I misteri dell'Ogham Craobh cronaca

Avventura della Campagna di Caen masterizzata da DarkAngel.
Partecipano Eric, Loic, Julie, Guelfo (sotto il nome di Francois Marinì), sua sorella Desiree, Quixote e, sia pure a distanza, Solice.

CRONACA

Periodo: dal 19/04/2006 al 12/06/2007
Periodo RPG: dal 7 aprile 517 al 30 giugno 517
Num. sessioni: 58

Il ritorno ai Padri di Noyes, Guelfo da Lothar e scoperte impreviste su Solice

Di ritorno dal Miestwode, la Compagnia passa a Caen, dove viene commemorato Abel e Loic si premura di seppellire il vecchio aquilone dell'amico nel Prato. Dopodiche' tutti si mettono in viaggio verso Chalard, ai Padri di Noyes.
Tutti tranne Loic il quale, ancora offeso, decide di fermarsi per qualche giorno a Willcox da sua madre.Nel mentre è Guelfo a raggiungere il Monastero dei Padri di Noyes, a meta' marzo, e vede accampati fuori dalle mura un drappello di soldati con l'insegna che rappresenta una quercia cava con dentro una civetta. Si informa e viene a sapere che vengono da Beid, in pace.
Dopo un paio di giorni di permanenza al Monastero, Guelfo incontra Padre Lorenzo Quart, e gli fa rapporto riguardo Lothar, noto anche come Luran il Necromante.
"Quanto ti e' parso avido di conoscenza e potere?" si informa Padre Quart.
"Particolarmente", risponde Guelfo, "troppo concentrato sui suoi studi".
"In questo difficile momento abbiamo bisogno di operai, più che di artisti", dice Padre Quart, "questo Luran... ci potrebbe fare comodo, ma bisogna vedere se sia completamente fidato. Aspettiamo e teniamolo d'occhio un altro po', magari assegnandogli piccoli incarichi per metterlo alla prova".
"E' una persona moralmente ineccepibile", aggiunge Guelfo, "anche se credo sia un po' paranoico e catastrofista. Ma penso che possa essere un potenziale buon alleato".Qualche giorno dopo arriva dal Miestwode il Nano Ordo, insieme a Mohammed Alligator, a Luc e Mathieu.
Ordo porta notizie drammatiche della situazione nella foresta e racconta della triste morte di Abel. Riparte quasi subito per Surok, insieme a Mohammed, mentre Luc e Mathieu restano al monastero. Luc, dopo tutto quel che ha visto, aspira a sottoporsi ad un addestramento da parte dei Padri di Noyes, mentre Mathieu spera di entrare nella guardia civica di Chalard.
Guelfo e Padre Lorenzo Quart sono molto addolorati per la notizia della morte di Abel, che si aggiunge ad altri numerosi lutti nelle fila della Rosa Bianca.

Chalard, 7 aprile 517

Il 7 aprile i ragazzi di Caen arrivano in vista del Monastero dei Padri di Noyes.
Al vedere i soldati con le insegne di Beid tutti si incuriosiscono, mentre Solice appare preoccupata. Si avvicina e parla con il tenente Thomas Keen, dell'esercito di Beid. Lui si inchina: "i miei omaggi, Lady Solice".
Gli altri restano a bocca aperta, perche' nessuno di loro sapeva che Solice fosse nientemeno che la figlia del Marchese di Beid.
Il tenente ha ricevuto l'ordine di condurre Solice a casa per un impegno importante. Eric dice che prima Solice dovra' fare rapporto ai Padri di Noyes, e così accade.
Solice racconta della sua famiglia e del suo rango, al quale ha dovuto rinunciare al momento di prendere i voti. E' molto preoccupata perche' non sa cosa sia successo a casa di cosi' importante.
Entrati nel monastero, i nostri sono ricevuti da Guelfo e poi da Padre Quart, che decreta per la sera una veglia di preghiera in memoria di Abel. Spiega anche che la Rosa Bianca versa in cattive acque, per carenza di gente fidata. Bisogna assolutamente contattare individui degni di fiducia e portarli dalla nostra parte. Non c'è tempo da perdere.
La sera, durante la cerimonia, viene ricordato Abel, ma anche il giovanissimo Francois e altri caduti.

Un nuovo incarico

Monastero dei Padri di Noyes, 8 aprile

Il giorno seguente Padre Quart manda a chiamare i ragazzi di Caen, senza convocare anche Quixote e Solice. Chiede loro come se la siano cavati, in particolare Solice. Tutti ne parlano un gran bene.
Spiega poi che la giovane paladina deve presenziare ad un matrimonio in famiglia, si sposa suo fratello e lei non puo' assolutamente mancare.
Per quanto riguarda Quixote, viene detto che "mena una cifra" (anche piu' di Loic, aggiunge suo fratello ridacchiando). E' una brava persona, sempre vissuto coi Nani, un po' "quadrato".
Padre Quart dice che nel prossimo incarico verra' con la Compagnia, e che sara' bene tenere d'occhio i suoi ideali e la sua fede, per capire se possa entrare a far parte della Rosa Bianca.
Nel pomeriggio dello stesso giorno sono di nuovo tutti convocati da Padre Lorenzo Quart, anche Quixote stavolta (ma

non Solice, che si prepara a malincuore a partire). L'incarico consiste nel fare nuove leve fidate.
"Conoscete Vorge Besson?" chiede il Paladino.
"Besson quale, quello della canzone?" domanda Julie, annuendo subito entusiasta.
"Non so se gli abbiano dedicato una canzone, ma certamente se la sarebbe meritata", risponde Padre Quart. "Era un grande eroe dell'esercito di Amer, ha compiuto grandi imprese. In seguito, nel conflitto del Kieblach, si mise in polemica con i suoi comandanti e ora lavora in proprio, capeggiando una compagnia di ventura chiamata l'Incudine. Combatte solo gli scontri che reputa giusti, un mercenario che sceglie da che parte stare. E' un grandissimo combattente e una persona di grande capacita' di comando, ci farebbe molto comodo" aggiunge Padre Quart. "Bisogna contattarlo e proporgli di sposare la nostra causa, e ci penserete voi, portandogli questa lettera sigillata. Bisogna fargli capire che siamo persone degne di rispetto".
Doopodiche' il Paladino prende una mappa e mostra un paese vicino Krandamer, che si chiama Kellerus. E' un posto che Julie conosce, dove normalmente si addestrano i vari Clan in vista del torneo di Krandamer.
Padre Quart comunica anche che il gruppo sara' accompagnato da un giovane Paladino in prova, che si chiama Bartolomew Lester, di Amer.
Bisognerebbe partire il prima possibile, ma e' necessario aspettare che Loic torni da Willcox.Passa qualche giorno, e Padre Lorenzo Quart manda a chiamare Guelfo, per sottoporgli una questione che non gli piace. Non vuole allarmare tutti senza necessita', pero' comunica al giovane stregone che teme che qualcuno pericoloso sia venuto a conoscenza della Rosa Bianca. Infatti un vecchio appartenente all'organizzazione e' stato trovato morto ad Annecy, trafitto sullo sterno da un lungo pugnale. Sul corpo, sotto la mano, c'era uno strano messaggio, di cui mostra la trascrizione a Guelfo:

L'indovinello

All'interno del castello di Antisse si è diffusa una grave e contagiosa malattia: l'unico sintomo riconoscibile è che a mezzanotte di ogni giorno la schiena di ogni ammalato si ricopre di macchie rosse per alcuni secondi.
Per contenere il contagio gli abitanti del castello decidono che chiunque scopra di essere infetto vada a chiudersi nelle segrete, mettendosi in quarantena.
Purtroppo, però, nel castello non esistono specchi, e quindi ciascun abitante non può accorgersi di essere infetto osservandosi da solo: inoltre, per impedire che il contagio si propaghi, viene deciso di impedire ogni forma di comunicazione parlata o gestuale: questa precauzione impedisce effettivamente al contagio di diffondersi ulteriormente.
Tutto ciò che i cittadini possono fare è quindi radunarsi, a mezzanotte di ogni giorno, nel cortile del castello, avendo la possibilità di vedere chi è ammalato e chi non lo è ma senza poterlo comunicare in alcun modo a lui o ad altri. E così fanno.
Passata la mezzanotte del primo giorno, le segrete restano vuote.
Lo stesso accade dopo la mezzanotte del secondo giorno.
Il terzo giorno, invece, un certo numero di abitanti si reca nelle segrete.
Tieni a mente quel numero,
avrai presto mie notizie. Guelfo ci rimugina un po' su, e' uno strano indovinello e probabilmente l'ha lasciato l'assassino. Tocchera' rifletterci.
"Fate attenzione", gli dice Padre Quart, "in fondo anche voi siete membri della Rosa Bianca".L'indovinello

Monastero dei Padri di Noyes, 14 aprile 517

Finalmente torna Loic, che parla con Padre Lorenzo, e poi tutti si preparano per partire.
Guelfo mostra l'indovinello ai compagni, dicendo loro che si tratta soltanto di un gioco, anche se Desiree e Julie hanno la netta sensazione che ci sia qualcosa di piu' serio sotto.

Monastero dei Padri di Noyes, 15 aprile 517

Poco prima di lasciare il Monastero, l'indomani, il gruppo fa la conoscenza con il Paladino novizio Bartolomew Lester.
All'inizio appare un panzerotto di piastre che cammina, e' un ragazzo grassoccio poco piu' alto di Julie, goffo e lento, armato con scudo e mazza.
"Il mio nome e' Bartolomew Lester", si presenta pomposo, "condivideremo insieme questo viaggio. Spero di essere abbastanza equipaggiato".
Tutti ricacchiano un po', lui e' un tipo veramente rigido, dice che ha studiato molto e sa tante cose di Krandamer, la meta del viaggio. Ha letto molto ed e' stato addestrato da Sir Theoden all'uso della mazza. Risatine di Loic.
Anche a cavallo e' imbranatissimo, a stento riesce a stare in sella.
Si parte, e che gli dei ci proteggano.
La strada che va verso nord e' tranquilla, ma vista l'andatura lenta che bisogna tenere a causa di Bart si capisce subito che non sara' possibile arrivare a Neige prima di sera.
Guelfo comunica subito a Bart di essere uno stregone, e il Paladino la prende bene. Julie allora gli dice di essere una musicista, e anche questo non scompome Bart. Lui e' contento ed elettrizzato, perche' questa e' la sua prima missione sul campo.

Durante il viaggio si chiacchiera allegramente, ma Eric si accorge ad un certo punto che forse ci sono tre tipi, a distanza, che ci stanno seguendo. E' strano infatti che vadano altrettanto lenti e che stiano sempre sul limitare della visibilita'.
Durante la notte si organizzano turni di guardia, ma la notte passa tranquilla, anche se Desiree ha ad un tratto la sensazione di scorgere movimenti non troppo lontano.

Il sogno di Quixote e la lupa sventrata

Baronia di Chalard, 16 aprile 517

L'indomani si riparte, dopo aver dato un'occhiata ad eventuali orme di inseguitori. Ma e' difficile distinguerle in una zona cosi' battuta, vicina alla strada.
Arrivati nei pressi di Neige, Loic e Guelfo restano un po' indietro per vedere se c'è qualcuno che segue la compagnia, ed in effetti notano tre persone sospette. Si decide, su suggerimento di Eric, di sfruttare le mura di Neige per cercare di vedere piu' da vicino gli inseguitori, ma evidentemente questi sono troppo furbi per farsi scoprire cosi'. Quindi alla fine l'unica cosa che il gruppo guadagna e' un pranzo alla "Buona Stella", una locanda rinomata di Neige.
La sera si soggiorna alla stazione di posta lungo il fiume, in accampamento fuori dall'edificio.
Durante la notte Quixote fa uno strano sogno, e al risveglio lo racconta a Julie, nel loro turno di guardia.
"Attribuite particolare rilevanza ai sogni qui?" le chiede il giovane, "te lo chiedo perché stanotte ne ho fatto uno che mi è rimasto nella mente. Generalmente li dimentico. Comunque è molto confuso: inizialmente ero come in una prigione, con i segni della tortura. Come se mi avessero interrogato su di voi. In effetti date l'idea di essere molto ricercati. Poi è apparsa una figura strana , forse quel vostro amico dei boschi potrebbe spiegarmi cos'è. Un essere enorme con il corpo di uomo e la testa e le gambe da cervo. Tu che hai girato tanto il mondo ne hai mai sentito parlare?
Mi ha detto tre frasi sconclusionate:
"Dentro un albero spezzato c'è il tesoto più pregiato"
"C'è una casa senza porte al cui interno c'è la morte"
"Lo trafiggerà lo stocco dopo il decimo rintocco"
poi a fatto come per porgermi una chiave e io mi sono risvegliato che cercavo di prenderla.
Buffo no?
Tu sogni mai cose strane?"Julie incuriosita gli suggerisce, l'indomani, di raccontarlo agli altri. Ma e' letteralmente esterrefatta quando Quixote aggiunge: "... ma sai la cosa più strana? Quando mi sono svegliato avevo questa chiavetta in mano: sai se è di qualcuno di voi?"
Sembra proprio sia in atto qualche prodigio. Ma mentre ne stanno ancora parlando, i due si rendono conto di strani movimenti in una macchia di alberi un po' distante, da cui proviene forse un flebile guaito.
Decidono di non svegliare gli altri ma di aspettare l'alba, che ormai si approssima.Il sogno di Quixote

La frana nella cava e l'edicola in fiamme

Baronia di Chalard, 17 aprile 517

Una volta che tutti si sono svegliati, Julie e Quixote vanno a dare un'occhiata alla macchia di alberi. Trovano una lupa dal ventre squartato, e due cuccioli di lupo appena nati, che guaiscono miseramente. Alla lupa sono anche state spezzate tutte e quattro le zampe.
Subito accorrono Desiree e Bart. Lei si cura dei cuccioli e lui va a recuperare del latte alla stazione di posta.
Sembra tutto molto strano, non e' una zona di lupi e non ci sono tracce che lascino immaginare lotta o altro.
"E' un avvertimento mafioso", dice Loic.
Guelfo concorda, dice che e' un po' come se noi fossimo i figli della lupa, e la lupa l'organizzazione che ci manda.
"Strano pero' che abbiano organizzato una cosa del genere, cosi' complicata, solo per noi, considerando che era probabile che non ce ne accorgessimo neanche", aggiunge Julie, perplessa.
Nel mentre torna Bart con il latte, che Desiree dà ai cuccioli: sono un maschio e una femmina, e vengono battezzati Rosa e Russo.
"Bart, e' forse un rituale satanico?" gli domanda Loic.
Bart e' contento di essere interpellato: "dici bene Loic, perche' il lupo e' una delle tante manifestazioni di Yog Shoggoth. Alcuni riti prevedono proprio un passaggio dalla morte del genitore alla nascita del figlio. La lupa deve essere seppellita con un rituale di purificazione che officero' io".
La risposta pronta e accademica di Bart stupisce un po' tutti: sembra che il ragazzo sia molto preparato, anche se fatica a collegare i suoi studi alla realta' che si trova davanti.
Bart officia il rito di purificazione mentre la lupa viene sepolta, quindi Guelfo e Quixote, che hanno risolto l'indovinello di Padre Quart (risultato: 3), inviano un messaggio al Paladino che riporta proprio questo numero.
Eric e Loic caricano Bart sul cavallo, si caricano i cuccioli, si riparte e durante il viaggio Quixote racconta dello strano sogno e della comparsa della chiave. Loic non ci crede e ride, mentre per Bart il cervo si puo' associare ad una benevola emanazione di Harkel.
Il viaggio prosegue con gli occhi bene aperti. Si raggiungono i paraggi di Gironde, ripensando alla sagra delle ciliegie, alla

caccia al gatto e a Stratos messo alla gogna, e nonostante un po' di appostamenti non c'è traccia di inseguitori.
All'imbrunire la strada percorre un tratto costeggiata da alberi e Loic inizia a preoccuparsi: sarebbe un buon posto per un agguato. Eric lo prende in giro. "Passiamo di buon trotto, e se ci bersagliano carichiamo", dice Eric, e cosi' si fa. Ma non c'è nessuno.
Poco prima di Gironde si iniziano a vedere delle fattorie isolate, e ad un tratto si vede un ragazzetto sui sedici anni che corre verso la strada chiamando e sbracciandosi.
E' agitato e spaventato, ferma la compagnia e spiega, in modo confuso, che c'e' stata una terribile frana nella quale sono rimasti coinvolti suo padre e altri minatori che stavano lavorando in una grotta. Chiede aiuto per liberarli.
I nostri acconsentono ad aiutarlo, sebbene si muovano con estrema prudenza: dopo la strana faccenda dei lupi, forse associabili a Yog Shoggoth, l'idea di una frana in una galleria sembra fin troppo sospetta.
Perlustrazioni, controlli e massima cautela, e finalmente i forzuti della compagnia si mettono al lavoro. In un paio d'ore riescono a liberare i minatori rimasti bloccati nella cava, e grazie a Desiree anche l'unico ferito viene medicato e tranquillizzato.
La famiglia Jansons, una volta riunita, ringrazia calorosamente il gruppo, invita tutti a cena e offre un bel granaio comodo per la notte.
Vengono tenuti turni di guardia, ma non succede niente.

Gironde, 18 aprile 517

Salutati i nuovi amici, i Jansons, si riparte. Oltrepassato il confine con la Baronia di Annecy senza problemi - Bart ha delle malleverie che mostra alle guardie - si prosegue tranquillamente fino a Morbleau, dove si dorme nella signorile locanda "i portici".

L'incendio all'edicola di Pyros

Morbleau, 19 aprile 157

Si prosegue verso Annecy. Poco prima Desiree mostra che i lupacchiotti sono irrequieti, sembrano spaventati per qualcosa.
"Magari sentono vicino chi ha ucciso la loro mamma", suggerisce Julie.
Poco dopo Loic nota un filo di fumo nero in lontananza, e si va a guardare.
Effettivamente c'è qualcosa che va a fuoco, e avvicinandosi si nota che e' un'edicola sacra, in fiamme. Non c'è nessuno nei paraggi.
Poi Desiree indica delle minuscole sagome all'orizzonte, così, mentre Bart e Guelfo corrono a spegnere l'empio incendio, Loic, Eric e Quixote partono all'inseguimento delle figure individuate da Desiree.
Si tratta di tre uomini a cavallo, che dapprima non si rendono conto di essere inseguiti, e vanno tanto piano da permettere ai nostri di recuperare parecchia distanza, quindi scattano in avanti veloci e si dividono, due da una parte e uno, piu' rapido, da un'altra.
Alla fine dell'inseguimento Eric, Loic e Quixote riescono a raggiungere due dei tre fuggiaschi.
"Avete visto cosa e' successo all'edicola?"
"Non ho visto nessuna edicola, straniero", risponde uno dei due, con cappello a larghe tese e baffoni.
"In nome della Chiesa di Kayah, arrendetevi e buttate le armi!" tuona Loic.
"Che ti prende, straniero! Noi non abbiamo problemi con la Kayah!"
"Profanatori!" insiste Loic.
"Non e' vero..."
Loic avanza brandendo l'ascia, mentre Eric insiste piu' pacificamente: "seguiteci all'edicola in fiamme, dove c'e' un Paladino di Kayah che vi fara' delle domande. Se non avete fatto niente non avete nulla da temere."
"Ma abbiamo fretta..."
Loic continua a minacciare, Eric insiste a dire che devono seguirli dal paladino. Intanto Quixote, silenzioso, aggira i due per paura che tentino di scappare, cosa che puntualmente accade.
Tra minacce, frottole mal raccontate e invettive di Loic, alla fine i due acconsentono a seguire i nostri dal Bart, sia pure a malincuore.
Nel frattempo Bart e Guelfo riescono a domare l'incendio, soprattutto grazie ai poteri magici di quest'ultimo. L'edicola pero' crolla da sola.
Tornano gli altri coi prigionieri.
Quello col sombrero dice che vuole vedere il paladino, e Bart gli si fa avanti.
"Caro Paladino, i tuoi compagni ci hanno trattati male, noi siamo devoti servitori della Kayah" si scusa il tizio. Sembra pero' che stia raccontando frottole e si tradisce da solo riguardo al terzo cavaliere, riuscito a fuggire.
"Voi ora ci seguirete al tempio di Kayah, dove verrete giudicati. Avete buone probabilita' di venire condannati per questo sacrilegio", dice Bart, sfoderando una decisione inaspettata. "Questa era l'edicola di S. Lorain, martire di Pyros", aggiunge.
I due vengono disarmati e legati, quindi si prosegue verso la citta' di Annecy.

Intanto Eric ha cercato impronte e, da quel che trova e' praticamente certo che i tre cavalieri siano implicati nell'incendio dell'edicola sacra a Pyros.
Durante il viaggio per Annecy Bart fa i complimenti a Eric, Loic e Quixote. "Ben fatto". E' molto soddisfatto.
Arrivati in citta', i prigionieri cercano di convincere le guardie della porta di essere stati rapiti dai briganti, ma Bart mostra le malleverie della Chiesa di Kayah e si passa tranquilli.
I prigionieri sono portati a nord del fiume, nei pressi del tempio di Kayah. Qui Bart li conduce all'interno e parla coi suoi superiori.
Guelfo dice di avere intenzione di recarsi al "Grillo Matto", in citta', con la speranza di incontrare Dorian Dillon, che spesso bazzica da quelle parti. Nonostante gli altri tentino di dissuaderlo, va, resta un po' li' e torna senza averlo rintracciato.
Intanto Bart organizza la sistemazione dei compagni presso il tempio di Kayah, nella foresteria.
E' tutto molto tranquillo, se non che Quixote chiede spiegazioni sulla "Rosa", anche davanti a Bart, avendola sentita nominare distrattamente da Guelfo. Si crea un po' di confusione, Guelfo si arrampica sugli specchi e Quixote si insospettisce sempre di piu'. Fortunatamente sembra che Bart non se ne sia reso conto.

Le indagini sull'incendio

Annecy, 20 aprile 517

In mattinata Bart depone, e comunica ai compagni che saranno chiamati a testimoniare l'indomani.
Guelfo inizia a preoccuparsi che venga fuori dell'incantesimo usato per spegnere l'incendio dell'edicola, specialmente ora che e' uscito il suo vero nome mentre ha la patente della scuola di magia di Amer a nome di Francesco Marini.
La giornata trascorre oziosa e tranquilla.

Annecy, 21 aprile 517

Al mattino sono tutti convocati da un sacerdote molto austero e rigoroso, Padre Flaubert.
Questi ringrazia molto la compagnia e poi chiede un racconto preciso dell'accaduto. Spiega che i due prigionieri, tali Leonard e Jake, insieme al loro compagno fuggiasco Victor, probabilmente sono colpevoli, anche se non hanno ancora confessato. Mostra poi delle fiasche vuote, rinvenute nei paraggi: contenevano olio combustibile, probabilmente usato per appiccare l'incendio.
Julie racconta dei lupi trovati qualche giorno prima, e Padre Flaubert si preoccupa molto. Chiede ai ragazzi di restare un altro paio di giorni, in vista dell'arrivo di un Inquisitore che probabilmente otterra' informazioni piu' precise dai prigionieri.
Nel pomeriggio Quixote si informa su dove incontrare un prete di Harkel, e viene accompagnato a casa del vecchissimo Padre Thomas.
Quixote gli racconta dettagliatamente il sogno e tutto l'accaduto, e il vecchio sacerdote riconosce la creatura mezza uomo mezza alce, dice si tratti di Etemenanki, il "signore del silenzio", antichissima emanazione di Harkel.
Etemenanki protegge luoghi vergini e incontaminati, e il fatto che abbia rotto il silenzio e' segno che c'e' qualche problema, forse uno di questi luoghi e' stato contaminato. Quanto alle tre frasi misteriose, forse sono delle chiavi, legate tra loro in ordine cronologico, per svelare qualcosa. Quixote mostra la chiave, che fa capire al sacerdote che deve essere in atto qualcosa di molto molto grave. Per qualche ragione Harkel ha scelto proprio Quixote, per questo appello, forse proprio perche' questi, proveniendo dal Miestwode, vive sulla sua pelle la conflittualita' della natura.
Quindi Quixote racconta dell'episodio dei lupi, chiede se puo' lasciare li' i due cuccioli ma padre Thomas gli suggerisce: "portateli con voi".

Annecy, 22 aprile 517

Alla chiesa di Kayah c'e' molto fermento, sta arrivando un ospite importante.
A sera tutti vengono convocati da Padre Flaubert, che deve comunicare delle novita'. Padre Richmond, inquisitore, ha ottenuto notizie interessanti, riuscendo a far confessare ai due prigionieri di aver loro incendiato l'edicola di Pyros.
I due, piu' il terzo Victor riuscito a fuggire, sono stati assoldati da una bella donna misteriosa, che li ha pagati in tutto una cifra spropositata, 30 corone d'oro, per incendiare l'edicola in un giorno e in un'ora precisi.
Guelfo sentendo questo si sente drizzare i capelli, temendo qualche collegamento coi "luoghi impuri".
Per quanto riguarda la lupa, Padre Flaubert spiega che ci sono due possibili simboli, piu' che legati a Yog Shoggot, ad Azathot. Si tratterebbe di un rituale iniziatico che serve per trasferire le caratteristiche da un genitore a un figlio, da un maestro a un discepolo. Un rito iniziatico delle tenebre che prevede l'uccisione di animali.
Evidentemente ci segue una strana macchinazione.
A questo punto Julie racconta pure della frana, e Loic del sogno di Quixote, e dell'apparizione della chiave.
"Sono segni", risponde Padre Flaubert, "qualcosa o qualcuno vi sta dietro. Tenete gli occhi aperti e guardatevi le spalle. Ma non scoraggiatevi, ne' lasciatevi prendere dallo sconforto: gli dei della luce vi accompagnano e vi sostengono, e forse vi hanno scelti proprio come loro campioni in questo momento difficile. Non deludeteli".Sempre la stessa sera, durante

la cena, ad un tratto Guelfo percepisce qualcosa di strano, come un'improvvisa emanazione magica che scompare in un istante. Il giovane si avvicina a sua sorella e le sussurra, preoccupato: "tieni gli occhi bene aperti, che ho un brutto presentimento... potere magico all'opera".
Dopo cena Bart si avvicina e comunica che c'è stato un grave problema col prigioniero, che è morto in uno strano incidente proprio mentre Padre Richmond lo stava interrogando. Chiede a Desiree di seguirlo nelle celle, visto che la ragazza si intende di medicina.
Giu' nelle celle si sentono le grida terrorizzate dell'altro prigioniero, che singhiozza e chiede aiuto, in preda a una crisi isterica.
Poi Bart accompagna Desiree alla cella incriminata, dove sta di guardia un Paladino.
"Sicuro?" chiede il Paladino, "non è un bello spettacolo".
"E' il suo lavoro", risponde Bart.
La cella è piccola, c'è un pagliericcio e poco altro. Ma tutte le pareti sono ricoperte di sangue e materia celebrale, e a terra c'è il prigioniero, l'uomo col sombrero, che giace senza testa. La testa gli è letteralmente esplosa, spalmandosi per tutta la stanza.
"Hai idea di che puo' essere successo?" domanda Bart.
"A parte quello che potreste dedurre anche voi, che gli è esplosa la testa...."
Desiree ispeziona il collo del morto, interrogandosi se la morte possa essere causata dall'ingestione di sostanze esplosive o altro, ma non ne trova traccia. Raccoglie un campione di poltiglia e chiede informazioni, arriva anche un altro medico, anziano, che pure non ha idea di che possa essere successo.
Desiree e Bart tornano dai compagni e riferiscono l'accaduto, che Guelfo ricollega alla strana sensazione percepita durante la cena.
Nel mentre c'è un piccolo problema di competenze tra le guardie di Annecy e le autorità ecclesiastiche, che infine prevalgono e continuano a mantenere il controllo sulle indagini.
Nonostante la preoccupazione di tutti, la notte passa tranquilla.

Annecy, 23 aprile 517

Al mattino presto Padre Richmond riceve i ragazzi di Caen.
Il prelato è un uomo anzianotto e austero con le insegne di Pyros, e tratta i nostri con pacata cordialità.
Dopo aver ricevuto informazioni sulla cattura dei prigionieri, racconta a sua volta come si sia svolto l'interrogatorio fatale. Dice che ci sono state, come di consueto, tre fasi, una prima in cui, grazie anche alla luce di Pyros, ha ricevuto dal prigioniero informazioni sul mandante dell'atto vandalico all'edicola (una donna bella e giovane, coi capelli lunghi e biondi, vesti nere, occhi verdi scuri e uno strano accento). Loic ne approfitta per fare unaf accetta un po' spiritosa al pensiero della bella ragazza.
Nella seconda fase dell'interrogatorio al prigioniero sono stati rivolti metodi più coercitivi, che hanno confermato comunque la prima versione dei fatti. Infine durante la fase conclusiva l'inquisitore ha chiesto al prigioniero eventuali dettagli che potrebbero sembrare a un primo avviso poco importanti. Simboli, segni strani sugli abiti, o intorno al luogo o altro...
Inizialmente il prigioniero non ricordava nulla, poi a un certo punto ha cambiato espressione: "Padre, sì, mi ricordo una cosa che potrebbe essere importante... la ragazza mentre parlavamo mi ha fatto vedere...." poi il prigioniero si blocca, si tappa le orecchie come se sentisse un rumore fortissimo, e subito la testa gli è esplosa.
Secondo Padre Richmond si tratta di qualcosa di oscuro legato forse a culti delle tenebre. E' come se fosse scattato un meccanismo di difesa perchè il prigioniero tenesse la bocca chiusa.
Guelfo si informa se ci fossero strani segni sul corpo del prigioniero, ma non ce ne sono. Poi il giovane racconta di aver percepito la fluttuazione di Potere magico.
Padre Richmond è molto interessato, poi chiede ai ragazzi di non parlare con nessuno di quanto appreso, per evitare di scatenare il panico tra la gente.
Bart chiede il permesso di ripartire quanto prima per proseguire nell'incarico e Padre Richmond acconsente.
Eric, prima di congedarsi, chiede del secondo prigioniero. E' stato interrogato e ha detto le stesse cose del primo, ma ora Padre Richmond sta aspettando di capire meglio prima di proseguire con l'ultima fase dell'interrogatorio, per evitare che faccia la stessa fine del suo compare.
Julie si informa di come la donna abbia contattato i due malcapitati vandali. L'ha fatto attraverso la malavita locale, e ogni giorno inviava loro dei messaggi.
Loic infine domanda: "se dovessimo trovare sta donnona, noi la imprigioniamo, ma se non ci riuscissimo, possiamo tagliarle la testa al volo?"
Padre Richmond sorride: "se la prendete viva è meglio... io voglio che paghi con la vita per cio' che ha fatto, ma bisogna prima interrogarla. Pero', ovviamente, piuttosto che lasciarla scappare è meglio se la uccidete subito."
Saluti e ringraziamenti, ci si prepara a partire.

L'incontro con Jack il giocoliere

A sera la compagnia arriva al villaggio di Mairet, dove si ferma per cenare e pernottare nella locanda "al particolare".
C'è parecchia gente, tranquilli. A metà serata arriva un giocoliere che fa uno spettacolino. All'occhio esperto di Julie si

capisce che è molto in gamba a fare il suo mestiere. Tuttavia, al termine dell'esibizione, inizia a girare mendicando tra i tavoli, attirandosi le ire dell'oste.
Subito Julie si avvicina ai due per difendere il giocoliere e Loic segue sua cugina e fa un po' da paciere, invitando Jack (questo è il nome del giocoliere) a prendere una birra al tavolo.
Jack è molto contento di accettare, si accomoda e racconta una triste storia, di come fosse stato membro di una compagnia di artisti e poi, a causa di un nobilastro incapricciato della sua domestica, con cui Jack aveva intessuto un rapporto di amicizia, fosse stato cacciato da Krandamer e costretto ad una vita di vagabondaggio e miseria.
Tutti chiacchierano allegramente con Jack, Julie chiedendogli di gente di Krandamer del giro dello spettacolo, Loic suggerendogli di pregare per scacciare la iella, Guelfo suggerendogli bettole di Amer dove esibirsi.
Ad un tratto si apre la porta della locanda e entrano un gruppo di cinque omaccioni grossi e nerboruti. Nella sala scende il silenzio, solo Loic ridacchia e si alza in piedi.
Il più grosso degli omaccioni si avvicina a Loic e gli fa: "ridi, ridi, hai fatto bene ad alzarti, perchè quello è il mio posto!"
Dall'altro lato della locanda un uomo armato si alza, è la guardia che vigila sulla clientela: "che sta succedendo qui?" domanda. Ma subito si scatena la rissa.
Due dei cinque omaccioni vanno verso la guardia per rallentarla, mentre gli altri tre attaccano briga con gli uomini del tavolo nostro. Il grossone rovescia il tavolo, Julie e Desiree sgattaiolano verso il bancone, allontanandosi. Tutti gli avventori si tirano indietro per evitare guai, iniziano le botte.
Al solito, a prendercele è il buon Guelfo, che viene colpito alla gamba da una sediata. Anche lui prende una sedia e ingaggia un "duello" con uno dei guastatori. Si scatena un gran caos. Eric va a difendere Jack dall'altro malvivente, Bart corre verso la guardia (dopo un tentativo non ascoltato di calmare le acque con un "sono un paladino di Kayah e vi ordino di recedere dai vostri intenti!") messo in minoranza, e Quixot si affianca a Loic.
Intanto la guardia ha tirato fuori la spada e i suoi avversari dei pugnali, e lì le cose si stanno mettendo male. A Guelfo arriva una sediata in testa. Allora Eric colpisce l'avversario di Guelfo, e gli dà una botta talmente forte sul petto che quello viene proiettato di un paio di metri all'indietro, col petto sfondato e, almeno all'apparenza, morto stecchito. Lo stesso Eric è perplesso e si spiega la cosa solo pensando che probabilmente il picchiatore era già affetto da qualche malattia.
Mentre il grossone addosso a Loic continua a spintonarlo, incurante dei colpi di Quixote, e quasi è arrivato a schiacciarlo contro il bancone, Desiree nota una sagoma furtiva che scavalca proprio il bancone e si dilegua verso la finestra sul retro della locanda. Lo indica a Julie, che subito raggiunge la finestra e la scavalca, provando a inseguire il misterioso fuggiasco.
Nel mentre il parapiglia continua, Eric corre a difendere Bart (la guardia è a terra ferita), il quale da solo stava tenendo a bada due avversari. Pochi istanti dopo in locanda entrano le guardie e ordinano a tutti di fermarsi. La rissa si placa velocemente.
Le guardie ordinano a tutti quelli coinvolti di seguirli in locanda, al che Bart mostra le carte che lo qualificano come Paladino, ma le guardie chiedono lostesso di andare con loro, per parlare con il superiore. Di Jack il giocoliere nessuna traccia, evidentemente si è allontanato poco prima dell'arrivo delle guardie.
Desiree si prodiga a curare i feriti, che sono parecchi. Ci sono due morti, quello colpito al petto da Eric e un altro ucciso dalla guardia. La guardia a sua volta è ferita, anche se si rimetterà, e un altro picchiatore ha ricevuto delle dagate da Guelfo, che pure non sta bene.
Ma poco prima di portare via tutti, le guardie scoprono che a terra, dietro il bancone, c'è il corpo senza vita dell'oste, che è stato evidentemente assassinato con uno stiletto.
Desiree allora racconta quel che ha visto e di Julie che, insospettita, ha seguito l'ombra, ignara che si trattasse di un assassino. Un paio di guardie decidono di andare a cercarla, anche se ormai si è già parecchio allontanata.Nel mentre tutti gli altri, eccetto Desiree che si cura dei feriti in locanda, sono portati alla piccola caserma del posto. Il Tenente Richard, ufficiale in comando, parla con Bart, mentre tutti gli altri sono chiusi in cellette separate. E' chiaro da subito chi siano gli assaliti e gli assalitori, tuttavia la gravità della situazione, la morte dell'oste, richiede indagini più approfondite.
Nel corridoio delle celle c'è un po' di confusione, Guelfo cerca di parlare con gli attaccabrighe per cercare di capire se qualcuno li abbia mandati di proposito contro di loro, e quasi ci riuscirebbe ma Loic la butta sull'insulto e finisce presto a parolacce.
Solo con molta fatica Guelfo riesce a convincere i picchiatori, e in particolare il loro capo Ettore, che forse il Paladino potra' mettere una buona parola con le guardie per farli uscire prima di galera, e riesce così a farsi dire, per lo meno, che effettivamente lui è stato pagato per andare a menare proprio loro. Chi è stato? "Qualcuno che vi conosce e che voi conoscete".
Il resto delle informazioni a quando Ettore potrà, grazie all'intercessione del Paladino, uscire di galera. Avrebbe detto anche di più, ma gli insulti di Loic lo convincono a tacere.
Poco dopo tutti vengono interrogati dal Tenente Richard, e Loic dice che Ettore, nel corso del combattimento, più volte aveva provato a spintonarlo verso il bancone: che sapesse dunque dell'assassino nascosto lì dietro? La notizia viene presa con la debita attenzione.
Inizialmente sembrava che fosse richiesta a tutti una notte in cella, ma in seguito alle proteste di Quixote i nostri vengono rimandati in locanda, dove si incontrano con Desiree e Bart.

Le ricerche di Julie scomparsa

Mairet, 24 aprile 517

Prima di andare a fare rapporto alle guardie, Bart viene raggiunto da Guelfo che gli spiega dell'accordo preso con Ettore, riguardo la buona parola con il tenente. Ma Bart non ritiene di dover difendere eccessivamente il malvivente, bensì lascerà che le guardie facciano il loro lavoro. Semmai domanderà di assistere all'interrogatorio. "Voi siete uomini di mondo, io un uomo di chiesa", spiega. Oltretutto Ettore e i suoi, per bene che gli vada, faranno qualche annetto di galera, quindi non c'è modo di aspettare che escano per ottenere le informazioni.
Intanto, benchè otto persone, tra guardie e volontari, più i membri del gruppo siano impegnati nelle ricerche, di Julie nessuna traccia.
Il pomeriggio Bart partecipa all'interrogatorio di Ettore, che prima cerca di blandire il Paladino, poi si rifiuta di collaborare, quindi viene massacrato di botte e infine, parlando col Tenente che gli racconta qualche frottola, ammette di essere stato pagato cinque corone d'oro da Jack, il giocoliere (svanito nel nulla al termine della rissa), per attaccare briga proprio con le persona al cui tavolo lui sarebbe stato seduto in quel momento.

Mairet, 25 aprile 517

Al mattino Bart ottiene dalle guardie altre informazioni prese da Ettore. In particolare che Jack si è messo in contatto con lui attraverso un giro di malavita del villaggio di Godwin, più a est lungo il fiume, attraverso un certo Vren.
A questo punto il gruppo si divide: Quixote indaga lungo la strada per Annecy, Loic va a sud verso Vally e Eric va a Gautier, più avanti. Fanno domande in giro, indagano ma non trovano nulla.
Bart, Guelfo e Desiree restano invece in zona e, insieme alle guardie e a dei volontari, pattugliano la campagna vicino a Mairet.
Desiree, insieme ad una guardia, non trovano nulla. Bart, anch'egli con una guardia, esplorano la zona lungo il fiume e, in una rimessa abbandonata, si trovano davanti proprio Jack in persona.
"In nome di Kayah, arrenditi!" esordisce Bart.
Ma Jack gli fa cenno con la mano di stare a distanza e dice: "se io muoio Julie muore, se non torno dove mi aspettano Julie muore, se provate a seguirmi Julie muore".
Dopodichè tira un foglio di carta a Bart e si allontana a piedi verso ovest, lungo il fiume.
Bart ordina alla guardia di cercare eventuali altri indizi, mentre lui legge il foglietto lanciatogli da Jack, dove effettivamente sono descritte le condizioni per il rilascio di Julie. Intasca tutto, benchè la guardia un po' ci resti male di non poter leggere. Dopodichè Bart continua a esplorare i dintorni e trova un vagabondo che si è sistemato in un vecchio mulino abbandonato. Dice di aver visto il giocoliere e, in cambio di una corona d'argento, si offre di trovarlo per conto del Paladino.
Guelfo invece viene raggiunto da un volontario della zona, che ha trovato dei segni lasciati sugli alberi, nel bosco, come a formare un percorso. L'altezza coinciderebbe con quella di Julie, e guidano verso una zona molto disabitata, fino ad una casetta abbandonata.
Esaminando tracce e segni nei paraggi Guelfo riesce a ricostruire che Julie dovrebbe essere arrivata qui, fermata da qualche parte a osservare, forse origliare, e che poi sarebbe ritornata indietro verso la cittadina. Nel percorso di ritorno le sue tracce scompaiono, evidentemente è a quel punto che è stata rapita.
All'interno della casupola (che era stata chiusa a chiave), è tutto in perfetto ordine, lavato e pulito di fresco, anche se nel caminetto ci sono tracce recenti di brace. Qualcuno l'ha usata e poi ha rimesso tutto a posto.
A sera tutti si ritrovano in locanda e Bart legge il messaggio. Che cosa fare?

