L'eredità di Capo Mayen cronaca

Ottava avventura della Campagna di Caen, che si collega alla precedente I misteri dell'Ogham Craobh. Nasce dall'impegno assunto da Guelfo con la misteriosa e bella Nailah, ospite della Cantina di Clelie, a Rigel. Master DarkAngel.
Partecipano: Guelfo, Eric, Loic, Desiree, Julie.
Solice e Quixote restano invece al Monastero dei Padri di Noyes e non seguono i compagni fino a Rigel.

CRONACA

Periodo: dal 12/06/2007 al 18/06/2007
Periodo RPG: dal 1 Luglio 517 al 19 luglio 517
Num. sessioni: 3

La partenza

Beid, 1 luglio 517

E' il momento infine di lasciare la città di Beid.
Quixote e Solice custodiscono gelosamente gli scrigni che hanno recuperato. E' il momento dei saluti. Solice saluta la famiglia, Rosalie e Yera l'ancella, affettuosamente.
Yera saluta anche gli altri ed è dispiaciuta della partenza di "Francois".
"Guelfo deve tornare dalla sua fidanzata", scherza Eric.
Ma Bernard sente e chiede: "chi è Guelfo?".
Lucius è lesto a rispondere: "è il nome falso di Francois".
Tutti sentono e sono un po' stupiti della menzogna del Paladino, poi Julie va a scusarsi da Guelfo per il fatto di aver rivelato a Lucius la sua vera identità.
"Mi sono meravigliato infatti che mi abbia coperto!" commenta un po' perplesso il giovane mago.
Il piano di marcia è deciso da Bernard, si seguono tutte le vie principali per fare prima.
Julie restituisce a Lucius il mantello, dopo averlo fatto rammendare dove il ragno l'ha morsa. E finalmente si parte.
517/07/01: il viaggio verso Rigel, le parole di Julie e Lucius

Al Monastero dei Padri di Noyes

Chalard, 3 luglio 517

Il pomeriggio del 3 luglio viene raggiunto il Monastero dei Padri di Noyes.
Qui riceve il gruppo Padre Lorenzo Quart, il quale ascolta il resoconto degli avvenimenti, e spiega che è in partenza per la città di Amer dove deve svolgere delle indagini riguardo Pedro Larsac, che a quanto gli ha riferito Frate Erwin è stato incaricato dal Barone di Laon dell'edificazione di una cappella ai piedi della collina su cui sorge la città baronale. Per varie ragioni la faccenda presenta dei lati oscuri e quindi è necessario occuparsene.
Contava di mandare i ragazzi di Caen a Laon a dare manforte a Erwin, ma viene a sapere dell'impegno assunto da Guelfo. Si raccomanda di non fare troppi guai, non cacciarsi in problemi più grossi del gestibile e di tornare presto.
Scambia anche qualche parola con Lucius e Bernard, informandosi di Bart e della situazione a Rigel. Scrive una lettera per Sir Marcus che consegna ai due Paladini.
Per quanto riguarda Solice e Quixote, i due decidono di rimanere temporaneamente al Monastero a sistemare le carte contenute negli scrigni, almeno a grandi linee, e a rendersi utili al loro riordino e catalogazione.
Anche Net parla a lungo con Padre Quart e poi decide di restare per qualche tempo lì a Chalard.
517/07/03: Net parla con Padre Lorenzo Quart
517/07/04: Solice parla con Padre Quart e incontra Padre Grimaud

