il 28 e il 29 settembre.

La visita al povero Eugene in ospedale

Sorge il malinconico sole del 29 settembre.

Loic e Guelfo sono veramente molto malridotti, mentre gli altri stanno così così.

La prima cosa da fare è senz'altro andare al lazaretto a vedere come sta Eugene.

Solice e Julie con Raphael e Ghiorghios vanno al Lazaretto. Resta Gabriel al monastero.

Eugene sta steso su un letto, ancora vivo, tutto bendato al torace. Arriva una infermiera che dice che Eugene è molto grave, potrebbe morire nei prossimi giorni, ma potrebbe anche cavarcela.

Solice offre l'aiuto di Desiree e l'infermiera, un po' indispettita, dice di tornare tra 2 ore.

Poi Solice dice a Ghiorghios che può darsi che chi ha provato a ucciderlo ed ha rapito Arlyn magari vuole finire il lavoro e uccidere una volta per tutte Eugene. E' probabile che sia stato confuso per morto, bisognerebbe proteggerlo.

"Sentite, se voi non avete nient'altro da fare, io queste due ore rimango qua. Mando Raphael a chiamare Desiree", dice Ghiorghios.

Dopo due ore, al cambio bende Eugene viene medicato e Desiree assiste. Julie e Solice si astengono dal guardare, mentre Desiree lo osserva ben bene.

Poi riferisce che la ferita più grave è una ustione enorme che lo attraversa per tutto il torace, e poi ne ha due similari sulla gamba destra, più contenibili ma mettono a rischio la gamba.

"Secondo te da cosa sono state generate queste ferite?" chiede Solice.

"Eh, il fuoco non colpisce così, forse una torcia brandita in qualche modo strano... non può essere una spada fiammeggiante perchè non c'è taglio. Comunque Eugene è vagamente cosciente, anche se insomma è forse molto confuso".

Solice chiede il permesso di fare qualche domanda ad Eugene, e le viene detto che va bene, ma senza esagerare, per non mettere a rischio il ferito, che potrebbe collassare.

Desiree fa avvicinare le altre compagne a Eugene, invitandoli alla cautela. Ha l'impressione di essere stata conosciuta.

Solice entra, Julie resta fuori a controllare che non ci siano curiosi.

Solice: "Eugene, la cosa più importante è che tu ora recuperi le forze, per poterci poi aiutare, non devi perdere la speranza, perchè da quel che ho capito Arlyn è ancora viva e possiamo riprenderla, se non faremo errori. Ti devo chiedere due cose a cui potrai rispondermi con un segno del capo. Hai potuto verificare se il responsabile del rapimento è stata questa Micol Semeyr, la maga dai capelli rossi":

Eugene scuote il capo.

Solice appare sorpresa, e forse anche un po' sollevata. "Credi che dietro questo rapimento ci siano allora gli uomini che hanno in custodia Serji?"

Scuote il capo di nuovo.

"Allora è importante che tu recuperi le forze perchè le tue informazioni ci sono molto utili. Sarai protetto, e ogni giorno verrò da te e quando sarai pronto mi dirai quello che sai. Tanto anche noi dobbiamo recuperare le forze".

Lui prova a parlare ma Solice lo ferma, dicendogli di non sforzarsi.

Solice poi invoca Pyros per fare il dono del Coraggio a Eugene e a Julie.

Eugene descrive l'agguato

Improvvisamente Eugene fa suonare il campanellino, poco dopo essere rimasto solo. Desiree si precipita dentro, e poi chiama Solice. "Forse vuole parlare adesso", dice Desiree. "Guarda, parliamoci chiaro. Domani potrebbe non parlare più":

Solice annuisce. "Diamoci allora la possibilità di fare ciò a cui tiene di più".

"Durante la notte hanno bussato", mormora Eugene a stento. "Hanno detto che erano le guardie del Tassiarco. Io ho aperto... e ... un giovane con le insegne della guardia del Tema in realtà mi ha attaccato con la spada, ma io ero pronto e quindi non è riuscito a toccarmi, però da dietro ho visto un vecchio con gli occhi da pazzo che ha pronunciato delle parole... e improvvisamente dei fulmini mi sono caduti addosso, e sono caduto a terra. Aveva... era lui poi io sono rimasto semi cosciente, loro credevano che fossi morto, erano due ma il capo era il vecchio, hanno preso immediatamente Arlyn, l'hanno ammutolita non ho visto come, lei non ha fatto in tempo neanche a gridare. Il vecchio rideva e diceva forse ce l'avremo noi la soddisfazione di scannare questi bastardi. Penso che alludesse a voi, in realtà. Aveva... era vestito di bianco e sopra aveva una cappa nera... aveva la barba non fatta e gli occhi spiritati."

"Adesso riposati... ci hai detto già molto..."

"Ritrovatela... e ditele che ho fatto quello che ho potuto..." e si accascia sul letto, stremato, mentre Solice prova a incoraggiarlo.

Desiree rimane un po' con lui a medicarlo, per vedere come evolve nel pomeriggio.

Desiree resta con Raphael a protezione.

Commenti in foresteria

Julie e Solice con Ghiorghios tornano alla foresteria. Solice dice a Ghiorghios che deve parlare con l'Heresioptis. Lui risponde che quasi certamente in giornata ci sarà una sua convocazione.

Tornate alla foresteria, Solice e Julie riferiscono ai compagni. Probabilmente il vecchio è **Marc Sand**, ed è certamente un evocatore, che ha scagliato un incantesimo di evocazione istantaneo, simile a fulmini o lampi e ha creato ustioni tremende. Guelfo sospetta che si tratti di "lame di luce", che peraltro si sa che Marc Sand scagliò lame di luce proprio contro **Lorenzo Quart**, molto tempo fa.

Probabilmente il **Tarraconese** ha aiutato Marc Sand a portare a termine questa operazione. Tocca fare un po' di domande ai vicini, se hanno visto qualcosa.

Prima di andare il gruppo si consulta riguardo come comportarsi con l'Heresioptis. Solice ormai nutre sospetti forti e concreti sugli uomini dell'Heresioptis, e in particolare sul Logarco.

A colloquio con l'Heresioptis

Proprio allora si ode bussare alla porta: è un Ipologarco dell'Heresioptis.

"Siete richiesti immediatamente, quelli di voi che possono muoversi, presso la torre dell'Heresioptis".

Vanno tutti, tranne Desy all'ospedale solo Loic feritissimo con Ghiorghios resta alla foresteria.

"Non è un buon giorno", esordisce l'**Heresioptis** con aria cupa.

"Alludete all'esito sfortunato della nostra missione?"

"Esattamente, e anche a ciò che è accaduto al Monastero di Santo Pantaleimon. Naturalmente ho subito avvocato su di me le indagini..."

"Naturalmente..."

"Immagino che anche voi vorrete riferirmi su quello che avete affrontato alle catacombe.... io naturalmente ho già avuto il rapporto del mio ufficiale, che confronterò con il vostro. Sono alquanto infastidito per come è andata la vicenda... nessuno si aspettava una vittoria facile ma è stata una sconfitta a mio parere piuttosto disonorevole. Mi dispiace anche per voi che vi siete ritrovati in questa situazione. Probabilmente poteva essere preparata meglio questa incursione, ma del resto io non sono un uomo di armi... mmm... però il mio lavoro l'ho fatto molto bene, e quindi ho anche il piacere di comunicarvi i miei risultati, perchè mentre voi eravate sconfitti alle catacombe... io estorcevo informazioni importanti e quindi posso dirvi, come forse in parte sapete, che i vostri nemici si chiamano appunto **Micol Semeyr**, che già cercate da tempo e che si trovava qui a **Kastoria** e che a detta dei simpaticoni che ho torturato non è più in città, e quindi con una tempistica che sembra compatibile con la sua presenza alle catacombe, sarebbe accompagnata da due uomini che sono diciamo semprerebbero i suoi più fidati, uno si chiama **Gad Groneghin** e l'altro si chiama **Fabius Algherre**, uno è biondo l'altro è moro. Questi due uomini pare che svolgano funzioni di guardie del corpo, o non si capisce bene, perchè questi miei interrogati, che pure hanno le mani abbastanza in pasta, non sono del tutto certi dei rapporti gerarchici all'interno di questo gruppo, anche perchè pare che nella prima parte del loro percorso fosse più presente un'altra figura, una terza persona che dovrebbe essere il loro punto di collegamento, una figura comune sia a questo gruppo di nemici, che alla feccia locale, che ho avuto modo di arare in questi giorni. Questo soggetto che loro chiamano "il tarraconese", ma è semplicemente un greyhavenese che parte più tempo qui da noi che nel suo paese. E di questo soggetto non conoscono il nome. Ma pare che al momento non sia più con questa Micol Semeyr, mentre ella sarebbe accompagnata da un altro sua guardia del corpo, che sarebbe ancora più fidata dei due. Il nome di questo terzo sarebbe **Roland**, ma non ne conoscono il cognome. Non hanno detto molto altro, mi hanno nindicato i loro vecchi rifugi a Kastoria ed hanno assicurato che in città non potranno più operare... (ridacchia), perchè dopo la mia reazione non ci sarà più solidarietà tra loro."

In generale nessuno appare troppo meravigliato.

L'Heresioptis ha un atteggiamento distaccato, vuole rimarcare il suo ruolo e in lui c'è anche in fondo una forma di autodifesa in lui, come a dimostrare che ha fatto anche qualcosa di utile.

"Poi c'è anche un altro elemento uscito fuori dai miei interrogatori, piuttosto inquietante di cui devo valutare ancora la portata, che però non modificherà le mie decisioni. Ma costoro hanno affermato di essere anche in debito con il vostro amico **Atanassios Korais**, il sebasto deliota che avete tanto preso a cuore, e diciamo che io ho dedotto che una morte del sebasto Korais o una relegazione in monastero, quale quella che ho decretato per lui, accogliendo le richieste del Santissimo Metropolita, beh, sicuramente spiacerebbe a questi criminali, perchè evidentemente non otrebbero più riscuotere il loro debiti, per cui ho rafforzato la scorta che volevo dare al nobile Korais, e sto mandando altri uomini a riagganciarli. Perchè non vorrei che questi simpaticoni vogliano farmi qualche scherzo. E questo ho intenzione di indagarlo poi con calma su quello che comporta, perchè non mi piace. E questo signori è tutto, ed è abbastanza, di quel che ho recuperato. Il mio logarco mi ha riferito dicome è andato a voi, voglio però sentire la vostra opinione e la vostra opinione sui miei uomini, e sapere bene da voi cosa è successo ai vostri amici al Monastero, per vedere come possiamo aiutarvi in questa circostanza".

Solice prende la parola.

"Per quanto riguarda il resoconto di quello che è successo, abbiamo raggiunto il luogo alle pendici di quella montagna dove sapevamo essere le catacombe, abbiamo iniziato a risalire la mulattiera, bisognava arrampicarsi, l'arrampicata era piuttosto difficile, soprattutto per uomini in armatura, e in molti abbiamo avuto difficoltà. Alcuni si sono dovuti togliere l'armatura per salire, perchè pensavamo di potercela fare senza allertare sentinelle. E invece sembrava proprio che ci stessero aspettando":

"Beh, scusate ma il mio ufficiale vi avrebbe dovuto avvertire che era assai probabile che questi si fossero premuniti all'eventualità di un attacco..."

"Beh, si aspettavano un attacco molto simile a quello che è avvenuto, perchè avevano preparato delle trappole proprio per poter gestire attaccanti più numerosi... e a giudicare da come erano posizionati credo che non fosse un presidio stabile che da giorni attendeva ogni notte un attacco, ma che avessero avuto modo di comprendere il nostro arrivo. L'ho dedotto da come erano disposti e dalla prontezza con cui hanno reagito, e dalla presenza sul territorio di trappole preparate."

"Avrebbero potuto prepararle per chiunque fosse arrivato..."

"E' possibile, ma considerando che noi non abbiamo avuto certo fretta a scoprire quel posto, sembrava strano che l'abbiano difeso in questo modo,"

"A me non pare molto strano", insiste l'Heresioptis, "anche perchè è evidente che la situazione dopo le loro uscite esagerate, era chiaro che sarebbe diventata molto più calda, tant'è vero che mi è sembrato di capire che anche i rapporti con la mafia locale si erano iniziati a incrinare, quindi loro se ne sono andati... sapendo di poter contare sempre meno sul consenso di questi criminali... se l'aspettavano che sareste arrivati, probabilmente non da soli. E quindi aveva senso prepararsi una trappola, e hanno avuto anche tutto il tempo di farlo..."

"E' possibile", ammette Solice.

"Bisognava aspettarselo", commenta.

"Noi ce l'aspettavamo un'opposizione feroce", dice Guelfo.

"Eh ci ho riflettuto", interrompe l'Heresioptis, "abbiamo forse sopravvalutato l'elemento stregonesco, sapendo che era il più pericoloso per noi, solo che abbiamo sottovalutato lo scontro militare, che invece ci ha visti sconfitti prima ancora di interagire con la strega"

"Se la strega fosse stata sul crinale insieme ai suoi, oggi non staremo qui a discuterne. Ma non c'era per risparmiare le forze, in attesa del suo prossimo exploit"

"Avremmo dovuto aspettarcelo", insiste l'Heresioptis. "E l'idea che siano stati solo 2 o 3 uomini... a sconfiggere una pattuglia di miei uomini insieme al mio primo ufficiale, mi urta moltissimo".

Solice spiega di quando i due balestrieri si sono avvicinati successivamente all'accampamento, ben due volte.

"Parliamoci chiaro, voglio essere molto franca. Io non posso credere che loro non si aspettassero un attacco generico e che fossero ignari della composizione della nostra forza, perchè tutte le loro azioni, il loro subitaneo intervento al monastero di Santo Pantaleimon compreso, non avrebbero potuto essere orchestrati così bene senza una conoscenza accurata della dislocazione di tutti noi e degli aiuti che avremmo ricevuto":

"Mi permetto di dissentire. Ho valutato questa possibilità, ma è stato molto più facile per costoro gestirvi, e gestire anche me, e questo mi ha infastidito. Era ovvio che questi tre dovevano fare questa operazione, tenere quel posto ad ogni costo, avrebbero fatto il possibile, l'hanno fatto e ci sono riusciti. Purtroppo io non potevo usare più uomini, e loro forse questo non l'hanno neanche previsto, hanno cercato di fare del loro meglio. Ed essendo probabilmente una situazione di vita o di morte, questi altri hanno attaccato il Monastero, chiunque essi siano, avevano 2 possibilità, o andare a aiutare i loro amici, se sono in combutta, o attaccarvi da un lato, se sono in combutta. E questo potrebbe essere anche un gesto della disperazione. Altrimenti le due cose non sono collegate tra loro."

"Se posso permettermi", interviene Guelfo, "voi partite dal presupposto che la ritirata sulle montagne di Micol e dai suoi sia stata determinata dal clima difficile a Kastoria, noi abbiamo ragione di ritenere che siano andati lì per fare i loro abomini, e la loro non deve essere vista come un gesto di rivalsa disperata..."

"messere, però perchè non portarsi 20 persone lì alle grotte?"

"Agilità..." dice Guelfo.

"Se fossero stati in 10 sareste tutti morti, mentre stavolta erano di meno, e questo è significativo, quindi erano 3 e erano disperati... e hanno vinto, ciò nonostante".

L'Heresioptis si urta all'idea che in 3 siano riusciti a sconfiggere tutti gli altri, che erano 14.

"14 contro 3! Non potevano essere certi di vincere!" e continua a imprecare dicendo quali erano i problemi, le ragioni della sconfitta. E mentre lo dice insiste e si fomenta, insistendo che non era impossibile vincere, e che i 3 hanno rischiato parecchio.

"Ho un innato rispetto per chi sa tirare di balestra in una notte senza luna con la precisione di costoro... stiamo parlando di mercenari con anni di esperienza che avranno fatto scempio di decine o centinaia di persone..." Insiste Guelfo.

"Posso riprendere la parola?" chiede Solice. "Il conto di 14 persone va diminuito nella misura di tutte le persone che non sono riusciti a salire nemmeno nella gittata delle armi da tiro. E siamo costretti a togliere tanto il vostro Logarco quanto 5 dei 7 uomini che a lui si accompagnavano. Soltanto 2 erano allineati con noi quando i massi sono caduti, gli altri ci hanno raggiunto solo dopo. Mettiamo il caso che... i tre uomini che tenevano quella gola, quell'altura potessero sapere che molti di noi non ce l'avrebbero fatta".

"E come potrebbero saperlo?" chiede con tono gelido, già intuendo il nostro sospetto e non disposto a tollerare che sia manifestato esplicitamente.

"Il vostro stesso Logarco ha ammesso che in parte avremmo potuto godere dell'appoggio di uomini lasciati fuori dalla vostra operazione, che aveva una priorità in questo stesso giorno. E' possibile che qualcuno sapendo i dettagli della nostra composizione, un gruppo di 14 persone composto da ragazze, gente ferita o gente non abituata a combattere in mezzo alle montagne e con ferite già inferte da loro stessi, e soldati a loro modo non addestrati a combattere in una situazione simile, come purtroppo sembrerebbe avvenuto, non avrebbero potuto superare..."

"No non sono d'accordo, io penso che quello che voi avete rilevato abbia un fondo di verità, ma non credo che fossero certi di avere il vantaggio che poi nella realtà avevano. Primo perchè lo stregone era ferito, ma la loro strega doveva conservarsi e non poteva attaccare, mentre il vostro stregone doveva scaricare tutto l'inferno che aveva nelle mani contro di loro, quindi lui era molto temibile, anche se ferito... doveva restare nelle retroguardie a colpire con le sue oscure stregonerie... poi i due uomini grossi e forti non sono bravi a scalare le montagne... e loro lo sanno? E se invece fossero stati bravi a scalarle? che succedeva? poi... donne.. una di queste donne è una paladina di Pyros, e non si sa mai come può intervenire un Dio. E quindi c'era da aver paura, eccome..."

Slice riprende la parola.

"Voi descrivete una realtà di persone disperate e che hanno avuto una fortuna incredibile che gli ha consentito nonostante l'inferiorità numerica una insperata vittoria. Ma come spiegate che queste stesse persone, oltre ad avere tutto il combattimento un atteggiamento tutt'altro che terrorizzato, (consumando due preziosi dardi di balestra contro l'unica persona disarmata del gruppo, Julie) abbiano poi deciso di rinunciare a tutti i vantaggi posizionali per inseguirci fino al nostro campo? E lì incuranti delle magie di un mago, del numero delle guardie, di combattenti .. siano venuti in 2, andando più o meno a colpo sicuro, ben sapendo che potevano temere abbastanza poco... certo hanno rischiato, ma erano rischi presi consapevolmente, non c'era alcuna disperazione nei loro occhi. Ne sono assolutamente certa."

"Reverenda sorella, è la prima volta che combattete contro devoti della tenebra... adepti di oscure religioni o sacrileghi?"

"Molti dei nostri nemici non hanno fatto mistero delle loro credenze e della loro fede mal riposta. Non vedo però come questo..."

"E allora forse dovrete sapere che come loro temevano l'intervento del Dio che vi protegge, così anche voi dovrete temere l'intervento degli dei che vi odiano, e probabilmente quegli uonini sono stati aiutati contro di voi, audaci nella disperazione... è nel momento della disperazione che la loro divinità interviene per sostenerli, e in genere vincono le battaglie, anche contro di noi. La nostra superiorità è che noi vinciamo le guerre"

"Per vincere una guerra c'è isongo di tutta una serie di cose che aimè al momento non abbiamo a disposizione" dice Guelfo.

"C'è bisogno della fede, e dell'intelligenza: se volete vi do le spiegazioni del mio primo ufficiale, dell'insuccesso della spedizione. Ovviamente è stato sottoposto a un colloquio sgradevole con me, e lui ha detto che anche sulla base delle mie indicazioni, e duri ammonimenti, avrebbe dovuto dare molta retta a quelle che erano le vostre indicazioni in merito alla strategia di combattimento, e quindi forse esagerando nello zelo si è tirato nello zelo lasciando a voi il compito di gestire la situazione, e per questo la situazione è stata gestita male, perchè evidentemente non siete in grado di affrontare i vostri nemici... io l'ho comunque rimproverato perchè il comando l'avevo affidato a lui e quindi l'esito fallimentare giace sulla sua responsabilità. Se ha calcolato male come ripartire la sua responsabilità del comando, questa è una colpa sua, non vostra, nè naturalmente una colpa mia. Ma lui dubita sulle vostre capacità tattico strategiche. Secondo me vi siete intesi male nella catena di comando, ed è questa la ragione del fallimento."

"Apprezzo la franchezza con cui ci avete esposto le ragioni col logarco, la ricambieremo con altrettanta franchezza. Dopo il nostro colloquio con lui abbiamo avuto l'espressione condivisa che lui non apprezzasse l'incarico e non vedesse l'ora....sembrava riluttante ad accompagnarci e al tempo stesso abbastanza sicuro del fatto che da quella montagna qualcuno sarebbe ritornato, lui e probabilmente non noi... poi il suo comportamento sulla collina è stato tutto sommato coerente con questa impressione, perchè può aver detto che è rimasto indietro per lasciarci il compito di dirigere l'azione, ma se questo fosse vero sarebbe stato vero sarebbe stato davanti a combattere, e non dietro a passeggiare tra le rocce."

"Sono accuse molto gravi e pesanti di cui terrò conto... diciamo che affinché vi sia chiaro come funzionano le nostre istituzioni, se voi messere foste stato cittadino del nostro impero, sareste stato chiamato a rendere conto delle vostre informazioni, presentare prove e testimonianze di fronte a un legittimo processo, e talora non fossero sembrate sufficienti tali prove al giudice, sareste stato accusato di lesa maestà e subito le conseguenze della giustizia penale., tra cui da ultimo anche la pena di morte"

L'attrito con Eric

"Chi sarebbe la maestà in questione?" emerge la voce di Eric da dietro.

"Sarebbe l'augusto illustrissimo supremo autocrate imperatore dei turniani, Costandinos II Dunchas, che io rappresento, e che il mio ufficiale rappresentava quella notte con le sue insegne e la sua armatura accanto a voi.

"Quindi l'Imperatore è stato rappresentato dal comportamento del vostro ufficiale..." commenta Eric mentre tutti un po' tremano.

"Era solo per saperlo... volevo soltanto sapere chi era la lesa maestà in quel momento..."

"Capisco che non a tutte le intelligenze possa risultare chiaro."

"Quindi in quel momento l'imperatore era rappresentato dal comportamento del vostro sottoposto"

"Cittadino, vi dispiace allontanarvi da questa sala? accomodatevi fuori, prima che io chiami le mie guardie"

Eric esce.

Solice si scusa per la domanda di Eric.

La conversazione si fa più nervosa

"Stavo finendo di spiegarvi (a guelfo) che se voi foste un cittadino pieno iure, essendo io vostro amico (ed essendo indispensabile che io lo resti), farò conto che questa accusa sia stata posta in termini esclusivamente confidenziali, ne terrò conto e controllerò, vi dico in amicizia, molto attentamente i gesti del mio ufficiale, tenendolo lontano dalle situazioni più importanti,.. penso che su questo avrete sufficiente soddisfazione. Ma penso che la vostra fiducia nei miei confronti sia pressochè illimitata... quindi non ve ne dovete preoccupare. A questo punto dovrete spiegarmi chi è la vostra amica rapita al Monastero di Santo Pantaleimon."Solice: "gli eventi che ci hanno portato qui sono complessi e coinvolgono molte persone, si tratta di due gruppi di malfattori di varia caratura, entrambi molto pericolosi e intenzionati a smuovere forze sacrileghe. Uno di questi due gruppi è composto da persone che sono imparentate con questa ragazza".

"Ah, ma questa ragazza ne fa parte consapevolmente?"

"No, il legame è di sangue, ma nulla del suo comportamento lascia pensare che sia coinvolta, anzi garantiamo per il contrario. Si trova qui perchè ha avuto notizia certa che il suo consanguineo si sia recato qui nei territori dell'impero e ha intrapreso questo viaggio per salvare il suo consanguineo, facendogli abbandonare la sua ricerca, o vegliando su di lui":

"quindi il consanguineo è completamente coinvolto?"

"Non lo so, so solo che è molto giovane e propensa a farsi plagiare o essere mal consigliata dagli organizzatori di questa spedizione, per i quali la sua presenza dovrebbe essere essenziale. L'unica cosa che sappiamo da queste persone ci viene proprio da questa ragazza, che stanno portando sulla cattiva strada del suo consanguineo. Quindi potrebbe anche essere una presenza non consapevole, ma di un grande inganno ai suoi danni. "

"E potrebbero essere i vostri soliti nemici?"

"No, sembrerebbe proprio che siano persone diverse, sulla base di date e altri indizi. Probabilmente sono due gruppi in competizione tra loro."

"E forse sono collegati con le mie eresie..."

"E' possibile. Entrambi hanno avuto aiuti qui in zona. Micol si è servita del Tarraconese, questi altri potrebbero essersi serviti degli eresiarchi di qui. Ma probabilmente questa ragazza è stata rapita dal primo gruppo, dal gruppo di Micol"

"Strano... sembrerebbe più logico dal secondo gruppo.... forse è per ricattare...."

"E questo rafforza la tesi per cui sono due gruppi in conflitto", annuisce Solice.

L'Heresioptis è molto interessato.

"Quindi i vostri nemici principali, Micol e i suoi, in pratica avrebbero bisogno di bloccare il secondo gruppo, in qualche modo..."

"Forse il secondo gruppo è in vantaggio... ma non ne sappiamo praticamente nulla".

"Bisogna tornare nelle campagne", dice l'Heresioptis, "purtroppo non ho abbastanza uomini..."

"Siamo adatti noi a indagare nelle campagne, perchè senza vessilli magari possiamo condurre immagini senza allarmare le persone..."

"I miei eretici, diciamo che non erano particolarmente violenti, erano impuri e sacrileghi... ma non hanno mai fatto nulla di simile..." dice l'Heresioptis. "Forse un vostro intervento è utile, e anche necessario, ma anche, date le vostre condizioni, meno pericoloso... e i miei custodi vi saranno affidati finchè resterete in questo impero, e vi ho dato i miei tre migliori, al momento".

Solice dice che abbiamo intenzione di recarci nelle campagne.

"Io invece cercherò di capire cosa sta succedendo in città. Perchè se Micol e i suoi sono usciti, quelli che hanno attaccato il monastero vanno comunque ricercati."

Solice spiega del vecchio con gli occhi spiritati, stregone conclamato, probabilmente greyhavenese, che sembra non avere paura di mostrarlo, (e glie lo descrive), è riuscito a introdursi nel monastero, e spiega di come è accaduto il rapimento.

Lo stupore dell'Heresioptis riguardo il Miele Nero

L'Heresioptis appena sa della finta guardia del tema, è contento perchè è una traccia, la divisa.

Marc Sand. Guelfo gli dà le spiegazioni su di lui. L'Heresioptis è stupito che sia una sostanza alchemica a garantirgli il Potere Magico, e non una virtù innata.

"Ma il custode ne è stato informato? Se avessi delle prove... bisogna farci delle leggi!"

"Se ci riusciamo a mettere le mani sopra... avrete tutte le prove che vi servono."

Si fa descrivere il miele nero e i suoi effetti, e già sogna di portarne le prove all'Imperatore, supremo autocrate, per farne fare delle leggi che ne vieterebbero l'uso.

"Io mi occupo di Marc Sand, voi recuperate Arlyn e cercate di capire che cosa sta facendo il secondo gruppo"

"Ho un'ultima richiesta" dice Solice. "Noi probabilmente ci trasferiremo nelle campagne"

"Avrete un mio lasciapassare per cui siete autorizzati a fare ogni tipo di indagine nel mio nome"

"Ma la mia richiesta, più semplice, riguarda una situazione che mi sta a cuore, e che potrete garantire. Si tratta della persona sopravvissuta all'attacco, che ora sta gravissimo all'ospedale, vivo per miracolo, perchè creduto morto. Quest'uomo ci ha dato informazioni utili, ma comunque è visto come una minaccia dai nostri nemici"

"Lo farò trasferire nella torre, in modo da tenerlo preservato da ogni minaccia".

"Anche se..." dice Guelfo, alludendo al fatto che possa essere un'esca per i nemici.

Il problema dell'ospedale è che è indifendibile... mentre la torre è talmente tanto sicura che nessuno ci proverebbe mai a fare un attacco.

Non si può fare la trappola, Eugene nella torre.

Il suo Logarco è stato spedito a fare da scorta a Korais.

Guelfo poi dice che bisogna anche proteggere molto attentamente il Santo Metropolita.

L'Heresioptis al proposito dice che il Metropolita ha organizzato una grande processione, e hanno riconsacrato con la reliquia di Santo Agapitos la chiesa dei Santi Protettori della Fede. Saluti e ringraziamenti.

Visita alla Chiesa dei Santi Protettori della Fede riconsacrata

Ci si ritrova con Eric. "Perchè se l'è presa secondo voi?", domanda, alludendo allo screzio con l'Heresioptis. Guelfo sommariamente gli spiega. Dopodichè tocca andare alla Chiesa dei Santi Protettori della Fede. E' aperta, si entra per

pregare un po'.

"Questa è una bella notizia, grande Agapithos!", commenta Julie.

Passata ora di pranzo, si va al Monastero per pianificare una migrazione alle locande.

Julie propone la locanda di Ipsos, l'Unica. Tutti d'accordo.

"In campana che domani succede il casino", dice Guelfo

"Lo so, ma non possiamo fare nulla, anche volendo..." risponde Solice.

Nuova visita all'ospedale

Intanto Desiree non è ancora tornata. Tocca andare all'ospedale.

Ci sono ancora i tendoni accanto al corpo e un certo via vai di infermiere proprio lì...

Arriva Desiree che sta operando, stanno amputando la gamba forse.

Dopo un po' arrivano gli uomini dell'heresioptis e si fermano e aspettano, che al momento non è il caso.

Dopo qualche ora la cosa si risolve, gamba amputata. Ancora è vivo ma Desiree, stremata, dice che altrimenti sarebbe morto certamente, ma comunque è ancora più di là che di qua. La giornata si aspetta che Desy si prenda cura di Eugene, gli altri tornano al Monastero e aspettano.

Passa la notte, sorge il sole del 30 settembre.

Si aspetta che Desiree torni dal lazzaretto. La mattina Desiree non torna, le si va a chiedere quanti giorni le servono. Si va in mattinata da lei già con gli zaini in spalla. Si prende un carro col guidatore per trasportare i feriti alla locanda di Ipsos.

Sembra tuttavia che Eugene stia morendo.

Solice va al suo capezzale. Lui morendo implora di salvare Arlyn e Serji. Dopo poco muore.

Partenza per Ipsos

Si parte per Ipsos dopo una breve preghiera. La guardia dell'heresioptis organizza il funerale di Eugene.

Mezzogiorno e mezza circa, tocca partire col carro verso Ipsos.

Si decide di andare a Ipsos in incognito, e anche i tre angeli custodi in borghese, anche se armati e armaturati. Ghiorghios però ci tiene che nessuno di loro appaia come un mercenario. "Noi siamo amici vostri, ma non mercenari".

Solice li rassicura al riguardo.

Il carretto procede verso Ipsos, fa ancora caldo. Bel tramonto deliota e, superata Arta, visto da lontano Poros, si arriva ad Ipsos, alla vivace locanda. L'Unica.

Il gruppo si stabilisce all'Unica, locanda di Ipsos

L'oste viene a salutare i nuovi arrivati, con la faccia preoccupata: "c'è un problema, per stanotte non ho posto, come si fa? Da domani?"

Solice dice che il gruppo si prepara ad accamparsi fuori dalla locanda.

Dopodiché viene fatto un po' di lavoro per capire come avvicinarsi alla locanda ed evitare sorprese.

Prima viene fatta una visita alle stalle. Bel carro con il cavallo, grosso da contadini. Poi ci stanno un bel po' di cavalli di vario colore.

Nella locanda il primo ad entrare è Ghiorghios. Se non c'è Micol Semeyr o altri tipi noti, il gruppo lo seguirà a breve.

Dopo pochi minuti Ghiorghios esce con un boccale di vino e dice che gli sembra tutto tranquillo, dice che c'è un sacco di gente, strapieno, un sacco di ragazze, ("buono", commenta Guelfo a bassa voce), un po' di giovanotti, ma non è gente d'arme, contadini... poi ci saranno un po' di viaggiatori.

Serata vivace all'Unica

Si entra, atmosfera festosa, pieno zeppo di gente... tutti in attesa di uno spettacolo.

C'è un gruppo di ragazze, 7 ragazze a un tavolo, ridono e bevono. Non sono particolarmente belle, hanno l'aria di contadinotte pasciute, ma un paio sono molto carine, emanano una rustica sensualità

Urlano un po' sguaiatamente, emozionano e agitate, fanno chiacchiere e confusione.

Poi ci stanno dei giovanotti ad altri tavoli, allegri ma meno compatti.

Poi un po' discosto c'è un gruppo di persone, tre persone, un grassone sessantenne con la faccia levantina e i baffi grigi, con due soggetti.

(Guardandosi in giro, Guelfo fa 6-6-6 di individuare).

Nessuno nota cose particolari, l'oste conosce un po' la situazione e fa apposta il tipo burbero e professionale. I ragazzi spizzano le ragazze alla grande, sembra tutta gente del posto.

I tre al tavolo separato sembrano piuttosto infastiditi e sulle loro.

Il gruppo di Solice e compagni desta una certa curiosità e prudenza. Guelfo si rende conto che siamo invece molto spizzati ai tre tipi isolati, il sessantenne e gli altri due.

La serata procede, si mangia bene.

L'oste spiega che restano tutti a dormire. I tre viaggiatori stanno nella stanzetta da soli, poi una camerata per le ragazze e una per i ragazzi. Forse i ragazzi sono loro gli unici che potrebbero stringersi un po'.

"Grazie, alla fine ci troveremo meglio a dormire tutti accampati fuori", risponde gentilmente Solice.

Lo spettacolo di Spyros

Fino alle 9 non succede niente. Poi arriva **Jean Spiros**, fa il suo ingresso e tutti battono le mani.

Lui si toglie un cappelletto e lo lancia a Julie, facendole cenno di assenso, come a dire "poi ci si esibisce insieme".

Inizia a suonare e cantare. Tutti iniziano a ballare, anche Julie. Solice chiede a Raphael di accompagnare Julie a ballare. Raphael guarda Ghiorgios che ricambia lo sguardo, severo, e annuisce.

Julie balla con Raphael, che non è capace per niente, ma ci mette buona volontà.

Pur nell'allegria generale, le ragazze sono infastidite dalla presenza vistosa di Julie, che di lì a breve sale sul palco e si esibisce molto bene in una canzone, con l'accompagnamento di Jean.

Uno dei viaggiatori si avvicina a Raphael e Igi dice qualcosa sottovoce.

Lo spettacolo prosegue. Julie continua a cantare, è il momento della canzone romantica e il pubblico inizia a scambiarsi effusioni.

Eric si incuriosisce e vuole capire se anche nelle locande di Delos a volte scoppiano delle risse. Lo chiede, con Solice che traduce, a Ghiorgios, che dice che non è molto frequente, perchè poi arrivano sempre le guardie. Ma qui in campagna non si sa come funziona.

"Come mai lo chiedi pensi che ci sia aria di rissa?"

"No, no, solo curiosità innocente..."

Poi Raphael dice a Solice che i tizi hanno chiesto se Julie lo fa anche per lavoro, di cantare. Se lo fa di mestiere o per hobby. Solice risponde che in passato è stata una ragazza di spettacolo.

"Da quello che ho capito io questa è gente che vende e compra..." dice Raphael.. Poi va a dire a questi, scuotendo il capo, che Julie non è in vendita.

Un ragazzo va da Julie e si presenta come Ghiorgios. Vuole ballare con Julie, che anche se lo trova bruttissimo, acconsente.

Suda pateticamente, agitatissimo, grassottello, e mentre cerca di ballare, inciampa e cade. Julie evita di sorreggerlo, tutti ridono e lui si sloga una caviglia, lo portano via dolorante.

Julie balla con altra gente, un altro paio di ragazzi.

Dietro Julie una ragazza tenta di farle uno sgambetto, ma lei lo schiva serenamente. La ragazza guarda Julie con occhi assassini.

Poi finalmente c'è una pausa nello spettacolo e Spiros si siede un po' al tavolo, dove chiacchiera tranquillamente. Spiros spiega che c'era tanta gente per via della serata danzante.

Eric chiede di tutte queste ragazze, "cioè non arriva mai un genitore incavolato, e scatta la rissa..."

"No, per ora mai successo, al più si vengono a riprendere la figlia..."

Eric si annoia un po', vorrebbe o donnette facili o sedie che volano.

Spiros è un po' perplesso...

Poi torna a suonare e la serata prosegue a lungo allegramente.

Solice va in giro a fare un po' di domande

A una cert'ora l'atmosfera si fa appiccicosa. Si creano Coppiette che si sbaciacchiano.

Solice si guarda i ragazzini per vedere se ce n'è uno che si comporta diversamente. Julie suggerisce il ciccione incredibile a Solice. "No, suda troppo" commenta lei. Però poi ci va a chiacchierare.

"Come va la caviglia, ti ho visto cadere?"

"Mi so' rovinato la serata..."

"Sono Solice"

"Io Ghiorgios. Solice, che nome strano... ma da dove vieni?"

"Da Greyhaven, come gli altri miei amici. Nord, lontano"

"E come mai sei venuta qua?"

"In viaggio con loro..."

"Non ci capita mai nessuno da lontano... perchè non siete andati a Kastoria?"

"Ci siamo stati, ci torneremo forse..."

"Beati loro... che ci vado a fare io? Appena entri finisci i soldi, i miei mi dicono di non andare a kastoria... Bello come nome, Solice, e non è solo bello il nome..."

"Posso farti una domanda? Tu vieni qui con i tuoi amici?"

"Sì"

"E in generale avete sempre le vostre amiche che conoscete... giusto?"

"Sì, ma io posso fare anche altre amicizie..."

"Ti è mai capitato nelle ultime settimane, di trovare qualche altro ragazzetto o gruppo non del posto o non del vostro giro?"

"Sì sì, non è che ci conosciamo tutti tutti... mica conosco tutti, anche del gruppo di oggi... anche gente più grande, quelli non sposati..."

"E qualcuno tipo noi, che non è della zona?"

"Ma perchè mi fai tutte queste domande?"

"Stiamocercando delle persone che non sono di qua ma magari sono venuti da queste parti"

"Ah, ecco perchè stai qua... mica per un viaggio... stai a cerca' gente... e che te devo dì, dimmi il nome, se li conosco te lo dico"

"Io non lo so il nome... ma le persone che cerco sono persone a cui piacciono le locande, piace ballare e parlare con gli estranei... "

"Ma a te non piace ballare? Che strano, tu saresti brava..."

"E insomma queste persone che amano la bella vita, non le hai mai viste?"

"Ne ho viste tante, qua si incontrano... se resti qua un mesetto, ne incontri tante"

"Ora fammi la tua domanda tu, se vuoi" dice Solice.

"Quanti anni hai?"

"18"

"Sei fidanzata?"

"No"

"Però ti piacerebbe fidanzarti, vero?"

Solice alza le spalle.

"Per ora ho altri progetti"

"E che altri progetti hai?"

"NON sono interessata"

"E che progetti sono? Dammi un indizio..."

"Sono una persona che prega molto."

"Ah. E che vuol dire, anche io prego, tutti preghiamo"

"Io prego molto..."

"Vuoi andare in CONVENTO??? NOOOOOOO!!!! Guarda che ti tagliano tutti i capelli!"

"Diciamo che è il mio destino"

"E chi l'ha deciso?"

"Tante persone, io per prima..."

"No, non ci posso credere, oggi è proprio una giornataccia...."

SOLice insiste: "posso farti un'altra domanda?"

"Eh, e fammela..."

"Hai mai trovato qualcuno di queste persone antipatico?"

"Un botto di volte, per esempio, mi sta antipatico Ghiannis che si è messo a balla' con l'amica tua quando mi sono slogato la caviglia"

"No, intendevo personaggi sconosciuti, non del tuo giro, che a pelle ti hanno dato impressioni sgradevoli"

"Tantissimi... avoja"

"Perchè siccome prego molto, ho una certa antipatia verso certi atteggiamenti che sicuramente danno fastidio anche a te"

"E certo, come la mancanza di solidarietà, di rispetto... allora qui guarda, ce n'è proprio in abbondanza. Ma parliamo pure delle ragazze, perchè ci stanno quelle che ti prendono anche in giro... il giorno dopo non sei più carino perchè gli è passata la sbornia... almeno statti zitta, ma chi sei, mica tutta sta bellezza... è una cosa brutta, quando ti dicono che sei brutto..."

Dopo un po' le ragazze vanno in stanza a dormire, e finisce un po' la festa. Alcuni ragazzi se ne vanno, altri restano a dormire in locanda.

Il ciccione e i due sono già andati a letto da prima.

L'accampamento fuori dalla locanda

Il gruppo va fuori a fare il campo e i turni di guardia.

E' la tanto temuta notte tra il 30 settembre e il primo ottobre.

La visita del misterioso vagabondo

E' notte inoltrata quando un misterioso vagabondo dall'aria malmessa, accompagnato da un cane, si avvicina all'accampamento. Sono di guardia Guelfo e Julie, e mentre Guelfo assume un atteggiamento piuttosto amichevole con il nuovo arrivato, offrendo qualche avanzo al cane e dimostrandosi gentile, Julie è istintivamente e irragionevolmente sospettosa, di fatto allontanando il vagabondo.

Spaventata, Julie prova a svegliare Solice, che stranamente, finchè il vagabondo è in vista del campo, non si sveglia.

■ i turni di guardia a Ipsos e lo strano incontro con il vagabondo

Dopo che il contatino barboneggiante si è dileguato Julie sottopone ai compagni i suoi dubbi sui passaggi di mano della ultima vittima di Micol Semeyr.

"Sicuramente hanno contatti perchè così si spiega anche il rapimento di Arlyn, Ma per il resto non sappiamo assolutamente niente dell'altro gruppo, non sappiamo niente che abbia fatto, neppure il rapimento di Arlyn".

Finisce il primo turno di guardia (Julie, Guelfo e Raphael). Secondo turno Solice, Ghiorghios, e Loic.

Si ode nei pressi strani gridolini, probabilmente innamorati nei cespugli, multiple coppie intorno.

Solice ha l'impressione che l'atteggiamento dei frequentatori della locanda sia abbastanza licenzioso. E' strano e sospetto tutto questo.

Solice quantifica minimo 4 Coppiette nei dintorni.

Terzo turno Eric, Michele Desiree.

Eric ha dormito comunque male stanotte... si sveglia col mal di testa. All'inizio del suo turno si accorge di movimenti di gente che torna in locanda.

Brutte notizie in locanda e indagini tra i cespugli

Sorge il sole del 1 ottobre. Cielo coperto.

Prima cosa si va dall'oste e si prenota una stanza.

Ci stanno gli sgherri del grassone che parlano con l'Oste. Sembrano preoccupati e tristi, dev'essere successo qualcosa di brutto.

L'Oste dice a Solice che è morto il grassone, l'anziano e arcigno mercante. Un malore, un colpo al cuore. E' morto nel sonno.

Solice fa le condoglianze ai due sgherri. Si cercano le tracce del barbone. Julie non le ritrova più, mentre Eric trova un indumento, che riconosce come mutande femminili. Il luogo sembra compatibile coi primi gridolini sentiti da Julie.

Eric avverte di non avvicinarsi troppo al cespuglio, poi fa una ricerca più accurata in zona.

Le mutande sono purtroppo stracciate, ed è probabile che sia questa la ragione per cui sono state abbandonate.

"Secondo voi questo è un indizio importante?" dice Eric... e la faccenda viene archiviata.

Guelfo invece trova in zona di altri amoreggiamenti, in un anfratto, trova una borraccia vuota. Annusa.

Sembra una sorta di elisir alcolico di buona qualità, che in effetti dall'odore potrebbe essere un afrodisiaco.

"E' tipo una droga che potrebbe forzare.. indurre una persona a..." chiede Solice.

Guelfo annuisce.

"E' roba costosa?" chiede Julie

"Eh beh, in effetti non è roba normalmente che ti aspetti di trovare in una locanda di campagna..." risponde Guelfo.

Julie ricorda di aver visto questa borraccia (o simile) in mano a uno dei giovani più "tranquilli" della festa. Lo descrive agli altri.

Desiree resta in silenzio, poi dice con tono un po' acuto, "ma veramente se proprio dobbiamo dire, pure Jean Spyros aveva una borraccetta che teneva coperta mentre parlava con noi..."

Julie "Perché non troviamo dove abita Spyros e gli entriamo a casa?"

Solice "ma forse si insospettisce..."

"Mica quando ci sta lui che ci vede!" risponde Julie persino divertita dell'equivoco.

Ci si chiede un po' quanto ci si possa fidare di Jean.

Loic dice che forse Jean è quello che fornisce agli avventori questo strano vino drogato. Julie e Guelfo suggeriscono di seguirlo alla sua prossima esibizione per capire discretamente dove abita.

Solice suggerisce di tenere intanto gli occhi aperti perché evidentemente ci sarà modo di vedere movimenti simili. Si chiede a Ghiorghios come funzioni la legislazione deliota riguardo queste sostanze, e / o se si sa chi lo produce.

Ghiorghios dice che non ne sa niente. Sa che ci sono leggi contro l'ubriachezza, ma non sa altro.

Il funerale del vecchio mercante

"Vi può servire qualcosa?" domanda Solice alle guardie del corpo del defunto mercante

"Mah, veramente ci servirebbe un prete..." risponde uno dei due, "perché l'Oste ci ha detto che è lontano... che sta a Mirtion, e che bisogna andarlo a chiamare... e viene lui qui".

L'oste ha mandato qualcuno a chiamare il prete, tocca aspettare che arrivi da Mirtion.

"Brutta storia..." fa il tizio.

"E non era malato...?"

"Ma sono queste cose che succedono così, quando il cuore..."

La guardia è addolorata, non sembra pensare a strane questioni sospette. Non c'è nessun elemento al riguardo.

Il gruppo ne discute un po' in privato.

"Io non voglio essere paranoico", dice Guelfo, "ma sappiamo che quella di ieri non è stata una notte come tutte le altre"

"Sì, ma mi sfugge il collegamento con questo... che muore d'infarto..." dice Solice. "Mi manca la congettura"

"Ipotizziamo che stanotte i nostri nemici abbiano deciso di tentare un passo successivo, e che sia andata un po' più rispondentemente alle loro aspettative, in termini di effetti collaterali e in termini della natura dell'energia convocata" dice Guelfo, cacciando fuori il brano in cui Micol parla di evocare la succube. "

Intanto le ragazze salgono nel carretto dei Manowar. Nessuna ha borracce, evidenti, atteggiamenti un po' imbarazzati.

Guelfo ipotizza che sia uscita la succube.

"Ed è entrata nella locanda ed è andata dritta dal ciccione?" domanda Solice, davvero perplessa.

"Andrebbe un po' verificata questa cosa", risponde Guelfo, "perché se ti ricordi anche altri episodi simili tentati a Bruel... la creatura simile alla succube si riusciva a intrufolare nella casa delle sue vittime..."

Ci si pensa un po'... come fare a capire se possa essere fondata questa ipotesi?

Eric suggerisce in caso di palesarsi col prete quando arriva, per chiedergli di vedere il cadavere.

"E' rischioso, poi magari il prete non è così discreto e insospettisce qualcuno..."

Si decide comunque di partecipare alla funzione, vedendo se succede qualcosa di interessante.

Un po' di indagini nelle campagne

Intanto si va al villaggio di Poros. Restano a Ipsos Guelfo, Desiree, Loic e un angelo, Gabriel. Gli altri vanno a Poros, che sta in collina.

Si va dalla famiglia del ragazzo di Elefteria.

Giorno di mercato, si gira il mercato alla ricerca di indizi, facce note etc. Non ci sono però facce note. L'atmosfera vivace, si vende e compra soprattutto roba alimentare.

Solice chiede a Ghiorghios consiglio su come capire dove vivano i genitori del ragazzo. Ghiorghios dice o si chiede al Demarco o a un amico suo. "Meglio il tuo amico", risponde Solice, "così suscitiamo meno attenzione al villaggio".

I due tipi sospetti al mercato di Poros

Solice, intanto che si aspetta Ghiorghios, nota un tipo che gira col volto coperto. E' abbastanza alto, magro, giovane. Solice avverte gli altri e poi prova ad avvicinarlisi.

Questo si dilegua rapidamente, non è solo ma sono due.

Solice racconta poi ai compagni quello che ha visto, la descrizione dei due.

"Molto bravo... probabilmente stava qui per noi..." dice Solice.

"C'è egocentrismo" commenta Guelfo.

Entrambi avevano una sporta di verdura.

Julie dice che magari sono gente legata al gruppo 2 e hanno scambiato lei con Micol Semeyr. Chi può dirlo?

Visita a casa del ragazzo scomparso

Torna intanto Ghiorghios e conduce il gruppo a casa dei genitori del ragazzo scomparso.

Toc toc.

Aprire una donna da uno spioncino.

"Perdonate la nostra visita", dice Solice, "siamo qui per rivolgervi alcune domande per conto del Metropolita".

La donna guarda Solice sospettosa e dice qualcosa di poco comprensibile (parla velocissimo e con un dialetto molto forte).

"Vi prego di ripetere più lentamente" chiede Solice, "perché non ho compreso le vostre parole":

"Mi devi spiegare perché il Metropolita mi manda una donna straniera".

"Sarò felice di raccontarvi ogni cosa" dice Solice. (Intanto Julie si piazza a controllare il vicolo che non arrivi strana gente tipo l'incappucciato).

"Prima me lo spieghi e poi entri".

"Io e i miei compagni veniamo da Tarracona, e ci è stata affidata una missione che abbiamo confidato al Santo Metropolita, che l'ha presa a cuore e ha trovato forti somiglianze con gli eventi che hanno portato alla tragica scomparsa di vostro figlio, e ci ha detto che per il bene delle nostre indagini e la tranquillità di questi villaggi, avremmo dovuto portare le indagini qui."

"ASPETTA CHE TORNI MIO MARITO!" dice, chiude la porta.

"Posso chiedervi soltanto quando dobbiamo ripassare?"

"Non lo so, torna sempre quando gli pare a lui!"

"Grazie, torneremo dopo pranzo..."

Silenzio.

I consigli di Ghiorghios su come rapportarsi ai locali

Ghiorghios si stringe nelle spalle. "Dobbiamo trovare un'altra strategia. Il problema è questo, ma non offenderti. E' che qui l'autorità non si presenta mai come ti sei presentata tu. E l'autorità è quella che apre le porte. Sei donna, bionda, carina e senza nessuna insegna addosso, vieni da fuori.... perché non hai guardie, non hai stemmi? Sei molto più simile a quelli che gli hanno rapito il figlio che al metropolita".

Julie dice "e se le domande gliele fa Ghiorghios?"

Eric: "sennò mettiamola sotto pressione..."

Solice: "dopo pranzo torni tu", a Ghiorghios, "comportandoti come lei si aspetta."

"Ce l'hai un pezzo di carta?" chiede Ghiorghios. "Tu dammi, tanto questi non sanno leggere".

Solice gli dice cosa chiedere:

- se sa il numero esatto di persone sparite, e più info possibili
- che tipo era suo figlio, se aveva amici strani o poco per bene
- capire cosa ha fatto il ragazzo prima, o poco prima di sparire
- capire il rapporto con Elefteria

"Non preoccuparti, questo lavoro lo so fare, in teoria io sono un epistratiota dell'Heresioptis, quindi ho tutti i diritti per fare quello che faccio".

Julie dice di tenere d'occhio la casa per evitare che i due tizi vadano a fare la festa alla vecchia di qui al primo pomeriggio.

Si fa a turni, Julie e Raphael.