La richiesta di Jack

Poche miglia ad est di Godwin troverete una rimessa di barche, gestita da un uomo di nome Vren: è stato già pagato per trasportarvi a nord di Kharas, nella contea di Stolberg, in terra di Krandamer.
Poche miglia a sud dal molo dove vi lascerà troverete un sentiero: seguendolo, arriverete alla strada che da Dunangal porta a Kharas, oltrepassando i controlli di confine.
Proseguirete a nord-est, in direzione di Dunangal, per circa quaranta miglia, fino ad arrivare ad una diramazione da cui parte una strada secondaria verso sud, diretta verso le colline. Seguirete questa nuova strada per circa venti miglia, inerpicandovi lungo le colline, fino a quando la sagoma di un monastero si staglierà davanti a voi.
La vostra missione è entrare in quel monastero e prelevare il prigioniero Q.
Il paladino con cui vi accompagnate, con il documento che vi verrà consegnato insieme al presente messaggio, dovrebbe avere tutti i mezzi per compiere l'incarico senza l'uso della forza: in quel caso avrete bisogno di un numero, lo stesso in cui vi dovreste già essere imbattuti.
Se non disponete di questa informazione, non avrete altra scelta che prelevare il prigioniero con la forza.
Una volta recuperato il prigioniero Q., non dovrete fare altro che tornare al molo dove siete stati traghettati: Vren tornerà a prendervi poco prima dell'alba, esattamente 3 giorni dopo avervi scaricato.
Una volta tornati in terra di Amer dovrete dirigervi al vecchio cimitero di Rigel, portando Q. con voi. Una volta accertato che sarete soli, ci consegnerete Q. e potrete riabbracciare la vostra Julie.
Se non salite su quella barca, Julie muore.

Se Vren muore, Julie muore.
Se Q. muore o non torna con voi, Julie muore.
Se il latore di questo messaggio non torna dove deve tornare, Julie muore.
Se proverete a seguire il latore di questo messaggio egli non tornerà dove deve tornare, e se non torna dove deve tornare, Julie muore.
Buon lavoro. Guelfo è dell'idea di non cedere, visto che evidentemente questo Q. è qualcuno molto importante e sarebbe un tradimento verso la causa liberarlo. Eric è interlocutorio, dice di cercare di capire meglio la situazione e poi agire. Bart conosce il monastero citato, sia pure di fama: è un luogo decentrato, dedicato a Pyros.
Tutti discutono a lungo sul dafarsi e Bart mette in chiaro una cosa: anche nell'ipotesi si decidesse di seguire le istruzioni contenute nel messaggio, bisogna che sia chiaro a tutti che una volta liberata Julie bisogna riprendersi Q. con ogni mezzo, e riportarlo al Monastero.
Siccome nel messaggio di Jack si parla di altro documento, si decide di andare subito di nuovo nella cascina delle barche, per vedere se si trovi lì. Ma lì c'è invece il mendicante incontrato da Bart, che ha trovato il documento e ora vorrebbe un sacco di soldi per consigliarlo. Loic lo "convince" a abbassare considerevolmente il prezzo e a collaborare come si deve.
L'incartamento consiste in un foglio con sigillo vescovile di Pyros, contenuto in una custodia di legno. Dopodichè il mendicante guida il gruppo nella direzione presa da Jack in allontanamento, che oltrepassa il mulino e ad un tratto arriva a dove stava legato un cavallo. E' impossibile col buio seguire le tracce così i nostri si accampano, per provarci l'indomani.

Jack inseguito e interrogato

Campagna a ovest di Maurer, 26 aprile 517

Col giorno si seguono le tracce del cavallo, che vanno verso l'interno. Passando ad un villaggio di contadini si chiede se abbiano sentito un cavallo di notte passare, e sì, effettivamente è così, andava verso sud lungo una strada di campagna.
Al villaggio seguente stessa storia. Pattugliando poi la strada, sempre verso sud, ecco che c'è un sentiero verso est che conduce ad un granaio isolato. Qui si intravede un cavallo legato.
Effettivamente dal piano di sopra del granaio arriva la voce di Jack: "bravi, mi avete trovato", dice.
Guelfo gli dice che vuole rassicurazioni che Julie sia viva, altrimenti non se ne fa nulla. Jack risponde che la richiesta e' ragionevole, e che quindi, benchè sia già in ritardo, acconsentirà a portare uno del gruppo, disarmato e bendato, fino a dove si trova Julie, e quindi di riportarlo indietro a Godwin, in modo che possa rassicurare i compagni.
"Così se Julie è morta hai pure un altro ostaggio..." risponde Loic, adirato. Poi pero' sembra che non ci siano altre possibilità, e così è Bart ad offrirsi volontario per il rischioso compito.
Quixote, che è rimasto fuori a controllare il retro dell'edificio, si avvicina adesso e si offre lui stesso volontario, e da come si comporta sembra che abbia qualcosa in mente, forse un piano? Comunque Jack invita i nostri a sbrigarsi a decidere: deve ripartire al più presto.Eric si offre allora per uno scambio di prigionieri: lui al posto della cugina. Ma Jack rifiuta l'offerta perchè troppo complicato, ed è bene che gli uomini abili alle armi stiano tutti insieme. La spiegazione sembra un po' strana, Loic insulta un po' Jack, che non risponde.
Bart intanto si prepara, consegna la spada ad Eric. Guelfo nel mentre si avvicina a Loic e gli mormora qualcosa all'orecchio. Bart si lascia legare le mani e insieme a Jack si avvicinano al cavallo.
Improvvisamente Loic dopo un cenno di intesa con Guelfo, attacca Jack alle spalle, colpendolo alla nuca col suo black jack. Jack cade a terra privo di sensi.
"E adesso?" chiede Eric, "in base a cosa avete preso questa decisione?"
"Non voglio calarmi le braghe davanti a questi", risponde Guelfo.
Guelfo e Loic sono dell'idea di interrogare Jack e se necessario torturarlo, per fargli confessare dove sia tenuta nascosta Julie. Eric non è d'accordo. Bart media e dice ok ormai di interrogarlo, ma assolutamente senza ricorrere alla tortura. Nel caso non dica niente, semmai lo si consegnerà alle autorità competenti.
Jack viene perquisito e legato. Dalla perquisizione emerge solo una cosa strana, una carta da gioco che raffigura, guarda un po', la figura di un Jack.
Al risveglio Jack dice: "non è stato furbo".
Bart lo interroga su chi sia Q, sul significato di una possibile gerarchia legata alle figure delle carte, chiede dove sia Julie e molte altre cose, ma Jack non parla. Anche la minaccia di possibili torture e di essere consegnato alle autorità ecclesiastiche non lo convince, sembra un osso duro.
Allora, dopo una breve consultazione, Guelfo ottiene da Bart il permesso di 'spaventare' un po' Jack con i suoi poteri magici, purchè non gli faccia realmente del male.
Guelfo si avvicina così al prigioniero, lancia l'incantesimo 'mani brucianti' e si bulla un po', ma sembra che Jack non si smuova. A smuoverlo, a sorpresa, è la minaccia di Guelfo di andare comunque a prelevare Q al monastero, e di portarlo/a in un luogo diverso e segreto. Allora Jack si preoccupa davvero e comincia a parlare.
Chiede la parola d'onore di tutti, specialmente del Paladino, che non saranno rivelate le informazioni che sta per dare. L'ottiene e così inizia il suo racconto.
Alcuni mesi prima, in terra di Krandamer, c'era stato un terribile massacro in cui erano periti 7 paladini, a Klein-Mar. Accusata di aver dato la soffiata sui loro spostamenti e aver causato l'eccidio è stata una donna, tal Q., catturata e

condotta nel monastero di Pyros agli arresti.
In realtà pero' ella non è responsabile del massacro, ma è stata ingiustamente accusata, incastrata da un'altra donna che è la reale colpevole. Entrambe le donne lavoravano per la stessa organizzazione, di cui pure Jack fa parte, struttrata gerarchicamente. Lavorano per un obiettivo 'che non ci piacerebbe'.
Alla domanda di come faccia Jack a conoscere tanto bene la nostra organizzazione, lui risponde che c'è al suo interno una talpa, una persona che passa loro le informazioni sui nostri incarichi e spostamenti. Promette anche pero' che, se tutto andrà bene, ci dirà il nome della mela marcia e se possibile anche le prove che la compromettono.
Guelfo si informa allora riguardo la persona in pensione uccisa qualche mese prima, nelle cui mani fu trovato l'indovinello. Jack spiega che gli era stato chiesto di svolgere l'incarico che ora viene proposto a noi.
Spiega anche che mentre l'organizzazione di cui Jack fa parte vuole Q. morta, in modo che non ci sia il rischio che riveli cose compromettenti sull'organizzazione, soltanto Jack vuole salvarla e farla fuggire. Dice anche che l'organizzazione di cui fa parte sta prendendo una piega sempre più cruenta (e l'assassinio del vecchio e quello del povero oste lo dimostrano), tanto che lo stesso Jack sta pensando di tirarsene fuori alla prima occasione.
"Ma chi è questa Q., per te? Una parente, un'amica, una fidanzata, una cugina...." si informa Loic.
"L'amo", è la risposta di Jack.
Dopo molti altri discorsi, in cui Jack spiega meglio i vari ruoli della sua organizzazione, legati ai semi delle carte da gioco (rapporti con la politica, con la chiesa della luce, con quella delle tenebre e col potere eversivo), alla fine si decide un piano.
Il piano è che il gruppo farà uscire Q. dal monastero in cui è prigioniera, dopodichè effettuerà lo scambio con Julie ben prima di raggiungere il cimitero di Rigel, in modo che Jack abbia modo di far sparire Q senza farle correre troppi rischi.
Dopodichè si va lostesso al cimitero di Rigel, luogo dell'appuntamento, per affrontare in combattimento, a viso aperto, i veri 'cattivi', uccidere la donna realmente responsabile del massacro dei paladini e, possibilmente, recuperare le prove dell'innocenza di Q.
Jack infine spiega che il numero risultato dell'indovinello è un codice di controllo che dovra' essere riferito all'Abate del monastero in cui Q. è prigioniera, come conferma di quanto scritto nella lettera (falsa) del Vescovo di Stolberg.E così, per quanto non tutti siano convinti delle parole di Jack, il prigioniero viene liberato, Bart torna a farsi legare le mani, e i due partono verso il luogo segreto in cui è tenuta segregata Julie. Gli altri tornano indietro verso Mairet, con l'accordo di ritrovarsi a Godwin a breve.
A Mairet in locanda ci sono delle guardie, alle quali Guelfo racconta di aver seguito le tracce del giocoliere senza trovarlo. Lui e gli altri vengono poi convocati dal Tenente Richard, che è molto dispiaciuto di essere stato estromesso dalle indagini, e sorpreso dell'assenza di Bart.
"E' andato a riferire al Monastero con la massima urgenza", risponde Guelfo, "ma certamente appena possibile tornera' a raccontarvi gli sviluppi delle indagini".
Il Tenente un po' ci resta male, ma non puo' far nulla. I nostri partono quindi alla volta di Godwin più in fretta possibile.

Il viaggio di Bart con Jack

Intanto Bart cavalca con Jack fino al tramonto, verso sud e poi verso est. A sera si fermano e Jack benda il paladino. I due camminano per un po' attraverso delle colline, poi Jack manda un richiamo per farsi riconoscere e poco dopo i due arrivano in un luogo chiuso. Qui Bart sente la voce di un altro uomo, che non è d'accordo con Jack per il fatto di aver portato il Paladino. Jack se ne assume ogni responsabilità.
Poco dopo Jack viene sbendato in una stanza strana scavata nella roccia, un posto che lo fa star male, come se lo soffocasse. C'è un vecchio altare, senza segni identificabili (sicuramente roba di culti oscuri), e poi tutta una serie di attrezzi, armi e roba varia ammonticchiati.
Ci sono alcune bare vuote, ed una piena, dove giace Julie, addormentata.
Bart controlla che sia viva, ed è così: respira, sia pure flebilmente, in una via di mezzo tra il sonno e la morte.
Bart si preoccupa e chiede spiegazioni a Jack, che lo rassicura del fatto che si sveglierà. Bart insiste che vuole parlarle, per assicurarsi che stia bene (non ha un graffio, ma non vuol dire molto) ma Jack gli spiega che non è il caso, perchè poi andrebbe comunque addormentata nuovamente ed è rischioso sottoporsi troppe volte a certi trattamenti.
Bart finisce per arrendersi, ma si toglie il simbolo di Kayah che porta al collo e lo mette al collo di Julie, nascondendolo con l'abito.
Dopodichè Jack lo ribenda e subito ripartono verso Godwin.

Gautier, 27 aprile 517

Dopo aver dormito nella locanda "il buon mattino" di Gautier, il gruppo parte verso Godwin senza perder tempo. Desiree nota che i due lupacchiotti stanno crescendo molto in fretta, più di quanto pensasse. Fortunatamente sembrano ancora dei cucciolotti di cane e nessuno fa storie vedendoli.
In serata viene raggiunto il confine con il territorio di Rigel e si dorme in locanda.

Contea di Rigel, 28 aprile 517

Pagato il pedaggio, il gruppo raggiunge a sera la cittadina di Godwin e si sistema, come da accordi, nella locanda "la

falange", la più grande del posto, molto popolata di soldati e di guardie.

La rimessa di barche di Vren

Godwin, 29 aprile 517

Bart, lasciato da Jack a una ventina di chilometri da Godwin, si mette in cammino e trova presto un carro di contadini che gentilmente gli danno un passaggio. Nel primo pomeriggio arriva alla locanda "la falange" e racconta quel che ha visto. Sapere Julie in una bara, mezza morta, certo non allieta i suoi cugini, e si decide di sbrigarsi.
Secondo le istruzioni del messaggio, si prosegue di qualche miglio verso Est, alla ricerca della rimessa di barche di Vren.
Arrivati in una zona boscosa, si sentono suoni come di un pestaggio. Guelfo e Loic vanno un po' avanti a controllare e scoprono a distanza che ci stanno quattro tizi che stanno trascinando un malcapitato verso il fiume.
"Vren?" chiede Guelfo.
"Chi ha parlato?"
"Qualcuno di voi è Vren?" si informa Guelfo
"No. A che ti serve?"
"Dobbiamo fare affari con lui", risponde Guelfo
"Allora continua dritto verso la rimessa delle barche", risponde il picchiatore.
Guelfo ringrazia e se ne va, tornando dagli altri.
Quando pero' racconta del poveraccio mezzo morto trascinato verso il fiume, sia Eric che Bart insorgono, e dicono che non è tollerabile una simile cosa. Quindi tutti insieme si avviano verso i quattro uomini.
Guelfo nuovamente parla per primo, cercando di mantenere i rapporti in modo cordiale: "scusate, è quella la rimessa di Vren?" chiede.
"Esatto".
Ma Bart ordina ai quattro di lasciare il tizio ferito. Loro dicono che non c'è nessun ferito, che è solo un loro amico ubriaco e si sta per dare una rinfrescatina al fiume.
"Andatevene e nessuno vi farà del male", insiste Bart.
Loro si voltano, mettono anche mano a delle armi che hanno alla cintura, e Bart si toglie il mantello, rivelando la fratina della chiesa di Kayah.
Sia Guelfo che i quattro scuotono il capo, contemporaneamente. Ma poi i quattro lasciano lì a terra il povero ferito e si dirigono verso la rimessa delle barche. Bart chiede a Desiree di prendersi cura del ferito.
Intanto Loic e Guelfo bussano alla rimessa delle barche e apre un tizio anzianotto con mezza faccia devastata, probabilmente da un colpo d'ascia. E' Vren, e senza tanti complimenti indica una bagnarola, dicendo che arriva subito.
Intanto Desiree ha dato un po' di conforto al ferito, che continua a lamentarsi. Bart ordina che sia portato in un cespuglio tra la boscaglia, in modo che i suoi aguzzini non lo trovino e non finiscano il lavoro. Il tizio continua a lamentarsi, Bart gli ordina di pregare Kayah.
E' il momento della traversata del grande fiume.
Tutti si sistemano sulla barca e aspettano i comodi di Vren, che poco dopo arriva con un lungo remo schifoso e mezzo marcio. La traversata dura circa un'ora.
Annoiato, Eric propone a Loic una scommessa: "scommetto una corona d'oro che non hai il coraggio di chiedere a Vren che cosa ha fatto alla faccia!"
Loic accetta la sfida e gli si avvicina, e glie lo chiede. Vren non la prende male.
"E' stato più veloce di me e mi ha fatto questo, ma io poi gli ho spaccato la testa. E ti dico una cosa: era una guardia".
All'imbrunire la barca arriva ad un moletto nascosto sulla sponda krandamerita. Vren è molto chiaro: "tra tre giorni io sto qua: se ci siete, bene, senno' non me ne frega niente, peggio per voi".
Allontanatisi un po' dal molo, ci si accampa per la notte.
E' ancora il primo turno di guardia, quello di Desiree e Loic, quando i lupacchiotti iniziano ad agitarsi e ringhiare. Desiree riesce a scorgere un movimento in un cespuglio a parecchia distanza, è una figura un po' gobba che si muove in modo strano e, quando poco dopo scappa via, alla ragazza sembra di riconoscere la sagoma che era fuggita dal retro della locanda, dopo l'assassinio dell'oste. Lo dice a Loic e poi agli altri. Quando la sagoma è ormai lontana, i lupi si calmano.

Sponda Krandamerita del fiume Dymiras, 30 aprile 517

Al mattino viene controllato il cespuglio visto da Desiree, e i lupi, razzolando, trovano una piccola carcassa di roditore (un topo? un criceto?) che sembra sia stato mangiato, crudo, nelle ultime ore. Ci sono tracce strane, una via di mezzo tra umane e animalesche.
Evidentemente l'assassino dell'oste, mezzo deforme, sta alle costole del gruppo, forse per assicurarsi che faccia il suo lavoro, forse addirittura per uccidere Q. appena fuori dal monastero.
Non c'è altro da fare se non seguire pedissequamente le istruzioni del messaggio di Jack, verso il Monastero.
La strada è pochissimo frequentata, ma per fortuna si trova una fattoria dove è possibile acquistare i cavalli, perchè altrimenti sarebbe difficile rispettare i tempi convenuti.
A tarda sera si arriva nei pressi del monastero, e nuovamente anche stanotte i lupi a un certo punto si agitano moltissimo, anche se nessuno riesce a vedere niente.

Il Monastero di Dunanfeld e la liberazione di Q.

Monastero di Dunanfeld, 1 maggio 517

Il Monastero di Dunanfeld è protetto da un barbacane, dove Bart si fa accogliere presentando le sue malleverie. Chiede di poter conferire con l'Abate, ed è una cosa abbastanza lunga per via di attese burocratiche. Infine Bart viene accompagnato da alcuni Paladini al corpo centrale del Monastero, dove dopo un'altra attesa è ricevuto dall'Abate in persona. Gli altri aspettano al Barbacane.
Sulle prime l'Abate è contento di ricevere Bart, ma quando riceve l'incartamento vescovile e legge di dover consegnare il prigioniero noto come Q. si scurisce in volto. Poi porge a Bart un foglio, senza dir nulla, e Bart traccia il numero 3. Allora l'Abate si stringe nelle spalle: "sia fatta la volontà di Pyros", dice a malincuore.
Bart viene riaccompagnato dagli altri e dopo un po' arrivano dei paladini insieme a una donna coi capelli cortissimi e che mostra segni di terribili torture e sevizie. Ha lo sguardo fisso e l'espressione totalmente spenta, i paladini spiegano che è praticamente muta in seguito alle torture, non mangia quasi niente (solo minestre e cose liquide).
Poi due paladini comunicano di aver avuto l'ordine di fare da ulteriore scorta, vista l'importanza della prigioniera. Bart cerca di rifiutare e infine si accordano che la scorta dei paladini arrivi solo fino a Kronach, a non troppa distanza.
Si parte, finalmente, di buon passo. Q sta sul cavallo di Guelfo, coi polsi legati. E' inerte. Tutti gli altri stanno attorno a lei per proteggerla.
Scende la sera. Ad un tratto i lupi iniziano a ringhiare e tutti si allarmano. Si decide pero' di tirare dritto verso la città, che non è distante. Arrivati alle mura i Paladini del monastero tornano indietro, mentre Bart si fa aprire dalle guardie e chiede di una locanda.
L'oste non è contento di ospitare un Paladino con prigioniero e scorta, ma abbozza. Fornisce una stanza al piano terra. Tutti si sistemano barricandosi dentro e Guelfo è particolarmente paranoico.
Per paura che Q. venga avvelenata, Desiree e Loic chiedono all'oste di preparare loro direttamente la cena. L'oste abbozza, anche se prova a obiettare: "certo pero' è una grossa mancanza di fiducia!".
"Totale", risponde Loic.
Così Desiree prepara la cena, protetta da Loic armato di ascia. Si cena in stanza e ci si barrica in vista della notte.....

I primi simboli Ogham, il povero Paladino e l'agguato

2 maggio 517, Karas

La notte passa tranquilla, anche se i nostri eroi sono tutto fuorchè tranquilli, con i misteriosi nemici che li braccano e la sinistra prigioniera al seguito, muta e sofferente.
Tornando verso il molo bisogna ripercorrere un tratto della strada fatta all'andata, e ad un tratto si notano vistose tracce di combattimento. I lupi sono agitati e a terra giace un corpo sventrato: è uno dei Paladini della scorta del monastero.
Sembra che sia stato addirittura in parte mangiato. Tracce conducono verso le colline al di là della strada, e dell'altro Paladino non c'è traccia. Bart si occupa della sepoltura del Paladino, mentre non c'è tempo di fermarsi a seguire le tracce.
Si prosegue sempre più turbati verso il molo.
Dopo poco più di un'ora i lupi iniziano nuovamente a ringhiare. Il sentiero, già poco battuto, è adesso deserto. Ecco che a terra c'è uno strano simbolo che ricorda una X, obliquo, tracciato con quello che potrebbe essere sangue.
Quixote chiede gentilmente aiuto a Q., la quale sussurra "MUIN". Loic insiste in malo modo per avere una spiegazione più chiara e anche Guelfo continua a chiederle chiarimenti, lei alza le mani legate e indica il simbolo. "MUIN" dice nuovamente. Loic pesta il simbolo e grida: "è una stregoneria!". Il simbolo per un attimo si illumina e tutto intorno è come se comparisse un cerchio di simboli uguali, sugli alberi, nell'aria, tutto intorno al simbolo calpestato. Subito tutto svanisce. Guelfo sgrida Loic: "la prossima volta che trovi un simbolo a terra non lo calpestare..."
Q. parla e dice: "sanno che siamo qui".
Tutti si guardano attorno allarmati, Quixote parla ancora a Q. e lei gli mostra i polsi incatenati, come a chiedere di essere liberata. Guelfo è inquieto: percepisce in Q. uno strano potenziale magico, però diverso, mai sentito prima. Bart libera una mano a Q. e lei si addenta il polso violentemente, per fare uscire del sangue. Poi si butta a terra e inizia a tracciare un simbolo.
Loic si lamenta con Bart, secondo il boia questo non è un comportamento da Paladino. Intanto Q. traccia a terra con molta attenzione un simbolo complesso, una linea orizzontale e sotto una specie di staccionata. Usa molto sangue e presto cade a terra esausta. Desiree si prende cura di lei.
"IFIN", dice poi Q., indicando il simbolo che ha tracciato.
"Cosa significa?" le chiede Quixote.
"Sopravvivenza".
Poi guarda il vecchio simbolo e aggiunge: "dobbiamo andare via".
Si riparte e lungo la strada Quixote cerca di parlarle. Le chiede se sia contenta di tornare da Jack, e lei risponde che ci sono quattro Fanti, e che non è quello di Cuori quello di cui bisogna ora preoccuparsi. Poi, a domanda di Quixote, spiega che i simboli sono "OGHAM". Non dà spiegazioni più precise, perchè la conversazione viene interrotta dal ringhio dei lupi

molto agitati, che puntano in più direzioni, come se si sentissero circondati.
Q. spalanca gli occhi, spaventata: "sono arrivati", dice.
Quixote la spinge a terra e la protegge con il suo scudo.
Spunta da dietro dei massi un tizio che definire uomo sarebbe troppo generoso, una creatura dalla pelle brunita e dura, mani adunche armate di artigli e occhi gialli, enormi, vividi e spettrali.
Si mostra e poi fa un balzo agilissimo e scompare dietro alcuni alberi. Si ode una voce da lontano: "lasciate andare la ragazza".
"Avete il nostro ostaggio?" chiede Guelfo.
"Lasciate la ragazza o morirete tutti", è la risposta.
"Fottiti" risponde Guelfo, preparandosi allo scontro.
La creatura animalesca balza sul gruppetto compatto, attaccando Desiree. La ferisce gravemente al torace coi suoi artigli e lei grida, straziata da un gelo mortale.
Loic subito colpisce la creatura sulla schiena, ma trova una pelle durissima, similie alla pietra. Guelfo allora gli tira addosso una ragnatela, colpendolo in pieno, ma l'essere salta via senza difficoltà con tutta la ragnatela addosso.
"Siete sempre convinti che valga la pena morire tutti?" chiede la solita voce.
"Finiscila e fatti avanti".
Loic e Guelfo corrono verso il mostro, ora tra gli alberi. Il mostro attacca Loic, colpendolo di striscio alla spalla. Un fiotto del suo sangue colpisce Guelfo, che prova ad usare le mani brucianti ma viene ferito anche lui al volto dagli artigli. Intanto sul sentiero arrivano tre uomini armati, che ingaggiano quanti sono rimasti lì, Bart, Eric e Quixote.
Loic ferisce gravemente l'essere alla gamba, ma questi non si scompone, si stacca da solo la gamba ferita, che evidentemente gli dava intralcio, e salta via.
Sulla strada intanto i nostri se la cavano bene, anche Bart, invocando Kayah a gran voce, riesce a parare colpi molto ben assestati. Intanto arrivano altri due arcieri che bersagliano i nostri. Il combattimento è cruento ma alla fine i nostri vincono e riescono a fare un prigioniero. Questi dice di essere un semplice mercenario, assoldato da tal Orak, conosciuto lungo il fiume. Orak è il padrone della voce (che ora tace) e dello scarabocchio sulla strada. L'ordine era di ucciderci tutti. Gli altri sono otto persone, stanno nascosti ed è gente tipo stregoni, dice il mercenario.
Uno deli stregoni è una donna, poi c'è Orak, che è un uomo basso e bruno, poi c'è un tizio cinquantenne atletico e un altro tipo, emaciato magro e pallidissimo, molto agile.
Q. spiega che il vecchio è K.
Bart chiede al prigioniero se abbia visto simboli strani o altro e... la testa gli esplode.
Ucciso anche l'altro prigioniero, si fa una rapida prece sui cadaveri e si prosegue verso il molo. Q. si avvicina a Desiree, indica la ferita che ha ricevuto dall'essere scimmiesco (il Fante di Picche, a quanto pare) e dice: "mortale". Dopodichè si scioglie la medicazione al polso, fa sedere Desiree e, dopo aver morso il polso già ferito ne fa uscire del sangue, e con questo tocca la ferita di Desiree. "IFIN", dice, che significa "sopravvivenza". Fa lo stesso con le ferite di Loic (che inizialmente è molto contrario a sottoporsi a questa stregoneria) e di Guelfo. Si prosegue quindi verso il molo, sul quale è tracciata un'altra figura: "muin", dice Q., e si riesce a capire che significherebbe "istinto".
Tutti la guardano perplessi mentre lei, tracciando con il proprio sangue un'altra linea, modifica il segno e dice, soddisfatta: "GORT". Significa "cercare dentro", o qualcosa del genere, a quanto pare.
Si prepara il campo per la notte, i turni di guardia sono doppi.
Durante la cena Q. si è un po' sciolta e parla, sia pure in modo un po' criptico. Dice che lei è tutto sommato "una di loro", per questo non li ha denunciati, nonostante fosse stata accusata ingiustamente. Dice che loro però sono diversi, sono cambiati in peggio. Spiega che gli strani simboli hanno a che fare con antichi dei della natura, e a domanda ammette che siano legati in qualche modo ad Harkel. Conosce anche Etemenanki. Non si capisce quale sia il legame il legame con i druidi, ma a qualche livello c'è senz'altro.
Il tempo passa e inizia a piovere forte. Il fiume si gonfia ed è molto agitato.

I patti sono rispettati

Approdo sul fiume, 3 maggio 517

E' l'alba del 3 maggio quando una barchetta riesce ad affrontare la forte corrente del fiume Dymiras e raggiunge l'approdo segreto. Al timone c'è Vren lo scorbutico, e a borto Jack con una grossa cassa. Jack è ferito, ma appena scende a riva sorride e dice: "avete mantenuto i patti!". Anche lui l'ha fatto. Infatti all'interno della grossa cassa di legno (che sembra un po' una bara, in effetti) c'è Julie, addormentata.
Per svegliarla, Q. traccia sulla fronte di Julie un simbolo e la fanciulla subito riprende colorito e si sveglia. Appare confusa, ma in buona salute. "S'è messo a piovere", osserva.
Jack aiuta Q. a salire a bordo e i due si allontanano con Vren, dopo essersi dati appuntamento al cimitero di Rigel Il piano non è chiaro, Jack dice ai nostri di "cominciare, che poi arriverà lui a dare manforte".
La barca di Vren si allontana e tutti si prendono cura di Julie. Le raccontano tutto l'accaduto e lei, che ha dormito dalla sera in cui è stata rapita, racconta come si sono svolti i fatti.
Dice di aver seguito l'essere deforme (il Fante di Picche) fino ad una casetta isolata, dove ha origliato a distanza mentre una voce femminile gli parlava. Quindi, tornando indietro, già quasi sulla strada ha incontrato Jack (di Cuori), e lui le ha detto che tutti la stavano cercando, poi le ha dato in mano un giunco con uno strano disegno sopra... e lei ha perso i

sensi. Non ha sofferto, anche se il suo sonno pesante è stato turbato da brutti sogni, di cui preferisce non parlare.
A questo punto ci si interroga sul dafarsi.
Bart dice che è essenziale andare al cimitero di Rigel per cercare prove dell'intero complotto, dell'innocenza della Donna di Cuori e la colpevolezza di quella di Fiori. Altrimenti lui è proprio nei guai. Visto che intanto il fiume non si può guadare, bisogna girare per Godwin. Quindi si ripercorre la solita strada all'indietro.
Arrivati al punto in cui Bart aveva seppellito uno dei due paladini del monastero, si decide di seguire le tracce verso le colline, per capire che fine abbia fatto l'altro paladino scomparso.
Le tracce proseguono parecchio verso l'interno, Eric guida il gruppo in una zona disabitata e scende la sera, tocca accamparsi.

Il Paladino ucciso e profanato

Colline di Krandamer, 4 maggio 517

Le tracce proseguono ancora per qualche ora, al mattino, poi si raggiunge una zona sassosa dove diventa difficile seguirle.
Tuttavia in lontananza Desiree nota una strana forma d'albero, simile ad una forca. Avvicinandosi, è davvero uno spettacolo brutto: un albero privo di rami in cui è stato infilato un palo ad una certa altezza, con un lavoro fatto di precisione.
Attaccata al palo c'è una corda, da cui pende la testa del povero Paladino. In terra ci sono resti maciullati di un corpo umano, un mare di sangue con cui sono anche stati tracciati strani simboli, simili ad un gufo e ad altri animali. Desiree, osservando i resti a terra, nota che mancano gli organi principali, lo scheletro e la pelle. Chissà dove sono finiti.
Viene officiato da Bart un funerale e ci si rimette in marcia verso Godwin. Scende la sera e i nostri si accampano nuovamente prima della strada, tra le colline.
Nel cuore della notte, durante il turno di guardia di Julie, Guelfo ed Eric, la ragazza ode un lontanissimo rimbombo, poi si volta e vede l'ombra evanescente del Paladino morto, con un pessimo aspetto, la testa tagliata lì al suo posto, i segni di orrende ferite. Julie grida, Eric tira fuori il martello, Guelfo si stropiccia gli occhi.
Sembra che il Paladino stia parlando, anche se non ha voce. Ripete sempre la stessa frase. Guelfo si avvicina per cercare di leggergli le labbra e capisce qualcosa di molto frammentario: "NON ... ANDATE", con una parola in mezzo incomprensibile. La sagoma poco dopo scompare e si resta col dubbio di cosa abbia voluto dire. Bart prega e Julie suggerisce di restare lì in zona l'indomani, magari la notte seguente, per permettere semmai al povero fantasma di ripresentarsi. L'idea viene accolta da tutti, si torna a dormire poco dopo.

Colline di Krandamer, 5 maggio 517

Si torna nel luogo della sepoltura. Mentre i feriti si riposano e Bart prega, gli altri esplorano la zona per cercare eventuali tracce utili a capire la situazione. Ad un tratto Julie nota un punto in cui la terra è smossa. Sembra ci sia stato sepolto qualcosa sotto. Con l'aiuto degli altri si scavano diversi vasi sigillati, dall'aspetto molto molto antico. Dentro ai vasi ci sono gli organi del povero paladino, imbalsamati con strani unguenti.
Bisogna bruciare tutto ed officiare per bene il funerale del malcapitato.
"Ecco cosa voleva dire il Paladino: non ve ne andate prima di aver recuperato tutte le mie frattaglie!" commenta Guelfo.
Dopodichè Guelfo espone la sua teoria, ovvero che i cattivoni abbiano provato a trasformare il corpo del povero paladino in una sorta di marionetta, controllandone lo scheletro e la pelle, grazie al fatto di conservarne gli organi vitali in quegli strani vasi. Per quanto bizzarra, la teoria convince un po' tutti, specialmente dopo aver visto il Fante di Picche quello che è e quel che riesce a fare.
Scende la sera e tocca di nuovo accamparsi in zona. Si ode nel cuor della notte il rombo e nuovamente si ripresenta il fantasma. Adesso ha un aspetto più sereno, fa sì con la testa e scompare soddisfatto.

6 maggio 517

L'indomani si raggiunge Godwin, grazie all'abito di Bart si passa il confine senza difficoltà e, una volta recuperati i cavalli, ci si avvia verso Rigel. La città non è poi così lontana.
La notte, nella stazione di posta prossima al confine della Contea, di nuovo appare il Paladino fantasma, stavolta in sogno, sia a Quixote che a Guelfo. Stavolta parla, ringrazia per averlo sepolto degnamente e dà due consigli: "dovete liberare tutti i prigionieri e non aprire nulla senza la giusta chiave". Quindi scompare.

Finalmente a Rigel

Contea di Rigel, 7 maggio 517

Entrati nella Contea, presto si raggiunge la città, che sorge in cima ad una collina, alla confluenza di due fiumi. Chiedendo in giro dove sia il vecchio cimitero, si viene presto a sapere che ce ne stanno due, uno grande appena fuori la città e uno, più vecchio, in pieno centro, vicino alla chiesa di Reyks. Sembra veramente strano che un'organizzazione di cultisti legati addirittura alla tenebra abbiano deciso di soggiornare in un posto così centrale.
Intanto si prende posto in una locanda nel quartiere commerciale, "il Brigante", molto affollata. Si mangia bene e c'è una grande camerata per tutti.

Guelfo e Bart vanno alla biblioteca cittadina per cercare informazioni sul vecchio cimitero e vengono a sapere che esiste un altro cimitero ancora, sia pure non più utilizzato, sull'altro fianco della collina. Lì erano portati i corpi dei morti durante le pestilenze, e sepolti sommariamente. E' una zona isolata dove sorgono anche alcuni resti dell'antica città che preesisteva a Rigel.
Sembra proprio il posto giusto.
Quixote invece va alla ricerca di un sacerdote di Harkel, per chiedere consiglio. Ne trova una, anzianotta, che si chiama Marie. Lo accompagna Guelfo di ritorno dalla biblioteca.
La sacerdotessa non conosce Ogham, mai sentito nominare. Per quanto riguarda i simboli di gufo e civetta, la sacerdotessa dice che non sono collegati a divinità contemporanee, ma gli antichi sembra che venerassero spiriti a cui erano associati animali. Solitamente questi spiriti avevano una doppia personificazione, una buona e una cattiva, una legata all'ordine e una al caos, che in seguito hanno portato alla battaglia tra luce e tenebra.
In quest'ottica il gufo e la civetta sono probabilmente simbolo di uno spirito osservatore e pianificatore, in contrapposizione con la religione moderna. Forse c'è qualche legame con i rami più estremisti del druidismo, quelli contrari alla Chiesa.
Quixote mostra poi i simboli Ogham alla sacerdotessa, e lei intuisce che possano rappresentare delle piante.
MUIN, "istinto", sarebbe associato alla vite; IPHIN, "sopravvivenza", al vischio; GORT, "introspezione", o all'edera o al caprifoglio.
Insomma pare proprio che sia in atto un conflitto tra ordine e caos, fomentato da chi cerca di riportare in vita gli antichi culti antichi di Sarakon.
Scende la sera, al Brigante si mangia ottima zuppa di farro e maialino e si parla di queste cose.
Julie ringrazia poi Bart in privato per aver rischiato tanto per salvarla, mettendo in gioco il suo stesso abito da Paladino. Lui è teso ma contento, spera che tutto possa finire bene.
Ci si interroga poi su come affrontare lo scontro con i nemici, al cimitero di Rigel. Eric, pensandoci bene, nota: "ci sarà un combattimento probabilmente molto cruento, che viene a fare nostra cugina?"
"Farò da vedetta per voi, andrò in avanscoperta!" risponde lei.
"Così ti rapiscono un'altra volta..." commenta Loic. Poi, davanti alle insistenze di Julie abbozza: "però devi essere prudentissima, promettilo!"
Julie promette: "dopo tutto quello che avete fatto per salvarmi, farò del mio meglio per campare cent'anni e in buona salute".
Per quanto riguarda Desiree, lei anche intende partecipare allo scontro, per offrire ai compagni il suo aiuto da medico (sperando sempre che non ce ne sia bisogno) e comunque come arciera.
"Sicuramente ci aspetteranno molto preparati", dice Bart, "ed è persino possibile che sappiano che abbiamo già con noi Julie, se il piano di Jack non è andato a buon fine, o se magari lui ci ha traditi. Forse se ne sono già andati, o se ci aspettano lo fanno con grande sicurezza e conoscenza del territorio".
Julie propone di fare un sopralluogo a distanza e sentire qualche becchino se sa come sia fatto questo cimitero degli appestati.
"Ho un'idea", dice Loic, "diciamo che un nostro vecchio zio di Rigel è morto di peste molti anni fa, e ora ci è apparso in sogno per chiederci di andare a pregare sulla sua tomba dimenticata. Così possiamo ben spiegare il nostro viaggio e il nostro interessamento..."
L'idea diverte un po' tutti, si decide di fare così.
E' però già ora di andare a dormire e come sempre si fa a turno per restare di veglia...