Il viaggio

Il viaggio verso Rigel non conosce soste particolari, si soggiorna in stazioni di posta, quasi mai all'aperto, e sempre frequentando strade molto frequentate.
La compagnia è allegra, anche perchè allietata dalle simpatiche manifestazioni d'affetto di Loic per Desiree, ormai sua fidanzata ufficiale. Anche Julie e Lucius sono ormai molto legati, anche se si fanno notare un po' meno.
All'altezza di Annecy, il 6 luglio, Julie suggerisce di entrare in città. Spera infatti di incontrare Dorian e tramite lui rimediare il pezzo mancante del suo kit di attrezzi da scasso.
E' Lucius a dissuaderla: "in città non dimentichiamoci che c'è il Barcarolo, ed è possibile che abbia gente alle porte, conoscenze tra le guardie... rischiamo di perdere parecchio tempo"
Julie si rassegna. "Li cercherò a Rigel allora. Magari Sir Marcus a qualche ladruncolo gli attrezzi da scasso li ha sequestrati!"
Lucius ride, Bernard no.
Ed Annecy viene evitata.
Ripetutamente Guelfo viene visitato da sogni minacciosi, in cui si ritrova nel luogo dell'attacco della sacerdotessa del Caos Primitivo. Lei non si vede, ma la minaccia è incombente.
La notte dell'11 luglio, ormai vicino a Rigel, l'ultima notte di viaggio, ci si accampa all'aperto.
Sul presto alcuni si allontanano dal campo, in particolare Julie e Lucius. Ma poi, al momento dei turni di guardia, l'ordine

viene ristabilito.

La notte del Caos Primitivo

E' notte fonda, nel turno quasi dell'alba di Guelfo e Lucius, quando Guelfo si sveglia di soprassalto, sentendosi minacciato. Si è addormentato senza accorgersene, ora non vede più il suo compagno. Il cielo è tinto di una sinistra aurora rossa.
"Fer Ex Jek!" dice. Sente il Potere che si sprigiona, e gli compaiono accanto tre sue immagini speculari.
Giusto in tempo, che alle sue spalle avverte una presenza. E' LEI, la sacerdotessa oscura, che gli si avventa contro.
Guelfo miracolosamente riesce a schivare e a contrattaccare in un lampo.
Colpisce la figura, orrenda e sfigurata dall'odio, al torace. E' una ferita profonda e letale, la sacerdotessa cade... e Guelfo si sveglia.
Non era ancora il suo turno in realtà, ma quello precedente. Era solo un sogno.
Eppure... qualcosa è davvero accaduto: del Potere si è liberato realmente.

Finalmente a Rigel

Rigel, 12 luglio 517

Si arriva alle porte di Rigel e le guardie ci fanno passare senza domande. La prima tappa è la Caserma dei Paladini.
Prima entrano Lucius e Bernard, poi torna fuori Lucius e ci fa entrare. Dice che Sir Marcus è fuori insieme a Sir Orion, e Sir Giles è a capo della caserma.
Arriva intanto Lucas, abbraccia il fratello ed è molto contento di sapere che la missione è andata bene. Spiega poi che Bart è partito per Krandamer insieme a Vaenar. Per Bart la situazione sembra promettere bene, anche se deve ancora incontrare il Vescovo di Stolberg, che non ha preso ovviamente bene la storia della lettera con la sua firma falsificata.
Dopo un'oretta Bernard viene a comunicare che Sir Giles è disposto a riceverci.
Sir Giles si trova nella stanza del Capitano, è contento anche lui che sia andato tutto bene e che Bernard e Lucius siano tornati tutti interi.
Su suggerimento di Loic, Guelfo spiega poi la situazione di Nailah, ma Sir Giles ne è già al corrente e anzi sa più cose, perchè nel frattempo sono successi diversi fatti.
Il nome del contatto di Vaenar a Palazzo del Conte è tal Raphael Verstan, un importante funzionario. Sir Marcus è riuscito ad incontrarlo.
Per quanto riguarda la Cantina di Clelie, è stata attaccata. Per fortuna sul posto c'era Sir Orion e quindi nessuno si è fatto male, tranne una cameriera ora ricoverata presso l'ospedale. Le due donne e l'uomo che erano lì nascoste sono stati portati da Sir Marcus in un luogo segreto fuori città, e tenuti lì al sicuro. Se ne occupano lui e Sir Orion.
Le guardie civiche non possono essere coinvolte nella faccenda più di tanto, perchè pare che l'organizzazione criminale che si cerca di combattere abbia parecchi agganci all'interno.
Guelfo chiede il permesso di visitare la cameriera ricoverata, e Sir Giles scrive una lettera di autorizzazione.
Riguardo Bart, Sir Giles spiega che ci vorrà del tempo, ma è ottimista: probabilmente potrà ricominciare il suo percorso da Paladino.
Si prenotano le stanze nella locanda di fronte alla caserma dei Paladini, una per le due ragazze, l'altra per i gemelli e Guelfo. Poi una visita alle stalle della caserma, dove alloggiano i nostri cavalli.
"Sono vostri? Ammazza quanto magnano" commenta lo stalliere.
"Quanto noi", risponde truce Loic.