Si avvicina un venditore, parla con Raphael, ma non si capisce niente. Il tizio chiedeva se venivamo da Kastoria.
"Che è successo lì, le retate dentro i quartieri, una ragazza rapita, uno morto dentro un monastero..."
Raphael è stato zitto, non sapeva niente...
"Quindi non hai detto tutta la verità?" dice Solice un po' sorridendo.
Raphael annuisce e chiede chi glie l'ha detto. Pare che circoli la voce.
Raphael glie lo andrà a dire, su consiglio di Solice.
A ora di pranzo Ghiorghios va a parlare dalla tizia, poi torna con le risposte (anche se il marito non era tornato).

Il resoconto delle indagini di Ghiorghios

La donna sa che di Poros solo suo figlio fu rapito, ma forse qualcuna di più ad Arta, ma non sa altro.
Cattive compagnie del figlio. Da un po' di tempo non era più lo stesso, bere, locanda di Ipsos, si sbronzava con qualche amico di Poros, e con gente conosciuta lì e degli altri villaggi. Lei aveva un po' indagato e era emerso che in realtà non facevano nulla di particolare.
Poi a un certo punto è sparito proprio.... ma non si sa di nessuna figura particolare. Tutto questo va avanti da un annetto. Con Elefteria c'era una simpatia.

Intanto a Ipsos si scopre di una strana aggressione da parte di cani randagi

To be continued....

Intanto quelli rimasti a Ipsos... arriva un carretto con gente sopra e gente intorno che dice "presto, presto un medico..."
Contadini divorati da cani randagi, padre ferito e figlio morto, poco prima dell'alba.
Desiree cerca di curare il povero padre malato... Guelfo le guarda e rivive le orribili sensazioni vissute al momento dello scontro con Ingrimir. Era una muta di cani randagi, 7-8.
Tutti sono meravigliati, è difficile che i cani randagi attacchino a quel modo.
Guelfo chiede se ci fosse stato qualche altra cosa di strano. La cosa strana è che i cani fossero improvvisamente diventati così aggressivi. Se ne sono andati solo dopo che hanno fatto il morto. Il vecchio s'è salvato menando di bastone il più possibile, ma soprattutto si sono dileguati al sorgere dell'alba.
Guelfo chiede all'oste se nel folklore locale compaiono figure analoghe al misterioso straccione con barba e cane al seguito. Figura vagamente ieratica e contadina...
L'oste dice di no, che non gli risulta "certo una favola si trova per tutt... perchè hai visto qualcuno del genere?"
Guelfo descrive l'incontro fatto e lui si stupisce perchè i vagabondi della zona l'oste li conosce tutti e quisto non gli risulta. Il gruppo si ricompatta a Ipsos verso le 4.
E' tutto molto strano che sia avvenuto tutto in una notte. Solice propone di andare a fare un sopralluogo. Guelfo dice che ok, ma forse i cani non sono l'unico effetto collaterale....
Ci si va al volo, per tornare prima del tramonto.
Si sta uniti, e tendenzialmente a cavallo.
Si seguono le tracce e si trova subito il luogo dello scontro.
Guelfo non avverte ping. Julie sente che il suo cavallo è molto nervoso.
"Ragazzi, ma i vostri cavalli stanno tranquilli?"
Solice intanto scende e sente che la zona la spaventa, è cupa e ha una brutta sensazione. Solice è spaventata.
"Questo posto non mi piace per niente" dice Solice tornando verso il suo cavallo.
Tutti gli altri cavalli sembrano normali. Desiree pensa che sia normale, ma si preoccupa di guardare quello di Julie, e le sembra normale pure quello.
Siamo sul tratturo che taglia dei campi, con varie delimitazioni fatte di pietre. In lontananza si vedono le montagne.
Guelfo suggerisce di alzare i tacchi, e si torna rapidamente.
"Beh chiaramente lì è successo qualcosa, chissà cosa, ma brutto" dice Solice.
"Luogo impuro" commenta Guelfo. Si torna alla locanda e si aspetta la sera.
C'è poca gente in locanda, Jean non viene. Pensiamo se andarlo a chiamare... "Beh, c'è stato il morto..." commenta Eric, facendo tornare tutti sui propri passi. I funerali del ciccione, in serata è arrivato il prete e ha fatto la cerimonia.
Desy dà un'occhiata al cadavere. Non ha ferite evidenti. Guelfo cerca di vedere se nota qualcosa di strano o rituale. Sembra tutto normale. Viene malinconicamente seppellito. Il ragazzino sarà sepolto l'indomani.
Il prete dorme in locanda. E' un giovane prete di Pyros coi capelli lunghi e i capelletti.
Conduciamo vite separate. Non abbiamo niente da fare, tocca aspettare. Si va a dormire. Maschi e femmine. L'indomani 2 ottobre. Julie si propone di andare a casa di Spyros per provare delle canzoni.
"Meglio se entra come una ladra di nascosto senza dirglielo..."
"Meglio come una ladra che come una migno..." Eric e Loic.
Sono tutti perplessi, ma Solice dice che in fondo ogni elemento può essere utile per capire Spyros.
Solice suggerisce di chiedere all'oste info su Spyros.
Si chiede all'oste dopo i funerali del ragazzo, a cui partecipiamo. Poi Julie va dopo un po' alla locanda dall'Oste.
"E' un po' un problema, era già prevista un'altra serata con Spyros tra una settimana, tra 6 giorni... adesso bisogna

vedere come sarà l'atmosfera tra 6 giorni, che c'è anche il mercato a Mirtion... alla peggio lo sposto al giorno dopo... "

Gli si chiedono altri eventi. Tra una settimana.

Si chiede come parlare con Spyros, dice che bazzica la locanda e tanto abita vicino.

Dice che se viene in locanda l'oste glie lo dirà. Riunione.

Dalla reazione dell'oste, cortese ma reticente, si intuisce che se c'è qualcosa da sapere, lo sa.

Tocca iniziare a fare qualche indagine sull'Iste, in attesa di poter parlare con Spyros.

Raphael poi parla con Solice. "Quando mni hai mandato a ridire al tizio di Poros, abbiamo fatto un po' di indagini, e gli ho chiesto bene chi gli avesse chiesto tutte queste cose, facendo girare questa voce al mercato... perchè la retata sì, ma il rapimento era strano che si sapesse. Pare che l'abbiano chiesto quei due, quello scappucciato un momento che l'incappucciato stava comprando roba dall'altra parte":

Probabilmente quelli sono "il gruppo 2", molto più discreti.

Raphael continua a raccontare a Solice, che la cosa strana è che il bottegaio ha precisato che aveva notato che non c'era molta intesa tra i due, l'uno l'ha chiesto in gran segreto dall'altro. Si riflette sul gruppo 2, di cui sappiamo ci sta Frank Cordell, Serji, e vanno da gente conosciuta da Nadia. Probabilmente quelli erano il gruppo 2. Un uomo (o donna, probabilmente) incappucciato e un altro tizio. Una bella donna Klein, forse una persona conosciuta, una fuorilegge, o una molto bella che attirerebbe l'attenzione.

Sappiamo che orbitano intorno a Poros. Tocca fare indagini discrete a Poros per vedere se scopriamo qualcosa. Per le indagini discrete mandiamo gli angeli. Va Ghiorghios a fare indagini sull'incappucciato e l'altro tizio.

Ghiorghios va. Gli altri stanno in locanda e non succede proprio niente. Ghiorghios torna a ora di pranzo. Dice che ha sentito il suo amico, non ha mai visto nessun soggetto strano, ma ha detto che a Poros quando c'è il mercato viene di tutto. Passano un paio di giorni, si arriva al 4 ottobre.

Il 4 mattina l'oste dice che ha parlato con un po' di gente, pare che Spyros oggi verrà a fare un saluto.

A ora di pranzo arriva Spyros a mangiare.

Lui dopo un po' ci chiede se stavamo alla ricerca di quella ragazza... "ma che s'è saputo? io ho fatto un po' di indagini... ma non ho saputo niente, sono cose tremende.... comunque io, l'unica cosa... siccome sospettavate di gente di greyhaven, ultimamente mi hanno detto che su verso Nord hanno visto delle congreghe di persone straniere. Gruppetti di stranieri, militari, anche soldati, ma non solo. A parte Marchelos, che so che l'oste ve l'aveva già detto, pare che continuino a essere visto questi soggettoni, la gente è sospettosa e anche un po' preoccupati... girano e se ne stanno molto riservati.

Un po' di gente... dei vecchietti che stavano male.... tutti morti il 30 settembre. Un sacco di gente, 4 persone su a Mirtion, chi di infarto, chi peggioramento della bronchite...

I contadini parlano di sabba di streghe etc...

Julie chiede degli strani movimenti di quella notte. Imbarazzo generale, Solice si seppellisce, Spyros cerca di capire un legame tra la morte dei vecchietti e l'incredibile eccitazione dei ragazzetti locali. Lui dice di approfondire con Elefteria, se è collegata con questi soggetti... loro stanno lì.

Spyros non vede l'ora che siano assicurati alla giustizia, ma purtroppo noi non siamo ancora in condizione di fare nulla.

"Io continuo ad informarmi..."

"Però non correre rischi, mi raccomando, è gente molto pericolosa".

Spyros promette di fomentare i contadini contro i greyhavenesi delle montagne.

Sia Desy che Julie notano che Spyros ha la borraccia al fianco.

Julie si accorda con Spyros per provare un po' di pezzi, vedendosi dopodomani (lo spettacolo ci sarà il 7 o l'8).

Solice gli deve chiedere un'altra cosa: "ho visto che tu improvvisi molto e hai un vasto repertorio di canzoni anche greyhavenesi, e sei molto bravo a suonare il liuto. Volevo consegnarti alcune canzoni che forse potresti non conoscere, sicuramente non le conosci, per vedere cosa ne pensavi"

"Non sono bravissimo a leggere la musica..."

"E' da tempo che volevo un parere di un musicista esperto.. leggila prima per conto tuo..."

Gli consegna le carte con le canzoni, per avere un parere. Riunione dopo.

Strana cosa, maledizione che ha colpito quelli che già stavano male... a Mirtion sono morti in parecchi, forse perchè più vicino... malattie peggiorate "stati" peggiorati. Passano 2 giorni, è il 6 ottobre pomeriggio. E torna Spyros.

Info di Spyros: i tizi sembra che stiano ancora in zona, stabiliti in qualcuna delle casupole dei pastori. Sono 3 o 4, pochi ma grossi e minacciosi.

Riporta le musiche a Solice. "Ho guardato queste musiche... e... sono molto belle, profonde, anche i contenuti... sono impressionato, sono belle e particolari... forse potresti suonarle davanti a un pubblico, magari di livello più alto.... ambienti cortigiani e così via..." Poi prove con Julie.

"Teniamoli d'occhio, discretamente..." dice Guelfo a Solice sottovoce.

Scenetta alcolica, lei finge di bere, lui glei lo dice, lei beve un sorsetto dopo di lui. cantano, poi tranquilli, e saluti.

Julie torna dai compagni fingendosi ubriaca, e prende in giro Guelfo. Ma Solice se ne accorge.

Poi Julie va a chiedere suggerimento a Desiree, l'effetto svanisce subito.

Comunque è strano che un solo sorsetto abbia un simile effetto, evidentemente è qualcosa di molto forte, per giunta forse non un semplice super alcolico, ma corretto con qualcosa...

Sera del 6 ottobre Conversazione del gruppo. Notte del 6 ottobre. Eric ad un tratto apre gli occhi, vede che c'è Gabriel seduto sul lettuccio. Dopo un po' si rimette sotto le coperte a dormire. Dopo un po' Eric si rende conto che un po' tutti si

rigirano nel sonno, come se fossero disturbati dai rumori. Infine si mette a dormire di nuovo. A un tratto si sveglia Guelfo e vede che la sedia davanti alla porta che si allontana. Stranamente la sedia si muove da sola. Chiaramente sta avvenendo un incantesimo, anche di una certa potenza. Lentamente persino la porta si inizia a muovere.

Guelfo balza dal letto per correre a sbarrare la porta prima che venga aperta. Non fa in tempo e dalla porta entra un cane. Il cane lentamente entra e si accuccia nella stanza. E poi si profila la sagoma del Barbone. Il Barbone indica il letto.

"Torna a letto", dice a Guelfo con tono imperativo ma non aggressivo.

Guelfo lo fa passare, sia pure perplesso.

"Possiamo fare un patto. Un'informazione tu, un'informazione io."

"Beh, sentiamo che cosa vuoi sapere..."

"No. I patti con me si decidono prima"

"Io non ti conosco..."

"No, noi ci conosciamo" (e gli occhi cominciano a diventargli rossi)

Guelfo inizia a rabbrivire e a capire, e soprattutto si gira verso il cane, che lo guarda.

"Tu vuoi un patto con me? Perché? A che ti serve?"

"Lo scoprirai alla fine dei tuoi tempi"

"Diciamo che se vuoi fare un patto con me dovrai sforzarti un po' di più", dice Guelfo.

"Non chiedermi di sforzarmi", dice lui spaventoso, "perché quando io mi sforzo omn controllo più la mia forza. Puoi rifiutare il patto."

"Se faccio un patto con te sappiamo bene che le potenze che servo mi riterranno indegno..."

"No, nulla di compromettente..."

"Il solo fatto che io acconsenta a una richiesta può essere ritenuto compromettente, se non ho una ragione più che cristallina per rischiare tanto... c'è la mia anima in gioco?"

"No, la tua anima è assolutamente irrilevante,. Però io ti posso fornire su un piatto d'argento i tuoi nemici".

"Davvero?"

Annuisce.

"Io ho molti nemici."

"Scelgo io quali."

"E che cosa vorresti sapere?"

"Mmmmmmm.... allora, prima ti dico quello che so e che voglio regalarti, e tu poi mi dai quello che io chiedo, senza ulteriori domande. Va bene? Posso cominciare a parlare?"

"Ci penso"; dice Guelfo.

"C'è una cosa che non capisco, perché sei venuto da me in questo momento? Io non so molto di te, probabilmente hai bisogno di quello che sei venuto a chiedermi. Abbiamo già stretto un accordo in passato, io l'ho onorato e spero che tu pure..."

"Infatti"; risponde il Barbone e guarda il cane.

"Beh, per come si sono messe le cose effettivamente non ci dispiacerebbe avere qualche informazione sui nostri nemici, se mi garantisci che ciò che mi chiedi non mi costringerà a compiere peccati nei confronti dei miei dei, io potrò onorare questo accordo.

"No, e in ogni caso tu non ne saresti consapevole, quindi non colpevole. Tutto quello che mi darai sarò io a utilizzarlo, e se come lo utilizzerò non piacerà ai tuoi dei, non sarai tu responsabile."

"Ti preannuncio che se queste informazioni dovessero riguardare uomini che come me servono la luce, io non sono disposto a accettare..." Dice Guelfo

"Chi puzza di più chi puzza di meno."

"Chi puzza di meno è fuori dall'accordo, sacerdoti e conclamati uomini di fede, gente di comprovata santità. Per costoro non ho..."

"D'accordo bravo, bravissimo, allora il patto è stretto."

Allunga la mano, Guelfo la stringe.

"Serji Nevermore è tenuto a friggere non lontano di qui"

"Che intendi dire friggere?" chiede Guelfo

"Che sta con amici non troppo amici, amici nemici... non lo stanno torturando nè seducendo nè ricattando. Là sulle montagne verso sud, dovete andare lì per trovarli. Non sono molti e non sono bene armati. Dove sorgono le sorgenti del Tibur, da quelle parti. Muovetevi lì o indagate lì, ma con molta circospezione, perché ci sono occhi e orecchi dappertutto in questi paesi, praticamente qui comandano loro, di fatto. E cercate pure di non... (guarda i tre angeli) non far sapere troppe cose a questi tre, perché potrebbero ritardarvi. Servitevene come spade, ma senza renderli troppo partecipi delle vostre decisioni nelle azioni":

"Dici che non giocano la nostra stessa partita?"

"Magari inconsapevolmente. Poi ti darò altre informazioni dettagliate, più avanti. Se vorrai questo non sarà il nostro prossimo incontro. Luran Baekar, lo conosci?"

"Lo conosco"

"Non è un uomo di comprovata santità, suavia, non lo puoi configurare come un santo" dice il Barbone sorridendo.

"Dove lo posso trovare? Dove vive?"

Guelfo ci pensa su. "Tu mi chiedi di Luran Baekar, uno studioso di necromanzia ...mi stupisce..."

"Se mettessimo a confronto la tua intelligenza e la mia ti stupiresti molto di più".

"Avrai quello che hai chiesto, onorerò il patto, ma se posso, dimmi le tue intenzioni verso di lui..."

"Assolutamente no", dice lui, "ti ho dato informazioni mentre brancolavi nel buio... e adesso..."

"Vuoi incontrare Luran Baekar per fargli la pelle, diciamo così... dove trovarlo? Diciamo che sarebbe una giusta punizione per tutte le paccottiglie che mi ha rifilato..."

"Dove abita, dove vive e con chi ha a che fare"

Guelfo ci pensa e il Barbone inizia a mettergli fretta. Il cane si alza e si avvicina ai piedi di Guelfo e gli lecca.

"Ha un servitore, per quel che ho capito"

"Gli è legato? Lo paga?"

"Non lo so"

"Dove vive?"

"Non distante da Amer, in un palazzetto", dice Guelfo.

"Che lavoro fa?"

"Non era nei patti..." risponde il Barbone. Il Cane inizia a ringhiare e il Barbone allunga la mano verso Guelfo e gli fanno male tutte le ferite.

"Sei lento, stai giocando con me....." e gli fa male tutto, le ferite di Guelfo tendono a riaprirsi.

"Si occupa di Negromanzia"

"Legalmente?"

"C'è qualcuno che legalmente si può occupare di Negromanzia?"

"Va bene, per adesso basta, non voglio tediarti ulteriormente. Buona notte".

"Spero che qualunque cosa tu decida di fargli, ti rispedisca da dove sei venuto"

"Sarà molto difficile", risponde il Barbone.

E spariscono. La porta e la sedia tornano al loro posto. Guelfo prova a addormentarsi, sonno agitato. MATTINA DEL 7

Intanto nella stanza delle donne... la mattina ci si sveglia e Julie ha sognato Micol che stavolta stava al mercato, e si aggirava timorosa e titubante tra le bancarelle e poi se ne andava via, forse nel suo rifugio tra le montagne, da sola, guardandosi spesso indietro.

Julie lo racconta a Solice, che dice "è un buon presagio, forse gli Dei vogliono farci sapere che anche i nostri nemici sono in difficoltà".

Visto che oggi c'è il mercato a Mirtion, Julie suggerisce di andare, casomai il sogno fosse di ispirazione per la giornata.

Guelfo dice: "dobbiamo valutare un nuovo sviluppo. C'è la possibilità che si riesca a rintracciare Serji e gli uomini che lo tengono. C'è la possibilità che come Julie ha visto qualcosa stanotte, anche io ho visto qualche cosa in.... sogno... anche se a volte capire se qualcosa capisca in sogno o in veglia è difficile... mi piacerebbe dire che era un sogno."

"Una visione?" chiede Solice.

"Una apparizione. Vi ricordate quel vecchio Barbone col cane... stanotte ci ha fatto visita" dice Guelfo.

"Non era un bel tipo quello" commenta Julie

"Non è un essere umano", risponde Guelfo. "E' qualcosa con cui abbiamo avuto a che fare recentemente, io e Julie, lui e il suo fedele segugio"

"Il cornuto? Quello dei sogni?" chiede Julie.

"Utilizzando il suo spaventoso potere è entrato nella nostra stanza senza destare gli altri..."

"E l'hai cacciato alla grandissima?" chiede Julie

"Hai pregato?" chiede Solice

"Non mi ha lasciato moltissima scelta, e non sono molto in grazia degli Dei... è un discorso complicato.... sia come sia costui ha gioco che quelli che tengono Serji vengano neutralizzati e mi ha dato un'indicazione. La sua priorità in questo momento è Luran Baekar"

Perplexità generale...

"Sia come sia, mi ha dato un'indicazione, suggerendomi di cercare Serji e i suoi carcerieri alle sorgenti del fiume Tibur, sulle montagne a Sud. Dice che sono pochi e poco armati, ma che hanno occhi e orecchie dappertutto. E ha suggerito di non coinvolgere eccessivamente i nostri tre angeli custodi, che inconsapevolmente potrebbero ostacolarci".

"Ma perchè ti ha dato queste informazioni?" chiede Eric, "ti pareva... ho paura che sia una trappola, perchè obiettivamente...."

"Non credo che sia una trappola, ma potrebbe tranquillamente esserlo", dice Guelfo.

"Ma il Metropolita ci aveva detto di non fidarci di lui" dice Solice.

"Il punto è", dice Eric, "che questo ci ha dato informazioni così gratis..."

"Purtroppo le informazioni che ci ha dato di per sè non sono per forza accurate e fidate. La domanda è perchè darcele?" dice Guelfo, "ma perchè farlo per ingannarci, quando avrebbe potuto usare ben altri metodi per metterci i bastoni tra le ruote... e ha a disposizione metodi molto efficaci a questo scopo".

Guelfo racconta di cosa gli ha fatto, riaprendogli le ferite inferte da Ingrmir.

Poi si parla di cosa fare.

Julie dice "Noi stiamo cercando Micol soprattutto adesso, più che il gruppo due, di Serji, è Micol il problema più urgente da affrontare, quello che Sir Bruno ci ha mandati a fermare..."

"Io non lo so" dice Eric, "a me preoccupa che stavolta non ti abbia chiesto niente in cambio, a differenza dell'altra volta. Ho l'impressione che ci voglia manipolare, perchè a lui fa comodo che noi andiamo lì"

"E perchè è così interessato a Luran Baekar?" si chiede Guelfo.

"Da quel che avevamo capito lui è abbastanza avverso ai nostri nemici" dice Solice, "e quindi potrebbe aver senso che ci dica la verità per ostacolarci a vicenda. E' comunque una informazione che gli conviene perchè ci mette tutti contro. Per quanto riguarda Luran Baekar, bisognerebbe forse avvisarlo perchè magari è in pericolo, se questa entità è interessata a lui"

"Quando torniamo dovremo avvisarlo!" dice Julie

"Quando torniamo probabilmente sarà troppo tardi..." commenta amaramente Guelfo.

"Ma secondo te lui sa come trovarlo, a Luran Baekar?" chiede Eric

"Posso dirti con assoluta certezza che lui sa dove trovarlo", risponde Guelfo.

Guelfo si propone poi di pensarci lui a scrivere una lettera a Luran, per metterlo in guardia.

"Fai però attenzione che probabilmente la lettera sarà intercettata", ribadisce Eric.

"Chiediamo all'Heresioptis di darci prova della sua immensa autorità imperiale usando i suoi potenti messi per far arrivare con la massima celerità questa lettera a Chalard", suggerisce Julie, sperando nel desiderio dell'Heresioptis di manifestare il proprio potere.

L'idea viene accolta e Guelfo scrive un testo abbastanza criptico, il testo viene dato a uno dei tre angeli custodi (Raphael) che va a Kastoria e ci pensa lui. Per quanto riguarda la fiera si va la mattina coi due angeli.

Julie ribadisce cautela riguardo il suo sogno.

"Sai Julie che potrebbe essere anche quello un sogno mandato dal Muflone, diversamente da come ha fatto con me... però magari è una cosa che ti dà lui ugualmente..."

Lei ci pensa un po' e poi annuisce, in effetti è possibile.

"Attenti, nel sogno era guardinga, non ci facciamo beccare" dice Julie

"Circondiamo la zona", dice Solice. "Noi restiamo ai margini del mercato, i due angeli entrano dentro con la descrizione. Loro possono avvicinarsi a lei e dirle di seguirci per verifiche, la prendono e la portano da noi. Se oppone resistenza, la fermano con la forza. Noi interveniamo."

Ci si organizza per circondare bene la zona, i due angeli chiedono allo stalliere una descrizione. Se è arrivata si sequestra il cavallo, suggerisce Eric. Intanto si va, superiamo il dissetatoio e si va verso Mirtion.

Lungo la strada si istruiscono gli angeli sul piano. Purtroppo non ci sono stalle ufficiali nè di solito guardie del tema, quindi nessuno a cui chiedere.

Quindi gli angeli entrano a controllare nel mercato se c'è una ragazza coi capelli rossi, con atteggiamento sospetto, gli angeli devono fermarla, prenderla per un braccio, e bisogna dirle di andare con loro. Se fa resistenza va trattata come una criminale, altrimenti sarà portata da noi per l'identificazione.

Eventuali fermi andranno fatti in contemporanea, se sono più d'una.

Noi intanto ci mettiamo alle uscite del mercato, per impedirle la fuga. Ghiorghios chiede come mai abbiamo queste informazioni, la risposta è vaga. La strada è percorribile, l'aria un po' fresca. Si vedono le montagne a destra, alte. Si arriva al villaggio, composto da poche case. Il mercato è molto allegro e caotico.

La cosa interessante è che praticamente non ci sono donne o quasi, per lo più contadini. Il mercato è compatibile col sogno di Julie.

Tutto il villaggio è costituito dal mercato, e anche fuori ci stanno altre baracche di bestiame.

Ci sono due ingressi principali al mercato, e altre stradine verso le montagne.

Tocca presidiare proprio quelle stradine. Ci si deve dividere in due gruppi.

Eric Julie e Desy

Guelfo Solice e Loic i due angeli custodi entrano nel mercato. Dopo un'oretta tornano gli angeli dal gruppo di Guelfo, Solice e Loic. Ghiorghios dice che non ci sono ragazze rosse. Ci sta Spyros a passeggiare e comprare, e niente altro.

Solice dice di tornare e restare un altro paio d'ore abbondante, fino a metà pomeriggio, e se Spyros va via e non ci sono rosse...

"No, non sono molto d'accordo a tornare di notte con le lanterne" dice Ghiorghios, "meglio restare massimo un'oretta e tornare col sole".

"D'accordo. Se arrivano rosse la priorità è lei, sennò si guarda Spyros, cercando di scoprire dove abita".

Il tempo passa. Bisogna scendere e nascondersi di sotto, perchè sennò Micol ci vede da sopra mentre scende. Dopo un po' si intravede Spyros che chiacchiera tra la gente, e bisogna allontanarsi un po' per non farsi vedere.

Dopo un'ora tornano gli Angeli custodi. Spyros è andato a bere con amici dentro una casa, e invece mentre niente rossa. Si torna a Ipsos nel pomeriggio, dove si arriva in serata che è già quasi notte. Si torna in locanda, inizia ad esserci un po' di gente. Tutta gente nuova rispetto all'altra festa, forse cittadini.

Oggi l'oste chiede alle ragazze di liberare la stanza grande e di spostarsi nella stanza da 3 posti per fare il posto ad avventori uomini che sono arrivati. D'accordo. Erano gente che stava al mercato. Prima di dormire riunione: Solice suggerisce una esplorazione nella zona del fiume Tibur. Scende la notte tra 7 e 8 ottobre. Guelfo si sveglia a metà della notte, vedendo la sedia che si sta muovendo e la porta si apre.

Entra il cane, si guarda intorno e si accuccia sotto il letto di Guelfo e la porta si richiude.

"Insomma, cosa vuoi da me?"

Il cane lo guarda con una faccia da cane.

"Te lo sei già mangiato il mio amico negromante o..."

Il cane si mette a dormire sotto il letto di Guelfo.

"O io o te... abbiamo già avuto le nostre divergenze, io un'altra notte con te a ciancicarmi non la passo... eh..." Guelfo continua, parlando da solo, spaventatissimo.

Guelfo prova ad andarsene dalla stanza, ma la porta non si apre. Va alla finestra. La finestra si apre.

Guelfo sospira.

E' molto strano il comportamento di questo cane, perchè sembrerebbe non tanto controllato da un mago, quanto proprio semplicemente una entità che si muove liberamente tra una realtà e l'altra, sia l'animale demoniaco che un demone peggiore, suo padrone. Tanto che persino potrebbe darsi che ci sia un varco aperto o quasi... il che getta ombre anche minacciose sull'avanzamento dei rituali di Micol Semeyr, e sull'esito possibile dell'ultimo stadio. Il tempo passa, e al sorgere del sole, dopo una notte insonne seduto a terra a studiare, Guelfo si rende conto che per terra non c'è più niente. Durante la notte Julie sogna Micol di notte al freddo nel suo rifugio tra le montagne. Sente freddo. Ci sono anche gli altri due soggetti, che facevano una guardia attenta e agitata, molto preoccupati. Forse ce ne sta un altro. I due sono agitati, quasi non dormono tutta la notte.

Stavolta io e i miei compagni siamo in sogno tutti intorno al rifugio. Nel sogno eravamo pronti per l'attacco, e sani, in salute.

Sorge il sole dell'8 ottobre.

Al mattino Julie racconta il suo sogno. Guelfo amaramente dice che anche stanotte ha ricevuto visite, e racconta della sua terribile bestia.

"Ma tu stavolta HAI pregato per allontanare la Bestia da te?" domanda Solice, un po' perplessa.

Guelfo esita. "E' una situazione che mi sta un po' sfuggendo di mano"

"Ma che vuol dire..." dice Solice preoccupata.

"Ma che ce vo' a pregà" commenta Loic.

Evidentemente Guelfo in questo momento non si sente sicuro che la preghiera possa essere la risposta ai suoi problemi.

"Guelfo ma... perchè fai così, non stai ricorrendo alla preghiera come ti ha detto il Metropolita, come ti ho detto io.. che cosa è successo?"

"Ho in questi giorni molta difficoltà a interpretare il volere degli Dei, e mi è quindi complicato chiedere il loro soccorso"

"Che cosa sta succedendo, perchè è diventato così complicato? Se posso aiutarti... ti aiuto"

"Sono in pieno di una convalescenza da cui ho l'impressione che non uscirò mai... ogni giorno mi si presentano nuovi motivi per disperare, mi rendo conto che quel che dobbiamo fare è troppo più grande di noi e le forze oscure ci assediano senza sosta... e senza che nessuno lassu' ci dia una mano a difenderci"

"Ma Guelfo, gli Dei ti hanno salvato la vita, ti hanno permesso di restare vivo e continuare questa missione... è chiaro che i pericoli che abbiamo davanti ci mettono in difficoltà, ma non possiamo rinunciare alla preghiera, è l'unica arma che abbiamo... non dobbiamo rinunciare alla preghiera perchè non possiamo rinunciare alla fede... siamo testimoni di molti eventi prodigiosi, non c'è ragione di perdere la fiducia..."

"Non sono sicuro di quale sia il disegno degli Dei per me", risponde Guelfo. "Sarà stato un caso, o molti colpi di sfortuna... o la tenebra particolarmente forte in questi giorni, in ogni caso le forze continuano a stentare di tornarmi e tutto ciò che tento di fare per tornare a poter combattere i nostri nemici viene costantemente vanificato"

"Mi rendo conto che possa essere frustrante, ma su alcuni peggioramenti che hai avuto... quello non era il disegno degli dei, ma una decisione avventata nostra..."

"Ci eravamo messi nelle mani degli Dei... che cosa dobbiamo fare?" dice Guelfo.

"Pregare e picchiare", dice Loic, "pregare di più e picchiare meglio"

"In quella missione abbiamo sbagliato a considerarti già sano, e hai rischiato troppo", dice Solice.

"Solice io ero molto scettico su quella missione, su quell'assalto", la interrompe Guelfo, "con poche forze e nemmeno fidate... ero molto incerto e ne abbiamo molto discusso e parlato, poi ho pensato che è questo che ci viene chiesto, come esempio... malgrado tutto... ho pensato di rischiare per l'ennesima volta..."

"Vabbè, ma infatti mica sei morto!" dice Loic "se non eravamo in grazia degli Dei eri morto!"

"Io mi domando perchè, malgrado tutto quel che abbiamo passato, tutte le nostre rinunce, comunque la Tenebra ha la possibilità di stanarci a suo piacimento"

"Non è vero," dice Solice, "stiamo combattendo una battaglia molto aperta, abbiamo molte cose da fare..."

"Eppure un suggerimento importante ci è arrivato proprio da quello che potrebbe essere il nostro più acerrimo nemico"

"Infatti è per questo che bisogna pregare davanti alla sua apparizione e concentrarci sulle informazioni legate all'nostre indagini", dice Solice. "Lui magari ci ha dato la locazione di Serji perchè è più favorevole alla missione di Micol, e magari ci ha voluto depistare".

"Secondo me lui vuole sfruttare la debolezza di Micol per i suoi fini, e non vuole che noi la fermiamo".

"Ma non capisci che è per questo che devi pregare quando parli con lui?" insiste Solice, "Non dobbiamo fare il suo gioco, è essenziale, e questi sonni agitati non ti aiutano nel recupero delle tue forze. Non capisco! Perchè punisci te stesso?"

"Tu non capisci perchè quando preghi hai la sicurezza che ci sia qualcuno che ascolta la tua invocazione. Io forse non sono mai stato destinato a sentire la stessa sicurezza, e anche quando sono stato oggetto di un intervento miracoloso, anche in quel momento è molto curioso che io non abbia avuto occhi che per la tenebra. E pregare in questo modo mi risulta oltremodo difficile e penoso".

"Sono questi bastardi della tenebra che ti vengono a rompere le scatole" dice Loic.

"E' la tenebra che ti contatta e cerca di allontanarti in ogni modo dall'unica cosa che ti può salvare e aiutare. Gli Dei ti hanno salvato, parte del lavoro dovrà farlo il tempo, parte dovrà farlo la forza della tua fede"

"Io propongo una cosa" dice Loic, "te senti fresca Solice? Dormi con noi, Solice, resti sveglia e preghi tutta la notte. Vediamo se arrivano i mostri a Guelfo"

Solice annuisce. "Per te Guelfo va bene?"

Guelfo acconsente. Il cielo è coperto.

Si parla.

Alla fine si pensa cosa fare. Alle sorgenti forse nemmeno è il caso di andarci, e comunque non oggi, perchè Guelfo e Solice devono riposare.

Guelfo però è dell'idea che sia meglio andare comunque a verificare.

"E se fosse una trappola?" dice Solice. "Andiamo in una zona sconosciuta... in una situazione molto rischiosa in mezzo ai monti..." "Oggi si resta qui e ci si prepara per la festa. Poi da domani si vedrà cosa fare."

Guelfo riposa, e anche Solice.

Si chiede all'oste se ci sia un'edicola dove pregare a Ipsos. L'oste dice che c'è una statua di Kayah che tengono vicino all'uscita del paese, dove c'è anche una fontanella, e lì insomma ci si mettono i fiori e così via.

L'oste da come parla senz'altro non è uno che ci va a mettere i fiori, anzi sembra abbastanza poco credente, poco devoto. Lui con queste cose proprio ha poco a che fare.

Si va a pregare all'edicola di Kayah. Poco curata.

Si prega tutti, e si riposa in attesa della festa. Alla festa Solice starà sulle sue, mentre Guelfo, con Eric dovrebbe riuscire ad entrare in rapporti con Spyros, con l'idea di restarci fino a tardi il più possibile. E tenere d'occhio anche l'Oste.

I tre angeli restano sguinzagliati all'esterno per tenere d'occhio la situazione.

Julie e Solice restano al lato a tenere d'occhio la situazione, avventori etc. Scende la sera.

Julie sta lì fuori dalla locanda tranquillamente quando inizia ad animarsi la locanda. Non sono arrivate comitive di ragazze, ma più avventori locali che si intrattengono, e gente del villaggio di Ipsos.

Atmosfera più tranquilla. Spyros arriva da Sud, a cavallo (Poros e Arta).

Si mette d'accordo con Julie sul programma.

Prima metà spettacolo di canzoni. Poi arriva un suo amico che porta una ballerina che balla con le nacchere... "tanto ho capito che la serata è buona, c'è gente di città quindi non ci sono i maledetti... bacchettoni che appena vedono una che balla subito cominciano a dire prostituta etc etc... perchè è una professionista di ottima famiglia, che balla. E poi vorrei concludere la serata col resto del repertorio e poi una canzone della tua amica Solice."

"Quello glie lo devi chiedere" dice Julie.

Lui ci spera molto "Ce n'è una che finisce la serata alla perfezione".

Julie perplessa, insiste con Spyros di chiedere a Solice il permesso. Spyros si avvicina a Solice e le chiede il permesso di suonare la sua canzone.

Solice "guarda, mi piacerebbe molto sentirla... ma forse è un po' triste..."

"No, è piena di concetti molto importanti, e possono essere compresi attraverso la musica"

Solice acconsente. L'oste e Spyros organizzano la locanda, tranquilli e chiacchieroni.

L'oste poi viene da Solice e dice che non ci sono problemi per le stanze, gli basta libera quella da sei.

Inizia la serata, prima suona e canta Spyros, poi fa salire anche Julie sul palco.

Lo spettacolo è ottimo, sia Julie che Spyros cantano e suonano bene.

Non succede niente di particolare per tutta la prima parte dello spettacolo. Spyros va a sedersi da Guelfo

"Com'è sta ballerina?"

"Bella e brava" dice Spyros. "E' una ragazza di Kastoria, di buona famiglia, aggiunge un po' di soldi a quelli della famiglia..."

"La famiglia è d'accordo?"

"Sì sì, lì città sono più aperti, il problema è qui in campagna..." dice Spyros. Dopo un po' arriva un carretto con un tipo e la ballerina. Carretto a due. Il tizio è armato e armaturato. Entrano, applausi e così via. Spyros la presenta, in Delos. Eleni si chiama.

E' molto bella, brUNETTA, con un bel vestitino grazioso e decoroso, non particolarmente spogliato.

Solice si rende conto che balla abbastanza bene, ma non è una professionista. Poi c'è una pausa, grandi applausi, e poi lo spettacolo di Eleni finisce, e lei poco dopo va via con la sua guardia a bordo del suo carretto. Poi Spyros torna a mangiare al tavolo.

"Brava, eh?" dice Spyros

"Bella e brava", commenta Guelfo.

"E' impegnativo farla tornare di notte..."

"Sì, ma hanno parenti ad Arta, dorme lì..." risponde Spyros.

Guelfo "ma questo posto è così noioso... come mai resti qua?"

"Mi piace stare tranquillo, è un posto praticamente fisso..."

Guelfo insiste "questo è il classico posto dove finisce qualcuno che non vuole essere trovato, uno che magari ha brutta gente che gli sta appresso, tipo che gli deve dei soldi... perchè non stai in capitale..."

"Può darsi pure che io non voglia avere tanti problemi, con gente che ti sta appresso anche dall'altra parte delle Allston,

stai qui riservato e tranquillo... la gente di qui a parte un po' di bacchettonaggine..."Inizia la terza parte dello spettacolo. Julie canta e Spyros suona, grande sintonia musicale. Grandi applausi.

E alla fine Spyros canta la canzone di Solice, il testo è identico con un arrangiamento nuovo.

Applausi, la gente inizia a andar via. Spyros ci saluta. "Buona notte".

Eric: "ti posso fare una domanda personale? Visto che sei dell'ambiente, ma tu ad Albachon, la conosci, sì, il locale alle "tre buche"..."

"Che mi fai ricordare.." dice SPyros, "ho dormito lì quando sono sceso giù, un'unica volta... mi è parso un bel posto.. perchè?"

"Era un posto un po' strano.." dice Eric.

"Perchè strano? Era un posto un po' equivoco?"

"Eh sì"

"Ma non ricordo, mi pareva un posto normale....." dice Spyros, che intanto si incuriosisce e insiste con Eric di farsi raccontare quel che è successo.

Lui cerca di fare il vago...

Guelfo gli fa una faccia espressiva "certo se ti capita una stagione, come dire, di fiacca..."

Spyros fa un po' di domande, incuriosito, e fanno un po' di discorsi amiconi tra uomini.

"Se mai dovessi tornare su quella strada... ci andrei sicuro!"

Molto discretamente torna Gabriel.

"Di gran furia è salito a cavallo per andarsene, ha fretta di andarsene".

"Gabriel, te la senti?" gli chiede Solice. A piedi per quel che si può, almeno per capire se va ad Arta.

Poco dopo torna. Spyros ha preso la via per Arta. E' ora di dormire.

Oggi Solice va sveglia tutta la notte a pregare nella stanza dei ragazzi, in silenzio. La prima parte della notte passa tranquilla, tutti dormono, e anche Guelfo riposa sereno. Julie sogna di essere nel casottino di Micol, nascosta con della paglia intorno e non ci sono porte interne, tutti vani molto rozzi. Vede un tavolino allestito con una persona al buio, al tavolo ci stanno Micol, Gad e l'altro. Stanno lì con una candela davanti. Tristi con borracce e mangiano razioni, e a un certo punto Micol dice "dobbiamo anticipare, perchè sennò ci prendono" e gad dice "sisi, strano che non c'hanno ancora attaccato, evidentemente li avevamo pistati per benino"

e l'altro "dobbiamo assolutamente approfittare di questo momento prima che si riprendano"

Micol "purtroppo non possiamo fare altro"

e Gad dice "quando?"

Micol "domani, domani o dopodomani al massimo, ma meglio domani"

Julie guarda dallo spioncino per capire come sta la luna. Luna velata, non piena, luna di questi giorni, crescente.

Tocca aspettare, e il sonno scompare. Intanto Guelfo si addormenta bene, Solice prega prega. Poi ... sente dei passi fuori dalla porta, nel corridoio. Passi di un singolo uomo in armatura metallica.

Solice si alza in piedi, si avvicina al giaciglio di Eric pronta a ... svegliarlo se succede qualcosa.

I passi si fermano davanti alla porta.

Guelfo si sveglia di soprassalto.

Solice riprende a pregare sottovoce.

La sedia inizia a muoversi in modo innaturale.

Solice sente una sorta di opposizione alla sua fede, una battaglia tra la fede di Solice, la sua preghiera, e la sedia che cerca di muoversi. Solice ha molta paura che si apra quella porta.

"Prega Guelfo, prega con me" dice Solice serissima.

Guelfo è terrorizzato e sente una profonda ira nei suoi confronti. Lentamente Guelfo riesce a trovare il coraggio di pregare Reyks e Dytros. Guelfo trema proprio tantissimo, come una foglia.

La sedia sta ricominciando a muoversi, allargando il passaggio, e Guelfo sente sempre di più l'attenzione su di sè.

"Mandala via!" voce cavernosissima.

Solice si rende conto della fragilità di Guelfo, e si mette davanti a lui.

Guelfo sente "Sono venuto a darti informazioni importanti, che non ti darò se non la mandi via, smetti di pregare!"

"Mi hai già... indotto a un accordo disgustoso e non ne farò altri. Se hai qualcosa da dire dilla, oppure vattene"

La sua furia si ritira "Ma questo vale per l'accordo precedente"

"Di quello che devi dire o vattene", dice Guelfo.

"Se tu smetti di pregare"

"MAI" risponde Guelfo.

Solice intanto fa il suo potere "coraggio" a Guelfo, per rincorarlo.

"E' la tua ultima parola?" e intanto a Guelfo gli si riaprono tutte le ferite, una alla gamba e una al torace, quelle fatte da Ingrmir.

"Puoi porre fine a questo supplizio" dice lui.

"Non temo più la tua tenebra e non sono disposto a permetterti di corrompermi ulteriormente. D? quello che devi dire o vattene"

LATRATO NON DISTANTE FORTISSIMO, mentre monta un ruggito.

Solice sente da fuori della locanda come i passi di qualcosa di pesantissimo, e il latrato.

Poi la forza si stempera e si allontana dalla porta, e si continua a sentire ancora in lontananza, in avvicinamento, ma

sempre più piano.
Poi Guelfo crolla nel sonno più profondo.
Solice vede bianco tutto intorno e poi perde coscienza.

Mattina del 9 ottobre.

Guelfo dorme tranquillamente nel letto, e Solice dorme accucciata per terra davanti alla porta. Hanno dormito abbastanza bene. Le ferite non si sono riaperte ma sta un po' peggio. La sedia è spaccata.

Solice esce dalla stanza, è appena l'alba.

Solice va alla statua di Kayah a pregare. Poi si svegliano tutti. Julie racconta il suo sogno un po' preoccupata. Solice e Guelfo fanno lo stesso.

Stanotte si chiederà agli angeli di fare turni di guardia in corridoio, mentre Solice, Julie e Guelfo staranno nella stessa stanza.

Nella giornata Guelfo studia i suoi testi sull'occulto.

Solice riposa.

Si va ad Arta a cercare Spyros per capire dove sta realmente Micol Semeyr.

Si va a chiedere a Lukios.

Lukios dice che è scappata un'altra ragazza ieri notte. Lukìa. "Una famiglia di qua, sempre collegata alla locanda di Ipsos, c'era stata la settimana prima con le amiche. Erano tornate senza problemi, poi però se n'è andata via e non è più tornata. Alla locanda non è andata... ieri pomeriggio era a casa e poi è sparita. Volatilizzata."

"Sentite Lukios", dice Solice, "io sto cercando una persona che forse vive ad Arta e mi deve dare informazioni su qualcuno sospetto che stiamo andando a controllare. Ho bisogno di grande discrezione, per questo chiedo a voi. E' un musico, conosciuto con il nome di Spyros e lavora in quella locanda".

"Non abita a Arta, sarebbe un brutto posto per lui... so dove vive. Vive a Poros, ma ci sta poco, sta sempre in giro, da un villaggio all'altro"

"Sembra che lo conoscerete bene"

"Lo tengo d'occhio da tanti anni. Penso che non possa non sapere, ma non ho purtroppo elementi per inchiodarlo, e visto che non vive ad Arta non posso fare niente. Non ha una condotta dissoluta e non è un ubriacone, non ho niente per incastrarlo, ma sono sicuro che lui è responsabile di quel che succede in questi posti. E' pure amico del Demarco di Poros, e questo mi impedisce di rompergli troppo le scatole".

Solice gli chiede esattamente dove abiti. Lukios glielo spiega, ma dice pure che sta sempre in giro, sempre a casa di amici nei vari villaggi. Si va a Poros in tarda mattinata.

Vicoletto. Bella casetta coi fiorellini sui balconi.

Gli angeli fanno da palo e noi si bussa.

Una signora si affaccia dalla casa accanto e inizia a dire "buon giorno, cercate qualcunmo?"

"Sto cercando Spyros il musico"

"Sta fuori, ma torna per pranzo, credo"

"Lo aspettiamo"

"Eh, ma noi si pranza tardi... voi non siete di qua... siete del Nord, mangiate prima... noi qua prima dell'una le due, Spyros non torna! Ma volete prendere qualcosa, avete sete?"

Signora tranquilla, lei si imbecca a casa, la signora ci fa entrare nella sua umile e normale casetta.

Molto socievole, offre liquore all'anice. Solice sta rifiutando un po' ma Ghiorghios suggerisce di berne almeno un goccetto. Intanto arriva un vecchio vecchissimo. Arrivano olive e liquoretto.

Chiacchiere tediose coi vecchi.

Hanno una piccola icona di Pyros e una di Kayah, e nella stanza accanto c'è un piccolo altarino pieno di icone accumulate, con santi e divinità, insieme a Pyros ci sta un'iconcina di sovrano che potrebbe essere l'imperatore e l'imperatrice.

Solice rifiuta il liquore dicendo che da anni ha scelto di seguire la regola di Kayah. Loro si imbarazzano un po' ma lei li tranquillizza e chiede l'identità dei santi delle icone.

Loro sono tutti felicissimi. NOIA PAZZESCA. Solice si nerdisce tantissimo, mentre gli altri si annoiano da morire.

Intanto il vecchio si scola il liquorino avanzato di Solice.

Intanto Julie si piazza alla finestra e dopo un po' vede Spyros che torna.

Solice inizia le lente pratiche di saluto dai vecchi, circa mezz'ora.

Finalmente si esce dalla casa dei vecchi, e si bussa a casa di Spyros.

Lui apre.

Sorpreso di vederli.

"Volevamo chiederti una cosa, abbiamo chiesto in giro e ce l'hanno detto subito"

"Scusate, non ho da invitarvi a pranzo... entrate entrate..."

Ci fa entrare.

Casa curatissima, stile greyhavenese. Molto pulito coi fiorellini anche dentro. Strumenti musicali, spartiti, libri. Stanza da letto al piano di sotto. Non ci sono segni religiosi.

Lui inizia a preparare qualcosa, offre da bere, pane e olive.

Chiacchiere tranquille sulla casa, ma Solice va subito al punto e gli chiede del nascondiglio di Micol Semeyr. Poi gli dice che sembra sia scomparsa un'altra ragazza ieri sera, Lukìa.

A Julie sembra che in realtà lui la conosca, anche se dice che conosce solo il nome. Solice pensa che lui in realtà già lo sapeva che era stata rapita. Ha mentito quando ha detto che non lo sapeva.

Un momento di gelo, poi Solice insiste a chiedere informazioni per capire. Spyros dice che nel pomeriggio va a Mirtion e si informa da un amico.

"Quando ci possiamo rivedere?" chiede Solice

"Io adesso vado, se per voi è urgente io vado, mi informo e vi dico questa sera quando arrivate a Mirtion, perchè da lì bisognerà partire..."

"Ma di notte?"

"Ci vuole un po' per arrivarci."

"Ci vediamo domani all'alba", dice Solice.

Lui dice meglio vederci lontano da loro, ci indica una strada da Mirtion. A un abbeveratoio. Quando usciamo fuori, si va via e si parla.

Julie dice che dopo aver bevuto il liquore di Spyros ha fatto i sogni simili a quel che ci dice lui, che Micol e i suoi sono male in arnese.

Solice si mette le mani nei capelli e dice di quel che ha capito.

Julie manifesta le sue perplessità sui sogni di Micol Semeyr male in arnese fatti dopo la bevuta del liquore di Spyros, che vanno sulla stessa linea delle cose che lui sempre suggerisce. Solice dice che forse, visto che lui dorme a Mirtion, dovremmo entrargli a casa stasera.

Guelfo è contrario.

Solice allora suggerisce di andare subito alle catacombe, visto che non dovrebbe starci nessuno.

Guelfo dice che però c'è il rischio che ci stia qualcosa residuo dei loro ultimi rituali.

In effetti non si può fare.

Ghiorgios suggerisce che Julie e Raphael entrino dentro in segreto, se trovano qualcosa chiamano Solice e Gabriel.

Intanto che si discute, si manda Raphael a seguire Spyros a Mirtion.

Alla fine si decide di andare l'indomani mattina al cascinale. Pomeriggio si riposa tutti tanto, Solice prega.

Solice Guelfo e Solice in una stanza e gli angeli fanno turni di guardia. Julie, nella notte: il sogno riparte. Sta coi suoi compagni accerchiando in segreto il cascinale. Nasce tra le rocce, è notte. Eric parte con una balestrata, che entra in una finestra e si sente AUCH!, poi Solice sfodera la spada e dice "All'attacco!" e c'è l'assalto frontale del gruppo, e tutti corrono.

Da dentro escono Gad sulla porta lancia una balestrata STUNC che va a ferire Loic alla gamba ma la carica continua.

C'è lo scontro, Gad e Fabius sulla porta.

Giro, vedo Micol Semeyr a lume di candela, è disperata e corre spaventatissima. L'altra sagoma sta preparando un dardo di balestra.

Guelfo inizia a sparare incantesimi, fuoco che parte da tutte le parti.

Zompo addosso a Micol, saltando dalla finestra in modo acrobatico, lei grida "AAAAA" ma parte una balestrata. Mi becca alla gamba sinistra di striscio. "Arrenditi o sarò peggio per te"

"Lasciami strega!" dice lei.

Corpo a corpo con Micol. Lotta con Micol,

Julie dà una capocciata a Micol.

"Basta basta mi arrendo!"

"Urla ai tuoi compagni di gettare le armi!"

Lei lo urla.

"Troppo tardi!" grida Loic e vola una testa di uno dei suoi scherani.

Poi grande fiammata e l'altro grida "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH" e Gad brucia tra le fiamme di Guelfo.

E il balestriere prova a fuggire dalla finestra.