L'antico cimitero

Rigel, 8 maggio 517

Al mattino l'oste del Brigante chiede se si intenda confermare la stanza anche per la notte o no. Eric, superstizioso, dice che secondo lui porta male, e che si confermerà in giornata. Al contrario Loic, a insaputa del fratello, la conferma.
Loic, Eric, Desiree e Julie vanno a cercare qualche contadino sulla strada verso il vecchio cimitero, per avere informazioni sulla zona. L'idea è di raccontare la frottola del vecchio zio morto.
"Intendi 'la gora'?", risponde il contadino, "ma non è un vero cimitero, ci buttavano i cadaveri, è un po' diverso... ma è roba di 60 anni fa, dell'ultima pestilenza... è un mucchio di tempo che non c'è una pestilenza", osserva poi facendo gesti di scongiuri.
Loic insiste, dice che il vecchio zio era un poveretto, e chiede come si arrivi alla "gora".
"Ci stanno due strade, una che si poteva percorrere col carro, più lunga, e una scorciatoia per i campi. Da quelle parti una volta si raccoglievano bene le lumache..."
"Bone le lumache", commenta Loic.
"E ora non ci vai più a prendere le lumache?" chiede Julie.
"Non mi piacciono più...." risponde il contadino che poi, interrogato, spiega che adesso la zona della gora è diventata troppo malfamata. In pratica visto che ci sono brutte leggende sui fantasmi, non ci va nessuno, e quindi da quelle parti si nascondono tutti i delinquenti che non vogliono farsi trovare. Oltretutto il contadino dice di stare attenti perchè proprio di recente sono successi episodi strani in zona: si erano viste delle luci e la Guardia Civica aveva inviato un gruppetto di uomini per controllare, circa una settimana fa. Sono scomparsi nel nulla. Pare che anche la Chiesa se ne sia

occupata. Dopo un sopralluogo a distanza, che mostra che la "gora" è un crepaccio sul cui fondo passa un rigagnolo, si decide di tornare a Rigel per acquisire informazioni riguardo le guardie scomparse e l'interessamento della Chiesa.
Bart si informa e viene a sapere che erano stati inviati 3 uomini della Guardia, una settimana fa, che dovevano fare una perlustrazione e sono scomparsi. Sono andate più guardie a vedere e non hanno trovato tracce. Allora tre giorni fa sono stati mandati due Paladini di Pyros, che pure non sono tornati, forse sono rimasti in zona a controllare... o forse sono spariti anche loro.
Intanto s'è fatta ora di pranzo e si mangia una piadina, discutendo sul dafarsi.
Si va.
Raggiunto un primo casolare, si guarda in lontananza la gora.
"Posso andare a guardare di nascosto se c'è qualcuno", si offre Julie.
"No, tu non ti allontani da noi. Andiamo tutti. Impatto frontale", risponde Loic.
"Ma allora io che ci vengo a fare?" dice Julie un po' arrabbiata, "io non servo a nulla in un impatto frontale!"
"Tu hai occhi migliori di noi", le dice Bart, e lei allora acconsente a restare, "ma solo perchè me lo chiedi tu".
Si avanza tutti frontalmente, senza cercare di fare piano. A un primo rudere, deserto, si lasciano i cavalli, che avrebbero difficoltà a proseguire. I lupi invece vengono con il gruppo.
Arrivati nei pressi della gora, c'è parecchio spazio da esplorare. Il canale è il posto più brutto, un crepaccio scosceso e fangoso da cui spunta ancora qualche osso rosicchiato dal tempo. Intorno c'è una zona piana e una un po' più collinare. Ci si divide per esplorare tutto.
Ad un tratto Desiree nota una lastra di pietra regolare, a terra, ma talmente ben infissa che non si riesce in alcun modo a spostare. Si continua a cercare ed ecco, sul fianco della collina, tre fessure nella roccia, due in basso e una più in alto. Lì vicino, più verso la gora, Loic vede tracce di combattimento, quelle come di un corpo trascinato, e trova un pugnale. Le tracce vanno proprio verso le spaccature nella collina.
Ci si raduna lì sotto per decidere. Le due grotte più in basso sono piccole e finiscono subito, in quella più in alto salgono Quixote e Loic per controllare.
"E' sicuro, e anche stranamente illuminato" dice Quixote.
"E allora non è tanto sicuro..." commenta Loic.
Dall'imboccatura parte un corridoio naturale e le pareti sono illuminate da un chiarore prodotto da muschi fluorescenti.
Tutti salgono, e proprio mentre sale Bart, uno degli ultimi, si sente uno strano rumore dal basso, forte e continuo. Si resta qualche minuto nascosti ma non succede nulla.
Visto che è tardo pomeriggio, Julie suggerisce di tornare l'indomani, di mattina. Ha un po' paura a restare lì con il calare della sera... ma Guelfo dice di continuare. Bart dice: " siamo nel posto giusto, me lo sento. C'è molto male qui sotto, ma possiamo estirparlo sia oggi che domani. L'importante è farlo."
A decidere sono le parole di Eric: "non dimentichiamo che potrebbero esserci dei prigionieri da liberare."
Si resta. Allora bisogna issare i lupi e farli salire nella grotta. A farlo ci pensano Julie e Quixote, più lesti a calarsi.
Dabbasso, Julie nota con stupore che è cambiato qualcosa nel paesaggio: una delle due grotte in basso è scomparsa nel nulla. Si vede solo il fianco della collina. Lo dice agli altri, sono tutti stupefatti.
Bisogna avanzare con cautela, il suolo è scivoloso. Il corridoio scende un po' e si allarga, si sente uno sgocciolio, c'è acqua. Finalmente si raggiunge una grossa grotta, luminescente grazie ai muschi, divisa in due da una polla d'acqua.
Sull'altra sponda ci sono diverse persone:
- un giovane alto e biondo, di bell'aspetto e ben vestito
- una donna bruna con abito lungo, anch'ella molto bella
- quattro uomini d'arme
- un uomo e una donna in ginocchio, malconci
Il biondo è il primo a parlare: "ce ne avete messo di tempo, ma siete venuti".
"E mo t'ammazziamo pure, probabilmente", risponde Guelfo.
"Vi facevo più diplomatici... è meglio evitare uno scontro piuttosto... e comunque siete circondati"
"E voi siete privi della vostra merce di scambio", insiste Guelfo.
"Adesso voi ve ne andate giù, troverete i miei uomini con la vostra amica, faremo lo scambio e non ci vedremo mai più", dice il biondo, "ma uno di voi (e indica Bart) non tornerà con voi, ma resterà qui. Perchè, a quanto vedo, non avete chi vi avevamo chiesto".
"L'offerta è allettante, ci pensiamo un po' su..." risponde Guelfo, per prendere tempo.
"Siamo interessati allo scambio", bluffa Eric, "ma non a queste condizioni. Abbiamo la vostra Q., ma non qui. Ve la faremo avere in seguito".
"Noi abbiamo quattro prigionieri", dice il biondo, "erano cinque, ma uno ha provato a fare il furbo. Ce ne dobbiamo andare via presto da qui..."
"Almeno intanto liberate la donna come segno di buona fede", dice Guelfo.
Intanto Julie, che era rimasta un po' indietro nella galleria insieme a Quixote, sente rumore di persone più in basso, almeno due o tre. Avverte sottovoce gli altri che si preparano alle brutte.
Il Biondo libera la prigioniera, è una ragazza malconcia con una mano rotta, giovanissima. Una Paladina. La poveretta barcolla attraverso la polla d'acqua verso l'altro capo della sala.
"Stavolta sei stato di parola" dice Guelfo, "ma prima mentivi. Quel che volevamo ce lo siamo già ripreso", e fa cenno a Julie di mosrarsi. Lei si mostra ma il biondo non batte ciglio. "Potrebbe essere chiunque", dice, "io mica l'ho visto il

vostro ostaggio. Comunque ora se aspettate ve lo faccio portare, così lo potrete vedere", e suona un corno.
Poco dopo si sente che sta salendo qualcuno da dietro, e Quixote si avventura per la galleria e torna a riferire che si tratta di Jack di Cuori, insieme alla sua Donna, con un sacco in testa per non mostrarne il volto, e altri tre suoi uomini. Ci si riunisce tutti e il biondo cerca di dirigere lo scambio di prigionieri tra Bart e la finta Julie (in realtà Q.). Solo ora si sente la voce della donna, rimasta dietro, che ordina a Jack di Cuori di scoprirla.
"Non ha un bell'aspetto", cerca lui di riprendere tempo, "non vorrei che ci ripensassero".
Si scatena la rissa. Loic e Guelfo scattano verso l'acqua con le armi in pugno e Q., appena scoperta, alita sugli avversari sollevando un vento tanto forte da buttarli in terra. Desiree estrae l'arco e ripetutamente bersaglia la donna nemica, Eric usa la sua balestra, e Jack e i suoi tre uomini anche partecipano alla mischia.
Dopo qualche scambio di colpi, che vede i nostri leggermente avvantaggiati, Julie nota che i lupacchiotti, fino ad allora tranquilli, si agitano moltissimo. Grida: "attenzione allo schifoso!"
Arriva uno strano essere da dietro, con la pelle grigia e venature, vestito di stracci, pare un cadavere.
"Gettatevi in acqua!" grida Jack, "presto!"
Tutti, ma in primo luogo i nemici, iniziano a contorcersi e cercano di guadaganare l'acqua. La creatura si avvicina per prima alla donna, già ferita dalle frecce di Desiree, e procede fin verso Jack di Cuori.
"E' finita, Evan", dice Jack.
"Non sono più Evan, il mio nome è Amenemhat", risponde la creatura, e comincia a prendere Jack a cazzotti.
Gli altri, immersi nell'acqua, assistono alla scena. Infine succede qualcosa di strano, la creatura si ferma, Jack le traccia uno strano simbolo sulla fronte e questa cade a terra. Il combattimento finisce così.
Jack ordina a tutti di stare alla larga dalla creatura e avverte, "tra un paio d'ore si risveglierà".
I cattivi sono tutti morti. Il biondo, che era l'Otto di Picche, è caduto, così pure i quattro armigeri e la Donna di Fiori, che era la vera responsabile del massacro di Paladini di cui era stata incolpata la Donna di Cuori. Il fatto che lei sia morta è un problema, visto che sarebbe stato molto meglio poterla prendere viva.
La giovane Paladina ferita, Valerie, conduce alcuni del gruppo a liberare il suo compagno Paladino, che però viene trovato in una caverna adiacente legato e torturato a morte, per lui non c'è più niente da fare.
Intanto Guelfo si interessa a osservare la creatura, che è una via di mezzo tra un cadavere e un essere roccioso, grigiastro. Nei punti in cui la pelle è spaccata si vedono gli strati sottostanti.
Addosso all'Otto di Picche e alla Donna di Fiori ci sono le corrispondenti carte, che Jack chiede gli vengano consegnate. Loic insiste che non c'è motivo di farlo, e che è meglio distruggerle, mentre Jack, per convincerlo, fa una strana spiegazione in cui dice che sono artefatti incantati, creati tanto tempo fa da un mago, e che non possono essere distrutti, ma che pur distruggendoli qui ritornerebbero da qualche altra parte, fuori controllo. Sono una sorta di maledizione che ci si sceglie per la vita, da cui è impossibile separarsi.
Alla fine Loic cede, e Jack ripone le carte in un contenitore particolare, di velluto molto spesso.
Guelfo chiede a Jack le famose prove che tanto servono a Bart per scagionarsi, e Jack gli fornisce tre lettere, scritte dal Dieci di Quadri, in cui si parla della missione che viene data al nostro gruppo, le modalità e il fatto che sembrerebbe tutta architettata per guidare la compagnia in questa strana vicenda. Il Dieci di Quadri è un membro della Rosa Bianca traditore, che fa il doppio gioco. Si chiama Arthur Neville ed è il fratello del Conte di Verriere.
Dalle carte sembra che a ognuno dei membri della compagnia sia stato associato un significato, una virtù, e che la cosa sia legata in qualche modo ai loro nomi. Jack spiega che c'è di mezzo una profezia, che riguarda alcune persone, di cui però lui non conosce i dettagli.
SI recuperano gli altri prigionieri, in tutto oltre alla Paladina ci sono due guardie, un uomo e una donna. Una terza guardia manca all'appello, aveva provato a scappare e non si sa se ci sia riuscita o meno.
Si parla un po' coi prigionieri, facendosi raccontare come siano stati catturati, poi Valerie spiega che il suo compagno Paladino è stato torturato perchè non voleva rivelare il proprio nome. Allora a un certo punto lei, disperata, ha detto che si chiamava Valiant, ma a quel punto hanno continuato a torturarlo perchè volevano conoscere i suoi sogni. Li hanno separati e lui, evidentemente, non ha parlato.
Cosa fare? Bart dice di aver bisogno di prove migliori della colpevolezza della donna, e che comunque questo posto va perquisito. Già Eric ha esplorato qualche locale, ma si capisce che il complesso è molto vasto. Jack consiglia ai nostri di stare attenti, visto che all'appello mancherebbero ancora tre persone, tre sacerdoti legati al culto di Shub Niggurath, che potrebbero essere in zona. Dice inoltre di sbrigarsi, senza dimenticare che la creatura tra non molto si risveglierà.
Dopodichè Jack, la sua Q. e i suoi uomini tolgono il disturbo.

L'esplorazione delle caverne

Inizia così l'esplorazione del complesso di caverne.
Le gallerie conducono a molti ambienti, dei quali la maggior parte di uso comune. Ci sono dormitori per le guardie, una dispensa, una sala da pranzo, le celle dove erano tenuti i prigionieri...
Ad un certo punto si raggiunge una caverna con tre pilastri naturali di roccia, le cui pareti sono decorate con geroglifici.
C'è il vano di una nicchia, vuota, tracce di cera per terra. I lupi restano fuori dalla sala e ringhiano, potrebbe essere una cappella utilizzata per chissà quali oscuri sacrifici.
Dopo un po' si trova la camera da letto della Q.. E' una bella stanza, foderata con un drappo purpureo, e i nostri la rigirano da cima a fondo per cercare prove utili. Trovano parecchi appunti, sia nascosti in una cassettiera chiusa a chiave (che viene scassinata da Julie), sia in giro. Nella cassettiera oltre ai documenti ci sono anche molti schizzi del solito

disegno del gufo. Viene preso tutto ma non c'è tempo per fare un esame accurato, che viene rimandato a più tardi.
La perquisizione prosegue, fino ad una stanza davvero diversa dalle altre, preceduta da una galleria con sacchi di macerie asportati. Era una stanza sigillata da un lastrone di pietra, che recentemente è stato spaccato. E' una stanza non tanto grande, vuota, ma con tutte le pareti decorate dai soliti geroglifici. Al centro della parete principale ce ne sono due molto particolari, uno più piccolo che ricorda un Ankh con due canidi (lupi?) ai lati, un altro, grande e imponente, ritrae uno strano individuo che si gratta il mento, ed è tutto decorato a rilievo con piccoli cerchietti a rilievo e fenditure che sembrano proseguire in profondità nella roccia.
Naturalmente quest'ultimo altorilievo attira la curiosità di tutti, in particolare di Guelfo, che ci si sofferma un po', fino a rendersi conto che le decorazioni sono un po' come dei pulsanti e, se premuti leggermente, si muovono. Naturalmente non ha il coraggio di insistere a premerli, ma anzi si fa aiutare da Julie che ha il tocco più delicato.
Mentre tutti si soffermano ad esaminare la stanza, Loic incita i compagni di andare appresso ai "vecchi", ovvero ai sacerdoti di Shub Niggurath che mancano all'appello. Ma visto che nessuno lo ascolta, lui comincia a gironzolare un po' per conto suo per il complesso di gallerie e caverne.
Si rende conto Loic che i due lupacchiotti stanno facendo avanti e indietro sullo stesso corridoio, vanno fino ad una grossa caverna in cui c'è un lago sotterraneo, bevono un po' d'acqua e poi vanno davanti ad una stanza e ringhiano. Loic li segue, vede il lago, e vede pure la stanza a cui ringhiano i lupi, che è l'alloggio di tre persone. "I vecchi!" esclama Loic, soddisfatto.
Curiosando nella stanza dei tre sacerdoti, Loic trova tre statuette di coccio, raffiguranti i soliti gufi, simili tra loro ma con qualche piccola differenza, e li prende. Poi torna dagli altri nella "stanza dei bottoni".
Intanto lo studio dell'altorilievo procede. Sembra che si trovi su una parete non naturale, una sorta di tramezzo che divide una grotta più ampia. Eric si offre per sfondare tutto a martellate, mentre Guelfo dice che non è una buona idea. Secondo Julie quei pulsanti servono per aprire le botole, tipo come quando è scomparso l'accesso alla caverna più in basso, poco prima che entrassero nel complesso di caverne.
"Una stanza senza porte al cui interno c'è la morte", profetizza Quixote ricordando le parole di Etemenanki. Tutti fanno scongiuri.
Guelfo si fa dare da Quixote la sua chiave misteriosa e la fa vedere a Julie per vedere se ci sia un legame tra quella chiave e le possibili combinazioni di tasti. Non è così, ma Julie osserva che la chiave è molto particolare, piccola e così elaborata che non sarebbe possibile scassinare la serratura per cui è stata creata.
Guelfo allora si mette a scorrere velocemente le carte trovate nella stanza di Q., per vedere se ci sia qualche indizio, ma si capisce solo che i tre sacerdoti sapevano come far funzionare il meccanismo, mentre Q. e i suoi uomini ne erano all'oscuro.
Julie intanto esamina meglio i pulsanti e vede quali sono i più utilizzati, quelli su cui la patina del tempo è meno spessa.
Nel mentre torna Loic: "se c'è qualcuno che vuole pestare i vecchi mi segua, penso di averli trovati!"
Vanno tutti tranne Guelfo, Julie e Valerie. Guelfo si raccomanda con Loic: "almeno uno lascialo vivo!"
"Lo terrò presente", risponde il boia.
Loic guida tutti verso la stanza dei vecchi, fino all'imboccatura di una galleria che da lì prosegue, e urla, con quanto fiato ha in corpo: "vecchi di me

1. d@, è arrivato l'inferno!"

E così tutti si avventurano per le gallerie dietro la stanza dei sacerdoti, trovando quello che sembra un vero museo degli orrori. C'è un corpo smembrato, in cui le guardie riconoscono il loro compagno che aveva tentato la fuga, e in una stanza attigua tutti i suoi organi in bell'ordine. In un'altra grotta trovano un buco a terra, alcuni si calano con mille cautele, ma trovano l'ingresso ad una necropoli sotterranea, che sembra molto molto grande. Dopo un breve esame, tra le statue e le gallerie, si capisce che la necropoli si estende chissà per quanto, e non è possibile esplorarla tutta. I vecchi possono essere fuggiti ovunque.
Un po' deluso, Loic si consola bestemmiando a gran voce tutti gli dei delle tenebre, tanto da spaventare un po' i suoi compagni che temono così si possa attirare le loro ire.
Nel mentre Guelfo legge con più calma i documenti trovati da Q., da cui sembra che anche Solice possa essere in pericolo. Emerge infatti da alcune lettere del Fante di Quadri che la ragazza è un bersaglio e che lui le sta addosso. La cosa preoccupa molto i nostri, che vedono come a ognuno dei loro nomi sia stato associato un significato, una caratteristica. Difficile capire tutto il disegno...I documenti rinvenuti nelle caverne:Lettera della Donna di Fiori che prova la sua responsabilità del massacro di Paladini di Klein-Mar
Riflessioni e appunti - 1
Riflessioni e appunti - 2
Lettera del Dieci di Quadri - 1
Lettera del Dieci di Quadri - 2
Lettera di Dieci di Quadri - 3
Quando poi è il momento di esaminare le tre statuette dei gufi, trovate da Loic e che forse sono la chiave per il meccanismo dei pulsanti, Guelfo ne prende una in mano e inizia a guardarla, ma la statuetta gli sfugge e cade a terra, rompendosi in mille pezzi.
Un esame delle altre due mostra che probabilmente c'è una chiave nel numero di piume scolpite sul retro delle statuette, ma senza la terza è difficile decifrarne la logica.

Le guardie, che erano andate a portare fuori il corpo del loro compagno ucciso, tornano da Guelfo, Julie e Valerie e li avvertono della scoperta. Loro però restano in zona e seguono i lupi, arrivando fino alla caverna col lago sotterraneo. Julie nota a un tratto un luccichio sott'acqua, e lo indica a Guelfo. "Sapresti raggiungerlo? C'è qualcosa che luccica..."
"Non sono un gran nuotatore, ma me la cavo" risponde il giovane mago, si toglie gli abiti e si butta nella fredda acqua del lago. Ma non è facile, l'oggettino è piccolo e parecchio sotto. Guelfo prova ripetutamente a raggiungerlo, arriva fino a sfiorarlo, ma in ultimo gli manca il fiato ed è costretto a rinunciare.
Proprio mentre si sta asciugando, tutto indirizzito, ecco che tornano gli altri dalla fallimentare visita alla necropoli. Julie indica anche agli altri il luccichio e stavolta è Eric a tuffarsi. Riesce a prendere l'oggettino, che è un ciondolo d'oro a forma di Ankh, piccolo e che sembra molto antico.
Bisogna sbrigarsi, perchè è passato molto tempo da quando la creatura è stata addormentata da Jack, che rischia quindi di risvegliarsi.
Prima di andare via, Eric dice che volendo può spaccare la scultura coi bottoni. Guelfo lo ferma e gli dice semmai che se vuole può premere i pulsanti che gli dice lui. Eric si rifiuta. "Caro Guelfo, c'erano tre civette..." lo canzona. Poi gli dice che se c'è da spaccare tutto lui si offre, ma per premere tasti a caso no. Così Guelfo fa uscire tutti (resta solo l'impavido Bart) e si prepara a premere i bottoni che gli sembra siano segnati sul dorso di una delle ormai due civette. Nel mentre Julie e Loic visitano le ultime poche stanze rimaste inesplorate, una delle quali ha ospitato recentemente un grande falò di libri. La cosa strana è che non c'è alcuna apertura, canne fumarie o altro. Da dove è uscito il fumo?
Ma intanto Guelfo preme il primo pulsante... nulla. Poi un secondo, un terzo... ancora nulla. Preme un quarto pulsante e immediatamente sorge dalla terra un profondo terremoto, tanto forte da far cadere lui e Bart nella stanza. Dura una decina di secondi, poi torna il silenzio.
"Adesso che ti sei divertito andiamocene", dice Eric.
Ma una volta raggiunta la prima stanza, quella del combattimento e della creatura ancora addormentata, la galleria di uscita è sigillata.
"Ragazzi, siamo chiusi dentro con la mummia che tra un po' si alza", osserva Guelfo.
"Va a ripremere quei tasti!" dice una delle due guardie, molto allarmato.
"Non saprei quali..." risponde Guelfo.
"Va a premerli o ci vado io!" insiste la guardia.
Si torna tutti alla stanza dei bottoni, e Guelfo riprova a premere gli stessi tasti. Al secondo trema tutto di nuovo, ma non si riapre la galleria. Il rumore proviene da un posto diverso. Riprova ancora, nota che il nono tasto della sequenza è come bloccato, non si preme.
A questo punto tenta veramente a caso, e dopo un po' si sente un altro terremoto. La galleria di uscita è rimasta chiusa, ma nella stanza del falò si è aperta una scala che sale. Dell'aria proviene dall'alto e fa muovere dolcemente il fuoco delle torce... e tocca avventurarsi in quella direzione.Le tre civetteUn esempio dei geroglificiLa stanza dei bottoniL'ank e i due cani (o lupi?)

Prigionieri con la "mummia"

Con cautela si iniziano a salire le scale, che proseguono a lungo nella roccia, fino ad arrivare ad una grande sala ben costruita, fiocamente illuminata, con otto colonne ai lati a creare delle navate. Guelfo prova a lanciare il suo incantesimo di Luce per vedere meglio l'ambiente, ma stranamente non parte. Tuttavia dal pavimento si illumina un grosso simbolo Ogham, che è come se avesse in qualche modo assorbito l'incantesimo.Ogham, il simbolo sconosciuto tracciato a terraGrazie alle torce si inizia ad ispezionare la sala. Oltre alle colonne sul fondo c'è un grande altare di roccia, e le pareti sono decorate da fregi strani, linee, tracciati.
Improvvisamente, mentre sta studiando la parete, Bart scompare. Bussando, chiamando e faticando un po' si capisce che col suo peso ha attivato un passaggio segreto, un tratto di pavimento e parete che ruota e che conduce ad un altro corridoio.
Mentre si sta lì a cercare di capire come funziona il passaggio, Florian, che era rimasto in fondo alle scale a tenere d'occhio la situazione, comunica che pare che la mummia si sia risvegliata e avanzi verso le scale. Tutti di corsa, sempre sfruttando il "peso" del buon Bart, unico in grado di far scattare il meccanismo, si rintanano nel passaggio segreto. Ci vuole un po' di tempo e Guelfo, rimasto indietro a guardare l'altare, all'ultimo riesce a passare oltre il passaggio con Bart, ma già tossisce e sente i sintomi pestiferi dell'avvicinarsi della mostruosa creatura.
Bart è barcollante perchè quasi ogni volta che ha fatto scattare il meccanismo è finito per terra, sbilanciato, ma fortunatamente sono tutti al sicuro nel passaggio segreto.
Il corridoio conduce ad una biblioteca che sembra devastata, ci sono molti frammenti e poca roba utile, ma frugando escono fuori carte che potrebbero essere interessanti, cose su Ogham, strane festività e così via. Dalla biblioteca partono due gallerie, una che è un vicolo cieco, l'altra che scende moltissimo, diventa ripida e infine impraticabile.
Siccome sotto si sente acqua, Julie si affaccia aggrappandosi ad una corda e vede che c'è un tratto quasi a picco e sotto una stanza allagata.
Nel mentre dall'altra parte del corridoio si sente la mummia che picchia contro il muro, senza però riuscire a far scattare il passaggio segreto. Si rende però indispensabile trovare un'uscita alternativa.
Valerie a questo punto si offre di tuffarsi nella stanza allagata, di sotto, per capire dove conduca. Benchè molto pericoloso si decide di fare così, e la giovane e impavida paladina si tuffa. Passa un po' di tempo, lei dice che l'acqua è profonda un paio di metri, c'è una stanza piena d'acqua con una uscita sommersa, e un corridoio forse percorribile.

Detto questo per un lungo quarto d'ora non dice più nulla, e i nostri stanno già disperando quando finalmente lei torna e dice che la galleria porta alla grande stanza del piano di sotto, quella allagata. Ha anche trovato una enorme statua sommersa. Il problema è che per uscire bisognerebbe fare un lungo tratto in apnea, solo così si passa.
Mentre la povera Valerie sta lì sotto a congelare, gli altri parlano del dafarsi. Quixote suggerisce che la paladina esca dalla caverna sottostante e in qualche modo faccia da esca per la mummia, rifugiandosi poi nell'acqua (che sappiamo essere una barriera per la creatura), e così permetta agli altri di uscire. Julie dice di no, che è meglio aspettare semplicemente che la mummia se ne vada dalla stanza di sopra, e che è meglio che Valerie non rischi da sola.
Ma il fatto è che ora Valerie non riesce più a tirarsi su, un po' perchè è tutta bagnata e scivolosa, un po' perchè ha la mano ferita, un po' perchè è troppo in basso... fatto sta che è prigioniera di sotto nell'acqua, ed è costretta quindi a fare il giro.
Allora Julie convince Bart a portarla di nuovo fuori nella grande sala, ora che la mummia è un po' che non si fa sentire, ed in effetti adesso non c'è nessuno. Escono anche gli altri e cominciano a cercare un accesso per andare dietro l'altare, visto che si intuisce dal pavimento e da alcune fessure che ci dovrebbe essere un altro passaggio segreto.
Nel mentre Julie e Florian scendono le scale per andare a vedere di recuperare la povera Valerie, che non sta più tornando. La trovano infatti svenuta e mezza congelata sul greto della spiaggetta sommersa. Florian la prende in braccio e la riporta di sopra.
Tutti stanno intorno all'altare per cercare di aprirlo, mentre Desiree si prende cura di Valerie e Florian tiene d'occhio di nuovo le scale, temendo un ritorno della Mummia. A un certo punto Julie pronuncia "dentro l'albero spezzato c'è il tesoro più pregiato", e miracolosamente l'altare si abbassa.
Le tre frasi di Etemenanki servono proprio come chiave per il passaggio segreto! Dette anche le altre due, si apre un vano dietro l'altare, accessibile da due lati. Tutti entrano nella stanza nascosta, quindi Quixote ripronuncia l'ultima frase, per chiudersi di nuovo tutto alle spalle.
C'è un sacco di roba, scrigni, mascheroni dorati, gemme, tesori di ogni genere. Ma Quixote dice di non aprire nulla senza la giusta chiave, come aveva detto il fantasma del Paladino, e quindi con la sua piccola chiave si cerca uno scrigno compatibile. E dai e dai, ecco che viene trovato. E' un bauletto prezioso e decorato che contiene delle pergamene con sopra tracciati moltissimi incomprensibili geroglifici.
Nonostante ci siano moltissimi manufatti preziosi, l'ordine è di non prendere nulla e anche Loic insiste dicendo che porta iella. A malincuore Julie non si infila niente nelle tasche.
Intanto si sente rumore da fuori, e colpi contro la parete. E' la mummia che ora parla: "siete dentro, vero?" chiede.
Loic risponde a insulti e pernacchie, la mummia insiste: "siete dei vermi".
"Fatemi entrare e vi garantisco una morte indolore", dice la mummia, "è assai meglio che restare lì a morire di fame"
"Meglio morire di fame che di puzza" risponde Quixote.
La situazione è amara, la stanza è chiusa e non ci sono altre uscite, mentre fuori sta la mummia. Mentre i più intellettuali studiano le carte e cercano una soluzione, Loic insulta la mummia e Julie cerca di farla parlare. Minaccia la mummia di spaccare tutto prima di morire di fame, poi chiede alla mummia: "chi è il tuo dio?"
"Sono io il mio dio, e anche il vostro, perchè vi darò la morte".
Parlando con la mummia sembra di capire che stia aspettando qualcuno, una "nostra amica", e che conti forse di ricattarci con quella. Che si tratti di Solice? Sembra sempre più probabile che sia stata vittima di un rapimento.
Intanto il tempo passa.
Ficcanasando, Julie trova una stele con una serie di tacche sopra, e chiama Loic per una consulenza: "tu che ti intendi di tacche..."
"Quante sono? Le tacche della mummia?"
No, però dalla stele si comincia a supporre sia possibile ricavare delle combinazioni per la stanza di sotto, quella coi bottoni. Interessante, ma purtroppo perfettamente inutile per risolvere la situazione immediata.
E' ora di riposare, Bart officia una messa e si dorme un po'.
Al risveglio i Paladini comunicano si avere avuto un sogno carico di speranza. Anche Guelfo si sente pronto ad una difficile prova. Ci si prepara ad una sortita e la mummia non si fa sentire da parecchio tempo. Che si sia allontanata?
"Statemi tutti vicini ed abbiate fede", dice Bart.
Si esce avanzando cauti per la stanza, dove apparentemente non si vede la mummia. Ci si chiude il passaggio segreto alle spalle. Vicino alle scale ci sono dei detriti, come per rendere più lento il passaggio.
Improvvisamente, come un fulmine, la mummia schizza fuori da dietro una colonna e attacca Bart, dopo avere letteralmente investito il povero Florian, che cade subito a terra come morto.
Mentre la mummia attacca freneticamente Bart, gli altri combattenti si accaniscono su di lei, che sembra non vederli. Accanto a Bart nessuno sente i mefitici sintomi della mummia, ma tutti stanno "bene".
Ad un certo punto chiamati da Desiree i lupi arrivano di corsa dalle scale e attaccano la mummia: sono incredibilmente cresciuti nelle ultime ore, sono ormai dei lupi adulti, e là dove la mordono poi la mummia diventa vulnerabile.
E' il momento di Guelfo, che lancia un incantesimo di fuoco e delle fiamme altissime si sprigionano dal simbolo sul pavimento.
Bart sta ormai soccombendo sotto i colpi del mostro, quando Valerie attacca con tutte le sue forze, la sua spada fuma e penetra in profondità nella mummia, che grida per il dolore. La spada della paladina prende fuoco e così pure la mummia, che va in cenere in pochissimi istanti.
Si prende fiato e ci si guarda intorno. Bart è a terra, ormai molto malconcio, con la sua stessa armatura che gli è

penetrata in profondità nelle carni. Florian sembra quasi morto.
Bisogna in fretta allestire delle barelle.
Intanto con la stele con le tacche si riesce a capire il meccanismo della stanza dei bottoni, e ad aprire finalmente l'uscita.
Fuori è notte, probabilmente la notte tra il 9 e il 10 di maggio.
Vengono calate le barelle all'aperto, i lupi scendono e ormai sembrano del tutto indipendenti.
In lontananza si vedono delle torce di gente che perlustra la zona: si tratta di soldati del Conte di Rigel, ai quali viene prontamente spiegata tutta la faccenda.
Si va tutti in città, con le guardie che aiutano a trasportare le barelle coi feriti. Si chiede che mantengano la massima riservatezza possibile, anche se sarà dura, trattandosi di tante persone.
Per la notte dormono tutti in caserma, tranne Bart che viene portato dai guaritori. Florian è dichiarato morto.

Dai Paladini

Rigel, 10 maggio 517

L'indomani tutti vengono interrogati dai Paladini. Infatti quando Valerie, raccontando l'accaduto ai suoi superiori, ha fatto il nome di Bart, subito è emerso che il Paladino ha commesso un grave reato, liberando Q. dal monastero in cui era prigioniera.
Una volta consegnate le carte ai Paladini e raccontanto dettagliatamente l'accaduto (solo con le minime omissioni necessarie), i Paladini ci comunicano che non siamo indagati, ma Bart sì, e se sopravviverà sarà sottoposto a processo. Naturalmente le nostre testimonianze lo aiuteranno a cavarsela il meno peggio possibile.
Quixote chiede di non mostrare subito le carte segrete di Ogham ai Paladini, ma di poterne parlare prima con Padre Thomas, di Harkel, per chiedergli consiglio. Gli viene concesso, anche se dovrà partire subito, sotto scorta.
Così Quix si commiata dagli altri e parte. Gli altri invece ottengono dai paladini il permesso di accamparsi fuori dalle caverne, mentre loro studiano il posto, per controllare che eventualmente non ci siano spostamenti di gente coinvolta nel probabile rapimento di Solice.
Così si allestiscono due campi non troppo lontani, a circa 400 metri l'uno dall'altro, uno di Paladini e uno dei nostri. I Paladini fanno indagini per le gallerie, trovano i corpi (tra cui quello della Dama di Fiori, la vera colpevole del massacro di Paladini di cui era accusata la Dama di Cuori). Purtroppo tutte le gallerie sono bloccate e Quix si è portato via la chiave di pietra, quindi l'esplorazione è molto limitata.
Scende la sera e sono fatti turni di guardia, ma la notte passa tranquilla.

Lo scontro con Buster e i suoi uomini

Vecchio cimitero fuori Rigel, 11 maggio 517

La giornata trascorre tranquillamente, con i Paladini che continuano ad esploare le caverne. Non trovano nulla di rilevante se non l'accesso alla necropoli sotterranea.
Scende di nuovo la sera.
Durante il suo turno di guardia, Julie sente movimenti nella boscaglia non distante. Insieme a Eric, che vegliava insieme a lei, si mette a seguire una figura, che è chiaramente un uomo che inizia a scappare.
Lo sconosciuto dopo un bel tratto riesce a distanziare Julie, ma viene attaccato da uno dei due grossi lupi, che lo immobilizza. E' così agevole per Eric farlo prigioniero e portarlo al campo.
Lungo la strada lui dice di chiamarsi Jonathan, è un uomo sui 30 anni vestito da esploratore, che piagnucola perchè gli fanno male i morsi del lupo.
"Ecco il medico", gli dice Julie una volta arrivato al campo. Ma non è Desiree ad andargli incontro, bensì Loic, che gli tira subito un bel cazzottone in faccia.
L'interrogatorio è rapido e duro, il malcapitato prima cerca di mentire, dicendo di essere una semplice guida per i fatti suoi, poi prova a contrattare le informazioni che ha e quindi, ben malmenato da Eric e Loic, collabora senza condizioni.
Dice di essere stato pagato da quattro uomini per esplorare la zona delle caverne e sincerarsi che non ci fosse nessuno fuori. I quattro uomini sono dei combattenti, bene armati (descrive armi e armature di ciascuno), e hanno un grosso sacco, dove c'è prigioniera una ragazza.
Solice!
Julie dice di andare subito a chiamare i paladini per fare una spedizione contro i rapitori, ma Jonathan dice che c'è poco tempo, e che loro, non vedendolo tornare, si sarebbero presto insospettiti. Così Eric, Loic, Guelfo e Desiree vanno subito dietro Jonathan, mentre Julie corre all'altro campo per chiedere aiuto.
Cinque persone che avanzano nella foresta notturna, alcune delle quali pesantemente armaturate, non possono essere silenziose. Ed è così che l'impatto coi quattro guerrieri avviene senza tanti complimenti e senza sorprese di sorta.
Lo scontro è di una violenza inaudita. Anche perchè subito uno dei cattivi massacra Jonathan, e per colpa dell'oscurità impenetrabile è difficile coordinarsi. Eric da solo è praticamente sempre impegnato con due avversari, mentre Loic, trovandosi davanti il capo dei quattro, un abilissimo combattente armato di ascia, nonostante riesca a spaccargli quasi del tutto lo scudo viene gravemente ferito al torace e finisce a terra.
La situazione è bruttissima, Guelfo fa quello che può con ragnatela, mani brucianti e con la sua spada, e persino Desiree si trova a combattere nella mischia. Risultato, dopo un paio di scambi finisce mezza morta a terra con un fendente di

spada alla testa.
Iniziano a cadere anche un paio di nemici, Guelfo viene disarmato dal capo che gli ordina di sparire, e lui si allontana di qualche passo con l'intenzione di tornare, torna e finisce al tappeto in un round.
Nel mentre Julie è arrivata al campo dei paladini e sta tornando con uno di loro, l'unico disponibile per seguirla. Arrivano proprio nel momento in cui il povero Eric sta per soccombere, ferito e sempre solo contro due nemici. Il paladino lo aiuta, ma il capo lo attacca e in breve uccide anche lui. Dopodichè inizia ad allontanarsi da solo nella boscaglia.
Sperando che vada dove sta il sacco con Solice, Julie segue di nascosto il tizio, mentre Eric, che si era allontanato di qualche passo per sconfiggere l'ultimo degli altri guerrieri inizia ad andargli dietro lentamente, zoppicando sulla gamba ferita.
Julie vede che il cattivone arriva ad una radura dove stanno dei cavalli, e inizia a prenderli a zaccagnate con la sua ascia per azzopparli, tutti tranne uno. Quindi carica un sacco sull'ultimo cavallo e, briglie in mano, inizia ad allontanarsi. Julie continua a tenergli dietro, mentre sente Eric che avanza pian piano nella boscaglia.
Ad un tratto Julie prova a rallentare il cattivone in fuga. "Fermati, in nome della chiesa di Pyros!" grida.
Il cattivone però se ne infischia, mentre dal sacco arriva un mugugno strozzato di voce femminile.
Julie insiste a provocare il cattivone, ma lui continua imperterrito per la sua strada, ed Eric avanza più velocemente possibile, guidato anche dalla voce di Julie, ma non abbastanza in fretta.
Quando poi, al momento in cui il cattivone sta salendo in groppa al cavallo, Julie inizia a ronzargli intorno per tirare giù il sacco con Solice, questi avverte la ragazza: "se non stai alla larga do un'accettata al centro di questo sacco e lo taglio in due". Fa sul serio, non scherza, e Julie sta buona.
Eric arriva proprio quando il cattivone se ne sta andando con il suo cavallo e Solice legata nel sacco. Eric un tentativo con la balestra lo fa, per azzoppare il cavallo, ma purtroppo non c'è niente da fare, e Solice è perduta.
Tra una cosa e un'altra arrivano finalmente gli altri paladini, che al momento del fattaccio erano in perlustrazione. Marcus il comandante, ed un altro, seguono le indicazioni di Julie e vanno ad inseguire il fuggiasco e la sua prigioniera, mentre l'altro segue Eric al luogo dello scontro, per portare soccorso ai feriti.
La più grave è sicuramente Desiree, che rischia di morire da un momento all'altro. Così il paladino e Guelfo costruiscono una barella e la portano al loro campo, mentre Eric e Loic restano lì da soli a farsi coraggio e a medicarsi l'un l'altro. Eric è ferito ma non in modo grave, mentre Loic ha il torace mezzo distrutto ed è costretto a farsi aiutare dal fratello per una cauterizzazione di emergenza. E' quasi l'alba quando finalmente vengono soccorsi anche loro e portati al campo dei paladini.
Per quanto riguarda la situazione prigionieri, ce ne stanno due. Il terzo dei cattivi è stato terminato da Loic, che si è premurato anche di spaccare le caviglie al meno grave, per poterlo meglio interrogare.
Così, mentre i paladini organizzano il trasporto di emergenza della povera Desiree dai guaritori, i nostri restano soli a fare quattro chiacchiere col prigioniero, l'unico in grado di parlare.
Inizia Guelfo ad interrogarlo, per capire chi siano loro e dove possa essere fuggito il capo, ferito e con Solice nel sacco. Si scopre così che il capo, grandissimo guerriero, ha fondato alcuni anni prima una piccola compagnia di ventura. Di solito lavorano dalle parti di Krandamer, anche se stavolta hanno prelevato l'ostaggio, una paladina, nelle zone di Beid.
Tutto torna, si tratta certamente di Solice.
Ebbene, gli è stato ordinato di portarla alle caverne, incarico che sembrava fin troppo facile, nonostante le complicanze di confine. Durante il viaggio il loro capo si è spesso divertito con la prigioniera, che era già comunque abbastanza malconcia.
Quando Julie sente che a Solice è stata fatta violenza, perde le staffe. E mentre Guelfo cerca di insistere gentilmente col prigioniero per farsi dire qualcosa di più, lei lo inizia ad insultare e arriva persino a tirargli un calcio sulle caviglie già distrutte da Loic.
Il prigioniero ammette infine di avere lui stesso abusato di Solice, e a quel punto Julie non ci vede più e Guelfo non sa come fare per farla star buona. Il prigioniero dice che è disposto a fare quel che può per riparare alla situazione...
"Che fai, te la sposi?" gli chiede sarcastica Julie, che proprio lo vuole ammazzare. Eric stesso non è tanto d'accordo a trattare, visto che spera che Marcus e l'altro paladino siano nel frattempo riusciti a acciuffare il fuggiasco con Solice.
Risultato, si consegna il prigioniero ai Paladini, segnalando le sue malefatte, e la cosa finisce lì.

Nuovi contatti in città

12 maggio 517

All'alba i feriti e i prigionieri sono finalmente condotti in città e sottoposti alle cure necessarie. Desiree è in prognosi riservata, c'è un guaritore con lei e tutti pregano. Loic sta molto male ma se la caverà, Eric si sente già meglio.
La giornata trascorre senza che succeda niente di particolare, si prega Reyks e si aspettano notizie dai paladini che sono alla ricerca del fuggiasco. Scende la sera e di loro ancora non si sa nulla... in compenso il guaritore finalmente esce dalla stanza di Desiree e dichiara che ci sono buone speranze per lei.
Nel tardo pomeriggio Julie dice a Guelfo ed Eric, gli unici due in buone condizioni fisiche e quindi alloggiati nella locanda accanto alla caserma dei Paladini, che vorrebbe fare un po' di indagini in città per capire se Jack e Donna di Cuori siano ancora in zona: magari possono aiutare per trovare la povera Solice rapita. Eric non è molto d'accordo a farla allontanare, Guelfo più possibilista. Julie va.
Per prima cosa prova alla locanda "il brigante", nella zona commerciale. Qui chiede all'Oste, inventando una semplice

scusa, informazioni di Jack e Q.. L'oste non sa nulla. Uscendo però la ragazza viene avvicinata da un ometto saccente, basso e dall'aria intrallazzona. Si presenta come Justin e dice che lui conosce un po' tutti e avrebbe svolto ricerche per lei. Si danno appuntamento lì per le 4 dell'indomani.
Dopodichè Julie prova un'altra locanda, "la cantina di Clelie", da cui sente provenire musica. Parla con una cameriera, Mara, che sembra conosca Jack. Lei ammette di averlo conosciuto e di aver truccato Q., mettendole una parrucca. Dice che sono partiti, ma che se vuole, Julie può scrivergli un biglietto e tornare l'indomani. Lei detta un biglietto molto sintetico in cui accenna a Solice e al fatto che ha bisogno di aiuto e lo affida a Mara.
E' ormai sera e Julie torna in locanda a riferire a Guelfo ed Eric.
Poco dopo arriva una bella ragazza in abiti religiosi, Michelle, inviata da Valerie Foucault. Si prende cura delle ferite infette di Eric.