Da Esthel

Arrivati all'ospedale, Guelfo mostra la lettera di Sir Giles al giovane dalla veste bianca che aveva già curato Desiree. Il ragazzo è emozionatissimo a sapere che Desiree ha recuperato la vista grazie ad un miracolo di Reyks.
Conduce quindi a un corridoio i nostri.
Fuori ad una porta c'è un giovane coi capelli a caschetto ed un uomo anziano, che sono subito sospettosi.
"Abbiamo l'autorizzazione di Sir Giles" spiega Guelfo.
"Ma non avete la mia!" esclama il giovane. E' il fidanzato della ragazza, che avrebbe dovuto sposare proprio in questi giorni.
Solo dopo molte insistenze il giovane acconsente ad accompagnare Guelfo nella stanza. Ed è molto geloso quando Estel la cameriera riconosce Guelfo, lo saluta cordialmente ed è contenta di rivederlo.
Lei racconta dell'assalto, anche se è stata subito stesa con una botta in testa e ricorda molto poco. Descrive i tizi che l'hanno attaccata: uno alto calvo, uno unto con corazza di cuoio (scappati) e uno secco basso con la faccia cattiva che è finito in galera. Altri due sono stati uccisi da Sir Orion.
Col fidanzato che mette fretta, Guelfo esce subito dalla stanza e si allontana con Julie che lo trascina via prima che le cose si complichino.
Loic però si rivolge al giovane: "eh, alla mia fidanzata non sarebbe successo" dice. "Perchè se qualcuno la tocca io lo ammazzo."
Il ragazzo dice che ha intenzione di fare lostesso con gli aggressori della sua, e Loic si propone di dargli una mano, se si

dovessero rivelare troppi. Il fidanzato è contento, e i due fanno amicizia. Si presenta come Edmund e avverte Loic di un dettaglio riguardo l'aggressione: sembra che i cinque infami portassero un messaggio di riscatto, che ora è nelle mani dei Paladini o delle Guardie, ma di certo è sparito.
La tappa successiva è di nuovo in caserma, da Sir Giles.
Gli si dice del messaggio, e il Paladino ne è già al corrente: ce l'hanno le guardie, e a nulla sono valsi i tentativi di Sir Marcus di recuperarlo. Ma per fortuna l'ha letto prima una delle due ragazze ora nascoste.
L'unica cosa da fare è aspettare Sir Marcus.

Il colloquio con Sir Marcus

Rigel, 13 luglio 517

Al mattino presto, mentre i nostri stanno facendo colazione, si presenta Lucius. Va di fretta ma dice che Sir Marcus è arrivato. All'invito di Loic di sedersi e mangiare qualcosa risponde che è uscito senza permesso e deve rientrare subito.
Poco dopo arriva Lucas a dire (stavolta ufficialmente) la stessa cosa.
Si va in caserma da Sir Marcus.
La sua gamba è guarita e lui sta bene. Dice che è ottimista riguardo Bart, pensa che sarà degradato e basta. Riguardo Vaenar probabilmente si farà un bel po' di anni di reclusione in qualche Monastero.
Poi si passa a parlare della Cantina di Clelie.
Il messaggio caduto a terra è stato letto da Nailah, e poi preso dalle guardie. Nailah però non ha voluto dire quel che c'era scritto a Sir Marcus, ha raccontato di un riscatto in denaro ma il Paladino è convinto che lei abbia mentito. Ora lei si trova in un posto protetto, sorvegliata perchè non se ne vada via.
Loic propone di utilizzare Nailah come esca per mandarla sul luogo dell'apputamento e poi piombare sui cattivoni.
"Si trattasse di uno dei miei Paladini, o ancora meglio io stesso, non esiterei", risponde Sir Marcus. "Noi siamo abituati a certi compiti e fa parte dei nostri doveri. Ma lei è coinvolta emotivamente, sarebbe disposta ad andare ma sarebbe troppo rischioso"
Quindi Sir Marcus spiega di aver parlato con Raphael Vestan, il quale ha qualcosa già in mano contro il Caporale e, grazie alla testimonianza di Nailah e dell'altro uomo, sarà in grado di sistemarlo. Per questo Nailah non deve correre altri rischi.
Guelfo chiede di poter parlare con Nailah: è convinto che a lui lei dirà la verità sul messaggio.
L'appuntamento è l'indomani all'alba.