Immobilizzo Micol, che è pure discinta dallo scontro.

E poi dormo tranquilla. Invece... Solice ha la sensazione che una presenza strana e negativa stia aleggiando.

Guelfo dorme sereno. Poi a un tratto Guelfo apre entrambi gli occhi col cuore che batte forte.

"Questo torna", dice.

Solice dice di pregare.

Guelfo sente dei piccoli tonfi nel corridoio. E poi sente strani ticchettii di zampe felpate e poi grattare sulla porta. E lieve ringhio.

Solice si piazza davanti alla porta e prega, rivolgendosi allo spirito per allontanarlo.

Guelfo rabbrivisce abbastanza.

La sedia inizia a spostarsi, ma si sposta perchè si sposta pure la porta, aprendosi un po'.

Mette il muso dentro il cane/lupo, è Ingrmmir, e sembra vero, anche se meno enorme possente e crudele. Ha gli occhi rossi.

Rimane fermo sulla soglia e si guarda intorno sbavando.

Solice prega tantissimo e stringe la mano di Guelfo. Paura enorme.

"ANCORA NON VUOI LE MIE INFORMAZIONI???"

"Io non credo che tu sia qui per darmi informazioni. Non credo che tu voglia onorare i patti, tu mi mandi una creatura che mi avevi promesso di tenermi alla larga. Mi hai ferito quando io avevo onorato anche il nostro secondo accordo, io non credo che tu possa mai dirmi qualcosa di vero e di utile".

"MA TU SEI DEBOLE, IO TI POTREI DARE FORZA"

"Non ti credo, che forza potresti darmi? E perchè dovresti farlo?"

"ACCETTI O NON ACCETTI LE MIE INFORMAZIONI?"

"non cadrò due volte nello stesso tranello"

"MA IO POSSO FARTI ANCORA DEL MALE"

"E non ho dubbi che lo farai, ma non cederò. Se vuoi parla, ma non ti darò nulla in cambio".

"IL TUO CORAGGIO MI PIACE, E' GIUSTO METTERLO ALLA PROVA"

La mano di Guelfo si stacca da quella di Solice, che prova a riagguantarlo. Solice fa "coraggio" a Guelfo per rincuorarlo, ma non ci riesce.

Il lupo si ritira, e Guelfo vede che la porta è come se fosse sfondata. Oltre la porta Guelfo vede proprio il muflone con gli occhi rossi, tutto armaturato e le mani enormi. Entra e punta Guelfo (Solice vede buio e tenebra e basta).

A Guelfo si riapre una ferita, ma regge il colpo.

Solice sente che sta "perdendo" Guelfo, che viene lentamente trascinato verso la porta. Lei prova a trattenerlo.

Guelfo prova a tirarsi indietro, anche se è doloroso, mentre se si lascia trascinare verso di lui non sente dolore. Guelfo resiste, soffrendo. Solice "previene" i danni a Guelfo coi poteri di Pyros.

Ora anche Solice sente la voce.

LO LASCERO' A STARE SE MI VIENE DATO UN PEGNO. CONCEDIMI DI METTERE LA MIA FORZA SU UN PEGNO E DI PRENDERLO, E LO LASCERO' STARE.

Solice cerca di capire la sua strana proposta. E' una cosa che chiaramente Solice non gli potrebbe concedere, se non per pietà verso Guelfo. Lui vuole in pratica privare Guelfo di qualcosa di suo (o qualcun altro), di simbolico, e farlo diventare proprio. Il che accrescerà la sua forza a nostro detrimento. Lui lo pone come pegno per liberare Guelfo della sua presenza.

E' un bel problema di coscienza, chiaramente voluto dal bastardo.

"Non avrai, fo-forza malefica, più nulla da noi. E resisteremo al male che ci farai insieme".

"E' LA TUA ULTIMA PAROLA?"

"Io ho una sola parola, ed è questa".

"MI HAI DICHIARATO GUERRA!!!!", sputa all'indietro Guelfo, che ricade a terra.

Julie si sveglia di soprassalto, la porta è normale. Ore piccole tra il 9 e il 10 ottobre. Prima dell'alba si va tutti (tranne Guelfo) a parlare con Spyros per dirgli che dobbiamo rimandare, visto che Guelfo è peggiorato. Gabriel resta con Guelfo, mentre Ghiorghios accompagna il resto del gruppo.

Alle 4 di notte si parte per l'appuntamento con Spyros. Fa freddo, l'oste saluta il gruppo.

Prima di entrare a Mirtion si trova Raphael, che viene a fare rapporto.

"Spyros in realtà è arrivato tardi a Mirtion, anche se era partito poco dopo pranzo. E' arrivato in serata avanzata. Non ha fatto molto, è andato quasi subito a casa dall'amico suo, e lì sta".

Si va all'abbeveratoio dell'appuntamento prima dell'alba. Spyros sta già lì al fontanile.

"Eccoci qua", dice Spyros.

"Non ho buone notizie" dice Solice, "è successo un imprevisto questa notte, il nostro compagno Guelfo, già ferito, ha avuto delle visioni infauste, che oltre ad averlo molto turbato ne hanno aggravato molto le condizioni, le sue ferite si sono in parte riaperte, e nonostante io abbia passato la notte a pregare vicino a lui, non sono potuta essere di molto aiuto...".

"Accidenti, quindi è una cosa come se fosse... indemoniato.."

"No, ma i sogni di Guelfo siamo abituati a prenderli molto sul serio e spesso influenzano le sue condizioni fisiche, più che sogni sono visioni"

"Lui può prevedere il buono o il cattivo esito di una impresa?"

"No, semplicemente quando vengono al momento sbagliato, possono pregiudicare la sua presenza. E quindi bisogna rimandare"

"E quindi lui ha questa facoltà..." commenta Spyros quasi ammirato.

"Non è una facoltà, è quasi una sventura che lo ha colpito in questi ultimi giorni. D'altronde SPyros non è un mistero che succedano cose abbastanza strane in queste zone, ultimamente".

"Ma... ma in realtà non può essere una stregoneria che gli è stata scagliata contro, magari dai vostri nemici?"

Spyros è piuttosto sorpreso della notizia, si aspettava che saremmo partiti con l'attacco. Da come ha parlato della stregoneria, sembra sincero nell'ipotizzare questa possibilità.

"I nostri nemici, noi non conosciamo la reale misura dei loro poteri, però mi sembra improbabile che possa essere una loro scelta, un loro attacco volontario, quello di funestare le notti del mio compagno. E' possibile che sia invece l'operato di una forza esterna".

"Io intanto vi faccio rapporto su quello che so. Non ho avuto modo di parlare con molte persone, per evitare di attirare l'attenzione (ma sta mentendo, anche perchè è arrivato tardissimo), comunque insomma c'era l'amico suo che un po' stava seguendo la situazione per lui, che gli ha detto che non ci dovrebbero essere novità, non so dovrebbero essere mossi da un cascinale dove si trovavano, su per le montagne. Non c'è la sicurezza assoluta, ma è molto probabile."

"Io vorrei rimandare questa operazione almeno di un paio di giorni, per provarte a risolvere il problema del mio compagno"

"Io credo che si siano stabilizzati, e l'unico rischio è che decidano di andarsene... posso continuare a informarmi su di loro, e se si postano li possiamo seguire, più o meno"

"Potresti chiedere anche informazioni indirette su questa ragazza scomparsa, se l'avessero davvero rapire loro, possibile mai che siano così pochi e nessuno se ne sia accorto?"

"Eh, certo..."

"Cerchiamo di capire se ci sono tracce e che fine ha fatto questa ragazza, se sia stata davvero rapita, e da chi, o se sia scappata", dice Solice.

Spyros conviene che sia una cosa importante da capire.

"Tu non hai altre idee su chi possa averla rapita e perchè?" chiede Solice, che intuisce che Spyros sta mentendo, o comunque sa più cose di quelle che sta dicendo.

Saluti e si torna alla locanda.

Una volta in locanda se ne parla. Si arriva al mattino del 10 ottobre.

Si va a Kastoria, dal Metropolita.

Si arriva in serata in città.

Prima tappa si va nella Chiesa del Metropolita.

Al termine della funzione del Vespri, celebrata dal Vicario, si va in Sacrestia.

Solice chiede di poter vedere il prima possibile il Santo Metropolita, quasi indispettendo il Vicario con la sua eccessiva schiettezza.

"Il Santissimo Metropolita è in meditazione e preghiera, e bisognerà aspettare la giornata di domani"

E fa ripristinare il nostro alloggio a Santo Pantaleimon.

Guelfo ha un po' paura all'idea di passare un'altra notte. Julie suggerisce di passare la notte in chiesa, ma Solice ci dice che probabilmente è inverosimile che ce lo consenta.

Si va a dormire a Santo Pantaleimon.

Piazzetta, cancelletto e due porte, in fondo chiesetta.

Il prete che ci accompagna ci lascia sulla piazza, suona al cancelletto e parla con la Monaca.

Dopo un po' il prete esce con la monaca, che apre le due stanze.

Solice chiede alla suora una cortesia, di fornire un campanello o un altro segnale per chiamare soccorso se le sue ferite dovessero riaprirsi durante la notte. Spiega brevemente delle visioni che subisce Guelfo.

Silenzio gelido della monaca.

"Sempre se non è di troppo disturbo", aggiunge Solice.

"Se suoni nella notte certo che è di disturbo" commenta la monaca, arcigna.

Intanto Guelfo chiede al prete una benedizione per la notte, in rozzo deliota.

Il prete gli fa cenno di tacere.

La monaca se ne va, niente campanello.

Stranamente il prete sembra aver cambiato umore ed essere diventato allegro. Solice pensa che abbia una buona ragione per essere allegro. Julie capisce che il prete è convinto che ora Guelfo sia sotto la protezione delle suore.

"Suore pregare per lui?" chiede Julie

"Potentemente" risponde il prete allegro.

Poi si mangia e quindi c'è una funzione privata per Guelfo, tenuta dal prete. Dura 2 ore e mezza.

Stanza 1 Julie, Guelfo, Solice, Desiree

Stanza 2 gli altri.

Nella stanza delle donne ci sono molte icone nere, di Kayah. Stanza con atmosfera luttuosa, probabilmente per la morte di Eugene. Si dorme.

Julie sogna che dentro il cascinale del massacro c'è una botola. Apro la botola, scassinandola.

All'interno c'è una persona. Scendo e c'è una povera ragazza legata e implora aiuto.

"Lukia?"

Lukia abbraccia Julie ringraziandola. Guelfo dorme bene e recupera. 11 ottobre Julie racconta il suo sogno.

In mattinata si torna alla Cattedrale Metropolita. Il Metropolita riceve il gruppo.

Solice spiega il problema di Guelfo.

"Quindi si tratta delle stesse presenze dell'altra volta. Come mai si sono rifatti vivi? Sarebbe interessante capire il perchè, non si sono scoperti questi esseri?"

"No, anche se probabilmente il 30 settembre è stato fatto un altro rituale che potrebbe aver ulteriormente avvicinato quelle entità alla nostra realtà" dice Solice.

"Potrebbe anche essere che gli scacciati dalla Chiesa dei Santi Difensori della Fede abbiano trovato una nuova casa... procurata loro da questi empi sacrificatori... il luogo dove è stato compiuto il rituale"

"Probabilmente le catacombe"

Si aggiorna il Metropolita della ragazza morta e delle persone morte, cani rabbiosi e così via.

"In realtà l'eccellentissimo Heresiopis qualche indagine l'ha fatta da quelle parti e sembra che anche quel luogo non è salutare, diciamo, da percorrere e da visitare. L'unica cosa è che la comunità è lontana..."

"Eravamo abbastanza lontani dalle catacombe" dice Solice

"Io, basandomi anche sui recenti studi che sto facendo su queste pratiche blasfeme, posso dire che c'è la possibilità che il mio primo incontro con questo demone abbia creato una sorta di.... legame malefico"

"Però poi si era interrotto a un certo punto"

"Evidentemente rappresento un punto di contatto di questa creatura con questo mondo e ciò che è stato fatto la notte del 30 settembre deve averla resa abbastanza potente da poter usare questo spiraglio"

"Non solo" aggiunge il Metropolita, "in realtà se qui si sta andando avanti è anche possibile che queste entità esterne acquisiscano sempre più poteri, se l'effetto deve essere quello di liberarle".

Guelfo annuisce. "Credo che sia questo lo scopo dei nostri nemici, indebolire il confine tra questo mondo e gli altri, popolati da forze demoniache"

"E' chiaro che dovete sbrigarvi", dice il Metropolita, "Non possiamo permetterci di arrivare all'altra data che avevamo ipotizzato, quella del primo novembre, e evidentemente la creatura cerca di rallentarvi, perchè non gli conviene che vi sbrighiate. Il vostro spirito deve essere forte e non farsi consumare lentamente da questi esseri."

Si viene a sapere che l'Heresiopsis personalmente è stato a visitare le Catacombe.

Julie poi prova a spiegare al Metropolita i suoi sogni e i sospetti su Spyros, ottenendo un effetto un po' strano, lui pensa che lei sia ingenua e non la prende proprio tanto sul serio. Poi Solice viene in soccorso dell'amica per spiegare meglio al Metropolita.

"Il consiglio che vi posso dare è questo, poichè talvolta è difficile cogliere i messaggi dei sogni e a volte gli dei malvagi si possono nascondere sotto benevole apparenze per confonderci, io direi che voi dovete seguire la vostra linea dritta, che ritenete giusta, e Pyros sicuramente vi si manifesterà in modo chiaro. Non fatevi tormentare dalle tenebre e da ciò che accade... e dalla difficoltà della vostra mente".

Per quanto riguarda il problema di Guelfo, "questa è una cosa che dovrà decidere lui. Se razionalmente è il privilegiato, diciamo così di questa entità malefica, l'unico su cui ella può agire, può essere un rischio che partecipi direttamente all'azione, è il vostro anello debole. D'altro canto lo spirito ci può condurre anche verso strade che noi non potremmo prevedere con la mente, e stupire anche le entità delle tenebre. Ma questo lo deve sentire Guelfo nel suo profondo, capendo anche il grande sacrificio a cui una cosa del genere potrebbe portarlo. Ci vuole molta fede, una fede fragile porta alla sconfitta. E' una dura prova, e questo luogo sarà per lui sempre un luogo di protezione e di accoglienza".

Solice chiede che il Vicario venga avvertito di questa cosa.

Guelfo interviene: "ma in tutta sincerità... secondo voi quello il rischio a cui espongo non tanto me stesso, sono più che disposto a mettermi in gioco fino in fondo, ma il rischio a cui potrei esporre i miei compagni, varrebbe..."

"Questa è una cosa che non posso dirti io. I tuoi compagni ti amano, sono uomini di fede come te, hanno condiviso tutto con te, e continueranno a dividerlo per sempre, quindi è un problema che non ti devi porre in questi termini. In genere andiamo insieme contro il male e se uno di noi è colpito dal male, gli altri si stringono intorno a lui per salvarlo"

Saluti e ringraziamenti. Dopo pranzo si torna all'Unica.

Si va a pregare all'edicola di Kayah.

"Caro Pyros, se il sogno è tuo continua, se non è tuo non me li mandare più"

Tocca andare a chiamare Spyros a casa subito per farci dire dove sta il cascinale la sera dell'11, gasatissimi. Si va a Poros, Guelfo, Desy e Gabriel restano.

Si arriva in tardo pomeriggio a Poros a casa di Spyros.

toc toc

Nessuno. Si affaccia la vecchia offrendo qualcosa da bere.

Solice ringrazia ma dice che c'è fretta e lascia un messaggio per Spyros sotto la porta.

"Siamo pronti, ci serve il tuo aiuto appena puoi, ti aspetteremo in locanda"

e si va.

In tarda sera arriva Spyros.

Non ha notizie fresche, ma è tutto ok.

"Domani, giorno sacro a Reyks, tenteremo di concludere questa operazione" dice Solice, "abbiamo bisogno di sapere in tempo reale domattina all'alba se ci sono spostamenti dell'ultimo minuto"

"Vengo io con voi" dice SPyros, "e chiedo al mio amico prima che voi partiate, e gli chiedo se è cambiato qualcosa"

"Ti posso chiedere un'ultima cosa, Spyros" dice Solice "tu sai combattere?"

"Solice, in questi casi una bella bugia ci sarebbe stata proprio perfetta, però se tu mi chiedi una spada, per quello che sono stato, non posso rinnegare di saperla maneggiare. Non bene, però all'epoca la portavo con dignità".

E' un po' imbarazzato, si capisce che non muore dalla voglia di combattere. Solice dice "Non temere non ti vogliamo far partecipare alla missione contro la tua volontà..."

"Incrocerò le dita per voi" risponde Spyros.

"A domani"

"Ma perchè non dormi qua?" domanda Julie

Lui dice che è una questione di soldi, non vuole ridare i soldi a quello a cui ridà lo stipendio. Notte tra l'11 e 12 si prega e si va a dormire, prima di Santo Reyks. Guelfo deve pregare per la notte.

Sente l'abituale grugnito fuori dalla porta e il terribile grattare.

Solice invece non sente niente, ma si accorge che Guelfo è agitato. Entrambi rafforzano la loro preghiera.

Guelfo allontana il sacchetto dei reagenti e continua a pregare.

ALLORA CI VEDIAMO DOMANI?

"Se gli dei lo vorranno domani assisterò alla tua sconfitta"

SE GLI DEI LO VORRANNO DOMANI SAREMO NELLO STESSO LUOGO

"Mentirei se ti dicessi di non temerti, ma in ogni caso ti affronterò".

Silenzio, e basta. Julie ha sognato di stare in locanda con gli amici a bere, a festeggiare la vittoria, tutti a ridere e bere un vino deliota. Poi ballo sul tavolo tutta contenta. Mattina presto del 12 ottobre, si parte. "Ho riflettuto questa notte sull'opportunità di partecipare o meno all'assalto, e posso dirvi sin da adesso che lui ci sarà, me lo ha promesso"

"Lui chi?" chiede Julie.

"Il Demone... dobbiamo decidere insieme"

"Meglio te e il cornutone che nessuno dei due" dice Julie

"E comunque è apparso anche a Julie in passato, e non abbiamo la certezza che non ci compaia comunque... " dice Solice, ma Guelfo insiste che sarà collegato a lui.

"Vale comunque la pena che andiamo tutti" dice Solice, "Non ti possiamo lasciare indietro".

Loic dice "senti guelfo, vieni pure, ma non ti mettere in prima linea, anche perchè cioè, al mago si spara sempre"

"Resterò un po' dietro a coprirvi", annuisce Guelfo.

Ghiorghios dice che se ci si prepara alla battaglia bisogna darsi un piano e delle competenze.

Julie descrive e traccia a terra la mappa del casolare.

Ci si allontana e all'appuntamento con Spyros, lungo la strada.

Ghiorghios dice che uno dei suoi uomini deve proteggere Guelfo.

"Non credo che sia necessario", dice Guelfo, "perchè se avrò un aggressore, sarà un aggressore che nessuno avrà modo di affrontarlo"

Solice dice "però come avversari fisici, va comunque protetto".

Raphael terrà un occhio su Guelfo.

Julie dovrà restare nascosta a tenere d'occhio eventuali movimenti strani e inaspettati. Si parte prima dell'alba del 12 ottobre verso l'appuntamento con Spyros. Verso l'alba c'è un cavaliere avanti noi, è Spyros.

Saluti e si va.

"Prima cosa si va alla chiesa di Mirtion, dove riceveremo tutti la benedizione" dice Solice.

"Intanto vado dal mio amico a chiedere se ci sono novità?"

"Ok".

Si arriva a Mirtion a mattina.

"Ma noi stiamo affidando le operazioni di intelligence a Spyros?" chiede Eric, perplesso.

"O la va o la spacca", risponde Solice.

"Visto che abbiamo ricevuto l'ammonimento a non fare troppe domande perchè loro hanno il controllo del territorio, lasciamo che vada avanti Spyros..." Preghiera in chiesa, dedicata a tutti gli dei.

Tante icone, si prega. Poco dopo entra il giovane prete, un po' stupito ci saluta.

"Buon giorno padre, per noi questo è un giorno molto importante e per questo vi preghiamo di benedirci affinché la nostra missione abbia successo"

"Naturalmente... ma è una santa missione?"

"Sì, è una santa missione"

"Eppure mostrate violenza, siete entrati con le armi in chiesa..."

"Siamo qui per far bene dire le nostre armi, perchè oggi saranno portatrici di giustizia e per questo sono state allineate al cospetto di Reyks".

"Siete uomini di fede?"

"Siamo uomini di fede e combattiamo per conto della fede" risponde Solice, carica di sacra determinazione.

Il prete prega e benedice ciascuno di noi.

Siamo pronti, solice si mette in disparte gli abiti da paladina.

Spyros entra in chiesa e guarda Solice.... si aspettava una cosa del genere, ma non così tanto. Rimane meravigliato. Ma è contento di averci azzeccato.

"Ma dalle professioniste ci vai con la sua benedizione?" domanda a Eric sottovoce con aria complice, poco dopo. Eric comunque fa il vago. Spyros non ha avuto notizie nuove, quindi stanno lì. Tocca stare molto attenti, la strada è un po' ripida.

Solice suggerisce un appuntamento in paese a Mirtion, lui resta qui, e nel dubbio si procura un carro.

"Incrocerò le dita in preghiera per voi" dice Spyros. Si procede, salutato Spyros, lungo il sentiero poco battuto.

- Ghiorghios, Loic, Eric

- Solice, Gabriel

- Julie, Desy

- Guelfo, Raphael Cielo plumbeo. Non ci sono tracce recentissime. Si sale per la stradina, zona brulla e faticosa, coi tornanti.

Da sopra si sente l'avvicinarsi di un gregge. Ci si affretta per sfruttare il loro rumore e non farci troppo sentire. Grande massa di pecore da far passare, e pure i cani e il montone.

Solice proprio pensa non sia un'idea farsi investire dal gregge di pecore, per paura di cani e/o montone. Bisogna abbandonare la strada e dare passo al gregge, tenendo un atteggiamento soft coi cani. Solice lo dice, allontanandosi tutti insieme.

Un cane abbaia tantissimo, il più grosso. Ci si allontana tutti. Guelfo ha la sensazione che il cane ce l'abbia proprio con lui, però il gregge alla fine passa, e si ricomincia.

Ci si rende conto di un bivio, e si prende la strada peggiore, secondo le info di Spyros.

Camminando Julie dopo un po' vede il secondo bivio, vermaente impervio, dove bisogna salire.

Si va in fila per uno. A due ore di distanza ci sta forse un edificio, appena visibile in alto, in lontananza. Dopo un'oretta si supera la prima parte della montagna e si entra in una nuova zona montuosa, lungo il crinale. La casetta si inizia a vedere meglio. E' abbastanza simile al sogno, in pietra con le finestre cave come nel sogno.

Si prosegue.

Si arriva ed è vuoto. Non ci sono tracce recenti visibili.

Sembra quello del sogno, da fuori. Non ci stanno i due locali, ma uno solo.

Solice entra per prima, c'è qualcosa per terra, di solido e strano per terra, proprio sulla soglia.

Solice accende una torcia e osserva. E' una tagliola bella grossa. Viene fatta scattare. CLIC.

"Stiamo molto attenti dentro", dice Ghiorghios.

Julie porta Solice al punto dove doveva stare la botola. Non c'è, ma ci sono tracce di stivali umani nella polvere. Niente mobili.

Viene il dubbio che non sia la casa giusta, tocca cercarne un'altra.

Si prosegue sul sentiero, con cautela per vedere se tornano.

La salita è sempre più faticosa.

Si arriva sulla vetta dell'altro crinale.

Si vede la continuazione della strada a scendere e un altro percorso parallelo e in fondo un altro cascinale. Si va.

Si sentono dei cani in lontananza che abbaiano, davanti.

Purtroppo Eric non si accorge di una tagliola tra la terra e la calpesta. SCLONC. Lieve ferita alla gamba, per fortuna aveva l'armatura.

Si prosegue con grande cautela, più lentamente.

Dopo circa una ventina di minuti, si vede che in linea d'aria siamo abbastanza vicini.

Tutti si vede un elmo che si illumina con un raggio di sole tra le nubi, su una delle finestre aperte. Scende giù velocemente.

Da una finestrucola esce una balestra. Stunc. Ma missa.

Pregghiera a Dytros e si sprinta.

Viene colpita Desiree alla gamba, è una balestra pesante. Solice prova a prevenire il danno, ma non ci riesce. Ne passano 4 alla gamba.

Ghiorghios dice "siamo sotto pressione, perché i loro tempi di ricarica sono veloci rispetto a noi, dobbiamo correre... ma ci stanno sicuro le tagliole, più avanti".

E si comincia a correre. Julie resta indietro e si nasconde (58) e aiuta Desiree a nascondersi anche lei. Guelfo lancia "immagini illusorie" e rimane un po' indietro.

Solice riesce a vedere una tagliola e inabilitarla.

Arrivano due colpi, uno su Ghiorghios (assorbito dall'armatura) e uno su Raphael, al braccio. che Solice riesce a prevenire.

Il gruppo in carica è a circa 100 m dalla casetta lungo il sentiero (40 metri in linea d'aria). Il gruppo corre verso la casetta.

Eric incespica e resta praticamente fermo. Il gruppo corre compatto.

Balestrata su Ghiorghios. Ne passano 4 alla gamba sinistra.

Balestrata su Solice di striscio alla gamba, ma non passa niente.

"Stiamo attenti alle tagliole!" grida Ghiorghios. E subito dopo ci finisce dentro. "Aaaah!" grida di dolore. Ne passano 3 alla gamba sinistra.

Solice rallenta un po' per aiutare Ghiorghios a liberarsi dalla tagliola.

Si avvicinano ancora, e un altro dardo colpisce Solice al braccio destro. Ne passano 2.

Si ode una voce femminile greyhavenese: "fermatevi, fermatevi, possiamo parlamentare!"

Solice risponde "gettate le armi dalla finestra e uscite dalla porta, e parleremo"

Loic si becca una balestrata dalla finestrucola. Ne passano 6 al ventre, e 24 sul globale. Il gruppo finalmente arriva davanti alla porta chiusa. Intanto Julie avanza lentamente con furtività e cerca di capire da quale finestra stia sparando Gad.

Spara dalla finestra piccola, con la balestra piccola. Quando Loic viene ferito, Julie si preoccupa di aiutare Desiree a raggiungere Loic e curarlo, trascinandolo in salvo.

Intanto Guelfo avanza flemmatico circondato dalle sue immagini illusorie.

Eric si piazza alla porta per sfondarla a martellate, mentre dice agli altri di controllare che non ci siano altre uscite dalla casupola.

Intanto Solice sente... "rrrr.." il ringhio di cani da dentro, mentre gira dietro la casa per controllare, si accorge che c'è una finestrucola in alto, sul retro. E sul lato c'è una porticina piccola, e Solice si piazza lì vicino.

Eric tira una botta fortissima alla porta, sulla serratura, che resta intatta, stranamente.

Guelfo d'un tratto grida: INCANTESIMOOOOO!!!!

Viene chiusa anche l'altra finestra, subito dopo.

Solice intanto sente che i cani, da dentro... forse si stanno ammassando da una parte, abbaiando.

Eric dice a Gabriel di sfondare la porta, mentre lui prova a sfondare la finestra, sporgendosi un po' sul precipizio.

Solice va sulla porticina, dietro cui stanno i cani.

Gabriel dà una mazzata sulla porta, ma stupidamente proprio dove l'ha data Eric, e non succede niente.

"BENE ARRIVATO ALL'APPUNTAMENTO" sente Guelfo, una simpatica voce nella sua testa, proprio mentre stava per castare. "GODITI QUESTO BEL PANORAMA, PERCHE' E' L'ULTIMO CHE VEDRAI".

Guelfo non risponde, paralizzato dal terrore.

Eric tira martellata forte sulla finestra. Ne sfonda un po', bella botta. A fine round la porticina si apre.

Julie nasconde Loic (61) con grande fatica e lascia lui e Desiree dietro il riparo. Dalla porticina iniziano ad uscire cagnoni minacciosi. Solice grida l'allarme.

Guelfo sentendo la parola "cani" si agita ancora di più. Solice e Raphael si allineano, per gestire i cani. Tutti si preparano ad accoglierli.

Guelfo è turbato. Ha il sospetto che si sia manifestata la presenza in corrispondenza con l'emanazione di PotM. O ha semplicemente sfruttato il PotM nell'aria, oppure, situazione ancora peggiore, potrebbe essere stato scagliato un incantesimo di evocazione vera e propria, e quindi in quel caso potrebbe essere particolarmente pericoloso perché potrebbe essergli stato dato un ordine, forse.

Gli torna in mente la voce che ha sentito quando aveva chiesto di parlamentare... e ha una intuizione che voleva evitare di fare una certa cosa, che fosse ha fatto.

Il che non fa che aumentare la preoccupazione. Da quel poco che Guelfo sa di questi incantesimi di evocazione, non è particolarmente complicata la procedura di attivazione dell'incantesimo.

"Tocca andarsene, questa ha evocato l'arcidiavolo!" esclama Guelfo un po' tra sé e sé. Julie vede una schiera di immagini illusorie immobili, occhi sgranati e fissi.

C'è qualcosa di strano in lui.

Julie sente i cani e raccoglie un bastone isolato.

Cinque cani si scagliano contro Solice e Raphael.

Solice para due cani. Raphael colpisce un cane con la spada alla zampa, il cane guaisce. Attaccano altri 2 cani, ne para uno e l'altro lo attacca alla gola, anche se non penetra la corazza. Dalla porticina esce Gad Groneghin con la mitica balestrozza.

Julie prova a avvicinarsi alle finestre dal lato più dirupato. Gad intanto spara a Raphael. Ne passano 4 al torace.

Ghiorghios arriva e combatte coi cani, aiutando Solice e Raphael. Il cane spintona Solice (888). Ghiorghios missa.

Raphael viene colpito alla gamba da un cane, e da un altro cane al braccio sinistro. (totale -13) Gad intanto si ritira dentro.

Arriva intanto Eric, che attacca i cani di Raphael, e ne sfonda uno. Raphael cade a terra.

Ghiorghios pure cade sotto un cane.

Solice, spaventatissima sotto il cagnone che ringhia e sbava sulla faccia. Julie raggiunge la finestra acrobatica, ascolta sferragliare di armi e sbircia nella penombra.

Eric aiuta Raphael, sfondando un altro cane (sia lui, che Ghiorghios che Solice stanno stesi a terra con cane sopra).

Gabriel finalmente va ad aiutare Ghiorghios, azzoppando un altro cane.

Guelfo lancia l'incantesimo FIAMMA. Eric adesso si scaglia sul cane che teneva immobilizzata Solice e lo sfonda.

Solice si rialza. Eric intende andare subito alla porticina.

Julie sente che uno dice "adesso ci penso io, ne faccio fuori 2 in un solo colpo" e si avvicina alla porta principale. E vedo la sagoma armata verso la porta centrale. Si mette sull'angolo per gridare e avvisare i compagni. Ghiorghios va a sorvegliare la porta centrale. Guelfo col bastone fiammeggiante gli dice di non stare troppo vicino alla porta.

Eric va a sfondare la porta piccola.

Solice sente il sesto senso che trilla a tutta potenza, pericolo dato dal fatto che c'è qualcosa che bolle in pentola sulla porticina piccola. Pericoloso proprio anche quel che sta facendo Eric. Eric sta caricando il colpo per dare la mazzata sulla porta.

"Eric, fermati, non farlo", dice. Lui si ferma. "Non possiamo passare di là". Eric fa due passi pesanti verso la porta centrale e poi li rifà indietro silenziosamente. Se esce Gad, così se lo trova in faccia. Gli altri convergono sulla porta centrale.

Julie si piazza sotto la finestra e inizia a ragionare su come poterla scassinare. Solice dice "riproviamo a sfondare la porta?" Gabriel annuisce. Poi lei grida "Non sprecate così le vostre vite, potete ancora sopravvivere".

"Tu vuoi soltanto vincere"

"Io voglio che poniate fine allo scempio che state facendo. E' vincere questo?"

"Ognuno le parole le usa come vuole, è vincere per te", risponde la voce femminile.

Interviene Guelfo: "la cosa che hai chiamato su questo mondo ti distruggerà, non hai alcuna possibilità". NO SEI TU CHE PORTERO' ALL'INFERNO OGGI, dice la voce dentro di lui.

Gabriel continua a tirare spallate sulla serratura, che proprio non si scalfisce. Solice continua a parlare.

"Ho letto i tuoi appunti e il libro che hai studiato, non posso credere che vuoi davvero questo"

"Se voi ve ne andate tranquilli tranquilli non succede niente di tragico né per voi né per noi né in generale"

"Se non vi arrendete subito morirete tutti, qui"

"E voi morirete alcuni", risponde lei.

Julie sente la voce femminile sta verso la zona della porticina. E' turbata. Julie si affaccia dall'angolo e si offre di scassinare la serratura. Julie prova a scassinare, è difficile, deve ritentare.

"Temo che stia arrivando", dice Guelfo riprendendosi dal torpore. E' atterrito.

Julie riprova a scassinare. Qualcosa si sposta.
 Intanto si apre di improvviso la porticina e esce Gad Groneghin.
 Eric lo accoglie con una bella martellata alla panzetta. ne entrano 2. Lui fa atletica per tornare dentro.
 Eric grida PORTA e prova a dare spallata ma senza catapultarsi dentro. La porta viene richiusa.
 Solice si precipita alla porticina. Julie riprova a scassinare, e nonostante tutto non riesce ad aprirla e si ritira.
 Eric dice che è successo, poi decidono di provare a sfondare la porta.
 Guelfo lancia missile acido sulla porta.
 Julie torna alla solita finestra. Solice sente comunque pericolo imminente, ma lascia lo stesso che Eric provi a sfondare la porta.
 Gran botta alla porta. Si rompono le assi della porta e si crea un buco.
 Il missile acido arriva sulla porta.
 Julie si piazza sotto la finestra e inizia a dare botte forti col suo bastone. Quando Guelfo ha sparato il missile acido, la porta centrale si apre e un tizio esce, Fabius capellone, con la spada e lo scudone, va avanti, mentre dal lato... arriva una balestrata pesante su Gabriel, gamba, danno 10, ne passa 8 e cade. Ghiorghios ingaggia Fabius. Fabius lo colpisce al braccio sinistro. Ghiorghios attacca malamente e viene triccato, para e contrattacca. Niente di che. Desiree si avvicina per sparare con l'arco.
 Julie prova a scassinare finestra (57).
 Solice capisce che c'è una forza profonda di odio attivo che ha deciso di proteggere quella porticina. Solice dice a Eric di fermarsi. "Non passeremo mai di qui".
 Solice corre verso la porta principale con Eric.
 Duello Ghiorghios - Fabius. Ghiorghios para e basta in attesa dei compagni che raddoppino. Beccato alla zampa destra, ne passano 5. Ghiorghios molto grave.
 Arriva Raphael. Prova a attaccare e viene triccato. Braccio destro distrutto. Addio Raphael.
 Desiree spara a Fabius con l'arco, becca lo scudo.
 Esplode la granata di Guelfo. KABOOM!
 5 schegge a Fabius. 1 al torace, 1 alla testa, 2 al braccio sinistro, 3 al torace, 3 al ventre. (tot -17) Stordito.
 4 schegge a Ghiorghios. 3 al ventre, 3 alla gamba destra, 1 al braccio, 2 alla gamba sinistra. (-12)
 Julie spalanca la finestra. Si spalanca. Desiree ricarica.
 Solice e Eric sopravanzano Ghiorghios e attaccano Fabius.
 Julie sente che uno dalla porticina grugnisce e corre verso la porta principale, e urla per avvisare i compagni, stando accucciata sotto la finestra spalancata.
 Sta arrivando proprio Gad con la mazza e l'urlaccione.
 Attaccano insieme Fabius e poi pareranno Gad in arrivo.
 Solice attacca Fabius, lui para. Eric entra al braccio destro con danno di 5, ne entrano 2.
 Arriva Gad su Eric, che para. Arretrano lentamente per permettere anche a Guelfo di partecipare al combat.
 Desiree si piazza in modo da tenere sotto mira entrambe le porte.
 Solice para e basta l'attacco di Fabius.
 Eric attacca Gad ed entra. Torace, poco danno, niente passa.
 Stanno fermi, arriva la ragnatela.
 Julie vede gente che sta scappando dalla porticina laterale e si affaccia per capire bene di chi si tratti.
 La ragnatela cade bene su Fabius e Gad, sulla soglia. Tocca poco Solice e Eric. Desiree tira ottima freccia su Micol in fuga, ma la freccia viene bloccata nell'aria e si spezza magicamente. Solice e Eric devono attaccare Gad e Fabius, ma Solice resta un po' impicciata, ma Guelfo l'aiuta.
 Julie entra nella casetta e urla "stanno scappando".
 "Se vuoi vivere devi rimanere immobile" dice Solice a Gad.
 "Che senso ha vivere per sentire la tua voce da putt...." risponde Gad. Intanto Julie cerca la botola, ma non la trova, poi si dirige alla porticina.
 "Julie sta' lontana dalla porticina!" grida Solice.
 Eric dà una mega botta a Gad, 5 al torace entrano.
 "Le creature dell'abisso ti porteranno alla rovina!" insiste.
 Eric lo schernisce adesso e infierisce.
 Guelfo scatta verso Desiree che spiega dello scudo. Micol sorretta da un tizio che l'aiuta a camminare.
 Julie pure gli va dietro uscendo dal finestrino e parte all'inseguimento. Eric continua a combattere con Gad che, benchè ferito, continua a combattere. Eric tricca e lo spintona di nuovo.
 Solice attacca Gad col fianco e lo colpisce, beeella botta entrano 5 alla gamba. E Gad sviene.
 Viene steso anche l'altro, e muore.
 Solice corre dietro Guelfo, Julie, Desiree, all'Desiree torna zoppicando dai feriti, a cercare di salvare le loro vite.
 Julie vede Eric e Solice che lasciano i feriti alle cure di Ghiorghios. E si parte all'inseguimento insieme a Guelfo.
 Si corre appresso a Micol Semeyr e all'altro tizio, che si porta dietro la balestra pesante.
 Dopo un po' il balestriere si ferma e tira fuori la spada mentre Micol prosegue.
 Julie corre con dietro Solice lateralmente per dribblare Rolando. Eric va dritto per dritto. Solice rallenta un po'.
 C'è nebbia, Julie rallenta prudentemente perchè Roland sta cambiando arma. Problema.

Solice accelera molto per raggiungere Julie. Nella nebbia si nascondono i nemici, e c'è il rischio che Roland vada a menare lei. "Roland!" grida Solice, "i tuoi compagni non si sono arresi, e per questo hanno pagato e pagheranno con la vita, tu hai ancora una possibilità, ma è l'ultima". Julie si ferma, non vede e non sente niente.

Eric pure è confuso, la nebbia è veramente fitta. Sente l'ansimare di una donna più avanti, che corre col fiato.

Solice entra nella nebbia e riesce a capire che ci sono rumori fatti da una donna che ansima nella corsa e che sicuramente non è Julie. La persona che sferraglia sta continuando a correre mentre sferraglia. Eric sente che quelli che stanno davanti a lui (in particolare Roland) stiano a una distanza sempre più o meno costante. Julie avanza rallentando per apparirsi con Solice. "Scendiamo, credo che siano giù", dice Solice. E le due amiche scendono.

Lento Guelfo raggiunge la zona nebbiosa, trotterellando. Eric intanto sente avanti i gemiti femminili, e l'uomo l'aiuta e la sorregge. Non sono molto distanti, poco più avanti.

"Ma dove ti corri Micol, fermati che è inutile!" grida Julie sentendo Micol in chiara difficoltà. Si corre.

Eric in lontananza un po' sopra vede anche un tizio seduto su un masso, più avanti.

Solice guardando in basso mentre corre vede Eric che avanza, e vede sulla strada più in alto ci sta un tizio, seduto sul masso in alto. E' seduto, molto alto e non è un pastorello.

Eric passa sotto a dove sta il tizio, e mentre Eric corre si alza e scende giù velocemente... per intercettarlo. E' vestito da un pastore, ma è molto più alto e robusto di un pastore. Eric vorrebbe evitarlo.

Quando vede che Eric vuole scartarlo, dice "Hai fretta". A Eric non va tanto di lasciarselo dietro.

Eric scarta un po', e il tizio continua a guardarlo mentre si allontana.

Julie ha la certezza che si tratti del barbone apparso la notte del 30 settembre. Paura e fastidio.

"Attento al barbone, Eric!" grida Julie spaventata.

Solice intanto si rende conto che lei e Julie stanno quasi raggiungendo Micol e Roland. Julie si rende conto che ha davanti Micol, e Solice è prontana allo scontro.

Il tizio, con aria non contenta, avanza verso Eric. Sembra offeso dalle parole di Julie.

Guelfo che sta avanzando sente la voce di Julie sul Barbone, e si ferma un attimo. Guelfo pinga e percepisce PotM nell'aria. Solice va su Roland, para e basta.

Julie intanto insegue Micol Semeyr. Eric impatta col pastore. Ma Eric non attacca un tizio a mani nude. "Io non ti conosco, e non c'ho neanche niente contro i barboni"

"Manco io ti conosco, però me stai antipatico parecchio". E lo guarda male. Guelfo a questo punto... ingoia del sangue, armeggia con un fungo dente di morto. Incantesimo "identificazione del male". ---

Julie salta addosso a Micol, ma non la acchiappa. Lei è spaventata. "arrenditi, è finita!"

Solice para e basta, e para. Eric: "senti, ne discutiamo tra due minuti, eh?" e cerca di oltrepassarlo, ma quello, col pettone, gli si frappono---

Julie prova a saltare addosso a Micol, mentre Micol sta per castare. Julie le salta addosso, le tappa la bocca. Avvinghiate.

Solice continua a parare e basta.

Eric prova a spintonare via il contadino. Fa una mossa ottima per scansarlo, ma nel momento in cui sta passando, il contadino stringe il pettone e se lo ritrova davanti ancora. Guelfo intanto... arretra poco a poco.===

Julie spinge Micol a terra, Micol casta uno spell.

Gli occhi le diventano completamente blu, e cominciano a sorgerle delle fiammelle sulle gambe. Intanto Solice para e basta, ma viene ferita al braccio destro (3).

Intanto Eric... prova a spingerlo, ma non ci riesce.

Guelfo invece niente, non avanza.=== "Non fare questo fuoco brutto... il fuoco vero è di pyros... arrenditi e la mia amica paladina avrà pietà di te" ma Micol si divincola e si tira su, con tutto sto fuoco azzurro intorno. Solice para e basta, e ce la fa per puro miracolo.

Eric "Ne parliamo dopo"...e tira una minellona. Lui schiva con una mossa acrobatica insensata, ma Eric ora si è svincolato. Guelfo intanto se ne sta andando, ed è uscito dalla nebbia.

Julie dice "arrenditi, arrenditi"

Micol "No, lasciami andare, ragazza"

Julie "Julie"

"Lasciami andare Julie"

"no, non si può fare... "

"tutto si può fare" dice Micol. Intanto Solice para e basta. Viene ferita al braccio sinistro, non passa niente. Eric oltrepassa il muflone di corsa, e il maledetto prova a frapportargli di nuovo, bloccandogli di nuovo la strada.

Guelfo è ai margini della nebbia, intanto. Grida: "ehi tu, è con me che ce l'hai! vieni qui!"

=

"micol noi sappiamo quello che vuoi fare, non possiamo permettertelo, è troppo terribile"

"Non potete fermarmi, ormai quel che fatto è fatto"

"ma alludi al muflone? Il tizio con l'elmo ritorto... avete già fatto entrare i mostri che volevate? "

Lei guarda verso Roland, perplessa e preoccupata. Solice sente il dialogo tra Julie e Micol. Poi vede Micol a distanza che è circondata da fiamme azzurre che le girano intorno alla mano.

Solice dice: "Micol forse puoi ancora porre rimedio al dolore che hai provocato, se ti arrendi".

E Roland attacca. Entrano 2 danni al torace. Eric intanto ha il martello bloccato nella mano nuda del pastore. Non riesce a liberarlo, e anzi lo fa scivolare. "Te l'ho detto che mi stavi antipatico". Guelfo... prova timidamente a rientrare nella nebbia.

=

Julie prova a convincere Micol a riparare ai danni che ha fatto, invano.

Solice "Micol, passerai la vita a scappare, te ne rendi conto? Dopo di me ne verranno altri, e ti troveranno..."

"Paladina in realtà ti devo dare atto che siete gli unici che sapete fare qualcosa, dopo di voi non arriverà nessuno alla vostra altezza". E Solice para il colpo di Roland. Intanto Eric sta a terra e il tizio gli sta sopra. Non riesce a liberarsi. Eric ha l'impressione che il nervosismo del pastore stia aumentando.

"Andiamo ognuno per la nostra strada!" dice Eric. "Sì, se non mi fossi antipatico" risponde.

"Forse qualcuno ti ha mal consigliato" dice Eric.

Medita. Guelfo tenta di avvicinarsi ancora. Dice: "Eric arretra, vieni qui, allontanati da lì, è estremamente pericoloso restare dove sei".

"Mi sta tenendo bloccato" risponde Eric.

"Se lo lasci andare ci allontaneremo" dice Guelfo.

=

Julie scuote il capo amaramente, molto convinta, come a dire "non è mica vero, non siamo certo i più grossi". Il dubbio si insinua in Micol Semeyr.

Solice: "Non verranno altri a darti la possibilità di pentirti, questo te l'assicuro, siamo la tua ultima possibilità per provare a rientrare nelle grazie degli Dei". Eric si vorrebbe liberare. Il tizio a un certo punto lo lascia andare. E lo guarda.

Eric si rialza in piedi. Si inizia ad allontanare lateralmente. Vuole andare verso Solice. Aumenta il nervosismo del contadino.

"E' un demone, adesso non sembra intenzionato a farci del male, ma presto le cose potrebbero cambiare" dice Guelfo.

QUANTO MI INNERVOSISCE QUESTA VOCEEEEE!!!

Eric riflette sull'accento del contadino, che è Greyhavenese della capitale, ma sembra accento della regione orientale del Ducato (Caergoth e Gorton).

Eric tiene un basso profilo. Guelfo fa un paio di passi indietro "che cosa ti ha offerto per averti al suo servizio? tu volevi rimanere occulto da lei!"

"Dì al barbone di non infastidirci"

"Julie, forse non dovresti stare qua in questo momento" dice Micol

Solice "Julie, torna dagli altri"

Julie non ci va, resta lì. Il pecoraro si gira, guardando seccato verso la zona dove sta Guelfo.

Eric fa qualche passo in diagonale verso Solice. Ma inciampa e cade.

Guelfo intanto... sente una fitta di dolore.

"con tutto quello che mi hai fatto passare in fondo una risposta potresti anche darmela, me la devi in un certo senso"

NE VUOI UN'ALTRA? domanda.

Julie fa un passo indietro per avvicinarsi a Solice, che le dice di ritirarsi, che è pericoloso star qui".

Micol prova a scappare via.

Roland comunque mena.

Solice para (con un 6-6-6). Percepisce che c'è buio alle sue spalle. Tanto, tanto buio. Davanti c'è rischio, ma dietro c'è BUIO. Eric e Guelfo sono immersi dentro quest buio. E Solice, che dovrebbe portare la luce lì dentro, invece sta avanti.

Solice dice a Roland: "se aspettavi un'occasione per fuggire con Micol, è questa". e fa un passo indietro.

"lo prendo come un buon augurio" e fa per disingaggiarsi.

Eric prova a raggiungere la zona Solice, Julie e fuggiaschi. Ma inciampa su una pietra. Guelfo : "non capisco, se io ho la stessa responsabilità nella tua venuta in questo mondo di Micol Semeyr, perchè non hai riservato a lei lo stesso trattamento"

"E' naturale che tu non riesca a spiegartelo, perchè tu sei stupido" risponde il demone. "considerato gli esiti dei due accordi che hai voluto propormi, neppure tu mi sembri così tagliato per capire la mia natura, avresti potuto sicuramente attirarmi con offerte molto diverse da quelle che mi hai fatto, e ci saremmo entrambi risparmiati..."

"Il problema è che la tua natura non mi interessa"

"E la verità è che la tua stessa natura ti impedisce di fare patti che mi possano interessare":

=

Julie si gira per vedere gli altri, mentre Micol e Roland fuggono.

Solice lascia sfilare Roland, che raggiunge Micol. Solice vuole andare nella zona dove stava prima Eric, zona pastore.

Eric prova a correre dietro i fuggiaschi. Il pastore sardo in questo momento vuole dirigersi verso Eric.

Solice vuole frapponersi e parlargli. "tu non sei una creatura di questo mondo, la tua presenza qui oscura la luce del sole"

Lui la guarda senza rispondere. Julie lo guarda in cagnesco.

Guelfo, irritato, fa per avvicinarsi. Eric... corre ma i fuggiaschi guadagnano un po' di terreno. Solice si piazza davanti al pastore.

"Hai ottenuto il tuo scopo, i tuoi servitori sono riusciti a fuggire" dice Solice.

Solice capisce che il pastore è a disagio, forse ha paura di dire cose sbagliate, immobile e zitto. Guelfo prova ad avvicinarsi. Finalmente trova il coraggio per farlo. "Tu non puoi stare qui, lo sai questo? Poni le tue condizioni, o sparisce" La guarda di sottocchi, e pure Julie. Poi si gira e sorride un pochetto. "Me ne vado per di qua" (cioè verso dove sta per arrivare Guelfo).

Julie senti i passi di guelfo

"Tu non puoi toccare nessunmo di noi, perchè nei nostri cuoi è salda la fede in pYros"

"Anche nel mio, te l'assuro" e va. Solice gli intima di fermarsi e gli corre dietro. Lui continua a cmaminare. Guelfo capisce che sta avvicinandosi dalla sua parte.

"Visto che condividiamo la stessa fede, sono certa che Pyros saprà illuminarti" dice Solice, e gli fa coraggio, benedicendolo. Guelfo prende la medaglietta di Pyros, Dytros e Reyks, e glie la mette davanti.

Vede apparire nella nebbia il pecoraro. Ha le mani dietro, passeggia e lo guarda. "Certo che è strano... ero così nervoso, oggi, adesso mi sento come appagato di questa giornata. E' incredibile, ma forse te la sei cavata. Vabbè, buona festa. Però... mi sa che ci rivedremo" E se ne va.

Ci si ritrova. Eric intanto prosegue il solitario inseguimento nella nebbia.

Inserire Log

Sera del 12 ottobre Villaggio di Mirtion, si dorme nella chiesa, mentre Spyros dorme a casa dell'amico.

Pregchiere, tante preghiere. Mattina del 13 ottobre. Si ringrazia e saluta il prete, e gli chiediamo se ci sia qualcuno che lo possa pilotare. A metà mattinata arriva un signore basso, grasso, sfatto e con un occhio bianco e uno slavato, pochissimi capelli maldisposti. Il suo nome è Zosimos, e cercherà di svolgere un buon servizio. Si va verso Kastoria, giornata autunnale. A un certo punto i muli del carretto si fermano. L'orbo inizia a insultare i muli pesantemente, scende e picchia i muli. Poi va da Solice e dice "eh, non so che fare!"

Solice dice di aspettare, lui aspetta e mangia le sue vettovaglie puzzolenti (pancetta all'aglio).

La gente che passa ci guarda con disprezzo. I due contadini su un carretto, che portano frutta a Mirtion, hanno guardato il gruppo, in particolare l'orrendo Zosimos, fanno un gesto di schifo e vanno avanti.

I muli restano così a lungo.

Julie prova a farli ripartire, ma è inutile, sembra che i carri lo facciano a posto.

Verso le 2 di pomeriggio, mentre Zosimos dorme, passa un carretto con altri contadini. Solice li ferma e spiega il problema. Loro rispondono acidissimi "e quindi? E' difficile farli ripartire"

Il tizio scende, guarda i muli e Zosimos addormentato.