Rigel, 13 maggio 517

Dopo una notte tranquilla, al mattino torna Michelle a prendersi cura dei feriti. Julie e Guelfo vanno a informarsi alla caserma dei Paladini sulle condizioni di salute di Loic e Desiree. Parlano con Sir Bernard, Paladino di grado, che dice che Desiree è fuori pericolo, anche se ancora non ha ripreso i sensi, e Loic sta meglio, in convalescenza. Anche Bart sopravviverà, anche se dovrà affrontare un processo. Sir Marcus, il capitano del Paladini che era partito per salvare Solice e catturare il suo rapitore, ancora non è tornato.
Nel primo pomeriggio l'oste della locanda dove alloggiano Eric, Guelfo e Julie viene a impicciarsi un po' dei fatti loro, temendo che i suoi ospiti siano "sorvegliati" dei Paladini. Viene rassicurato e invitato a farsi i fatti suoi.
Poco dopo Julie, facendosi accompagnare stavolta da Guelfo, torna nel quartiere commerciale della città, all'appuntamento con Justin. Saluti e si parla subito di affari.
Con la sua consueta generosità, Guelfo lo paga anticipatamente 3 corone d'oro per iniziare. Justin è ben felice quindi di raccontare che non siamo i primi che si sono interessati a Jack e la sua compagna rasata a zero. Quel che però preme ai nostri è di sapere che fine abbia fatto il fuggiasco con Solice nel sacco, forniscono nomi e riferimenti conosciuti. Justin promette che ci lavorerà, e ci si da appuntamento per l'indomani in serata.
"Mi sembra un tipo a posto", commenta Guelfo mentre si allontana con Julie.
La seconda tappa è alla taverna dove lavora Mara. La cameriera ancora non è arrivata, ma una sua collega dice a Julie e Guelfo dove abiti, in modo che possano andare loro da lei. Arrivati nella zona fuori dalle mura, il Borgo Ovest, dove vive Mara, con cautela per evitare di essere pedinati, Julie e Guelfo individuano la casa, bussano ma non risponde nessuno. Così, in un momento in cui non passa nessuno, la ragazza scassina la serratura. I due entrano ed esplorano il piano terra, che è tutto in ordine, buio e non c'è nessuno. Guelfo lancia l'incantesimo "Luce" per vedere meglio.
Mentre salgono le scale, Guelfo schiva per un soffio una padellata in faccia. E' Donna di Cuori, con una parrucca in testa, che brandisce una padella come arma di difesa. "Vade retro!" dice.
Scuse, chiarimenti, e subito si parla.
Q, con il suo solito modo svitato di fare, dice che sta lì da sola e aspetta Jack, che tanto "torna sempre da lei".
Julie le racconta del rapimento di Solice, il motivo per cui hanno deciso di cercarla. Q. sembra molto stupita.
"Non può essere"
"Cosa non può essere?" "Solice rapita non può essere. Julie rapita può essere. Solice rapita non può essere. Solice morta può essere. Rapita e morta può essere."
Allo sconcerto di Julie e Guelfo, Q. spiega che Solice se non è morta morirà presto, corre un grave pericolo. Ma è strano che il Fante di Quadri, se ha rapito Solice, l'abbia data a qualcuno.
"Forse nuova lettura", suggerisce.
Poi ci pensa un po' e dice: "io posso aiutare". Domattina all'alba chiederà al vento notizie sul fuggiasco. Dice di tornare più tardi l'indomani.
Guelfo si offre di restare per proteggerla, ma lei mostra la padella e dice "qui è pericoloso".
"Hai altri assi nella manica", commenta lui, "spero. Perchè c'è altra gente che ti cerca, e non è detto che siano amici come noi".
Q. ci pensa un po', poi dice "padella serve fino a un certo punto, ma voi ora vivi grazie a me. Ma dura poco, quindi dovete uscire".
Tornando giù, sulla porta si nota un simbolo Ogham spezzato, una linea orizzontale tagliata da 4 linee verticali. EADA, spiega Q., significa varie cose, tra cui "morte".
"Padella grossa..." commenta Julie.
"Meglio", risponde Q..
Si torna alla locanda, da Eric, al quale si racconta l'accaduto. Più tardi torna Michelle a curare il guerriero. Julie insiste a fare turni di guardia e la notte passa tranquilla.Ogham, il simbolo EADA

Rigel, 14 maggio 517

Oggi Eric è in grado di muoversi e quindi viene anche lui. Si passa dai Paladini a chiedere notizie dei feriti, e ancora Sir Marcus non è tornato.
A ora di pranzo si va da Q, con la massima cautela a non essere seguiti da nessuno. Ma la porta è stata sfondata, il simbolo rotto.
Nella casa ci sono 4 corpi morti a terra, uomini armati. Uno di questi ha la carta del Sette di Picche in una tasca. Guelfo

raccoglie la carta e la osserva attentamente, ha un disegno molto ricco sul dorso, simboli incrociati e dettagliatissimi. Nella carta si avverte del Potere Magico.
Di Q. nessuna traccia. La casa è vuota.
Cosa fare della carta? Guelfo ci pensa un po' su e intuisce che l'acqua possa limitare o bloccare l'influsso della carta. Ricorda infatti di Jack di Cuori nelle grotte, che aveva messo in velluto (forse umido) la carta del biondo, e che anche la Mummia era bloccata dall'acqua. Così si prende un pezzo di coperta, la si bagna, e ci si avvolge dentro la carta.
Lasciata la casa, Guelfo si reca nella zona commerciale e commissiona ad un vetraio una custodia stagna per la carta, in modo da tenerla in acqua senza doverla ogni volta rinfrescare. Nel frattempo parecchie volte ogni giorno bisognerà ricordarsi di inumidire la stoffa che avvolge la carta.
A sera si va all'appuntamento con Justin. Eric non viene, perchè è ancora un po' debilitato dalle ferite.
Justin si presenta puntualmente al molo, come d'accordo, e dice di non avere informazioni utili sul fuggitivo, sa solo che non è entrato in città. Ha bisogno di più tempo.
Sulla coppia Fante + Donna di Cuori sa che sono arrivati 4 giorni fa, hanno alloggiato in una casa privata e ancora non sono usciti dalla città. Solo una volta sono usciti e sono tornati la sera stessa. L'indomani conta di sapere dove si trovano.
Allora Guelfo gli dice della casa coi morti, così esce fuori che la faccenda è molto più importante e coinvolge alte sfere della malavita locale.
Julie spinge a tagliare corto, visto che si capisce che Justin sa parecchie cose, ma Guelfo nomina la faccenda delle carte. A quel punto Justin si fa preoccupato, suggerisce di lasciar stare e, nell'ansia, nomina inavvertitamente un certo Iael. Subito si pente di averlo nominato e dice ai nostri di dimenticarlo.
Dopodichè Justin chiede altre 3 corone d'oro per dire una sola frase, l'ultima che chiuderà definitivamente i nostri rapporti. Julie è assolutamente contraria, ma Guelfo insiste e alla fine decide lui. E paga.
"Le chiavi nere di Rigel le ha vinte il Dieci di Picche", è la frase.
Insieme alle chiavi d'oro (potere politico) e bianche (potere religioso), le chiavi nere sarebbero il vertice della malavita locale. Evidentemente quindi la rete di contatti dell'organizzazione delle carte è arrivata a livelli davvero elevati, in zona.
Addio a Justin.
Tornando verso la locanda Julie e Guelfo discutono tra loro e si interrogano sull'identità del Dieci di Picche.
517/05/14: Julie e Guelfo parlano degli Ogham

Il ritorno di Sir Marcus con Buster e Rosalie

Una volta in locanda si discute il dafarsi. Julie vorrebbe dire tutto ai Paladini, il fatto dell'organizzazione che controlla la malavita, di Justin e così via. Guelfo frena, dice che non ci sono prove e sarebbe inutile. Alla fine si decide di aspettare il ritorno di Quixote per dare tutte le informazioni alla chiesa in una volta sola.
Mentre si parla si capisce che c'è qualcosa di strano in città.
La gente esce in strada, vocio e confusione. Si è sparsa la voce che ci sia stato un terremoto e molti sono usciti di casa per paura di crolli.
In realtà nessuno ha sentito davvero il terremoto, ma pare sia successo fuori città.
Anche Loic, nella caserma dove è ricoverato, si informa. Ma è strano, i terremoti non "funzionano" così. Evidentemente è qualcosa di diverso. Visto che la direzione è quella della zona del vecchio cimitero, a grandi linee, due Paladini vanno a verificare, Sir Bernard e un altro.
Passa qualche tempo, le guardie invitano la gente a tornare alle proprie case, la locanda si affolla di persone. Tempo un paio d'ore e nuovamente l'animazione si diffonde per le strade, e arriva voce che Sir Marcus sia tornato.
Julie e Eric escono in fretta e vanno alla caserma dei Paladini, dove stanno allestendo un drappello per andargli incontro, con barelle e altre cose. Escono un paio di paladini insieme a Michelle la guaritrice.
Si va verso la Porta Ovest di Rigel, dove c'è gente, guardie con fiaccole, lancieri. C'è Sir Marcus, ferito gravemente, ma in piedi e con lo sguardo fiero. Accanto c'è un grosso uomo con il capo nascosto da bende, ma dalla corporatura si capisce che si tratta del rapitore di Solice, il capo dei mercenari del bosco. E' ferito e legatissimo, ma ancora si agita.
Oltre a loro c'è una figura femminile, minuta, dai capelli cortissimi e biondi. E' molto giovane e sparuta... ma non è Solice. Lei viene messa su una barella, Sir Marcus insiste di tornare in caserma con le sue gambe. Il prigioniero si dimena ma le guardie lo contengono e lo trascinano dai Paladini.
Si torna alla caserma dei Paladini e dopo un'oretta circa Sir Marcus chiede di vederci. E' provato, racconta di come sia andato il combattimento, come il suo compagno sia caduto subito sotto un colpo terribile del nemico, e di come fosse un avversario formidabile. Dice poi che prima dello scontro, avvenuto nei pressi di un ruscello, il fuggiasco avesse provato a liberarsi di una bisaccia, che conteneva solo una cosa interessante, un foglio con su scritto:
ALI
OLI
ULI
DES
Chiede ai nostri se ci capiscano qualcosa, ma purtroppo il significato delle sillabe è arcano.
Sir Marcus racconta poi che il fuggiasco era stato raggiunto solo perchè non aveva voluto disfarsi della prigioniera nel sacco, e quando scopre che non si tratta di Solice ci rimane molto stupito, e un po' deluso.
Ma è tardi, Sir Marcus deve riposare, e quindi si rimandano altre discussioni all'indomani.Il foglio trovato nella bisaccia

del fuggiasco

Rigel, 15 maggio 517

La mattina Eric, Julie e Guelfo tornano alla caserma dei Paladini per parlare con Sir Marcus.
Arriva la notizia che Sir Bernard, che era stato a vedere l'origine del frastuono della sera prima, ha verificato che una enorme frana ha fatto crollare la zona delle catacombe, ormai sepolte da un mucchio di macerie.
Prima che Sir Marcus sia disponibile, arriva anche Quixote, trafelato, insieme ad un Paladino dei due che l'avevano scortato.
Al di là dei rapidi saluti, dice che non ha raggiunto Annecy, ma che è tornato subito indietro di corsa perchè temeva per la salute dei suoi compagni. Ha infatti avuto varie visioni, dice, in una delle quali vedeva Desiree e Loic feriti a morte in un combattimento notturno in un bosco.
Fortunatamente gli Dei li hanno protetti, gli si dice, e viene raccontato l'accaduto. Quixote è molto sollevato dalla notizia.

Il viaggio di Quixote e i suoi molti sogni

Quixote poi ha molto da raccontare, e i nostri si piazzano in una stanzetta riservata dove possono conversare a lungo.
Prima di tutto Quixote dice di stare attenti a non pronunciare troppo le sillabe del foglio rinvenuto da Sir Marcus, perchè hanno potere che è meglio non stuzzicare. Dice anche che dalle sue molte visioni ha deciso di non coinvolgere le chiese della Luce, visto che non c'entrano niente e non è il caso di mettere in pericolo altre persone.
Dalle sue parole si intuisce che tutti quelli che sono al corrente della faccenda sono potenzialmente molto in pericolo, quindi Loic cerca un po' di sdrammatizzare con gesti apotropaici.
Ma Quixote racconta i suoi sogni.
Il primo sogno è un vecchio antichissimo, con dei fogli bianchi sotto ai piedi, e una ragazza bionda elegante legata. In un altro sogno c'era anche una terza figura, un giovanotto robusto che, utilizzando lo scrigno, cercava invano di spezzare la catena che imprigionava la fanciulla piangente.
Nei fogli sotto ai piedi del vecchio si vedevano vari simboli tra cui un Ogham preciso, che lui ricorda.Ogham, il simbolo sconosciuto sognato da QuixoteIn un altro sogno c'era Quixote bambino, perso nel Miestwode sotto la pioggia, che cercava di nascondersi senza trovare un posto sicuro. Aveva in mano un sasso col solito simbolo disegnato sopra.
Nella realtà poi è successo che Quixote e i due Paladini hanno trovato un drappello di guardie di Keib (feudo attaccato a Beid, quello di cui è Baronessina Solice), con un grifone nero su sfondo rosso come simbolo. Le guardie hanno provato a fermarli, incuranti del fatto che si qualificavano come gente di chiesa, ricorrendo anche alle armi. "La chiesa di Pyros a Keib è in rovina", avrebbe detto uno di loro. I tre sono fuggiti rocambolescamente, un Paladino, Sir Orion, ferito nella fuga.
Quix si nasconde e ha un'altra visione, lui piccolo nel bosco col sasso in mano, traccia il simbolo sul terreno e sente il lamento della donna. "Non c'è niente da fare, non si può fare niente", dice lei. Ci sono altre voci, ovvero la Speranza, la Temperanza, l'Innocenza, la Furia, il Coraggio e l'Equilibrio.
Sul simbolo Ogham tracciato in terra cresce una piccola pianta, che subito appassisce.
"Tu mi sa che porti iella", commenta Loic.
Intanto il sogno continua, Quixote vede il vecchio e finalmente riesce a parlarci, venendo a sapere, in modo un po' contorto, che questo vecchio, ormai cieco, era in qualche modo legato alle carte, insieme ad altri appartenenti ad un gruppo, che raffiguravano i ruoli che adesso, in teoria, sarebbero rappresentati dai ragazzi di Caen. La faccenda è finita male. Lui era un vecchio profeta, aveva visioni per trovare le carte antichissime su cui è scritto come risvegliare cose che un tempo vivevano, attraverso simboli e suoni ormai perduti.
Non si possono distruggere questi simboli, che altrimenti vengono svuotati del loro significato, e svuotato anche il significato delle persone che rappresentano, cosa che è accaduta ai suoi antichi compagni (che siano morti?).
I fratelli Navar fanno gesti di scongiuri.
In pratica questo vecchio gli avrebbe dato una missione legata ai ruoli rappresentati: liberare delle persone, superare un Guardiano (gli spiegerà meglio più avanti come), e trovare come interpretare le carte contenute nello scrigno.
Solice sarebbe un bel nome, a detta del vecchio, raffigurante, ginestra, sorbo e tasso. Meglio però non pronunciarlo troppo spesso, specialmente in un bosco.
I compagni che il profeta suggerisce per partecipare alla missione sarebbero i membri del gruppo, più Bart, Valerie e i due lupi.
"Ma tutto questo a che scopo?" chiede Loic, tutt'altro che contento.
"Liberare delle persone, affrontare il guardiano e farci tradurre le carte. Tutto questo perchè ce lo ordinano gli dei ancestrali.
Loic è perplesso, e anche Julie non è per niente contenta. "Non capisco, Questa sola chi ce l'ha tirata?"
Sono tutti un po' arrabbiati, questi dei ancestrali non li vuole nessuno, a nessuno va di lavorare per divinità misteriose e sconosciute e antichissime, chissà con che cosa in mente.
"Qualcuno dall'inizio ci ha usati per farci fare delle cose. Al fondo è per ricercare del potere, visto che gli antichi avevano molto potere." Quixote dice poi che hanno preso un prigioniero delle guardie di Keib, il quale appena ha capito che erano veri uomini di chiesa ha iniziato a collaborare. Lui e altri 11 erano stati mandati a Clerval in attesa di ordini, agli ordini di un tenente di nome Osvald. Prendevano ordini da un nobile di Keib (uno dei "Quadri" forse?) e avevano avuto notizia di tre ladri vestiti da gente di chiesa, che avevano rubato qualcosa al loro padrone.

Il fatto che la missione di Quixote fosse arrivata alle orecchie di questo Sir Osvald stende ombre inquietanti sulla caserma di Pyros di Rigel: che ci sia qualche infiltrato? Solo i Paladini e i compagni di Caen lo sapevano.I personaggi riflettono sui simboli di Ogham che conoscono. Ecco uno schema riepilogativo.Le peripezie di Quixote in viaggio per Annecy - parte prima.Le peripezie di Quixote in viaggio per Annecy - parte seconda.Le peripezie di Quixote in viaggio per Annecy - parte terza.E' il momento di andare a far visita a Sir Marcus. Il capitano dei Paladini è ferito, la sua gamba appare in gravi condizioni, ma lui cerca di non far trasparire la sua sofferenza. Accoglie i ragazzi nella sua stanza.
Quixote per primo fa un dettagliato rapporto del viaggio, e Sir Marcus è molto preoccupato di sapere dei soldati di Keib in giro per il feudo. E' una violazione molto grave, che se si sapesse ad alti livelli politici potrebbe avere serie conseguenze. Nè d'altra parte Sir Marcus può omettere una simile notizia coi suoi referenti politici. E' lui stesso incerto sul dafarsi e chiede a Quixote che impressione abbia avuto. Quixote spiega però di essere un po' estraneo alla politica greyhavenese, avendo vissuto fino a poco tempo prima nel cuore del Miestwode.
Sir Marcus resta stupefatto a sapere quali siano le origini di Quixote, e anzi adesso dichiara di considerare ancora più prezioso il suo parere, in quanto non viziato da pregiudizi o altro.
Quindi Sir Marcus, rivolgendosi a tutti, chiede loro informazioni utili per consentirgli di difendere la loro missione presso i suoi superiori. Lui personalmente dichiara di fidarsi della Compagnia, ma deve riferire a sacerdoti alti in grado che non si accontentano delle poche notizie ricevute.
Insiste quindi per ottenere dettagli più precisi sulla situazione, chiede fiducia.
Julie allora un po' timidamente solleva il problema che c'è il rischio che qualcuno abbia fatto già uscire una notizia segreta, cioè che Quixote, due paladini e lo scrigno erano in viaggio per Annecy. Sir Marcus però le fa notare come i tempi stessi per un eventuale traditore non sarebbero stati sufficienti, visto che Clerval, dove erano di stanza i soldati di Keib, era troppo distante.
"Il Jack di Picche corre sugli alberi", butta lì Loic.
"O forse non sono il solo ad avere delle visioni..." suggerisce Quixote.
Marcus annuisce: "è possibile".
Poi Marcus aggiunge che lui direbbe le informazioni sono a persone di cui si fida ciecamente, e di cui abbia avuto dimostrazioni di fede in passato. Comunque abbiamo un giorno e mezzo di tempo, possiamo interrogare la fanciulla rapita e il prigioniero e poi decidere cosa fare.
Ma le cose non sono così facili. Marcus riferisce di aver ricevuto l'ordine di indagare sulla faccenda di Donna di Cuori, sul suo prelievo. I suoi superiori ritengono che le prove che sono state fornite (le cartuccelle e il cadavere della donna) non sono sufficienti. Quindi, a parte la situazione di Bart che è tutta da definire, anche gli altri della compagnia potrebbero avere dei problemi, delle restrizioni alla libertà di movimento.
Per non avere problemi bisognerebbe fornire qualche prigioniero...
Per quanto riguarda gli interrogatori, visto che il protocollo prevede che un Paladino sia sempre presente, Sir Marcus in persona presenzierà, in modo che non sia necessario mettere a parte altri di informazioni delicate.
Al termine del colloquio con Sir Marcus, prima di andare a far visita al prigioniero e alla fanciulla, i ragazzi si appartano in locanda per qualche tempo, discutono su come comportarsi e cosa rivelare al Paladino.
Quixote vorrebbe dire il meno possibile, per non coinvolgere (e mettere in pericolo) altre persone, e perchè non gli sembra utile spiegare di Ogham, sogni, profezie e così via. Al contrario sia Julie che Guelfo preferirebbero vuotare il sacco praticamente di tutto, omettendo giusto qualche piccola cosa. Per Quix sarebbe meglio parlare solo della situazione di Rigel... mentre Loic interviene dicendo che sarebbe meglio dire proprio tutto, compresa la situazione degli Dei Ancestrali.
Nel corso della discussione si rileggono le carte rinvenute nel passaggio segreto, tra i sotterranei. Sono carte molto interessanti che erano state inizialmente sottovalutate.
Guelfo specialmente ora sembra rendersi conto che si tratta di un tesoro inestimabile, sia per il suo valore storico, sia per le notizie che riporta. Si spiega cos'è l'Ogham, e in molta parte come funzioni.
Sembra che il periodo dell'anno sia molto importante nel funzionamento dell'Ogham, e che qualcosa di importante accade il giorno in cui cambia la stagione. Il 21 giugno quindi probabilmente è una data cruciale per la presente avventura.
Mentre gli altri discutono, Quixote va a far visita alla sacerdotessa di Harkel, Marie, che già aveva consultato. Lei gli comunica che le ricerche che pensava di fare in biblioteca sono state impossibili perchè qualcuno aveva preso i libri che lei contava di consultare. Strano, visto che di solito sono letti in loco.
Comunque Quixote le fa altre domande: quale sia una pianta possibilmente associata alla morte. Il Sambuco è associato alla morte come fase di un ciclo vitale, che prevede una rinascita. Il pioppo bianco invece alla morte definitiva.
Quixote chiede poi i significati delle piante associate al nome di Solice, che sono: ginestra (simbolo di regalità, nobiltà, inizio di un ciclo, primavera), sorbo (magia, cose inspiegabili, rinascita positiva), tasso (non lo sa). Chiede anche il significato del Giunco, che fu usato da Jack di Cuori per addormentare Julie: sogno, sfera onirica, riposo. Sogni ad occhi aperti, ambizioni...
Infine Quixote descrive alla sacerdotessa la piantina che vide in sogno, e dopo un giro nel suo giardino può capire che si trattava di un germoglio di Melo. In teoria il Melo non ha significati teologici, ma nella sapienza popolare le mele rappresentano la SCELTA.

Il colloquio con Rosalie

E' il momento di tornare tutti alla caserma dei Paladini per parlare con la fanciulla liberata dal sacco, Rosalie Lambert. Prima si recupera il povero Sir Marcus, che zoppica moltissimo, tanto che Loic, che gli rivolge un'occhiata attenta, arriva a temere che la sua gamba dovrà presto essere amputata.
Si percorrono corridoi nella caserma, Sir Marcus si appoggia a Loic e zoppica moltissimo ma non si lamenta. Infine si raggiunge una stanza e si entra.
Seduta sul letto c'è una ragazza. E' stata ripulita e medicata e adesso si capisce che un po' somiglia a Solice, anche se non è proprio una sosia. Ha i capelli biondissimi e lo sguardo perso nel nulla.
Inizialmente la poverina è tanto spaventata da non fiatare, e anzi sembra preoccupata a vedere le armi che portano Loic ed Eric. Julie chiede loro di posarle, poi lei sembra soffermarsi a lungo a guardare i simboli religiosi che sia Julie che Quixote portano al collo. Dopo qualche momento la fanciulla si mette a piangere sommessamente, Julie le si siede vicino sul collo e piano piano iniziano a comunicare.
La sventurata si chiama Rosalie. Per prima cosa chiede che giorno sia, e quando scopre che è il 15 maggio dice che era aprile, quando fu rapita. Si trovava a Valan, un piccolo villaggio nei pressi di Beid.
Non ha più famiglia, ma lì ha persone care, uomini di chiesa da cui vorrebbe essere riportata. Si chiamano Padre Loran e Padre Maren. Conosce anche Solice.
Dopo un po' Rosalie si scioglie e racconta la sua triste storia.
"Mi trovavo con Padre Loran quando sono stata rapita. non ricordo nulla, solo di essere rimasta indietro. Uno sconosciuto stava nel chiostro del Monastero..."
Rosalie ha riaperto gli occhi in una grotta, aveva le vesti strappate. Nella grotta è rimasta per cinque giorni, lo sapeva perchè poteva udire in lontananza il corno che ogni mattino viene suonato al castello di Beid.
Quindi un uomo le ha parlato, un tizio grosso con un'armatura grigio scura. Voleva sapere cose che lei non conosceva, dei sogni che non aveva fatto. Lui la picchiava, chiedeva sogni, parole, facce. Ma lei non sognava nulla.
Dopo altri 3 o 4 giorni arriva una donna bionda con dei soldati senza stemma. E' gentile ma infida, anche lei vuole sapere i sogni. Poi dopo qualche tempo inizia a fare altre domande...
La povera Rosalie ogni tanto si ferma nel racconto, è chiaro che soffra a ricordare quanto le è stato fatto. E' anche logorata dai rimorsi per aver finito per parlare.
"Io non volevo rispondere, ma non ce la facevo più a stare lì, non volevo che quello tornasse..."
Le domande adesso vertevano su come entrare nel castello di Valamer, a guardia della Baronia di Beid. Volevano conoscere gli orari, i turni di guardia, la struttura del bastione. Lei conosceva tutto perchè suo padre finchè vivo era capitano della Guardia.
Rosalie spiega che il castello di Valamer è inespugnabile, solo dall'interno potrebbe cadere.
Dopo altri due giorni Rosalie riferisce di aver sentito una lite tra l'uomo e la dobba bionda, che parlavano di scindere i due obiettivi.
"Scambio significa che anche noi prendiamo qualcosa", dice la bionda.
"Voi non siete nulla, siete qui perchè altri hanno garantito per voi. Ora fa silenzio o la tua bocca si riempirà di vermi quando l'avrò distrutta con il mio stivale", risposte l'uomo.
Passano parecchi giorni e arriva un altro ragazzo, che pure lui è stato malmenato: si chiama Jack. Con lui, prigioniero come lei, Rosalie si apre un po'. Anche Jack è curioso dei sogni di Rosalie e della fortezza di Valamir.
L'ultimo giorno della sua permanenza qui anche Jack viene picchiato, o meglio riportato in cella tutto malridotto. Jack aveva fatto domande anche su Solice, sulla sua famiglia e sugli orari e l'organizzazione della guardia del Palazzo. Infine Rosalie racconta di essere stata prelevata dai suoi ultimi aguzzini, e lì è davvero iniziato l'inferno. Loro hanno iniziato ad abusare regolarmente di lei, senza farle domande nè niente, ma considerandola solo qualcosa con cui divertirsi e sfogare la propria crudeltà. Ma di questo, naturalmente, preferisce non parlare.

L'interrogatorio di Buster

Al termine del colloquio Julie promette a Rosalie che tornerà a farle visita, un po' di compagnia per fare discorsi più "leggeri". Quindi si esce dalla stanza e ci si mette in viaggio verso l'altra ala della Caserma dei Paladini, dove è rinchiuso il prigioniero.
Si cammina lentamente, perchè Sir Marcus zoppica moltissimo.
Lungo un corridoio si ode alla distanza che qualcuno litiga. Si tratta di Valerie, che viene sgridata da un altro Paladino. Questi, evidentemente un suo superiore, le sta dicendo: "Non puoi avanzare simili pretese! Non conti niente, e non conterai mai niente se continui così!"
Loic chiede spiegazioni a Sir Marcus, il quale taglia corto.
Eccoci a delle alte scale da scendere per raggiungere la cella del prigioniero: per Sir Marcus sarà un tragitto molto faticoso.
Prima di entrare nella cella Sir Marcus suggerisce a tutti di stare alla larga dal prigioniero che, benchè molto ferito e incatenato, può essere ancora molto pericoloso. Poi dice a Loic che volendo potrà anche usare maniere forti per interrogarlo, ma senza esagerare: deve infatti restare vivo fino all'arrivo dell'Inquisitore, in 3-4 giorni.
Si entra. Busterè incatenato alla parete ed è veramente molto malridotto. A un'occhiata attenta Loic si rende conto che probabilmente il malvivente non camperà fino all'arrivo dell'Inquisitore, morirà prima per le infezioni delle ferite.
Ha un braccio distrutto ed è tutto purulento, tuttavia ha una faccia dura e vagamente sogghignante.
"Ben ritrovato Buster. Sei nei guai..." inizia a blandirlo Guelfo, "ma forse vorresti che oltre a te fosse nei guai anche

qualcun altro. Chi ti manda?"
Buster non risponde.
Loic si mette i tirapugni e suo fratello, vista la mala parata, preferisce portare fuori Julie, per risparmiarle un brutto spettacolo.
Inizia il pestaggio. Loic gli tira un cazzottone e Buster commenta: "hai la guardia troppo alta. Hai un buon colpo, forte, ma non ti difendi abbastanza".
"Mi difendono gli Dei, quello che non fanno con te!" risponde Loic, punto sul vivo. E gli tira un altro colpo.
Buster non parla e Loic lo pesta un po'. Sembra un osso duro. Poi improvvisamente dice che vuole parlare solo con Guelfo e Sir Marcus. Così Loic esce, non prima di avergli tirato un altro colpo, e si piazza fuori dalla porta ad origliare.
A questo punto Buster vuota il sacco, sorprendendo tutti.
Parla del tizio che l'ha ingaggiato, che avrebbe un'armatura particolare, di un metallo scuro, mai visto prima, dall'aria estremamente resistente. Chiede a Guelfo del suo incantesimo che gli permette di sprigionare grande calore dalle mani, forse quello funzionerebbe contro di lui. Dice che non sarebbe un avversario da affrontare con l'ascia, perchè ci si difende male. Meglio allora il martello.
Ma come ha fatto un mercenario come Buster a trovarsi in una situazione simile? Contattato per un lavoro, si è reso conto che la situazione era ormai compromessa ed ha deciso di andare ormai fino in fondo, senza tirarsi indietro. Non aveva niente da perdere.
L'uomo che l'ha ingaggiato, quello con l'armatura scura, è difficile capire chi fosse, ma certamente emanava il male, e una grande autorità.
"Hai visto qualche simbolo particolare?" gli chiede Guelfo.
La risposta lascia a bocca aperta Guelfo e, fuori dalla porta, Loic fatica a trattenere un urlo rabbioso. Buster ha visto tre uomini che portavano uno stendardo avvoltolato, con sopra nientemeno che lo stemma nobiliare di Anthien, rimarcato col Sole Nero: lo stemma personale di Lord Albert!
I tre si trovavano nei pressi del rifugio del tizio con l'armatura nera, avevano l'aria da persone che portano la spada ma non sono abituate a combattere con gente alla loro altezza: più vessatori di villici che veri soldati.
"Dove sta il covo?" chiede Guelfo. Nella marca di Beid, non lontano da zone abitate. Sembra un posto piuttosto permanente, caverne attrezzate. Buster tuttavia non è entrato dentro.
"E di Rosalie che ne dovevate fare?"
Portarla, viva o morta, alla zona delle caverne fuori Rigel. Meglio viva comunque. Buster aveva un foglio con delle sillabe. Rosalie era ALI, e alle caverne avrebbe consegnato ALI e recuperato ULI e DES. Di OLI sapeva solo che era legata a un possibile evento esterno, che l'avrebbero forse contattato per dargli altre istruzioni. Ma così non è stato, forse qualcosa è andato storto.
A questo punto Buster si ferma.
Dice che ha parlato, e che è disposto a parlare di più solo se Sir Marcus si impegna poi a dargli una morte veloce con la stessa spada con cui l'ha sconfitto.
A malincuore Sir Marcus dice che non è possibile. "Ad altri non hai concesso scorciatoie, e ora le chiedi alla Chiesa?", aggiunge.
"Allora la conversazione è finita", dice Buster, e si chiude nel silenzio.

In locanda...

Una volta tutti in locanda, si discute sul dafarsi e si fanno un po' di ipotesi.
Tutti sono molto colpiti dal fatto che Lord Albert faccia capolino nella faccenda, e questo è un forte sprone ad agire.
Per far parlare Buster Julie suggerisce di chiedere a Sir Marcus se sia disponibile semmai, dopo l'opera dell'Inquisitore, ad ufficiare personalmente l'esecuzione del prigioniero, invece di affidarla ad un boia. Questo non risparmierebbe a Buster la tortura ma gli darebbe la soddisfazione di essere ucciso da Sir Marcus e forse lo convincerebbe a parlare. Buona idea, dice Loic, ma secondo me quello non arriva vivo fino a vedere l'Inquisitore.
Poi si parla del fatto che evidentemente anche Desiree ha rischiato o rischia tutt'ora il rapimento, visto che se le cose fossero andate nel verso previsto, Buster avrebbe consegnato OLI e ricevuto in cambio ULI e DES. Loic scherza sul fatto che forse Desiree si è salvata perchè per i rituali servivano solo fanciulle illibate... ma viene subito zittito dai compagni.
A cena arriva in locanda Valerie. Dice che ha chiesto il permesso di incontrare la povera Rosalie, ma che le è stato negato. Chiede quindi ai nostri di intercedere presso sir Marcus.
Parlando vengono fuori molte cose interessanti, tra cui che Valerie conosceva sia Solice che Rosalie, avendo tutte e tre studiato a Foucault, e per un periodo sono state addirittura in stanza insieme.
Poi Valerie è stata allontanata dal Monastero per via di una sua storia sentimentale, di cui però, nel contesto preciso, non ha evidentemente voglia di parlare.
Guelfo, che da tempo sospetta che Valerie possa essere "il Tradimento", le fa un po' di domande col tono leggermente aggressivo, anche se poi Julie si affretta a cambiare argomento, ripromettendosi di parlare con Valerie a 4 occhi il prima possibile.
Nel corso della notte si sveglia Quixote e comunica a Guelfo di aver nuovamente sognato il Profeta.
"Dove si trovano le persone che dobbiamo liberare?" chiede.
"Una di loro si trova nella marca di Beid, nel castello che guarda la città marchesale, l'altra è prigioniera da una vita e si trova ad Annecy"

Rigel, 16 maggio 517

Al mattino si va come d'accordo alla caserma dei Paladini. Ma c'è un'aria strana, molte facce scure. Sir Bernard spiega ai nostri che nel corso della notte Sir Marcus è peggiorato molto, e ora pare sia necessaria l'amputazione della gamba. Quanto a Buster, è morto.
Julie chiede a Sir Bernard di poter visitare Rosalie. Lui le dice che dovrà chiedere il permesso a Sir Giles, secondo in comando dopo l'inavvicinabile Sir Marcus.
Ma bisogna aspettare un po', che venga portato via il corpo di Buster. Quindi il gruppo è ricevuto da Sir Giles.
Sir Giles, che già Quixote aveva avuto modo di conoscere nel suo viaggio verso Annecy, è un Paladino molto formale nei modi, severo e preciso. Alla richiesta di Julie di poter parlare con Rosalie risponde che si potrà fare semmai più avanti, ma prima la sventurata deve parlare con sacerdoti per mettere pace alla sua anima. Julie prova a trattare ma si rende conto che non ci sono margini, quindi abbozza.
Loic chiede allora di poter visitare Desiree. Il permesso è accordato, si sale tutti. C'è il guaritore con lei, che dice che sta meglio, anche se ancora non si è risvegliata. Sarà Reyks a decidere quando risvegliarla. La poverina ha la testa tutta fasciata, i capelli un po' tagliati, ma per il resto non mostra sofferenza, sembra addormentata.

L'ogham ludico

Si prega un po', poi Loic resta con lei e gli altri si dividono in altre faccende.
Guelfo va in biblioteca, Quixote torna dalla sacerdotessa di Harkel, mentre Eric e Julie vanno per locande a cercare informazioni sul possibile uso ludico di Ogham.
Dopo un po' di giri, Julie ed Eric approdano a una taverna dall'aria piuttosto sostenuta, dove si gioca a carte. Ci sono parecchie persone di buona famiglia, sfaccendati, che scommettono cifre discrete, appassionati di gioco.
I nostri si siedono al tavolo con due sconosciuti, uno dei quali, tal Wink, è veramente in gamba con le carte, un giocatore provetto. Julie ci attacca bottone facilmente, lui evidentemente non vedeva l'ora, e così lei gli chiede informazioni di giochi strani, di carte, carte strane, simboli e così' via.
Dopo un po' di tempo in coi Wink fa sfoggio della sua conoscenza enciclopedica di tutti i giochi del Granducato e non solo, viene fuori che ha partecipato una volta ad una partita alla Cantina di Clelie ad un gioco strano, con delle carte ed un tabellone, e delle scommesse sulle carte che portano strani simboli, inconsueti.
E' un gioco non particolarmente bello, secondo Wink, molto basato sulla fortuna, e anzi stranamente a quelle partite c'era sempre uno che riusciva a vincere. Girano parecchi soldi a quel tavolo comunque! Julie mostra grandissimo interesse, insieme a Eric, e riescono a convincere Wink a organizzare una partita. Quindi lui dice che proverà a sentire il tizio che conosce e ci si vede nel pomeriggio per decidere i dettagli. Ottima idea.
Tornando verso la locanda, lungo la strada Julie si accorge che c'è un ragazzino sui 10-11 anni che li segue. Lo dice a Eric... che fare?
Eric suggerisce di dividersi, fare il giro di un palazzo in modo che lui possa arrivare alle spalle dell'inseguitore, quindi fermarlo. Il piano viene attuato, ma appena Julie rimane da sola, a sorpresa il ragazzino si mostra apertamente.
Si presenta come Quentin, dice di venire da Annecy. E' timido e fa un po' di complimenti a Julie, poi dice che è parecchi giorni che sta seguendo lei e i suoi compagni, perchè cercava un buon momento per uscire allo scoperto. Dice che infatti i nostri sono pedinati da gente molto malvagia, di cui lui ha paura. Oggi ad esempio è il turno di Guelfo, a essere seguito.
Nel mentre Eric sopraggiunge, Quentin si presenta anche a lui. Spiega di essere stato mandato da suo padre, tal Karlund. E' uno storico, studia molto, e ai suoi tempi doveva essere uno famoso anche se ha deciso di ritirarsi. Non cammina più... insomma Karlund lo ha mandato a Rigel a cercarci e a dirci di andare da lui. Ha due regali, il primo è una filastrocca che Quentin ripete a memoria:

La filastrocca di Quentin

La chiave avrà il Profeta della conoscenza arcana
Ma senza il Cercatore ogni speranza è vana
La Temperanza mitiga le insidie della via
E il Tradimento cede in preda all'agonia
Si piega l'Equilibrio costretto dalla sorte
e salva la Speranza che befferà la morte
La Furia con Coraggio affronterà il Guardiano
Donando all'Innocenza la chiave dell'arcano.