Al nascondiglio dei testimoni

Rigel, 14 luglio 517

All'alba davanti alla caserma dei Paladini c'è anche Mara, la proprietaria della Cantina di Clelie. Verrà con noi.
Il gruppo si divide in due, parte con Sir Marcus e parte con Lucas, e si ritrova fuori città, dove Lucas torna indietro e Sir Marcus guida tutti al rifugio segreto.
E' una casupola a parecchie ore di cammino verso nord.
C'è Sir Orion sulla porta: "se non avete già mangiato qui c'è ancora qualcosa", dice.
Poi chiede di Bernard e Lucius ed è contento di sapere che sono tutti interi.
Dentro ci sono Nailah, Marin e il tizio che si era sostituito a Eric nella partita a carte.
Facce scure, torve. Nailah però quando vede Guelfo si illumina: "Francois!" lo saluta tutta contenta, "sei davvero venuto!"
Pero poi gli dice che non potrà fargli la risata che aveva promesso, perchè il suo animo è gravato dall'angoscia per il fratellino e dalla frustrazione di non poter fare nulla per aiutarlo.
"Possiamo fare una passeggiata per parlare a quattro occhi?" chiede a Sir Orion.
"Ovviamente no."
"Restiamo in vista", chiede Guelfo.
"D'accordo." E così i due escono, con Sir Orion che gli cammina dietro a poche decine di passi.
Nailah una volta soli confida a Guelfo di essere molto triste, perchè la protezione forzata dei Paladini le impedisce di andare a ritrovare suo fratello.
"Avevo un piano", spiega. "Loro vorrebbero il nome di una persona al Palazzo del Conte, un funzionario che gli mette i bastoni tra le ruote. Io non so chi sia, e quindi anche potendo non saprei che dire, ma spero di riuscire a parlarci e prendere tempo..."
Spiega che il messaggio che ha letto prevedeva che sarebbe stata lei a decidere il giorno, il luogo e il numero di persone che sarebbero andate. Per l'abboccamento c'era una parola da completare su un tavolaccio di una taverna presso il porto fluiale, "la spiaggia che non c'è". La parola da completare era EVENTO (mancano la V, la N e la T).
Nell'ultimatum c'era anche scritto assolutamente di non coinvolgere i Paladini.
Nailah ha in mente una vecchia torre di osservazione, nascosta dalla vegetazione. E' secondo lei un buon posto per l'agguato. Dice che così si vede bene chi c'è dentro, da fuori, e non viceversa.
"Ho affrontato questioni molto più spinose con piani molto peggiori. Facciamolo", dice Guelfo.
Tornano dentro e Guelfo spiega tutto a tutti.
Sir Orion è molto scettico: "magari non vogliono i Paladini perchè sanno che i Paladini riconoscono le ca//ate..."