"Eh, io cambierei il mulattiere, qua... perchè secondo me c'è stato qualcosa che non è andato bene... quando fanno così... ma del resto li capisco!"

"Ma lo conosce questo cocchiere?"

"Certo che lo conosco, sta sempre lì a chiedere l'elemosina fuori dalla chiesa... certo che te l'ha dato il prete..."

Solice prova a chiedergli se uno di loro sia disposto, previo generoso compenso, a portare il nostro carro. Il contadino dice di no.

Il contadino si offre di darci il ragazzino, un ragazzo sui 15-18 anni. Perfetto. Solice chiede ai contadini di riportare il vecchio Zosimos alla chiesa in cambio di compenso, ma il contadino non vuole, nemmeno in cambio di denaro.

Zosimos, liquidato con un bronzo, viene svegliato e spedito indietro a Mirtion.

Il ragazzo finalmente fa ripartire i muli e si riparte. A notte si raggiunge Kastoria a porte chiuse, Ghiorghios le fa riaprire, e si va subito alla Torre dell'Hereseoptis. Eric si tira indietro, visto che ci ha litigato "Non so perchè se l'è presa a male, forse gli ricordo qualcuno..." commenta Eric. Ma gli altri lo convincono a restare, visto che non si sa dove si dormirà.

Viene pure il ragazzino, anche se resta fuori.

C'è grande dolore nelle guardie che riconoscono il corpo di Raphael.

Le guardie prendono il prigioniero in consegna. Solice si raccomanda che sia tenuto con ogni cura e cautela.

Dopo un'oretta di attesa (durante la quale sono curati i feriti) un funzionario convoca il gruppo per incontrarsi con l'Hereseoptis.

Sta seduto, assonnato e con delle pergamene davanti.

"Bene arrivati", dice con voce un po' inespressiva, vagamente indispettito e in parte compiaciuto, "ho visto con chi e come siete ritornati. Penso che vogliate raccontarmi qualcosa".

Parla Solice, "ci dispiace molto per quello che è successo a Raphael, che ha combattuto con onore, come un eroe, è caduto per mano dei nostri nemici consentendoci di conquistare la vittoria".

"Devo dire che le situazioni molto critiche dei miei uomini rendono loro onore, dovevano fare scudo a voi, e mi sembra che l'abbiano fatto con una discreta efficacia."

Solice annuisce. "Abbiamo dato l'assalto a questa cascina, dove si erano barricati, ci hanno attaccati con trappole e balestre, siamo riusciti comunque ad arrivarli sotto, combattimento all'arma bianca coi cani e poi con loro..." Solice

racconta tutto. "La maga è riuscita a fuggire, grazie agli oscuri accordi che deve aver fatto..." e guarda Guelfo, "ha in qualche modo invocato l'aiuto di un essere che è riuscito a coprirle la fuga. Per qualche oscura ragione ha preferito anteporre la sua sicurezza e la sua fuga alla nostra morte. Ma non sappiamo perchè l'abbia fatto."

"Beh, le debolezze degli avversari spesso ci garantiscono la vittoria... il più delle volte siamo noi i più forti."

Solice annuisce e spiega del prigioniero, insistendo che l'Heresioptis lo interroghi perchè deve avere informazioni utili. L'Heresioptis chiede se siamo riusciti a trarne informazioni, Guelfo risponde di no.

L'heresioptis ci metterà buona volontà per carpirgli qualche informazione.

"Avrete bisogno di una nuova scorta, a questo punto", dice poi.

Intanto si resta ospiti del palazzo dell'Heresioptis per la notte.

Solice convince l'addetto dell'Heresioptis Ghiannis, a trattare bene il giovane figlio del contadino.

Notte stanze maschi e femmine (tranne feriti).

La notte passa tranquilla.

Ogni tanto Solice si sveglia, per via del freddo.

14 ottobre

A ora di pranzo viene Ghiannis, che ci comunica che l'eccellentissimo Heresioptis gradirebbe averci a pranzo con lui.

Ci si prepara e pettina bene. Solice con mantella e fratina. Si mangia questo parco pranzo dell'Heresioptis. Prima lui prega Pyros e poi si mangia.

Conversazioni sul più e sul meno. Garzone ospitato presso una foresteria di monache, comunica.

A fine pasto dice che i nostri feriti sono piuttosto gravi, in particolare Loic avrà un decorso lento, e andrebbe seguito in torre. Desiree sta meglio, ma potrà aiutare nella cura di Loic.

Il prigioniero pare che non dica niente di comprensibile, ma ancora non l'ha interrogato lui.

Julie alza un dito timidamente. L'heresioptis consiglia al gruppo di restare alla torre, almeno per il momento.

Julie chiede notizie di Ghiorghios e Gabriel, se la caveranno. Julie chiede di poter assistere ai funerali di Raphael. Sì, si può fare. Chiesetta qui vicino.

"Buon riposo."

Il suo atteggiamento sembra freddo, ma non ostile. Meeting nella camera dei maschi.

Come mettere le mani addosso a Micol?

Guelfo suggerisce di trovare il super bravo montanaro.

Poi bisogna parlare con il Metropolita. A sera funerale di Raphael. Non c'è l'Heresioptis. C'è Ghiorghios e anche Gabrilel in barella. Molta commozione.

Poi processione fino al cimitero dove viene buttato in una specie di fossa, la fossa dei soldati dell'heresioptis.

Grandi piante e si torna a dormire. Parca cena nelle stanze, e si dorme. Timeburst.

Solice nota che le sue armi sono improvvisamente come nuove, anche se non sono state sostituite. Sono state sistemate molto bene.

Solice lo chiede a Ghiannis, incuriosita per lo strano trattamento. Lui non le vede lucidate e nega che sia stato elargito un simile servizio.

Poi Solice le mostra a Eric e gli chiede consiglio. Eric pensa che un lavoro simile avrebbe richiesto molto tempo, e non è una cosa umanamente possibile fare in 2 ore mentre il gruppo si era allontanato un po' così. Anche le armature di Solice sono state risistemate.

Eric dice che non è possibile umanamente fare in poco tempo un lavoro simile.

Mistero...

Guelfo dichiara che sembrerebbe un buon auspicio, visto che sembra improbabile sia stato fatto da mano umana. E forse significherebbe che presto saremo richiamati a combattere. I giorni trascorrono nello studio delle cartucce rinvenute.

Solice prega molto e chiede agli dei chiarezza nei segni da interpretare.

La mattina, dopo la preghiera, armatura, scudo e spada tornano com'erano prima.

Che cosa strana....

Solice mostra questa stranezza incredibile ad Eric. Forse era un tentativo di confonderci da parte di qualche forza oscura. Mattino del 19 ottobre.

Ghiannis a metà mattina si presenta, l'heresioptis ci invita a pranzo. Sembra persino di buon umore.

Preghiera a Pyros, si mangia, e a fine pasto si parla.

Ha interrogato Gad e qualcosa è riuscito a tirargli fuori.

"Come sicuramente sapete anche voi, questi uomini sono in collegamento non solo con quella fattucchiera ma anche con i rapitori della ragazza, Arlyn. Questi rapitori che io avevo già aver individuato essere fuggiti verso sud. A quanto pare, dice, volente o nolente. Questo Gad, colui che la tiene prigioniera è un maestro di occulte pratiche, uno stregone insieme ad un personaggio diciamo a lui affiliato, di bassissimo livello intellettuale, ma sufficientemente pericoloso con le armi. Non sono riuscito a capire BENE dove questi siano nascosti con la ragazza, e comunque, sulla strada per la città di Butelion, o giù di lì. Sarebbe da esplorare la zona per capire dove stanno. A quanto pare questo rapimento dovrebbe consentire un avvantaggiarsi di questo gruppo rispetto ai suoi rivali, dovrebbe servire a tenere sotto scacco l'altro gruppo. Probabilmente il covo è vago, si muovono.

Sono collaterali a società segrete locali, criminali.

Ecco la difficoltà. Io ho abbastanza eradicato parte della mafia cittadina di Kastoria, ma queste società segrete hanno

contatti trasversali anche fuori. Attaccare frontalmente questo personaggio potrebbe causare una reazione di vendetta colpendo magari personalità locali che non sono troppo difese. E c'è tutto un ceto di funzionari, burocrati e prelati che non è facile difendere sempre e comunque. Però voi siete nella condizione perfetta, a mio modo di vedere, per colpire senza suscitare una eccessiva reazione, se voi per esempio riuscite a far fuori questo personaggio o renderlo inoffensivo, liberare la ragazza e così via, e lo faceste senza i crismi della mia autorità, si potrebbe parlare di un regolamento di conti interno tra società segrete provenienti da oltre confine... quindi se voi siete d'accordo io potrei anche aiutarvi il più possibile, e vedere le informazioni per cercare di essere chirurgici"

"E' fondamentale sapere dove cercare" dice Solice.

"Sarebbe anche interessante capire se questa strega ha come intenzione quella di ricongiungersi al suo mentore oppure no, di operare separata."

"E' probabile che si ricongiunga, anche se non c'è la certezza".

Guelfo solleva il problema della creatura demoniaca, che la volta scorsa ci ha solo rallentati senza attaccare. Ma... se le cose cambiassero?"

"Questi sono i problemi, messer Guelfo. Avete qualche soluzione?"

Guelfo scuote il capo. "Ci servono i mezzi per portare a termine la spedizione, ma al momento non ne usciremmo vivi..."

Solice dice che potrebbe essere utile rivolgersi al Metropolita per avere un supporto di tipo spirituale.

L'Heresiopsis dice che è addirittura doveroso. Solice annuisce e dice che ci si va subito.

Lui intanto cercherà di restringere il campo su dove cercare. Si va visitare il Metropolita a chiedere udienza.

Sta sulla soglia con abiti da viaggio, accompagnato da alcuni prelati. Viene incontro al gruppo, scende dal mulo e abbraccia tutti.

E' in partenza, è stato convocato da Sua Santità Reverendissima Ed Eccellentissima E Illustrissima nostro Fratello e Santo Padre il Patriarca. E' un momento di grande gioia per tutta la chiesa di Kastoria perchè è l'occasione di riabbracciare il Santissimo Patriarca.

"Vi auguro un buon viaggio", risponde Solice.

"Cosa posso dire al Santissimo Patriarca di ciò che voi state compiendo nella terra di Delos e che fu di Turn?"

"Nulla di ciò che voi sapete merita di essere celato agli occhi del patriarca, in più posso dirvi che la battaglia contro la tenebra è rinvigorita da nuove informazioni che spero ci porteranno presto a nuovi traguardi."

"Mi è giunta voce dall'illustrissimo Heresiopsis che state seguendo una strada fruttuosa, che era quella che poi avevate scelto nel profondo del cuore."

"Parzialmente fruttuosa", dice Guelfo.

"Purtroppo questa strada è funestata da una singola grande potenza oscura che la adombra, per combattere la quale siamo venuti qui, che ci tormenta e protegge e nasconde il cammino dei nostri nemici" dice Solice.

"Questa forza ha deciso di sposare in maniera esplicita la causa dei nostri nemici" aggiunge Guelfo, "e resta per noi un ostacolo insormontabile".

Il Metropolita si informa un po' su questa strana presenza per capire come si comportasse e perchè. Guelfo riferisce quel che ha capito.

"Unica cosa vi posso dire prima di andar via. Non sottovalutate la libera volontà di questa creatura, perchè io che l'ho affrontata di petto vi posso dire che non credo che quella giovane maga di cui abbiamo letto insieme gli appunti sia in grado di coartare la volontà di questa creatura. Al massimo del lupo, ma non della creatura personalmente".

"State forse suggerendo che non sia stata la maga ma la divinità che già una volta l'ha sconfitto a impedirgli di muoverci?"

"Non lo so, ma certo la sconfitta che ha subito ai Santi Difensori della Fede deve aver ridotto le sue facoltà, ma sento fortemente che non le ha annullate e sono ancora eccessivamente forti. Quindi c'è da stare attenti a una sua strategia personale, che non può essere tinta di benevolenza, ma forse più sottile di quel che ci aspettiamo."

Solice racconta di quando l'ha affrontato, costringendolo a vedere la fede contro cui combatte. Non ha aggredito con violenza, ma se n'è andato quasi soddisfatto.

"A voi ha rivelato il suo nome?"

"No, si è sempre rifiutato di farlo".

"E che cerca, che desidera?"

"Io posso sapere solo due cose, il fatto che i nostri nemici non conoscessero la sua vera natura."

"Forse perchè i nemici non sanno che sta venendo lui?"

"Forse si è palesato per assisterli, o forse ha fatto una sorta di patto... magari ambiguo... mi fa molta pena quella maga, in realtà. A mio parere è persa in un gioco più grande di lei e non ha il supporto della fede come avete voi. Cercate di sfruttare la sua sottigliezza, della creatura, perchè ha degli obiettivi e voi dovete non piegarvi ai suoi obiettivi ma sfruttare il fatto che non vi attacchi direttamente"

"Come possiamo scacciarlo?" chiede Solice

"Dovete continuare questa partita, cercando di rimanere vivi e puri di cuore".

Guelfo annuisce e racconta della informazione data dal demone, il gruppo due presso le sorgenti del Tibur. Come possiamo usare quella informazione?

Metropolitica dice che il pericolo principale è dato da Micol Semeyr, ma se si potesse trovare il modo di fermare anche gli altri, sarebbe ottimo.

Saluti e benedizioni. Il Vicario fa cenno a Solice, da lontano, fa baciare l'anello e le dà la lettera.

Solice legge.

Poi si decide di andare subito alle sorgenti del Tibur, chiedendo all'Heresioptis una guida. A sera Solice ci convoca in stanza dei maschi e parla della lettera che ha ricevuto.

Guelfo non ci crede che possa essere stata Imielle, non si fida della Beart. Eric un po' la prende in giro. "Brucia, eh, una notizai che brucia?" dice Eric.

"Bruciava all'epoca!" ride Guelfo.

"Possiamo parlare seriamente?" chiede SOLice, a disagio. 20 ottobre Al mattino la guida non arriva. Si aspetta la guida. A sera arriva Ghiannis, ci comunica che l'indomani all'alba arriva la guida. 21 ottobre All'alba si presenta la guida.

Arriva un tipo basso e sodo con la testa quadrata, fronte bassissima e frangetta dritta.

Età sui 40 anni. Nome: Adristo, detto il Tristo.

Ha arco e spada corta.

"No cavalli, meglio no cavalli, cavalli scocciatura, poi li rubano".

E si va a piedi. A sera... abbandonata Arta siamo già in mezzo alle colline. (49 orientamento).

Bisogna organizzare campo.

Julie suggerisce posto meno ventoso, ma lui se ne infischia e si fa dove dice lui.

Turno di guardia. Adristo e SOLice

Eric e Desiree

Guelfo e Julie 22 ottobre Si va bene per i sentierini di montagna. Adristo ha un po' di difficoltà nel percorso. Fa freddo, monti alti e in lontananza cime innevate.

A fine giornata si vede in lontananza una costruzione sul contrafforte di una montagna, una costruzione forse militare, fortificata, piuttosto lontana.

"Quello Castron" (Castello abbandonato)

Purtroppo è lontano, un giorno in più di strada. Si deve proseguire verso il tibur ma è sera.

Campo.

Sia Eric che Desiree hanno l'impressione che ogni tanto qualcosa si illumini in alto nel castellone, che si muova qualcosa. 23 ottobre Si va subito alle sorgenti poi si dirà all'Heresioptis del castello.

Non è chiaro se Adristo sappia dove andare.

Julie sale su un pino per vedere, ma il fiume non c'è.

A sera cerchiamo una collina, e facciamo il campo. Fa molto freddo. 24 ottobre Desiree si sente un po' febbricitante.

Adristo ci fa camminare tutta la giornata tra le montagne fredde.

Nel pomeriggio Julie sente voci umane lontane miste che ridono. Tocca andare verso le voci che ridono. Si abbandona il sentiero per andare verso i risolini.

Julie si arrampica su un pino, ma non si vede nulla. Mentre sta scendendo scivola dal ramo goffamente, oscilla e cade a terra.

Il gruppo si avvicina alle persone che ridono, e si sente anche gente che parla, grida in lingua Delos. Sembra una atmosfera di festa o riunione. Di tanto in tanto si sente anche qualche nota di flauto campestre.

A questo punto si lascia Adristo indietro, dicendogli di aspettare. Ma insiste a dire "non perdere troppo tempo perchè poi dovere trovare posto per dormire". Desiree resta con lui.

Si scende verso una vallata, i risolini sembrano un po' diminuire. Non si sa se avanti sarà boscoso o più libero. Probabilmente più in basso scorre dell'acqua. E probabilmente, dice Julie, stanno fuggendo. "Tocca correre!" dice Guelfo, e si corre.

Improvvisamente ci si trova fuori dai pini, il terreno digrada verso un ruscelletto, facilmente guadabile.

Si vede che ci sta gente che si infratta oltre il fruscio, e vanno verso l'altro pendio. Eric si rende anche conto che ci stanno movimenti di una persona rimasta indietro che, vedendosi incalzata, ha preferito nascondersi, ma non così bene, dietro un cespuglietto dell'altro lato. Una persona agile, probabilmente.

A terra ci sono dei vestiti... bianchi, a terra, parzialmente bagnati.

Si avanza verso il ruscello per cercare di capire cosa stesse succedendo. Non c'è niente che lasci pensare ad un bucato, a parte gli indumenti. Somigliano vagamente a dei camici.

Eric si avvicina il ruscello per passarlo con noncuranza, e avverte che c'è uno nascosto nel cespuglio.

A giudicare dalle tracce ci saranno stati 5-6 individui.

"Ci dispiace molto di avervi spaventati", dice Solice, "vogliamo solo parlare con voi!"

Si sente che in alto la gente continua a correre verso le fratte, nascondendosi. La persona nel cespuglio non si muove.

Julie oltrepassa il torrente. Non c'è niente a terra, tranne le due vesti.

"Stiamo cercando alcune cose in questa zona, e mi chiedevo se poteste aiutarci. Possiamo ricompensarvi per la vostra generosità", continua a dire Solice.

Julie identifica la persona nascosta nel sottobosco vicino alla pineta, avanzando lentamente da quella parte. Nessuno risponde.

Il gruppo attraversa e cammina lentamente verso l'alto, senza puntare direttamente al cespuglio, ma comunque da quella parte.

Poco dopo, si ode un piccolo grido e dal cespuglio una persona inizia a correre verso su. Si tratta di una figura esile, con pantaloncini alla zuava bianchi, e una fascia sul petto, coi capelli lunghi e mori. Potrebbe essere una ragazza.

Lei corre, Julie le corre dietro (777) e Solice pure, gridando "ferma, non vogliamo farti del male, vogliamo solo parlare!"

Anche Eric e Guelfo scattano AGILISSIMI a rincorrere la ragazzetta.

Julie: "fermati, fermati, almeno riprenditi i tuoi vestiti!"

Dietro Guelfo e Eric sono fulminei. La ragazza pure è molto veloce, ma l'inseguimento prosegue.

66 atl

64 ind

Julie tiene dietro alla fuggiasca, i ragazzi dopo poco perdono un pochino di terreno su di lei.

67 atl

90 ind

Julie continua a guadagnare metri sulla ragazza, gli altri un po' dietro.

68 atl

53 ind

Julie continua a guadagnare metri sulla ragazza. La ragazza inizia a infrattarsi in una zona più rocciosa.

59 atl

1-1 ind

Lei guadagna un po' di terreno rispetto agli inseguitori. Julie la perde di vista nel momento più critico, ma gli altri riescono a ritrovarla, in particolare Solice la vede scomparsa ma sa dove si potrebbe essere fermata o nascosta da qualche parte.

8-8-8 atl

Tutti salgono sul montarozzo del pendio, Eric recupera un po' di spazio. Guelfo soltanto si deve fermare, non se la sente a arrampicarsi bene.

Julie, seguendo le indicazioni di Solice, a un certo punto fa un saltello un po' acrobatico, e scavalca, scomparendo dietro a una roccia.

Julie si trova in un tunnel, forse naturale, forse scavato nella roccia.

Si ferma, in ascolto e sente movimenti più avanti, probabilmente compatibili con la ragazza. Avanti è buio.

Solice raggiunge Julie e iniziano ad accendere una lanterna e il gruppo si ricompone, iniziando a percorrere la galleria.

Guelfo lancia l'incantesimo "Luce".

Si avanza con una certa cautela. Vanno avanti Eric e Guelfo, Julie in mezzo e Solice chiude la fila. Si procede abbastanza rapidi, e il cunicolo a un certo punto diventa più stretto, Eric deve abbassare la testa.

Solice avverte una sensazione di disagio crescente. Non sapendo cosa ci sia dalla parte dove si esce, forse non è proprio sicurissimo procedere in questo modo.

"Stiamo attenti" dice Solice, "perchè comunque sembra restringersi!"

La salita è via via più erta e bisogna aiutarsi con le mani per salire. In fondo inizia ad apparire un po' di luce, ci sta una lontana uscita.

Eric finalmente si affaccia con la testa fuori. Il cielo è del pomeriggio avanzato, c'è un'uscita con frasche e alberi. Ambiente simile a quello dall'altra parte del cunicolo.

Eric cammina e si arrampica fuori dal cunicolo, e Guelfo gli va immediatamente dietro, quando Eric vede affacciarsi dal buco un tizio con un arco teso.

Eric viene ferito al braccio destro. Entrano 3 danni. L'arciere spara e si ritira.

Eric si ritira indietro, e spinge Guelfo a fare altrettanto. Julie e Guelfo insistono a restare.

"Non abbiamo intenzioni ostili", dice Solice, "perchè ci sparate addosso?"

Nessuno risponde.

Guelfo intanto suggerisce metodi non convenzionali per liberare lo spazio sopra il buco. Eric insiste invece che potrebbero esserci molte persone armate ad aspettare il gruppo, cosa molto pericolosa.

"Potrebbe essere il covo dei cultisti oscuri..." dice Solice, "obiettivamente Eric dice il vero, non sappiamo niente di loro".

"Piuttosto, te non hai modo di sapere quanti individui viventi ci sono lì fuori?" domanda Eric a Guelfo, che scuote amaramente il capo.

Guelfo: "posso creare un'illusione di me oltre l'angolo, in modo da indurre l'arciere a spareare, in modo da avere via libera dopo che avrò scoccato"

"Se è uno solo", aggiunge Solice.

Si scatena una discussione accademica tra Guelfo e Eric. Guelfo insiste sulle potenzialità della magia, mentre Eric vede molti rischi e troppe incognite. Solice intanto prova a trattare, ma nessuno risponde.

D'un tratto si sente una voce molto dialettale che grida, in risposta, "aho, ma tu chi ... accidenti sei?"

"Il mio nome è Solice, vengo da Greyhaven..."

"E allora tornaci!"

"Sono qui coi miei compagni alla ricerca di informazioni"

"Ti sei persa?"

"Forse una persona che sto cercando si è persa, o forse è stata rapita"

"Chi si fa i cavoli suoi campa cent'anni... fatti i cavoli tua..."

Il tizio è sulle difensive, non particolarmente aggressivo. Sta difendendo qualcosa a cui tiene, ed è disposto anche a far molto per difenderlo, ma non è aggressivo a prescindere. La voce è giovanile, nonostante il tono piuttosto "da vecchio".

L'accento strascicato è compatibile con la lingua dei contadini di queste zone.

"Ascoltatemi", dice Solice, "noi non vogliamo farvi del male. Ma se saremo costretti ad andarcene così, senza poter

parlare con voi, torneranno altre persone, meno disposte a parlare e basta. Io esco da quel buco, disarmata, e parleremo".

"Ma che ti importa, qui non ci sta nessuno, piglia, facci vedè il sedere e vattene, poi chiama chi ti pare e non ci rompere più le scatole."

"Ditemi che ci fate qui, chi siete..."

"I ca

1.

I. i nostri", è la secca risposta.

Solice sussurra "togliamoci da questo cunicolo prima che la faccenda diventi davvero pericolosa".

Guelfo non è d'accordo. "Abbiamo buttato tre giorni! Usciamo di qui portandoci un prigioniero".

"Questo è molto determinato, non vogliono farci uscire. Se sono più di uno... e poi non possiamo rischiare di mettere a rischio la loro vita senza sapere nulla..."

Eric insiste di nominare l'Heresioptis.

Solice dice ok, di fare un ultimo tentativo, ma in caso di un rifiuto tocca prepararsi o a correre avanti, o a correre indietro. Si decide ai voti di correre indietro, ed eventualmente cercare un percorso alternativo.

"Per l'ultima volta" dice Solice, "noi non siamo semplici viaggiatori, siamo qui con un mandato esplicito di un'alta autorità di kastoria, con un obiettivo, una missione. E' questo che volete? Mettervi contro un'autorità che inverte contro di noi altre persone? Pensateci bene prima di rispondere".

"Penso che il giorno in cui un'alta autorità di Kastoria affida una missione a un tarraconese, le pecore partoriranno lupi. Tornatene alla tua autorità di Kastoria, un deliota mi ha detto che ci vuole un deliota per rompere le pa

1.

I. e a un deliota! E senti che ti risponde".

"E' questa quindi la vostra risposta?"

"Te ne ho già date parecchie..."

"L'alta autorità di Kastoria è l'Heresioptis, e come forse saprete si occupa di combattere i culti eretici che si nascondono ai margini della città, in posti simili a questo. Ciò rende voi e le persone che proteggete delle persone sospette, e a noi spetta il compito di ascoltarvi, anche per preservarvi, se lo meritate, da analisi e investigazioni più approfondite, e apìù spiacevoli. Voi conoscete sicuramente i metodi delioti di indagine su questi culti, e non vi dispiacerà forse avere una conversazione con un greyhavenese. Ma se preferite che le domande venga a farvele un deliota, va bene, un deliota verrà, e vi ho anche detto chi. A voi la scelta."

Dopo un breve silenzio, "senti, ciccia, sei talmente rompi

1.

I. zzo che mi sei pure diventata simpatica, però ti dico una cosa, molto sinceramente, che il giorno in cui questo tizio, che tu dici che è l'alta autorità di kastoria mi vuole venire a rompere le @### va bene, viene gli do tutte le informazioni che vuole. Ma a te non mi va di dartele. Non so chi sei, non mi convinci. Mo ho voglia di mandarti via".

"Non so come funziona a Delos, ma a Greyhaven soltanto i criminali si ostinano a nascondersi a chi viene solo per parlare..."

"No, ti interrompo subito, qua arrivi te, una ragazzina straniera che arriva e vuole parlare..."

"Dacci la possibilità di provare le nostre parole."

"In ogni caso qui non funziona così. Quindi... riprenditi le scarpine e vattene a ballà a casa tua".

"Vi consiglio di tenere l'arco carico"

"E terremo l'arco carico..."E Guelfo si piazza in una zona d'angolo, in modo da non essere visto. E fa comparire una immagine illusoria.

Solice insiste di non fare morti, a Guelfo che vuole ad ogni costo entrare in azione.

Guelfo fa comparire una immagine illusoria, che viene subito colpita da un'immagine illusoria.

Appena il tizio tira, Guelfo scatta fuori, caricando la ragnatela. Subito dopo la ragnatela gli cade addosso.

"L'ho preso!" grida Guelfo. L'altro impreca, intrappolato.

Guelfo sale su, seguito da Eric, che si piazza sull'angolo.

"Non serve uscire, tocca grabbare dentro lui!" sussurra Guelfo soddisfatto.

Eric sussurra "può succedere qualsiasi cosa, adesso inizia il bello". E non avanza. Guelfo esce da solo, e intanto lancia "mani brucianti", bruciandosi un po'.

"Rimani fermo dove sei o ti faccio arrosto", minaccia in lingua deliota Guelfo al tizio imprigionato nella ragnatela.

Solice capisce che Guelfo ha detto una minaccia MOLTO più dura. "Arrenditi e il mio compagno non ti farà del male, questo vuole dire"

"aho, altro che alta autorità di kastoria, siete usciti dall'abisso! A demoniiii!!"

Guelfo prova a persuaderlo. "Se rimani fermo dove sei, non ti sarà fatto del male. Arrenditi".

Si ferma e continua a inveire.

"Blasfemia de Pyros, vergogna del genere umano!!!"

"Non temete per la vostra vita, non vi sarà fatto del male" insiste Solice, da sotto. Guelfo intanto, sfruttando le mani brucianti, prova a tagliare la ragnatela, controllando il fuoco usando il potere igneo. BES VAS!!

Udire le rune spinge l'uomo a muoversi disperatamente.

"Ti sto liberando, non ti spaventare", dice Guelfo.

Solice sente ogni tanto, tra le urla di questo, di sentire delle voci da fuori, da sopra. Julie sente dalle pareti del cunicolo il rimbombo di passi sopra, parecchia gente e/o forse cavalli.

Solice insiste che vuole uscire dal buco il prima possibile. "Usciamo, rischiamo di fare la fine del topo. Tocca uscire tutti". Guelfo si rende conto che questo, appena si libera proverà a scappare. Ma Guelfo, per provare a prenderlo, ha ancora le mani brucianti. Spinge molto la distruzione della ragnatela e prova a placare il tizio, che svicola e prova a scappare via.

Guelfo esce, e viene raggiunto da due frecce, ne passa 2 al torace e 3 alla gamba destra.

Guelfo sta su una specie di piccola radura circondata dagli alberi, all'imbrunire. A destra c'è un dirupo, e intorno ci stanno parecchie persone, tra venti e trenta. Alcuni sembrano anziani, donne, ragazze, tutti vestiti di bianco, non sembra gente particolarmente minacciosa, maggioranza di donne, i due che hanno tirato e altri due con la freccia puntata.

Guelfo prosegue, e Eric gli va dietro.

Solice va dietro a Eric, che si prende 2 frecce, ma non passa danno.

Julie resta nascosta nel cunicolo.

Ci sono in tutto 7 persone pericolose, gli altri sono donne e gente inadatta a combattere. Intorno c'è tutta gente, a cerchio.

Guelfo lancia "immagini illusorie". 4-4-4 ... ma spariscono subito.

Eric si arma.

Solice prova a parlamentare, cercando capire un po' se ci sia un leader nel gruppo. Non si vede un leader, ma non ci sta anarchia. "Non siamo qui per combattere, vi preghiamo di non farlo, vogliamo solo parlare. Abbiamo lasciato andare il vostro compagno, non intendevamo far male a lui, non vogliamo far male a voi. Smettetela di tirarci le frecce e potremo parlare". E alza le mani.

Si fa avanti dalle retrovie un ragazzo sui 30 anni. "Beh, voi allora smetterete con le vostre stregonerie oscure!"

"Tutto ciò che abbiamo fatto è stato per difenderci senza arrecarvi danno"

"No, era un modo per attaccarci, senza arrecarci troppo danno..."

"Non è così"

"Bene, cosa desiderate dirci?"

"Siamo qui per cercare informazioni relative alla scomparsa di una persona e altre attività che sono compiute nei dintorni di Kastoria. Dobbiamo fare domande sperando di raggiungere informazioni per la nostra ricerca".

"Come mai siete così impegnati in questa ricerca?"

"E' stata rapita una persona che ci sta molto a cuore e vogliamo ritrovare, e le persone che cerchiamo sono pericolose e hanno arrecato molti danni a Kastoria e dintorni"

Il tizio si fa descrivere la persona rapita, e Solice descrive Arlyn.

"La riconosci per caso tra qualcuna di queste ragazze che ti stanno intorno?" chiede l'uomo.

Certamente non sono monaci, ci sono alcuni elementi un po' druidici. Alcuni vestiti sono pesanti, altri, soprattutto delle ragazze, sono piuttosto discinti.

"Chiaramente non è tra voi", dice Solice.

"Qualcuno di voi ha sentito di una ragazza di Greyhaven che sia passata di qui, simile a questa ragazza che ci sta parlando?" chiede l'uomo rivolgendosi ai suoi.

Ovviamente non viene fuori nulla.

"Ci sono altre domande che ci vuoi fare?" chiede poi a Solice.

"Sappiamo che questa ragazza è stata rapita da persone che vogliono sovvertire l'ordine naturale delle cose, tramite rituali oscuri e profanazioni. Un'altra domanda è se siete a conoscenza di profanazioni di chiese, templi o santuari di questa zona, se ve ne sono".

Guelfo percepisce un certo imbarazzo, che mina leggermente la sicurezza di costui. Solice nota che lui guarda alcuni dei suoi compagni, poi tende a guardarsi un po' indietro, e poi dice "qui non troverai profanatori di santuari".

"Non è quello che ho chiesto, voglio chiedervi se avete notizia di fatti avvenuti nel passato recente"

"Non ci interessiamo di queste cose".

Solice osserva bene le ragazze, e alcune potrebbero somigliare vagamente con le ragazze della locanda "l'unica". Due o tre potrebbero essere compatibili, quindi tendono ad assomigliarsi.

"Posso chiedervi di cosa vi interessate, se non sono indiscreta?"

"Bah, un po' sei indiscreta, però ci hai detto di cosa ti interessi tu... per educazione ti diciamo di cosa ci interessiamo noi. Viviamo in armonia con la natura, con noi stessi e con ciò che ci circonda, finché qualcuno non viene a rompere questa armonia, pronunciando stregonerie in questa terra incontaminata". E guarda Guelfo, ancora con le mani fiammegianti.

"Da quello che so, questi luoghi vengono profanati da altri, che non sono maghi. Eresia e culti oscuri..."

"Non battere troppo questo tasto dell'eresia", mormora Eric.

"... si trovano alle sorgenti del fiume Tibur", continua Guelfo.

"Queste sono le sorgenti del fiume Tibur", dice lui, "e noi siamo quelli che avete trovato qui. Questo cosa significa?"

"Che probabilmente sapete chi altri c'è oltre a voi", risponde Eric.

"I miei compagni dicono il vero, siamo venuti a vedere cosa si nasconde dietro queste sorgenti"

"Allora non siete venuti a cercare l'amica che avete perso..."

"Siamo abbastanza certi che lei sia stata rapita da persone in contatto con l'eresia".

"E quindi che cosa volete fare?"

"Raccogliere informazioni, non certo combattere".

"Non ho visto questa ragazza..."

"Ma voi sapete chi altri c'è qui oltre a voi..."

"Nessun altro oltre a noi", risponde lui.

"E se ti chiedessi di un ragazzo, invece? Anche lui viene dai temi del Nord. Ne sai qualcosa?"

Il tipo chiede le caratteristiche di questo ragazzo.

Guelfo lo descrive.

"No, così piccoli non vengono qua, e poi perchè dovrebbe venire? No, non l'ho mai visto", dice il tipo.

Sembra che dica gran parte della verità, restando elusivo.

"Possiamo lasciarci in pace, se ci dai le informazioni che ci servono"

"Ah, allora siete venuti in guerra..."

"No", interviene Solice, "ma credo che tu potresti dirci di più".

"Fate una vita impossibile..."

"Molte volte l'ho pensato anche io", annuisce Guelfo.

"Non l'ho visto, ma starò più attento. E' possibile che questo luogo così incontaminato si popoli maggiormente, e terrò d'occhio. Ma come faccio a dirvelo?"

"Ti rechi mai a Kastoria?"

"Mai, non ho contatti col resto del mondo."

"Ma se non ti rechi mai a Kastoria o mandi mai gente, come si mantiene vitale la tua comunità?"

"Quanto sei curiosa... la voce interiore li porta qui, i loro bisogni, le loro esigenze, il desiderio di non fare una vita come quella che state facendo voi, una vita inutile e sbagliata, secondo me"

"Tu hai le risposte?"

"No, le risposte le trovano dentro loro stessi".

"Tu sei il rappresentante di questa comunità?"

"Non ho fatto ancora il conto delle domande che hai fatto, ma sono tante. Per quanto tempo intendi tenerci sotto il ricatto delle vostre stregonerie?"

"Mi sembra che il ricatto sia quanto meno paritetico"

"No, noi ci stiamo solamente difendendo".

"La tua osservazione è acuta" dice Guelfo, "ci aspettiamo da te che tu ne tenga conto..."

"Cerchiamo almeno di non essere ipocriti..."

"Ho l'impressione che tu sappia delle cose che non ci stai dicendo", dice Guelfo.

Il tipo insiste di trovarsi sotto ricatto.

"Quindi do per scontato che non ci volete aiutarci..."

"Io ti aiuto a cercare la tua amica e il tuo amico dei temi del nord. Se torni in pace, ti dico quel che eventualmente ho trovato. Ma non mi muoverò a cercarli".

Solice insiste che la stregoneria viene usata con il consenso della Chiesa. Guelfo a sua volta continua ad avere un tono minaccioso, mentre Solice smorza i toni.

"Basta, io ho finito di parlare con te, se vuoi farmi altre domande torna un'altra volta, senza stregonerie nè armi al seguito"

"Non faremo nulla del genere"

"Ma ti diamo un avvertimento, la prossima volta potrebbe essere troppo tardi, non verremo da soli, e accadranno brutte cose", ribadisce Guelfo. "e sai che c'è chi si impegna proprio a combattere questo tipo di comportamenti".

"E che devo fare, tu non mi credi?"

"No, non ti credo. Queste terre sono abitate da adoratori delle tenebre. O siete voi gli adoratori o, per qualche ragione, li state proteggendo".

"Allora attaccaci"

"No, dimostrami che ho torto"

"No, perchè sei tu a dovermi dimostrare che non siamo sotto la tua minaccia... la tua amica ipocritamente cercava di farci credere che non siamo minacciati. Allora dovrai estorcermi con la violenza ciò che credi che io sappia."

Solice: "con la minaccia non arriverai da nessuna parte, sai che non metteremo in pratica nulla"

Guelfo: "dal suo tono sembra che non consideri la nostra minaccia credibile"

Solice: "continui a dargli uno scudo dietro coi riparsi, e è nel suo diritto non aiutarci, non ha violato alcuna legge".

Poi Solice torna a voltarsi al tizio: "il mio amico non parla molto bene il Delos, ma quel che cerca di dirti è che noi siamo le ultime persone che verranno a chiederti delle cose contando solo nella tua benevolenza. Ma possiamo anche aiutarti a lasciare almeno per ora intatto il segreto del tuo rifugio. Ma in cambio dobbiamo andarcene di qui soddisfatti, certi di poter dire alle persone che ci aspettano, che arriveranno qui se non faremo ritorno o se torniamo a mani vuote... e se non avremo domande, loro verranno qui e faranno le domande in modo molto peggiore".

"Sì, ma io non posso inventarmi le risposte..."

"Io non credo che tu non sappia nulla, sono certa che tu contatti con qualcuno li hai avuti"

"Ecco, vedi, è tipico del tuo atteggiamento, volete fare la guerra... tutti si devono schierare... invece noi non vogliamo partecipare ai vostri scontri"

"Dimostrami che non lo stai facendo"

"Ti dico una cosa per tranquillizzarti. Io, e tutti gli altri, non tratterremo mai nessuno contro la sua volontà. Non accetteremmo mai persone costrette, obbligate. Questo è il mio principio etico. Ti aggiungo, perchè tu mi creda meglio, che se venisse una persona che mi dicesse che vuole scappare via dal mondo, da una ragazza bonda e armata etc, io la nasconderei e non ti direi nulla".

Guelfo racconta che la persona che cerchiamo sta per essere portata al macello da uomini senza scrupoli.

L'accordo è che se il gruppo si muove come l'aria e come l'acqua nella comunità, senza toccare niente, allora può fare tutte le indagini che vuole.

Solice chiede espressamente se può parlare con le persone della comunità. Con tenerezza, libertà, senza corazze, armi, ragnatele e armature....

Solice promette di attenersi alle condizioni. Pomeriggio tardo del 24 ottobre. Julie scrive "tutto bene go desy" e si nasconde nell'ombra della galleria, restando in silenzio in attesa.

Solice dice al tizio "io sono interessata a passare un po' di tempo con voi per vedere come siete organizzati e per avere le idee più chiare su quello che poi dovrò riferire. Non ho un'idea precisa, quindi..."

Il tizio guarda la sua gente e dice "beh, non so, se vuoi... possiamo ritornare al fiume, o se preferisci stare qui..."

"Noi abbiamo un campo in fieri dall'altra parte del fiume... a cui comunque torneremo di notte, anche per non darvi fastidio."

"Bene"

"Prima di allora, sfruttando la tua generosa offerta, vorrei dare un'occhiata in giro".

"Accomodati".

Poi Solice dice a Guelfo che starebbe per un'oretta a dare un'occhiata e poi se ne tornerebbe. "Mi sembra sinceramente una situazione scollegata con il... nostro obiettivo primario. Potrebbe essere collegata con l'obiettivo secondario".

"Sì, ma dovremo segnalarlo all'heresioptis", dice Guelfo.

"Certo, però tenendo presente la mano pesante dell'heresioptis, bisognerà descrivergli la situazione in modo non troppo allarmista. C'è qui gente che magari è stata plagiata..."

"E' un'operazione anche dispendiosa..." commenta Eric.

"E per questo rischiano di andarci ancora meno di fino... bisogna fare un rapporto realistico".

Intanto Julie ascolta e si tiene nascosta nel tunnel, silenziosa.

Le delicate indagini nella misteriosa comunità

Eric, Solice e Guelfo restano un'oretta nella comunità per cercare di capire dove vivano, se hanno simboli sacri o altro...

Eric manifesta anche la sua perplessità all'idea di riferire all'Herisioptis riguardo a questa comunità.

Solice entra nella galleria, parla con Julie, la quale intende andare da Desiree. Solice va a dirlo ad Eric, nell'eventualità che Eric voglia tornare anche lui al campo. Solice dal suo canto vuole rimanere un po' a indagare.

Eric necessita di cure al braccio. "Se tu torni al campo ce ne torniamo tutti indietro". Allora Eric conviene con l'idea di chiedere alla gente del campo se abbia bende per medicazioni.

Solice chiede al tipo le bende, lui risponde che non ci sono problemi, e non vuole alcun risarcimento, tranne che la sua cortesia, presente e futura. Tagliano degli abiti puliti e ne fanno bende. Solice cura sia Guelfo che Eric. Intanto Julie se ne torna quatta quatta da Desiree. Solice va a parlare con una delle ragazze che poteva stare nella locanda L'Unica. Non è detta che sia lei, si assomigliano un po' tutte.

"Salve", dice Solice, dopo essersi tolta spada, scudo e elmo. "Posso chiederti un'informazione o ti disturbo?"

Alza le spalle.

"Ci sono alcune ragazze che sono scomparse da un villaggio non lontano, Arta, altre dai villaggi circostanti. A me interessa sapere se stanno bene, se sono vive, contente o rapite contro la loro volontà. Puoi rispondermi a questa domanda, o non ne sai nulla?"

"Che ne posso sapere io? Hai prove o elementi per dire che è successo loro qualcosa di brutto?"

"No, sono sparite, per quanto ne so possono essersene andate di loro spontanea volontà..."

"E allora perchè le vuoi scocciare?"

"Voglio solo assicurarmi che stiano bene, e che non siano state costrette".

"Se non trovi nulla che ti dica il contrario, secondo me significa che se ne sono andate dove volevano, e ora stanno meglio", risponde la ragazza.

Da come parla, Solice è convinta che questa ragazza sia proprio una di loro. E quindi in un certo senso "difende" la sua scelta.

"Se tu avessi ragione... secondo te perchè hanno abbandonato la loro vecchia vita? Non erano contente? Erano annoiate?"

"Ovvio."

"Tu qui sei contenta?"

"Sì, ovvio"

"Non soffrite la fame, state bene..."

"Ovvio"

"Coltivate la terra, cacciate..."

"Ovvio"

"Vi accontentate di poco"

"Sì sì, non sono queste le gioie della vita"

"E quali sono le gioie della vita?"

"Si scoprono piano piano", dice lei con un sorrisetto malizioso. Solice va da un'altra ragazzetta.

"Ciao"

"Ciao"

"Ho parlato con una delle tue compagne"

"Ho visto... simpatica?"

"Sì.... per quel poco che..." risponde Solice. "Mi sembra che si trovi bene qui, che sia felice"

"Tutti siamo felici qui."

"E cosa vi rende felici qui?"

"C'è tutto quello la cui assenza non ti rende felice altrove", risponde la ragazza.

"Avete una chiesa, o un tempio?" chiede Solice.

La ragazza si volta a cercare lo sguardo degli altri, e fa una faccia strana.

"In fondo pregare è una scelta..." commenta Solice, incoraggiante.

"Si prega in tanti modi", risponde lei.

Solice ringrazia e si allontana. Anche Guelfo si aggira in questo gruppo di persone, che tendono a sparpagliarsi un po'.

Guelfo cerca di fare attenzione se queste persone cerchino con lo sguardo qualcuno, un qualche leader tra di loro. Ma sembrerebbe di no, appaiono tendenzialmente paritetici.

Guelfo si rivolge al portavoce. "Visto che abbiamo raggiunto un accordo, se vuoi possiamo parlare un po'."

"Se vuoi parliamone", risponde lui.

"Noi abbiamo difficoltà a capire cosa state facendo qui"

"E lo capisco che avete difficoltà, guardate come siete..."

"Ti va di provare a spiegarcelo?"

"Siete tutti imbracati, armature, spade, scudi, violenza... siete ostili, camminate e spezzate tutto ciò che vi attraversa, invece noi abbiamo un rapporto più fluido con quel che ci circonda, e per questo siamo più felici. Si vede a distanza che voi siete infelici!"

Guelfo si slaccia l'armatura, alza la maglia e gli fa vedere la cicatrice del morso di Ingrmmir. "Questo è il mondo da cui veniamo"

"Mi dispiace per te, a noi ste cose non capitano"

"Capiteranno a molti, e anche a qualcuno dei tuoi, se noi non lo impediamo"

"La classica presunzione di quelli come te.... tu credi di fare una cosa giusta in perfetta buona fede... però crei danno e male a te stesso e agli altri. Le persone che interagiscono con te soffrono, tu soffri, tutto il mondo soffre... un giorno muori e che hai visto della vita? Niente."

"Io ho visto molte cose nella vita, amico mio..."

"Tutte brutte, scommetto. Fammi un elenco di cose belle che val la pena ricordare..." dice lui.

Guelfo risponde che ha assistito a grandi prodigi e non tutti di questi hanno fatto il male.

Il tipo chiama un po' di gente intorno a fare capannello, spingendo Guelfo a raccontare qualcosa di bello.

"Mi è capitato di trovare lungo il mio cammino i semi di una conoscenza ormai perduta da molti, molti anni... semi che erano stati nascosti da chi non voleva che questa conoscenza venisse perduta per sempre, e ne ho apprezzato a sua modo la bellezza e mi sono impegnata affinché essi venissero protetti da coloro che intendevano impadronirsene per pervertirli."

Guelfo continua. "Ho conosciuto uomini disposti a grandi sacrifici, pur di onorare quelle tradizioni, che nella loro antichità non risultavano gradite anche a coloro che... servono la luce"

"Vabe', ma in concreto che portavano di buono ste cose? di bello, di buono, di piacevole..."

"La conoscenza del vero significato degli alberi, ad esempio, nel potere che si cela negli appuntamenti delle stagioni..."

"Beh, ma che ci fai?"

"Puoi guarire le ferite, portare pace dove c'è paura e turbamento..."

"Buono, e perchè non te ne sei rimasto con gli alberi?"

"Perchè non è ciò che mi è stato chiesto da chi mi ha aperto gli occhi a questa conoscenza".

"Tutto questo impegno per aiutare gli altri... ma di te chi si occupa?"

"Di me si preoccupano gli dei", risponde Guelfo.

"Eh... aiutati che il ciel ti aiuta!" commenta lui.

"Lo dici tu: gli dei mi hanno consentito di tornare dalla morte!" dice Guelfo, suscitando una certa curiosità. "Il morso che hai visto sul mio petto mi ha ucciso, e la grazia di Kayah mi ha consentito di tornare dall'abisso".

"E adesso che fai, per onorare il regalo che ti hanno fatto?"

"Combatto".

"Ecco! E non hai capito niente! Secondo me se gli dei ti hanno ridato la vita, l'hanno fatto per fartela godere, sennò che regalo era?"

"Sono uno che quanto c'è tempo sa godersela"

"Tuuuutto il tempo!"

"E tu pensi che tutto ciò che sei venuto a fare sulla terra è divertirsi con queste ragazze..."

"Come l'albero è venuto al mondo, si gode l'aria, il sole, il fresco..."

"Nella mia vita ho conosciuto molte persone di grande nullità spirituale, e io pure mi credevo tra questi... e ho dilapidato molti anni tra vino, gioco..."

"Guarda, infatti si vede che sei malvissuto tra queste cose sordide... guarda come vivevi male, si vede dalla tua faccia... guarda noi come stiamo bene, come siamo felici..."

"Io vedo solo gente.... così... la cui esistenza francamente non capisco..."

"Non c'è niente da capire, viviamo per noi stessi, basta! Tanto non ti guarda nessuno, non t'aspetta nessuno..." "Il gruppo si ricompatta con l'idea di tornare dagli altri."

Eric suggerisce di aspettare la sera, per cercare di capire dove abitino.

Solice sospira: "è rischioso, è molto improbabile che ci metteremo d'accordo, ed è facile che al loro villaggio ci siano altre cose che non ci piaceranno..."

"E poi è strano che non ci siano bambini... forse stanno tutti al villaggio.. ma comunque è strano!" commenta Eric.

"Forse non ne vogliono" dice Solice. "Comunque è una possibilità aspettare la sera, ma obiettivamente... è rischioso. Quanto alle ragazze sparite, è probabile che stiano qui, o comunque in questa zona, più o meno. Io non credo che questi c'entrino col gruppo di Micol, ma possono essere in qualche modo collegati col gruppo 2, di Serji, pur essendo locali".

"Potrebbero essere una delle tante sette che ruotano intorno a ..." annuisce Guelfo.

"Secondo me se scaviamo troveremo qualcosa di molto brutto che ci metterà in condizioni difficili", commenta Solice, "qui non siamo al sicuro. Sono armati..."

Eric: "e sanno qualcosa su Serji, secondo voi?"

Solice: "è possibile, ma non possiamo forzare un interrogatorio, siamo troppo in svantaggio. Rischia di scapparci il morto..."

Guelfo: "eh... l'unico sistema sarebbe ammazzarne 10... ma non si può fare"

Eric: "no, diamogli fastidio, rendiamoci insopportabili... loro non vogliono farci sapere dov'è il loro villaggio. E ok. Però qui fa freddo, dovranno andare da qualche parte, di sera. E noi gli andiamo dietro. Come l'aria e come l'acqua..."

Eric spera che questi siano neutrali, non decisamente ostili, mentre Solice ritiene che questi siano invece chiarissimamente schierati, anche se si fingono neutrali per apparire più accettabili. Intanto la gente d'intorno sta lì e allunga l'occhio con una certa preoccupazione.

Eric va a chiedere al tizio dove stia il loro villaggio.

"Qui farà freddo di notte, immagino. Dove vi riparate? Come siete organizzati?"

"Ti preoccupi del freddo, ma sei più coperto di noi.... ci arrangiamo"

"Avete strutture fisse o mobili?"

"Puoi decidere di venire a vivere con noi, così lo vedi dove abitiamo. Per te sarebbe pure una cosa buona"

"E se uno poi ci ripensa?"

"Nessuno l'ha mai fatto" risponde il tizio.

"Perché?"

"Perché non ne ha mai sentito bisogno, piace troppo".

"Alcune cose ve le dovete procurare, le armi e così via... come fate?"

"Si risolve, l'importante è non preoccuparsi, tutto trova una soluzione"

"E come mai non vedo bambini e donne incinte?"

"Mica gli facciamo fare avanti e indietro!"

"Eppure qui ci stanno tante ragazze..."

"Eh, donne ce ne stanno.... ce ne stanno tante..."

"E perchè?"

"Ci sono dei motivi, complicati..."

Eric chiama i compagni anche per aiutarli a tradurre.

Il tipo fa tutto un lungo discorso, sedendosi su una roccia. Fa sedere tutti a terra lì accanto. Alcune ragazze gli vengono intorno.