Il secondo regalo ce lo darà direttamente suo padre ad Annecy, in una casa fuori città. Il ragazzino non ha un vero e proprio alloggio, spiega, ma si sposta per paura di essere scoperto. Dice che sa come far uscire i nostri dalla città senza che siano notati: sembra in certe cose molto sicuro di sè, in altre molto timido.
Arrivati alla locanda Quentin saluta, promettendo che si farà rivedere, e Julie cerca di memorizzare la filastrocca. Ma la cosa migliore è trascriverla, quindi Loic viene mandato in biblioteca da Guelfo per farsi dare della carta.
Nel mentre Guelfo in biblioteca passa molte ore, tra l'altro dimentica di bagnare la carta da gioco. Trova alcuni testi interessanti, poi viene interrotto da Loic, che ha bisogno di carta per scrivere la filastrocca. Il custode della biblioteca ascolta la conversazione incuriosito, facendosi apertamente gli affari dei nostri amici. Loic però parlando dice la parola

"carta", e Guelfo ricorda di aver dimenticato di bagnare il panno, quindi corre al bagno a inumidirlo. Loic torna indietro con il materiale per scrivere e Julie detta la filastrocca, su cui c'è parecchio da riflettere.
Visto che si teme che Guelfo possa essere seguito, Loic promette all'amico di passare a riprenderlo in biblioteca più tardi, verso l'ora di chiusura. Guelfo insiste che non è necessario, ma Loic preferisce garantirgli una scorta. E così se ne va con l'impegno di tornare.
In biblioteca Guelfo conosce Marie, sacerdotessa di Harkel amica di Quixote, e ci parla un po', in particolare ripromettendosi di andare a trovarla con più calma l'indomani, insieme al suo amico. C'è poca gente, solo un altro avventore che legge per conto suo.
Julie ed Eric vanno all'appuntamento con Wink, è metà pomeriggio e il giocatore si fa attendere parecchio. Poi finalmente eccolo, in compagnia di alcuni buontemponi. Si avvicina ai cugini e dice loro che ha sentito il suo contatto, ci sono alcuni cambiamenti. Infatti la partita si farà non più alla Cantina di Clelie, ma in un altro posto. Già ci sono delle richieste, bisogna essere 7 in tutto, e mancano 3 giocatori. Si raccomanda poi che, se si decide di partecipare, non si faccia la figura dei poveracci, è beglio calcolare un investimento di 4-5 monete d'oro a testa. Quindi aggiunge, a bassa voce, che non è lo scudo il solo valore apprezzato. C'è chi preferisce altre cose di vario tipo. Chiavi, armi, pergamene, scrigni... oggetti. A votazione gli altri giocatori dicono se sono d'accordo ad accettare la puntata, l'ultima parola ce l'ha il mazziere.
Prima di prendere impegni, Julie dice che preferisce consultarsi coi suoi compagni e prende tempo. Ci si ribecca lì o in serata o l'indomani per decidere i dettagli.
517/05/16: Julie e Valerie chiacchierano

Spacconi disturbano Loic

Intanto è sera e Loic va a riprendere Guelfo in biblioteca.
Si sposta corazzato e con l'ascia alla cintura, ma lungo la strada viene fermato da due ubriaconi attaccabrighe.
Il primo, quello ciccione, gli va addosso e lo spinge.
"A scemo" dice Loic.
Il ciccione rutta. Dietro lo smilzo dice: "invece di ciondolare chiedi scusa all'amico mio"
Loic: "visto che avete passato una brutta giornata, ve chiedo scusa"
Il ciccione insiste: "me piace me piace però le scuse si fanno col ginocchio a terra"
Loic tira fuori l'ascia e in men che non si dice volano le botte. Lo smilzo finisce a terra con una gamba distrutta, l'altro fugge.
"Scusa", dice Loic, prima di andarsene tranquillo.
Arriva in biblioteca con un po' di ritardo, e trova Guelfo che stava per andarsene per conto suo. Lo riaccompagna in locanda da tutti gli altri.
Ci si ritrova in locanda e Julie racconta di aver parlato con Valerie. Non si dilunga nei dettagli, basta una cosa sola, il nome dell'uomo che, 4 anni fa, la sedusse nei pressi del monastero di Foucault: Jack.
La cosa fa un po' riflettere. Guelfo a sua volta riferisce di quanto ha trovato nei volumi della grande biblioteca. Informazioni riguardo le antiche festività cicliche citate nel documento delle caverne. Sembra che quelle festività, poco "festose" e più legate a scontri, competizioni, anche sangue, siano rimaste nell'attuale tradizione, anche se quasi sempre con nome cambiato e altre caratteristiche.
Mentre Guelfo sta parlando, si presenta in locanda Lucius, Paladino, a chiamarci: infatti Desiree si è svegliata.
Tutti felici seguono Lucius in caserma e, accompagnati da Sir Giles, vanno in stanza di Desiree. La ragazza è seduta sul letto, con la testa fasciata e lo sguardo strano.
"Io non ci vedo", dice quando riconosce le voci dei suoi compagni. Tutti restano un po' così, stupiti, e cercano di consolarla, di tirarla su di morale. In particolare Loic le sta vicino, affettuosamente. Ma lei sta tutta seria, calma e chiede di poter parlare da sola con suo fratello.
Rimasta sola con Guelfo, gli confessa che teme di non riacquistare più la vista, anche se preferisce che questa brutta notizia non sia rivelata ai suoi amici. Guelfo le risponde che forse la magia può offrirle qualche speranza in più, se Reyks non farà niente per la sua cecità. Dopodichè Desiree racconta a Guelfo di aver fatto uno strano sogno, prima di risvegliarsi, di aver sognato un giovane in una cella che le chiedeva di essere liberato, e le prometteva che le sarebbe comparso altre due volte. Guelfo ascolta il sogno molto attentamente, convincendosi che possa essere collegato alla trama in corso.
Al momento di salutarsi, Desiree ha un istante di debolezza e scoppia in lacrime. Loic entra nella stanza e la consola. Ma la paziente deve riposare, quindi tutti se ne tornano in locanda e la lasciano nella sua stanza.
Guelfo a questo punto ricorda agli altri l'appuntamento con Wink. Dopo un po' di discussioni sulla disponibilità finanziaria del gruppo, si decide che parteciperanno alla partita lui ed Eric. All'appuntamento va anche Julie e, in disparte e per conto loro, anche Loic e Quixote.
La locanda dove si gioca a carte è più affollata, in tarda sera. Si beve, si chiacchiera, poi al momento Wink si siede al tavolo coi nostri amici e ci si accorda.
Un po' rimane deluso quando sa che Julie non sarà della partita, ma capisce. Spiega che il luogo dell'appuntamento sarà in città, in un luogo segreto per evitare il rischio di rapine, e che i giocatori saranno celati da una maschera sul viso per non farsi riconoscere. Naturalmente le armi non sono ammesse nella sala, anche se lungo la strada si possono portare.
Ci si accorda per l'indomani sera.
Durante la notte Quixote vede di nuovo in sogno il Profeta. Può fargli una domanda, e chiede: "chi è il prigioniero di

Annecy?"
La risposta è: "Il suo nome è Samuel ed era il cercatore".

Il primo sogno di Desiree

Anche Desiree sogna. Ritrova il giovane prigioniero, malconcio ma dal modo di fare deciso. Le dice che questo è il secondo dei tre incontri che avranno. Desiree cerca di capire chi sia: ha la barba incolta, modi e atteggiamento non da contadino, e la sua parlata è amerita.
"Alle tue spalle", dice il giovane, "alla fine del corrodio, c'è un mazzo di chiavi appeso a un gancio. Lo prendi e mi liberi. Questo è ciò che ti chiedo".
"Ma perchè?" chiede Desiree. La cosa curiosa è che nel sogno lei non parla, ma pensa, ed è come se il giovane le leggesse la mente. D'altra parte lei qui ci vede normalmente...
"Nè tu nè io ci siamo inginocchiati di fronte al medesimo nome, ma alla fine crediamo negli stessi dei. Ma quello che faccio io non è consentito dalle leggi degli uomini. Io sono una specie di stregone".
Desiree si domanda che rapporto ci sia tra il sogno e la realtà.
"Sono uno stregone che ha studiato cose proibite dagli uomini, per rispondere a domande senza risposta. Ricerche magiche e storiche sulle popolazioni remote, meno oscurantiste della società attuale".
"Perchè mi stai dicendo tutto questo?"
"Se mi liberi uscirò di qui e non ucciderò nessuno che non lo meriti e contribuirò alla salvezza di una persona a cui tu tieni, che io chiamo Joan e tu Solice. L'ho tenuta in vita ed ero scettico, ora non più. Se non mi liberi uscirò comunque perchè il castello sarà attaccato, cercheranno di togliermi di mezzo. E passeranno altri 20 anni".
Desiree è incerta, tanto che il giovane continua: "c'è molto peggio di me, te ne puoi convincere. 40 anni fa è stato il tempo dei "buoni", chiamiamoli così. Puoi verificare, c'è già sui libri di storia. Tentammo ma fummo traditi. Volevamo consegnare le chiavi di un tesoro ad un ridotto numero di persone che potevano veicolarlo. Ma siamo stati traditi ed abbiamo perso. 20 anni dopo è toccato a loro e noi ci siamo vendicati. Non ne troverai traccia sui libri perchè siamo stati discreti. Loro hanno scatenato una guerra di Beid contro Keib, molto sanguinosa. Adesso è di nuovo il nostro turno. Lo scrigno è il contenuto del dono, ma solo una persona potrà ricevere la capacità di leggerlo. Se tutto va come previsto, è una persona del vostro gruppo. Potrebbe essere l'Innocenza, o la Speranza o un altro. Potrà leggere con gli occhi, verosimilmente non potrai essere tu..."
"Come sta Solice?" chiede Desiree.
"Bene. Ma è prossima a stare male, lei e la sua famiglia soprattutto, la sua terra. Verrà scatenata guerra per impedirci di fare il rituale. Il rituale consentirà di interpretare le carte, e dalle carrte emergerà il potere di controllare i simboli e i loro significati".
"Ma è molto meglio che nessuno usi quella roba", pensa Desiree.
"No! E' bene che siano conosciuti per limitare i danni, bisogna capireli e sapreli maneggiare. I simboli sono come una spada, bisogna saperla usare bene sennò ci si può fare del male."
"Dove ti trovi?"
"Nel castello di Valamer"
"E' difficile decidere cosa fare...." pensa Desiree.
"Deciderai la prossima volta".
"Come ti chiami?"
"Ho un nome molto complesso, ma puoi chiamarmi Jack."
Desiree: "conosco quello di Cuori. Tu che Jack sei?"
"Jack di Quadri, soldi, spighe e terra".
"Chi ti ha dato la carta?"
"Il mio maestro". "Che ne pensi di Jack di Cuori?"
"E' un mio amico e un alleato".
"E il Jack di Picche?"
"Non è più lui"
"Dunque ci sono Cuori e Quadri contro Picche e Fiori?"
"Talvolta, ma non è sempre così chiaro".
"E come si chiama l'organizzazione di cui fate parte?" chiede Desiree.
"Manto Ma c'era un nome più antico, lo stesso del gruppo di studiosi di magia".
Desiree quindi si preoccupa della sua amica: "e Solice? Dove si trova?"
"A non molta distanza da qui"
"E' stata lei a farti rinchiudere in questa cella?"
"In parte sì"
"Avevi provato a rapirla?"
"No, ma avevo l'incarico. Dovevo portarla a persone che ne avrebbero disposto in modo non opportuno"
Desiree è stanca, sospira e chiede infine: "ed io? come potrò recuperare la vista?"
"Mi viene in mente un solo modo", risponde Jack freddamente, "prova a pregare Reyks".
Infine Desiree si sveglia.

Julie parla con Valerie e la invita in locanda per incontrare i compagni

Rigel, 17 maggio 517

Al mattino presto Julie va alla caserma dei Paladini per parlare con Valerie. Le due ragazze discorrono a lungo e non è per Valerie una chiacchierata piacevole. Julie infatti, dopo aver sentito il racconto dei fatti di Foucault, di Jack che entra nel monastero attraverso la finestra lasciata aperta dalla giovane, della sua misteriosa scomparsa e della scomparsa di una forse finta adepta, spiega a Valerie la faccenda delle carte, dei ruoli, e prova a farle capire di essere stata manipolata.

517/05/17: Julie e Valerie parlano di Jack

Poco dopo Valerie si presenta in locanda per vedere le lettere scritte da Jack, e per parlare con gli altri. Lei continua a fidarsi di Jack, ritiene che forse abbia agito in buona fede, o sotto costrizione. Racconta di nuovo i fatti salienti, anche di aver rivisto Jack qui a Rigel poche settimane prima, ed essere stata messa in guardia di stare lontana dal "vecchio cimitero". Spiega dell'equivoco, di aver pensato al vecchio cimitero cittadino e racconta della spedizione alle caverne.

La conversazione è lunga, Valerie da un lato vorrebbe tanto rivedere Jack per chiedergli spiegazioni... dall'altro quasi preferirebbe non sapere la verità. Molto triste, se ne torna in locanda.

Ed è il momento di andare a trovare Desiree.

Lungo la strada Julie chiede a Guelfo spiegazioni sul significato della salamandra, che compariva più volte nel racconto di Valerie.

"E' un simbolo nobiliare molto strano", risponde Guelfo, "non compare in nessuno stemma, come se nessuno lo volesse. Tra l'altro anche nella magia la salamandra stranamente non viene mai utilizzata come reagente, in nessun incantesimo, mentre le scuole di stregoneria, non ufficiali, la utilizzano molto, un po' come se lo volessero fare a spregio..."

Arrivati da Desiree, lei racconta il suo sogno. Ha riposato bene, dice di aver rivisto Jack di Quadri, che si trovava nel castello di Valamer, prigioniero.

Ora che Desiree si sente meglio, si fa raccontare tutto quel che è successo durante i giorni del suo svenimento. Lei stessa è incerta sul dafarsi, se liberare o meno Jack. Eric dice che dovrà decidere Desiree, mentre Guelfo insiste con la sorella di fare più domande possibile... ma poi liberare il prigioniero. Si torna in locanda...

Nel pomeriggio di nuovo si va a far visita a Desiree, e Guelfo le legge le carte ritrovate nelle caverne.

Quixote va a trovare la sacerdotessa di Harkel e, più tardi, si informa con Sir Giles della situazione di Bart, che sarà quasi sicuramente processato a Stolberg, e nostra, che invece è piuttosto tranquilla.

La partita a carte

Scende la sera ed è il momento di prepararsi per la partita a carte organizzata da Wink.

Guelfo è tentato di portarsi appresso tutto, la carta del Sette di Picche, i preziosi scritti delle caverne e quant'altro, ma Eric e Quixote lo convincono che non è una buona idea. Così a malincuore Guelfo consegna tutto a Quixote, poi lui ed Eric vanno.

Julie, Loic e Quixote, senza avvisare i compagni, li seguono a una certa distanza per intervenire nel caso si rivelasse tutta una trappola.

La prima tappa è alla taverna dove c'è Wink, il quale comunica che non parteciperà direttamente alla partita, e anzi elargisce un po' di consigli tattici per giocare al meglio. Quindi, verso le 11 di sera, i tre si mettono in marcia verso la zona del porto.

Arrivano proprio ad una casa vicina alla Cantina di Clelie, un edificio solido in muratura che sorge proprio accanto, isolato. Wink consegna due maschere ad Eric e Guelfo, fa loro qualche raccomandazione e se ne va.

Eric bussa, la porta si apre.

Il luogo all'interno sembra più massiccio e curato che non da fuori, dentro in penombra ci sono Mara ed un'altra ragazza, oltre ad un uomo massiccio.

"Benvenuti", dice Mara.

Dall'altra stanza si intravede un tavolo con tabellone, schermo e mazzo di carte poggiato.

"Siete i primi", dice Mara, "ed avete due possibilità. Potete accomodarvi di là ed aspettare, oppure... (e guarda una botola a terra) potete fare una chiacchierata con alcune persone che vi spiegheranno delle cose".

Guelfo ed Eric si scambiano un'occhiata. Mara li chiama per nome e li presenta all'uomo e alla ragazza.

Mara invita Guelfo ed Eric a scambiarsi di giubba, Guelfo con la ragazza, che porta i capelli corti, ed Eric con l'uomo. Anche le maschere cambiano di portatore. Il risultato è passabile: ad una certa distanza sarebbe facile confondere i due sostituti con gli autentici Eric e Guelfo.

Dopodichè Mara, facendosi aiutare, alza la pesante botola e invita i due ospiti a scendere delle lunghe scale che scompaiono nella penombra. Eric e Guelfo scendono.

Intanto Julie, Loic e Quixote, nascosti, tengono d'occhio l'edificio. Attraverso le finestre si scorgono le sagome di Eric e Guelfo seduti al tavolo in attesa degli altri giocatori, che presto arrivano e il gioco incomincia.

Ma i veri Eric e Guelfo scendono le scale fino ad una stanza sotterranea che probabilmente sta a metà strada con la Cantina di Clelie, unita da un corridoio di collegamento. Nella stanza ci sono Jack e Donna di Cuori.

C'è uno scambio di sorrisi e saluti, poi Q. dà a Guelfo uno strano mazzo di carte con sopra simboli Ogham.

"Questa è un'offerta di pace", spiega Jack. "Si tratta di una copia del mazzo che sta di sopra". Poi continua, "sarò chiaro:

voi ci siete indispensabili, quindi vi voglio convincere a collaborare con noi. Potete fare due cose, adesso, oltre naturalmente allearvi coi nostri nemici, il che credo non lo fareste mai. Potete seguire il destino ed aiutarci, oppure rifiutarvi. Ma se vi rifiutate, comunque farete il gioco dei nostri nemici. E per questi vent'anni... sarebbe stato tutto inutile".
Guelfo interrompe Jack, asserendo di conoscere la storia dei 20 anni, dei tentativi ripetuti ogni 20 anni. Jack è molto meravigliato di sentirlo, e Guelfo spiega che c'è un sedicente Jack di Quadri che ha contattato in sogno Desiree, chiedendole di essere liberato. Jack di Cuori, sorpreso, si fa raccontare tutto, e Guelfo è ben felice di farlo. Riferisce così i sogni di Desiree, nel dettaglio.
Jack allora spiega che il suo collega di Quadri era stato mandato dal gruppo di studio di ricerca a fare una cosa che non condivideva, e si è ribellato. Anche 20 anni prima era successo qualcosa del genere, sia pure di nascosto, e pure 40 anni prima. Stavolta la ribellione è stata manifesta. Dice che quelli del gruppo di 40 anni fa erano morti quasi tutti, mentre stavolta non è morto nessuno, il che è buon segno. Per questo Jack di Cuori ci vuole vivi e in salute.
Guelfo chiede del prigioniero di Annecy.
"E' l'ultimo superstite del gruppo di 40 anni fa, rischia molto ed è sopravvissuto perchè si è nascosto, ha cambiato nome ed è riuscito a far perdere le sue tracce."
"Ah bene. Che cosa dobbiamo fare adesso?" chiede Guelfo.
La risposta è complicata: "c'è un mistero che deve finire in una delle due mani di un Dio "duale", buono e cattivo insieme. Il suo nome attuale, codificato sui 300 anni or sono, è di Harkel, di Ilmarinen, per quanto riguarda il lato buono. In particolare Harkel, che all'epoca era una figura maschile".
"E il nome di queste due divinità?" chiede Eric.
"Etemenanki il lato buono, Maarduk quello cattivo, che in parte è confluito nella figura di Shub Niggurath. Questo Dio duale faceva guerra con sè stesso, e i suoi seguaci tendenzialmente patteggiavano per Etemenanki. Quindi, per placare la collera di Maarduk, si facevano sacrifici e rituali, anche sacrifici umani".
"E noi cosa dovremmo svelare?", chiede Guelfo.
"Ci sono 4 simboli Ogham dal significato molto complicato, misterioso. Sono i "regolatori". Insieme agli altri 20 conosciuti, stanno in tutte le cose che esistono. Questi altri 4 sono importanti e permettono di operare in modi nuovi. Noi dobbiamo scoprire queste informazioni attraverso i documenti contenuti nello scrigno, mentre i nostri avversari possono farlo sia in questo modo che attraverso metodi discutibili, come esperimenti, sacrifici umani e così via. Quando finalmente avremo scoperto il significato dei quattro simboli mancanti, il Manto, la nostra organizzazione, si rappacificherà e cesserà la sua ragion d'essere. Si unirà sotto l'egida di chi avrà portato a casa il risultato... o i semi rossi, o, malauguratamente, i semi neri".
Guelfo è contento: "già con questo penso di convincere i miei compagni più scettici", dice, "con la prospettiva di mandare tutti a casa".
Jack continua il racconto. "Il Manto è nato circa 250 anni fa ad opera di Jean-Antoine DeFlay, il quale era un grande studioso in grado persino di creare oggetti magici dal potere persistente" Guelfo allora interrompe Jack e gli chiede come funzionino queste carte.
"Le carte raccolgono poteri. I 4 Assi sono diretti discendenti del mago. Se il portatore di una carta muore, loro la ridistribuiscono. Quindi ognuno di noi vive da circa 250 anni..."
"Ora, poniamo il caso che io abbia..."
inizia Guelfo.
"Sì, poniamo il caso..." ironizza Jack.
"Ma l'avevate lasciata lì apposta perchè la trovassi io?" chiede Guelfo.
"Sì. Volevamo permettere che tu sentissi anche l'altra campana. La carta infatti dovrebbe averti già parlato..."
"Eh.... ma io l'ho tenuta in un panno umido..." dice Guelfo, soddisfatto.
"Così la rallenti soltanto", risponde Jack. "Ti contatterà comunque, e cercherà di convincerti ad accettarla, a diventare tu il prossimo Sette di Picche. Ti offrirà conoscenze, poteri..."
"Scusate", interrompe Eric, "ora come pensate che io possa far finta di niente? Visto che parlate davanti a me dovete mettere in conto che io possa impedire a Guelfo di "parlare" con questa carta così pericolosa..."
"Eh, ma vi fidate tra di voi?" Risponde Jack, quando già Guelfo si sta un po' allarmando, "bisogna vedere che succede, se vi fidate reciprocamente..."
Guelfo chiede spiegazioni sulla carta e sul perchè dovrebbe parlare proprio a lui.
"Il fatto", risponde Jack, "è che a noi manca il Cercatore. Purtroppo doveva essere Abel, ed è morto troppo presto. Il successivo Cercatore si chiamava Elan, Paladino di Kayah, ed è anche lui finito ucciso, assassinato. Mentre di Guelfo non si sospettava nulla, dal momento che era noto come Francois Marini. Adesso chiaramente toccherebbe a Guelfo di ricoprire il ruolo del Cercatore, soltanto che non è detto che sia ancora in tempo per assumerlo, potrebbe essere troppo tardi. La prova con la carta potrebbe essere il segno che manca per far sì che Guelfo sia a tutti gli effetti il Cercatore".
"Dimmi tutti gli altri ruoli", chiede Eric.
"Non li conosco tutti. Del Cercatore, come ho detto, non sono sicuro. La Speranza è sicuramente Julie. L'Innocenza dovrebbe essere SOlice, anche se l'altro Jack, di Quadri, non ne era sicurissimo. Tuttavia abbiamo provveduto a tenerla in vita, visto che i semi neri pensavano fosse lei e avevano attentato alla sua vita. Per quanto riguarda il Profeta, probabilmente si tratta di Quixote, anche se non ne siamo sicuri".
Guelfo allora racconta a Jack dei sogni di Quixote, delle visioni del Profeta Cieco che lo hanno visitato in sogno.

"Si chiamava Quorton", spiega Jack. "Ha perso prima la vista e poi la vita. La Temperanza dovrebbe essere Desiree, l'Equilibrio Bart. Furia e Coraggio sono i due guerrieri, probabilmente, anche se Valerie ed Eric non possono avere un ruolo definito entrambi, solo uno dei due è il Coraggio." "Ed il Tradimento?", chiede Guelfo, "è Valerie?".
"Non lo so, ma non credo. Certamente ricompare spesso in questa storia, e non penso sia una coincidenza. Ma o lei o Eric hanno un ruolo, probabilmente il Coraggio. I ruoli sono in tutto 7 + un Profeta e un Cercatore. Abbiamo disponibili 8 ruoli + un doppione (Eric e Valerie), mentre ne manca uno"
Eric chiede allora dell'Ank ritrovato nelle grotte.
"E' l'antico simbolo della vita, nè buono nè cattivo... ma al momento giusto se hai questo ciondolo ti consiglio di indossarlo", aggiunge Jack. Guelfo si intristisce un po' al pensiero di aver ceduto il simbolo all'amico.
Per tirarsi su di morale Guelfo chiede allora degli scritti delle caverne, a proposito di Ogham.
"Sono studi del mio maestro, anche io ho contribuito a scrivere quel documento".
Guelfo chiede dove si trovi il seguito del documento.
"Probabilmente Karlund, il prigioniero di Annecy. Se sei il Cercatore lo troverai. Karlund era il vecchio Cercatore..."
"E il tizio in armatura scura?", domanda Eric.
Jack nella sua risposta la prende molto larga, e spiega che il Manto nasce nel 280, era un circolo di ricerca magica. Improvvisamente qualcosa cambia, dopo le persecuzioni. Venne data a caro prezzo ai suoi membri una nuova vita. Il Maestro si sacrificò per i suoi discepoli, e i figli sfruttarono la nuova condizione per infiltrarsi nei vari tipi di potere. Col passare del tempo sono stati presi nuovi "ospiti", sempre volontariamente, e la loro vita continua di corpo in corpo. Ogni gruppo aveva un suo ambito, un suo percorso. I Cuori nella Chiesa. Lui ha molti amici tra sacerdoti e paladini (ma nessuno infiltrato nella Caserma di Rigel, ci tiene a precisare).
Un giorno per caso furono scoperti 4 Ogham sconosciuti. Li hanno trovati altre persone, non del Manto, ma seguaci dell'antico Dio Seth, quasi dimenticato. Circa 100 anni fa è successo, e i Sethiti, sebbene non direttamente interessati allo studio di Ogham, hanno fatto del loro meglio per mettere a frutto la scoperta. Probabilmente il tizio in armatura scura è collegato a questo culto, quindi non è uno del Manto e non dovrebbe avere una carta.
Gli adoratori di Seth scambiano quel che hanno trovato, e in questo periodo stanno cercando del denaro e ricchezze per alimentare una guerra. Non per la guerra in sè, ma perchè in tempi di guerra avrebbero molta libertà di manovra, che in condizioni normali non avrebbero.
Questi Sethiti cercano l'immortalità, e alcuni di loro addirittura si suicidano con la speranza di ottenerla. Loro hanno scoperto molte cose... alcune delle loro pratiche ripugnanti sono servite anche ad alcuni dei Picche (come ad esempio Jack, che era già una persona strana di suo), per "trasformarsi" ed avere spazio per infischiarsene di antichi giuramenti.
Per quanto riguarda la guerra che stanno alimentando, i preparativi vanno avanti da qualche settimana, girano molti soldi. Manca solo la scintilla e i posti interessati sono Beid e Keib, feudi da sempre rivali. La faccenda dovrebbe risolversi entro breve, un mese per stare "tranquilli".
Jack dice poi che lui saprebbe anche molte altre cose, ma non può dircele perchè altrimenti nullificherebbe tutto: sono cose che dobbiamo scoprire da soli, e già è molto quel che ci sta raccontando.
"Dicci del Guardiano", insiste Guelfo.
"Lo riconoscerete, quando ce l'avrete davanti"
"E sul mazzo che ci puoi dire?"
"Non entro nello specifico, ma quei 20 simboli rappresentano più o meno gli Ogham conosciuti. Questi simboli sono dei punti di contatto, come delle cerniere tra 4 piani. Sono delle maniglie su porte che aprono in 4 diverse stanze. Chiavi dei nostri confini e modo per esterderli. Sono presenti in ogni luogo ma non tutti sanno vederli, serve studio, predisposizione e fede. Li riescono a vedere gli Assi, i K. Q. e J., attraverso di loro si crea questa gerarchia. A seconda delle stagioni è più forte un piano sull'altro. In teoria chi ha molto potere riuscirebbe anche a usarli senza dover aspettare il momento giusto, ma noi siamo deboli e ci serve il momento giusto. Comunque non mutano i simboli, muta l'oggetto. Vanno in letargo e si risvegliano altrove. I simboli poi possono avere diversi orientamenti, parallelo o perpendicolare, che apre la porta e lascia passare un flusso di potere da un piano all'altro.".
Guelfo si informa su che tipo di studioso fosse Le Fay.
"Era uno studioso dei 4 piani, ma specificamente del piano "energetico", quindi l'Evocazione, l'Estate. Gli altri 3 sono il piano della materia (sortilegio, inverno), della natura, il piano fisico, la Primavera, il piano degli spiriti (necromanzia, autunno).
Guelfo ascolta attentamente, ma ha la sensazione che Jack semplifichi moltissimo questi discorsi. Eric pure si fida non molto, sente che c'è qualcosa di taciuto.
"E perchè ci hai dato le carte?"
"Noi stavolta stiamo messi molto bene, ma i nostri nemici sono disperati e potrebbero fare qualcosa di imprevisto. Potrebbero pure attaccarvi in forze, per uccidervi. Noi proviamo a difendervi, ma loro sono molto forti, e da qualche giorno sono ancora più forti.
"I Picche sanno che siamo qui?" chiede Guelfo.
"Ovvio che lo sanno, hanno pure provato ad ucciderti, quando ti sei mosso da solo. Il Cercatore deve proprio restare vivo, quindi è quello che loro più di tutti vogliono uccidere. In generale vogliono uccidervi tutti, ma il Cercatore più che mai. Noi facciamo del nostro meglio, abbiamo anche sigillato l'accesso alle caverne... visto che sapevamo che lì dentro stavano continuando le attività. Probabilmente i "tre vecchi" erano adoratori di Seth"
Eric prende la parola: "questa storia della semi immortalità. Non ci avete detto la verità, ditecela. Dici di aver vissuto 250

anni e così via... perchè non ci hai detto la verità?"
"Non posso dire molto di più, sono vincolato da giuramenti. Ma se tutto va come penso, tra 24 ore avrete questa risposta, e sarete tutti viti. Sennò sei autorizzato a chiedermelo di nuovo, e io ti risponderò".
"E io che devo fare col Sette di Picche?" chiede Guelfo.
"Ascolta anche l'altra campana e poi decidi, puoi pure tornare alla tua vita..."
"Seee... con sti matti in giro... non abbiamo molta scelta. Cosa può fare di male la carta?"
"Nulla, se non sei consenziente. E non mi sembri uno che si lascia prendere da brame di potere... certo se ti farai sedurre da quel potere non andremo da nessuna parte."
Guelfo chiede poi delle teste che esplodono, e di Julie, che sostiene di aver visto, in sogno, qualcosa di pericoloso. Jack non ci crede che lei l'abbia visto, che abbia visto quel simbolo, che è uno dei 4 Ogham perduti. Ma se davvero l'ha sognato, è destinata alla morte, la testa le esploderà, prima o poi. Anche se non sarà lei a pensare a quel simbolo, prima o poi succederà. E' un simbolo perduto che probabilmente non appartiene a questo mondo, ed è uno dei nostri obiettivi. Jack non potrebbe far nulla per aiutarla, ma non crede che lei abbia visto una cosa del genere. Bisognerebbe avere la certezza che l'abbia visto davvero o no.
"Sai cosa succede quando si muore in un determinato modo?" chiede poi Jack.
"No".
"C'è la possibilità che lo spirito del morto o frammenti del suo spirito, insoddisfatto, restino intrappolati e provino a comunicare. Forse nel sogno c'era uno spirito che cercava di mettere in guardia Julie".
"Come ci regoliamo con Bart?" chiede quindi Guelfo.
"Non penso che Bart possa continuare questo viaggio insieme a voi, purtroppo."
"Vuoi dire che ha esaurito la sua utilità?"
"Non ve lo posso dire. Se dico troppo nullifico tutto, le scelte sono vostre."
"Io sono orientato a dare priorità all'incarico principale, tralasciando le cose intermedie", dice Guelfo.
Eric insiste su Bart, e Jack dice: "in un modo o nell'altro finirà per andare a Krandamer e sarà condannato. Semmai si può fare qualcosa per lui dopo, in un secondo momento. Adesso però si potrebbero raccogliere delle prove utili per poterlo aiutare in un secondo momento. E in questo io vi posso dare qualche indizio per aiutarlo un po'. Posso aiutarvi a prendere una persona importante che ha in casa delle prove importanti. Si tratta di un collezionista di oggetti, anche organici, di gente che ha ucciso. Il suo nome è Chris Wolfman Ormai non ha più l'età per questo lavoro, ma non è una persona facile da prendere, e forse ha qualcuno con lui. Potrebbe avere in casa i resti dei Paladini di Klein Mar. E poi, a cose finite, io mi impegno a prendere il posto di Bart in prigione. Io credo negli Dei e ci tengo ad avere l'assoluzione per quel che ho commesso."
Sentendo queste parole, che evidentemente non si aspettava, la Donna di Cuori ci resta molto male, scuote la testa e inizia a piangere.
"Sarà difficile spiegare come abbiamo fatto a trovare il collezionista", dice Eric.
"La cosa migliore è dire la verità, che ve l'ho detto io. Fidatevi."
Guelfo è d'accordo.
Guelfo torna sul punto di quel che ha detto Jq a Desiree e chiede come facciano loro a tenersi in contatto. Attraverso piccioni viaggiatori, è la risposta. E la gente di Anthien, vista da Buster alle grotte? "Probabilmente acquirenti presso gli adoratori di Seth di qualcosa, libri, manufatti, chissà".
"E i lupi?"
"I lupi, come gli incendi e gli altri episodi che vi hanno accompagnato per il viaggio sono stati delle prove a cui siete stati sottoposti per capire se eravate veramente voi quelli della profezia. Ora probabilmente i semi neri sono sicuri che siate voi."
"Come facciamo a uscire dalla città prima che sia troppo tardi?"
"I Picche da pochi giorni sono diventati molto importanti nella malavita di qui, le stesse locande sono meno sicure. Jack di Quadri ha organizzato per voi una via di fuga attraverso l'uso di una pergamena che potrà essere data ad una persona molto importante qui a Rigel, che aiuterà la vostra trasferta. La pergamena probabilmente è falsa."
"E sir Marcus come la prendera'?"
"Male."
"Questo peggiorerebbe la situazione di Bart", aggiunge Eric.
"Eh, è un piano d'emergenza, ma è difficilissimo dimostrare che la pergamena sia falsa. Jack di Quadri sa il fatto suo in queste cose, oltretutto la persona che dovrebbe averla scritta è anche morta, recentemente".
Guelfo racconta dell'incontro con il piccolo Quentin.
"Sì, è lui il contatto con il piano di Jack di Quadri. Non abbiate paura, è un tipo onorevole, e prepara le cose in modo accurato".
Poi fa una pausa.
"Adesso dovete andare. Incontriamoci dopo che avete parlato e dopo il tuo incontro con il Sette di Picche. Riporta qui la carta, se non ti convine. Di base ci si vedrà qui per un'altra partita. E tu, Guelfo, cerca di restare vivo".
Guelfo lo tranquillizza.
"Domani dormi il più possibile, ci vediamo domani sera"
Prima di andarsene Guelfo fa notare a Jack come gli paia strano che sia stata una donna a sostituirlo, nel gioco, invece che un uomo. Ma Jack gli dice che si aspettavano che venisse Julie.

Saluti.
Guelfo e Eric tornano di sopra quando gli altri ospiti sono usciti. Qui incontrano Mara e i loro due sostituti. La ragazza sembra molto felice, getta le braccia al collo di Guelfo e gli dice di aver vinto 6 SI d'oro, più i 5 di partenza. Guelfo, preso alla sprovvista, è lusingato e le dice che le lascia i 6 della vincita, per l'indomani.
Eric invece ha avuto un sostituto meno fortunato, che qualcosa l'ha persa, tipo 3 SI d'oro.
Quando escono, Eric prende in giro Guelfo per il fatto di aver fatto il signore coi soldi del gruppo. Guelfo ammette di essersi lasciato prendere la mano... ma in fondo è contento così, visto che la misteriosa fanciulla sembra aver fatto breccia nel suo cuore.
Ci si ritrova tutti in locanda e, benchè tarda notte, è il momento di molti discorsi.
517/05/18: Guelfo chiede a Julie del suo sogno

L'avventura notturna di Guelfo

Al termine di un resoconto dei fatti, Guelfo rimane da solo giù nella sala comune, mentre gli altri vanno a dormire. E la notte...
517/05/17: Guelfo parla con il Sette di Picche

Il terzo sogno di Desiree

Desiree sogna.
Si trova nel solito corridoio con le celle, si muove liberamente ma nessuno sembra accorgersi della sua presenza. Oltre a Jack, ci sono altri due prigionieri. Desiree prova ad attirare l'attenzione di Jack, il quale sta scrivendo qualcosa sulla parete della sua cella, ma lui non la vede nè la sente. Dopo un po' cancella quel che aveva scritto e si mette a dormire.
Desiree si muove fino a trovare il mazzo di chiavi, lo prende e prova le serrature delle celle vuote, che si aprono.
Arrivata vicina alla cella di Jack resta un po' lì, si rende conto che il suo corpo potrebbe passare attraverso la porta (e non attraverso le altre), ma è colta dalla paura e preferisce non far nulla.
Piano piano si sveglia...

La morte di Valerie

Rigel, 18 maggio 517

Al mattino già in locanda c'è un gran brusio, deve essere successo qualcosa di serio. Di Guelfo nessuna traccia, c'è solo il suo zaino poggiato da una parte e lui è sparito.
Preoccupati, i nostri escono in strada e si rendono presto conto che il centro della confusione è proprio la Caserma dei Paladini. Circolano molte voci ma si capisce chiaramente che è successa qualche disgrazia.
Nel frattempo Loic porta un dolce appena sfornato a Desiree e si va a farle visita. Lei racconta del sogno che ha fatto, e di non aver liberato Jack, per paura di restare lei stessa imprigionata nella cella.
Anche Desiree è molto preoccupata della scomparsa di Guelfo. Si fanno un po' di ipotesi e poi si decide di andare a vedere dalle parti della Cantina di Clelie, hai visto mai.
Ma prima bisogna capire cosa sia successo nella caserma dei Paladini.
Fuori dalla porta c'è parecchia gente, a un certo punto si affaccia Sir Giles. Vede i nostri e li fa entrare.
L'atmosfera all'interno è molto cupa, si sente gente che piange da altre stanze. Sir Giles comunica che stanotte è morta Valerie.
I nostri sono molto dispiaciuti della notizia, in particolare Julie ci resta malissimo e scoppia a piangere.
Sir Giles conduce i nostri da Sir Marcus, che racconta più dettagliatamente l'accaduto. Valerie si è tolta la vita.
Ha scritto una lunga lettera in cui spiega le sue ragioni e manifesta lo sconforto profondo di non essere compresa da nessuno.
Dalle parole di Sir Marcus trapela un certo tono di accusa, visto che evidentemente la goccia che ha fatto traboccare il vaso, e condotto la sventurata ad una fine tanto triste, è stato proprio l'incontro coi nostri, in locanda.
L'addio di Valerie

Il racconto di Guelfo

Ma tocca trovare Guelfo.
I nostri vanno alla Cantina di Clelie e chiedono di Mara, che arriverà più tardi nel pomeriggio. Intanto mangiano e si interrogano sulla fine di Guelfo, quando a un certo punto proprio lui entra in locanda, con un braccio ferito e l'aria ancora assonnata.
Guelfo si siede, ordina da mangiare, e inizia a raccontare quel che è successo durante la notte, il suo colloquio con il Sette di Picche, terminato con una profezia da parte della carta morente, secondo cui proprio in quel momento un innocente stava morendo per colpa sua. Pensando si trattasse della misteriosa fanciulla a cui aveva prestato le sembianze al tavolo da gioco, Guelfo si imbarca in una temeraria spedizione per la città, viene aggredito, ferito e rocambolescamente riesce ad aver ragione di due assassini, infine raggiunge la casa accanto alla Cantina di Clelie e dorme lì.
Al termine del suo racconto capisce dalle facce sconsolate dei suoi amici che veramente qualcuno è morto, quella notte:

la povera Valerie.
Subito è assalito dai sensi di colpa per averla trattata un po' duramente, e vuole recarsi a parlare con Sir Marcus. Gli altri lo accompagnano.
517/05/18: Guelfo parla con Sir Marcus dopo la morte di Valerie
Intanto Desiree cerca di riprendere mobilità e si esercita a muoversi per la stanza. L'aiuta Philip l'iniziato che a metà pomeriggio l'accompagna anche un po' fuori. Loic resta sempre vicino alla cara amica.
Infine Guelfo torna dai compagni e va a trovare Desiree. Le chiede del sogno ed è molto deluso perchè lei non ha liberato Jack. Ma poi ci pensa un po' su e forse capisce le ragioni del timore di sua sorella.
"Hai fatto quel che hai fatto e non ti biasimo. Forse davvero stavi correndo un rischio".
"Le forze benevole ti aiutano nelle scelte. Lì invece mi sentivo vincolata, ed è una cosa più da forze malevole. Ho sentito troppa tensione al momento della decisione", spiega Desiree.
Guelfo racconta alla sorella gli avvenimenti della notte e il suo colloquio con il Sette di Picche. Forse anche Desiree non stava parlando con il Jack fisico - che magari è morto o lontano dalla carta - ma con lo spirito legato alla carta stessa.
Intanto è quasi ora di cena, si torna in locanda e Guelfo racconta del suo colloquio con Sir Marcus. Accenna il fatto che evidentemente ci sono alte sfere in ballo interessate allo scrigno, gente che sarebbe addirittura disposta a scatenare una guerra per averlo, e quindi è plausibile che quando ci si muoverà da Rigel ci sarà qualcuno che proverà ad intercettarci.
Poi invece di rispondere alle sempre più pressanti domande di Sir Marcus, Guelfo ha provato ad organizzare un incontro tra lui e il Jack di Cuori.
Quixote è dispiaciuto del fatto che Guelfo abbia preso la decisione autonomamente senza consultarsi con gli altri. Eric si preoccupa soprattutto di cosa fare se Jack si rifiuta di incontrarsi con Sir Marcus.
Guelfo dice che proverà a convincerlo e, se serve, anche a costringerlo. Ma Eric resta perplesso.
Mentre si parla bussa l'oste, gli si apre la stanza. Dietro di lui ci sono due guardie, lanciano un'occhiata e se ne vanno. Così fanno per tutte le stanze del corridoio.

Nuovo incontro con Jack di Cuori

Si continua un po' a discutere e poi è ora di andare.
Eric e Guelfo vanno avanti, gli altri dietro a tenerli d'occhio.
Per la città ci sono parecchie guardie, l'atmosfera è molto più accorta.
Eric e Guelfo, arrivati, si mettono le maschere ed entrano. Gli altri aspettano fuori. Stasera non ci sono i due brutti ceffi visti il giorno prima da Julie, e che corrispondono alla descrizione degli assassini eliminati da Guelfo.
Eric e Guelfo entrano e trovano come l'altra volta Mara, Nailah (la fanciulla che si maschera da Guelfo) e l'altro tizio. Botola, si scende. Nella stanza segreta c'è un uomo sui 30 anni, di corporatura massiccia, coi capelli biondi quasi tagliati a zero. Sembra un soldato ed ha una grossa ferita sul torace, che si sta medicando.
Poco dopo si apre la porta ed entra Jack. Ha una faccia seria. Si rivolge a Guelfo: "che cosa hai fatto?!"
A Eric viene un po' da ridere.
"Ieri notte ho commesso una grave imprudenza", si scusa Guelfo, "non lo farò più".
"Non c'è solo la tua vita in gioco. Te ne rendi conto?" insiste Jack. "Hai idea di cosa hai rischiato di causare? Sei venuto quì così... avrei organizzato tutte queste messe in scena di maschere e così via se potessi ricevere gente tanto tranquillamente?"
Jack sembra arrabbiato e molto preoccupato. Guelfo spiega la situazione e si scusa. Intanto arriva anche la Q. di Cuori, preoccupata ma gli sorride.
Guelfo racconta della morte di Valerie e Jack è molto dispiaciuto. "Mi dispiace molto davvero. Le è stata chiesta una forza troppo grande. Ma dobbiamo ora cercare di rimanere lucidi, anche se questo è un brutto colpo".
Guelfo dice che questo ha le sue conseguenze ed avrà i suoi prezzi: Sir Marcus non è contento ed esige delle risposte, le esige subito. Altrimenti non ci lascerà andare.
"E che cosa vuole?" chiede Jack, "raccontargli tutto troppo presto metterebbe l'intera missione in discussione. Le cose vanno rivelate in determinati momenti, altrimenti sarebbe troppo facile, e inutile. Sir Marcus deve avere fede e aspettare".
Ma Guelfo insiste. Jack chiede cosa dovrebbe fare.
"Potresti valutare la possibilità di incontrarlo".
"Io di fronte a Marcus ho gli stessi obblighi morali che hai tu. Gli devo confessare tutto, e lui così mi prende e mi porta dentro. Il che è pure giusto, ma prima devo fare delle cose..."
Guelfo mitiga: "Sir Marcus è un uomo saggio..."
Jack: "Io so bene come vanno queste cose. Se gli parlo, Marcus dovrà prendere determinate decisioni, e al termine della discussione mi dovrei consegnare a lui. Con quello che ho fatto, falsificare documenti di religiosi, rapire gente e così via..."
Guelfo: "considera che la morte di Valerie ha toccato molto Sir Marcus. Lui, ispirato da Pyros, saprà decidere cosa fare. Non metterà i suoi doveri al di sopra della missione divina".
"Vorrei avere il tuo stesso ottimismo, Guelfo. Ho conosciuto paladini e Sacerdoti eccezionali, ma in situazioni del genere devono conciliare i vari aspetti della ricerca della verità. D'altronde, se non ci sono altre possibilità... non mi sottrarrò. Ma vi dico quel che devo fare io, poi decideremo insieme il dafarsi".