Poi chiede a Guelfo del piano: "chi l'ha fatto?"
"Lei", risponde Guelfo.
"E ti piace?"
"Lei?" domanda interdetto Guelfo.
"Lei non te lo chiedevo. Il piano", risponde Sir Orion.
Guelfo annuisce.
"Ah ho capito. Ti piace il piano perchè ti piace lei".
Poi spiega un po' in modo spicciativo perchè il piano di Nailah è destinato al fallimento: ci faranno il panino, con un gruppo di rinforzo nascosto tra la vegetazione. E siccome loro sono potenzialmente di più, abbiamo perso.
Detto questo, Sir Orion si va a fare un giro (poi verrò e sentirò questo piano... quando ci sarà un piano) e lascia la faccenda a Sir Marcus.
"E' fatto così..." commenta il Capitano.
Mentre Guelfo insiste a ribadire le potenzialità dell'uso della ragnatela in un ambiente ristretto, Julie chiede a Sir Marcus oggettivamente di quanta gente può disporre questo malfattore. A occhio e croce una quindicina di persone, se va male.
Julie allora suggerisce un posto dove si arrivi attraverso un passaggio obbligato, una strettoia, o qualcosa del genere.
"E poi gli facciamo l'agguato lungo la via, prima che arrivino gli eventuali loro rinforzi!" dice Guelfo.
Il piano comincia a venir fuori. Sir Marcus va a chiamare Sir Orion.
Mentre i due paladini sono fuori dalla stanza Marin si avvicina di scatto a Guelfo e traccia sul foglio dove è scritto EVENTO un simbolo Ogham: è NEGETAL, il giunco, che fu utilizzato da Vaenar per addormentare Julie.
Ma non c'è tempo per farsi dare spiegazioni, che i Paladini tornano.
Sir Orion sente il piano, annuisce: "è meglio di quello di prima, te lo concedo". Poi comincia a discutere con Sir Marcus a proposito di un possibile posto, il "rifugio del picco", su un monte non lontano. E' un rifugio abbandonato e ci si arriva con una stradina tortuosa. C'è anche da dietro una scalata ma è davvero difficile... sembra il posto giusto.
Bernard è la guida più adatta a mostrarlo ai nostri.
Poi Guelfo chiede il permesso di parlare da solo con Marin, e si fa spiegare il significato del simbolo che lei ha tracciato.
"Non è chiaro?" chiede lei. "Loro rompono e dormono".
Poi spiega che il simbolo va tracciato per terra e quando sarà spezzato lei, a distanza (perchè Sir Marcus si è impegnato con Vaenar a proteggere Marin e non farle correre rischi), saprà intervenire addormentando i cattivoni.

Alla Spiaggia che non c'è

A sera tarda si ritorna a Rigel. Eric e Julie vanno alla "Spiaggia che non c'è", la taverna malfamata dove si dovrebbe dare l'inizio alle trattative.
Lungo la strada, presso il porto, vengono abboccati da un tizio che cerca loro di vendere cartuccelle magiche, veleni e altra roba un po' discutibile.
Julie coglie la palla al balzo e reintegra il suo kit di attrezzi da scasso, mentre Eric non cede a farsi vendere un veleno urticante da lanciare contro gli avversari per stordirli.
Arrivano alla locanda, e già fuori c'è un omone, un buttafuori, che ammonisce: "non prendete il liquore del Nano".
La taverna è un postaccio, tutto sporco e pieno di scritte sui tavoli, sulle pareti. Ci sono alcune cameriere molto discinte, che ricevono apprezzamenti grevi dagli avventori mezzi ubriachi, gente stravaccata sui tavoli, ambiente abbastanza squallido.
Dietro il bancone c'è un ometto basso, un umano malamente vestito da Nano. Ha un elmo con le corna e si ostina a parlare con un improbabile accento finto.
"Finalmente un cuerriero!" commenta quando vede Eric. Insiste tantissimo a dargli il "liquore ti nano", anche se Eric vuole solo 2 birre. "Tu prente tue birre adesso e liquore ti nano dopo!" conclude, dandogli pure sto bicchierino dall'odore alcolicissimo.
Eric fa il sarcastico, ma non c'è niente da fare, il "nano" è decisissimo.
Un altro avventore nota la scena e urla: "il tizio alto lì ha ordinato liquore di nano!!!!" e tutti a gridare e battere le mani.
Eric e Julie si siedono a uno dei tavoli d'angolo, per cercare la scritta. Mentre Eric guarda, Julie parla distrattamente con gli avventori.
"E' la prima volta che venite?"
"Anche l'ultima", risponde Eric.
Intanto un altro tizio arriva, e si leva il coro "ha ordinato il liquore di nano!!". Beve e cade tramortito con la faccia sul tavolo. Lesti, alcuni avventori gli vanno a frugare nelle tasche.
Escluso il primo tavolo d'angolo, Julie e Eric vanno al secondo. Ci sono due tizi che giocano a carte e Julie chiede timidamente di poter partecipare con Eric. I due sono ben felici.
"Però non giochiamo a soldi, a altre cose", dice uno. "Io mi gioco gli stivali"
"Io mi gioco il liquore del nano", dice Eric, che sa che alla fine qualcuno il bicchierino se lo dovrà scolare.
"Eh, se perdi te lo bevi" risponde l'avventore.
"Se perdo io me lo bevo io!" dice Julie.
"A posto". Tutti contenti.
Si gioca, vince Eric. Julie per poco non è l'ultima, ma per un soffio se la cava. Uno dei due tizi deve bersi il liquore di nano.
Prima va a dare quel che ha in tasca a un amico suo, glie lo affida, poi prende il bicchiere...