"Allora, gli uomini, i maschi, sono i padroni di questo mondo. In tutti i posti i maschi sono a capo, re, generali, uomini di stato, vescovi... governano il mondo e credono di starci meglio, in un mondo pieno di sofferenza. Le donne si accorgono prima della sofferenza del mondo, chiuse nella loro casa, schiave del padre, poi schiave del marito... sottoposte a fare una quantità di figli uno dopo l'altro finché non muoiono senza aver visto niente della vita. Le donne si accorgono prima del fatto che questa è una vita inaccettabile. Se ne accorgono anche gli uomini... ma le donne se ne accorgono di più. E quindi gli uomini sono più tentati di restare nelle catene di questo mondo."

"Come mai però arrivano qui e trovano te a pontificare? Sempre un maschio?" chiede Eric.

"E' un caso, e poi non mi sento più neanche tanto maschio", commenta, "perché si perdono queste separazioni, queste divisioni, perché non ha più senso il maschio e la femmina, siamo tutti esseri umani che vivono con gioia e felicità"

"Mi pare logico", commenta Eric con faccia surreale.

La donna più adulta annuisce e fa una carezzina sul viso a questo.

"Beh, s'è fatto tardi" commenta Guelfo.

"Stare qui mi provoca un certo malessere"... sussurra Solice.
 La donna guarda Guelfo "volete passare la notte con noi?"
 Guelfo la scruta di sottocchi. E' olivastria, non giovane... ma non ha i difetti dei 40 anni, ma solo i pregi.
 "Quello che non riesco a capire è come ci si possa sentire poco uomini con donne come te nei paraggi".
 Il tizio ride: "vedi, perchè hai le categorie... poco uomini.... non rigidamente maschi!"
 "Non rigidamente maschi e' poco uomini" risponde Guelfo.
 "Anche tu dovresti pian piano passare più tempo con noi.... le definizioni perdono di importanza"
 "Eh, mi stai prendendo per..."
 "No, no, si raddoppia la felicità!"
 Solice ascolta sempre più sconsolata, con le mani nei capelli.
 "Beh che dire, grazie per l'offerta... ma diciamo che...." commenta guelfo, "ci sono certezze a cui sono fondamentalmente affezionato"
 "Contento tu..." mormora Eric.
 Saluti, "se venite in pace sapete dove trovarci..."
 Solice riprende scudo e spada. E se ne vanno.
 Solice prima di andarsene si rivolge di nuovo a questo: "tu prima hai detto che la tua massima aspirazione è di restare neutrale, tu e la tua comunità. Tu ti rendi conto però che molte delle vostre scelte non sono considerate neutrali da un sacco di persone che stanno nel mondo che disprezzi così tanto. Le cose stanno così".
 "Saresti sorpreso di sapere come la penso", risponde Solice a lui che le dice che è più aperta e semplice di quanto non sembri.
 "Sei disposto ad accettare i rischi a cui questa scelta di... neutralità ti espone? Hai fatto questa scelta consapevolmente?"
 "Per quanto mi riguarda ormai si sono tutti rassegnati... stanno meglio tutti quanti".
 Saluti, e il gruppo si allontana. Intanto Julie recupera la strada, si sente minacciata e osservata, anche se non vede nessuno. Ha paura degli animali, delle ombre, un po' di tutto. Molto spaventata, alla fine ritrova il campo, ben nascosto.
 Adristo molto inquieto, Desiree riferisce di uno strano tizio vestito di nero, solo occhi visibili, con un medaglione... un messo dell'Heresioptis che ci riuole subito a Kastoria.
 "Il tipo era strano, Adristos, l'ha riconosciuto soprattutto dal medaglione, a cui si è inchinato... poi Adristos, da deficiente qual è, si è inchinato 300 volte, il tizio è rimasto un po', osservandomi intensamente, e poi se n'è andato via tra le frasche così com'era arrivato".
 "Quindi potrebbe stare ancora nei paraggi..."
 "In teoria sì"
 Julie riferisce la situazione e dice pure a Desiree che se i nostri entro 2-3 ore non tornano, tocca cercare il messo dell'Heresioptis per chiedere aiuto, perchè significherebbe che la comunità in realtà li ha in qualche modo "risucchiati".
 Julie convince Desiree e Adristo a lasciare un segno per i compagni, per rendere loro più semplice trovare il campo. Intanto Eric guida il gruppo alla ricerca del campo. Solice lungo la strada è molto infastidita dall'esperienza, ed è turbata dalla natura circostante. Ha la percezione che non sia una sensazione razionale, quanto proprio una impressione a pelle, emotiva.
 Raggiungono il torrente.
 Finalmente si incrociano i due gruppi.
 "Presto presto, tornare prima dovevate" dice Adristo, "arrivato messo dell'eccellentissimo, ed illustrissimo, e devotissimo, dice che arrivate notizie importanti kastoria dovete tornare"
 "Buone notizie?"
 "Importanti", risponde Adristo. "Quando partire?"
 "Domani all'alba, prima dell'alba". Il gruppo va al campo, vengono fatti seri turni di guardia.
 Solice invita tutti alla prudenza. "Se hanno capito chi siamo, e.. sanno, devono venire stanotte ad attaccarci. Se non vengono, potrebbe significare che non hanno capito molto, e la cosa quasi li discolperebbe. Ma bisogna fare turni di guardia molto molto seri. E poi è gente pericolosa anche nel sonno, e così via. Teniamo gli occhi aperti anche rispetto a cose che normalmente non ci preoccuperebbero. Qualsiasi stranezza ci deve allertare".
 Poi Solice guida una preghierona di quelle proprio possenti.
 Anche Adristo partecipa e si inchina molte molte volte. Solice prega in lingua Greyhaven, ma alcune parti più importanti le traduce a beneficio di Adristo.
 Adristo tira fuori una icona e la bacia molte volte. Turni di guardia.
 1. Guelfo, Julie, Adristo
 2. Solice, Eric, Desyll primo turno passa. Fa freddo, fuoco acceso tutta la notte. Non succede niente.
 Secondo turno di guardia. Solice continua a sentire brutte impressioni, disagio, rumori strani, animali...
 D'un tratto Solice ha l'impressione di vedere un'ombra tra le frasche, davanti a lei, di fronte a lei. Non sembra armato di armi da lancio, è a circa 25 metri.
 La cosa un po' strana è che non c'è alcun rumore. Eric non vede e non sente niente.
 Solice sussurra ad Eric: "Eric, non ti voltare, ma credo che ci sia qualcuno che ci sta osservando, nella mia direzione".
 Il tizio si sposta, ogni volta che lei si volta lui ha cambiato un po' posizione.
 Eric allunga un po' l'occhio, non granchè furtivo, per vedere il tizio, ma non vede niente.
 Solice invece lo vede più scoperto di prima, ed inizia a essere strano che Eric non lo veda. Ora che Solice lo vede meglio,

è un tizio grosso come Eric, grossomodo, come il contadino/muflone.
 Solice si alza e gli si mette davanti. Lui in un certo senso "annuisce". Tuttavia Eric non vede niente.
 Solice inizia a pregare ad alta voce.
 Il tizio misterioso sicuramente la sente, la preghiera, e fa una sorta di cenno di ginuflessione del capo, con grande autorevolezza.
 "Palesati, essere notturno!"
 Si sveglia Guelfo, Julie continua a dormire. Adristo si sveglia e subito stringe l'iconcina pregando Pyros.
 Il tizio misterioso allunga un braccio e fa cenno a Solice di avanzare.
 Solice chiede ai compagni se vedono qualcosa, nessuno vede. Solice descrive cosa vede. Si sveglia anche Julie, ed è strasicura che non ci sia nessuno. Guelfo a sua volta invece avverte forse una vaghissima presenza magica. Solice avanza di qualche passo, il tizio annuisce e avanza a sua volta.
 "Questo gruppo di persone è sotto la mia protezione e conta su di me, non posso allontanarmi molto oltre"
 Voce nella capoccia (il barbone/muflone, chiaramente): "Per qualche secondo posso aiutarti anche io a proteggere il tuo gruppo, se vieni più avanti".
 Solice: "Non ti sei dimostrato un interlocutore leale, in passato. E' cambiato qualcosa?"
 "E' un'offesa che non sento di meritare fino a questo punto"
 "Neghi dunque di aver provocato sofferenza nel cuore di chi non la meritava?"
 "Questo è un altro discorso".
 Avanzano entrambi, sia lui che Solice.
 "Fai ancora altri 5 metri per regalarmi un po' di intimità con te" risponde il muflone.
 Guelfo interviene: "Costa ti sta chiedendo?"
 Solice scuote la testa.
 Julie si avvicina a Adristo e inizia a pregare pure lei.
 "Sai che non farò patti con te", dice Solice, "ciò che intendo regalarti ora è la mia attenzione, se ti basta"
 "Certo. Ma l'intimità?"
 Guelfo lancia "identificazione del male", intanto.
 Guelfo poi dice "non credo che intenda farci del male, per ora".
 Solice: "tu hai mostrato di portare rispetto alla divinità per la quale combatto, e sai che lei non ha bisogno di alcuna intimità, puoi dirmi quello che devi dirmi senza temere".
 L'entità sospira. "La divinità per cui combatti è vero che non ha bisogno dell'intimità, ma io non sto parlando con lei, sto parlando con te."
 "E' vero, non sono che un portavoce, che ha il compito di portare il suo messaggio e di mediare per quanto possibile con le esigenze di chi lo ascolta. Questo è quanto sono disposta a mediare, questa notte". E così dicendo Solice avanza di un ultimo passo. "Dimostrami che sai fare altrettanto".
 Anche lui fa un passo, uscendo dalla radura.
 Guelfo e Julie sentono improvvisamente una violentissima paura.
 Guelfo sussurra "guai in vista" a Solice. Julie prega ancora più intensamente, stringendosi all'icona di Adristo.
 L'uomo allunga la mano verso Solice e dice "io e te, solo io e te, siamo sul crinale dell'abisso. Dobbiamo decidere come uscirne. Intanto ti rendo grazie per il gesto che hai avuto nei miei confronti. Prima volta, dopo 20 ere. Siamo entrambi in pericolo, molto grave. E siamo entrambi persone sprezzanti di fronte al pericolo. Quando io sarò in pericolo, colpirò, duro, violento, profondo, senza redenzione. Ma posso essere liberato dalla situazione di pericolo, a un grave prezzo, forse, per te. Saresti disposta eventualmente, in cambio.... della mia anima... (Solice sente freddo, un vento gelido che le entra nell'armatura facendola rabbrivire)... (Solice cade a terra, e fa subito un segno rassicurante verso i compagni e poi si rialza pian piano con fatica)... hai pregiudiziali?
 Solice: "salvare anime è il motivo per cui sono qui, e di certo intendo farlo. Ti sto ascoltando"
 "Eppure, anche se va contro il mio interesse, devo avvertirti.... che neanche io sono sicuro che tu possa salvare la mia anima."
 Solice è aggredita dalla consapevolezza della gravità della situazione, e della scelta che ha davanti.
 Vede più chiaramente la figura che ha davanti, un uomo alto a torso nudo, molto muscoloso e con corna di muflone che gli escono dalla testa, non dall'elmo. Il viso è irriconoscibile, con occhi rossi e pelle rossiccia.
 "Tu in passato mi dicevi di credere in Pyros. Se è vero, sai bene che sarà lui, e non io, a salvare la tua anima, e..."
 "Credere non basta, donna! Siete voi che non credete, noi crediamo tutti!" (e il vento gelido la attraversa).
 "Non sarò io coi miei limiti a salvarti, sarà Pyros a farlo, e lui non ha limiti".
 "E tuttavia colui il cui nome pronunci con tanta confidenza... non vuole".
 E di nuovo Solice è spinta a terra da una ventata gelida, per poi rialzarsi.
 "Stai dicendo forse che Pyros non è in grado di perdonarti?"
 "Sto dicendo che non vuole".
 Solice esita. "Raccontami la tua storia, dunque, in modo che io possa pregare per te"
 "Mi devi far trovare un oggetto. Se mi farai trovare un oggetto, la mia ansia sarà placata ed io non vorrò più uscire con questi mezzi".
 "Il perdono di Pyros viene concesso a chi dà prova di umiltà... e quello che tu continui a propormi sono accordi, patti..."
 L'essere ride amaramente. "Perché tu non capisci che cosa sto facendo io in questo momento. Io che potrei soffiare e

disperdere... sto chiedendo. A chi non mi può sconfiggere. Ci sono delle cose che non possono avvenire. Io non posso essere perdonato, e tu non puoi battermi."

"Eppure senti il bisogno di chiederci qualcosa, hai bisogno di noi"

"Ho bisogno di te per non distruggerti. Tra pochi istanti, nel mio tempo... Prima che tu mi risponda, sappi che una cosa ha fatto crollare le mie certezze. E potrebbe cambiare le tue. (sospira) Io non potevo essere benedetto. "

"Sei mai appartenuto a questo mondo?"

(ride) "No. Ed è un grande segreto".

"E che cos'è questo oggetto che vuoi così tanto?"

"Più antico del più antico degli agarithum, e tuttavia, per un caso, in questo mondo. E' mio, l'ho forgiato io. Prima che insegnassi a forgiare al primo dei forgiatori. L'ho condotto nel bene e nel male, lungo le battaglie della prima era. E ora è qui. Lontano da me, condanna per me e attrazione fatale... Non ci sono varchi che possano essere aperti in Turn senza che il mio sguardo li sfiori. Non ci sono porte che siano aperte in Turn senza che il mio piede voglia oltrepassarle. Non ci sono stregoni che possano stregare rune oscure e potenti in Turn senza che io mi insinuassi nei loro sortilegi. Ma tutto questo può finire, se io recupero il mio oggetto. Mi vuoi aiutare?"

Solice ci pensa. "Quello che tu mi chiedi è un atto di fede, visto che non so nulla dell'oggetto, di ciò che ne farai, e della tua natura sincera o menzognera".

"E' questa seconda parte che non puoi sapere. La prima si dice in due parole. Quell'oggetto è stato forgiato per Dytros, come lo chiami tu, signore degli eserciti nella prima era, e da me portato sotto il trono del sangue durante quella stessa era"

"Ti metto in guardia da quello che stai dicendo, perchè..."

"Lascia che io lo dica, perchè puoi sempre dirmi no, il giusto no. Quell'oggetto porta il mio male e il mio bene. Se lo riavrò, lo ricondurrò al male o al bene per cui è stato forgiato. L'unica cosa che non saprai, è quanto tu ti possa fidare di me, che ho tradito persino i tuoi creatori. Hai molte alternative, per lo meno due. Aiutarmi o rifiutarti. Nel primo caso, dovrai fidarti di me, eviterai un male sicuro, la mia discesa su questo mondo, che presto o tardi accadrà, o tra un istante, come è quasi certo, o comunque in un futuro prossimo. Una discesa che si farà col sangue, con la perversione, con l'orrore, perchè Pyros ha stabilito i confini tra i nostri due mondi. Questo accadrà, infatti, se rifiuterai. Ritengo altamente probabile, nel caso in cui tu rifiuterai, che in quell'istante ci troveremo l'uno di fronte all'altro, e ritengo altamente probabile, se non quasi sicuro, che tu soccomberai. Ma questa non è una minaccia. So benissimo che il martirio è la cosa più bella che ti possa regalare, in particolare combattendo contro di me. Quindi puoi scegliere in assoluta libertà."

"La mia risposta è nelle tue parole. Pyros in persona ha tracciato un confine tra il mio mondo e il tuo, e questo confine ci divide e fa in modo che non potremo mai collaborare"

"Prima che tu ponga il punto alla tua frase, lasciarmi dire che anche io credevo questo, fino a un istante fa, quando tu hai rotto il confine tra me e te, non so perchè"

"Il mio compito è di ascoltare tutto e tutti, e di offrire a tutti la possibilità di chiedere il perdono. Ma non è quello che stai facendo tu. Tu non chiedi il perdono, chiedi un oggetto... che anche se un tempo ti è appartenuto, non ti appartiene più"

"Continua ad appartenermi, ed è per questo che io verrò. Quell'oggetto è la mia condanna, e forse può essere la mia salvezza, ma io non lo so e certo non lo potrò dire a te ora".

"Confermo la mia risposta".

"Così è, ed è legittimo che sia. Allora... a tra un istante".

E così dicendo si allontana nel buio.

Guelfo sente che il pericolo improvvisamente aumenta TANTISSIMO e si allontana. La sensazione dura a lungo. Solice prega, rimugina, e poi riferisce ai compagni, e capisce anche che si tratta di una sorta di fabbro, e ricollega al mistero della armi e armature improvvisamente ripulite.

Solice è spossata, stanca morta. Riesce solo a pregare, è inquieta. Ha la sensazione che sia probabile che morirà, nei prossimi giorni, ma morirà in grazia di Pyros.

Julie insiste per partire subito, il prima possibile, mentre Guelfo vorrebbe cercare di fare un po' mente locale... già prima dell'alba si comincia a preparare i bagagli. 25 ottobre. Si riparte prima dell'alba.

Adristo dice "prima casa meglio è". C'è grande sintonia con Julie, che pure ha molta fretta di tornare.

Superato il castello senza fermarci, non ce la si fa a raggiungere Kastoria in giornata e bisogna accamparsi.

Turni di guardia la notte, che passa tranquilla. 26 ottobre

Si riparte prima dell'alba.

A un certo punto Adristo si blocca, "mi sono perso", dice. Julie e Eric lo aiutano a ritrovare la strada.

Pomeriggio si arriva a Kastoria, di corsa alla torre dell'Heresioptis. Adristo viene bloccato dalle guardie, mentre il gruppo viene fatto passare.

"Vattene via, miserabile!" lo scacciano le guardie in malomodo, e lui se ne va.

Il gruppo viene portato alla sala al piano di sotto, rifocillato con cibo e vino, tinozze per rinfrescarsi, vestiti puliti. Poi il gruppo viene ricevuto dall'Heresioptis, che sta mangiando. "Bene, mi dispiace di avervi dovuto richiamare così frettolosamente, ma ci sono notizie interessanti. Voi avete qualcosa da riferirmi delle vostre indagini in quelle terre?"

"Sì, abbiamo avuto dei contatti con degli uomini che non sembravano realmente risiedere lì, ma che probabilmente hanno fatto di quei luoghi un convito, o qualcosa del genere"

"Cacciatori o cosa?"

"Non è così urgente come ciò che dovrete dirci voi, si tratta senza dubbio di congreghe che hanno mostrato più di una

affinità con l'eresia che alberga in questi luoghi, io posso dire di non aver visto niente che li colleghi direttamente a ciò che state cercando e che anche noi osteggiamo, però dai loro discorsi e atteggiamenti ho riscontrato tematiche affini. Che questo poi sia o non sia una condanna, so bene che dovrete deciderlo voi. Se mi permettete, io riserverei a dopo un resoconto più dettagliato riguardo questa comunità di persone, in modo da orientare il vostro giudizio..."

"Ho capito, non avete prove... inconfutabili... beh, a questo punto mi dovrete dare anche i minimi indizi, e io su quello lavorerò persuasione sullo Stratego e sul Metropolita, la cui clemenza e pietà umana è immensa... dovrò chiedere consiglio anche a loro su come muovermi... non sono tempi in cui io senza prove inconfutabili mi muovo... quindi dovrò lavorarci e ci penserò con calma"

"Quello che invece volevo dirvi io è che ... siamo abbastanza sicuri di dove si trovi il vostro amico Marc Sand, e quasi certamente anche la sua guardia del corpo, non siamo certi riguardo l'altra fattucchiera, la strega. Si troverebbero proprio nella città di Butelion, e alcuni nostri contatti lì lo tengono d'occhio."

"Dove si trova Butelion?"

"A sud della nostra città, a diversi giorni di viaggio. Vi impressionerà certamente, come città, che ha subito molti danni a causa della guerra civile di 10 anni fa. E forse è per questo che gli è stato più facile nascondersi, ma i miei occhi sono più acuti. E quindi ecco questo Marc Sand è molto legato alle mafie locali, delle quali io non ho direttamente timore, ma ho timore che potrebbero vendicarsi contro personaggi più esposti del clero... se mi espongo troppo."

Solice chiede di replicare una situazione come quella di prima. "Posso darvi tutto il supporto militare e logistico possibile, purché con discrezione".

Guelfo chiede i soldati migliori e più letali, gente in grado di colpire in un colpo solo, gente veramente di altissimo livello.

"Lì c'è un mio contatto... vi darà tutto il supporto logistico possibile"

"Più di due uomini si noterebbero, due delioti con 3 greyhavenesi combattenti..."

"Se devono essere solo due... dateci i migliori", chiede Guelfo. E Solice cerca di far capire che vorrebbe parlarci subito, se possibile. Ma lui non ce li ha disponibili, li deve procurare durante la notte.

"Mi rendo conto che vi sto chiedendo tanto," chiede Solice, "ma una delle qualità principali che ci aspettiamo è la determinazione, e la dedizione alla causa. Più volte in passato abbiamo combattuto anche in superiorità numerica ma con gente che non condivideva la nostra determinazione, e i risultati non sono stati buoni"

Lui si risiede. "Beh, sorella, c'è da dire che qualcuno è anche morto per voi, dei miei uomini."

"E il nostro più grande rimpianto è di non poterlo resuscitare per questa ultima battaglia".

"Non potete essere del tutto scontenta degli uomini che vi ho assegnato... del resto, io già ho preso provvedimenti verso chi non è stato all'altezza del ruolo assegnato, e non dovete temere che io per lo meno rifaccia gli stessi errori, concedetemi l'intelligenza di farne di nuovi, per lomeno, ma non di ripetere i vecchi".

L'Heresioptis invita il gruppo a riposare alla torre, l'indomani si parte.

Solice rimane un po' per parlargli per bene della comunità delle montagne. Lui prende tutti gli appunti, con l'assistenza di un notaio che scrive. Solice racconta tutto per filo e per segno. Alla fine Solice controfirma il rapporto.

Poi si scusa per l'insistenza di prima riguardo agli uomini di scorta, e l'Heresioptis capisce che c'è qualcosa di più sotto, che agita l'animo di Solice.

"Si tratta del rapporto che stiamo avendo con tutto questo, il male, gli spiriti..."

"Si sono ulteriormente manifestati?"

"E' così".

"A cosa mirano?", lui domanda.

Solice lo guarda. "Stringere patti, farci deviare dal nostro cammino"

"Qual è la strada che vogliono percorrere queste presenze oscure? Cosa chiedono?"

"Di essere aiutati su questo mondo a perseguire i loro scopi"

"Bisogna cercare di... non cadere nella loro trappola, sono quelli più vicini a noi, quelli che ci colpiranno prima e più duramente. Dobbiamo cercare di evitare lo scontro diretto con loro, e cercare invece di tagliare loro le gambe".

"In che modo?"

"Non lo so, facendo il contrario di quello che chiedono. Parlano con loro, non con me. Una buona tecnica, visto che di solito

■ questi* sono abbastanza sinceri, è fare esattamente il contrario di quello che chiedono".

"Parlate come una persona che li conosce molto bene"

"Conosco i nemici e le loro mille sfaccettature. E sì, questi possono fare male ma sono più diretti, ingenui, e bisogna sfruttare questa loro debolezza"

"E le loro minacce sono reali?"

"Di solito sì. Quindi forse quello che stanno facendo è utile. Per caso vi hanno indirizzato su questa strada o no?"

"Non abbiamo parlato di questo. Per fortuna, oserei dire"

"Forse questa è la cosa che dà loro più fastidio, che gli taglia le gambe"

"Forse hanno voluto distoglierli", dice Solice.

"Forse è così, e può essere la chiave di forza del nostro successo. Colpirli da dietro, alla gamba... tagliargliela... (e si tocca la sua gamba zoppicante)".

Solice si congeda e va a dormire. Sera del 26 ottobre.

Chat tra Solice e Guelfo.

La stessa tarda sera Solice va a parlare con Loic, ancora ferito.

"Posto che andrete senza di me, con chi pensate di scontrarvi?" chiede Loic.

"Sicuri ci stanno Micol, l'aiutante di Micol, Marc Sand e l'aiutante di Marc Sand. Questi sappiamo che sono il gruppo che dovremmo incontrare, e in più potrebbero esserci dei rinforzi".

Poi Solice racconta a Loic anche l'incontro con il "muflone". Lui si sofferma un po' sulla tattica banale.

"Tutto questo dando per scontato che il posto in cui Micol deve fare l'ultima bordata sia lì, altrimenti non li troviamo".

"L'unico posto alternativo buono sono le catacombe dell'Aghios Terkessos..."

"Non so, ma forse Micol è rimasta in zona qui, non l'abbiamo mai vista unita a Marc Sand, e sapevamo che erano separati. Diamo per scontato che si siano unificati, il che è possibile... però non ne siamo certi. In caso contrario a Butelion troviamo Marc Sand, mentre Micol potrebbe stare alle catacombe, e allora bisogna fare una mega corsa per recuperarla e fermarla. Il tempo è strettissimo". Intanto Guelfo riflette su come comportarsi per evocare il demone ed avere con lui un dialogo.

Sicuramente non è il caso di tentare un incantesimo nella torre dell'Heresioptis. E' anche improbabile che funzioni lanciare un incantesimo di evocazione per evocare la creatura. Bisognerebbe per lo meno tornare in un luogo impuro, per riuscirci (anche se ciò ovviamente può avere gravi problemi correlati). 27 ottobre all'alba. Guelfo dice a Solice che non ha fatto l'esperimento ma vuole tentare di parlare con qualcuno in Cattedrale. Forse con il Vicario del Metropolita. Solice è contenta e dice a Guelfo di avviarsi in Cattedrale mentre si aspettano gli uomini dell'Heresioptis. E così Guelfo va a chiedere del Vicario, dopo una breve discussione di gruppo con Julie e Eric che insistono a far presto. Guelfo insiste di quanto sia fondamentale avere informazioni prima di partire.

Purtroppo il Vicario del Metropolita è fuori, in visita pastorale. Guelfo chiacchiera un po' con un giovane prete, che non se la sente di dargli indicazioni. Guelfo parla di alba dei tempi e di enormi dilemmi teologici... il giovane prete non si sente all'altezza di simili argomenti. "Secondo me qui non cavi un ragno da un buco, capisci a me... poi quando magari torna il Santissimo..."

Alla fine Guelfo chiede se ci sia qualche sapiente di Butelion a cui rivolgersi, e il giovane prete gli suggerisce un monastero lì, che purtroppo fu raso al suolo durante la guerra civile. Guelfo torna dagli altri e riferisce le informazioni sul monastero di Butelion.

Poco dopo torna un Ipologarcho dell'Heresioptis e comunica che sono arrivate le guardie del corpo, che aspettano fuori.

Fuori dalla torre ci sono due soggetti, uno con un cavallo, e un altro viene portato con una sorta di portantina, con 4 uomini che lo sorreggono. Il tizio alto con un cavallo è un tipo bassotto, sessantenne, piuttosto sbarbato e armaturato all'antica.

"Siete voi quelli che... i giovanotti che devo accompagnare? Piacere! Varlam Schilipotis..."

L'altro, sulla portantina, appare assai più vecchio. Viene posata la portantina per terra. Pur essendo vecchio è armaturato di tutto punto, molto grasso, pelato e con una lunga barba. E' quasi certamente di razza nanica.

"Gar-Kan-Tun!", proclama il Nano, presentandosi.

Il Nano resta lì. Solice solleva il problema delle cavalcature al Nano. "Si combatte pure a cavallo o no?"

"Credo di no", risponde Solice.

"Bene, sennò me ne tornavo a casa. Avete un cavallo pure per me?"

"Penso che possiamo trovarlo."

"Bene, allora rimediatemelo".

Solice lo chiede all'Ipologarcho. I 4 uomini issano il Nano sul cavallo e

"Chi comanda il gruppo? Io?" domanda il Nano sul cavallo.

Solice indica Eric: "sul campo di battaglia lui detta gli ordini".

"E fuori dal campo di battaglia?"

"Fuori dal campo di battaglia io dico dove si va".

"Va bene. Considerate che io ho sempre avuto comandanti molto qualificati". E si parte.

Gli uomini del Nano stanno caricando in modo inverosimile il cavallo del Nano, tanto che bisogna chiedere una seconda cavalcatura per il suo equipaggiamento. Ha 3 scudi e una quantità esagerata di armi.

Si parte.

Lungo la via Poldoriana si scende verso sud, diretti a Butelion. E' una grande strada lastricata.

L'attenzione di tutti viene attirata lungo la strada da un gruppo di gente che galoppa, 6 cavalieri coi volti coperti, incappucciati. Ci vengono incontro e tocca lasciarli sfilare, con il sospetto che possano essere i 6 che viaggiavano con Gad Groneghin e Fabius.

Verso sera si raggiunge un villaggio senza più mura, probabilmente sfasciate durante la guerra civile. Ci sono carovane, una piazzetta con diverse locande. Si cerca da dormire.

Si trova posto in una locanda di livello popolare. Una stanza per le donne e una per gli uomini.

Si cena tutti insieme, la cena è standard, brodo di pollo. Si cerca un po' di capire i rapporti tra il nano e il vecchio, e in generale non ci si riesce a parlare granchè.

Solice prova a sottolineare quanto sia utile conoscersi prima di combattere insieme. Il Nano si ostina nel silenzio, Shilipotis invece è più collaborativo e cerca di parlare.

Il Nano è acidissimo e bisbetico e per poco non finisce alle mani con Guelfo. E così si va a dormire.

Il Nano se ne va, resta Shilipotis e dice che in effetti il Nano è molto noto, perchè ha combattuto secoli fa... è un po' un "monumento", ormai se lo ricordano in pochi... i suoi commilitoni umani sono tutti morti, ormai.

"Come siete stato contattato?"

"Eh, l'Eccellentissimo Heresiopis ci ha svegliato e ci ha ordinato in nome dell'Imperatore..."

Spiega che ha ripulito le armi ormai in disuso... lui era in pensione, coi nipotini a casa... l'hanno richiamato...

Solice gli spiega un po' chi saranno i nostri nemici. "Beh, spero di tornarci, dai miei nipotini..." mormora il vecchio.

Finalmente si va a dormire, con turni di guardia. Julie - Eric

Solice - Schilipoti

Desy - Guelfo 28 ottobre Al mattino il gruppo fa colazione e si prepara a partire.

Si cavalca non troppo velocemente, anche abbastanza rallentati dal Nano.

Inizia a fare molto freddo, c'è vento.

Solice inizia a sentire troppo freddo, il che è preoccupante, soprattutto per via di dover andare così lentamente. La luce scarseggia...

Passa poca gente lungo la strada.

Solice chiede del "Monastero della Morte Silenziosa" e di Butelion, quanto sono lontani. Schilipotis non sa, dice che è un nome che ha sentito in passato, ma non ne sa nulla. Allora Solice chiede al Nano.

"Ti ci devi andare a seppellire?" domanda cordialmente il Nano.

Solice spiega di dover fare domande ai monaci di lì.

"Hanno sbracato quel monastero!" dice lui.

"So che qualcuno è tornato lì..." dice Guelfo.

"Beh, una bella perdita di tempo... era più indietro, circa 3 ore alle nostre spalle" risponde il Nano.

Guelfo insiste che vuole andare, sia pure da solo.

Julie è molto contraria a farlo andare, a dividersi, a perdere tempo. Ma Eric e Solice sono d'accordo con Guelfo.

Parte solo Guelfo.

Il Nano, interrogato sul luogo del monastero, va da Guelfo. "Che cavolo stai combinando, te ne vai?" (sospettoso).

"Ho assolutamente bisogno di parlare con uno dei monaci del monastero!"

"Secondo me non trovi nessuno", dice il Nano. "Se avviene lo scontro qui, mentre tu stai là, tu mi ritrovi. Mi hai capito, eh? NO non spera' che moro".

"Io spero vivamente che se avviene lo scontro tu possa essere vivo, ma fossi in te io non ci crederei!"

"Va al monastero, fa i tuoi bisogni corporali, scarica quel che deve scaricare e torna prima della battaglia".

Poi il Nano va a spiegare a Solice il percorso che dovrà seguire Guelfo.

E Guelfo se ne va, esasperato.

Mentre cavalca, si rende conto che rischia moltissimo di azzoppare il cavallo, e va pianissimo. Segue il percorso a ritroso secondo le indicazioni del Nano. Fa veramente molto molto freddo, ed è davvero tardi.

Alla fine arriva sulla sommità di una collina, dove ci sono un cimitero di monaci molto vecchio e le rovine di un Monastero.

Non c'è nessuno, tutto tace. L'atmosfera è tetra, inquietante.

Guelfo a malincuore si accampa lì, un po' alla bell'e meglio. Gli altri puntano a Butelion, dove arrivano in serata avanzata. Mura sbrecciate.

Solice suggerisce di puntare in una locanda e prendere una stanza, facendosi un po' notare, sperando che arrivi il contatto il prima possibile.

Le guardie ordinano che il gruppo si rivolga alla Chiesa, e non sia alloggiato alle locande. Il gruppo viene scortato alla Chiesa. La città ha un aspetto cadente, rovinato, si vedono molto i segni della guerra civile.

Molti poveri, miserabili, mendicanti.

Si arriva ad una Chiesa, puntellata da travi di legno che la sostengono. I cavalieri smontano e bussano. Alla fine un prete anziano apre la porta. Solice si presenta e offre le credenziali.

Il prete ordina che si dorma dentro la chiesa, dove purtroppo è molto freddo e umido, anche se non si può accendere fuochi.

"Ci riscalderà la preghiera" dice Solice.

La chiesa dentro è veramente malmessa, con pozzanghere per terra etc.

Purtroppo tocca fare i turni di guardia pure stanotte. Schilipoti e Desy

Solice e Nano

Eric e Julie La notte passa tranquilla e freddissima.

In mezzo alla notte Guelfo si sveglia... qualcuno che si sta avvicinando? Scorge un'ombra in lontananza...

Guelfo fa per avvicinarsi, e più si avvicina più l'ombra sembra vaga, e poi scompare.

Guelfo lancia l'incantesimo "individuazione del male". Non vede niente, ma sente una voce che fischia nel vento

"AAAAAA BAAASTAAAA BAAASTAAAAAAHHHHH!!!"

A Guelfo viene il dubbio di avere disturbato i morti, con il suo incantesimo. Spettri? Forse non è stata una buona idea lanciare un incantesimo di Necromanzia.

"BAAASTAAAAHHH!!!" continuano i lamenti, ma Guelfo non sa come spegnere l'incantesimo... ci prova e poco a poco si riassorve, e il vento cessa di lamentarsi.

Guelfo si equipaggia e va al cimitero, dove si sente un po' tranquillo.

Poi si decide, torna al Monastero e si mette a pregare, e finalmente si addormenta. Sorge il sole del 29 ottobre. All'alba Guelfo si rimette in viaggio verso Butelion. Ma si rende conto che il cavallo, che aveva lasciato ai piedi della collina, è a

terra. Non è proprio morto ma sta male, ha la bava alla bocca e nitrisce scalciando.

Guelfo amaramente si rende conto che l'animale è messo davvero male, difficilmente andrà da qualche parte. Gli lascia un po' di paglia e si avvia tristemente a piedi. La strada verso sud è deserta. Al mattino il gruppo si veglia nella chiesa distrutta. Preghiere etc. Poi il prete porta del latte caldo, si ringrazia e si va via.

Fuori dalla chiesa c'è un mendicante là per terra, che osserva il gruppo.

Solice gli mette una moneta d'argento in mano. Lui dice "siete arrivati tardi, sono andati via ieri"

"Dove?" chiede Solice. "Da dove venite voi?"

"Quanti erano?" "Tanti, ma c'è la mafia..."

Lui fa un po' la sceneggiata del mendicante. "Fate la carità a un povero mendicante..." "Si va in una locanda, una specie di taverna in questa città malridotta. Mentre il gruppo sta lì un'oretta, arriva una guardia che dice che le credenziali sono state valutate, tutto a posto. Chiede quanto si resterà in città e Solice risponde che si partirà stasera.

"Sì, perchè se ciò per cui siete venuti è quello, sarebbe opportuno ripartire subito".

"Come mai ci dite questo?"

"Così, diciamo che se la trippa va via, i gatti..."

"Ma è possibile avere maggiori informazioni?"

"Sembra che là... un uomo anziano e un giovane sono gli elementi esterni, rispetto a chi conosciamo noi, gli altri sono gente pericolosa. In tutto dovrebbero essere 6 persone".

"Sono stati ritrovati cadaveri o persone uccise nei paraggi?"

"No"

"Sapete dove pernottavano prima di partire?"

"Non possiamo entrare dove dormono questi".

Solice chiede se ci possa essere una ragazza non locale, rapita, portata lì. La guardia dice di sì, che è possibile. Solice si informa su come potrebbe fare eventualmente offrire un riscatto, ma la guardia risponde di non rivolgersi a nessuno "altrimenti rapiscono anche te".

La guardia se ne va. Teste sul tavolo, sconforto. "Dobbiamo andare via".

Si riparte immediatamente, verso Nord, verso le catacombe dell'Aghios Terkessos. Il Nano e Scilipoti vanno a razzo, ben più veloci del gruppo. Hanno un atteggiamento un po' strano, sospetto. Solice li autorizza anche a distaccarsi e andare avanti più svelti, da loro (strana) richiesta. Intanto Guelfo avanza da solo a piedi, malinconico, verso Sud. E dopo un po' riconosce il Nano e quell'altro vecchio. Scilipoti riaccompagna Guelfo dai compagni, mentre il Nano prosegue in avanti. Scilipoti riparte subito. Si arriva prima del previsto al villaggetto dove si era dormito all'andata. E' l'imbrunire. Non ci sono né il vecchio né il Nano, che hanno tirato dritto di gran carriera. Sono avanti di circa un'ora. Si prosegue.

Scende la notte. Si scorgono in lontananza i fuochi di un campo, e sono loro due.

Scilipoti dice che il campo era solo per ricompattarci, e si prosegue anche di notte.

I cavalli sono molto stanchi,... il cavallo di Solice deve per forza fermarsi.

Scilipoti dice che i loro cavalli invece ancora reggono, e chiedono a Solice cosa fare. Ci si ferma e si va tutti insieme dopo. Si riposa qualche ora e si riprova a partire.

Guelfo dorme con un sonno agitato e a momenti si sveglia e continua a sentire il lamento "EEEEHHHHH!"

Lamenti portati dal vento. "Corri.... corri..." dice la voce.

Si riparte ben prima dell'alba del 30 ottobre. Tocca correre. Scilipoti continua a correre tantissimo, forse per dimostrare di essere molto più in gamba. Ma il gruppo deve avanzare compatto.

A Kastoria si arriva intorno a mezzogiorno e si cambiano in fretta i cavalli, per partire subito per le grotte. Il cambio di cavalli viene fatto alla torre dell'Heresioptis. Mentre stiamo lì a cambiare i cavalli, c'è qualcuno delle guardie che fa un via vai. Arriva l'Ipologarco e chiede come sia andata. Solice dice che non resta che andare alle catacombe dell'Aghios Terkessos.

Ci si informa di come stia Loic. Si chiede che Loic (ed eventualmente Ghiorghios) ci possano raggiungere alle catacombe.

Si riparte al galoppo verso le catacombe. Si supera Arta, entrando al galoppo. C'è Lukios al passaggio che saluta. Solice gli chiede dei cavalieri, risposta "sicuro di no".

Si prosegue verso Ipsos, dove si chiede all'Oste (c'è anche Spyros). Solice chiede se sia passato qualcuno strano, cavalieri o viandanti, nella direzione solita. No, niente. Anche l'oste non sa niente.

Si corre da Marchellos, dissetatoio prima. Si chiede al dissetatoio. Nessuno ha visto niente.

Ci si comincia a chiedere dove possano essere passati.

Guelfo... ha l'impressione di aver commesso un errore enorme. Nessuno dei luoghi impuri è stato toccato due volte, sempre un altro, vicini tra loro in progressivo allontanamento dal confine.

A Guelfo viene in mente il terribile cimitero, a 2 giorni di distanza.

"NOOOOO! ABBIAMO PERSO!" Guelfo si mette le mani nei capelli. "Non posso essere sicuro, ma certo... le voci che ho sentito... sicuramente non torneranno mai nello stesso posto, qui non faranno niente."

"Dove andiamo?"

"Nel posto dove sono stato la notte scorsa. Gli spiriti hanno cercato di parlarmi, e io non ho capito niente".

Guelfo racconta a tutti l'accaduto, e si deve fare dietrofront.

Solice ha l'impressione che ci sia qualcosa che sfugge. Forse abbiamo troppa fretta, e qualsiasi errore non potrà essere più eventualmente correggere. Meglio riflettere un attimo.

Ci si ferma per ragionare.

Sarebbero compatibili sia il cimitero che il posto in mezzo alle sorgenti del Tibur.

Non potrebbe essere il cimitero perchè il gruppo ha incontrato i cavalieri che avevano già sorpassato quel posto.

Solice chiede al Nano del castello presso le sorgenti del Tibur. Il Nano lo conosce bene, dice dell'imperatore che l'aveva costruito e le sue vicissitudini. Fu però smobilitato senza combattimenti perchè lui e i suoi sfondavano verso sud, e vincevano. Lui c'è entrato, l'ha preso, quel castello. Non c'era più nessuno.

"C'erano luoghi di culto, santuari antichi o moderni, da quelle parti?"

"No, luoghi di culto no, ma gente che diciamo... culta, mi sa di sì. Gente che sta lì, congreghe strane... gente dominata da strane pulsioni... non mi va di parlarne"

"Non ne parlate come di persone che pregano"

"Dicono che pregano e poi... non mi far fare gesti"

"E non ci sono luoghi?"

"E chi c'è mai andato?"

"E' possibile che dovremo andarci adesso"

"Il fiume Tibur, il fiume sacro che passa per Delos..."

"Anticamente templi e santuari alle sorgenti del Tibur..." "Si parla tra di noi.

Solice sottopone ai compagni il problema che l'Heresiopis aveva chiaramente manifestato intenzioni di non mettere piede alle sorgenti. Possibile che a noi ce l'abbia dovuto dire il Muflone? E Scilipoti...

Sospetti pesanti, ma comunque tocca partire, e sbrigarsi.

Intanto bisogna avvisare Loic, si va da Marchellos per cercare di dirgli di fermare Loic. Si lascia una cosa nostra a Marchellos, con soldi. Sera del 30 ottobre.

Solice e Eric vanno da Marchellos a lasciare il messaggio per Loic. "Loic, ci siamo resi conto che è una falsa pista, tornatene a Kastoria".

Arrivano da Marchellos, arrivano i cani. Dopo un po' arriva anche lui. "L'erba cattiva non more mai" dice. "Ma è sempre sul punto di appassire", risponde Solice. "Fosse la volta buona"....

Poi Solice gli offre i soldi e lascia il messaggio. Marchellos insiste che ha difficoltà a trasformare il denaro in roba da mangiare, e lo fa per favore a Solice. Solice lascia a Marchellos un oggetto di Eric (la pipa) e spiega che gesti fare a Loic (che non parla una parola di Delos). Marchellos sembra abbastanza convinto e persuaso e manda via velocemente Solice. Il gruppo si ricompone un po' avanti rispetto al dissetatoio. Julie si scusa con Guelfo per la dura reazione che ha avuto l'altro giorno. Lui risponde che siamo giustamente tutti spaventati (tranne Eric che non si spaventa nemmeno davanti alla morte in persona e al Nano che è troppo stupido per provare qualsiasi sentimento) il problema è che non ho trovato le risposte che cercavo, ma altre domande...

Quello che voglio dirti è che stavolta rischiamo veramente tantissimo, l'ultima notte in cui Solice ha avuto un contatto con la creatura origine demoniaca, ho lanciato una divinazione sui suoi intenti e ti assicuro che il responso è stato estremamente nefasto, esiste la possibilità che... userà tutta la forza che gli resta contro di noi per spazzarci via. Non dubito che gli dei ci sosterranno, ma dobbiamo essere disposti a pagare un prezzo veramente alto per fare la loro volontà.

Francamente non so se sia una buona idea andare tutti. (dice Guelfo)

Julie dice che sicuramente vuole fare del suo meglio, pur senza correre rischi inutili. Ma ogni rischio inutile lo vuole correre per l'aiuto dei compagni.

Intanto i nostri si muovono verso Arta, per ricollegarsi con Solice e Guelfo. Ad Arta il gruppo si ricongiunge e si lasciano i cavalli a un ragazzo di Arta indicato da Lukios, che li riporti indietro all'ultimo punto utile, per farci guadagnare un po' di tempo. Si parte. Julie si ricorda la strada molto bene e guida il gruppo in mezzo alle frasche lungo l'infimo sentierino.

Verso le 6 di sera, all'imbrunire, arriviamo al punto da cui si vede il castello.

Solice e Julie vedono che al castello sembrano esserci fuochi e luci che appaiono di tanto in tanto.

Ci si ferma un attimo.

"Quanto dista il castello dalle sorgenti?" si chiede al Nano, che risponde "Non molto".

Tocca comunque andare verso il torrente vicino alla comunità isolata, senza andare al castello, che richiederebbe una deviazione eccessiva.

Si avanza con meno luci possibile. Ordine di marcia:

Eric e Julie

Nano e Scilipoti

Guelfo e Solice

DesyLa notte avanza, è buio, e intanto si parla con Eric riguardo cosa fare con la comunità felice, come trattarli.

Solice e Julie hanno la sensazione che non siamo soli, ma che in particolare avanti a noi ci possa essere gente... lungo il sentiero. Sono passi, movimenti, frasche. Relativamente vicino. Ci si ferma, tutti se ne rendono conto, passi e anche voci. Ci si rende conto che è gente in allontanamento. Tocca procedere velocemente avanti.

55 ind 68 asc

Julie continua a confermare che si tratti di gente non concitata in allontanamento. Non sembrerebbe una legione in movimento, e la distanza è intorno a circa 500 metri. Si tratta di molte persone, dieci o più.

A momenti, quando il sentiero si presta, si scorgono luci in lontananza.

Si allunga il passo con l'intento di fermare questa gente e fermarla.

Le persone avanti si fermano.

A questo punto il gruppo avanza più cautamente, compatti. Julie arretra un pochino.

Avanti stanno Eric, Nano e Schilipotis.

Davanti si apre uno spiazzo un po' fuori dalle frasche. Ci sono figure vestite di bianco, piazzate nella radura, con lanterne. Sono tra 10 e 20 persone.

Si avanza con circospezione. Sono gente tipo quelli della comunità del torrente. Non è gente armata, ma forse qualcuno ha qualche arma con sè. Non sembra gente nemmeno armaturata.

Ci sono donne e uomini. Solice si avvicina e saluta.

"Salve, siamo venuti alcuni giorni fa e ci siamo imbattuti nella vostra comunità, e abbiamo parlato con uno di voi, che ci ha spiegato un po' come funziona e il vostro stile di vita. E' con voi questa persona?"

Le ragazze osservano Solice con occhi sgranati. Gente mediamente imbambolata e stupefatta.

"Mi dispiace disturbarvi, comunque stiamo proseguendo" dice Solice. E si prosegue verso e oltre la radura.

Stanno tutti vestiti di bianco. Sono in maggior parte donne. Hanno con loro borracce, anche roba da mangiare, alcuni hanno dei bastoni con erbe attorno.

Solice resta incuriosita da questi bastoni con l'erbe intrecciate, che nel trattato "Sulle antiche religioni" erano ricondotti ai culti di Kalina perchè pare che un profeta di Kalina battesse il bastone sul terreno e scatenasse la trans delle persone. I bastoni ce l'hanno prevalentemente gli uomini, ma anche qualche donna.

77 ind

58 perc

Eric si volta a osservare l'espressione del Nano, che è schifatissimo, impallidisce, quasi gli viene da vomitare.

Schilipotis invece sembra incuriosito, confuso, piccolino e un po' intontito.

Alcuni capiscono che alcune persone, nel gruppo, cercano di non attirare l'attenzione, restando un po' ai margini. Uomini.

Eric ha l'impressione che ci sia una persona conosciuta. Julie riconosce tra uno di questi proprio Spyros.

"Spyros, ciao eh, è inutile che ti nascondi, vieni avanti!" dice Julie d'un tratto, avanzando verso di lui.

Lui sorridente mi viene incontro ad abbracciarmi "Julie carissima, finalmente ci si rivede", affettuosissimo, e poi parte di "benvenuti!" a tutti.

Solice evita di farsi abbracciare, lo ferma un attimo. "Sono sorpresa di vederti qui"

"Anche io sono sorpreso di vedervi qui, però sono contento"

"Fai parte di questa comunità?"

"Saltuariamente"

"E' un'occasione speciale stasera, c'è una ricorrenza?"

"Come mentirti?!" commenta. "E' una festa, ne facciamo tante... non c'è niente di male"

"Sai dove si trovano le sorgenti del tibur?"

"Ci siamo quasi, stanno qua vicino.... ancora c'è un po' da camminare... ma stiamo per arrivare"

"E' lì che state andando?", chiede Eric.

"Sì, di solito andiamo lì a festeggiare"

Solice: "Non ti voglio mentire, stiamo andando proprio alla ricerca di un antico monumento da quelle parti... stiamo cercando alcune persone che potrebbero aver deciso di auto invitarsi".

Julie: "questi sono dei bei guastafeste"

"Invitati pericolosi? Quelli di cui avete sempre parlato?"

"Anche loro hanno deciso di fare la loro festa da queste parti, e la loro idea di festa è peggiore della vostra", dice Guelfo.

"Tira una brutta aria stasera, non c'è niente da festeggiare", dice Julie.

"Ma non possiamo saltare la festa, c'è gente che si vuole divertire..."

"State attenti però" dice Solice

"Grazie per l'avvertimento...."

L'idea di fare la strada insieme piace a SPyros, per la sicurezza, anche se la sua gente è perplessa davanti a tante armi.

Solice si interroga sulla natura della festa, più che altro non c'è musica, si ascolta le musiche della natura.

Intanto il Nano vomita.

Noi dobbiamo correre verso le sorgenti, Spyros avverte che ci sta gente già lì, e si potrebbero preoccupare.

Gli si chiede a Spyros di venire col gruppo, ma lui deve accompagnare questo gruppo. Si insiste veramente tanto, con veemenza, spiegando che ciò che stiamo facendo è VERAMENTE importante, con rischi grossi per tutti. Alla fine acconsente.

Si va di buon passo.

Lungo la strada Solice spiega a Spyros che stiamo cercando persone che profanano luoghi sacri. Non necessariamente sacri alle divinità della luce, anche a spiriti naturali o antiche divinità. Nello specifico Solice teme che questo luogo possa essere un luogo perfetto per il loro ultimo rituale, perchè si uniscono spiriti della natura, divinità dimenticate e le sorgenti del fiume cuore della società turniana. Spyros, Eric e Solice

Guelfo, Julie

Nano, Schili e DesyLungo la strada Solice fa a Spyros un po' di domande su cosa ci sarà alla festa. Lui si imbarazza molto e simula persino una mezza slogatura per non farsi troppo capire. Probabilmente ha proprio paura per la gente che sta lì. Solice gli porge la mano per rialzarlo. "Spyros non devi avere paura se non sei coinvolto con le persone che stiamo cercando, perchè noi non abbiamo tempo, e questa è la vostra fortuna. Ma a noi serve che vi facciate da parte.

Se il rischio non proviene da voi, non vi faremo niente, oggi, noi."

Solice manifesta a Spyros il suo rammarico per averlo trovato lì.

Intanto il Nano spera tantissimo nel pretesto per menare le mani, e bofonchia dalle retrovie.

Passata la mezzanotte, si prosegue.

Si arriva nella zona dove l'altra volta si udirono i gridolini. Solice avverte dei rumori in lontananza... tamburi lontani. Si va verso i tamburi scendendo fuori dal sentiero. Il Nano precipita tra le frasche. Grida "MALEDETTIII ERETICIII VI VENGO A MASSACRAREEEEE!!!" e intanto cade di sotto.