Guelfo racconta a Jack del suo colloquio con lo spirito del Sette di Picche. "Il Sette di Picche ha abbandonato la lotta per sempre e io credo adesso di essere il Cercatore".
"Se sarai tu, incontrerai qualcosa sulla tua strada, o saprai della sua esistenza.Quando avrai questo oggetto sarai davvero il Cercatore."
Riguardo la domanda di Eric sulla sua immortalità, Jack risponde così: "io non sono esattamente "immortale". Sono gli spiriti ad essere immortali. Non lo era mio padre, il nonno e così via che mi hanno tramandato queste arcane conoscenze (dal 237 fino ad oggi). All'epoca ci fu un vero massacro, nel castello di Antis (Ant'ish per essere precisi). Morirono 30 persone, studiosi di magia, storici, alchimisti. Furono uccisi da nobili che agirono per interesse. Il massacro ha avuto estreme conseguenze, perchè alcuni spiriti delle vittime sono rimasti intrappolati per un lungo periodo nelle carte. E la loro permanenza ha infervoratodei mortali sui loro ideali e i loro scopi. Erano quasi tutte persone di fede, fede che era diversa da quella che conosciamo oggi, dalla mia stessa fede. Insomma non è immortale il mio corpo, quanto l'idea che porto avanti".
"Eri più pomposo prima", commenta Eric.
"L'ho fatto per prendere tempo e darvi modo di avere prima abbastanza informazioni. Il mio nome è Vainar, io sono me stesso e penso con la mia testa. Sono stato educato nella fede in Harkel, con il nome di Etemenanki. Se dovrò parlare con Sir Marcus, per lo meno mi solleverò la coscienza".
Intanto la Q. di Cuori assiste alla conversazione con aria imbronciata.
Poi Guelfo racconta del nuovo sogno di Desiree, e Jack conferma che ha parlato con l'uomo che lui chiama Neth Zauem, Jack di Quadri. Forse il suo spirito si è separato da Neth Zauem, o forse adesso Neth Zauem è addirittura morto e lo spirito del Jack di Quadri ha cercato un nuovo ospite, e poi è svanito. Questa sarebbe una cattiva notizia."
Guelfo: "ma perchè tutti i sogni che facciamo sono ambientati in una prigione?"
"Non lo so, io non ho sognato nulla", risponde Jack.
"Che mi dici di un simbolo di un mantello con 2 occhi?"
"Credo sia una sorta di patto di non belligeranza tra Fiori e Picche e i cultisti di Seth. Una collaborazione forzata."
Guelfo allora racconta il sogno di Julie per sapere di cosa si possa trattare. Jack lo ferma subito e gli dice che crede di aver capito. Julie è la speranza e quel sogno contiene una informazione chiave che lei non deve rivelare a nessuno. Forse ha sognato il sogno che la rende la Speranza, e questo la rende importante e torturabile.
"Cosa mi dici di Ogham Crahoubh?"
"Sono vincolato da un giuramento, non posso parlartene. Ma probabilmente siamo vicini al finale di questa storia, gli spiriti stanno lentamente svanendo e questa è l'ultima possibilità che ci rimane."
Tornando alla questione Sir Marcus, Jack dice che il rifugio sotto la Cantina di Clelie serve per proteggere persone fuggiasche perseguitate ingiustamente, e che se lui si consegna teme molto per i suoi protetti. Jack a questo punto fa uscire da una stanza il piccolo Quentin (UE nel nome proprio come Guelfo, nota il mago), e dice che i Picche avevano provato a ucciderlo e che Fearan (il biondo ferito) è intervenuto per metterlo in salvo.
Poi dice che c'è una persona alle alte sfere che puo' proteggere il rifugio, qui a Rigel, e che Jack ha bisogno di sistemare un po' di cose prima eventualmente di consegnarsi a Sir Marcus. Quindi dice che gli servono tre giorni. Allo scadere di questo tempo o lui si presenta da Sir Marcus, oppure Eric e i suoi compagni possono sentirsi svincolati dal giuramento di non parlare, e potranno dir tutto al Capitano dei Paladini. Nel frattempo Guelfo resterà nel nascondiglio perchè Jack deve insegnargli qualcosa che lo aiuterà.
Eric nel frattempo deve organizzare la spedizione dal Collezionista. Jack fornisce tutte le informazioni utili: si tratta di tal Chris Wolfman, uno dei responsabili di Klein Mar. E' una persona "speciale", in senso negativo, è stato, ai tempi del massacro, in grado di mentire a un capo di Paladini, ingannarlo e condurlo in trappola. Attualmente si finge cacciatore e ha con sè un uomo armato, forse scorta. Bisogna assolutamente prenderlo vivo, anche se già le cose che conserva dovrebbero avere un certo peso. Si trova in un bosco, il Bosco delle Falene, a metà strada tra Rigel e Lumiere, verso Est.
Un altro problema riguarda come uscire da Rigel, visto che i Picche quasi certamente controllano le uscite e si preparano ad un agguato. Ci sono due strade, e ognuna può essere percorsa una volta sola, poi è "bruciata": uscire coi Paladini come scorta (ma bisognerà farlo dopo, verso Beid, con Rosalie), oppure utilizzare una malleveria, fatta pervenire tramite Quentin da Jack di Quadri, chedeve essere consegnata al palazzo del conte e garantisce una uscita dalla città sicura e inattaccabile.
Si decide di sfruttare la malleveria subito. E' una pergamena sigillata.
Jack mette in guardia i nostri di stare molto attenti e prepararsi ad un possibile agguato da parte dei Picche e non solo: c'è anche una adepta di Azathoth, pericolosissima, che si troverebbe in zona ed è in contatto con i Picche. E' lei che aveva attentato a Solice e Rosalie, quattro anni fa, a Foucault.
E' molto tardi, Guelfo resta con Jack e Eric risale. Trova Nailah e il tizio che ha impersonato lui, che gli ridà i soldi, quanto a Nailah, Eric si diverte un po' a dirle di trattare con Guelfo, lei che chiaramente ha vinto parecchio. Poi torna dai compagni e riferisce tutto.
517/05/18: Guelfo e Vaenar parlano nella Cantina di Clelie

Rigel, 19 maggio 517

Al mattino Desiree esce per andare a parlare col Sacerdote di Reyks. Gli altri vanno per farle visita, lei non c'è e nel frattempo si recano da Sir Marcus.

Il colloquio con Sir Marcus

Rigel, 19 maggio 517

Al mattino Desiree esce per andare a parlare col Sacerdote di Reyks. Gli altri vanno per farle visita, lei non c'è e nel frattempo si recano da Sir Marcus.
Eric spiega tutta la situazione e si mette d'accordo con Sir Marcus in questi termini: i nostri usciranno da Rigel e andranno a cercare Wolfman, hanno due giorni di tempo per farlo, massimo tre. Al loro rientro, se Jack non si sarà consegnato, saranno loro a rivelare tutto quel che sanno della situazione. Allo scadere dei tre giorni Sir Marcus andrà da solo a cercare Jack.
L'accordo sta bene, ed Eric appunta su un foglio, sigillato, i riferimenti del nascondiglio di Jack. Sir Marcus si impegna a non rompere i sigilli prima di due giorni.
Anche lo scrigno di Quixote viene consegnato a Sir Marcus, che lo terrà al sicuro.

Il funerale di Valerie

Al termine del colloquio con Sir Marcus tutti vanno in cappella per la funzione in memoria di Valerie. Qui ci si ritrova con Desiree, che ha il suo bel dafare a convincere il giovane medico Philiph a lasciarla andare. Parla anche con il Guaritore, che le fa mille raccomandazioni di prudenza.

Visita al Palazzo del Conte

A questo punto bisogna vestire Desiree da nobildonna e accompagnarla al Palazzo del Conte per farle consegnare la lettera (autentica? falsa?) fornita da Jack. Il problema è che i vestiti della fanciulla sono molto stropicciati e rovinati per essere stati molto tempo nello zaino, così Julie, accompagnata da Eric, li porta a far riparare da un sarto.
Il sarto fa un po' di domande, prende un po' in giro Eric e Julie quando sente che chiedono informazioni sul Palazzo del Conte, ma comunque fa un buon lavoro.
Alla fine Desiree viene abbigliata e acconciata ben bene, Julie le fa da dama di compagnia e gli uomini da scorta.
Si va al Palazzo di Rigel.
E' un luogo imponente, con cancellate, guardie in alabarda e mette una certa suggezione.
Quixote si fa avanti: "salute a voi. La nostra signora ha intenzione di parlare col Castellano e ha una lettera che va consegnata".
"Chi devo annunciare?"
"Lady Desiree di Choisee"
Dopo qualche minuto di attesa i ragazzi sono ammessi all'interno. Le armi sono depositate in anticamera e Desiree viene fatta accomodare.
Poco dopo arriva un uomo basso ed elegante scortato da due alti soldati.
"Sono Lord Antoine Felen, attendente del Castellano", si presenta. Chiede il permesso di leggere la lettera, legge, ci pensa un po' su e la intasca.
"Immagino vogliate partire. Per dove?"
"Siamo diretti alla stazione di posta a metà strada verso Lumiere. Dobbiamo partire il prima possibile".
Dopo un po' di attesa comunica che si potrà partire l'indomani mattina alle 8. Inchini, saluti e si torna via.

La partenza in carrozza

Rigel, 20 maggio 517

Lasciati cavalli e un po' di bagagli inutili in locanda, si salda il conto e si va al Palazzo del Conte. Qui il gruppo viene ricevuto e arriva una carrozza molto bella, chiusa, trainata da 4 cavalli, con 2 soldati di scorta.
Si parte, la carrozza va molto veloce di buon trotto. Conducente e soldati della scorta stanno sempre zitti, e verso metà pomeriggio si arriva alla stazione di posta.
Qui veniamo scortati dentro, e una delle guardie parla con l'oste e lo paga per la permanenza di Lady Desiree. Quindi carrozza e compagnia se ne tornano indietro.
Si chiede all'oste informazioni sul bosco poco distante, e lui spiega che si chiama Bosco delle Falene, prevalentemente pini e abeti, con al centro un ammasso roccioso chiamato la roccia cava. E' una zona molto popolata di animali, si caccia bene.
Bisogna partire subito per il bosco. Desiree rimane nella stazione di posta, al sicuro, mentre gli altri si fanno preparare vettovaglie dall'oste e si preparano ad andare.

Il bosco delle falene

A piedi, di buon passo, si va verso il Bosco delle Falene. Un paio d'ore dopo si arriva, ed il bosco effettivamente è un sempreverde. Si va dritti verso la roccia cava. Intanto scende il crepuscolo.
La Roccia Cava è un massiccio molto ripido e sconnesso che sembra tutto fuorchè cavo. E' già sera, Julie si arrampica per parecchi metri e, dall'alto, riesce a scorgere due luci distinte, in lontananza, nel bosco.
Scesa Julie, si va verso la più vicina delle due luci.

E' una cascina illuminata tra gli alberi. Julie si avvicina per sbirciare da una finestra senza farsi scoprire, e vede un uomo che passeggia per la stanza, indaffarato. Ha sui 35-40 anni, porta i capelli un po' lunghetti e radi sulla fronte, tarchiato. Sembra che stia cucinando.
Improvvisamente Julie viene assalita da un tanfo mefitico di carne cruda, repellente. Sembra stia tramestando con la carcassa di qualche animale.
La ragazza corre dai compagni a riferire.
Non è detto che l'uomo sia Wolfman, comunque si agisce con risolutezza, si circonda la casupola di legno e contemporaneamente i nsotri sfondano due finestre e la porta.
Il tizio, dentro, resta sorpreso.
"Buttati a terra", dice Loic. Lui ubbidisce, spaventato. Stava squoiando degli animali, ma nessuno sente l'odore tremendo percepito da Julie.
"Chi cercate?" chiede il tizio.
"Sei l'amico di Chris? Non fare lo gnorri"
"Io vendo pelli. Gli altri cacciano".
Sembra che non sia lui, e non c'è nessun altro in casa. Viene fatto alzare, lui trema ed è molto diffidente.
"Buona sera, scusi per il disturbo", entra Julie, e si siede vicino alla finestra per evitare la puzza.
Rassicurato dai modi cordiali della ragazza, l'uomo si presenta e prende fiato. Si chiama Bran il Tassidermista ed è disposto a collaborare.
Gli si fa la descrizione di Chris Wolfman e del suo compare.
"Anzitutto so' tre e non so' due, e una è una donna, forse una prostituta, che sta nella cascina. Fa il cacciatore ma non è molto credibile, forse sta scappando".
"Da noi", sogghigna Eric.
"Ma che ha combinato?"
Gli si spiega che è responsabile di un massacro di paladini. Allora Bran il Tassidermista dice che sa dove sta la sua cascina e si rende disponibile ad accompagnarci da lui.
"SOno una persona devota io, ho anche una statua di Illmatar in casa... (e la fa vedere). Ho pure una figlia... sono una brava persona."
Prende l'arco, ma avverte: "io sparo agli animali, non so sparare alle persone... mi faccio scrupoli non contate che io ammazzi qualcuno".
Si arriva in zona, oltrepassato un crepaccio sconnesso, e più vicini Julie va avanti da sola, silenziosamente, per vedere se c'è qualcuno. Fa un po' la splendida, mostrandosi molto sicura di sè, e quando si è allontanata Bran commenta: "è carina, con chi sta?"
"Ti dico fermate perchè è nostra cugina", risponde Loic.
Bran annuisce, anche se continua a spizzarsela un po'.

Lo scontro presso lo stagno

Intanto Julie raggiunge una radura con un piccolo acquitrino, un pozzo e una casupola vecchia, dall'aria malconcia. C'è silenzio, ma poi la ragazza è percorsa da un brivido di paura. E' come se da sotto terra si sollevasse un sommesso russare, come se la terra stessa russasse. La sensazione è di chiaro pericolo.
Mentre Julie fa il giro intorno alla casupola sente uno sciacquettio dall'acquitrino: c'è una persona che sta dando colpi lì nell'acqua.
La ragazza torna in fretta dai compagni e riferisce.
Tutti si avvicinano un po', lei torna a origliare. Qualcuno parla.
"Come minimo mezzo metro, forse meno", dice una voce dal tono seccato.
"Ma quante ne hai viste?"
"Grosse così almeno due"
Sono due uomini che parlano di grossi insetti (forse falene?) che svolazzano e sciacquettano nello stagno.
Tutti si appostano divisi intorno alla casa, perchè Wolfman non deve scappare.
"Se lo vedo lo ammazzo" dice uno dei due. "Domattina vediamo", risponde l'altro e rientra in casa.
Qualcosa viene addosso a Julie, come una falena enorme e schifosa. La ragazza fatica a non gridare per lo spavento.
Quixote sporca di fango le superfici metalliche lucide della sua armatura.
E' rimasto un solo uno dei due tizi e sta prendendo a tortorate degli animali nello stagno. Poco dopo si gira per rientrare a casa, Eric fa apposta rumore per attirare la sua attenzione e lo tiene di mira con la balestra.
Quixote avanza verso la casupola: "sei circondato, sta fermo", dice.
"ABBIAMO DEI PROBLEMI!" chiama il tizio.
Quixote: "poggia l'arma e stenditi a terra"
Scattano le botte.
Loic e Quixote si avventano sul tizio che cerca di entrare in casa. Quixote lo colpisce alle gambe e lo atterra con un colpo solo, lui cade urlando.
Si apre la porta della casupola e l'altro, con l'arco, spara a bruciapelo contro Quixote, che riesce in modo veramente acrobatico a schivare.
Eric intanto sfonda la finestra, il tizio butta l'arco e si arrende. Finge di inginocchiarsi e attacca a botte Eric.

Eric sfonda una seconda finestra e trova una donna che stava in fretta e furia raccogliendo la sua roba, vestiti e così via.
Loic intanto colpisce in testa l'uomo... piano. Il tizio grida, cade a terra e biascica bestemmie in una lingua incomprensibile, con una tremenda cattiveria nella voce. Viene immobilizzato e Loic gli tira una tortorata in testa per farlo svenire.
La donna intanto grida: "ti prego ti prego io non c'entro niente!!"
Arriva anche Bran, si perquisisce tutta la bicocca di legno ma non esce fuori proprio nulla.
Loic interroga la donna, pare che l'abbiano rapita a Lumiere. Dice che lei era prigioniera dei due uomini, si chiama Olimpia e non sa nulla. Sa solo che alcune volte i due si incontravano con un certo "Prestanome", in una zona disabitata fuori dal bosco, un uomo con barba curata e baffetti sui 40 anni. Ma naturalmente lei non sa di cosa parlassero.

Desiree Wolf Girl

Intanto Desiree ha cenato tranquillamente, va a letto e si mette a dormire. Fa uno strano sogno, ci vede e corre veloce, in basso. Vede cespugli, alberi, è notte e la luna è circa a 3/4. Oltrepassa un fosso, un canyon, spicca un salto e arriva sull'altro ciglio e si sveglia.
Resta un po' scossa, si alza e a tentoni raggiunge la finestra e la apre, per respirare un po' d'aria fresca. Poi torna a letto e continua a sognare di correre, si risveglia, si riaddormenta, e il suo sogno è molto frammentato ma sempre lo stesso.

Bosco delle Falene, 21 maggio

E' l'alba, mentre Chris Wolfman, il "collezionista", è sempre svenuto, l'altro, ferito gravemente alla gamba, si risveglia. Si chiama Slavic.
"Se vuoi campare devo cauterizzarti la gamba", gli dice Loic.
"Non voglio, tanto morirò comunque, preferisco farlo da cosciente".
"Allora fa qualcosa di buono, raccontaci tutto", dice Quixote.
"No."
Loic allora lo cauterizza.
"Sta bono non ti preoccupare, me lo sono fatto pure da solo una volta..."
Slavic grida di dolore e perde i sensi, ma effettivamente Loic ha fatto un buon lavoro, non c'è che dire. Slavic morirà lostesso, probabilmente, ma forse se la caverà.
Intanto gli altri frugano la casa, interrogano Olimpia, frugano stagno e tutto alla ricerca delle prove della colpevolezza di Wolfman. Ma non esce fuori nulla.
Intanto Julie continua a essere turbata dalle spiacevoli sensazioni della notte precedente. L'odore mefitico, il russare sommesso ricomincia, e ora sembra che quell'entità misteriosa si stia svegliando. Julie ha una gran paura e racconta a tutti. Loic le crede e anche lui suggerisce di lasciare il prima possibile la zona.
Intanto, dopo un'oretta, si sveglia Slavic. E' stupito di essere ancora vivo.
"Questo è un buon momento per una conversione spirituale", gli dice bonario Loic. "Il tuo datore di lavoro, Chriss, è gentaglia devota delle tenebre."
"Io sono un mercenario, non mi frega niente di chi sia Chriss", risponde Slavic.
"Eh, ma se ora ti converti e ci dici tutto te la puoi cavare. Hai una possibilità"
"Tanto mi consegnerete, no?"
"Certo. Ma ti fai qualche decina d'anni chiuso in monastero, ricevi l'assoluzione e finisci dritto dritto in Paradiso", spiega Loic. "Alla fine ci guadagni, piuttosto che crepare adesso, da dannato".
"Io muoio subito comunque. Ma facciamo un accordo: voi datemi la vostra parola di portare dei soldi ad una persona, e io vi dirò quel che so. Del Paradiso me ne importa poco, mi importa di lei."
"Si può fare"
"Si chiama Livia, ha circa 16 anni e vive in un paesino che si chiama Gonar, presso Godwin. Portatele i soldi che troverete nel nascondiglio di Wolfman, circa due corone d'oro."
Quixote e gli altri danno la loro parola, allora Slavic chiede che Wolfman (nonostante sia svenuto), venga portato fuori. Allora parla.
Sua figlia si chiama Danielle e si trova a Lumiere, ma con Chriss presente, anche se svenuto, aveva paura a dire il suo nome.
"Il nascondiglio di Chriss sta in un crepaccio, su un rialzo, più a sud. E' una zona buia e riparata, un'apertura stretta. Chriss mi ha detto che si tratta di un posto da cui stare fuori, maledetto. Lì portava la sua roba, e la roba che gli davano le persone con cui parlava".
Bran sente e dice che saprebbe riconoscere la zona.
Slavic racconta poi degli incontri col Prestanome e coi suoi uomini, dice tutto quel che sa.
Alla fine però Slavic guarda Loic e gli fa una richiesta: "adesso però ti prego, non lasciarmi morire lentamente, allevia le mie pene."
"Non potevi capitare meglio", risponde Loic.
Julie gli dà un santino di Pyros, si dice insieme una preghiera. Poi Eric gli offre la sua fiaschetta di cordiale col simbolo di Reyks. Slavic è contento, beve e si prega di nuovo.
"Mi raccomando, quando portate i soldi a mia figlia non ditele che ho fatto questa fine".
Tranquillo.

Poi Loic lo porta fuori.
"Ci siamo. Ci sono varie tecniche, se vuoi ti posso stordire prima".
"No, voglio sentì la frusta. E dalla bene".
Zac.
Loic rientra dentro pochi minuti dopo e dice: "Sto Slavic è uno che ha sbagliato tutto tranne queste ultime due ore".
Viene seppellito.

Il nascondiglio del Collezionista

Bran guida tutti al crepaccio, Chriss è legato e bendato e tenuto quasi sempre svenuto da botte in testa di Loic, che rischia quasi di ammazzarlo a furia di stordirlo così.
Il percorso fino al crepaccio è sconnesso, la discesa faticosa.
Il posto è brutto e fastidioso, Julie di nuovo sente l'odore tremendo e le brutte sensazioni che la perseguitano da quando è in questo Bosco delle Falene.
Il passaggio che porta all'interno del crepaccio è molto stretto, ci passerebbe Julie e forse Quixote, non più di una persona alla volta.
"No, ragazzi, lasciamo perdere, è meglio se non entra nessuno", dice Julie, accoratamente.
"Io vado", dice Quixote.
"No, senti, meglio di no, portiamo il prigioniero a Sir Marcus, poi ci penseranno i Paladini...", insiste Julie.
"Fanno in tempo a sbaraccare tutto, i suoi complici. No, tocca entrare".
E così, nonostante Julie non riesca a trattenere qualche lacrima, Quixote si cala nel buco.

Desiree WolfGirl 2

Intanto Desiree continua il dormiveglia. Adesso sogna che è giorno, lei è un animale e sta correndo per una zona brulla, con alberi in lontananza. Entra nella foresta, lei è un lupo. Si ferma ad annusare la zona e sente l'odore dei suoi amici, dei compagni di Caen. E' strano, i suoi sensi sono molto più sviluppati, si avvicina e sente altri odori.
Continua a correre.

L'attacco dei lupi

Quixote avanza nel crepaccio, sempre più stretto. Scende parecchio e poi si allarga in una grotta ovale. Nella penombra scorge cose ammassate, tendaggi, un tavolo e dei bauli. Ma poi vede anche due occhi gialli che lo fissano, sente ringhiare... è un lupo, anzi sono due!
Lo attaccano.
Pochi istanti dopo anche gli altri iniziano a scorgere movimenti da dietro gli alberi: sono altri lupi, molti e vicini.
Julie finalmente riconosce il ringhio che sentiva, ora è sveglio e cattivo: sono loro, i lupi tutto intorno. E stanno per attaccare.
Eric dice ai compagni di ripararsi tutti nell'imboccatura del crepaccio, mentre lui e Loic chiudono le fila e difendono gli altri.
Intanto Desiree sente vicino l'odore di molti lupi e corre verso la zona. Capisce di essere Rosa, è ferita e stanca, ma corre a difendere i suoi amici.
Quixote si trova da solo con due lupi addosso, uno dei quali lo azzanna attraverso l'armatura e gli si attacca addosso. L'altro riesce ad ucciderlo velocemente.
Eric e soprattutto Loic si piazzano all'imboccatura del crepaccio e uccidono moltissimi lupi, che continuano a combattere con una determinazione innaturale. Anche Desiree/Rosa ci mette del suo, nonostante le sia difficile controllare questo suo nuovo corpo.
Quixote ha ragione del lupo che l'ha ferito e finalmente può perlustrare la stanza.
Sembra sia stato allestito un altarino, c'è una statuetta di un idolo, sicuramente non della Luce, di un tizio senza faccia di roccia nera.
C'è veramente molta roba:

- 4 fratini da paladino di Dytros, uno è sano e gli altri sporchi e sciupati
- 2 spade particolari, di buona fattura
- 1 elmo pulito
- 2 pergamene sigillate, una sicuramente con il simbolo di Dytros, l'altra non si capisce
- 1 foglio con l'inventario di tutta questa roba
- 2 gemme e 18 SIA (da dare alla figlia di Slavic)
- 1 bastone da cerimonia di qualche divinità della Luce
- Altra roba strana, simboli vari, catenine etc, non inventariati.

L'inventario parla anche di 2 scudi, 1 elmo e 4 spade che non ci sono.
Tocca prendere tutto, scende anche Julie per aiutare. La statuetta la tocca Quixote, e mentre lo fa ha un flash, come se vedesse la faccia viva del senza faccia che lo guarda male. E' una bruttissima sensazione.
Si porta tutto fuori, ci si carica, saluti e ringraziamenti a Bran e si va verso la stazione di posta dove sta Desiree.
Arrivati nei pressi della stazione di posta, il prigioniero si sveglia. Viene bendato e imbavagliato, anche se cercherebbe di

dire qualcosa. Loic lo insulta come fa di solito coi prigionieri, lo prende a parolacce.
In vista della stazione di posta si discute un po' sul dafarsi, e si decide di andare lì e chiedere al Capo una scorta fino a Rigel, spiegando in modo sintetico la situazione. Riguardo ad andare a Lumiere (come suggerisce di fare subito Loic) per portare i soldi alla figlia di Slavic, si decide di preoccuparsene solo dopo aver riconsegnato prigioniero e collezione ai Paladini di Rigel.
Intanto Desiree sta pranzando. Entra solo Julie ed Eric (gli altri stanno fuori con il prigioniero) e le spiega tutto.
Desiree parla con il capo della stazione di posta: "i miei uomini sono tornati, ho bisogno del vostro aiuto. Dobbiamo tornare urgentemente a Rigel dai Paladini, ci serve un carro e qualcuno che lo conduca. Partenza immediata."
Il capo è molto disponibile e anzi si sente coinvolto dalla faccenda di riconsegnare un prigioniero ai Paladini.
"Un bastardo... io lo so, io facevo la guardia... eh, sta gente infame che si nasconde dappertutto. Avrà il fatto suo dai Paladini, sissignore..."
Fornisce tutto l'aiuto di cui dispone, due carri (per non far stare Desiree e prigioniero sullo stesso, cosa assai disdicevole), e cavalcature.
Lungo la strada Desiree racconta a Julie del suo sogno strano, dei lupi.
Il viaggio verso Rigel è veloce ma non abbastanza, scende la sera e tocca continuare.
Solo a mezzanotte circa si raggiungono le mura della città, vengono allertate le guardie e la carovana viene scortata, dopo un po' di domande, diritta alla Caserma dei Paladini.

Rigel, notte tra il 21 e il 22 maggio 517

Sir Marcus viene mandato a chiamare. Assiste interessato allo scarico di tutto il materiale e alla messa in custodia del prigioniero.
"Reverendo capitano, portiamo un po' di feccia", lo saluta Loic.
Gli si dice tutto, Quixote racconta anche della sua esperienza con l'idolo.
"Parlane con il sacerdote, Padre Mathias. Mandalo a chiamare anche subito: non si scherza con queste cose", suggerisce Sir Marcus.
Portato in cella il prigioniero, gli si dice che c'è il problema di mandare i soldi a Lumiere, alla figlia di Slavic.
"Una promessa è una promessa", dice Sir Marcus, "ma non vi preoccupate, ci pensiamo noi".
E' soddisfatto dell'esito della spedizione, che potrà essere molto utile specialmente se si riuscirà a far parlare il prigioniero (cosa a cui penserà con tutta probabilità un Inquisitore).
La conversazione con Sir Marcus si protrae a lungo, gli si racconta tutto. Ma a un certo punto bussa Lucas, per avvisare che c'è una persona che deve parlare con Sir Marcus: si tratta di Jack.
I nostri finalmente si mettono a riposare lì nella Caserma dei Paladini.

Intanto Guelfo...

Intanto Guelfo trascorre due giorni di studio molto intenso nel nascondiglio sotto la Cantina di Clelie. Jack gli manifesta la sua volontà di consegnarsi a Sir Marcus, e quindi dovranno sfruttare tutto il tempo che hanno prima per studiare insieme, e gli spiega i rudimenti di un incantesimo che conosce, e che spera che potrà rivelarsi utile.
Poi Jack si va a consegnare in caserma, a notte fonda, e Guelfo resta a studiare, riposando solo poche ore. Lo aiuta nello studio anche la Donna di Cuori.
517/05/21: Guelfo parla con Marin e Nailah

Rigel, 22 maggio 517

Stanchi per la spedizione, i nostri dormono fino a tardi.
Dopo pranzo sono ricevuti da Sir Marcus, che riferisce di aver parlato a lungo con Jack, o meglio Vaeran, come dice di chiamarsi. E' stato un colloquio molto interessante da cui Sir Marcus ha appreso molte cose e sono state ammesse responsabilità che aiuteranno molto a chiarire la situazione di Bart. Vaeran è convinto di aver agito per una giusta causa, sia pure con metodi sbagliati. Ora è disposto a pagare per le sue azioni, probabilmente lo attende qualche anno di monastero, forse al posto di Bart.
Negli incartamenti trovati al crepaccio ci sono conferme di tutta la storia, e ora bisognerà far parlare Wolfman.
Ora non resta che riportare Rosalie a casa. Sir Marcus dice che potremo avere 2 paladini di scorta, non di più.
Julie si informa per la figlia di Slavic, e Sir Marcus ci manda un giovane di nome William che si incaricherà di portare i soldi alla ragazza. Loic gli detta una lettera.
Alla fine William è stupito: "Ma allora è tua figlia?"
"No, no me l'ha detto un tizio.., m'ha detto il senso di quel che dovevo dirle..." spiega Loic.
Quindi Sir Marcus è stato alla Cantina di Clelie.
Poco dopo arriva in caserma Guelfo con il piccolo Quentin. Quando Guelfo viene a sapere che si parte l'indomani ci resta male, preferirebbe avere più tempo per studiare. Tuttavia è costretto a cedere.
Per quanto riguarda chi dei paladini ci accompagnerà, Sir Marcus ci dà una certa libertà di scelta e Quixote, dopo aver parlato con Sir Orion, propende per Lucius e Bernard.

La cena con Rosalie e i Paladini

Nel pomeriggio Eric e Julie vanno a far visita a Rosalie, che sta nella sua stanza.

E' molto diversa dall'ultimo incontro, adesso è un po' spocchiosa e si lascia sfuggire qualche osservazione sui paladini di questa caserma, a suo parere un po' troppo inesperti. E' anche scettica riguardo l'armatura che le hanno dato per il viaggio, troppo pesante e scomoda.
Anche a cena Rosalie, oltre che Lucius e Bernard, siede coi ragazzi di Caen.
Ha un atteggiamento piuttosto altezzoso, fa molte domande anche se sembra sempre un po' intimorita da Loic. E' interessata molto al passato di Quixote a Nur Had Dun, anche perchè Quix è il più gentile con lei, mentre gli altri non nascondono una certa antipatia nei suoi confronti.
Rosalie è parecchio curiosa di Desiree e di tutti quanti.
"Devo darti del tu o del voi?" si informa Quixote.
"Del voi sarebbe carino, ma puoi darmi anche del tu", risponde Rosalie, e gli fa l'occhietto.
Eric prova (invano) a far ubriacare Guelfo, che invece è in modalità molto secchiona, sfrutta ogni momento buono per studiare le cartuccelle che gli ha dato Jack.
Rosalie si ritira presto nella sua stanza e a questo punto i Paladini aprono bocca.
Bernard si informa di chi tra noi sia il capo e resta perplesso quando sente che non c'è. Quixote gli spiega che noi si prende decisioni democratiche.
Bernard si preoccupa di avvisare che lungo la strada potremo dover prendere decisioni anche molto in fretta, e anche difficili.
"Siamo una macchina da guerra talmente ben oliata che in situazioni di battaglia andiamo benissimo senza parlare", risponde Eric, non si capisce se sul serio o scherzando.
Bernard dice che potremmo rischiare di dover attaccare guardie che operano per ordini legittimi dei loro superiori. Brutta cosa che toccherà forse fare, magari senza ammazzare nessuno, quando possibile.
Si ragiona di un po' di ipotesi tattiche, ci si saluta e si va a dormire.

La partenza da Rigel

Rigel, 23 maggio 517

Al mattino messa tenuta da Padre Mathias, quindi si parte.
Rosalie non ha l'elmo e porta solo una daga (la spada era scomoda, troppo pesante). Guelfo le dice che è troppo leggera, ma lei non cede.
"Ragazzina, se cominciano a volare frecce o balestrate, senza elmo rischi di rimanerci secca, senza manco renderti conto di che succede", le dice Eric.
"Guarda a me senza elmo che è successo", aggiunge Desiree, cieca.
"D'accordo mi avete convinto. L'elmo ce l'ho nello zaino", risponde Rosalie, "ma se si combatte me lo metto".
Quixote glie lo lega al cavallo: "così fai prima a indossarlo, se ce ne sarà bisogno".
Arrivati alle porte della città, una delle guardie fissa provocatoriamente Quixote e gli dice "buon viaggio", con aria ironica, una chiara minaccia.
Il viaggio durerà se tutto va bene un paio di settimane, e il gruppo è molto nutrito: oltre ai ragazzi di Caen ci sta Rosalie, Bernard, Lucius e Quentin. Un sacco di cavalli.
Oltretutto non si tiene nemmeno un passo granchè veloce, Quentin e Rosalie spesso chiedono di fermarsi, poi Desiree sta sul cavallo con Guelfo e Quentin con Julie.
A sera si raggiunge la stazione di posta sul tardi, c'è parecchia gente e delle guardie.
Il capo dà l'annuncio, da parte delle guardie civiche:
"Sono stati avvistati su questa via soldati non identificati, che si spacciano per guardie o uomini dell'esercito. Non sono in realtà autorizzati a farlo, sono impostori".
Per questa ragione è vietato viaggiare di notte, ci si ferma qui.
Si decide di accamparsi fuori dalla stazione di posta e di fare doppi turni di guardia. Quixote cerca di convincere Rosalie a indossare l'elmo durante il suo turno, ma lei si rifiuta.

Stazione di posta sulla Via Darica, tra Rigel e Godwin, 24 maggio 517

La mattina Lucius, che aveva fatto il turno di guardia con Rosalie, va da Guelfo e gli chiede: "a te piace parlare?"
"Perchè?"
"Vuoi fare uno scambio di turno di guardia? Perchè Rosalie parla... parla continuamente..."
Guelfo accetta lo scambio e il gruppo parte in direzione Godwin.
Giornata tranquilla, a sera si arriva nella stazione di posta. Inizialmente si pensa di prendere due sole stanze e accamparsi alla meglio, poi vince la linea di Rosalie che preferisce una stanza solo con Julie, Desiree e Quentin.
"Barricatevi bene dentro!" suggerisce Quixote.
Ma la prima cosa che fa Rosalie è scegliere il letto sotto la finestra, e spalancarla per cambiare aria...
La notte passa tranquilla.

Visite notturne nel granaio

Godwin, 25 maggio 517

Si procede lentamente perchè la strada è fangosa. Prima dell'imbrunire il gruppo viene fermato da due regolari guardie, che vogliono vedere l'equipaggiamento.
Bernard mostra le carte che esonerano le guardie da ogni controllo e le guardie ci lasciano andare.
Si prosegue.
Dopo qualche ora inizia a calare il sole e siamo lontani dalla stazione di posta. Dei contadini offrono il loro granaio e ci si sistema meglio possibile.
In mezzo alla notte Lucius comunica: "abbiamo visite".
Ci sono un nutrito gruppo di persone in avvicinamento sulla strada.
"Chi va là?"
"Sono il Tenente Ramlan dell'Esercito di Rigel. Consegnate le armi e i miei uomini ispezioneranno il granaio".
"Sono un Paladino di Pyros, ed ho carte che provano questa mia condizione. Siamo autorizzati a viaggiare senza subire perquisizioni da chicchessia"
"Posate le armi e leggo l'autorizzazione"
"Vengo con le malleverie e l'arma nel fodero", risponde Lucius, e si avvicina.
Mentre Lucius prende tempo, gli altri nel granaio si armano e armaturano. Quixote costringe Rosalie a mettersi l'elmo.
Desiree intanto è sul chi vive. Sente altri strani movimenti, nel granaio, che nessun altro percepisce: e non c'è nessuno! Ma lei, pur cieca, ha la sensazione che ci sia qualcun altro.
Intanto di fuori la situazione è di stallo. Oltre a Lucius anche Bernard va a parlare con il Tenente Ramlan, ma non si trova un accordo: le guardie hanno l'ordine di perquisire, i Paladini non possono acconsentire.
I toni si alzano, e' un vero braccio di ferro che rischia di precipitare.
Alla fine il Tenente dice: "io posso aspettare 10 minuti, qui fuori. Poi o venite disarmati e ci permettete di perquisire il granaio, o dovremo venire noi".
Ci si ritrova nel granaio e Eric e i Paladini sono d'accordo nell'interpretare l'ultimatum del Tenente come una apertura che permetterebbe a tutti di salvare capra e cavoli: un modo per dire "nascondete quel che dovete e fatemi perquisire".
Julie si arrampica con una scala in cima al tetto del granaio e nasconde in un posto molto difficile da trovare lo scrigno e le carte di Guelfo. Poi si toglie la scala e ci si prepara alla perquisizione.
L'accordo è preso, i Paladini si offrono in ostaggio con l'esercito, mentre il Tenente e un paio di suoi uomini perquisiscono il granaio. Non trovano nulla di significativo e l'allarme rientra.
I soldati se ne vanno e tutti si rimettono a dormire.

Via Darica, nei pressi di Loraine, 26 maggio 517

Desiree si sveglia già col mal di testa e male agli occhi. La cosa invece di preoccuparla la rincuora, spera che possa essere un buon segno per riacquistare la sensibilità e la vista.
Il viaggio prosegue ma non c'è modo di raggiungere la stazione di posta più vicina dopo Loraine. Tocca trovare un posto per accamparsi.
Intanto arrivano 4 guardie a cavallo, parlano qualche minuto con Bernard e se ne vanno.
Ci si ferma verso l'imbrunire in un posto discreto, riparato dalla strada grazie ad una collinetta. Durante la notte si avvistano pochi viaggiatori, in lontananza, e non ci sono problemi.

Via Darica, tra Loraine e Annecy, 27 maggio 517

Dopo brevi preghiere guidate da Bernard si riparte.
Lungo la strada si parla del Barone di Annecy, Lord Terence De La Fois, noto cavaliere che Rosalie conosce di fama.
Ci si ferma alla stazione di posta, si pranza e le ragazze si rinfrescano e si riposano un po' mentre gli uomini badano alle cavalcature.
Dopo pranzo si riparte.
La strada è pianeggiante e scoperta, e all'avvicinarsi della sera bisogna cercare qualche posto per accamparsi.

L'agguato lungo la via

Verso il tramonto si scorgono un gruppo di fattorie nei pressi della strada, i Paladini vanno a chiedere ospitalità.
Nel mentre si odono cavalli in rapido avvicinamento e pochi istanti dopo dall'altro lato della strada appaiono un gruppo di 6 o 7 cavalieri, alcuni dei quali con l'arco teso. Ci puntano.
I cavalli si imbizzarriscono, si crea disordine.
Julie e Quantin smontano da cavallo e vanno verso la cavalcatura di Guelfo per aiutare Desiree. Insieme a lei cercano riparo tra i cavalli. Loic corre verso i Paladini, che stanno tornando a piedi dalla fattoria, mentre gli altri fanno quadrato.
Gli arcieri sparano, Quixote e Rosalie caricano, Guelfo prova a lanciare la ragnatela ma non riesce a bloccare nessuno.
Bernard viene ferito, così come Quixote, sia pure di striscio. Loic para e basta contro i cavalieri che lo caricano, Lucius contrattacca.
Rosalie se la cava discretamente, porta a segno qualche colpo, ma la daga è troppo debole per penetrare l'armatura del suo opponente. Gli arcieri sparano, colpiscono Guelfo.
Quixote perde lo scudo, Eric azzoppa brutalmente uno dei cavalli nemici. Quixote attacca, ma il colpo è davvero maldestro. Invece di colpire il nemico che ha davanti azzoppa il suo proprio cavallo, sotto il cui peso cade rovinosamente.