Il finto nano urla: "fai!". Il tizio beve e caracolla sul tavolo.
Intanto Eric ha trovato la scritta e la completa.
Si esce.
"Hai fatto bene a non bere il liquore del Nano", commenta il buttafuori. "senno' finivi senza niente in tasca e quanto a lei..."
"C'eri tu!" commenta Eric.
"Si si, a lei ce pensavo io".
Si va via che è tardissimo.

Rigel, 16 luglio 517

Nel corso della mattinata Guelfo visita la tomba di Valerie e recita su di essa un testo scritto da Net per lei.
Eric e Julie tornano alla "spiaggia che non c'è". A pranzo e nel pomeriggio la taverna è chiusa. Nel pomeriggio tardo c'è un tizio che si propone di aprire a Eric, il quale fraintende.
"Quello che ci dovevate dire ditecelo qua fuori, mica serve che entro"
"Potevi dirlo subito. Vi costerà un po'" bluffa il tizio.
Ma Eric si arrabbia moltissimo e anche se Julie cerca di calmarlo il tizio se la da a gambe.
A sera c'è di nuovo il buttafuori che dice che bisogna aspettare er nano. Si aspetta.
Tavolo solito.
"tu ieri sbolognato liquore ti nano. Io rispetto scelta ti guerriero", commenta il Nano.
C'è la scritta Evento con una freccia disegnata vicino. "dallo al nano".
Eric va dal Nano e gli dice: "evento". Il Nano torna con una lettera. Mancia e si legge.
"Consegna posto giorno ora al Nano".
Si torna alla locanda, si parla con Guelfo, che va subito alla caserma a parlare con Bernard.
Lo trova che si sta esercitando con la spada, approfittando del fresco della sera. Gli spiega tutto. Bernard dice che ci porterà lì l'indomani mattina all'alba, e poi, secondo gli ordini di Marcus, tornerà indietro.
Guelfo torna in locanda e insieme a Eric compila il messaggio.
"Saremo 3 persone + la ragazza
Domani alle 6 di sera al rifugio del Picco."
Julie ed Eric tornano per l'ennesima volta alla "spiaggia che non c'è" e consegnano la lettera al Nano.
Lungo la via del ritorno si accorgono di essere seguiti da due tizi, e con un po' di acrobazie riescono a seminarli.
E' notte tarda e l'indomani si deciderà tutto.
517/07/16: Guelfo e Julie parlano di affari di cuore
Durante la notte Guelfo fa sogni molto tormentati: Marin che disegna il simbolo, Marin che evoca acqua colorata nella cantina di Clelie, Net che lo scuote... al mattino si sveglia responsabilizzato e preoccupato.