La caduta è brutta assai, da sotto continua ad inveire.

Anche Schilipotis è abbastanza in difficoltà, anzianotto com'è.

In basso c'è il ruscello e il Nano steso a terra che impreca. Niente di rotto ma s'è fatto parecchio male, si rimette in piedi e prova a proseguire.

Bisogna attraversare il torrente e si risalga dall'altra parte. Gli anziani hanno difficoltà, vengono aiutati e ce la fanno. La direzione è verso la grotta dell'altra volta.

Solice inizia ad avere una brutta, brutta sensazione. "Dove mi sto andando a cacciare? Veramente nell'Inferno..." Si guarda intorno, guarda le frasche e pensa che potrebbe non rivederle mai più. Guelfo ferma tutti.

"Ragazzi vi sottopongo una questione che avevo accennato ore fa a Julie. Ci stiamo avvicinando alla resa dei conti. Valutiamo la possibilità che chi non parteciperà direttamente allo scontro non si trovi nello stesso luogo in cui comparirà la creatura demoniaca. Sarebbe una morte francamente inutile che non porterebbe alcun beneficio alla nostra causa."

"Con tutto il rispetto di Spyros, lasceremmo Julie e Desy insieme a questi in pigiama, eh" commenta Eric.

"Sì, pure questo è un fatto... non so cosa sia peggio" dice Guelfo. "Non è una soluzione aurea".

"Morte o bunga bunga", commenta Eric, sarcastico. "Obiettivamente non le lasceremmo nel posto migliore del mondo... le affidi a Spyros?"

"Da questo momento in poi chiunque di noi resta... ha ottime possibilità di non tornare: ve lo faccio presente..."

"Un vero motivatore" commenta Eric.

"Spero proprio di no", commenta Spyros.

"Sono discorsi che si fanno sempre per scaramanzia..." risponde Eric.

"Non ci sono alternative realistiche, tocca andare avanti" dice Julie. Si prosegue.

Spyros dice che ci sono due vie, una lunga, e una breve che però è rischiosa perchè offre posti per agguati. La strada corta è la galleria sotterranea.

Eric è scettico dall'idea di prendere la galleria, potrebbe essere veramente letale.

Dopo una breve discussione si decide di prendere il cunicolo, con molta attenzione a eventuali stranezze. Si arriva all'imboccatura del cunicolo. Sembra tutto come l'avevamo lasciato. Si odono grida sovraeccitate e percussioni insistenti e ritmate. Ordine di marcia

Eric

Guelfo

Spyros

Solice

Nano

Julie

Desy

Schilipotis Julie prova a proporsi per andare prima, visto che gli altri possono servire in combat dopo, ma Solice è irremovibile, e deve restare dietro.

Guelfo decide di lanciare l'incantesimo "individuazione del male" e passa davanti a Eric.

Guelfo non percepisce movimenti malefici dall'altra parte del cunicolo. Si avvanza.

Esce tranquillamente dal cunicolo, con tutti gli altri dietro.

Spiazzola.

A questo punto si sente molto di più il baccano. Viene dal basso, a destra dall'uscita del cunicolo. Spyros guida il gruppo da quella parte, e si guarda di sotto.

Si vede che c'è una sorta di canyon, e il ruscelletto fa una curva e c'è una cascatella uscendo dalla roccia. Sembrano proprio le sorgenti. E alla fine della cascata ci sta un laghetto, c'è gente seminuda con ghirlande intrecciate che sguazzano, bevono roba varia, alcuni tamburelleggiano, ci sono torce. Ballano scompostamente al ritmo dei tamburi.

"Dunque questa è la vostra festa", commenta Solice, disgustata.

"Bella, eh?" commenta Spyros.

In questa vallata un po' discosto c'è su un montarozzo la rovina di un tempio circolare, illuminato dentro. Non ci sono persone che ballano, ma persone che tambureggiano e gente vestita di bianco.

"E il tempio di Kalina dove sta?" chiede Eric.

"Ma che ne so", risponde Spyros.

Solice si accorda con Spyros che dovrà presentare il gruppo ai suoi referenti. Spyros si avvia.

Arrivato in basso si denuda e danza e si avvicina ai suoi.

Gli altri lo accolgono con entusiasmo, tutti contenti. Da sopra Solice e Julie lo guardano disgustate. Guelfo commenta "vedo che ha preso sul serio l'incarico, eh"

Poi finalmente si avvia verso il tempietto in rovina, accompagnato da un po' di baccanti. Intanto da una strana apertura alla sinistra della cascata arriva una processione di gente vestita di bianco che potrebbe essere compatibile con quelli lasciati. Sono in fila ordinata, si dividono in due e al centro c'è una persona incappucciata. Si immergono nell'acqua, avanzando. La gente nuda inneggia. Intanto il Nano sta veramente in carica, fa volteggiare la morning star, furiente. I tizi incappucciati, attraversata la pozza, si dirigono verso il tempio. Guelfo ricorda che i riti descritti da Ulpianòs di Kalina (ed Heloira) parlavano di sbranamenti di animali compiuti dai cultisti, per cui prendevano un toro, lo facevano a pezzi e lo divoravano. Solice ricorda in particolare che si fa riferimento alla forza incredibile che avevano le donne che partecipavano ai rituali nel momento della trance. Le donne riescono dal tempio, con movimenti rituali e baccagliano. Gli incappucciati non escono. L'agitazione di Solice aumenta vertiginosamente. "Non possiamo aspettare molto, se Spyros non esce al più presto tocca andare". Passano 5 minuti. Si inizia a scendere con cautela. Eric prova a tenere a bada il Nano. Guelfo percepisce un'aura poco gradevole intorno al tempio, di una certa ostilità, che va aumentando. E poi avverte qualcosa di strano anche tutto intorno. Il luogo è molto insicuro. Tocca scendere verso la valle e cercare di aggirare un po' il tempio per fare un agguato a eventuali nemici. Sia Eric che Guelfo inciampano, e tutti si scivola in basso ai piedi della rupe. Il Nano non ci riesce. Ci si ricompatta sotto. Si va verso il boschetto velocemente, per fermarsi a 10 metri dal bosco, in una zona d'ombra, per tenere d'occhio chi potrebbe uscire dal bosco. Guelfo con l'incantesimo avverte grande pericolo in crescita dalla zona del tempio. Il fuoco ancora non s'è acceso ma ci manca veramente poco. Invece fiamme emergono dal bosco, di negatività. Eric ha l'impressione che nel bosco ci sia del movimento, e una persona che chiaramente cerca di nascondersi tra gli alberelli e i cespugli a circa 25-30 metri. Eric lo dice al Nano. Guelfo avverte la presenza di maghi (uno o due), e è stato sicuramente scagliato un incantesimo. Guelfo lo dice. Tocca entrare nel bosco facendo un giro per evitare il tizio appostato. Guelfo lancia "immagini illusorie" e ne compaiono ben 4. Solice vede dal bosco che partono due boomerang luminosi e le arrivano addosso. 3 alla gamba destra, e 1 alla stessa gamba. Le arriva pure una balestrata al ventre, ne passano 3 (che non arriva da dove aveva visto Eric). "ALL'ATTACCO!" grida Solice subito dopo.

Round 1

Julie 64 furtività, tutti gli altri caricano correndo verso il fianco della collina. Il Nano e Schilipotis arrancano un po' rispetto agli altri. 64 ind 52 asc Solice ha la percezione di dove si trovi chi le ha tirato la balestrata e anche Eric si rende conto sia di dove si trovi la persona che ha sparato le lame di luce, sia il balestriere.

Round 2

La carica prosegue. Schilipotis ha improvvisamente accelerato, mentre il Nano avanza ben poco, tuttavia inveisce a gran voce. A fine round si ode gridare FER OS GOR!!! Da molto alto, dalla cima della collina, Guelfo sente che sta arrivando il male assoluto.

Round 3

La corsa verso l'alto prosegue frenetica. Schilipoti e il Nano purtroppo restano indietro, rallentano. Guelfo punta alla zona del presunto Sand, mentre Eric punta alla zona del balestriere, che però si è spostato, forse nascondendosi dietro a qualche albero. Guelfo, avanzando oltre un albero, vede una figura di fronte a lui, vestito con pantaloni comodi e sopra ha un mantellone con cappuccio. Guelfo incrocia lo sguardo dell'uomo, che appare spiritato, quasi pazzo. Solice si mantiene centrata e si guarda bene intorno, riuscendo a individuare un movimento non distante. Desy vede Marc Sand e si prepara a sparaire.

Round 4

Si ode un tremendo ruggito che proviene dalla cima della collina. Nel giro di un attimo... si sente grande spezzamento di frasche. Guelfo sente che gli si ghiaccia il sangue e guarda davanti, rimanendo immobilizzato per il terrore. Julie sente l'esigenza di fuggire, terrorizzata. Schilipotis inizia a gridare e indietreggia fuggendo e inciampando. Solice è consapevole che la creatura sta arrivando a velocità pazzesca, ed è molto spaventata. Anche Eric è nella stessa condizione. Vorrebbe indietreggiare. Il Nano grida in Greyhavenese: "SERRATE I RANGHI, VIGLIACCHI!!!!", ed avanza impetuoso. Solice si avvicina a Eric, indietreggiando un po' insieme.

Desy intanto resta impassibile e spara su Marc Sand. Lo colpisce senza danno minimo, un danno al torace. Marc Sand manda un gemito orrendo e alza le mani adunche.
Nel mentre... Solice ed Eric si rendono conto che dall'alto a gambe levate scappa via un uomo, un ragazzo con l'elmo e i capelli lunghi, con la grossa grossissima balestra, carica.
Julie corre via verso l'angolo più lontano da tutto e tutti della stretta valle.

Round 5

Guelfo ha davanti il vecchio con sguardo spiritato, sembra intenzionato a far poco. Sente anche chiaramente Ingrmir, che digrigna e sbava, e sta chiaramente puntando Solice.
Guelfo, dimostrando uno straordinario coraggio, è deciso a attaccare Marc Sand.
Julie arriva a una buona distanza, si ferma, prende fiato e inizia a pregare per i suoi compagni.
Il Nano continua ad avanzare impavidamente, sia pure con lentezza. Raggiunge Desy e le grida "DONNA, DIETRO LO SCUDO!"
Scilipoti recupera la calma, si ferma e ricomincia a avanzare.
Solice prova a lanciare "coraggio" su sè stessa e Eric.
Solice resta immobile ad affrontare il pericolo, che pure è consapevole sia rivolto verso di lei. Eric arretra combattendo, e mantiene la calma.
"SIAMO ARRIVATI A RENDERE IL CONTO", sente Solice nella sua testa. "INGRMIR E' VENUTO PER TE DALLE LANDE DEL GRANDE INVERNO DEL MONDO".
Solice si piazza in mezzo a Nano ed Eric, in modo da fronteggiare compatti la Bestia.
Il Nano leva la morning star e grida in lingua Nanica: TI VA MALE CREATURA DELL'ABISSO, IO HO COMBATTUTO CON LE SCHIERE DI KOS-TUN!!! LADDOVE PASCOLAVA IL GUERRIERO NERO!!!!
Guelfo tira una spadata a Marc Sand, riuscendolo a colpire alla gamba destra, dove entrano 4 di danno. "CI RIVEDREMO ALL'INFERNO!" dice Marc Sand.
Julie vede nel chiarore che precede l'alba Guelfo che sta combattendo. Poi c'è l'enorme mostrone in avvicinamento, che si intravede ma si percepisce bene. Sta per impattare Solice. Julie crolla in ginocchio e inizia a pregare ardentemente per i suoi compagni.

Round 6

Solice si prepara a combattere con Ingrmir, affiancata e supportata da Eric e il Nano.
"Già una volta Agapitos ha nullificato il tuo operato. Non puoi nulla contro di noi" dice Solice. Il lupo la attacca. Solice riesce a schivare il colpo tremendo.
Intanto Guelfo è molto attratto da Ingrmmir, non riesce ad attaccare, e Marc Sand ne approfitta per tirare fuori un pugnale.
Guelfo si tira addosso l'incantesimo "adrenalina", per rincuorarsi, ma l'incantesimo non funziona.
Eric ha la sgradevole sensazione che qualcuno stia scendendo da sopra, e si sta accucciando: un balestriere appostato.
Eric prova ad avvertire Scilipoti, che è quello più a tiro, e ben equipaggiato ad affrontarlo, ma non sa come dire. Guelfo percepisce un altro fulcro di male che arriva dall'alto.
Arriva il tremendo attacco di Ingrmir a Solice, che prova a schivarlo, ma non ci riesce. Viene ferita al ventre, ne passano 3 dall'armatura. La bestia ringhia orribilmente, Solice grida di dolore.
Nano ed Eric attaccano la Bestia, che non si fa colpire da Eric, ma dal Nano sì, dandogli una bella botta alla gamba.
Intanto... Guelfo attacca Marc Sand, ma niente, non succede niente.
A fine round esce un tizio in scudo e spada fuori dalle frasche. Ha l'armatura da soldato regolare della guardia del Tema, probabilmente si tratta dell'amico di Sand.
Intanto Julie osserva da distante la scena. Sente dal tempio vari canti ritmati, con le baccanti che entrano e escono discinte dal tempio. Sembra che stia per succedere qualcosa. Ma soprattutto vede da dietro la collina si avvicina un uomo vestito di nero con l'arco. Julie si ripara parzialmente, continuando a tenerlo d'occhio. Lui non riesce a colpirla.

Round 7

Il Nano attacca il lupo, ma viene schivato. Il lupo attacca il Nano, che viene colpito al braccio destro.
Il Nano ha una stranissima armatura, con insolite lamelle. Para abbastanza bene contro il pierce.
Eric attacca il Mostro con un bellissimo colpo e per un soffio lo colpisce al ventre, ma non in modo grave. La bestia non la prende bene.
Intanto Schilipotis... si immobilizza.
Nel mentre Desiree non ha il coraggio di sparare, e perde la mira perchè punta verso il nuovo arrivato, che si scontra contro una delle immagini illusorie di Guelfo, che scompare.
Guelfo mena il mago, che lo para di filo.
Julie guarda l'arciere che la stava puntando, che sale sul fianco della collina per avere una migliore visuale. Julie scappa verso un altro riparo.

Round 8

Scilipoti nel deserto, isolato... inizia una lenta avanzata verso su.
Eric attacca il lupo, con un colpo formidabile. Il lupo tenta di schivare, ma non ci riesce e viene colpito seriamente alla

zampa (9 di impatto alla gamba). La gamba ha un cedimento e la bestia grida di dolore.
Solice dice: "DESISTI DAL TUO INTENTO OMICIDA, NON PUOI NULLA CONTRO DI NOI, VA A TROVARE LA TUA PACE". La bestia si scaglia con furia assassina su Solice, che para.
Il Nano grida: "GLORIA ETERNA ALL'ASSASSINA!" e attacca la Bestia alla zampa anteriore (ne passano 7).
Desy resta immobile.
Guelfo attacca il vecchio Marc Sand, riuscendo finalmente a colpirlo, e spazarlo. 9 al torace.
Muore Marc Sand.
Interviene l'altro tizio.
"Fammi strada", dice Guelfo. E para l'attacco del nuovo arrivato.
Julie si guarda intorno, vede come se la cavano i compagni. L'arciere intanto prova a spararle, sia pure a una grande distanza. Viene colpita alla gamba, ferita da 4. Lei scivola a terra dolorante, e tiene d'occhio l'arciere.

Round 9

Schilipotis è intenzionato a marciare.
Nel combattimento contro il Lupo, il Nano fallisce. Attacca Eric sul Lupo, e lo colpisce violentemente al torace. 11 al groppone. Il lupone rinuncia all'attacco e si rotola selvaggiamente in preda al dolore. E lascia una traiettoria libera verso Solice, che si rende conto del rischio prossimo e si protegge dalla balestrata. Colpo di balestra pesante sullo scudo.
Intanto Guelfo sta rigirandosi tra le immagini illusorie, confondendo le acque al suo avversario. Lo colpisce in testa. L'altro colpisce un'altra immagine, che svanisce.
Julie vede l'arciere che scappa via, corre zoppicando verso su, avvisando i compagni che sta arrivando un arciere da dietro. "Arriva un arciere da sotto!"
Desy lo sente e lo rigrida agli altri.

Round 10

Il lupo rotola nella sua agonia.
Schilipotis continua a salire verso il balestriere pesante, ma non si sa se l'abbia visto.
Eric si guarda intorno. "Schilipoti leggermente a sinistra", grida in Delos, e poi avanza verso Guelfo.
Solice segue Eric con cautela e piano piano, essendo abbastanza ferita.
Ma Solice, Eric e il Nano, e anche Desiree, devono fare un tiro di VOL + 3d10. Solice dà 9 e Eric, col suo potere divino.
Solice si sente stordita improvvisamente, come se tutte le cose fossero più difficili, movimenti, pensieri e così via. Ha -1 a tutte le azioni percettive.
Gli altri non hanno effetti particolari.
Il Nano prova a menare il lupone. 6 alla zampa sinistra.
Julie tende a salire, zoppicando, verso i compagni.

Round 11

Guelfo continua a combattere con il suo avversario. Scompare l'ultima immagine illusoria.
Eric interviene a fine round ad aiutare Guelfo, ma non fa in tempo ad attaccare.
Schilipotis continua inesorabilmente ad avanzare e raggiunge il balestriere ormai con spada in mano.
Nano vs Lupo, il Nano lo colpisce, esce tutto sangue nero, e infine sembra accasciarsi.
Julie vede l'arciere che sta nascosto dietro le rocce e sta mirando a qualcuno. Grida forte ai compagni "l'arciere dietro quelle rocce!!!"
Guelfo avverte una forte presenza malevola a poca distanza da lui.
Schilipotis si scontra con il balestriere, ora armato di spada. Attacca prima lui, avendo l'arma lunga, ma non è così allenato. L'altro schiva la lancia e affonda con la spada. Schilipotis riesce a parare e attacca a sua volta. Schilipotis viene colpito alla gamba destra, ma non passa niente..

Round 12=

L'arciere nascosto spara contro Guelfo. Lo colpisce in testa... ma il colpo rimbalza sull'elmo.
Eric colpisce l'avversario di Guelfo, -2 al braccio destro.
Questi attacca Guelfo, che per un pelo riesce a parare.
Guelfo lancia di nuovo "immagini illusorie", con l'intento di lanciarne 2. Ci riesce.
Julie continua ad avanzare verso i compagni indicando l'arciere, che è rimasto lì dove stava.
Il Nano si guarda intorno per studiare la situazione.

Round 13

Schilipotis subisce un attacco, para e tricca. Prova a sbilanciarlo, ma non riesce. Poi attacca lui, invano.
Guelfo avverte la volontà omicida dell'arciere su di lui, che se ne infischia proprio pure delle immagini illusorie. Solice prova a invocare su Guelfo il "Santuario", la protezione di Pyros, che entra a livello 2. Il colpo è completamente assorbito dalla protezione di Pyros.
Eric attacca l'opponente di Guelfo con un colpo veramente da manuale. (115 di attacco). Danno minimo bestiale, ne entrano comunque 4 al braccio.
Guelfo lo attacca, col fianco, e lo colpisce alla gamba. Ne passano 3. Il tizio a sua volta attacca Guelfo, ma colpisce

un'immagine che scompare.

Il Nano si avvia verso Schilipotis.

Julie, Solice e Desy si ricompattano e Julie indica alle compagne dove si trova l'arciere misterioso..

Round 14

Schilipotis viene colpito alla gamba, 5 di danno lo mettono in difficoltà seria. A sua volta attacca, ma niente di che. Viene truccato e prova ad affondare ma Schilipotis lo para.

Guelfo che carica l'arciere, che prova a scappare. Desy prova a sparare, lo prende alla gamba, e ne entrano 6.

Eric se la prende col solito fante, lo colpisce al braccio ma entra solo 1 danno. Poi trucca e lo butta a terra.

Solice e Julie avanzano verso l'elfo lentamente, per via delle ferite.

Round 15

Schilipotis para e basta, ma l'altro riesce a colpirlo ugualmente al braccio. Non entra danno. A fine round arriva il Nano.

Eric osserva se l'avversario dia segni di arrendersi o meno. Lo guarda e aspetta un attimo per invitarlo con lo sguardo a buttare l'arma. Si rende conto che è veramente giovane. "Arrenditi e butta l'arma" gli dice Eric. "E tu che mi fai poi?" chiede lui. Poi lascia l'arma.

Solice avanza verso l'arreso e Eric così può andare dietro al fuggiasco.

Julie e Guelfo inseguono l'arciere.

Intanto l'arciere sale verso il tempietto, da cui intanto iniziano a scendere le donne, una decina di baccanti che scendono giù danzando.

Tocca ritirarsi.

Round 16

Il Nano attacca l'avversario di Schilipotis, ma niente, non riesce. Schilipotis a sua volta attacca e fa un bel tiro. Purtroppo non passa.

Eric si assicura che il giovane armigero sia inoffensivo, prima di lasciarlo a Solice.

Tornano Guelfo e Julie.

Le baccanti per un po' inseguono Guelfo e Julie. Guelfo se le guarda e le trova comunque molto belle e appetibili e nude.

"Dove sta Micol?" chiede Solice al giovane armigero.

"Non lo so, siamo separati come gruppo, Milady"

"Quali erano i vostri scopi?"

"Il mio scopo era difendere la persona che avete ucciso"

"E lo scopo del gruppo di Micol?"

"Lo sanno loro"

"E chi sono in quel gruppo?"

"Non sono un gruppo, sono due, Micol e il suo uomo, Roland".

"Quindi non sai dove si trova?"

Probabilmente ne sa più di quel che dice, ma non sa dove sia Micol.

"Sai bene che la tua vita è appesa a un filo"

"So anche che rischi molto a uccidermi, sei molto alterata in questo momento e ci penseresti 2 volte a colpirmi. Pensa che dovrai tornare nel tuo granducato".

"Stai cercando di sostenere la tesi che tu sia una guardia leale?"

"No no, io sono importante anche dove vivi tu, e non mi puoi ammazzare perchè tutti sanno dove mi trovavo."

"E chi saresti tu? Dimmelo così avrò questa consapevolezza"

"Sono un nobile del tuo ducato, e tu sta attenta a come usi la spada", dice lui.

"Inviato qui a aiutare questo abominio?" chiede Solice

"Tutto da dimostrare, Milady"

"Se non parlate, non potrò tenere conto di queste vostre dichiarazioni. Ditemi e vi ascolterò. Conosco i nobili del mio ducato, ma non conosco voi"

"Molte cose non conoscete... dovremo continuare questo discorso in presenza dei nostri garanti".

Eric e Guelfo intanto vanno a aiutare Schilipotis e il Nano.

Round 16

Intanto Schilipotis e il Nano combattono. Nulla di fatto.

Round 17

Intanto Schilipotis e il Nano combattono. Nano ferito gravemente al braccio destro. - 5 di danno, Nano disabilitato. MALEDETTO RAGAZZINO!!!

Schilipotis para e basta e poi dice "ma lo sai contro chi ti stai mettendo, ragazzino? Ti do la possibilità di arrenderti onorevolmente".

"Ancora ho qualche secondo per ammazzarvi", risponde lui. E va di doppio attacco su Schilipotis.

Niente.

Round 18

Eric corre verso il nemico di Schilipotis e del Nano. Il tizio prova a scappare prima che arrivi Eric.

Schilipotis gli fa un attacco da dietro, ma niente da fare.

Tentativo di inseguimento velleitario.

Eric spacca la balestra pesante che era rimasta a terra. Ci si ritrova un attimo per decidere il da farsi...

Sta per albeggiare. Le baccanti ballano sul posto e non sembrano per ora avvicinarsi.

Guelfo dice a Eric: "al momento abili al combattimento siamo io e te, restano nel campo avverso Roland e Micol"

"E il cecchino", aggiunge Solice.

"E in più c'è l'altro balestriere che si è dato alla fuga..." ipotizza Julie.

Eric controlla allora il prigioniero, che ha dardi e balestra. Quindi c'è un nemico di meno.

"Le cose sono due", dice Guelfo, "o ce ne andiamo, o ci giochiamo il tutto per tutto, seguiamo le tracce di Roland, con l'aiuto di Julie".

Eric a malincuore è d'accordo. "Ma prima bisogna ricomporsi in un posto distante dal cecchino, e curare i feriti. Se Julie deve venire con noi, Desiree deve iniziare a medicare lei".

Desiree si mette a curare Julie, mentre gli altri discutono.

"Insomma si tratta di distaccare tre di noi e lasciare soltanto i feriti..." dice Eric, "li lasciamo davvero a sè stessi, compreso un prigioniero... che potrebbero tentare di venirselo a riprendere... per lo meno spostiamoci tutti un po' dal tempio e dalle baccanti, con un minimo di riparo..."

Guelfo ha molta fretta di muoversi, e spinge Desiree a curarla in fretta. Eric è molto scettico.

"Ma se non fermiamo Micol abbiamo perso, ci siamo fatti massacrare invano.."

"Ma cosa deve fare? La dissacrazione del tempio" chiede Eric.

"Una evocazione colossale che distruggerà il mondo... la dissacrazione la stanno già facendo e nulla ci dice che Micol non sia lì..."

"Quindi a noi non interessa del tempio, adesso? E' una brutta cosa ma la cosa importante è fermare Micol?"

"Il problema è che sono cinquanta, nel tempio", risponde Guelfo.

"Per questo tocca puntare tutto su Roland e Micol, giusto?" chiede Eric, che commenta "brutta cosa... dividersi è proprio una brutta cosa..."

"E' una brutta cosa ma è l'unica..."

Eric alla fine acconsente, anche se invita i compagni a piazzarsi più distanti dal tempio, legare bene il prigioniero, non accendere fuochi e aspettare.

Le perquisizioni

Eric e Guelfo perquisiscono il prigioniero e Marc Sand.

Il prigioniero è parecchio denaro con sè, 3 scudi imperiali d'oro e 20 d'argento, metà deliotti e metà greyhavenesi. "Stai aggiungendo il furto" dice il prigioniero. "All'assassinio?" domanda Eric ridacchiando. Il prigioniero ha anche uno zaino con equipaggiamento da avventuriero, ha dei fogli di carta, ceralacca, ha un anello al dito, che gli viene requisito. "Questo aggrava il reato di furto", dice il prigioniero. Eric osserva il simbolo sull'anello, e poi lo passa a Solice. E' uno stemma araldico, Solice lo osserva e riconosce un simbolo nobiliare riconducibile alla Baronìa di Annecy.

Eric trova un porta pergamene di cuoio con una pergamena scritta, in lingua Delos. Eric passa anche questa a Solice. Viene disarmato, gli sono tolte le armature e viene legato ben bene.

Per quanto riguarda Sand, ha in tutto una ventina di scudi imperiali d'argento, e un sacco di roba interessante per Guelfo, che non a caso si applica personalmente alla perquisizione.

Vari specchi, 3 prismi, reagenti, sangue rappreso, zolfo, un sacchettiino con dei denti (chissà se animali o umani), sassolini vari. Pezzi di carta per scrivere e, nello zaino, boccettine piene con una sostanza densa dentro. Desiree lo esamina, le sembra quasi certamente miele nero.

Le cure ai feriti e l'inseguimento

Desiree si applica alla ferita di Julie, stacca il dardo e resta un po' assorta a guardare la freccia. La ferita è molto dolorosa. Desiree è molto molto preoccupata, e ha trovato del veleno nella freccia. Julie se ne accorge, Desiree succhia sangue e sputa ripetutamente.

"Comunque siamo leggerini per Roland e Micol..." commenta Eric amaramente mentre carica la balestra.

Julie, Eric e Guelfo seguono le tracce di Roland. All'inizio è semplice seguire le sue tracce, fino alla cresta del montarozzo. Dopodichè diventa più difficile. Dall'altra parte del crinale c'è un'altra valle, piena di bassa vegetazione. A Julie sembra, senza certezza, che ci siano dei movimenti nella parte più bassa, alla fine della discesa, in prossimità della risalita, a circa 20/30 metri.

Julie indica ai compagni ciò che vede, sagome per 2-4 persone.

Guelfo nota a Est che il cielo sta arrossandosi, l'alba si avvicina. Ciò lo getta nell'inquietudine. Intanto al campo... Solice sta a portata di spada e la mostra al prigioniero. "Che c'è scritto qui?" chiede Solice. "Leggila, è istruttiva", risponde lui. Si tratta di un documento ufficiale che accredita una persona, Justus Dalibert, interno alla guardia del tema di Aypiros come soldato tarraconese aggregato.

Solice fa qualche domanda al giovane, che si qualifica come Juste d'Alibert, cavaliere di Annecy e nobile di una signoria di quella Baronìa.

"Quale terribile disgrazia vi ha spinto a seguire uno stregone di siffatta entità?"

"Non è uno stregone, è uno dei maestri laici dei Padri di Ferro, sotto la supervisione della Santa Chiesa".

"Sapete bene che non è così..."

"Questo è ciò che dovrete dimostrare voi davanti ai tribunali..."

Il giovane dichiara di avere scelto spontaneamente di seguire il suo Maestro Marc Sand, e di svolgere questo incarico con il consenso del Barone Lord Terence De La Foix.

Solice gli chiede del rapimento di Arlyn, lui nega, ma sta mentendo.

"In quanto persona nobile e istruita la vostra responsabilità è anche maggiore..."

"Anche la vostra", risponde lui, "quindi dovrete difendervi bene. Ah, Milady, vi faccio presente che il mio Signore sa dove mi trovo, e mi aspetta".

"Mi deludete, Sir Juste".

"Anche voi mi deludete, Lady Kenson".

Solice fa una pausa e poi gli dice che se c'è qualcosa che può salvargli l'anima, visto che la vita sarà difficile.... ma Sir Juste mantiene un tono estremamente sostenuto. Intanto gli inseguitori... sono obbligati a scendere più velocemente possibile. 47 at 63 fur.

Julie va un po' più avanti rispetto agli altri, laterale e furtivamente, per fare da vedetta. Julie ha l'impressione che si siano nascosti tra le frasche della risalita, che è molto meno ripida dell'altra. Julie riconosce massimo 3 persone, forse solo 2, in due gruppi separati, e indica i nemici ai compagni, rischiando anche un po' di farsi vedere.

Eric si muove verso uno dei due ripari. Guelfo prova ad avvertire potere magico in zona, e percepisce che proprio nell'istante viene pronunciato un incantesimo... e Guelfo indica a Eric dove, così tutti corrono verso il presunto nascondiglio di Micol Semeyr. Intanto... al campo, Solice continua a parlare con Sir Juste. Tuttavia c'è poco da dire ormai.

"A me interessa molto recuperare Arlyn. Voglio dire, in fondo anche lei è di nobili natali e merita un rispetto che non le avete osservato, ma si può rimediare, ancora."

"Sii più esplicita, non conosco i nomi di tutti".

"Una ragazza bionda della mia età che il tuo maestro ha rapito in modo inconfondibile".

"Dosiame le parole e poi proviamo i fatti. Chi è che ha riconosciuto il mio maestro?"

"Quando il vostro maestro ha attaccato Arlyn, lei era protetta da una guardia del corpo, che è quasi morto, e poi è morto dalle ferite riscontrate per un incantesimo che gli è stato scagliato addosso, ma prima di morire questa persona ha dato una descrizione degli aggressori, dell'uomo dagli occhi spiritati che ha rapito la sua..."

"Il Magister non ha gli occhi spiritati, ha gli occhi carismatici"

"Forse quando non ti sta lanciando addosso un incantesimo mortale", risponde Solice.

"Milady, lungi da me risultare offensivo, ma comprenderete anche voi che non è una descrizione sufficiente".

"Facciamola breve. Se sapete dove si trova questa ragazza e mi portate da lei, garantendo per la sua incolumità, sicuramente il giudice che attesterà le nostre responsabilità ne prenderà atto ed allevierà la vostra pena..."

"Milady, io temo..."

"Altrimenti farò tutto il possibile affinché voi pagherete per questa azione, perchè sono abbastanza sicura che non possiate non sapere".

"Parliamo con il cuore in mano", dice lui, "a me sembra, a meno che voi non nascondiate chissà quali altri strumenti di prova, che voi non abbiate alcun elemento per accusare né il Magister Sand né un nobile di Annecy di queste nefandezze. Eppure voi siete sinceramente interessate a risolvere i casi relativi a queste nefandezze. Vi siete semplicemente impuntate sul fatto che noi siamo responsabili delle cose che andate dicendo. Siccome io tengo alla giustizia quanto voi, milady, se cambiate atteggiamento lo cambierò anche io, e potrò aiutarvi".

"Che atteggiamento pensate che io assuma? Negate che il vostro Magister pratichi le arti magiche mentre io stessa ne porto traccia addosso. Avete una certa facilità a negare le evidenze..."

"Questa conversazione potrebbe essere impostata tra spiriti nobili, quali entrambi noi siamo, e smettere di combattere quando dovremmo essere entrambi dalla stessa parte. Mettiamo da parte questi pregiudizi e cominciamo a ragionare, e io vi aiuterò nelle vostre indagini".

"Credo che siamo un po' oltre questa possibilità, onestamente, ma la mia priorità assoluta, oltre a porre fine alle nefandezze di cui ingiustamente accuso voi e i vostri compagni di viaggio..."

"Loro non erano con noi, io e il maestro Sand eravamo soli, qui."

"Ma come!" Solice è allibita.

"Ho visto che ci sono stati altri scontri, qui intorno... ma eravamo soli". Solice si accorge che Juste si sta arrampicando sugli specchi, ma secondo lui ha senso quello che dice.

"Sapete cosa penso?" gli chiede Solice, "penso che state costruendo una situazione sostenendo la quale pensate di potervela cavare di fronte a questo processo, quale che sia... sottolineando la vostra ignoranza rispetto agli eventi a cui avete preso parte... potrebbe funzionare... ma farò il possibile perchè non funzioni"

"E' una situazione incresciosa per entrambi, questa", dice lui. "Io mi trovo a essere legato in maniera ignobile, dopo aver combattuto contro... non contro di voi direttamente, ma vostri compagni, e voi siete una Paladina di Pyros e nobildonna di Greyhaven, e io sono nobile di Greyhaven e cavaliere, nonché un membro della Guardia di questo stato, aggredito. Voi accusate il mio magister di strane accuse che non riesco a capire, se ci trovassimo di fronte a un tribunale imparziale e giusto, entrambi avremmo problemi. Entrambi, Milady. Come voi stessa avete notato, il caso è complesso, anche come lo ponete voi resta complesso, con indizi e non prove, responsabilità su fatti non ben chiari... nobili contro nobili, fatti

contro chiari... non se ne esce bene. Del resto se voi, ma non vi offendete se prendo in esame questa possibilità che avrete senz'altro escluso, se deciderete di alzare la spada contro di me, con semplicità, i problemi appariranno risolti, ma si ripresenteranno molto più gravi in seguito. Allora, poichè sono escluse tutte queste opzioni, non ce ne resta che una, cioè collaborare. Così entrambi ci prendiamo le nostre soddisfazioni, che non potranno essere totali, ovviamente. Da spiriti liberi e nobili quali entrambi siamo".

"La fate più complessa di quanto non sia in realtà", risponde lei, "io non vedo questi problemi, per me la soluzione è semplice, so contro cosa abbiamo combattuto. Voi siete mio prigioniero, come tale verrete portato e giudicato, e tutto andrà più semplice di quanto pensate".

"Sono vostro prigioniero illegittimamente. E se sarò liberato non avrete la mia collaborazione. E quindi queste ingiustizie resteranno impunte".

"Ma voi non sapete niente, non avete visto Arlyn..."

"Io non sono responsabile dei fatti compiuti, ma chi può escludere che io sappia qualcosa?"

"Volete mercanteggiare informazioni in cambio della vostra libertà?"

"Quanto è volgare il termine "mercanteggiare" sulla vostra bocca! Un accordo tra nobili per evitare sgradevoli soluzioni... ecco cosa dobbiamo fare...." Intanto nella valle...

Round 1

Guelfo si rende conto che c'è minaccia verso i suoi compagni... Julie si sente colpita da qualcosa di invisibile al braccio sinistro (2). Julie grida di dolore. Esce un guerriero dall'altro cespuglio gridando "VIGLIACCHI!"

"Vigliacco sarai tu!" gli urla Julie, cercando di scrollarsi di dosso la creatura invisibile.

Roland, velocissimo, si scaglia su Eric. Guelfo può attaccare Micol Semeyr.

Round 2

Julie attaccata al ventre gravemente (6) e sviene.

"Cretino, va ad aiutare la tua amica", dice Micol Semeyr a Guelfo. "Sbrigati", e gli indica Julie stesa a terra. Micol ha un'espressione sinceramente preoccupata per Julie.

"Vattene prima di finire quel rituale, se ci tieni alla pelle". E poi va a proteggere Julie.

Eric intanto... para il colpo di Roland, che para a sua volta il colpo di Eric.

Round 3

Guelfo riconosce l'incantesimo che Micol ha lanciato. Guelfo carica il ragno, che si volta verso di lui per attaccarlo. Guelfo para il colpo del ragno e affonda con la spada al torace. Il ragno muore.

In questo round Micol ha iniziato la sua piccola corsa...

Eric para il colpo di Roland e contrattacca, ma a sua volta viene parato.

Round 4

Guelfo guarda Julie cercando di capire se sia viva o morta, ma non ne viene a capo, e per non vanificare il suo "sacrificio", chiama Desy a gran voce e poi si mette a correre dietro a Micol. Nessuno sente niente...

Guelfo vede Micol in fuga, non è particolarmente agile ma è dignitosa. Lascia molte tracce col vestitone.

Eric para un colpo di Roland e lo sbilancia, poi attacca ma viene parato.

Round 5

Guelfo urla ancora. "Desiree, Julie è molto ferita!!!!!!!"

Desiree riesce a sentire il grido e lo dice ai compagni. Solice dice che bisognerebbe avvicinarsi per interloquirci. Quindi Desiree e Schilipotis salgono a vedere che succede e poi grida "che succede!?"

Roland colpisce Eric alla gamba destra, ma niente passa. Eric a sua volta fa un attacco formidabile (0-0-0) al braccio destro (entrano 9 danni). Roland sviene.

Round 6

Desiree grida "che succede?", avvicinandosi alla cima del crinale. Anche Schilipotis urla assai più forte, tanto che Guelfo sente. Ma non vede più Micol.

Eric impiega il suo round per guardare Julie.

Guelfo va all'inseguimento di Micol, anche se non sa bene quale sia la direzione.

Round 7

Eric resta vicino a Julie e grida a alta voce "chi va là". Desy sente e risponde, affrettandosi nella discesa. Schilipotis è molto lento, per le ferite e l'armatura.

Intanto Eric carica la balestra.

Guelfo intanto cerca le tracce di Micol, e alla fine trova un pezzetto di vestito su un arbusto e capisce la direzione, verso Est.

Round 8

Desiree accorre, sta arrivando e chiede "che è successo?"

"E' stata ferita, non so come"

"Ma chi, Julie?" chiede Desiree con voce strana.

Eric lascia la balestra per ogni evenienza, e si dà all'inseguimento dietro a Guelfo.

Guelfo insegue Micol, nella direzione che ha individuato come giusta. Gli viene il sospetto che si sia nascosta o che sia andato più veloce del previsto. Prova a percepire magia nell'aria... (5-5-5).

Ha l'impressione, senza certezza, che ci sia troppo vicino a lei una fonte di potere magico oscillante e molto forte. Molto molto strano... qualcosa di nuovo e di grosso.... e non è Micol... e sembra che il chiarore rosso nel cielo stia disegnando una sorta di orrenda vena.

Round 9

Desiree arriva da Julie e si china a curarla (98). Desiree è preoccupatissima, e considera la situazione gravissima.

Eric segue Guelfo però cerca di capire da solo dove si nasconda Micol. Non vede niente di che, tranne i segni del passaggio di Guelfo. Eric corre più che può.

Guelfo... sente questa presenza magica bestiale vicinissima dietro di lui. Si gira e guarda... tutto intorno c'è profondo male nei suoi confronti, ovunque... non se ne individua una fonte precisa, è tutto intorno a lui. Intanto al campo...

Solice sta lì col prigioniero e il Nano feritissimo.

"Quanti processi contro la nobiltà hai visto?"

"Ho avuto modo di conoscere diversi casi"

"Ma non sarà tuo padre a giudicarti, e in parte sarà giudicato"

"Mio padre non c'entra niente"

"Ma se tu sbaglierai, parte del tuo disonore si riverserà su di lui".

"Sembri molto convinto di avere anche tu una buona mano"

"Sì, ma il modo migliore di finire questa partita è quello che ti ho detto prima, migliore e più onorevole"

"Non vi è nulla di onorevole in ciò che hai fatto. E se non lo riconosci, la tua nobiltà varrà ben poco".

"Io cosa ho fatto, secondo voi?"

"Avete chiuso gli occhi dove non volevate, in una missione piena di punti oscuri"

"Si tratta di un Magister che insegna regolarmente in un monastero della Chiesa che voi dovrete servire, mai sfiorato da accuse o condanne. Quindi siete voi che dovete giustificare il fatto di averlo ucciso, non io di averlo accompagnato"

"Se la pensate così, non vi crucciate, sarete presto libero"

"Ma considero deplorabile che due membri del nostro ordine abbiano a quistionare in tribunale con danno a una o due famiglie, quando potremmo risolvere la questione onorevolmente"

"Non dovete avere paura del tribunale della chiesa, se siete innocente".

"Nè io nè voi dovremmo essere mai posti davanti a un tribunale"

"Io invece ritengo che voi dovrete esserlo, in questo siamo diversi", risponde Solice.

Il dialogo prosegue, e Solice insiste che vuole sapere dove sia Arlyn.

"Io credo di avere qualche informazione..."

"Se ci aiuterete a recuperare Arlyn lo dirò, e di certo questo processo sarà meno dannoso per voi, indipendentemente da tutto. Potrebbe persino essere la chiave di volta che sancirà la vostra vittoria su di me."

"Evidentemente anche io, se dovessi essere chiamato a parlare di voi, dirò come mia opinione, che voi siete stata trascinata in qualcosa, mossa da nobili ideali, a fare cose che, con una diversa consapevolezza non avreste mai fatto, e siete in perfetta buona fede..."

"Bene, diteci dove è Arlyn, e noi in cambio lo dichiareremo"

"E io sosterrò che avete ucciso Magister Sand con buone intenzioni, senza la consapevolezza di stare uccidendo una persona nobile come lui".

"Comunque a me interessa recuperare Arlyn e che stia bene, quindi impegnamoci in tal senso"

"Un obiettivo nobile, senza dubbio", risponde Sir Juste. Intanto l'inseguimento...

Round 10

Desiree spoglia quasi completamente Julie, tagliandole l'abito. E si impegna a stabilizzare la ferita al ventre.

Schilipotis intanto procede ma lentissimamente.

Eric si muove verso la zona dove è andato Guelfo. Ha il sospetto che un po' più avanti rispetto a lui, ora che inizia a rischiararsi il cielo, ci sia qualcuno. Potrebbe Guelfo o Micol, a circa 40 metri.

Guelfo cerca di concentrarsi su Micol ad ogni costo e incespica mentre corre, rallentando. Ha molta paura...

Round 11

Schilipotis accelera leggermente la sua discesa... avvicinandosi a Desiree e Julie.

Guelfo vede Eric che sta arrivando. Eric accorre.

Guelfo corre dietro a Micol, sperando di individuare la direzione giusta.

Round 12

Schilipotis raggiunge Desiree e Julie, con uno scatto impreveduto.

Eric e Guelfo corrono, ma Guelfo nuovamente inciampa. Eric supera Guelfo. Eric ha l'impressione che ci sia del movimento davanti a sé, molto lontano. C'è da correre molto.

Round 13

Desiree parla con Schilipotis, e gli dice "Anche se è gravissima dobbiamo cercare comunque di farla risvegliare. Soffrirà tra l'altro... tu hai dell'alcol eventualmente?"

Lui ha la sua fiaschetta. "Sì sì... per digerire..."

Desiree prova a risvegliare Julie, ma non ci riesce.

Intanto Guelfo e Eric continuano a inseguire. Stavolta cade Eric, e non vede niente.

Round 14

Alla fine del round Julie riprende coscienza. All'inizio è confusa, tutto appannato. Poi vede Desiree con viso preoccupatissimo e sente un dolore atroce al ventre e grida di dolore. AAAAH

Desiree le mette un fazzoletto in bocca e le fa trangugiare l'amaro di Schilipotis. Le inizia a girare la testa tantissimo...

Desiree dice a Schilipotis "deve restare in questo stato ma assolutamente non deve svenire..." e continua a schiaffeggiarla per mantenerla cosciente. Poi si applica di nuovo alla ferita alla gamba, e ricomincia a armeggiare lì. La gamba inizia ad emettere pus e va cambiata di nuovo la benda, impacchi vari.

Schilipotis scuote il capo amareggiato.

Intanto Guelfo e Eric proseguono l'inseguimento, stavolta veloci entrambi lungo una piccola discesetta. Si aiutano a vicenda indicandosi la direzione. A quasi cento metri c'è una persona che sta fuggendo.

Round 15

Guelfo e Eric continuano a correre appresso a Micol, Guelfo supera Eric. Anche lei comunque corre abbastanza velocemente. Ha mollato equipaggiamento, una coperta buttata per terra.

Round 16-7-8-9

L'inseguimento prosegue senza grosse differenze.

Round 20

Guelfo guadagna parecchio su di lei, Eric un po' meno. Tocca crederci.

Round 21

Eric scatta molto forte, supera Guelfo, entrambi sono veloci.

Round 22

Entrambi la vedono, ormai più vicina, a circa 80 metri. Annaspa.

Round 23

I due inseguitori corrono velocemente.... Eric ha l'impressione che si sia guadagnato abbastanza, dimezzata la distanza.

Round 24

resistenza 63 guelfo 75 eric. I due continuano a correre. Micol ha guadagnato ancora qualche metro...

Round 25

Finalmente si guadagna qualche cosa... Eric 8-8-8 di individuare, ha l'impressione che la distanza di Micol si sia ormai ridotta a ben poco, sta sui 30 metri ormai. La vede che si è però fermata... e sta facendo degli strani movimenti.

Eric prova a ripararsi con un albero. Guelfo... percepisce una grossa botta di PotM... Male notevole in avvicinamento.

Round 26

Micol riparte a correre... lentamente.

Tutti ripartono all'inseguimento, ma Guelfo ha la sensazione di un grande male che si staglierà tra lui e lei molto presto.

Eric e Guelfo provano a rincorrerla evitando la linea più diretta.

Guelfo sente che il male si sposta verso di lui, allontanandosi vagamente da Eric.

Round 27

Eric continua a recuperare su Micol, ce l'ha a 30 metri.

Guelfo prova a scartare per evitare la misteriosa nube di male, che però si materializza, ed è un guerriero ben più grosso di lui, con un elmo con le corna di Muflone.

Si scrocchia le dita, soddisfatto.

Round 28

Eric non si avvede di nulla e prosegue nell'inseguimento. Ce l'ha ormai veramente vicina, e terrorizzata.

Intanto Guelfo prova a parare il cazzottone del Muflone. (126) Un colpo surreale alla gamba sinistra. (7 imp che diventano 4). Guelfo contrattacca. Muflone para e tricca con il corpo a corpo, spingendolo a terra.

Round 29

Eric insegue Micol. Si rende conto che c'è qualcosa dietro, Guelfo è stato impattato ed è caduto.

Si avvicina ancora di più a Micol.

Muflone attacca Guelfo, che continua ad incassare. Lo becca al ventre... (entrano 4). Guelfo nonostante tutto contrattacca. Viene triccato di nuovo... sbattuto di nuovo per terra. MOSCAAA gli dice.

Round 30

Eric capisce che con Guelfo c'è Muflone. Ma deve uccidere Micol.

PAZZO, SMETTILA! grida Micol.

Lui persevera nell'inseguimento, la distanza resta immutata.

Guelfo intanto si continua a far tartassare da Muflone. Braccio sinistro (ne passano 5). Guelfo eroicamente prova a contrattaccare, ma viene sbattuto per terra nuovamente.

Round 31

Eric prosegue nell'inseguimento. Lei grida "uccidendo me non salverai il tuo amico...", mentre corre.

Ha ancora qualche metro avanti a lei.

Muflone si allontana da Guelfo, dopo averlo inabilitato.

Eric si rende conto che lo sta inseguendo.

Round 32

Eric ha l'impressione che a fine round il mostro lo impatterà. Eric dice "fermalo o t'ammazzo" e spingerla per saltarle addosso. Eric l'agguanta. Lei grida NON LO POSSO PIU' FERMARE!!

Lui le si butta addosso. 0-0-0. La vuole abbrancare in modo che non possa scappare, tenendola per il collo. Vuole frapparla tra lui è il Muflone.

Guelfo intanto si riprende e assiste alla scena, e si avvicina pian piano meditando il dafarsi, e mentalmente fa appello agli spiriti del Monastero dei Morti senza Nome.

Round 33

Eric si volta con Micol stretta per il collo. Lei chiude gli occhi, rassegnata.

FER BES SIR dice il Demone.

I suoi occhi rossi li chiude e poi li riapre, e quando li riapre Eric e Micol sono investiti da una violentissima raffica di vento.

Guelfo avverte la nuova scarica magica. Eric si tiene stretto a Micol. Eric e Micol cadono a terra, Eric perde il martello per tenere Micol al collo, e in questa caduta fa quasi 10 metri di distanza e subisce un danno alla gamba destra. Anche lo scudo sta storto.

Micol appare rintronata per la botta.

Round 34

Guelfo si avvicina faticosamente al demone e aspetta.

Il Muflone va contro Eric che si rialza frapponendo Micol al colpo. Il Muflone osserva Eric negli occhi, ignorando Eric. Eric è un po' inibito da questo sguardo crudele, sente profonda insoddisfazione e odio da parte della creatura, più verso di lui che verso Micol.

Guelfo ce l'ha a 17 metri di distanza e continua ad avanzare. Intanto... al campo la situazione è abbastanza tranquilla.

"Se ti fidi di me, comincia a dirmi intanto che i compagni tornano, inizia a darci prova della tua buona fede, dandoci qualche informazione".

"Va bene, se in cambio pur tenendoti tu tutte le mie armi, se mi togli le corde"

"Io questo posso farlo solo quando torneranno i miei compagni"

"Ma io ti do la mia parola di cavaliere"

Round 35

FER BES SIR! grida il Muflone, e rilancia il vento addosso a Eric e Micol. Eric perde la presa su Micol, spazzati via. Adesso Micol grida di dolore, anche Eric si fa abbastanza male (1-2 al torace e 1 al ventre).

Guelfo, standogli vicino, si rende conto che il Muflone emana naturale calore.

Intanto Solice ha la forte sensazione che il Demone è apparso. Lei si concentra e cerca di parlargli.

Sembra che dentro il tempio stiano scannando una donna, Solice avverte delle grida di dolore.

Intanto Guelfo lancia il missile acido contro il Muflone. Partirà a breve.

Round 36

Muflone si dirige verso Eric a velocità supersonica e intende dargli un calcione da 128. Se lo prende con un discreto danno minimo. Gamba sinistra (4 danni).

Solice dice, alzandosi in piedi: IL TUO LUPO NULLA HA POTUTO, TI ASPETTO.

E INFATTI OGGI HAI VINTO, MA MI PRENDERO' LE MIE SODDISFAZIONI, PRIMA DI ANDARMENE. Risponde lui.

"Le tue soddisfazioni sono le vite di ragazze innocenti?"

NO, GUERRIERI DEBOLI. Guelfo pronuncia le rune e il demonone si volta verso di lui. Eric può fare ciò che vuole. Micol sta a 15 metri e si sta rialzando, le sanguina la testa.

Eric tira fuori il martello a 2 mani, quindi si deve togliere lo scudo prima, perdendo tempo. L'altro è piuttosto distante, troppo vicino al Demone. Il Demone prova a schivare e prende su un corno dell'elmo. Ringhia.