Rosalie viene colpita da un arciere al braccio, una ferita non grave ma lei strilla moltissimo di dolore. Anche il suo cavallo finisce azzoppato.
Mentre i nostri cercano di riprendersi dai colpi subiti, i nemici si ricompongono a qualche distanza, arcieri a coprire gli altri.
I nostri si riparano dietro le carcasse dei cavalli, mentre gli arcieri nemici iniziano a mirare al complesso nostri cavalli + Julie, Desiree e Quentin. Julie allora cerca di tenere al riparo il bambino e l'amica cieca, e insieme guida meglio che può gli animali fino a ricongiungersi con gli altri.
Molti cavalli finiscono feriti e anche gravemente azzoppati.
I nostri vanno alla carica, gli arceri scappano mentre gli altri vengono raggiunti. Bernard costringe alla resa uno di loro, un altro viene ucciso da Quixote.
Gli arceri, unici rimasti, fuggono. I nostri si ricompongono.
C'è un prigioniero ferito gravemente ed uno relativamente sano. Bisognerà interrogarli.
Ma Bernard, Rosalie e Guelfo iniziano a mostrare segni di sofferenza, di malore. Un rapido esame delle frecce lascia temere il peggio, che siano avvelenate.
Desiree le annusa e conferma: c'è un veleno, una pianta che conosce. E' rapido e mortale, bisogna correre al più presto in città, ad Annecy, per cercare un antidoto.
Anche se è sera tocca viaggiare di notte.
Ma prima Bernard chiede a Quixote di portargli le sacche del suo cavallo, tira fuori una pergamena.
"Ho fatto un grosso errore, non mi sono fidato di Valerie, e ora non mi sono fidato di voi, avevo dei sospetti. Qui è trascritto un sogno che Bart ha raccontato e ci teneva moltissimo che vi fosse raccontato questo sogno. Leggetelo..."

I veleni...

Mentre Desiree cerca di capire la gravità dell'avvelenamento di Guelfo, Rosalie e Bernard, gli altri radunano i cavalli. 4 dei nostri sono morti, ma con 2 di quelli nemici, marchiati col segno della stazione di posta, ci si arrangia. L'unico prigioniero sopravvissuto viene caricato su un cavallo e legato e dopo una rapida perquisizione dei morti si parte per Annecy.
Il viaggio è davvero faticoso, estenuante. I feriti peggiorano rapidamente, Rosalie in particolare sembra la più grave del gruppo.
Si arriva davanti alle mura di Annecy che è veramente tardi, è tutto chiuso. Quentin aveva proposto di provare ad andare da suo padre, ma la città offre (si spera) migliori garanzie.
Non è facile farsi aprire dalle guardie di Annecy, ma finalmente qualcuno risponde ai ripetuti richiami di Eric, e la malconcia comitiva viene scortata alla Chiesa. Solo Quixote, accompagnato da Eric e dalla scorta di 2 guardie, si reca da Padre Thomas.
Gli altri, coi feriti, arrivano in chiesa. Desiree spiega a Padre Ettih la situazione, e questi conduce la ragazzaa dall'erborista della città, Mastro Brott.
Dopo un po' di bussare l'erborista apre, ascolta la situazione e ci pensa un po' su. Secondo lui ci sono due possibilità, due diversi veleni che avrebbero sintomi simili: uno, più frequente, a base di resina e ragno velenoso di cherada; l'altro, deliota, è più raro.
Fornisce a Desiree gli antidoti per entrambi i veleni, e l'aiuta a preparare i decotti.
Anche Padre Thomas, nel frattempo, indirizza Quixote da Mastro Brott.
Desiree somministra l'antidoto del veleno più comune ai tre moribondi e, nel giro di qualche ora, Guelfo e Bernard migliorano visibilmente. La povera Rosalie sembra invece peggiorare.
Desiree allora annusa la sua ferita, e anche le frecce raccolte, e intuisce che forse la povera ragazza è stata avvelenata con l'altro tipo di veleno, quello deliota! Le somministra l'antidoto e per grazia di Reyks Rosalie sopravvive.

Annecy, 28 maggio 517

Durante le poche ore che dorme, Desiree fa uno strano sogno: avverte dolore agli occhi, vede una forte luce e la faccia del sacerdote di Reyks di Rigel, che le sorride e annuisce.
Al mattino le è tornata la vista, in tempo per vedere tutti i suoi pazienti che stanno meglio.

L'interrogatorio del prigioniero

E' il momento di interrogare il prigioniero.
"Mi prudono proprio le mani, sarà un interrogatorio memorabile. Cioè questi addirittura due veleni diversi, cioè!" commenta Loic. Ma Bernard lo frena: "avendo egli attaccato dei Paladini, la sua vita è ora nelle mani della Chiesa, non nelle nostre. Facciamolo parlare, ma non esagerare"
Dice anche che, vista la fretta, abbiamo titolo di interrogarlo comunque noi direttamente, senza aspettare, intanto, le procedure burocratiche.
Eric si fa dare 2 frecce avvelenate e si avvicina minaccioso al prigioniero, che è un ragazzo sui 25 anni. Gli avvicina la punta della freccia alla gamba, terrorizzandolo.
Il prigioniero spiega di essere un soldato di Keib sotto il comando del Tenente Oswald Versere. Anche se spaventato, cerca di tenere il punto e spiega: "ho fatto il mio dovere di soldato. E se pure i Paladini difendono il mio nemico, persino

i Paladini sono miei nemici".
Loic si trattiene poco e iniziano a volare schiaffoni.
"So che trasportate un nemico del mio paese", insiste il prigioniero, "un nemico che deve morire. La sua stirpe si è macchiata di colpe inimmaginabili".
A quanto dice, Rosalie sarebbe figlia di un "massacratore". E spiega che una decina di anni prima, forse qualcosa in più, suo padre avrebbe invaso le terre dove il prigioniero viveva, ancora ragazzino. E qui avrebbe commesso azioni inenarrabili di crudeltà e ferocia.
Eric chiede: "e lei che c'entra con quel che avrebbe fatto suo padre?"
Il prigioniero insiste che non basta una generazione per cancellare simili macchie di sangue, tutt'altro. Parla con molta convinzione, è invasato e acceso dall'odio e non perde occasione di rivolgere parole offensive all'indirizzo di Rosalie.
Inizialmente non vuole dir nulla del suo capo il Tenente Oswald, ma un po' di botte di Loic gli fanno cambiare idea. Dice che attualmente si trova dalle parti di Chalard, o poco più a sud, verso Salem. Conosce il nostro itinerario e ci aspetta lungo la via. Ci sono in tutto 3 o 4 squadre come la loro, ma non stanno tutti sulle nostre tracce, seguono anche altre piste. La nostra però è la più importante.
Anche gli altri arceri sono dotati di veleno.
Dice anche che il legittimo proprietario della cosa che trasportiamo (e che loro dovevano recuperare) è Lord Reginald Versère di Clerval, Borgomastro e Signore della Guerra di quel villaggio. E' a lui che risponde il Tenente Oswald. Sono stati convocati 3 settiname fa e. Utilizzano staffette per le comunicazioni.
Dopo tutte le informazioni, Bernard ordina che il prigioniero si inginocchi e chieda perdono.
Loic: "deve esse' spontanea sta cosa, Bernard?"
Il prigioniero dice che gli dispiace, ma è sotto giuramento e non si piega.
Allora Desiree si avvicina al prigioniero e gli dice che Rosalie è stata salvata dal veleno per intercessione di Reyks: quindi gli dei la proteggono, qualsiasi cosa abbia fatto suo padre. Il prigioniero non risponde.
Interrogato, racconta di chiamarsi Marc e spiega le sue ragioni. La storia del suo villaggio non è così diversa da quella di Caen, anche loro hanno subito angherie e ingiustizie.
Bernard resta a parlare da solo per parecchio tempo con lui, e quando torna dagli altri è più ottimista: forse finirà in un monastero, e non sulla forca. E' pentito, anche se lui stesso non vuole ammetterlo.
Il resto della giornata passa tranquillo, Lucius si occuperà di informarsi se ci siano possibili curiosi che indagano su di noi, per il resto ci si prepara per l'indomani, per la visita al padre di Quentin.
Desiree poi si benda gli occhi (per fingersi ancora cieca) e va a ringraziare l'erborista e a comprare una scorta di altri antidoti per eventuali altre frecce avvelenate.

Annecy, 29 maggio 517

Al mattino presto Quentin ci guida da suo padre, fuori città. Il percorso è un po' accidentato e si attuano alcune misure per essere sicuri di non venire seguiti, e infine dopo qualche giro si arriva ad una casupola ai piedi di una collina, non distante dal fiume.

Il vecchio Cercatore

Sulla porta ecco un vecchio malato che si porta male gli anni, seduto su una sedia con delle ruote. Sembra contento della visita, di rivedere Quentin, e anche un po' frastornato, poco abituato alla compagnia.
Casa sua è molto strana, piena di libri, appoggiati in disordine un po' dappertutto, ma anche attrezzi da carpentiere, da artigiano. Non si può dire che sia un tipo attento a fare le pulizie, c'è polvere e confusione. Appesi alla parete, come dei ricordi, ci stanno una spada e una faretra, cose difficilmente sue.
Anche Quentin, a guardarlo bene, è difficile credere che sia suo figlio, sia perchè non ci somiglia, sia pure per una questione di età.
Comunque dice che sapeva che saremmo arrivati, perchè ha ricevuto una visita da parte di una persona che gli ha ridato speranza: Neth Zauem. Suo nonno era un suo compagno di avventure, ai tempi.
Inizia a parlare ma subito mette le mani avanti e dice che non potrà raccontare tutto perchè dobbiamo avere fede, speranza, e non possiamo lasciarci influenzare troppo da cose sentite.
Guelfo si informa se la persona "prigioniera da una vita che si trova ad Annecy" sia lui.
Manda via Quentin e si prosegue la conversazione, dice che risponderà più tardi.
"Posso essere io il Cercatore?" chiede Guelfo.
"Il Cercatore non eri tu, ed è morto troppo presto. Quel cercatore ha avuto un oggetto fondamentale, che per breve tempo ebbi io. Ora sta nelle mani sbagliate, forse è già stato distrutto. Ma bisogna seguire un percorso di fede e di logica. Se tu sei pronto a intraprendere la strada io posso metterti alla prova".
"Sto qua apposta", risponde Guelfo.
Allora il vecchio si fa passare un vecchissimo raccoglitore pieno di pergamene polverose, alcune delle quali sicuramente preziose e rare, e spulcia un po'. Tira fuori un indovinello.
"Risolvilo da solo, non farti aiutare da nessuno. Così vedremo se sei il Cercatore".
Julie e Eric non trattengono le risate.
"Quanto tempo ho?" chiede Guelfo.

"Considera che lui sta ancora qui..." commenta Eric.
Karlund (ex Samuel), risponde: "io l'ho risolto, anche se è servito a poco".
Infatti per la causa servivano tutti, mentre lui era rimasto da solo.
Guelfo chiede del Guardiano.
"Il Guardiano protegge un luogo. Va sconfitto per entrarci."
Julie si informa delle teste che scoppiano. Lui risponde che lei non corre pericolo. Ma la Speranza di allora non fu "l'ultima a morire", anche se morì in modo diverso.
Guelfo: "perchè tutti sognano una prigione?"
"Sono sogni del passato, noi li chiamavamo "voci degli dei", ma non ti dico altro, non voglio fuorviarti."
Allora Guelfo mostra le carte trovate a Rigel nelle grotte e chiede a Karlund se abbia il resto. Sì, ma glie lo mostrerà soltanto se risolve l'indovinello.
Quixote fa domande su Quorton, che era un monaco saggio e anzianotto, dal carattere chiuso, forte e tormentato da dubbi. Fu uno dei primi a morire, pure male. Fu ucciso da una creatura tremenda, assetata di sangue che si tramanda di corpo in corpo. Che sia legata alla figura femminile che si infiltrò nel Monastero di Foucault?
Infine Julie chiede di Quentin.
"Non è il mio vero figlio, anche se non lo sa. E' il figlio di alcuni amici morti quando era piccolo. Ed ecco da cosa mi dovete liberare. Io non ce la faccio più ad accudirlo, e non voglio che mi veda declinare così poco a poco. La "prigione" è la responsabilità che ho nei suoi confronti. Affidatelo a dei sacerdoti".
Si propongono i Padri di Noyes, e Karlund è d'accordo.
Julie si preoccupa per lui, come farà tutto solo, ma lui dice che non si vuole spostare, semmai più avanti, ringrazia ma dice che non c'è bisogno, tutto a posto."
E' arrivato il momento dei saluti, ci si rivede l'indomani, sperando che Guelfo risolva l'indovinello".
Uscendo, c'è Quentin tutto contento di essere ritornato a casa, e ignaro di dover presto dire addio a suo padre, che saluta tranquillo. A domani!

La serata ad Annecy

Già lungo la strada Guelfo dichiara di aver risolto l'indovinello e una volta in chiesa si chiude a studiare le sue cartuccelle.
"Andiamo a ballare?" propone Julie.
"Perchè no?" dice Eric.
"Eh.... è troppo pericoloso!" risponde Loic. "Non possiamo avventurarci in questa città così, ignari di chi ci dà la caccia..."
"Ma cavoli è una città sicura, e poi conosciamo i posti, ci siamo già stati..." insiste Julie.
"Noooo! E' pericoloso!" Loic non ne vuole sapere.
"Dai non fare il ca...asotto", lo canzona Eric.
"D'accordo andiamo, se proprio insistete. Che dite, si nota troppo se mi porto l'ascia?"
"Io pensavo al martelletto..." gli fa eco Eric.
"Voi siete matti! Mica potete andare in giro conciati a quel modo! Per andare a ballare ci si veste bene..."
"Ok, allora porto solo il tirapugni e il blackjack", conclude Loic.
A questo punto pure Desiree dichiara di voler venire in locanda, anche se dopo cena vorrebbe essere riaccompagnata in chiesa per la funzione. Loic si offre galantemente di scortarla. Anche Quix partecipa alla serata.
Al momento di abbigliarsi, è Loic sicuramente il più bello ed elegante, coi suoi pantaloni in pelle di vacca, casacca di pelo, maglioncione di lana grezza e zuccotto. Inutile dirgli che a fine maggio fa caldo...
La destinazione è la locanda "Il Grillo Matto".
C'è tanta gente, si mangia stufato e si beve buon vino. In un angolo ci sono due flautisti che fanno accompagnamento alla cena.
Al termine della cena i tavoli vengono accatastati alle pareti e una cameriera molto carina e spigliata, Nina, apre le danze. Presto la musica si fa più decisa e tutti si gettano in pista.
Loic, che si preoccupa per la cugina, chiede a Quixote di ballare con lei (o vicino a lei comunque, nei balli di schiera), per tenerla d'occhio. Lui accetta di buon grado e va a ballare.
Loic: Desiree, vuoi ballare con me? Dai, Desiree...
Desiree: ok, balliamo.
E così i due si lanciano nelle danze e sono così affiatati da destare l'entusiasmo di tutti. Sono molto bravi e danno nell'occhio, lei per la grazia dei movimenti e la bellezza, lui per l'abbigliamento vivace, la stazza e la grinta.
Il tempo vola e Desiree deve andare in chiesa. L'accompagnano Loic e Quixote, che poi torneranno indietro per continuare la serata.
Lungo la strada Loic commenta: "hai visto Desiree? Ti è piaciuto ballare? Siamo stati proprio bravi, siamo una bella coppia, eh?"
Desiree annuisce contenta, anche se cerca di coinvolgere anche Quixote nella conversazione ed evitare di restar sola con Loic, che non vede l'ora di fare il romanticone.
Intanto in chiesa è tornato Lucius, che chiede a Guelfo dove siano i suoi compagni. All'arrivo di Loic e Quixote, che hanno lasciato a pregare Desiree, Lucius chiede loro di andare insieme alla locanda.
Arrivati, Lucius chiede da mangiare.

"Ora non si mangia, si balla", risponde la cameriera, "la cucina è chiusa, semmai più tardi"
Lucius non risponde, e Loic coglie l'occasione di ballare con la bella Nina, per blandirla e convincerla a servire la cena al Paladino.
"Allora vuoi ballare?", domanda Nina.
"Sì", risponde Loic.
"Però ti devi cambià i calzoni", dice lei.
"Posso ballare pure senza!!" fa lo spiritoso Loic, con aria allusiva e marpiona. "Però poi devi porta' da magna' al Paladino".
Mentre Loic e Nina danno spettacolo in pista, Lucius spiega a Eric quel che ha appreso nelle sue indagini. Sembra che un tizio, tal Roland, compare di un trafficone del posto noto come Il Barcarolo, abbia fatto in giro domande sul conto della compagnia. Sa anche dove sia di casa, anche se la guardia che gli ha dato le informazioni non sembrava molto propensa ad andargli a rompere le scatole.
Eric ascolta interessato e già inizia a pensare che fare.
Nel mentre Loic fa il simpatico con la cameriera, posandole una mano sul sedere.
"Che è sta danza? Mica si balla così!", fa la spiritosa lei, anche se chiaramente scherza. Sembra un po' brilla ma non lascia veri spazi di manovra al Tony Manero di turno.
"Eh, sai, io sto impegnato..." intanto le dice Loic, "con la mia ragazza, che stava qui prima... eddai, perchè non porti da magna' al Paladino? E' 'n amico mio... eddai"
"Se non s'alza non magna", risponde Nina, "deve venì a ballare pure lui"
"Eh, ma è un paladino..."
"E che c'entra? Dove sta scritto che un paladino non può ballare?"
Allora Loic va da Lucius e prova a convincerlo a venire a ballare. Lui dice solo "mi è passata la fame".
Nina osserva la scena e porta da mangiare al Paladino senza fare altre storie. Lui mangia.
Intanto si fa tardi, la stanchezza si fa sentire. Ma Nina sale su una sedia e dice: "chi non ce la fa più va a dormire. Gli altri hanno un giro da bere gratis e poi si continua peggio di prima"
Julie sta già al bancone a bere il giro gratis. I suoi cugini decidono però che è ora di tornare e inizia un goffo inseguimento tra la gente al bancone e in pista da ballo. La ragazza svicola e Eric le va dietro.
"E dove corri, e mica è una gara! E falla ballà!" commenta un tizio.
Ma poi con un po' di storie convincono Julie a parlare con Lucius. Lei ha la ridarella, lui cerca di spiegarle la situazione poi ci rinuncia e la butta sul ridere pure lui.
Loic va a saldare il conto, la cameriera lo prende in giro perchè getta la spugna così presto, quando non è ancora brillo: lui risponde che da brilli certe cose non si fanno bene, ammiccando al solito.
"E' per questo che è meglio se si ubriacano tutti", commenta, saggia, Nina la cameriera. Lui si presenta come Guarino e promette di tornare presto. Saluti e si torna in chiesa.
La notte passa tranquilla.

Nuova visita a Samuel

Annecy, 30 maggio 517

L'indomani prima cosa bisogna andare da Samuel a prendere Quentin e dare la soluzione dell'indovinello.
Ritrovare la strada non è così semplice e tocca perderci del tempo, ma finalmente ecco la casupola.
C'è Quentin fuori che tira pietre contro un barile rotto, ha una faccia molto amareggiata. Sulla porta invece c'è Samuel, allegro: "scommetto che vi siete persi", dice, facendo strada con la sua sedia a rotelle verso casa.
Tutti entrano meno Julie, che resta a parlare con Quentin.
Samuel per prima cosa è curioso di conoscere la soluzione dell'indovinello. Guelfo risponde.
"Hai indovinato. E se ti dicessi che c'è però anche un'altra soluzione, molto più semplice della prima? Sicuramente hai delle doti da Cercatore. Però non vedi la soluzione semplice, solo quella difficile..."
Eric e Loic ridono della grossa, davanti all'imbarazzo di Guelfo.
Samuel continua, "ti consiglio di riflettere sulla soluzione semplice, per conto tuo. Ma visto che hai indovinato ti do quel che ti ho promesso, due cose".
Uno è un testo, una copia dell'antico documento sugli Ogham, stavolta completo. A Guelfo si illuminano gli occhi.
L'altra cosa è molto più strana.
"Il Cercatore è stato omaggiato da Etemenanki di un regalo, che purtroppo è caduto in mani sbagliate. Io pure ai miei tempi l'ho visto, anche se poi nel mio caso è andato distrutto. Ma avendolo visto sono riuscito a ricostruirlo. Ovviamente l'originale è più bello".
E così dicendo porge a Guelfo una tavoletta di legno rettangolare, con 4 chiudi piantati, delle funicelle e degli assicelli di legno con strani scarabocchi, scritte incise.
"Lo chiamo Geolabio", spiega Samuel. Guelfo se lo rigira silenzioso e perplesso tra le mani.
Loic interviene: "senta maestro, Guelfo non ha il coraggio, glie lo dico io. Noi non ce stiamo a capi' nulla: come lo deve usa'?"
"E' uno strumento per trovare dei luoghi importanti, di passaggio, e il luogo finale. Purtroppo manca un pezzo da mettere al centro, e va recuperato. Potete rivolgervi alla persona che ha organizzato l'arrivo di Quentin a Rigel".

"Neth Zauem?"
"Lui. L'oggetto è in suo possesso o comunque sa come recuperarlo."
E' il momento dei saluti, bisogna portarsi dietro Quentin.
Prima, fuori, Julie un po' ha parlato col ragazzino, lui è triste e insieme curioso del posto dove andrà, e lei gli promette che se proprio stare nel monastero gli farà schifo troveranno qualche altra soluzione. Ma comunque il posto è interessante, sicuramente gli piacerà, ci sono paladini in gamba e coraggiosi...
Arriva Loic: "eh, devi andà ai Padri di Noyes... divertiti ora durante il viaggio che poi è una pizza..."
Si torna in città.
Guelfo approfitta di ogni momento utile per studiare.
Julie e Quixote guardano le carte sull'ogham, dove sono riportati tutti i simboli, finchè Julie non riconosce quello con cui Jack la addormentò: si tratta di Negetal, il giunco, che simboleggia la sovranità, i sogni e le ambizioni. Quell'altro ogham, che associa al rischio delle teste che scoppiano, non è presente nella lista.

Il discorso di Bernard e la visita a Padre Flaubert

In un momento in cui non c'è Rosalie, Bernard fa un discorso al gruppo e spiega che Rosalie sta passando un momento difficile, quindi bisogna avere pazienza con lei. Lei gli ha confidato inoltre di essere ancora un'Iniziata, non ha ancora preso i voti come Custode del Tempio. Ciò significa che formalmente non è ancora una Paladina, al contrario. Ha meno responsabilità e meno doveri, e bisogna essere pazienti con lei, e aiutarla a affrontare la situazione difficile.
Tutti annuiscono senza però capire dove sia il problema.
Dopodichè Eric, Loic, Quixote e Quentin vanno a portare la lettera di Samuel a Padre Flaubert.
La sua chiesa sta fuori città. Padre Flaubert, uomo di chiesa saggio e importante, riceve i nostri e si stupisce a vedere la diversa composizione del gruppo. Eric incischia una spiegazione un po' lacunosa e porta i migliori saluti di tutti gli assenti.
Padre Flaubert legge la lettera di Samuel ed è stupito e contento. Ringrazia e poi parla a quattro occhi con il piccolo Quentin.
Al termine del colloquio il ragazzino è soddisfatto, e gli altri entrano di nuovo nella stanza.
Padre Flaubert si informa sulla situazione di Bart, perchè ha ricevuto una lettera per lui. Non può essere consegnata e resta lì.
Saluti e tutti tornano in città.

La richiesta di Rosalie

Tornati dagli altri, Rosalie chiede a Lucius di uscire dalla stanza e poi chiede: "mi serve il vostro aiuto, avete tempo?"
"Non tantissimo ma un po' sì", risponde Loic.
"C'è un problema. Ho saputo delle cose sul prigioniero, su quel Marc. Beh, rischia di cavarsela con molto poco... troppo poco. Bernard è troppo buono e si è fatto impietosire".
Tutti ascoltano chiedendosi dove voglia andare a parare.
"Solice vi avrà raccontato della situazione tra Beid e Keib..."
"No, non ci ha mai detto niente, manco sapevamo fosse nobile, fino a pochissimo tempo fa..."
Lei ci resta male. Loic allora per non mostrarsi completamente impreparato sulla zona Beid Keib tira fuori antiche storie di guerre tra Nani.
Ma Rosalie sbotta: "non sono guerre antiche! Nell'ultima guerra è morto mio padre!". Si accalora, le vengono le lacrime agli occhi.
"E cosa vuoi da noi?" chiede Guelfo.
"Che Marc paghi per quello che ha fatto", risponde lei. Vuole che venga condannato a morte.
Si prova un po' a farla ragionare sul valore della redenzione e sul fatto che il giudizio di un Paladino in questo campo sicuramente è importante. Ma lei piange e vuole che sia condannato, dice che è solo un trucco quello di Marc a mostrarsi pentito.
Guelfo le racconta la storia di Caen e del massacro, e di come nonostante questo i nostri abbiano avuto misericordia del soldato di Lord Albert pentito ed alcolizzato di Laon. Lei dice che è diverso, che non è la stessa cosa.
Loic allora le suggerisce di rivolgersi al Barone e di far pesare la sua parentela col Marchese di Beid.
"Ci vorrebbe troppo tempo, anche solo a dimostrare la mia identità..." dice Rosalie depressa, che infine rinuncia e se ne va triste.
Julie le va dietro. Gli altri, tornato anche Lucius, continuano a discutere della faccenda.
Lucius dice che stanotte sarà meglio sorvegliare la cella del prigioniero per evitare colpi di testa di Rosalie.

La visita a casa di Roland

Si va a cercare Roland.
La casa sta fuori città, in una zona un po' diroccata. E' grande e scassata, ci abita più gente.
Julie si avvicina e origlia un po', sente un tizio che russa da una parte e dall'altra un tale che dà ordini ad un ragazzino.
Poco dopo il ragazzino esce e gli altri circondano la casa e vanno.
Loic bussa.

"Bella! Rolando! Finalmente dopo tanto tempo!!!"
Nessuno apre. Loic insiste poi sfonda la porta.
"Beh, è così che si ricevono gli amici?"
C'è un tizio che cerca di aprire una finestra per scappare, sobbalza: "oibò!"
Loic ride. Il tizio: "la mia porta..."
Loic entra, seguito dal fratello.
"Che volete? A casa mia... Ma chi sei, ma chi t'ha mai visto?" ovviamente si arrende.
"Tu non sei Roland?" chiede Loic.
"No no, è uscito... io sono... si, sono il suo cugino... di secondo grado"...
Si sente bussare alla parete forte. "A Roland basta fa' casino! Sto a dormì!"
"Roland non c'è..." insiste il poveraccio, sempre più alle strette, poi cede: "ok, tagliate corto, che cosa volete?"
I fratelli si avvicinano minacciosi, ridendo.
"Abbiamo saputo che hai fatto domande su di noi..."
"M'hanno pagato!" si giustifica Roland. "M'hanno chiesto se era arrivata gente... ed è arrivata, questo è poco ma sicuro".
Eric: "mettiti comodo, mettiti seduto... ti ci dovrai abituare..."
Roland vuota il sacco di corsa: "mi ha pagato il Barcarolo, a lui l'hanno pagato altri ancora. Però se andate a parlà col Barcarolo state attenti, quello ha gli amici sua..."
"Dove sta?"
"In una rimessa di barche qua vicino, ve la indico... però state in campana, lì non è che andate, sfondate la porta e lo trovate da solo..."
"Come lo riconosciamo?"
"E' un tizio con la barba, capelli radi, sui 50 anni. Talvolta va a una famiglia sfortunata qua vicino, dalle figlie di Mancho che glie le cede per qualche ora di piacere. Ma lo volete togliere di mezzo, al Barcarolo?"
"E anche fosse?"
"Perchè in tal caso fate in modo che si crei un "vuoto", mi raccomando... non sarebbe male..."
Loic annuisce. "Te lo creiamo noi il vuoto". Poi saluti.
"E la porta chi me la ripaga?"
"Il Barcarolo, naturalmente".
Roland saluta, ora un po' più tranquillo a vedere sti matti che escono, e aggiunge: "mi raccomando, si deve crea' un "vuoto"..."
Saluti e poi ci si chiede che fare.
Lucius dice: "è un macello, bisognerebbe fare un sacco di cose... non possiamo permettere certe cose..."
Loic propone un piano in cui si inganna il Barcarolo, costringendo Mancho a dare appoggio. Eric suggerisce un impatto frontale. A Lucius non pare vero.
Quanto all'avvicinamento, Eric propone per arrivare sotto da lui senza farsi vedere, di fare uno sbarco anfibio con una barca.
La discussione su come comportarsi con il Barcarolo dura a lungo.
Eric insiste sull'ipotesi di fare uno sbarco, anche con la speranza che il malvivente e i suoi, presi alla sprovvista, si arrendano. Al contrario Loic e Guelfo vogliono ammazzare tutti. "Bisogna crea' un "vuoto"", insiste Loic. "Tanto è feccia".
Bernard interviene: "capisco quel che dite e la cosa mi dà fastidio, ma non abbiamo tempo da perdere, oltre che non possiamo mettere a repentaglio la nostra missione. Non possiamo mica andare lì senza fare prima delle indagini, altrimenti saremmo solo dispensatori di morte, non di giustizia".
Lucius sta zitto.
Guelfo insiste: "se interroghiamo il Barcarolo magari scopriamo qualcosa di utile sugli uomini che ci danno la caccia... Non sarebbe male fare uno sbarco notturno"
Bernard: "sicuramente se attacchiamo di sorpresa e ci qualifichiamo come Paladini, se ci attaccano sono in mala fede. Però ci sono molti rischi, vanno soppesati bene..."
Alla fine le insistenze del gruppo convincono Bernard e, mentre questi va a parlare con Padre Flaubert, gli altri si mettono d'accordo per una strategia.

L'incontro con Dorian

Il primo problema però è trovare un altro barcarolo, fidato.
Desiree ricorda che qui ad Annecy vive Dorian, il figlio di Lord Dillon, e lei sa come contattarlo.
Loic è assolutamente contrario a contattare Dorian, forse per gelosia, ma Guelfo invece è contento e gli sembra un'ottima idea.
Desiree insiste e va alla locanda Il Grillo Matto, con gli altri che la seguono a distanza. Loic vuole ad ogni costo evitare che la sua "fidanzata" si trovi sola con Dorian, che da tempo mostrava di corteggiarla.
Alla fine Lucius trova una soluzione di compromesso: per primo in locanda entrerà lui, sedendosi per fatti suoi. Poi Desiree da sola".
Così Lucius si avvia, in borghese, e si siede. Poco dopo in locanda entra Desiree e si avvicina al bancone, chiedendo di un certo Osvald.
L'oste chiede "che ti do?" e lei insiste con Osvald, e poi spiega che cerca Dorian. Dopo un po' il tizio si allontana e,

passato un quarto d'ora, arriva proprio Dorian, ben tranquillo.
E' contento di riconoscere Desiree e la saluta cordialmente. Le offre da bere, chiede come vanno le cose.
I due chiacchierano tranquilli per un po', e Dorian sfrutta l'occasione per dare a Desiree qualche notizia, in particolare sul fatto che il Barone di Anthien sta male, e sembra che stia a un passo dalla fossa. Poi Dorian chiede informazioni sulla faccenda di Flavigny, visto che ha saputo dei problemi di Guelfo. Lei gli dice del nuovo nome di suo fratello.
Una novità di Annecy invece è che c'è stato un nobile, fratello del Conte di Verriere, che sembra sia stato ucciso a fine aprile. E guarda caso in quei giorni in città c'era pure Padre Lorenzo Quart. La notizia sorprende molto Desiree.
Mentre i due chiacchierano, fuori Loic scalpita, divorato dalla gelosia. Alla fine per farlo star buono, e per velocizzare le cose, entra Guelfo.
"Oh, Francois! Come andiamo?" gli va incontro Dorian con un sorrisone.
Guelfo va subito al punto: "ci serve una barca con uno che sappia pilotarla. Abbiamo una brutta faccenda da sistemare".
Poco dopo Loic entra sbraitando e insultando Dorian, che cerca di tenerla sul vago offrendo all'infuriato Navar un po' di vino. Loic beve e continua a imprecare.
Dorian si fa raccontare la storia per bene, conosce il Barcarolo e spiega che si tratta di un tipaccio pessimo, che ha tolto di torno tutta la concorrenza, senza ammazzare nessuno ma con metodi comunque molto "persuasivi". Ha parecchi scagnozzi, è diplomatico con le guardie ed è molto difficile sorprenderlo con le mani nel sacco.
Secondo Dorian è molto imprudente andare a stuzzicare il Barcarolo, visti i suoi agganci e i suoi metodi. Ma davanti alle insistenze del gruppo suggerisce di contattare un tizio che ora fa il falegname, costretto ad abbandonare il mestiere di barcarolo a causa di pressioni e brutte minacce a lui e la sua famiglia. Si chiama Abraham.
Dorian invita le ragazze a restare per la cena, e Desiree e Julie restano tutte contente. Intanto gli uomini vanno a parlare con Abraham.

La "festa a sorpresa" al Barcarolo

Abraham accoglie i Paladini e i loro compagni con stupore, ascolta la proposta di guidare l'assalto al suo nemico personale ed è molto combattuto: da un lato non gli pare vero, dall'altro teme per la sua famiglia. Alla fine acconsente, anche se spiega che sulla sua vecchia chiatta c'è posto soltanto per 5 persone armate più lui, non uno di più senno' va a fondo.
Si mettono d'accordo per la notte stessa, dandosi appuntamento fuori città.
Abraham va a mettere a posto la barca, i nostri a prepararsi. Lucius convince Bernard a prendere parte all'azione, mentre Quixote è tagliato fuori e Loic gli chiede di andare in locanda a tenere d'occhio le ragazze. Anche Rosalie va con lui.
Intanto Bernard spiega che ha parlato con Padre Flaubert, dove ha appreso che la lettera per Bart è stata consegnata a mano da un paladino. Pare che a fine aprile ci sia stata una faccenda confusa che ha coinvolto Arthur Neville, imparentato con un nobile di Verriere. Di lui si sa che è il 10 di Quadri, a quanto pare traditore nella Rosa Bianca.
Si sa che è stato ucciso e che nella faccenda è coinvolto anche Padre Lorenzo Quart.
Ma non c'è tempo per pensarci, bisogna uscire dalle mura prima che Annecy sia chiusa per la notte.
A notte fonda ci si trova con Abraham, che fa salire tutti sulla barca dando indicazioni su come non farla capovolgere.
Il fiume ha una corrente molto forte, è fondamentale non cadere, specialmente in armatura. I rischi sono davvero tanti! I nostri salgono a bordo e la barca malridotta ondeggia pericolosamente. Inizia a filare nella corrente, sbandando. E' faticoso restare in equilibrio e una caduta sarebbe la fine.
Dopo un viaggio che sembra eterno, la barca approda non distante dal borgo abitato dal Barcarolo, Fleir. I nostri scendono, con le gambe ancora tremanti per lo sforzo e la tensione.
La casa del Barcarolo non è lontana, i paladini vanno avanti per primi mostrando i simboli di Pyros.
"Chi va là!" grida una sentinella dal molo.
"Siamo Paladini, deponete le armi!" risponde Bernard.
"Fatemi vedere i simboli, non abbiamo nulla contro i Paladini di Dytros", prende tempo la voce. Il tizio parla forte di proposito, e si arrende lentamente.
Intanto i Navar proseguono verso la casa. Loic sfonda la porta e davanti si trova due persone disarmate, uno dei quali, anziano, è probabilmente proprio il Barcarolo, in canotta.
"Al muro!" urla Loic.
Il Barcarolo si arrende e alza le mani.
Eric intanto vede due ombre che si calano dalla finestra, e le rincorre. Uno dei due fugge, l'altro riesce a raggiungerlo e farlo prigioniero.
Intanto i Paladini raggiungono Loic. I prigionieri sono il Barcarolo e due uomini. Nella casa trovano un po' di armi più o meno rimediate, ma niente prove compromettenti.
Loic come al solito maltratta i prigionieri, in particolare si accanisce sul Barcarolo.
"Rispetta i paladini di Pyros!" urla, tirandogli un pugno. E continua ad insultarlo mentre il vecchio urla di dolore.
Sono i Paladini a fermarlo, dichiarano in arresto il Barcarolo e i due compari, provvedono che siano legati e ordinano di avviarsi lungo il fiume.
Ma intanto Loic continua: "ci stavi cercando?" chiede al Barcarolo, "eccoci qua. Che c'hai da dirci? Per conto di chi???"
Il Barcarolo affannato risponde: "ma chi ve lo fa fare?"
Loic lo picchia a sangue.

Lucius lo ferma: "dai, basta".
Loic: "m'hai innervosito, io voglio fini' presto sta pratica"
Il Barcarolo inizia a parlare, dice che gli hanno chiesto di noi delle guardie.
"Guardie?" chiede Loic.
"Ho aiutato più guardie io di te, probabilmente".
Loic fa lo splendido e mena le mani, lo insulta ancora e ancora.
Guelfo interviene e chiede informazioni su queste guardie, e sembra che fossero tre, capeggiate da un certo Ron. L'avevano contattato per chiedere informazioni, ma poi non s'erano più fatti vivi.
Loic interviene a insultare di nuovo il Barcarolo, che risponde: "sei bravo te, che te la prendi coi vecchi...."
"Meglio coi vecchi che con le ragazzine", risponde Loic, "si dice di te in città che paghi le figlie di uno, e la più piccola c'ha 14 anni..."
"Da giovane me la spassavo. Ma ora ho altri interessi" risponde il vecchio Barcarolo.
Loic insiste e questi nega, ma poi chiede: "chi te l'ha detto?". Poi conclude: "continua a guadagnartelo pestando vecchi, er Paradiso".
Loic non perde occasione per insultarlo, ma Lucius gli dice di regolarsi e portare i prigionieri in chiesa.

Le guardie di Annecy prendono in consegna il Barcarolo

Tornando verso Annecy, la gente scruta storto i nostri col loro carico di prigionieri. Alcuni villici si avvicinano per guardare, ma Loic li fulmina con lo sguardo: "domani sarà l'alba di un nuovo giorno", dice a un tizio che lo guarda perplesso.
Finalmente ecco le mura di Annecy.
A notte non è facile farsi aprire per entrare in città, tanto che i nostri si accampano in attesa dell'alba. Altra gente sta accampata poco più avanti.
Lucius, durante il turno di guardia insieme a Loic, si preoccupa di farlo star buono, ma gli dice anche che spera di far marcire a lungo in galera il Barcarolo.
Ma ecco che arriva gente dall'altro campo. Sono armati, in 3 o 4. Chiedono del cibo.
"Non ne abbiamo".
"Vi dispiace se diamo un'occhiata? Perchè siamo veramente affamati".
Lucius scuote il capo e si manifesta come Paladino, i tizi se ne vanno.

Annecy, 2 giugno 517

Indolenziti e stanchi dopo la notte movimentata, i nostri all'alba vanno alle porte di Annecy. Le guardie vedono la situazione e non sembrano molto contente davanti ai Paladini.
Li bloccano, prendono in consegna le loro malleverie, chiamano superiori e fanno perdere parecchio tempo.
Poi il superiore fa un discorso ai paladini dicendo che i prigionieri li terranno loro in custodia, perchè la chiesa non ha autorità su queste faccende.
Non c'è margine di trattativa e i nostri devono cedere.
"Ragazzo mio, tu ti sei messo nei guai", dice il Barcarolo a Loic, con aria soddisfatta.
"Aspetto di vedere la tua testa rotolare", risponde Loic, cupo e deluso.
La guardia prende i nomi di tutti, Guelfo al solito si presenta come Francois Marini, e la cosa finisce lì.
Raggiungono gli altri in chiesa e sono molto delusi perchè sanno che al Barcarolo andrà fin troppo bene.
Come se non bastasse, Julie racconta a Loic provocatoriamente quanto si siano divertite loro la sera prima a cena con Dorian, e il grosso cugino è divorato dalla gelosia.
Nel pomeriggio i Paladini, dopo una visita alle guardie, tornano spiegando che non c'è niente da fare, il Barcarolo resterà in mano alle guardie, che anzi in questo periodo sono particolarmente poco disposte ad accettare ingerenze ecclesiastiche, per via di quel che è successo a fine aprile in città. Quindi quel furfante se la caverà con molto poco, prutroppo.
Julie: "non ci fossilizziamo pero' su questa storia"
"Domani partiamo", risponde Loic.
Guelfo commenta: "è stata una cosa condotta bene e andata male".

A cena con Dorian

Per la cena si va al "Tante Cose", un posto dove si mangia bene suggerito da Dorian.
Tocca vestirsi bene e Julie, per burlarsi di Loic, spinge per i calzoni verde pisello. Però interviene Rosalie a dire che non è un vestito adatto. Loic insiste, un po' intristito, ma poi chiede a Lucius un consiglio.
"Ma secondo te è da butta'?"
"Non sei serio", risponde Lucius".
"Ma ho paura di dispiacere alla mia fidanzata Desiree... l'ho comprato con lei..."
"Se ne farà una ragione", risponde Lucius, poi rincara la dose: "te l'ha comprato quando era cieca?"
Alla fine Lucius presta un suo vestito a Loic, che già sta più normale. Vanno tutti tranne Guelfo, che resta a studiare le sue cartuccelle magiche.