To the clifs

Rigel, 17 luglio 517

E' l'alba quando tutti quanti, con armi e attrezzature, si trovano davanti alla caserma dei Paladini. C'è Bernard, già pronto, insieme a Nailah.
Dopo qualche ora di cammino si raggiunge il posto, il sentiero che conduce al vecchio rifugio. Bernard individua un paio di posti che si prestano ad un agguato, uno che privilegia la visibilità e l'altro che permette a Desiree di avere una linea di tiro con l'arco. Si preferisce quest'ultimo posto.
Si parla un po' di che tattica utilizzare, e Guelfo propende per la ragnatela. Non vuole sfruttare l'Ogham suggeritogli da Marin, spiega che probabilmente il 10 di Picche sarebbe in grado di riconoscerlo.
Alla fine si opta per un attacco frontale, con Desiree di copertura con l'arco, Bernard dall'altro lato del sentiero per evitare eventuali accerchiamenti e Julie di vedetta (con Nailah che le dà il cambio di tanto in tanto).
Il problema più grave è costituito dal precipizio, che fa veramente paura, in particolare a Loic che fa di tutto per stare verso l'interno.
Passa qualche ora e arriva il segnale concordato con Bernard: qualcuno sta venendo da sopra. Loic si muove per aiutarlo, mentre il Paladino attacca il brigante. Il combattimento è arrischiato, sul bordo del precipizio, e Bernard viene anche ferito al torace.
Nel mentre arriva Loic: "ciccio girate che è arrivata la morte" dice, presentandosi.
Il brigante combatte per qualche momento contro entrambi, poi però, messo alle strette, prova il tutto per tutto e si butta dalla rupe. E' fortunato, salta bene, si ammacca un po' ma si rialza, parecchi metri più in basso. Loic gli tira dietro un'accetta, più per frustrazione che altro, ma il bandito se ne va bel bello con le sue gambe.
Pare che si chiami Grom.
Nel mentre dall'altro lato del sentiero qualcuno si avvicina. Julie perde l'equilibrio e cade (fortunatamente bene) dal suo posto di vedetta: ma riesce a dire agli altri che c'è un gruppo di 4-5 persone in avvicinamento.
Guelfo lancia l'incantesimo immagini illusorie, e compaiono altre 3 figure identiche a lui. Una scoppia: il sentiero è troppo stretto.
La gente in avvicinamento si ferma, insospettita. Il primo della fila, un pelato con cicatrice, prende il ragazzino e se lo

avvicina e dice: "lo scambio verrà fatto qui e ora. Noi abbiamo il bambino, aspettiamo di sentire il nome".
Guelfo interviene a trattare, da dietro l'angolo: "lo scambio funziona così: dobbiamo avere la certezza che ci diate il bambino, non vogliamo correre rischi.".
"Non mi interessa far male al bambino. Voglio solo il nome. Noi faremo qualche passo indietro tenendo sotto tiro il bambino, voi urlerete il nome. Se è credibile ce ne andiamo. Sennò facciamo fuori il bambino".
La contrattazione prosegue, Guelfo cerca di prendere tempo.
Intanto Loic, con fare strafottente, si mostra più in alto sul sentiero, canticchiando una filastrocca sul Jack di Picche, in cui si vanta di averlo segato.
"Beh, tanti auguri. Ma chi troppo vuole nulla stringe", commenta il tizio.
Il tempo passa e Guelfo non sa che fare. Poi prova ad incantare un bastone, trasformandolo in un oggetto esplosivo e fiammeggiante.
Il bambino viene legato e messo sul ciglio, Eric esce a controllare e vede. Eric riesce a ottenere che non ci siano archi puntati. Il piano è molto arrischiato, con Guelfo che vuole lanciare il bastone esplosivo addosso al pelato, mentre i fratelli Navar da dietro scattano e colpiscono gli altri malfattori. Loic fa di tutto per non stare sul ciglio, ha paura di cadere.
Esce Guelfo col bastone di fuoco: "chi resta accanto a quel bambino sta per morire".
I tizi arretrano, solo il Pelato resta lì, perplesso.
Guelfo lancia il bastone, che finisce di sotto. Desiree tira una freccia al pelato, colpendolo di striscio.
Anche il pelato allora lancia un incantesimo, rivelandosi per il mago che è: che sia il fantomatico 10 di Picche?
Fer Pax: evoca protezione.
Guelfo carica e si impattano vicino al bambino.
Partono tutti, Loic raso muro cantando: "picche a pezzi!"
Guelfo attacca il pelato, ma il suo colpo si scontra su uno scudo invisibile.
"Se dovessi morire, ammazzate il bambino!" dice poi ai suoi compagni.
Loic riesce a colpirlo con un'asciata, oltrepassando lo scudo invisibile. Ma gran parte della forza del colpo viene assrbita.
In compenso il mago avanza e lo scudo pure, cercando di buttare di sotto Loic dal precipizio.
Poi Guelfo, approfittando della situazione, riesce a colpirlo al ventre, quindi dice: "se ci lasci il bambino puoi andartene con le tue gambe".
Il mago ci pensa su, poi arretra.
"Io non voglio lasciarci la pelle. Tanto ho capito che il nome non me lo darete"
"Hai capito bene..."
Le armi vengono abbassate, il combattimento cessa. Il mago dice che vuole comunque tutelarsi e vederci in faccia, e tutti così escono dal riparo e si fanno vedere. Scambio di sguardi, poi il mago e i suoi si allontanano lasciando il bambino sul sentiero.
Nailah felice corre ad abbracciare il fratellino, e tutti felici e contenti si torna a Rigel (con Bernard ferito).