Round 37

Solice: "quindi hai perso e ti vendicherai prendendo la vita di guerrieri più deboli? se sei un guerriero forte, se sei stato sconfitto non devi prendere vite"

NON TI PREOCCUPARE, NON PRENDO VITE, MI DIVERTO.

E così dicendo va verso Guelfo, attaccandolo. Al ventre ne passano 5. Guelfo precipita a -44, non muore per miracolissimo, ma sviene. CHE SIA UNA NOTTE ORRIBILE PER TE (sente mentre sviene).

Eric si toglie lo scudo.

Solice inizia a pregare Pyros tantissimo.

Round 38

Il Muflone ora lentamente si gira verso Eric che estrae il martello a 2 mani.

Intanto Micol, quatta quatta, sta cercando di svincolare, un po' malamente furtiva.

ALLORA SEI PRONTO AD ANDARE A RAGGIUNGERE IL TUO AMICO? e si scrocchia le dita. Ma l'elmo di muflone si sta roscchiando.

Eric si riarma, intanto il Muflone aspetta.

Round 39

Svicola goffamente in attacco, Muflone. Eric contrattacca. Lui para e tricca.

Solice prega Pyros che ci aiuti a liberare il suo antico santuario dalle presenze sataniche che lo opprimono.

NON PUOI VINCERE DUE BATTAGLIE, HAI VINTO QUELLA CONTRO DI ME, dice il Muflone nella testa di Solice.

Round 40

Eric subisce un'altra botta dal muflone, nonostante un ottimo risultato. Preso al braccio sinistro, danno di 4.

Micol nel frattempo piano piano sta scappando.

Round 41

Eric si rende conto che un corno dell'elmo, eroso dal missile acido, si stacca e cade a terra, e finalmente attacca l'elmo stesso.

Muflone continua a attaccare Eric, che subisce un colpo alla gamba sinistra, ne passano 3.

Eric prova a contrattaccare. Viene triccato e spinto di nuovo a terra.

Round 42

Ora il Muflone si ferma, sentendo sull'elmo lo sfrigolio, e Solice percepisce un dubbio.

Intanto Sir Juste fa domande, ma Solice non gli risponde.

Eric respira, e guarda dove sta Micol. E' a circa 30-40 metri, sta correndo all'impazzata.

Round 43

Muflone resta immobile, guardando dietro a Eric.

Micol continua a correre a più non posso.

Eric fa qualche passo verso Micol.

Solice dice al Demone: "ACCETTA LA SCONFITTA, RITIRATI, OGGI HAI GIA' CAUSATO ABBASTANZA DOLORE".

Eric sente freddo, molto freddo alla sinistra, ma non gli va di girarsi.

Round 44

Eric va verso Micol.

Solice avverte un immenso odio nei confronti di qualcosa di esterno che non riesce a capire cosa sia.

Eric ricomincia a inseguire Micol, ma ormai è ferito. Anche lei...

Round 45, 46 e 47

Eric insiste a seguirla, anche per allontanarsi dal Muflone. Si sente estremamente a disagio.

Micol però sta accelerando, e distanza di più Eric.

Eric continua.

Intanto Solice non sente più interesse verso di lei o altri, come se il Muflone avesse altri problemi. Lei continua a pregare. Eric altro tiro di atletica appresso a Micol... lei continua a fuggire. Eric aveva inseguito a lungo Micol, fino a che lei non riesce a sfuggirgli. Guelfo è steso feritissimo e privo di sensi.

Intanto Julie è stata un po' curata da Desiree... Skilipotis le sorveglia.

Più indietro ci sono Solice, Nano e Sir Juste, vicini al tempio, ed avevano sentito un urlo orrendo di ragazza straziata. Eric continua a rincorrere un po' Micol. Lui è a 40 metri da Micol, a 60 metri dal luogo dello scontro col Muflone.

Eric a malincuore torna indietro verso Guelfo. Nel tornare ha una minacciosa sensazione di freddo.

Tornando indietro, laddove aveva avuto lo scontro con il Demone, la creatura sembra essere scomparsa.

Quando arriva da Guelfo, il Demone non c'è, ma c'è un corno fumante di muflone per terra. E poi si rende conto di avere

un certo freno a girarsi verso una piccola boscaglia non distante.

Osservando Guelfo, Eric si preoccupa un po' perchè non riesce a capire se respira o no. Visto che c'è la boscaglia un po' minacciosa vicina, Eric decide di caricarsi Guelfo e tornare verso Desiree, ma non sa proprio come prenderlo, teme di ucciderlo. Il dilemma è serio, trasportare Guelfo è rischioso, ma lasciarlo vicino a quel bosco così minaccioso... come si può fare?

Alla fine decide di correre dove sta Desiree, zoppicando un po', per chiamarla in aiuto. Nel frattempo... Desiree sta curando Julie, mantenendola sveglia e stordita con l'amaro di Schilipotis. Julie si rende conto che Desiree teme che lei vada in coma. "...eleno...?"

"Tranquilla, tranquilla", risponde Desy, ma sta mentendo. Intanto Solice sta col prigioniero, ode l'urlo orrendo mentre stava pregando, e resta lì ferma.

Una volta che ha sentito allontanarsi la figura demoniaca, Solice si volge di nuovo verso Sir Juste.

"Tu hai anche solo una vaga idea di ciò che sta succedendo?", e indica con lo sguardo il tempio.

"Eh... forse sì".

"Parlamene, in fondo ti trovavi qui"

"Ma... come dire, lo deduco da quello che sento..." risponde Sir Juste.

"Ma visto che vi trovavate qui, tu e il tuo Maestro, avrai un'idea di che posto è e di che tipo di rituali..."

"Forse ce l'aveva il mio Maestro!"

"Quindi lo seguivi semplicemente, senza fare domande... non conosci questi rituali"

"Non so se sono rituali, Milady"

"E che idea ti sei fatto, con quel che hai sentito e visto?"

Lui esita. "Beh, diciamo, Milady, che si accordano con quello che abbiamo sentito" Intanto Eric raggiunge Desiree, Julie e Schilipotis.

Desiree chiede di Guelfo. "Lo dobbiamo andare a recuperare, ma da solo non ce la faccio".

"Se mi dici dov'è ci vado io".

Eric glie lo spiega. "Ma se aspetti un minuto è meglio, perchè non è ancora una zona così sicura".

Schilipotis chiede quale sia il problema, e si offre di accompagnare Desiree.

Eric è molto preoccupato su come trasportare Guelfo, e nello stesso tempo si fa scrupolo a lasciare Julie da sola.

Desiree allora va a chiamare Solice. "Almeno questo lo posso fare da sola?" chiede quasi polemicamente.

"La cosa migliore è che tu rimani qui con Julie, che io e Schilipotis andiamo là a aiutare a trasportare i feriti".

Desiree scalpita. Eric e Schilipotis vanno, anche se rallentati dalle ferite, e dopo qualche minuto arrivano da Solice.

"Dobbiamo ripiegare verso..." dice Eric

"Che è successo? Dove sono gli altri?" chiede Solice.

"Abbiamo un po' di feriti, dobbiamo ripiegare verso Desiree. Siete in grado di muovervi?"

"Lentamente..." E così si muovono piano piano verso Desiree e Julie. Il Nano però non ce la fa, in effetti, non riesce proprio più a andare con la gamba. Eric e Schilipotis insieme si mettono a sollevare il Nano, uno da una parte e uno dall'altra, per trasportarlo. Alla fine, con grande fatica, ce la fanno. Infine, mentre albeggia, il gruppo si ricompatta. Poi Eric, Schilipotis e Desiree vanno verso Guelfo.

Solice appena vede Julie si impressiona.

Schilipotis dice "stregoneria"

Julie cerca di tranquillizzare Solice, che è molto preoccupata e si prende cura di lei, vedendola così devastata. Eric spiega a Desiree la situazione di Guelfo, le sue ferite, e la guida verso il luogo dello scontro.

Finalmente arrivano alla radura, dove c'è Guelfo. Ma mentre si avvicinano, Eric nota qualcosa all'altezza di Guelfo, come della nebbia, o delle luci misteriose... non si capisce bene.

Assalito dall'inquietudine, Eric ha l'avevoce che gli trema mentre dà le indicazioni a Desiree. Anche lei ha la sensazione che ci sia qualcosa di strano attorno a Guelfo.

"Ma sei sicuro che se ne sia andato... quello che ha colpito mio fratello?"

"No... ma adesso non ci sta..."

Desiree prende l'arco e la freccia, e avanza così. Schilipotis avanza con lo scudo davanti, a protezione.

Sentono come un suono stridulo in lontananza, dalle parti di Guelfo. Avanzano titubanti. Eric ha la sensazione che sta per accadere qualcosa, e che forse è il caso di fermarsi.

Sottovoce, in delirio, lo dice a Desiree e Schilipotis. "Fermi un attimo".

Desiree si mette in mira.

"Schieramento testuggine" dice Schilipotis. "Pronti gli arcieri". "Aspetto l'ordine della carica". E si nasconde la vista con lo scudo.

Desiree e Schilipotis, preoccupati, guardano Eric, che non ha sentito niente.

"Prepararsi a carica nemica!" dice Schilipotis. Desiree dice "Non l'hai sentita tu? Si sentono passi pesanti dal bosco, in corsa".

TUN TUN TUN

Dopo un po' anche Eric sente le frasche che si spostano velocemente, fruscii e passi pesanti.

TUN TUN TUN

"E' molto strano, sopra Guelfo vedo come delle mani, mani monche... quelle luci azzurre sono mani staccate, monche..." dice Desiree preoccupata.

Eric dice di arretrare.

"Ma io gli tiro una freccia a quello che arriva da quelle frasche", dice Desiree.

Poco dopo esce il Muflone, con l'elmo senza corno, esprime odio, rabbia, e c'è tutto fuoco che gli esce intorno. Ha una spada azzurra piantata sulla spalla. Arriva davanti a Guelfo.

Desiree vorrebbe sparare contro il Muflone, ma Eric glie lo sconsiglia. "Aspetta l'ultimo momento, solo se mette le mani addosso a Guelfo"

"E lo capiamo se lo schiaccia o no?"

"Sicuro" risponde Eric. Ma Desiree decide ugualmente di sparargli. Non riesce a colpirlo.

Il Demonone poi con un piede tocca la terra, con l'altro avanza dove sta Guelfo, più o meno, gli passa davanti, dando una zampata dove stanno le manine, e per un attimo si vede qualcosa di più delle mani, che scompare immediatamente. E lui con un grido trionfante di odio lascia un grugnito, e la nebbiolina azzurra si dissolve, e poco dopo si dissolve anche lui.

I tre restano un po' sotto choc. La situazione sembra ormai calma. "Andiamo a vedere Guelfo", dice Eric.

Si avvicinano, la pelle è bluastra. Desy si getta su suo fratello, per curarlo. Ma subito si ferma, si concentra, e resta a lungo interdetta. Desy fa a Guelfo respirazione bocca a bocca e gli fa massaggio cardiaco.

Poco a poco torna a respirare e passa il colorito cianotico.

Desiree dice che Guelfo è gravissimo, anche se vivo, e bisogna capire se il trauma sia stato soltanto fisico. "Lui non si può proprio muovere", dice Desiree.

E mentre Schilipotis si avvia verso Solice, Julie e gli altri, fa un pesantissimo commento contro l'Heresioptis ed usi creativi della sua picca. Eric va a aiutarlo. Così Eric e Schilipotis raggiungono Solice, Julie, il Nano e il prigioniero.

"Come sta Guelfo?" chiede Solice.

"E' vivo, ma anche se ha preso soltanto botte... non si può muovere"

"Ma anche Julie" dice Solice.

"Sta peggio lui", commenta Schilipotis.

Schilipotis e Solice aiutano il Nano, mentre Eric prende in braccio Julie. Sir Juste cammina avanti piano piano, ben legato. Il gruppo non riesce a muoversi. Eric porta prima Julie delicatamente, e poi la porta da Desiree e Guelfo. Per sicurezza va lentissimo.

Intanto Solice avanza lentamente con Sir Juste, lasciando indietro Schilipotis e il Nano.

Ma purtroppo Sir Juste cade e si storce una caviglia. Eric prende la balestra per ucciderlo.

"Appoggiati a me e cammina" gli dice Solice vedendo Eric che sta per ammazzarlo, "vedi di camminare lostesso. Lo so che fa male, ma vedi di camminare lostesso".

"E' ovvio che cammino, Milady, per quello che posso... ma voi avete il controllo dei vostri uomini?"

"Andiamo" dice lei, frettolosamente, preoccupata, "cammina".

Eric sente questa battuta e scuote il capo tra sè.

"Io tratterei meglio le persone a cui devi la vita", gli dice Solice, mentre vede Sir Juste che fa occhiate a Eric, sdegnato, e ostentando grande disinvoltura nonostante il dolore.

"Tu sai che se non ci riporterai Arlyn noi voteremo, eh?"

"Io non conosco queste pratiche, nel palazzo di Milord votate?"

"In questa missione io non ho tutto il controllo sui miei compagni, nei quali ripongo grande fiducia"

"Questo va a vostro disdoro, Milady"

Solice inizia lentamente a spiegargli che i suoi compagni la vedono come una Paladina, e non come una Lady.

"Come giovane discendente di un Marchese, l'onore è per voi molto importante, come Paladina la giustizia è ancora più importante. Quindi al disonore si agungerebbe il peccato. Siete in una brutta posizione, Milady, assai più brutta della mia, riflettendoci".

"Se la situazione mia è spinosa come la vostra, vedete di aiutarmi evitando frasi che ci potrebbe mettere in difficoltà"

"E' quello che sto facendo"

"No, non lo state facendo"

"Mi impegnerò di più..." Finalmente arrivano al campo, ormai il cielo è rosso, il sole è sorto.

A questo punto si lascia Julie, Solice e Sir Juste da Desiree e Guelfo. Poi il povero Eric torna indietro a aiutare Schilipotis e il Nano, ed eventualmente occuparsi di Roland.

Prima di tutto il Nano, con Schilipotis, viene trasportato con enorme fatica al campo.

Ultimo viaggio, Eric va da Roland, per prenderlo e portarlo al campo pure lui. E' svenuto col braccio sfasciato. Viene svegliato e grida di dolore. E viene portato al campo, dopo un trasporto estenuante. Finalmente sono tutti al campo, ed è la mattina del 1 novembre.

Una volta al campo, viene perquisito Roland. 20 SiA, una boccetta di liquore (eric glie la dà per fargliela bere, lui la tracanna a metà), e poi classico equipaggiamento da avventuriero.

Desiree accende il fuoco e prepara pozioni e tisane.

"Per Julie saranno importanti le prossime 12-24 ore, per Guelfo le prossime 6". "E invece per lui saranno importanti i prossimi 30 secondi" dice Eric e prende la balestra, sedendosi di fronte a Sir Juste.

Lui non lo guarda, Eric gli punta la balestra in faccia.

Solice lo guarda: "che vuoi fare Eric?"

"Lo tengo sotto tiro" risponde Eric.

Sir Juste è muto.

"Allora, sei in grado di farci avere Arlyn?"

"Ho detto che dirò quello che so", risponde lui.

"Se ci darà informazioni avrà incolumità", dice Solice, "recuperare Arlyn sarebbe un grande traguardo".

"E che cosa sai?" chiede Eric.

"Milady ancora non me l'ha chiesto"

"Te lo sto chiedendo io".

"So alcune cose che il mio Maestro e Mentore aveva sentito da personaggi locali, che potrebbero darvi un'idea di dove questa giovane nobildonna possa trovarsi, non credevo in condizioni di tale reclusione, ma a quanto pare decisamente contro la sua volontà".

Solice lo interrompe: "tu quindi diciamo neghi definitivamente di avere idea del fatto che Sand abbia rapito Arlyn. Secondo te questo non è mai successo e tu non eri lì ad aiutarlo?"

"Certo", risponde lui, stranamente sincero, anche se non è del tutto convincente.

"Ti faccio un'altra domanda. Abbiamo la certezza che Arlyn sia stata rapita la notte del 28-29 settembre. Tu e il Maestro Sand dove eravate?"

"Un attimo che ci penso", risponde Sir Juste.

Intanto Solice chiede a Solice se Roland fosse stato alle grotte dell'Aghios Terkessos, quella notte.

"Potrei sbagliarmi nei dettagli, ma credo che ci trovassimo a Kastoria città, o nei pressi, ed ero con Sand", intanto dice Sir Juste.

Solice guarda Roland. "Roland spero tu capisca che la vostra vita è appesa al filo di poter recuperare Arlyn. Se hai qualcosa da dire, è meglio che parli".

Lui scrolla le spalle. "Non so di che parli e tanto ho capito che la mia vita l'ho persa".

"Non è detto. Ma se rifiuti di darci informazioni... vedi come sono stremati i miei compagni, e la giustizia vi vede molto colpevoli. Potete discolparvi con grande sforzo e grande impegno, ma non in virtù del vostro status o appellandovi al senso dell'onore, perchè non è in mio potere garantire per la vostra vita".

"Milady, voi conoscete la mia posizione, avete diritto di restare nella vostra. Sapete che non condivido i termini in cui ponete la questione" dice Sir Juste, "ma sono pronto a sottopormi al giudizio dell'autorità"

"Per quanto mi riguarda io non posso discolparmi di nulla", dice Roland, "sono quello che ti ha tirato la balestrata sullo scudo che s'è rotto, non ho mirato allo scudo, quindi ... c'è poco da discolparsi. Ho tentato di uccidere una paladina di Pyros..."

"Perchè l'avete fatto e vi siete imbarcato in questa storia?" chiede Solice.

"Fate quello che ritenete giusto fare e basta", dice Roland, rassegnato.

Eric prende Roland e lo allontana di qualche metro, chiedendogli se conosce Sir Juste. "Non mi pare", risponde.

"E un certo Sand, che era con questo sir Juste? Intendo dire...."

"No, non mi dire niente, se m'ammazzi mi fai un piacere. La cosa peggiore è che la paladina mi porta in prigione e mi cuociono a fuoco lento... Sand... Marc Sand, è inutile che ti dico che non lo conosco, di faccia no, ma so chi è"

"Ma vi siete trovati lì per caso, in quel momento?"

"Su questo non ti rispondo".

"Ascoltami bene, io non ho ben inquadrato che tipo è la tipa con cui ti accompagnavi, ed è l'unico motivo per cui non è ancora morta, ma conto di catturarla, prima o poi"

"Non mi sembra il tipo che grazia le persone che cattura, guardandoti, ed è pure un complimento..."

"Il problema è che mi potrebbe essere utile, e utile a Micol, riuscire a inquadrarvi in questa situazione. Come fate a non conoscervi personalmente e come sia possibile che siate tutti nello stesso momento in quel punto, insieme a noi..." dice Eric.

"Senti, io non è che sono un grande conoscitore degli esseri umani, in genere li giudico dall'aspetto esteriore, però mi sono sbagliato poche volte. Tu secondo me non sei una persona... proprio così sottile come mi vuoi dare a intendere. Te la faccio breve. Sono sicuro che ti innervosisco, ma ti voglio avvertire. Io se sto zitto o se parlo, per come stai messo, ti faccio arrabbiare, e a me conviene.... così tu mi ammazzi. Però t'avverto, perchè voglio essere onesto. Non te lo dico perchè c'è stata questa coincidenza tra i 3 gruppi, non ho interesse a dirtelo, per cui.."

Eric lo riporta dagli altri.

Poi chiede a Sir Juste se conosceva Roland.

"Non appartiene alle mie frequentazioni"

"Come mai vi trovavate insieme a condividere quei pochi metri di bosco?"

"C'erano anche dei barbagianni, scarafacci, qualche ragno.... Sono venuto qui con il mio Magister, eravamo lì già da un po'. Non mi ha dato spiegazioni".

"Finisci di parlarci di Arlyn", dice Solice a Sir Juste.

"Abbiamo sentito di questa nobildonna a Kastoria, che era entrata in un giro con gente di malaffare della zona, che avevano il loro centro nella cittadina di Butelion. A quel punto il mio magister si è incuriosito perchè donna di Greyhaven e non una popolana... l'informazione circolava negli ambienti che frequentava il Magister, persone con cui cercava di stabilire contatti. Non erano aristocratici, forse studiosi, sapienti, persone ricche. Avevamo bisogno di alloggi, di possibilità di stare tranquilli e ospiti per starci parecchio tempo. Abbiamo cambiato spesso dimora, e siamo rimasti sempre intorno a Kastoria".

"Sand leggeva? Dove sono i suoi libri?"

"Nell'ultima casa dove siamo stati".

"Le tue informazioni sono poche, non ci hai rivelato praticamente niente che non sapessimo... ci aspettiamo molto di più da te. Non importa solo che tu sia onesto, devi essere utile", dice Solice, seria.

"Potremo cercare di recuperare chi erano queste persone da cui Magister Sand ha appreso la notizia. Io conosco gli spostamenti che ha fatto".

"Voi non siete mai stati a Butelion?"

"No, mai stati lì. Sapevamo anche che non era sicura".

"L'ultimo alloggio di Sand"

"A Kastoria, in città, presso una famiglia prestigiosa lì in città. Se serve posso tornarci, anche se certo bisognerebbe spiegarli perchè non ci torno da uomo libero".

"Vedremo..." sospira Solice. "Niente altro su Arlyn?"

"Niente che abbia in tasca. Se dovessi recuperare altre informazioni, andrei a frequentare i posti dove portavo il Magister Sand". Frequentava un palazzo a Kastoria dove si tenevano feste, incontri, presso i Vlemmides, nobili di qui, imparentati alla lontana con la famiglia dello Stratego, hanno un discreto palazzo. Sono tra quelli che aprono di più la loro casa, e presso di loro si possono incontrare burocrati, dotti, attendenti dello stratego, anche gente di chiesa..."

"Quando sareste tornati? Che ti diceva Sand?"

"Io contavo di tornare ad Annecy già verso metà novembre".

"Sembrava tranquillo Sand o lo vedevi agitato, nell'ultimo periodo?"

"Questa è una domanda strana, perchè il Magister aveva un carattere molto particolare. Tranquillo davvero non l'ho mai visto... e comunque era abbastanza teso".

"Mi devi spiegare meglio la questione del simbolo e del plico che portavi", chiede Eric.

"Magister Sand, proprio per stabilire contatti tranquilli in città, aveva ottenuto che io venissi arruolato nella guardia del tema di qua... d'altronde sono una buona spada..."

Dopo un lungo e infruttuoso interrogatorio, Solice porta in disparte Sir Juste e gli dice che ha capito il suo modo di ragionare, ma deve entrare nell'ottica di capire un contesto diverso.

"Ma voi stimete i vostri compagni?"

"Sono persone eccezionali. "

"Ma ti sfugge il fatto che sei in una situazione ben diversa dalla giustizia che pretendete di invocare, io credo che tu menta, e se continui con questo atteggiamento non arriverai mai davanti al giudice. E morirai qui."

"Ne renderete conto alla vostra coscienza, io sono tranquillo"

"La vostra vita vale così poco che siete disposto a sprecarla in questo modo nascondendo delle informazioni che forse condannano voi e Sand ma rendono giustizia a quella che era la vostra missione? Voi potete pentirvi, questa è la strada che vedo davanti a voi. Non potete provare la vostra coscienza, ma potete pentirvi. Iniziate a pentirvi. Non volete pentirvi, volete morire da nobile ma colpevole agli occhi della chiesa?"

"Sono colpevole agli occhi vostri, che rappresentate qui la chiesa molto relativamente e, perdonatemi, assai male. Quindi se volete giustiziarmi qui ho un fratello maschio che continuerà la mia stirpe e un padre che vi trascinerà in catene infangando il vostro nome. Sarebbe ingiusto, uccidereste un nobile di greyhaven..."

"Se ci trovassimo a Greyhaven e avessi la certezza di potervi consegnare alle autorità che vi giudicheranno, farei di tutto per portarvi. Ma siamo in una terra in cui abbiamo ottime ragioni di dubitare della correttezza delle autorità nei nostri riguardi".

"Questo vi mette in cattiva luce, vi consiglio di uccidervi, milady, perchè se questa informazione arrivasse alle loro orecchie non tornereste viva a casa".

"Non vi interessa capire i fatti? Vi basate solo su quello che vi ha detto Sand?"

Lui annuisce, cita Sand, i Padri di Ferro, il suo Signore e suo padre. Intanto Eric parla con il Nano.

"Che ne pensi di questi due, che ne facciamo?"

"Non capisco tutto quello che dicono, mi sembra che uno è disperato e l'altro increscioso"

"Eh, qui non abbiamo abbastanza uomini per guardare tutti", dice Eric

"Questo lo dovete decidere voi, ma ve ne liberate appena arrivano le guardie dell'Heresioptis, o dello Stratego, glie li date a loro..."

"Io direi di fare prima..."

"Li vuoi ammazzà? C'è quello rognoso, chissà se è vero quello che dice, non lo so cosa conviene fare nella realtà. Farlo strappare mi sembra giusto..."

"Cause di forza maggiore... non si può fare tutto"

"Eh, io non potrò dirti di farlo, a me poi me lo chiedono... d'altronde il comandante sul campo sei tu, ti devi mettere d'accordo con la Paladina". Poi Eric dice a Solice del corno. "Che ne facciamo?"

Solice dice di non toccarlo finchè non si sveglia Guelfo. "Possiamo solo controllarlo ogni tot di tempo che non succeda niente... ma dobbiamo sentire Guelfo." Il gruppo si accampa qui.

"Dovremmo tenere i prigionieri vivi, se non foss'altro come ostaggi, perchè potrebbe venire gente a ucciderci, e sono merce di scambio", dice Solice, "e poi... immagino cosa vorrai fare tu di loro... ti chiedo soltanto di aspettare che si sveglino tutti"

"Io però ho paura di una cosa", dice Eric, "non abbiamo le risorse sufficienti per fare la guardia ai prigionieri, al campo e

a tutto il resto. Come facciamo i turni di guardia?"

"Siamo io, te, Schilipotis, Desiree... è chiaro che siamo in ristrettezze estreme, ma possiamo gestirli. Mi rendo conto che tu hai molta paura giustificata che li porteremo a gente che li gestirà in modo approssimativo... io vorrei riuscire a portarli a Greyhaven... dove è giusto che dovrebbero essere giudicati. Questi li dovrebbe giudicare la Rosa Bianca, secondo me".

"Anche Roland?"

"Eh, come possiamo stabilire le informazioni che ha? Non ce le vuole dire, ma forse sono importanti. E' problematico riportarselo dietro, ma l'Heresioptis, probabilmente è corrotto, ma è costretto a muoversi nella legalità, quindi ci può danneggiare indirettamente, ma non direttamente. Non può far fuggire prigionieri simili..."

"Tu considera che il semplice fatto che Sir Juste è un soldato del Tema, già questo presuppone che non ce lo riusciremo a portare ad Amer"

"Io intendo con tutte le mie possibilità parlare con l'Hersioptis e insistere che le accuse di cui è colpevole sono tali da rendere doverosa la rescissione di qualsiasi appoggio lo leghi all'impero di Delos. E' una persona di Greyhaven e deve essere deportato. E poi se l'ammazziamo noi... si saprà, perchè non potremo mentire, e come la giustifichiamo? Perchè non l'abbiamo portato dall'Heresioptis? Finiamo nei guai grossi, dobbiamo essere cauti". Il gruppo discute a lungo su cosa fare dei prigionieri, poi ci si riposa.

Desiree si preoccupa dei feriti, dopo che passano le prime 6 ore Guelfo ha un leggero miglioramento ma ancora è a rischio di morire.

Arriva il pomeriggio e poi la sera.

Turni di guardia.

Eric, Schili

Solice, NanoLa notte passa tranquilla. 2 novembre.

Sopraggiunge il 2 novembre.

La ferita di Julie al ventre è infetta, anche se non peggiora.

Guelfo nel sonno vede un tipo armaturato con la corazza dell'esercito imperiale, con un lungo mantello, la barba... e poi la figura svanisce.

Finalmente Guelfo si risveglia, malandatissimo ma vivo.

"Buon giorno, è stata particolarmente dolorosa a questo giro..."

Eric dice a Guelfo del corno. "Cosa ne facciamo?" gli chiede.

Guelfo è troppo stanco per pensarci.

Viene aggiornato sull'accaduto. 3 novembre.

Desiree spiega a Julie che l'infezione è dovuta al veleno, che stranamente ha agito in ritardo, sarebbe stato immediato e probabilmente letale. Non peggiora ma l'infezione non regredisce. Sta malissimo, e Desiree si prende continuamente cura di lei.

Solice parla ancora con Torres riguardo le accuse con cui sarà presentato presso l'Heresioptis:

- favoreggiamento del noto stregone di Greyhaven Marc Sand, colpevole di varie evocazioni tra cui una evocazione demoniaca. Non poteva non sapere, e ne era la guardia del corpo.

"Sarai giudicato come cittadino deliota, essendo ufficialmente guardia del tema. Questo è il tuo destino se sarà deciso di consegnarti. Hai alternative?"

"Questo è l'accordo a cui eravamo già giunti. Io, come mi hai anticipato, ti posso dire che dirò che Magister Sand riconoscete anche voi che è un insegnante di un Monastero, che è autorizzato ad insegnare, che è maestro di molti nobili locali me compreso e compreso il mio signore, dirò il mio rango e che Marc Sand non è accusato a Greyhaven di nulla, e che voi non avete alcuna prova per accusarlo che qui ha lanciato incantesimi"

"L'ho sentito con le mie orecchie lanciare le rune"

"Potrebbe essere stato qualcun altro..."

"Quindi mentirete? Perchè voi sapete quello che ha fatto. Avete intenzione di mentire, Sir Juste?"

Sir Juste continua con la sua versione dei fatti, nega tutto, sia le lame di luce di Sand che la balestrata su Solice.

E' chiaramente tutto inutile. Anche Guelfo ci discute un po', duramente. Sir Juste prosegue nel suo atteggiamento tracotante.

Guelfo va a chiedere a Roland ragione dell'atteggiamento non da "assassina" di Micol. Lui non risponde ma gli si inumidiscono gli occhi.

Chat tra Solice e Sir Juste

Eric deve fare una domanda a Sir Juste: quando dici quella cosa "se ci muoviamo in fretta e con qualche rischio..." io volevo avere una conferma, cosa intendevi con fretta? Una settimana, un mese, dieci giorni? O fretta adesso?"

"Fretta... un mese è tardi, secondo me prima è e meglio è"

"E a cosa ti riferivi, al fatto che andare a chiedere roba a quelle persone nobili, è questo a cui ti riferisci? Le persone che frequentavano quella casa..."

"Da quanto ho capito non sta con gente raccomandabile...."

"Non mi interessa niente di tutto il resto"

"Dicevo che quindi prima si fa e meglio è", risponde Sir Juste.

"Perchè se uno dice in fretta... io potevo pensare anche che si trattasse di fare qualcosa qui nei pressi.... "

"No, no..."

"Che cosa ti fa pensare che ci sia bisogno di una particolare urgenza?" interviene Guelfo.

"Perchè se ho capito bene.... mi sembra di capire che non sta con gente raccomandabile".

Perlustrazione verso il tempio profanato

Eric chiede ai compagni se sia il caso di andare a perlustrare il tempio profanato. E' abbastanza vicino dall'accampamento. Si decide di fare uno scouting molto alla distanza: vanno Eric e Schilipotis, gli unici non feriti troppo gravemente.

Si avvicinano in zona, sembra che non ci sia nessuno. Tornano e riferiscono.

Sorge il sole del 4 novembre

Finalmente l'infezione di Julie sembra iniziare a regredire. Desiree è contenta e comunica a Julie che finalmente sembrerebbe fuori pericolo dal veleno. "Ma certo hai rischiato, era abbastanza un velenaccio, andrebbe pure un po' analizzato meglio".

"Te la regalo la freccia", dice Julie.

Il cielo si inizia ad oscurare. Desiree si inizia a preoccupare per le ragioni metereologiche.

Eric prevede che inizierà a piovere durante la notte. Anche il Nano concorda. La pioggia sarà fitta e fredda.... bisognerà trovare un riparo.

Vanno a fare un sopralluogo al Tempio, ci va Solice, Eric e Schilipotis: il tempio potrebbe essere un possibile riparo... Intanto Guelfo si interroga sulle caratteristiche fisiche del corno dell'elmo del muflone, tutt'ora fumante. I tre si avvicinano al tempio con molta cautela. Il tempio è ormai in rovina, si vede abbastanza anche da fuori. Sembrerebbe deserto.

Il tempio ha una parte più intatta, dove si vedono ancora le colonne e anche il centro della cella, mentre dall'altra parte è spaccata. C'è parte di tetto ancora in piedi, ma non molto.

C'è una ghirlanda attaccata sulla parete. Solice la esamina: ci sono ramoscelli di mirto con ginepro. Le fa venire in mente la città di Mirtion, e le sembra di ricordare che il Mirto sulle "antiche religioni" fosse una pianta sacra a Kalina e forse Heloira. Solice prende la ghirlanda e la poggia a terra.

Per terra ci sono delle chiazze che sembrerebbero proprio... vino rosso.

A terra ci sono resti di paglia, un po' di cibo abbandonato...

Sembra tutto tranquillo, quindi si decide di trasportare qui tutti i feriti.

E' una operazione molto lenta e faticosa, e dura fino a sera.

Solice si mette di buona lena a ripulire il tempio, con l'acqua. Lava via il vino e tutto quanto. Mentre Guelfo analizza il corno, c'è il Nano che lo scruta cupamente. E' accigliato ma è assai difficile capirne il perchè. "Sarà un problema disfarsene" dice il Nano. "Non possiamo disfarsene, dobbiamo consegnarlo a qualche santo sacerdote della luce..." risponde Guelfo. "In effetti è un buon trofeo, complimenti" commenta il Nano. Il corno viene portato vicino al tempio, per tenerlo d'occhio, anche se non può essere portato all'interno.

Il Nano fa un po' di domande sul "muflone" e se lo fa descrivere minuziosamente.

Il Nano racconta di aver militato con un altro Nano che aveva combattuto contro un demonio, che però aveva lunghi artigli e spunzoni dalle braccia, e anche corna simili a quelle di un Muflone. Accadde al Mustblach. "La schiera fu chiamata Orbata dopo averlo incontrato... sopravvissero in pochi tra cui il comandante, amico mio, che ha fatto fortuna dalle parti vostre". Eric suggerisce di seppellire il corno, ma Guelfo dice che non si può fare, bisogna portarlo a Kastoria.

"Tutta sta fatica per portarlo all'Heresioptis..." commenta Eric.

"L'idea di seppellirlo sotto al pino è buono", commenta il Nano, "Poi dici all'Heresioptis quale pino e lui manda gente a prenderlo..."

Alla fine si decide intanto di metterlo vicino al tempio, in una zona visibile. Lo sposta Solice. Prima della notte, Solice guida una preghiera. Guelfo e Julie hanno l'impressione che Solice non sia molto convinta della preghiera che sta recitando. Nonostante l'impegno, non riesce a dare sacralità alle sue parole. Lei non si sente convinta di riuscire a riconsacrare il tempio.

Al termine della preghiera Solice prende e va a spostare il corno, allontanandolo dalle sorgenti del Tibur. Si fa accompagnare da Eric, anche se separati.

Solice si sente inquieta, molto sola e infinitamente in pericolo, con il corno in mano. Si sente circondata da presenze oscure che dominano questo luogo e non vedono l'ora di vendicarsi.

Solice cerca un albero isolato e riconoscibile, ai cui piedi nascondere il corno.

Mentre torna, Solice continua a sentirsi sempre inquieta e turbata, ha una paura incredibile. Il tempio è comunque contaminato nell'orrore, ed è pessima la situazione. Tutto è peggiorato da quando ha peggiorato nel tempio... Notte, turni di guardia. Solice intanto si mette a cercare altri oggetti profanatori nel tempio. Lei ed Eric trovano nelle frasche dei resti di vestiti delle baccanti, e anche una collanina.

Solice mette fuori tutta questa roba, via dal tempio. Nel mezzo della notte si scatena un temporale, e per fortuna abbiamo un tetto sulla testa. La notte per Solice passa molto agitata.

Sorge un pallidissimo sole del 5 novembre

Schilipotis va a parlare con Solice.

"Me... ma se... sorella io... avrei bisogno di un consulto spirituale..."

"Ditemi pure" risponde Solice.

"Mi potete fare una benedizione?"

"Cosa è successo? Avete fatto brutti sogni?"

"No, brutti no..."

"Spiegate mi"

"Cose impure e impudiche, madre.... desideri, sogni... eh...."

"E' senz'altro il luogo contaminato dall'operato di persone malvagie... dovete resistere e pregare... la preghiera vi può aiutare moltissimo..."

"Non mi va molto di pregare, madre..."

"E' importantissimo, pregate, preghiamo...." insiste Solice.

Lui tira fuori un'iconcina e si mette a pregare. Solice si rende conto chiaramente che Schilipotis ha Julie in testa, e lui un po' si vergogna di questa nefandezza. Lei prova a tranquillizzarlo. A sera Solice dice "io non ce la faccio a stare qua, anche pregando... non ce la faccio, dobbiamo andarcene. Questo non è più un tempio di Pyros ma è un luogo di grande sacrilegio. Ce ne dobbiamo andare perchè non ci fa neanche bene, anche spiritualmente. Ci stiamo mettendo inutilmente alla prova".

Si decide di allontanarsi l'indomani. Solice si sveglia continuamente durante la notte, è una notte orrenda, fredda e ventosa. Sembra che tutto intorno ci sia un'aria di odio generale, e appena si addormenta sogna il Muflone che torna, vuole entrare e distruggere tutto. Allora Solice si sveglia e accende una candela per pregare.

Sorge il sole del 6 novembre

E' comunque una nottataccia per tutti.

Piove e si deve cercare un altro posto. Aspettiamo che spiova, e passa tutto il giorno. Solice è proprio sconsolata.

Solice, insieme a Schilipotis e Eric, vanno a fare una perlustrazione alla caverna.

Scendono dalla collina, attraversano il fiume e esplorano l'altro versante. Si avvicinano alla fenditura nella roccia da cui uscirono i baccanti.

Sembrerebbe tutto a posto, nel buio non vedono nessuno e sembra tutto silenzioso, a parte pipistrelli e ragni. Il cunicolo è abbastanza lungo, non se ne vede la fine. Eric e Solice hanno la sensazione di sentirsi un po' storditi, anche a camminare, a muoversi... si sentono un po' soffocare. Eric dice a tutti di trattenere il respiro e uscire. Teme infatti che ci sia qualche gas strano nell'aria.

Escono tutti, e continuano a sentirsi storditi.

"Dici che abbiamo respirato aria cattiva?" chiede Solice a Eric.

"Era una caverna, non si respirava... secondo me..."

"Eh, potrebbe non essere una buona idea portarci i feriti", commenta Solice. E improvvisamente Solice ha l'impressione che ci sia un pericolo enorme che sta per uscire dalla caverna.

"Mettiamoci in guardia e arretriamo, cercando un riparo!" dice lei, spaventatissima.

Arretrano in fretta tenendo d'occhio l'uscita. Non succede niente di che... e poco dopo la sensazione di Solice si placa.

"Secondo me quella caverna è piena di oscure presenze..." dice Solice. "Ce la dobbiamo scordare, ed è un motivo in più per andarcene. Potrebbe darsi che qualcuno, o qualcosa, si sia rifugiato lì. E in generale abbiamo disturbato qualcosa.... qualche presenza...." "Scende la sera del 6 novembre. Eric - Schili

Solice - Nano Nel primo turno Eric e Schilipotis, comunque Solice non riesce a chiudere occhio.

Secondo turno, Solice e Nano.

"Senti io... non lo so, tu che dici, farsi un giro qua intorno?"

"Adesso?"

"Sì!"

"A che pro?"

"Far sentire lo sferragliare delle nostre armi, così. Dici che c'è pericolo..."

"Non rischia di essere un po' imprudente?"

"Intimidire è sempre un rischio".

"Io non lo so se sarò molto intimidatoria, così come sto messa..." commenta Solice amaramente.

"Sai, si fa, quando si è in notevole inferiorità numerica, quando si è deboli, per non farlo capire all'avversario, per fargli credere che siamo tanti e cattivi..."

"Beh, ha senso, ma siamo in territorio nemico... non sappiamo che rischi corriamo, anche di notte... possiamo invece... fare un bel fuoco visibile da fuori... non è proprio una parata ma magari sortirà lo stesso effetto"

"E ci farà stare più al caldo", conviene il Nano. D'un tratto sentono un po' di rumore, fruscii vari.

Smettono di alimentare il fuoco e si fermano in ascolto. Non si sente più nulla.

Dopo una mezz'oretta si rimettono a tirare su la pira.

Solice di nuovo sente gli stessi fruscii. Esce e si mette verso il fianco di collina da cui ode i fruscii.
 "Questo tempio ora protegge i fedeli del Dio in onore del quale fu originariamente edificato. Palesatevi o retrocedete."
 Per una decina di minuti non succede niente, tutto silenzio. Poi il Nano dice "ma dalle parti mie tutto tranquillo, dalle tue?"
 "Tutto a posto" risponde Solice.
 Per sicurezza comunque vengono svegliati tutti i compagni addormentati.
 Solice viene raggiunta da una freccia alla gamba destra. Lì per lì ha un mancamento, la ferita fa più male del normale.
 Guelfo e Julie sentono il colpo su Solice.
 "Tutto bene?" domanda Julie.
 "L'arciere qui fuori... non so dove..." dice Solice, e prova a rientrare.
 Il Nano grida fortissimo MORTEEEEE!!!
 Solice vede una figura abbastanza vicina, a 20 metri o meno, che esce fuori da un cespuglio da cui si era acquattato, e scorge un ciuffo biondo. Salta e scappa via per la scarpata della collina.
 "Ma che ti abbiamo fatto! Perché ce l'hai con noi?!" domanda Solice al fuggiasco, che corre via.
 Intanto il Nano accorre verso Solice, però scendendo giù per la collina, senza nemmeno sapere bene dove sia il pericolo, "MORTE MORTE!" grida con la morning star.
 Eric prende l'elmetto e un'arma e parte a corsa dietro al Nano.
 Dopo pochi passi il Nano cade, in corsa nella discesa, inciampa e un po' rotola.
 "VENGO AD AMMAZZARTI PIU' RAPIDO!!!"
 Eric invece corre velocemente continuando a tenere d'occhio la figura in fuga. Eric aiuta un po' il nano e riparte all'inseguimento, ma poco dopo smette di inseguirlo e torna dal Nano, che impreca a tutto spiano.
 Tornano su al tempio.
 Desiree si mette a curare Solice. Desiree è molto preoccupata perché riconosce lo stesso veleno di Julie, e le dice di rimanere sempre vigile, se riesce.

Sorge il sole del 7 novembre, finalmente

Solice è spossatissima, sta veramente molto molto male.
 "Il problema adesso che partiamo è come gestire il corno..." dice Guelfo
 "Eh, adesso non abbiamo scelta. Andiamo dall'Heresioptis e gli spieghiamo dove l'abbiamo nascosto" risponde Solice.
 "Probabilmente non è una buona idea... e se torna Micol Semeyr... e se lei lo riusasse in qualche evocazione... sarebbe un disastro, uno scenario che non è accettabile"
 "E allora riprendiamolo" dice Solice devastatissima. "Vi ci porto io..." aggiunge, chiaramente stordita.
 Purtroppo Solice appare chiaramente confusa, non sembra rinvenirsi abbastanza. Eric, un po' preoccupato, indirizza gli altri nella zona giusta.
 Solice non riesce a riconoscere l'albero. Dopo un po', finalmente Schilipotis trova una zona più simile a quella descritta da Solice, e finalmente lo trovano, ancora un po' fumante.
 Solice lo prende e tornano dagli altri. Lei è veramente stanca, fatica, e il corno le cade perché è troppo pesante. Schilipotis l'aiuta a portarlo, quasi porta in braccio Solice, semi stordita.
 Eric suggerisce di legare il sacco a una corda per trascinarlo. E con grande fatica tornano. Solice è veramente devastata, ma bisogna ad ogni costo partire.
 La carovana è molto disperata, Julie, Solice e Guelfo sono feritissimi e hanno bisogno dell'aiuto di qualcuno.
 Eric aiuta Solice, Nano aiuta Julie, Schili aiuta Guelfo. Desiree fa da supporto. I prigionieri sono legati e procedono a fatica. Eric+Solice
 Desiree
 Nano+Julie
 Schili+Guelfo Bisogna per forza rifare l'unica strada che conosciamo. I feriti ce la mettono tutta, anche se ci sono parecchie faticose salite. E' comunque un sollievo allontanarsi da questa zona infernale.
 Guelfo e Schilipotis rimangono un po' indietro, tocca andare lentamente. A metà giornata siamo al cunicolo.
 Eric nota tracce abbastanza recenti, ma in direzione dei boschi e non verso il cunicolo.
 Guelfo, prima di entrare nel cunicolo, lancia l'incantesimo INDIVIDUAZIONE DEL MALE (9-9-9)
 Guelfo avverte una enorme botta di PotM che fluisce da sè, e poco dopo percepisce un brulicare di pericolo nei boschi alle spalle, e un pericolo indistinto, più individuato, in veloce avvicinamento, come se fosse inseguito.
 "Ci sta braccando, è dietro di noi, un pericolo estremamente tangibile" dice Guelfo, molto preoccupato.
 Tocca affrettarsi verso il cunicolo, che sembrerebbe sicuro.
 Sotto è uno schifo, si passa ma c'è molto fango. Usciamo alla fine dalla galleria, Julie non ce la fa più.
 Ci si ferma alla fine del cunicolo e ci si accampa per la notte.
 Solice chiede a Desiree se possa dormire un po'. Desiree le dice "va bene", con un tono strano.
 Si prega e si riposa.
 Eric decide di mettere i prigionieri legati e imbavagliati davanti al cunicolo, facendo un po' il vago. Turni di guardia...
 Eric veglia tutta la notte.
 Desy, Schili, Nano e Julie fanno turno.

Eric - Schili

Eric - Nano

Eric - Julie e DesyNel primo turno, di Eric e Schilipotis, tutto ok.

Secondo turno, Eric e Nano. Tutto ok.

Guelfo e Solice si svegliano di soprassalto con una fortissima sensazione di pericolo. Si guardano intorno sconvolti.

"C'è del pericolo" dice Solice.

Guelfo è indenne, Eric si sente un po' stordito e sarà penalizzato alle azioni di VOL (-4), Solice e Julie si sentono molto stordite e senza equilibrio, malus di -10 a tutte le azioni fisiche e -20 a tutte le azioni di VOL o percettive. Julie e Desiree stavano dormendo e dormono più di prima.

Guelfo e Solice continuano a sentire la minaccia imminente.

Il pericolo è molto vicino, tra le frasche a meno di 20 metri.

Guelfo lancia "nube sulfurea" nella zona che ha individuato.

Solice prova a raggiungere lo scudo e la spada.

Eric prova a trattenere il fiato, tirare su lo scudo e accucciarsi a proteggere Julie. Parte una freccia che colpisce Roland al torace. (4 di danno). Schiuma subito con una incredibile bava alla bocca e cade a terra riverso, subito col volto cianotico. Al round seguente parte una bomba fumogena lanciata da Guelfo a 10 metri da sè.

Poi si sente movimento, e Guelfo avverte qualcuno che si muove. Forse si sta allontanando. Tutti più o meno si armano e cercano di capire dove stia andando l'arciere. Ma dopo un po' sembra che si sia allontanato. E Roland sembrerebbe molto grave.

Notte fonda del 7 novembre

Desiree si è risvegliata e si sta prendendo cura del povero Roland, più morto che vivo.

Julie pure, intontita, viene svegliata. "E che facciamo per evitare che questo ci tiri altre frecce avvelenate?" domanda Julie. "Eh..." risponde Guelfo, "tocca... uhm... toca creare una sorta di recinto... che ci protegga dalle frecce di questo..."

"E come facciamo?"

"Tocca creare un perimetro..." insiste Guelfo.

"E se entriamo nel cunicolo?" chiede Julie. Solo che il passaggio è terribilmente fangoso...

Eric è molto scettico davanti all'idea di Guelfo di creare o trovare una postazione difensiva ottimale.

"L'alternativa è prendere e partire, non possiamo restare qui".

"Il pericolo è quando albeggia, perchè quello vede" commenta il Nano.

"Fosse vero... quello ci vede pure al buio..."

Julie dice: "saranno le tre, le quattro di notte, mancano un paio d'ore abbondanti all'alba, forse tre, che facciamo?"

Schilipotis suggerisce di creare una testuggine di scudi a protezione. Abbiamo in tutto 4 scudi, di cui uno grande. Alla fine si decide un po' dubbiosi di fare un po' di protezione tra cespugli, scudi e un riparo lungo il fianco della collina. Il riparo serve principalmente per proteggere chi dorme. Le persone di veglia si devono riparare con gli scudi.

Riprendono i turni di guardia. Guelfo tenta di dormire ma si sente osservato dal nemico, ed è estremamente nervoso e agitato.

Sorge finalmente il sole dell'8 novembre

Per fortuna la ferita di Solice non è infetta.

Il povero Roland si infetta ed è privo di sensi. Desiree prova a risvegliarlo e alla fine ce la fa, ma è dolorantissimo e dice "finitemi, vi prego, è meglio per tutti".

"Alzati, come hai potuto vedere i tuoi ex alleati, se lo erano, ora sono diventati tuoi nemici perchè vogliono tapparti la bocca e impedirti di parlare. Probabilmente temono che tu parli"

"Senti, Paladina, tu sei fin troppo gentile con me, secondo me. Hai due strade seriamente davanti a te, o mi ammazzi tu o uno dei tuoi amici, qua, per farla finita, o mi lasci qui e aspetti che questi finiscano il loro lavoretto"

"No, io ti porterò dall'Heresiopsis"

"Porti un cadavere dall'Heresiopsis..."

"Sottovaluti il potere degli Dei, se decidono che tu sopravviva, sopravviverai. Ce la fai a camminare?"

"Non molto... se mi vuoi uccidere camminando, per me sta bene". In effetti rischia di morire durante il viaggio...

Solice esita. Desiree si avvicina a Solice e le dice "guarda, un minimo di probabilità che questo, semivivo, ci arrivi a Kastoria, c'è. Ma non è alta".

"Soffrirebbe di più costringendolo a camminare?" chiede Solice.

"Certo", risponde Desiree.

Solice è molto combattuta e si consulta coi compagni.

"Non possiamo certo trattenerci qui" dice Guelfo, e tutti concordano.

"Si fa camminare a forza e se gli Dei saranno dalla sua parte..." dice Eric.

"Sono d'accordo", risponde Solice. "E se peggiora ancora possiamo pensare ad un atto di pietà".

Solice poi va a spiegarlo a Roland, che accetta ogni decisione con grande rassegnazione.

Si decide di ripartire verso Kastoria il più in fretta possibile.