Si saluta Sir Marcus

A sera, arrivati a Rigel, si torna alla caserma dai Paladini.
Bernard è il primo a entrare nella caserma: Lucas lo soccorre, aiutandolo a disfarsi dell'armatura. Lucas e' preoccupato ma Bernard lo tranquillizza, "Ë solo un graffio"
Dopo un po' di anticamera la porta si apre ed esce nuovamente sir Lucas che ci manda da sir Marcus. Bernard ci raggiunge dopo alcuni minuti, senza armatura e con vestiti normali
Nailah ha modo di ringraziare sir Marcus e chiede anche scusa per aver dubitato del modus operandi dei paladini, che evidentemente si è rivelato "vincente" almeno dal punto di vista life-saving
Tra le altre cose, Marcus ipotizza cosa succedera' in futuro, soprattutto riguardo all'identità del misterioso mago e alle sue probabili azioni future. Immagina che questo individuo cercherà di trarre vantaggio dalla faccenda, e probabilmente se vorrà restare a Rigel dovrà muoversi in fretta: Marcus si aspetta un giro di vite che di fatto, se pure probabilmente vedrà la situazione di Nailah molto migliorata, renderà difficile schiodarlo. In ogni caso assume su di se il compito di continuare queste indagini.
Dopodichè chiede quando avete intenzione di partire e quale sarà la vostra meta in futuro.
"Si parte il prima possibile, dopodomani, per Chalard, Monastero dei Padri di Noyes".
Sir Marcus chiede allora a Bernard di uscire, e lui ubbidisce senza discutere.
Una volta uscito Bernard, chiede al gruppo di riferire a padre Quart (se avranno modo di farlo) che la sua lettera è stata ricevuta. Marcus non ha ancora risposto perchè aspetta di avere notizie più sicure, ma si dichiara molto ottimista per Bart e relativamente pessimista per Vaeran.
Saluti, e si torna in locanda.
Uscendo dalla caserma Julie scambia due parole con Lucas, di fatto prendendo appuntamento per l'indomani con Lucius, e Guelfo, in locanda, ha una lunga chiacchierata con Fearan Venser.

L'ultimo giorno a Rigel

18 luglio 517

L'ultima giornata a Rigel è libera e tutti si fanno i fatti loro.
Julie la trascorre tutta con Lucius, girovagando per le campagne. Con l'occasione i due si dichiarano il loro amore e si scambiano come pegno dei braccialettini.
Guelfo parla con Sir Marcus e Fearan riguardo il destino di Nailah e di suo fratello, poi parla con lei direttamente e la convince a trasferirsi a vivere a "Scialar", Chalard, e a mandare suo fratello a studiare presso i Padri di Noyes.
Eric si occupa di chiudere una strana faccenda di mappe e messaggi da consegnare presso le guardie della città e ottiene l'incarico di riportare un monile ad una stazione di posta presso Annecy.
Lucius e Julie trascorrono la giornata insieme in campagna
Guelfo parla con Fearan e con Sir Marcus a proposito del destino di Nailah e Marin
Guelfo parla con Nailah a proposito dei piani futuri