Solice chiede a Schilipotis di stare vicino a Roland per evitare che tenti il suicidio. Eric avanti, Julie e Solice, poi Guelfo

Desy, poi prigionieri e Schilipotis, poi il Nano.
 Si cammina lungo il pendio fino al ruscelletto, dove viene fatta una pausa.
 La zona sembra pulita, non ci sono occhi intorno a spiarcì nè tracce significative.
 Si sale dall'altra parte del crinale e si prosegue camminando lentamente per tutta la giornata.
 A un certo punto Roland chiaramente non ce la fa più, cade, si lamenta. Schilipotis lo sorregge per quanto possibile, ma Roland soffre tantissimo.
 Desiree osserva Roland. "Si deve fermare", dice. E bisogna fare una pausa, possibilmente in un posto un po' più riparato di altri.
 Il problema è che bisogna presto ripartire, e Roland proprio non ce la fa.
 "In guerra si fa" commenta il Nano, riferendosi alla possibilità di uccidere pietosamente il ferito.
 "E' andata così!" dice Guelfo.
 "Poveraccio questo, lo facciamo soffrire così tanto per portarlo dall'Heresioptis, che comunque lo ammazza..." dice Julie, "è una cosa terribile"
 Solice è d'accordo, bisogna fare il gesto di pietà. Gli si avvicina, sta dormendo. Si fa una preghiera per Roland, e lo si sveglia per permettergli di dire la sua ultima preghiera.
 "Purtroppo non ci possiamo permettere di aspettare, ne va della vita di tutti noi... se tu sei ancora impossibilitato a muoverti... preferiresti se come atto di pietà ponessimo fine alle tue sofferenze?"
 "E' una cosa che già vi avevo chiesto, e credo sia opportuno che lo facciate. E questo luogo è anche più ameno..."
 Solice lo invita a pregare. "Non credo che gli Dei ascolteranno... ma io chiedo agli Dei di esercitare la loro giustizia su di me."
 Solice lo spinge alla conversione, ma lui non si sente pentito, e anzi è consapevole di avere commesso peccati imperdonabili. Si assume le sue responsabilità.
 Julie gli chiede se voglia lasciare un messaggio a qualcuno, alludendo chiaramente a Micol.
 "Lo lascio a voi", risponde Roland: "siate il più misericordiosi possibile con lei, quando la prenderete, perchè lei non è una persona malvagia come lascerebbero pensare le sue azioni"
 Solice mentre prende questa decisione si sente molto osservata da Sir Juste, come se avesse qualcosa da dire. Ciò avviene mentre si sta decidendo come togliere la vita a Roland.
 Sir Juste vuole parlare in privato con Solice al riguardo: "trovandosi in una situazione così penosa di dover uccidere un prigioniero a sangue freddo, cosa che cercate di evitare, e considerando che sarà lasciato insepolto, probabilmente, forse dovrete prendervi voi la responsabilità di fare quel che va fatto, rendendogli l'onore di essere ucciso dal più nobile del vostro gruppo, e con la spada, visto che non muore in battaglia".
 Solice scuote il capo. "In passato mi è già capitato di portare la morte a un prigioniero con la mia mano ma mi sono resa conto che la mia mano non è abbastanza sicura, rischio di prolungare la sua agonia"
 "Rendete più ferma la vostra mano, milady" insiste lui.
 "Lui è stato sconfitto in battaglia da Eric, che si è dimostrato un avversario onorevole. Il combattimento con Roland nobilita la sua morte per mano sua, e sono certo che Roland la pensa come me".
 E detto questo Solice chiede a Eric di procedere, con una pugnata al cuore.
 Ci si mette tutti a scavare la fossa per Roland. Guelfo affida una pala a Sir Juste.
 Julie non scava e guarda se c'è qualcuno, tipo l'elfo biondo. Anche Schilipotis e il Nano fanno di vedetta.
 "E' inquietante un gruppo con le pale" commenta Schilipotis in delirio al Nano.
 Intanto Guelfo tiene d'occhio Sir Juste, che scava poco, perchè non è "abituato a lavorare".
 Schilipotis si dà il cambio con Solice a scavare. Ad un tratto Julie sente che c'è gente in avvicinamento tra le frasche furtivamente. Lei avverte, tutti smettono di scavare e raggiungono le armi.
 Eric prende la balestra e si piazza dietro un albero. Solice spada e scudo e si piazza. Desiree si prepara con l'arco.
 Guelfo ordina a Juste di gettare la pala e sdraiarsi a terra. E poi si ripara, anche Julie si mette al riparo. Il Nano e Schilipotis pure si mettono al riparo, con gli scudi davanti, in attesa.
 Poco dopo Guelfo sente un rumore tra le frasche molto furtivo, in una zona un po' spostata rispetto a prima. Ci si nasconde dietro agli alberi, tranne Solice, Schili e Nano, che restano compatti con gli scudi in una zona visibile.
 Si aspetta.
 Il Nano a un certo punto dice "corda d'arco si tende..."
 Solice dice "tutti al riparo!" e si ripara anche lei, chinandosi a terra per ripararsi con lo scudo.
 Julie si nasconde MALISSIMO (1-1-1).
 Solice si rende conto che c'è un immenso pericolo imminente, mortale, nei confronti di qualcuno dei suoi compagni intorno a lei. Si con orrore che Julie è completamente scoperta, è un bersaglio ideale.
 Solice urla "Julie buttati a terra!" e corre verso di lei.
 Guelfo per una frazione di secondo vede brillare la punta della freccia, che parte.
 Julie si butta a terra. Solice prova a intervenire con Prevenzione, per prevenire la ferita.
 Freccia sul braccio sinistro di Julie (da 6, ne entrano 3 a Julie e 3 a Solice).
 Julie sente dolore profondissimo, paralisi al braccio e parte del torace, quasi un infarto. Tracolla a terra e inizia a uscirle schiuma dalla bocca.
 Eric si scosta dall'albero e punta la balestra, aspettando che l'arciere si muova.
 Guelfo vede Julie proprio rantolante, e la freccia avvelenata deve essere penetrata in profondità. Guelfo inizia a lanciare

un incantesimo, "missile acido".

Solice raggiunge Julie e prova a iniziare a estrarre la freccia. Solice pianta il suo scudo davanti a Julie, per proteggere. E si china su di lei per curarla.

Guelfo pronuncia le sue stregonerie.

Sir Juste intanto starebbe sdraiato a terra, legato solo ai piedi.

Alcuni hanno la percezione di un'ombra che si sposta sempre da quelle parti, con una rapidità assurda e scorgono un ciuffo biondo in fuga.

Desy prova a sparargli una freccia, ma non ce la fa. Eric prova a tirare, ma nemmeno lui riesce a colpirlo. L'elfo fugge.

Guelfo lo osserva mentre zompa di albero in albero, allontanandosi a una velocità stratosferica. Guelfo gli lancia il missile acido addosso, che vola verso l'elfo fuggiasco e lo colpisce alla gamba.

Poi Guelfo grida: "inseguitemo non dategli tregua, presto cadrà!"

Eric si lancia all'inseguimento.

Desiree torna da Julie, richiamata da Solice, che comunque si sta prendendo cura della ferita ed estrae la freccia. Julie grida di dolore.

Nano e Schilipotis guardano Eric che corre verso l'elfo fuggiasco, e lo seguono. Round 2 (di violenza acida sulla gamba dell'elfo)

Eric corre velocissimo (72), anche Schilipotis (59) il Nano (50).

Il Nano dice ad Eric in che direzione muoversi, perchè riesce a vedere l'elfo fuggiasco. Round 3 (dell'acido)

Desiree raggiunge Julie e Solice. Desiree decide di non bendare, ciuccia la ferita e sputa, per far uscire più sangue possibile. Fa una incisione. Il veleno corre molto rapidamente.

"Che posso fare?" chiede Solice.

"Pregare" risponde Desy, "perchè se avessimo l'antidoto..."

Anche Guelfo tiene d'occhio Juste e si muove verso Julie.

Eric corre come un fulmine (77). Schili (53) Nano più indietro.

Eric si ferma e si guarda intorno, visto che non vede o non sente più nulla. Cerca di vedere dove si possa essere nascosto l'elfo. Round 4 (di acido, teoricamente dovrebbe iniziare a sentire dolore INCREDIBILE)

Eric, fermo, prende il martello e ascolta.

Nano e Schili continuano ad avvicinarsi di corsetta.

Sia Eric che Schili sentono un fortissimo sfrigolio... capisce che Schili dice "brucia".

"cuoio che brucia" aggiunge il Nano. Round 5

Eric e Schili scendono verso la cosa che brucia.

Non vedono e non sentono niente. Restano in zona cercando la cosa che odora di cuoio bruciato. Round 6

Schilipotis si orienta abbastanza bene annusando l'aria, mentre scendono per il crinale.

Eric rallenta molto per non cadere. Schili va per primo. D'un tratto salta di sotto dal pendio e si mette in posizione a testudo. Potrebbe esserci una grotta o qualcosa del genere. Da lì arriva la strana puzza di cuoio e lo sfrigolio.

Il Nano non ce la può fare a scendere. Va avanti Schilipotis nella grottina tana di animale. Vede sente e annusa ottimamente.

Schilipotis vede un'ombra davanti a lui, che non vede molto bene, la grotta è lunga circa 30 metri. L'odore e lo sfrigolio stanno a sinistra.

Schilipotis va avanti, Eric subito dietro.

Schilipotis avanza verso l'ombra. Si prende un malus di -7 a tutte le percezioni e di volontà. Eric si sente stordito e perde l'equilibrio. -10 a azioni fisiche, -20 a percezioni e vol. Situazione di stallo nella grotta.

Schilipotis si muove nella grotta, mentre Eric resta in zona ingresso.

Eric dice a Schilipotis di uscire. Parte una freccia a Schilipotis, colpito alla gamba destra, passa uno. Schilipotis sviene.

Eric non si rende conto della freccia, e gli sembra che si sia accasciato per colpa del gas.

Eric lo prende da sotto le ascelle per trascinarlo fuori. Intanto finalmente il Nano riesce a scendere. Mentre Eric riporta via faticosamente il povero Schilipotis, ma viene colpito da una freccia al braccio sinistro. Passano 3 di danno.

Altra freccia a Schilipotis al torace. Ne passa uno di danno. Arriva il Nano.

Eric e Schilipotis si riparano dietro l'imboccatura della grotta. Eric tira via la freccia sua, poi estrae quell'unica di Schilipotis penetrata.

Poi toglie lo scudo a Schilipotis. Proprio ora l'elfo esce di corsa dalla grotta. Il Nano si accorge che l'elfo non ha il gambale ed ha una scorticatura di ferita. Next round. Eric ancora armeggia con le frecce. Il Nano prova a tirare la Morning Star sull'elfo, invano. Eric parte all'inseguimento, così pure il Nano, ma presto desistono e si prendono cura di Schilipotis, che sta chiaramente molto male.

Faticosamente si caricano Schilipotis con tanto di clibanion, abbandonando lancia e scudo, e tornano su. Ci vuole un sacco di tempo e finalmente il gruppo si ricompatta.

Desiree osserva Eric e Schilipotis. Le ferite sono lievi, ma velenose. Il veleno è un veleno diverso, tratto da serpente. Sono frecce per uccidere, con veleno mortale. Desiree è piuttosto preoccupata. Si mette un po' a ragionare, poi chiede consigli a Guelfo su possibili antidoti. Il Nano vuole parlare con Solice.

"Senti, è piuttosto strano questo nemico, con chi stiamo combattendo? Forse sarebbe interessante saperlo, visto che il mio commilitone rischia..."

"Non l'ho mai visto prima, penso che sia più che solidale con i nostri nemici, ma se posso fare un'ipotesi avventata da

quello che abbiamo sentito potrebbe trattarsi di una qualche sorta di assassino.. di emissario"

"No, perchè una cosa è certa, il veleno nessun soldato lo può utilizzare senza autorizzazione particolare. E' proibito e questo ne ha una quantità che non è accettabile, non è neanche normale..."

"I servitori delle tenebre sono soliti usare il veleno..." dice Solice

"Ma chi, quelle donnacce?"

"C'erano anche dei capi... artefici di questo male..."

"Senti ragazza, io questo impero l'ho girato dall'alba al tramonto e ti dico che in tutto questo tema non c'è la possibilità di procurarsi tutto questo veleno."

"Potrebbe essere un assassino, un emissario inviato qui apposta da fuori."

Il Nano ci pensa, dice "va bene" e si allontana. Si sposta faticosamente il campo nella grotta, dopo aver sepolto il povero Roland.

Alla fine della giornata ci si accampa nella grotta. Solice parte l'8 novembre nel pomeriggio. Il giorno dopo a metà giornata ha incontrato la spedizione dell'Heresioptis. A sera sono arrivati alla grotta e ci hanno tutti dormito.

Il 10 novembre si è arrivati faticosamente ad Arta.

L'11 novembre a ora di pranzo si giunge finalmente a Kastoria. Mattina del 9: Julie ha la ferita al braccio infetta, ma non si aggrava. Schilipotis anche ha una ferita infetta, ma non si aggrava. Eric invece inizia a migliorare e anche gli altri poco a poco si riprendono. Mattina del 10: Julie supera l'infezione e inizia a guarire, Schilipotis è invece ancora infetto, pur non peggiorando. Mattina dell'11 (dopo la notte ad Arta): finalmente anche Schilipotis inizia faticosamente a recuperare e l'infezione regredisce. In tarda mattinata dell'11 il gruppo raggiunge la città di Kastoria, accompagnati discretamente da un Ipologarco dell'Heresioptis. Siamo subito condotto nella Torre dell'Heresioptis, ricevuti da un burocrate.

Solice spiega al burocrate che Sir Juste è un prigioniero catturato nella nostra operazione, si sospetta che sia implicato in una serie di attività, e quel che è certo è che ha difeso a spada tratta la causa della persona che eravamo andati a fermare. Solice spera di poterlo tenere agli arresti per poterlo accusare.

Interviene Sir Juste qualificandosi come guardia del Tema di Apyrios e nobile di Greyhaven, dichiara le accuse di Solice infondate e chiede di essere processato secondo un giusto processo.

Un notarios inizia a scrivere e verbalizzare.

Dopodichè Sir Juste viene portato via.

Il gruppo viene condotto a delle stanze più confortevoli dell'altra volta, separati tra uomini e donne.

Guelfo si confronta con Solice riguardo cosa fare del corno del Muflone. Guelfo è dell'idea di portarlo a Chalard senza tanti discorsi. Solice è d'accordo.

Il Nano e Schilipotis si congedano, saluti cordiali e rispettosi. Nel pomeriggio un medico viene a visitare i feriti. Il medico è preoccupato per gli avvelenati ma è d'accordo con Desiree che Eric è ormai fuori pericolo, mentre su Julie e Schilipotis è più titubante, suggerisce riposo totale.

Si decide di rimandare di una notte la cena con l'Eccellentissimo Heresioptis. Notte tranquilla, e sorge il sole del 12 novembre.

Schilipotis nella notte ha avuto forte febbre, che viene giudicata positivamente dai medici. Anche Julie accusa la febbre, ma è utile per combattere il veleno.

Non si viene chiamati dall'Heresioptis per tutta la giornata, che passa tranquillissima. Sole del 13 novembre.

Julie continua a avere la solita fastidiosa febbretta, Desiree le dà strani decotti. Sole del 14 novembre.

Nel pomeriggio arriva il notarios che comunica che la sera probabilmente saremo ricevuti a cena dall'Heresioptis.

Si parla un po' sul dafarsi riguardo cosa dire. Poi ci si veste bene e si va.

Ci si presenta nel salone ornato da candelabri. C'è un lungo tavolo, con l'Heresioptis molto distanziato dagli altri ospiti. L'Heresioptis è già seduto, gli altri salutano e si accomodano.

Si informa sulla nostra salute, e il gruppo ringrazia molto.

"E' un dovere, perchè era un po' che stavate ritardando, e soprattutto il vostro compagno Messere Loic era preoccupato, e anche io ho condiviso le sue preoccupazioni, e a quanto pare ho fatto bene, anzi mi rammarico di non essermi mosso prima".

Solice ringrazia anche per Schilipotis e il Nano, che si sono dimostrati ottimi compagni.

Si mangia con calma cibarie deliote, e dopo che il tavolo viene sparecchiato l'Heresioptis si accinge ad ascoltare il rapporto della missione.

Solice racconta prima della spedizione a Butelion e della speranza anche di trovare Arlyn, e poi del cambio di rotta verso le catacombe e poi verso le sorgenti del Tibur.

Solice spiega che il gruppo ha in parte assistito a qualcosa di simile ad un rituale, e lo descrive.

L'Heresioptis prende un foglio e prende appunti.

Solice riferisce dello scontro con i nemici aspettati, che stavano arrivando in zona. Spiega di Marc Sand e dice che Sir Juste era della partita e ha difeso con la spada Marc Sand quando è stato attaccato. Anche Guelfo interviene sottolineando come Marc Sand fosse uno stregone, peraltro dotato di reagenti che sono stati presi.

Riguardo Sir Juste, l'Heresioptis dice che per il momento non è stato interrogato, per rispetto al gruppo. E poi chiede informazioni. Solice riferisce tutto. E spiega del Miele Nero.

Viene fatto un buon resoconto di tutti i fatti. Quando Solice racconta dell'arciere misterioso della prima notte, l'Heresioptis ha una strana espressione di "disprezzo".

Solice prosegue raccontando del gruppo che si ripara al tempio per via della pioggia, poi della grotta e dell'assassino che

inizia a venirci dietro.

Quando vengono raccontati gli attacchi dell'arciere, e in particolare quello contro Julie, l'Heresioptis manifesta un certo disappunto, "fastidio". Guelfo, che se lo spizza bene un po' restando in disparte, ha l'impressione che l'Heresioptis fosse informato della presenza dell'arciere, non è sorpreso. Non pensa che ci sia un rapporto chiaro di autorità e di potere tra di loro, non c'è una linea gerarchica. Non è d'accordo sull'operazione, ma sicuramente fanno parte dello stesso "gruppo": sembra che sia quello dello stesso gruppo più estremista, mentre l'Heresioptis è moderato, e si è fatto pure scoprire.

Poi brevemente si parla del corno ritrovato. Ne parla Guelfo, e lo tira fuori dalla bisaccia. L'Heresioptis si ritrae e ordina di tenerlo fuori dai piedi. Guelfo manifesta l'intenzione di riportare l'oggetto a Chalard, e l'Heresioptis si offre di scrivere una malleveria che autorizzi il trasporto.

A fine discorso, Solice tira fuori un discorsetto a sorpresa.

"Di certo vi ricordate che nelle nostre indagini siamo stati nei paesini vicino Kastoria, come Arta e Ipsos, e abbiamo soggiornato alla locanda l'Unica. In quella locanda abbiamo conosciuto un individuo che sospettavamo potesse essere coinvolto nella sparizione delle ragazze dei dintorni. Questa persona era un musicista che attirava molto pubblico, noi ci abbiamo parlato più volte e ci è sembrato una persona affabile e cortese. Tra l'altro è di origine greghavenese."

"Però..." interrompe l'Heresioptis.

"Esatto. Diciamo che eravamo quasi giunti alla conclusione che potesse entrarci poco, quando abbiamo avuto due episodi molto opposti. In occasione della sparizione di un'ennesima ragazza, lui ha avuto una reazione strana quando gli ho chiesto informazioni. Una conferma triste dei sospetti c'è stata proprio presso il luogo del rituale. Non solo era presente, ma era agghindato e equipaggiato come uno dei... degli animatori principali della festa, del rituale. Doveva avere un ruolo abbastanza importante. Gli abbiamo chiesto di accompagnarci nel luogo, lui si è manifestato comunque collaborativo ma una volta arrivati in zona si è allontanato dicendo che avrebbe cercato di evitarci dei problemi, e ha raggiunto il tempio. Era molto conosciuto..."

L'Heresioptis ricomincia a scrivere i suoi appunti. Scrive molto svogliatamente. Avrebbe chiaramente voluto evitare di dover far partire questa pratica, e quindi scrive. Attraversa un lieve attimo di sconforto, e poi si indurisce.

"Purtroppo è chiaro che non si tratta di una persona stupida", continua Solice, "lo abbiamo conosciuto, sa che noi faremo il nostro lavoro e parleremo con voi, perchè sa che vi conosciamo..."

"Intanto un risultato sarà certamente ottenuto, che tanti balli e canti in locanda non ci saranno più. !Questo è un risultato che darei per certo. E qualcuno, state certa, ne soffrirà. Anche del nostro gregge, purtroppo... bisogna ammetterlo, le tentazioni sono forti... e poi dovrà nascondersi molto bene alla mia ira, che a questo punto sarà assai diretta. Di solito ho fama di muovermi con enfasi, e in questo caso sarò certamente chirurgico."

Solice ringrazia molto. L'Heresioptis congeda il gruppo, e a tarda sera verrà a esaminare le prove.

Prima il gruppo torna in stanza, e mentre Solice sta per parlare, viene fermata e si parla scrivendo per paura che ci siano microspie.

Si parla scrivendo. Dopo un'oretta bussano, guardie e Heresioptis in persona che entra.

Gli vengono mostrate tutte le prove, tra cui lo zaino col miele nero. C'è un notaio che scrive tutto. Desiree dà le informazioni tecniche. Reagenti vari. E poi frecce avvelenate dell'arciere misterioso (ne vengono conservate due, una per tipo).

"Non le considero particolarmente interessanti" dice l'Heresioptis osservandole con occhio strano.

"Stando così le cose è possibile che non ci siano di nessuna utilità... forse a voi potrebbero servire?"

"Più che altro sarebbe piuttosto irrituale consentire a degli stranieri di portare con sé delle frecce avvelenate"

Solice acconsente e le restituisce tutte.

Julie passa la notte con febbre fortissima e delira persino. Mattino del 15 novembre.

Julie si sente molto meglio. All'alba si sente suonare un corno. Ci si affaccia alla finestra. C'è un personaggio in abiti civili che scende da un carro, accompagnato da guardie del Tema. Probabilmente è un rappresentante dello Stratego.

Passa la giornata e nessuno dice niente. Mattino del 16 novembre.

A ora di pranzo siamo chiamati per un pranzo con l'Heresioptis.

L'Heresioptis sembra di buon umore, anche la giornata è soleggiata. A fine pranzo dice "bene, dunque. Ho una mezza idea su come risolvere questo problema di Sir Juste. Però mi dovete dare il vostro assenso per farlo... la situazione è questa, ho valutato bene le prove che avete, che sono rilevanti. Ma comunque purtroppo sono discutibili in processo. Istituire un processo sarebbe complicato, qui, perchè io dovrei avvalermi di tutta la mia autorità di rappresentante imperiale per sopravanzare la giustizia dello stratego, una cosa che faccio raramente e tendo a non fare, per ragioni che voi comprenderete. E voglio dirvelo chiaramente, il caso in questione lo ritengo inferiore, non tale da obbligarmi ad esercitare la mia autorità. E' un equilibrio molto delicato. E dunque... bisogna trovare una soluzione di compromesso che faccia felici un po' tutti. Che faccia felice lo stratego, questo sir Juste, me e possibilmente voi. Non è facile, come potete immaginare. Ci ho pensato tutta la notte e alla fine ecco la soluzione. Lo liberiamo. Momentaneamente lo liberiamo dalle accuse, ma le manteniamo giuridicamente in piedi. Questo significa che se lui decide di restare in questa terra, visto che comunque lo Stratego lo licenzierà dalla Guardia del Tema, io faccio passare 30 giorni e poi lo arresto"

"Costringendolo quindi a una latitanza..."

"Sì ma lo tengo d'occhio... se intende rimanere lui sa che entro 30 giorni circa, anche meno forse, io lo processo, e durante il processo non sarà più guardia del Tema. E potrò usare tutte le prove che mi avete fornito. Molto probabilmente verrebbe condannato. Io però preferisco l'altra opzione, ovvero di tornare nella sua terra, dal suo

Barone. Perché io non voglio poi ricevere le lettere dal suo Barone... e crea problemi... eccetera eccetera... allora lui se ne torna nel suo bel Ducato, ma questa volta sono io che mando le lettere al suo barone, a cui comunico che Sir Juste d'Alibert è stato accusato da voi, in questa terra, dico tutto, elenco le prove che giudico comunque accettabili in processo, in particolare perché mi avete detto delle deliberazioni dell'Inquisizione contro il Miele Nero... eccetera eccetera, e quindi poi voi ve la risolvete col suo Barone e con la mia lettera, più dalla parte vostra che dalla parte sua...e io penso che la questione vada decisa dalla giustizia del Granducato... quell'atro per fortuna è morto... "

Guelfo solleva il problema dei burocrati e nobili di Kastoria che hanno ospitato e aiutato Marc Sand...

"Io vi posso lasciare il nome di una famiglia che potrebbe averlo fatto, anche se va tutto provato." aggiunge Solice. E poi solleva il problema di Arlyn.

"Potreste fare voi le indagini" dice l'Heresioptis. "Lo fate con la mia autorizzazione... non state accusando nessuno, ma state cercando la vittima"

Si acconsente, sia pure con pessimismo.

L'Heresioptis aggiunge che però il tempo stringe. E poi scartabella tra le sue cose... tira fuori un pergamene con ceralacca. "Voi come ve la cavate con la lettura della lingua deliota?"

Solice annuisce e legge.

"Naturalmente voi non avete letto nulla" dice lui.

"Non abbiamo capito nulla" commenta Julie.

"Ma avete l'obbligo di arrestare chiunque si occupi di queste indagini, compresi noi..." dice Solice

"Ma non ho intenzione di farlo. Avevo intenzione di congedarvi subito, all'alba di domani... però visto che tenete molto alla vicenda della vittima che non si trova, e non voglio mostrarmi poco collaborativo e volendo lasciarvi un buon ricordo, vi posso regalare ancora 48 ore, al massimo... 72 se proprio ne avete esigenze estreme, magari senza dare troppo nell'occhio..."

Silenzio.

"Se questo non vi mette in difficoltà con questo individuo..."

"Questo non è un individuo, è come se l'Imperatore mi avesse mandato questa lettera..." Solice parla della disponibilità di Sir Juste nell'aiutare a trovare la ragazza. L'Heresioptis è contento perché farebbe anche una bella figura con lo Stratego dandogli gli arresti domiciliari.

L'Heresioptis manderà 3 lettere:

- Bernardo Guy, grande inquisitore

- Duca di Amer

- Barone di Anney Tutti d'accordo, l'Heresioptis dà a Solice l'anello da baciare. Dopo poco arriva un notarius che ci autorizza a fare indagini alla ricerca di Arlyn.

In serata Sir Juste esce dalla Torre, accompagnato alla casa sicura. Un notarius in serata passa e comunica gli alloggi di Sir Juste. Mattina successiva del 17 novembre

Si va tutti a casa di Sir Juste. Salutiamo Schilipotis tutto contento perché sta migliorando.

"Vi aspettavo", dice Sir Juste, dichiarandosi pronto a rispettare la parola data.

Il gruppo si muove verso la casa di questi nobilotti, i Vlemmides. Si attraversa una gran parte della città, fino a quando si arriva in una stradina, di fronte ad un bel palazzetto col cortile.

Sir Juste parla con i servitori, chiedendo udienza di Gregorios Vlemmides. Anticamera.

Esce dalla porta del piano nobile un tipo assolutamente singolare, magrissimo, tra i 30 e i 50 anni, pelato e con due orecchini lunghissimi e dorati, truccato. Vestito tutto dorato e nero.

Anche Sir Juste sembra abbastanza perplesso e infastidito. Il tizio è tutto ingioiellato e parla con voce fessa e squillante.

"Chi è che vuole conferire con il nobile Gregorios Vlemmides?" chiede.

Sir Juste si presenta. "Siamo nobili greyhavenesi, volevamo fare alcune domande."

Il tizio fa molti salamelecchi, fa accomodare il gruppo in una sala interna riscaldata.

Sir Juste poi scatta un po' brusco a intimare all'eunuco di portargli il suo padrone. L'eunuco pare piuttosto intimidito da un simile atteggiamento offensivo. Tuttavia sembra che internamente stia medicando una vendetta crudele.

Poi non arriva più nessuno.

Si aspetta una mezz'ora abbondante.

Poi tocca ritrovare l'eunuco e fargli vedere la malleveria dell'Heresioptis.

Lui commenta un "ohhh" un po' polemico. L'eunuco legge. "Dopo tanti anni di servizio capisco le cose in anticipo, e ho mandato a chiamare immediatamente l'eccellentissimo Sebasto..." Un'ora dopo finalmente sta arrivando qualcuno, e arriva.

Ne esce un ciccione incredibile, anche lui calvo, ultracinquantenne. I servitori gli srotolano un tappeto davanti ai piedi.

"Ohh ecco i miei ospiti tanto... tanto desiderosi di conoscermi, bene bene, sono onorato signori, per voi ho abbandonato le mie incombenze al palazzo del demarco, c'è gente che aspetta l'amministrazione della giustizia, e aspetterà ore e ore e ore..."

"Anche noi stiamo servendo la giustizia.... "

"Volete denunciare qualcuno? Me ne compiaccio, me ne compiaccio".

Solice gli consegna la lettera dell'Heresioptis.

"Ah... mah... vagamente... ricordo... fff... una cosa del genere, ma di qualche tempo fa... un mese fa... tre settimane fa..."

Julie si rende conto che forse mente. Ricorda meglio di quanto sembri.

Solice la prende larga a spiegare, e il nobile se la prende immediatamente. Domanda le prove. "Le prove le consegneremo a tempo debito ai giudici. In questo momento ci interessa..."

"tra l'altro questi giudici... se il caso è quello di cui parlate, saranno dei miei colleghi o forse io stesso..."

Solice fa un bel discorso lasciando intendere di essere disposta anche a pagare un buon riscatto, se necessario.

Il tizio suggerisce di "provocare" la lettera di riscatto, facendo sapere che ci sono a Kastoria dei nobili interessati a pagare. C'è modo di diffondere negli ambienti.

"Quanto siete disposti a pagare?" domanda il nobilotto.

Solice "se l'incolumità della ragazza è garantita e lo scambio avviene in condizioni favorevoli a proteggerla, possiamo arrivare a una cifra che raggiunge i 20 scudi imperiali. Questa offerta resta in piedi solo per 48 ore, perchè abbiamo affari urgenti che ci spingono altrove".

"Tornate domani all'alba qui e vi farò sapere", dice. Viene comunicata la cosa all'Heresioptis. Bisogna anche proteggere Sir Juste. 18 novembre All'alba si va davanti alla casa del nobile Sebasto. Siamo fatti accomodare.

Dall'odore della sala Desiree intuisce che la sera precedente deve esserci stata una grande festa.

"Ho qualche notizia, non del tutto esaustiva, ma un buon inizio per risolvere la cosa in giornata. Mi è arrivata voce che se qualcuno si presenta in una particolare locanda della parte meridionale di Kastoria tra qualche ora, verso ora di pranzo, ci sarà un abboccamento con una persona informata dei fatti, che potrebbe presentare le sue richieste".

Indica la locanda, che è la stessa dell'appuntamento con il servitore del nobile decaduto.

Il gruppo e Sir Juste vanno all'appuntamento.

La zona è tenuta d'occhio da personaggi irregolari un po' loschi. Atmosfera piuttosto mal popolata.

Entra un vecchio con la barba sfatta, si siede e inizia a fissarci.

Ci si avvicina al vecchio.

"Le persone che mi hanno contattato dicono che siete ben disposti a sistemare questa cosa senza tanti problemi. Io faccio solo il sensale di matrimoni e di cose di questo tipo. Questa gente però parla di 30 scudi imperiali, oro sonante."

"E' un matrimonio costoso"

"perchè fatto con persone d'alto rango"

"Che garanzie ha questo matrimonio?"

"Garantito, la cerimonia si fa a casa vostra, arriva la sposa, senza il padre, senza i fratelli... sta bene, è un fiore è solo un po' pallida"

"E la dote a chi la diamo?" interviene Guelfo.

"La dote si fa trovare. Siccome siete gente precisa e onesta uno non è che non si fida. Voi vi prendete la sposa, e voi al mattino dopo venite qua e mettete 30 soldoni sul tavolo e chi se li deve piglia se li piglia".

"Il marito vuole che la sposa sia illibata", dice Guelfo

"Se la sposa era illibata prima di andare da questi parenti qua, è illibata".

L'accordo è fatto.

Il vecchio si taglia il polso con un coltellino e porge la mano a Solice. Solice è allibita. Guelfo si offre di farlo lui, ma Solice lo ferma. Poi estrae dallo zaino una pergamena.

"Io sono seduta qui a parlare con te. Hai detto che il matrimonio si basa sulla fiducia. Per te questo tipo di patto si può stringere per il sangue. Io... vorrei invece offrirti la mia parola, e questa pergamena che la equipara al mio sangue."

Gli mostra i documenti da Paladina di Pyros e lo convince a fidarsi senza il patto di sangue.

Lui si fida e spera che vada bene anche ai "parenti della sposa".

===

Viene fatta una colletta, un calcolo dei soldi che sono disponibili. Bastano giusti giusti.

Eric solleva il dubbio se moralmente sia giusto dare 30 scudi imperiali d'oro alla malavita locale. Purtroppo sembra l'unica possibilità per liberare Arlyn. Se ne parla un po' nella nostra stanza della Torre dell'Heresioptis.

Mentre si discute nelle stanze di questi argomenti, Loic e Desiree ogni tanto si ritrovano affacciati alle finestre, Desiree si accorge che c'è un tipo vestito sgargiante nella piazzola davanti alla torre, che a lei sembra il vecchio (rapitore).

Si scende, restano su Guelfo, Desy e Loic.

"Non si direbbe un abito per passare inosservati", dice Solice.

"E infatti non dovevo passare inosservato. C'è un problema, sono andato dai parenti, ho presentato la questione come me l'avete posta voi, c'è stata una discussione, sono volate parole grosse, insomma..."

"Ma sulla base di cosa?"

"Il fatto che non siate voluti addivenire almeno a questo, al patto di sangue, visto che era un accordo così vantaggioso, si è creata una crisi familiare che si è faticosamente ricomposta... io sono solo ambasciatore che non porta pena, perchè veramente si pensava di farlo saltare questo matrimonio... e quindi sono venuto qua, il punto è che visto che hanno capito che tu non recederai mai da questa posizione, tocca pagà di più. E quindi dato anche l'alto valore della prigioniera, con grande fatica i parenti amici miei sono arrivati a fare accettare una cifra di 40 scudi, e ti assicuro che è stata una fatica".

"Ascoltate, voi come sapete io sono un membro della chiesa e non posso avallare scambi di sangue in nessun caso", spiega Solice. "Per quanto riguarda l'accordo, a parte la cifra resterebbe tutto in piedi?"

"Se ho capito bene sì"

"Sono stati abbastanza chiari in proposito? E' solo un problema di soldi?"

"Non c'è più quella totale chiarezza..."

"Cosa si potrebbe fare per ripristinare quella totale chiarezza? Già ci chiedete molto. Visto che stiamo già dando molto per riavere la libertà di una persona che era libera, e quindi..."

"Ah, i discorsi di giustizia non sono in questione, è chiaro che avete ragione voi"

"Io chiedo un'altra possibilità per riguadagnare la fiducia di queste persone che non vada contro i precetti della Chiesa"

"C'è questo incremento della spesa... e non so se avete tanta liquidità... se voi mi arrivate ad un 50 io penso che non possano proprio fare niente"

"Non ce la faremo, non senza coinvolgere altre persone in questa storia. E quindi non abbiamo altre risorse maggiori"

Eric dice "arrivederci e grazie", e se ne va.

"Se io non me ne vado con una risposta, domani non arriva nessuno".

"Aspetta la risposta allora", dice, e se ne va.

Guelfo scende e si incontra con Eric, che dice che è fuori discussione. "E' indegno, salvi una persona e ne ammazzi altre venti, non è proprio ammissibile. Già prima era una cosa inaccettabile, ora poi non ne parliamo".

Il vecchio si rende conto del malumore.

"C'è una terza via", dice al vecchio, "la prima è rinunciare al matrimonio, la seconda pagare 40... o 50. E poi... c'è la terza via".

Guelfo interviene facendo un po' un ragionamento sui parenti non tutti in accordo.

"Nella terza via eliminiamo il fattore soldi", dice il vecchio.

"E di che si tratta? Eliminare i parenti più scomodi?"

Il vecchio annuisce. "Così la famiglia diventa più unita, eliminando gente che crea dissapori..."

"Direi che abbiamo un accordo" dice Guelfo. Solice chiede più informazioni. "Vi mettono in condizione di operare, del tipo i parenti che hanno parlato con me hanno già lasciato il luogo... e sappiamo abbastanza bene cosa si aspettano gli altri parenti, come sono strutturati, la sposa adesso dove vive, come sta..."

"Che rischi corre la sposa?" chiede Solice.

"Minimo rischio, ma se la cosa la fate bene è tranquilla"

Solice chiede assicurazioni al riguardo.

Se ne parla tra noi. Eric dice che non ci sta. "Non mi fido. Ci devono dare prima Arlyn e 50 corone d'oro a noi, sennò niente. Prima ci consegnano gratis Arlyn, poi ci pagano per il lavoro. Sennò niente".

"Non la tengono loro Arlyn", risponde Solice.

"E allora niente, problemi loro. Io non mi fido di loro e non sono disposto a farlo".

Solice ci pensa un po' e poi dice "paghiamo i 40 e via, riprendiamo il primo accordo".

Eric non è d'accordo sulle 40 monete d'oro. Allora Solice dice che se non c'è via di uscita bisognerà chiedere un prestito all'Heresioptis.

C'è dubbio, Guelfo sottolinea che questi non sono criminali comuni, e chissà che ci faranno con questi soldi...

Si scende.

Solice dice che anche tra i parenti dello sposo non c'è grande concordia. Vogliamo il matrimonio in modo veloce e sicuro.

Solice elenca le proposte. Dacci subito Arlyn e poi se ci dimostri la vostra buona fede, poi noi ci occuperemo dei "cattivi".

"Ritorniamo a parlare dell'ipotesi uno, i soldi." Dice Solice. "La nostra proposta è 40 domani al tavolo della locanda dopo che Arlyn c'è stata consegnata".

"Certo, diciamo... quanto mi scoccia fa' sti discorsi, ma capiscimi, più aumentano queste monete e più la sposa arriverà tranquilla"

Julie interviene dicendo che se Arlyn non sta in buona salute, non arrivano i soldi.

"In buona salute so' 50. E se i soldi non arrivano... come è stato il viaggio di andata? Il ritorno è lungo"

Si discute un po' tra noi.

"Fa' capire ai tuoi parenti che eventuali problemi che dovesse avere Arlyn significherebbero problemi ben maggiori. Maggiori anche dei 40 scudi imperiali. Noi siamo intenzionati ad andarcene, rassegnati a pagare questi soldi, ma non siamo disposti a essere spinti di un altro millimetro. Non siamo disposti a trattare più di così, la nostra volontà di non mescolare il sangue con il vostro ha avuto un prezzo di 10 scudi. E' necessario che bastino". Dice Solice.

"Senti signora, sei molto determinata, ma vuoi anche fare tanto questo matrimonio." dice il Vecchio. "Quindi diciamo che questo tuo discorso serve anche a superare le obiezioni degli zii. Io voglio farti capire che io in realtà rappresento soprattutto quelli che si vogliono sposare. Allora, è un consiglio... fatevi vedere con le amicizie alte.. mettete paura ai nostri più cattivi".

Il vecchio se ne va, Arlyn arriva domattina. Si spera senza sgarri.

Guelfo lo ferma in corner. "Dammi una risposta, spero che tu non ti offenda. Se dovesse esserci un problema con la dote della sposa... è una domanda così... chi la viene a esigere la dote, i parenti dello zio buono o di quello cattivo?"

"Non c'è più divisione in quel caso, siamo tutti uniti".

E bisticciano un po'.

Alla fine il vecchio offre a Guelfo di entrare nella combriccola. "Hai delle qualità ma per lo meno tra due anni potrai provare a fare questi ragionamenti..."

Il vecchio se ne va.

Torniamo a parlare tra di noi.

Solice dice che la passeggiata potrebbe essere utile farla dal Tassiarca e chiedergli eventualmente un prestito. Julie dice che però chiedi i soldi al Tassiarca che è proprio quello che deve combattere con quella malavita... Eric è scettico all'idea di dare i soldi a simili zozzoni, perchè con quei soldi ci fanno morire un sacco di gente, capace. Però si piega alla volontà comune.

Guelfo dice: chiediamo al tassiarca una scorta, freghiamocene della parola data ai banditi, prendiamo arlyn e scappiamo con la scorta.

Julie dice: no, se ce la danno sana paghiamo, se non è sana chiediamo la scorta e andiamo con loro senza pagare.

Solice e Eric dicono però di essersi impegnati a dare la loro parola.

"Sotto ricatto però!" commenta Guelfo.

"Lui si fida di noi nella misura in cui noi non facciamo queste cose", risponde Solice. Eric è d'accordo con lei. Non è pensabile comportarsi a livello pari di quei delinquenti.

Si decide di andare a trovare il Tassiarca, senza chiedergli un prestito: gli si porgono i nostri saluti, visto che siamo in partenza.

Si va immediatamente al Palazzo della Guardia. Si attraversa la città ormai quasi deserta.

Solice chiede l'autorizzazione a parlare con il Tassiarca.

Arriva un sottoufficiale, Epistratiota, che raccoglie le generalità del gruppo. Sala d'aspetto.

Dopo un po' torna l'Epistratiota. "L'eccellentissimo Tassiarco in questo momento non può ricevervi, e non so, perchè non è presente, al momento"

Si chiede di poter aspettare fino al suo ritorno.

Passa un'oretta, è notte fonda.

Torna l'Epistratiota e dice "l'eccellentissimo Tassiarco è stato informato della vostra presenza e vi invita a raggiungerlo al palazzo dello Stratego"

Ci porta dei vestiti precisi per indossarli al palazzo dello Stratego. Abiti eleganti.

Si abbandona il palazzo della guardia e si va di fronte al palazzo dello Stratego, condotti su una signorile rampa di scala e accolti in una stanza adorna di arazzi, illuminata. Dentro c'è musica e dei giovani nobili seduti su delle sedie raffinate con cuscini di porpora. Tra loro c'è il Tassiarco, e due o tre ragazze. Atmosfera di festa.

Il gruppo viene fatto accomodare.

Sembra un lato "giovanile" della festa, Solice ha la sensazione strana di questa atmosfera, di questo ambiente. Le facce sono un po'.... assenti.

Una delle ragazze si alza da un divanetto, si avvicina all'orecchio del Tassiarco (anche lui abbastanza assente e allegro), e lui fa una faccia di grande riflessione. Poi arrossisce e batte le mani e le ragazze si allontanano.

Guelfo le osserva attentamente e sospetta meretricio.

"Non sapete che bella notizia quando i miei uomini sono arrivati qua che volevate vedermi, mi dispiace solo che non sono preparato ad accogliervi.... beh, magari non quella di mio padre... ma questa..."

"A me dispiace avervi interrotto..." dice Solice.

"No, no, eravamo quasi verso la fine... ormai la festa è finita... ditemi tutto"

"Fate pure, noi possiamo aspettare... se volete, ma prima vogliamo raccontarvi delle cose che vi faranno piacere" dice Solice.

Allora il Tassiarco si alza "amici, come voi sapete gravi impegni incombono sulla mia persona, e non sono come voi, purtroppo per me, perchè non posso godere fino in fondo della serenità del banchetto, e merito anche una canzone... però poichè le sorti del tema si basano su di me e sulla mia famiglia, su cui vi invito a brindare...io vi devo adesso abbandonare". Grandi brindisi, e poi lui se ne va con noi fuori dalla sala. Tutti applaudono mentre usciamo e da dentro si ode il grido "fatele ritornare subito!"

Una guardia lo impelliccia e lo sorregge un po'.

"Possiamo anche parlare qui..." dice Solice.

"Signora lasciate decidere a me, almeno qua, quello che è necessario e non necessario..."

E si va al Palazzo della Guardia, in una bella sala.

Si lava la faccia, ci mette un po'. Alle due di notte è pronto ad ascoltare.

Solice gli dice che la nostra missione è arrivata al termine. Ma capisce subito che lui non si ricorda proprio niente, zero.

Lei gli ripete un po' tutto, riassumendo la missione. Lui è confusissimo, contento ma non si ricorda nemmeno più da dove viene il gruppo.

Infine Solice dice che il gruppo è in procinto di partire.

"Viene il Marchese di Beid al palio?"

"Credo che abbia un matrimonio da organizzare"

"Di una delle figlie?"

Si appassiona al problema, chiede con chi si sposi. E chiede pure se l'altra sia sposata. "No."

"So che si sposa con un nobile di Beid"

Lui sbuffa, e commenta che è spiacevole questa abitudine dei temi del nord di sposarsi tra di loro.

Solice prova a divagare chiedendogli se lui sarà al Palio. "Certamente sì!"

"E la seconda figlia del Marchese di Beid è fidanzata?"

"Questo non lo so ancora", risponde sinceramente Solice.

La conversazione su queste tematiche dura a lungo, finchè Solice non taglia un po' corto.

Saluti cordiali e simpatici, poi si torna a dormire a casa di Torres, scortati dalle guardie del Tema. Notte del 18 novembre. Sir Juste dorme, si dorme tutti.

Si dice a Sir Juste il discorso del riscatto, e della necessità di chiedere anche a lui di partecipare alla "colletta" per liberare Arlyn. Sir Juste chiede se sia una cosa scelta dalle autorità di questo posto "questo è affar nostro", risponde Solice. Ma lui insiste che vuole conferma che sia una cosa accettata e condivisa con le autorità.

Solice chiede di posticipare ogni richiesta solo una volta arrivati a Greyhaven.

"Io non ho intenzione di continuare a avere rapporti con voi a Greyhaven. Quindi chiederò qui i miei soldi, li chiederò all'Heresioptis... me lo farò dire d'alui".

Niente da dire. "Noi non potremo far altro che restituirveli a Greyhaven".

"Poi bisognerà vedere se ci sarà qualcuno a cui restituirli.." commenta Eric. 19 novembre All'alba ci si mette ad aspettare i rapitori. Julie si piazza sul tetto per vedere chi arriva, insieme a Desiree.

A un tratto vedono arrivare vagolante una ragazza bionda, ben coperta, che vaga nella strada semideserta.

Subito viene soccorsa da Solice e condotta dentro.

E' Arlyn, molto sconvolta e confusa, abbraccia tutti.

Arlyn viene visitata da Desiree, sufficientemente denutrita e disidratata, niente fratture. E' stata drogata. Ha un po' di lividi, è un po' malridotta. Sembra comunque che non sia stata maltrattata ulteriormente nelle ultime ore.

Arlyn parla, è un po' confusa, chiede di Eugene ma le viene suggerito di riposare.

Alla fine è ok.

Quindi è il momento di andare a portare i soldi alla locanda.

Vanno Eric, Loic e Guelfo. Gli altri vanno alla torre dell'Heresioptis insieme a Arlyn. Sir Juste alla casa. Alla locanda c'è anche il vecchio, che fa finta di non conoscere il gruppo. Viene posato il saccone di soldi su un tavolo.

Non c'è nessuno nella locanda, tranne il vecchio.

Quando esce il gruppo, entra un bambino sporco di 8 anni. Tutti tornano alla torre dell'Heresioptis, ma è il momento di congedarsi e partire.

Solice nel salutare l'Heresioptis gli dice che Pyros gli illumini la strada, e lui un po' si indispette, e commenta piccato che Pyros lo illumina già ogni giorno.

"Mi è giunta voce che ci sono stati problemi monetari..." dice poi.

"Recuperare Arlyn è stato costoso"

"Bene, lo capisco, vuol dire che sarà l'impero di Delos a pagare un accusato greyhavenese..."

"Gli abbiamo offerto un risarcimento a Greyhaven, noi purtroppo adesso abbiamo ben poco per il viaggio..."

"Però dati i nostri buoni rapporti potete garantirmi una refusione?" chiede l'Heresioptis.

"Sì, certo..."

Eric chiede una ricevuta. "Non so come si dice qui..."

Solice spiega all'Heresioptis come funzionino le ricevute, perchè non si dispone dell'accesso diretto ai fondi della chiesa. L'Heresioptis fatica un po' a comprendere il discorso della lettera e della ricevuta, e alla fine non vuole farla, dice che la Chiesa si fida, e si deve fidare. Preferisce che non sia troppo ufficializzata la faccenda.

Tanti saluti.

"Buon viaggio, mi raccomando, e farà freddo, copritevi" ed offre al gruppo mantelli pesanti. Chiede un'uscita discreta, e un viaggio discreto lungo la via Poldoriana. E finalmente si parte. Lungo il viaggio Arlyn si ammala, è un viaggio faticoso.

30 novembre Beid, azzerando la cassa.

Lungo il viaggio si fa pellegrinaggio a tutti i luoghi impuri, con tutti i preti che avevamo conosciuto lungo la strada dell'andata. Si approfitta del clero per dormire da loro.

Ad Al Muglab Guelfo cerca Kos Tun, Rappresentante. Arlyn si ferma a Beid, dove viene ben curata. Le sue condizioni di salute sono infatti molto gravi e destano preoccupazione, ed è solo alle cure incessanti e competenti di Desiree che riesce a sopravvivere alle fatiche del viaggio.

Voci correlate

Personaggi

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

PNG

Alleati e amici del gruppo

- Sir **Bruno Malade**
- Sir **Luran Baekar**, noto anche come **Lothar**
- **Xalathon**, noto anche come **Daniel Stringinel**
- Padre **Konrad Mortensen**

Nani del Passo

- **Rochas il Biondo**, oste di **Nair Al Zaurak**
- **Ab-Kar-Nun**, guida del **Passo**
- **Ghor Tun**, Kazarman della II Schiera "Epuratrix" di Akritai sotto il comando dello Stratego di **Aipyros Andronikos Fokas**.

Burocrati, clero e altri contatti a Poldorion

- **Iannis Elefteriotis**, burocrate
- **Minas**, burocrate elfo al servizio dello **Stratego** di **Aipyros** nella città di **Poldorion**
- **Marcos Cavras**, Epistratiota di Poldorion
- **Stefanos Aghiopyroduros**, Ipologarco
- **Padre Pavlos**, vecchio prete della chiesetta di Kayah fuori città
- **Padre Dymitrios**, Rettore della Chiesa di Poldorion
- **Alexandros Kalcodimitrios**, nome della salma trafugata dalla Chiesa di Poldorion

Burocrati, clero e altri contatti a Ananion e dintorni

- **Padre Orthagoras**, di Santa Tina
- **Sorella Senza Nome**
- **Andreas Mortenson**, ammalato nel Lazzaretto

Burocrati, clero e altri contatti a Kastoria e dintorni

- **Marcòs**, oste della locanda alle **Tre Buche**
- **Irini**, danzatrice della locanda presso le **Tre Buche**
- **Jacob**, corteggiatore di Desiree presso le **Tre Buche**
- Reverendissimo **Metropolita** di **Kastoria**
- **Emanuìl**, Venerando Vicario del Metropolita di Kastoria
- **Padre Tomàs**, giovane sacerdote
- **Elas Papadiamandios**, Heresioptis nel Tema di **Aypiros**
- **Frederic Reminet**, **Logarco** dell'Hereseioptis
- **Ghiorghios**, Epistratiota dell'Hereseioptis
- **Gabriel**, soldato dell'Hereseioptis
- **Raphael**, soldato dell'Hereseioptis
- **Basilios Fokas**, Tassiarca
- **Amanuìl Fokas**, Demarco
- **Arlyn Farrell**
- **Eugene**, difensore di Arlyn
- **Nikolaos Pharmakoridis**
- **Athanassios Koraìs**
- **Spiros**, musicista
- **Lukios**, Demarco del villaggio di Arta

Nemici

- Marc Sand
- Micol Semeyr
- Gad Gronegin
- Ghil Palantir

Luoghi visitati

- Monastero dei Padri di Noyes, presso Chalard
- Villaggio di Baran, nella foresta di Veremar, marca di Beid
- Nair al Zaurak
- Albiach
- Poldorion
- Ananion
- Santa Tina del Lazzaletto
- Kastoria
- Chiesa dei Santi Difensori della Fede
- Monastero di Santo Pantaleimon
- Villaggio di Arta
- Villaggio di Ipsos
- Catacombe dell'Haghios Terkessos

Bibliografia

- I Luoghi Impuri, di Auguste Bertrand
- Sulle antiche religioni, di Oulpianòs
- Il rasoio della fede, di Oulpianòs
- La filosofia occulta, del mago Eleazaro
- Lo sguardo dell'Ombra, di autore ignoto
- La natura incorrotta, di autore ignoto

Allegati

- Lettera di Padre Konrad Mortensen per Solice
- Lettera di Lady Beart a Solice, contenente gravi accuse su Lady Carmen e Imielle