A cena al Tante Cose c'è un cameriere maschio, e Loic un po' ci resta male. Si mangia e si beve abbondantemente chiacchierando con Dorian, il quale parla soprattutto con Desiree. Loic, geloso, cerca ogni occasione per intervenire.
Sottovoce Eric commenta col fratello, ridendo sotto i baffi: "certo, sto Dorian ha tutte le qualità..."
"Che vuoi di'??" chiede Loic.
Ai saluti Loic insulta Dorian, gli fa il pezzo che non sa far nulla, non combatte e magna solo.
"C'è chi sa usa' la spada e chi sa usa' altro..." risponde Dorian.
Eric scoppia a ridere, Loic taglia corto ma pensa male e si incupisce ancora di più.

La partenza da Annecy

Annecy, 3 giugno 517

Si parte da Annecy di buon mattino. Il viaggio in teoria sulla strada principale durerebbe 5 giorni, ma si decide di tagliare il più possibile.
La sera si dorme in stazione di posta, dove Loic fa il gigione con la giunonica ostessa. Parla di soldi che gli uscirebbero dalle orecchie.
"In effetti la stazza sua, signò, è molto simile alla mia!" dice poi alla donna, per fare il simpatico.
"Se entri in stanza mia stanotte magari te ne penti, magari no", risponde l'Ostessa Rita.
"Toccherebbe provà!" insiste Loic.
"Bisogna vedè se riesci poi a uscì", conclude l'Ostessa.
La notte turni di guardia disturbati dalle guardie della stazione di posta che hanno da giocare a carta. Notte tranquilla.

Stazione di posta, 4 giugno 517

A metà giornata si arriva vicino al grande fiume Duras. Desiree vede in lontananza delle barche e forse si può risparmiare una giornata di marcia evitando di passare per il ponte.
Si chiede a un gruppo di case dove c'è un piccolo molo commerciale.
Loic tratta col barcarolo, mentre i cavalli sono mollati a un contadino che, per qualche spicciolo e la cauzione, li riporterà lui alla più vicina stazione di posta.
C'è da aspettare un po' ma il trasbordo va bene e i nostri sono sulla sponda sud del Duras nel pomeriggio.
A sera si arriva a Perche, dove trovano alloggio alla locanda "Il vecchio mulino".

Perche, locanda "il vecchio mulino", 5 giugno 517

La mattina si parte a piedi sotto il sole. Il viaggio è faticoso, specialmente per via del pesante equipaggiamento, e soprattutto Rosalie sembra provata e indebolita.
Desiree ne parla con Julie, che convince la nobile fanciulla a farsi curare. Le sue ferite simili a morsi, sulla spalla, sembrano di nuovo aperte, e la febbre è salita di nuovo.
Desiree è molto preoccupata, non sa se sia più pericoloso farla andare avanti così o farle un decotto per la febbre.
"Siamo vicini a Chalard, perchè non mandiamo un messo a chiedere aiuto?" suggerisce Julie. Ma Rosalie vuole partire subito.
Lucius si fa dare una lettiga di fortuna per emergenza, Rosalie cavalca insieme a Quixote, e la febbre è sempre alta.
A sera ci si ferma fuori pista e le ragazze e Quentin a turno vegliano la malata, mentre gli uomini fanno turni di guardia.
Guelfo inizia ad esercitarsi per fare l'incantesimo di sdoppiamento, con Julie e Loic che assistono e cercano di fargli credere di esserci riuscito, per scherzo.

Campagna a nord di Chalard, 6 giugno

Al mattino Desiree dice che Rosalie sta molto male, è debole e durante la notte ha delirato. Una sola parola Desiree è riuscita a riconoscere, ovvero "AMON". Ma, interrogata in proposito, Rosalie nega di conoscerne il significato.
Si prosegue fino a sera, quando bisogna accamparsi all'aperto.

L'arrivo al Monastero dei Padri di Noyes

Campagna a nord di Chalard, 7 giugno, vigilia della festa di Kayah

Rosalie oggi deve viaggiare in barella, si va a passo d'uomo. Solo verso sera, calato il sole, si raggiunge il Monastero dei Padri di Noyes.
E' in corso la funzione in onore di Kayah, di cui ricorre la festa l'indomani. I nostri vengono accolti nella foresteria e quindi assistono alla celebrazione in cappella. Dopodichè, a notte fonda, Padre Quart li manda a chiamare nella sua cella.
Padre Lorenzo ha una faccia seria, dice che c'è poco tempo e molte cose da dire.
Guelfo inizia a fare un resoconto molto preciso e puntuale di tutti gli avvenimenti, ma il Paladino taglia corto su alcune cose che conosce già. Sa del Manto e sapeva di Neville, Dieci di Quadri.
Racconta Padre Quart che Neville aveva indagato il Manto, e molti dei suoi membri perseguivano gli ideali della Luce.
Poco dopo la nostra partenza da qui arriva un uomo del Manto, Jack di Quadri che si presenta come Neth Zauem, e avverte Padre Quart che un impostore si è sostituito a Neville, mandando lettere a suo nome (tra cui quella in cui diede

le notizie di partenza della nostra missione). Era una scusa per farci muovere.
Allora Padre Quart va ad Annecy, a fine aprile, e arresta questo impostore che però si getta sulla spada di una delle guardie e muore. Il "prestanome", era chiamato. Era il Dieci di Fiori.
Nel frattempo Neth Zauem ha proseguito verso sud, dopo essersi fatto fare una lettera da Quart in cui questi parlava di suo padre, nobile di Krandamer vicino alla chiesa della Luce, che Quart conosceva bene.
Loic interrompe il discorso e chiese: "ma se aiutiamo i semi rossi facciamo bene o no?"
Quart dice che a quanto pare alcuni di loro almeno vogliono consegnare la loro ricerca nelle mani della chiesa. Oltretutto spiega che è importante assicurare la pace degli spiriti imprigionati dal dolore nelle carte, e impedire che siano sfruttati da chi li vuole usare per chissà quali fini.
Loic insiste a lungo in una discussione teologica su Etemenanki, Harkel e Maarduk, Seth e così via, mentre Padre Quart cerca da un lato di rassicurarlo e dall'altro di sbrigarsi.
Poi Quart parla della situazione attuale. Spiega che qualche tempo prima è tornato a Chalard il gruppo di inviati a Beid per il matrimonio, tra cui il figlio del Barone. Sono stati scortati da un plotone di 12 uomini di Beid, visto che sulla strada c'erano voci di pericoli. Il plotone parte e torna tre giorni dopo, malridotto.
La strada per Beid è stata interrotta circa una settimana prima, e pare che ci siano uomini di Keib a tendere agguati ai viandanti.
Poi Padre Quart consegna a Julie una lettera da parte di Solice.
Si racconta a Quart di Quentin e di Rosalie, e del covo di satanisti dalle parti di Beid.
Appare chiaro che la prossima tappa sia Beid, anche se c'è il problema della strada bloccata.
"Esistono strade alternative?" chiede Julie.
"Tecnicamente sì, c'è la foresta, ma è selvaggia e pericolosa. Non ci sono vere e proprie strade e servirebbe una guida esperta".
Quart è tentato di venire con noi ma ha un'altra pista aperta molto importante, aspetta una comunicazione che deve ricevere solo lui. E poi rispetta l'incarico dato ai Paladini Bernard e Lucius.
Si torna in stanza.
Guelfo ed Eric discutono su quale strada percorrere. Eric vuole la più breve (la strada) e Guelfo il bosco, perchè ha paura degli arcieri con le frecce avvelenate. Ma la foresta fa paura a tutti, visto che sarebbe un ottimo posto per la sacerdotessa del Caos Primitivo e per chissà chi altri.

Monastero dei Padri di Noyes, 8 giugno 517, festa di Kayah

Parlando con Bernard sul dafarsi, anche il paladino è molto contrario all'idea di passare per il bosco, per varie ragioni: il fatto di doversi trovare una guida che rischierà moltissimo la vita, portarsi dietro Rosalie ferita, allungare di molto i tempi..."
Julie ricorda che le foreste sono pericolose, e ancora ha negli occhi il povero Gavin Lieto portato via dagli scarafaggi volanti del Miestwode...
Alla fine si decide per la strada, nonostante le perplessità di Guelfo e le alte probabilità di trovare gli arcieri di Keib ad aspettarci.
"Tanto valeva non chiedere un ca//o a Mark e andarci con l'umore migliore", commenta il giovane mago.

La gita a Chalard e l'idea di Lucius

Lucius vuole andare a Chalard a comprarsi un mantello. Lo accompagnano Julie e Guelfo. C'è un'atmosfera allegra, bancarelle e dolcetti, per via della festa di Kayah. Molta gente per strada, musicisti che suonano.
Julie cerca un vestito estivo carino.
"Scegline uno che stia bene con il rosso", le suggerisce Lucius, che sembra avere qualcosa in mente. E così le consiglia un bell'abito rosso e arancione. Anche Guelfo si rifà il guardaroba.
Tornati al Monastero, dopo pranzo Guelfo torna ad esercitarsi per il suo incantesimo.
In serata Lucius va da Julie.
"Non è molto ortodosso ma rischia di funzionare", le dice porgendole il suo mantello di Paladino. Julie è interdetta, lui le dice di provarlo con l'abito nuovo, e di metterlo l'indomani per il viaggio.
"Se domani Bernard ti fa storie, digli che te l'ho dato io".
"Ok".
Poi Lucius se ne va e Julie resta un po' turbata.

La partenza per Beid

Monastero dei Padri di Noyes, 9 giugno 517

Julie si presenta vestita di giallo rosso col mantello di Lucius. Bernard è sorpreso, come tutti, ma Lucius spiega al suo superiore: "sono stato io a dirle di vestirsi così", dice. "Che la benevolenza di Pyros protegga lei, che non ha niente altro a proteggerla".
Bernard la scruta incerto, un po' seccato. Poi annuisce. "Va bene", dice.
Lucius guarda Julie.
"Stai bene", dice, "sei credibile. Mi raccomando, tieni il cappuccio calato sul viso".

Si parte a cavallo, in direzione Salem.
La giornata è tranquilla e sulla strada non si incontra quasi nessuno.
Poco prima di sera c'è una pattuglia di guardie di Chalard, che si muovono cautamente, fanno buttare le armi e ispezionano tutti.
La guardia istintivamente si muove verso Julie, ma velocemente Bernard si frappone con le malleverie.
La guardia dice: "attenti, ci sono stati scontri a sud di Salem".
Andata via la guardia Bernard si rivolge a Lucius, seccato: "e se quello voleva parlare col Venerabile?", alludendo a Julie coi colori di Pyros.
"Facevamo parlà il Venerabile", taglia corto Lucius.
Si arriva presso Salem e ci si accampa fuori per non destare interesse nel villaggio.
Nel corso della notte arrivano due visite di guardie, che ci avvertono che presto è possibile che sia emanata un'ordinanza che vieterà di dormire accampati poco fuori un centro abitato.
Comunque la notte passa tranquilla.

La pattuglia di Sir Thomas

10 giugno 517

Lungo la via per Salem tre cavalieri incrociano i nostri viandanti e li apostrofano così: "siete in territorio di Beid, fermatevi e deponete le armi".
Hanno il vessillo della marca ed è tutto in regola: Rosalie si presenta e viene riconosciuta da un certo Yurae, che si inchina e le dice che la stavano cercando.
Bernard si fa avanti, parlano un po' e poi Yurae acconsente a scortarci al loro campo, non distante.
Julie gli chiede notizie di Solice, ma Yurae risponde che sarà il loro capitano Sir Thomas a dargliele.
E così si raggiunge il campo degli uomini di Beid, sono una decina di persone tra cui una donna, Lady Jen, e Sir Thomas, il capitano, ferito al braccio sinistro.
Tutti sono molto felici di rivedere Rosalie, per la quale erano molto in pensiero.
Gli si racconta brevemente l'accaduto, poi Julie chiede a Sir Thomas notizie di Solice. Ma il Capitano della Guardia di Palazzo è molto evasivo. Dice che ora Solice sta bene, ma che ha avuto un incidente e sta recuperando le forze. Sta a palazzo al sicuro, comunque.
Dopo un po' di convenevoli Sir Thomas aggiorna i nostri della situazione degli uomini di Keib che hanno sconfinato, sotto il comando di Oswald Versere. Sono attualmente indeboliti dopo uno scontro (nel quale anche loro hanno subito delle perdite) e non hanno cavalli, tant'è che c'è un gruppo di riservisti che dovrebbero raggiungerli a breve con le cavalcature.
Sir Thomas vorrebbe attaccare i riservisti prima che i due gruppi si incontrino e l'idea piace molto ai ragazzi di Caen, che vogliono partecipare. I Paladini sono un po' scettici all'idea di intervenire in una faida tra feudatari nemici da generazioni, anche perchè sembra che sir Thomas non si faccia troppi scrupoli "cavallereschi". Solo dopo un po' di discussioni e rassicurazioni sufficienti, acconsentono a prendere parte all'azione.
L'assalto avverrà la notte stessa.
Il piano prevede che Julie e Rosalie restino indietro, insieme a Desiree (che nel frattempo si è resa utile come assistente del medico da campo) e a Lady Jen e ad un arciere di nome Alain.
Gli altri seguono gli ordini di Sir Thomas e si dispongono in due gruppi per eliminare prima le sentinelle appostate sulle alture che proteggono il campo, e poi per sferrare un attacco da due lati.
Riguardo alle sentinelle Sir Thomas specifica: "quelli li purghiamo tutti, non vi preoccupate: mica li lasciamo vivi".

L'assalto notturno contro gli uomini di Keib

"Siete sicuri, eh? Comunque grazie, andrà bene", dice Sir Thomas ai nostri, disponendoli per l'azione.
I ragazzi di Caen, insieme ai Paladini e a un arciere di Beid, tal Varal, si dispongono da un lato. La spedizione silenziosa sarà composta da Varal e da Guelfo, che ha manifestato le sue doti da stregone a Sir Thomas.
I due si allontanano dagli altri, furtivamente, ma Guelfo è subito un po' in difficoltà lungo la salita dell'altura, fa rumore scivolando per il sentiero e si fa notare dalla sentinella, che fa in tempo ad accendere un fuoco di segnalazione. Tuttavia Varal è veloce ad attaccarlo e atterrarlo, la sentinella cade e viene uccisa.
L'effetto sorpresa è perso, tocca caricare.
Apre le danze Sir Thomas, che grida: "Soldati di Keib! Avete violato i confini della Marca di Beid! Gettatevi al suolo, lasciate le armi e avrete salva la vita!", e intanto già carica.
Il campo è diviso in due fuochi con cavalli e persone nascoste in mezzo. Alcuni arcieri nemici sparano, Vanar viene ferito da una freccia, ma poi non ce n'è per nessuno. Loic atterra il suo nemico con un colpo, Eric idem, Quixote pure ferisce gravemente l'avversario, e in pochissimi istanti si arrendono tutti.
Sir Thomas parla con il capo del manipolo e fa tutti prigionieri, che saranno portati a Beid.
Stranamente Loic non insulta questi prigionieri, e poi, interrogato da Julie, commenta: "questi so' soldati..."
Si torna al campo e la notte passa tranquilla.

Marca di Beid, 11 giugno 517

La giornata di viaggio verso Beid è tranquilla e soleggiata, nulla accade. A sera ci si accampa in vista del grande Castello di Valamer.
A sera Julie insiste un po' con Sir Thomas per avere notizie di Solice, e apprende che è stata aggredita e buttata di sotto da una finestra. Poi si viene a sapere che Neth Zauem (il Jack di Quadri) è prigioniero a Valamer, ferito e condannato a morte per aver attentato alla vita di Solice. Durante la sua prigionia è pure evaso per una notte, salvo poi venire ritrovato moribondo al mattino seguente. La stessa notte dell'attentato a SOlice.
Julie prova a dire a Sir Thomas che Neth Zauem è certamente innocente, ma non è nè il momento nè il luogo per discuterne, e la cosa resta in sospeso. Di certo qualcuno dovrà pagare per quel che è successo a Solice.
A sera Guelfo continua ad esercitarsi nel suo incantesimo di sdoppiamento, e per la prima volta ci riesce. Loic assiste ed è incredulo a vedere ben due Guelfi fronteggiarsi.
Durante la notte il campo è circondato da lupi, e Sir Thomas fa svegliare tutti e stare in guardia. Spiega che la grave ferita alla spalla che ha subito gli è stata fatta dalla donna che i nostri sanno essere una predicatrice del Caos Primitivo, la quale si accompagnava da lupi. Aveva anche l'altra volta attaccato di notte al campo, da sola.

Castello di Valamer, 12 giugno 517

Il Castello di Valamer domina la vallata di Beid, si accede da un ponte levatoio ed è una imponente fortificazione difensiva. Sir Thomas dà disposizione che i ragazzi di Caen siano alloggiati al piano terra di una delle torri. Potranno girare per la fortezza ma ovviamente senza ficcare il naso dappertutto.
"Bello! E' stato costruito dai Nani?" chiede subito Loic.
"No, non questo castello. Ma non lontano ce n'è uno che fu costruito dai Nani, anche se è stato molte volte ricostruito sopra. Si chiama castello di Adare"
Loic e Julie passano parecchio tempo a guardare il panorama dalle mura del castello (si vede la città marchesale di Beid) e godersi il bel posto.
A cena piove ma ugualmente si mangia all'aperto coi soldati, la zuppa è un po' annacquata. Pare che qualche tempo prima ci siano stati problemi, uomini di pattuglia uccisi all'esterno. Tutti i soldati non vedono l'ora che Neth Zauem venga giustiziato.Poi tutti in stanza, Guelfo studia, Julie canta e suona, poi si dorme.
Julie prima di andare a dormire restituisce il mantello a Lucius e si ringraziano a vicenda.

L'incontro con il Marchese e finalmente con Solice

Castello di Valamer, 13 giugno 517

Al mattino Sir Thomas comunica che saremo ricevuti dal Marchese e si potrà vedere Solice. Tutti sono felicissimi della cosa, ci si veste bene e si va. Lucius presta a Loic il suo abito di riserva, per evitare che si presenti dal Marchese coi pantaloni di vacca o, peggio, con quelli "eleganti" verde pisello.
E così si percorre la breve distanza verso Beid, passate le mura e la via principale ecco il palazzo del Marchese.
All'interno subito vengono incontro Solice, con un braccio fasciato, e la sua cameriera personale, la bella Yera. Abbracci e baci con Solice, mentre Guelfo osserva rapito gli occhi verdi dell'ancella.
"Aho, c'hai sempre tenuto all'oscuro ma sei na gran signora... anvedi sto palazzo!" è il commento di Loic davanti ai fasti della corte di Beid.
Si accede alla presenza del Marchese, introdotti da Sir Thomas. Il Marchese è un uomo robusto e vigoroso, ringrazia e offre accoglienza e ospitalità.
Loic si lascia un po' prendere la mano e inizia a fare discorsi amichevoli su quanto Solice sia una brava paladina (assai meglio degli altri mai conosciuti), e così via. Fortunatamente interviene Guelfo per frenare Loic.
Si va in stanza e subito da Solice, che vuole essere informata di tutto quel che è successo in tanto tempo di lontananza.
Bernard intanto dice che la missione sua e di Lucius è tecnicamente finita, ora che Rosalie è stata riportata a casa. Si recano quindi in chiesa per mandare una lettera a Sir Marcus ed informarlo del buon esito della faccenda.
Gli altri invece fanno una lunga chiacchierata con Solice, perchè ci sono molte cose da dire da una parte e dall'altra.
Quel che appare subito chiaro è l'importanza di parlare al più presto con Neth Zauem, che ha la chiave del mistero.
Nel pomeriggio Julie, Desiree e i fratelli Navar fanno una passeggiata per Beid: Loic cerca un vestito buono per sostituire quello verde. Una volta dalla sarta, cerca di farsi fare uno sconto dandole indietro il vestito vecchio, ma lei è inorridita: "ma che porcheria è? E' da clown, da trampoliere... ti faccio lo sconto se te lo tieni".
Ad un'altra bottega Julie ordina per Guelfo una cintola con uno specchietto attaccato, che servirà al mago per i suoi incantesimi.
A cena al castello Solice comunica che è possibile vedere Neth Zauem, anche se lei non potrà partecipare.

Il Jack di Quadri

Beid, 14 giugno 517

Al mattino presto con Yurae e i Paladini si torna a Valamer.
Accedere alle segrete richiede un po' di tempo, c'è una sorveglianza molto rigida. Infine ecco il corridoio (che Desiree riconosce), un medico e una cella, dove sta Neth Zauem.
Il prigioniero sta male, ma è seduto, composto e tranquillo. E' decisamente bello.

Subito Neth Zauem chiede a Guelfo dell'indovinello, ed è contento di sapere che il nostro Cercatore ha scoperto anche la soluzione "facile" del quesito, oltre a quella complicata.
Loic interviene: "ma tu non ce l'hai una donna, una Donna di Quadri?"
"La Donna di Quadri sta a Krandamer, ed è felicemente sposata", risponde Neth Zauem. Ma è il momento di parlare di cose più serie.
Neth Zauem non conosce l'esatta ubiquazione del covo in cui era stata portata Rosalie, ma è vicino. Fu portato bendato per via di un suo alterco con il tizio in armatura nera, un devoto di sè stesso, con il favore delle Tenebre. Comunque teme che nel covo, anche trovandolo, ci sia davvero troppa gente, e che un eventuale attacco lì diventi un rallentamento che farebbe il gioco dei nostri nemici.
Secondo lui conviene invece arrivare al posto giusto, quello che indicherà il geolabio, entro pochissimo tempo. Purtroppo il pezzo mancante del geolabio, che aveva Neth Zauem, è sparito insieme alle altre sue pergamene quando è scomparso lo studioso che viveva nella torre da cui è volata di sotto Solice. Tuttavia Neth Zauem acconsente a tentare di riprodurre il pezzo mancante, con carta e carboncino.
Si torna a Beid e lungo la via Julie e Lucius parlano un po' tra loro.
517/06/14: Julie e Lucius parlano di ritorno da Valamer
Una volta tornati, Julie va da Solice e le racconta l'accaduto.
517/06/14: Julie parla con Solice
Il pomeriggio ci si dedica ad attività varie, Solice parla con Guelfo dei suoi strani sogni e lui le spiega che è l'Innocenza, e quale sarà il suo ruolo. Julie le chiede di insegnarle a leggere.
Desiree va in visita da Rosalie per prendersi cura delle sue ferite e resta un po' con lei. Sta meglio ma ancora non si rimargina, stranamente. Desiree la incoraggia in modo tragicamente realistico.
Solice prima di cena va a parlare con suo padre per chiedergli quanto meno di rimandare l'esecuzione di Neth Zauem, e ottiene una risposta positiva. Il Marchese le vieta però di accompagnare in viaggio i suoi compagni, finchè non si sarà completamente rimessa in salute.
A cena Solice racconta tutto questo ai suoi compagni. Ma ecco che arriva un soldato, parla un momento in privato con Solice che poi comunica una brutta notizia: Neth Zauem si è sentito male.
Si parte immediatamente per il Castello di Valamer.
Neth Zauem è caduto a terra in preda a una crisi mentre stava lavorando alla copia del foglio mancante, che è rimasto incompleto.
Sir Thomas accompagna i ragazzi di Caen nella cella. Ci sono i due fogli su cui Neth Zauem stava lavorando, ovvero un disegno che raffigura qualcosa di simile ad un pozzo (ma è molto confuso) e un testo:

Il messaggio incompleto di Neth Zauem

Il testo è incompleto e poco chiaro, così Guelfo e Desiree escono dalla cella per parlare con il medico e chiedergli il permesso di svegliare Neth Zauem per parlarci. Il medico, devoto di Reyks, è molto scettico sulla possibilità di ridestarlo e comunque sarebbe una cosa dannosa per la sua salute. Oltretutto insiste a dire che bisognerebbe trasferire il ferito altrove, fuori dalla cella, perchè lì rischia di morire ancor prima del momento dell'esecuzione della condanna. Guelfo gli promette che farà avere al Marchese una lettera con la richiesta, e che farà il possibile, anche tramite Lady Solice, affinchè venga accolta.
Intanto in cella Julie chiede a Sir Thomas del castello sul lago, e viene a sapere che si tratta del castello di Adare, anticamente detto di Antisse. Lì vicino ci sono delle caverne con dei pozzi circolari molto profondi scavati dall'acqua, in cui un tempo furono anche gettati dei corpi. Un cimitero, quindi.
Sembra proprio corrispondere a quanto scritto da Neth Zauem.
Guelfo, ottenuto il permesso del medico, dice a Sir Thomas che intende utilizzare un incantesimo per svegliare Neth Zauem. Sir Thomas gli si avvicina, spada in pugno, per ogni evenienza.

L'incantesimo di Guelfo

"E' un incantesimo molto facile", spiega Guelfo, "lo insegnano ai maghi anche alle prime armi".
Guelfo tocca il corpo svenuto di Neth Zauem e pronuncia le rune.
Sir Thomas cade a terra svenuto, con gran frastuono di armi e armature che rovinano al suolo.
"Io lo lascerei dormire" suggerisce Eric, "non svegliare il can che dorme".
Intanto Neth Zauem si sveglia e sussurra, con un filo di voce: "è nel pozzo, il pezzo mancante è nel pozzo", e crolla di nuovo svenuto.
La guardia che sorvegliava la cella entra con la spada in mano e trova Guelfo inginocchiato vicino a Sir Thomas, che cerca di risvegliarlo. Sir Thomas riprende i sensi velocemente, tranquillizza la guardia e la congeda, poi scruta Guelfo dritto negli occhi e gli dice: "fa che nons i ripeta più. Sennò fa che io non mi risvegli..."
E' serissimo.
Guelfo si scusa mille volte, mortificato.
Si va via, con il messaggio del medico da consegnare al Marchese tramite Solice.
Lungo la via del ritorno Eric chiede a Guelfo: "se un incantesimo così piccolo ha effetti simili, che fanno gli incantesimi più importanti?"

"Ricordi Laon?" risponde Guelfo, torvo.
Si torna a Beid, da Solice che è ansiosa di sapere tutto. Quando apprende della gaffe di Guelfo è molto preoccupata... comunque l'importante è partire l'indomani stesso per il castello di Adare.

In viaggio verso il Castello di Adare

Beid, 15 giugno 517

Al mattino molto presto ci si organizza per il viaggio. Corde e picconi, provviste e così via.
Julie va alla chiesa a chiamare Lucius e Bernard, i quali hanno avuto modo di parlare con il Paladino di Beid che si è scontrato con la sacerdotessa del Caos Primitivo. Anche loro si preparano a partire.
Fino a Valamer si va coi cavalli ma poi, visto che il terreno delle colline Khadran è molto sconnesso, si proseguirà a piedi, con un paio di cavalli con l'equipaggiamento pesante.
Jen apre la fila. E' agile, armata con arco. Tiene un'andatura molto sostenuta che stanca molto tutti quelli che non sono abituati a simili ritmi.
La zona è in pendenza e poco colonizzata, non ci sono fattorie nè campi coltivati, ma terreno brullo e roccioso, frastagliato. Cespuglioni e macchie di alberi costellano le colline.
A ora di pranzo ci si ferma, Julie scherza con Jen e suggerisce di cantare uno yodel per le colline, ma il gioco finisce subito.
A sera ci si ferma.
La notte passa tranquilla, anche se Guelfo si accorge con ribrezzo di alcuni ragni che gli camminano addosso. Se li toglie subito.
517/06/15: Julie, Guelfo e Jen in viaggio per il castello di Adare

Colline Khadran, 16 giugno 517

Al mattino Guelfo chiede a Jen dei ragni, e lei gli spiega che sono rari e velenosi, il loro veleno viene utilizzato dagli uomini di Keib per avvelenare i nemici.
Dopo qualche ora di cammino si arriva in una zona più pericolosa, presso il confine. Ci sono parecchi animali, conigli, cinghialetti e uccelli, e la macchia si infittisce un po'.
Si prosegue fino all'imbrunire, quando in lontananza si staglia la sagoma scura di un castello su una collina. Alle spalle si intravedono le acque calme di un lago: è il Castello di Adare!
E' imponente e scuro, non si vede a questa distanza se sia o meno presidiato.
Jen guida il gruppo fino alla riva del lago, ed è già sera. Le acque calme sono a momenti increspate da qualcosa, forse grandi pesci che le popolano.
517/06/16: Julie e Lucius parlano lungo la via per il Castello di Adare
Per la notte ci si accampa in un riparo roccioso a pochi metri dal lago, senza luci. La luna è piena e rischiara le tenebre.
La notte passa tranquilla.

Fuori dal Castello di Adare, 17 giugno 517

E' il momento di andare alle grotte, che non sono lontane dall'accampamento.
Ma appena Jen mette il naso fuori dal riparo torna subito a nascondersi: c'è del movimento all'entrata delle grotte, almeno 3 persone.
Non sembrano soldati di Beid, non hanno stemmi e non sono in vista del castello. Chi saranno?
Jen teme di essere stata vista, e invita tutti alla prudenza.

Lo scontro presso le grotte

Che fare? Mentre si ragiona sul dafarsi, un'occhiata furtiva lascia intravedere che si stanno avvicinando 4 uomini, due armati con alabarde e due dietro, con attrezzi da lavoro. Si piazzano a metà strada tra le grotte e il riparo dei nostri e inizia un rumore di picconamento, come se stessero piantando qualcosa nella roccia. Perni di legno?
"Facciamo un attacco frontale", suggerisce Guelfo, "ora che stanno lavorando e non se l'aspettano".
"Prima ordiniamo loro di arrendersi", interviene Eric, "poi li massacriamo".
"Io ho solo paura che siano 40 e che dopo dobbiamo fuggire...", ipotizza Loic, restio a muoversi.
"Tanto se sono 40 siamo già morti", lo tranquillizza Guelfo. "Andiamo, che aspettiamo?"
Eric annuisce: "sto solo pensando se ci convenga aspettare di vedere meglio che fanno o andare subito..."
"Io quasi quasi andrei subito", dice Lucius, "forse si stanno fortificando".
Julie si affaccia a guardare, sembra che abbiano inserito 4 grossi travi di legno nella roccia, e se ne vanno verso le grotte.
Si esce, Jen parte per prima con scudo e spada: "In nome dell'esercito di Beid, deponete le armi e mettetevi in ginocchio!"
Loro fanno finta di niente ed accelerano il passo verso le grotte, urlando un richiamo.
Esce altra gente dalla grotta, 4 uomini con l'arco.
I nemici, probabilmente gente di Keib anche se senza insegne, si piazzano a rinforzare il punto più stretto di costa del lago, con una parete di roccia a proteggere loro il fianco. Due uomini con alabarda chiudono il passaggio, dietro altri due, poggiati i picconi, estraggono le spade.

All'attacco vanno Jen e Lucius, che impattano con gli alabardieri.
Guelfo prova invano a lanciare l'incantesimo di immagini speculari, Eric tenta di usare la balestra, ma senza esito, e viene a sua volta ferito dalle frecce degli arcieri.
Loic resta dietro e chiede: "se volete mi posso sostituire a voi!", e poi cerca di avvicinarsi cautamente per non restare isolato bersaglio per le frecce.
Gli arcieri sparano tutti su Jen, che viene ferita sempre sulla stessa gamba. Allora Quixote si espone per proteggere la donna, anche a costo di entrare con le gambe nell'acqua del lago, viene ferito lui stesso dagli arcieri.
Lucius riesce a reggere l'incalzare dei colpi dell'alabardiere che lo fronteggia, e anche a restituire qualche colpo, ma la sua mazza contro l'armatura completa del nemico fa poco danno.
Guelfo lancia una ragnatela sull'avversario di Jen, che riesce a prendere fiato. A questo punto Loic interviene e le dice di farlo passare, sostituendosi a lei.
Lo scontro continua ancora qualche momento, ma la situazione sembra volgere comunque a sfavore dei nostri, che riescono a far poco danno agli avversari ma sono sotto il fuoco nemico, che poco a poco li logora.
Eric interviene a difesa di Quixote, combattendo con lo scudo alzato per difendersi dalle frecce, mentre anche Lucius viene ferito alla gamba, sia pure di striscio. Gli arcieri insistono su Jen, che viene trafitta da altre due frecce.
Intanto Loic si accanisce con l'alabardiere invischiato nella ragnatela: "ti porto all'inferno!" gli grida.
Pochi attimi dopo è Lucius a venire ferito al ventre, sospinto all'indietro. Bernard gli si fa davanti per proteggerlo. Loic viene raggiunto da 3 frecce, sono tutti feriti.
La situazione è davvero difficile, bisogna arretrare.
Arretrando, i nemici non avanzano e le linee si separano.

Dopo lo scontro...

Ci si ripara nuovamente dietro le rocce, mentre i nemici arretrano fino alle grotte.
Desiree si prende cura dei molti feriti, di cui i piu' gravi sono Lucius per il colpo subito al ventre, insieme a Jen che è stata bucherellata da ben 5 frecce. Anche Loic è ferito al torace e al ventre, Eric al torace e Quixote alla testa. Sono tutti abbozzati.
Che fare? Alle grotte tocca andare.
Jen dice: "se sono soldati di Keib, come penso, bisogna avvisare i nostri al castello. Così scendono e li togliamo di mezzo".
L'idea piace, anche se tocca perdere mezza giornata. D'altronde non ci sono alternative...
Così Jen, accompagnata da Bernard, va al castello.
Passa un po' di tempo, chi resta si riposa e di tanto in tanto si butta un occhio ai nemici.
A un certo punto ecco che se ne stanno andando.
"Immagineranno che abbiamo chiesto rinforzi al castello, per questo levano le tende" ipotizza Eric.

Alle grotte

Una volta certi dell'allontanamento dei nemici, si va alle grotte.
Passando è possibile dare un'occhiata più da vicino ai travi inseriti nella roccia: sono dei grossi legni bagnati, che probabilmente hanno lo scopo di spaccare la pietra e causare qualche frana. Chissà perchè.
Comunque le grotte sono parecchie, almeno 3 aperte e 2 con l'entrata parzialmente crollata.
Entrando nella prima grotta, si sente lo scorrere di un fiume sotterraneo. L'aria è umida, ci sono molte stalattiti e stalagmiti. Lo spettacolo sarebbe anche suggestivo, illuminato dalla luce tremolante delle lanterne.
Ci sono varie ramificazioni, ma già nella prima stanza si vedono 3 pozzi circolari, molto grandi.
Nessuno di essi sembra quello disegnato da Neth Zauem. Si prosegue.
Da una stanza più avanti prosegue un cicaleccio assordante, ed entrando è piena zeppa di insetti volanti, simili a ragni. E' uno spettacolo disgustoso. Sembra che abbiano fatto il nido in un pozzo mezzo stagnante, con l'acqua fino a sopra.
"Se il pozzo è questo, ti ci cali tu!" sussurra Julie a Lucius, scherzando (ma sul serio schifata).
Si prosegue nell'esplorazione delle gallerie, ed è il momento della seconda grotta.
Qui la ramificazione delle gallerie è ancora più tentacolare, ci sono molti stagni, zanzare.
Muschio vagamente luminescente ricopre le pareti con un livido chiarore.
Oltrepassata una prima grande sala, si dipana un condotto strettissimo, nel quale soltanto Julie e Guelfo riescono a passare.
Conduce ad una stanza più o meno circolare, col pavimento scosceso come fosse stato scavato dall'acqua. Al centro sembra si apra un pozzo, ma è troppo scivoloso per avvicinarcisi senza pericolo.
Tornati indietro, Julie e Guelfo riferiscono quanto hanno visto. Loic lega due corde e le assicura in vita alla cugina, che così potrà avvicinarsi al ciglio a guardare.
L'accompagnano stavolta, oltre a Guelfo, anche Quixote e Lucius. Per Eric e Loic non c'è davvero modo di passare la galleria, è troppo stretta.
Julie ora si affaccia fino al pozzo, e guarda bene: non ci sono dubbi, è il pozzo disegnato da Neth Zauem. Riconosce la forma, la conca circostante e anche le tracce di una vecchia frana.
"E' questo", dice.
Loic si mette al lavoro per legare tra loro tutte le corde il meglio possibile.

Lucius chiede a Julie se se la senta, offrendosi di calarsi al suo posto. Lei ringrazia ma non accetta, rivolge una preghierina ad Ilmarinen e si cala nel pozzo.
Non è scesa di più di una decina di metri, che le pare di scorgere qualcosa incastrato tra le rocce sul fianco opposto del pozzo, tra i detriti della frana.
Si dondola con la corda per raggiungere lo strano oggetto, che sembra qualcosa di simile ad un astuccio, e dopo qualche tentativo riesce ad afferrarlo.
Si fa issare fuori, consegna l'oggetto a Guelfo, quindi si siede e riprende fiato.
Guelfo esamina l'oggetto recuperato, quel che sembra un birillo da giocoliere, e sconsolato mormora: "me l'aspettavo! Una cosa che non c'entra niente col Geolabio!"

Il birillo misterioso e il Geolabio completo

Guelfo si mette subito ad esaminare il birillo, e mentre se lo rigira tra le mani, lo scivoloso oggetto gli sfugge di mano e rotola sul pavimento in pendenza, fino a cadere nel pozzo.
Tutti disperati, Julie scoppia a ridere.
E già Guelfo sospira e dice di volersi calare nel pozzo a sua volta, quando la ragazza gli allunga un astuccio. Guelfo la guarda senza capire.
"E' quello vero!" spiega Julie, "il birillo era solo uno scherzo!"
Guelfo non sa se arrabbiarsi o saltare di gioia, apre l'astuccio che contiene una mappa con delle croci segnate sopra. Appoggiandola sul geolabio, e infilando i chiodi sulle croci, è possibile ora inserire i quattro pezzi di legno e far combaciare dei segni... fino a trovare effettivamente un punto, segnalato come il "santuario". E' lì che bisognerà andare, con tutta probabilità.
Il "Santuario" si trova non distante da Beid, nel cuore della grande foresta di Veremar, a un paio di giorni di viaggio.
Tutti sono d'accordo con il partire subito, anche se Loic si lamenta: "ma siamo feriti!"
Purtroppo non c'è tempo da perdere, solo aspettare che tornino Lady Jen e Bernard coi soldati del castello. Fortunatamente portano alcuni cavalli, che si rivelano fondamentali per il trasporto dei feriti.
Si parte immediatamente, anche se è già pomeriggio.
Al calare della sera si prosegue un po', finchè non è necessario accamparsi. Jen fa accendere tre fuochi e vengono fatti turni di guardia.
Nella notte dei lupi si avvicinano spesso al campo, disturbando il sonno di tutti, tanto che il sonno è ben poco ristoratore.

Marca di Beid, 18 giugno 517

Si riparte all'alba.
Sono tutti malconci, i feriti stanno male. A ora di pranzo ci si ferma e si chiede a Jen informazioni sulla foresta di Veremar. Lei spiega che è un posto difficile da percorrere e distante, quasi nessuno ci va mai, specialmente nella zona a nord, dove indicherebbe il geolabio. Accenna al fatto di esserci stata e che ci sono delle rovine antiche, ma non ha voglia di dire di più.
Si prosegue.
Lucius sta molto male, e poco prima che cali il sole, con Beid che dista ancora alcune ore di viaggio, Loic dice che è ora di fermarsi, perchè il paladino non può reggere ancora. Guelfo insiste a proseguire, e anche Lucius dice che ce la fa e che resiste ancora. Ma Loic e Desiree sono categorici, ci si ferma subito, con l'idea di ripartire prima dell'alba, possibilmente un po' più riposati.

L'assalto della sacerdotessa del Caos Primitivo

Ci si accampa, vengono accesi i soliti tre fuochi, ma stavolta si decide che se i lupi si fanno vedere a distanza vanno uccisi, senza svegliare tutti. E' fondamentale riposare almeno un po'!
Durante il primo turno di guardia in effetti Desiree vede un lupo che si avvicina, e gli lancia una freccia, ferendolo. Loic finisce il lavoro.
La stessa scena si ripete nel secondo turno, con Jen che fa fuori un altro animale.
Durante il terzo turno di guardia, di Bernard e Quixote, si vedono 3 lupi che si avvicinano da diverse direzioni. Bernard va a intercettarne uno, gli altri si lanciano su Quixote, rimasto al campo.
Avviene tutto molto in fretta.
Bernard e Quixote gridano di svegliarsi, ma ancor prima che tutti riescano ad armarsi una figura minuta e velocissima si precipita nel campo, puntando su Guelfo.
Julie fa appena in tempo a gridare "e' lei!", che questa trafigge la spalla di Guelfo con artigli affilatissimi che la passano da parte a parte.
Ha i capelli neri e l'abito color carbone, consunto. I suoi occhi sono iniettati di sangue e l'espressione è assetata di sangue, di vaga e crudele soddisfazione.
E' fulminea. Ferito Guelfo scarta all'indietro e si dilegua verso la boscaglia, mentre Eric cerca di inseguirla, invano.
Ad un tratto Bernard, appena libero del lupo che aveva addosso, si volta verso di lei, che sembra improvvisamente rallentare, trasformando la sua galoppata velocissima in una corsa molto più umana. Ma non basta. La notte l'avvolge

con la sua oscurità. I due lupi superstiti la seguono immediatamente.
Nel panico generale si sente solo la voce di Loic tuonare: "nano mer/a! Vigliacchi sono i servitori della tenebra!"
Guelfo si occupa subito di suo fratello, il quale stringe i denti per non gridare. Il dolore è insopportabile e, per quel che immagina Desiree, crescerà ancora nelle prossime ore. Tuttavia non sono stati colpiti organi vitali, per fortuna.
Bernard si scusa con Guelfo per il fatto di non essere riuscito ad intervenire. L'occhio di Pyros e lo sguardo di Kayah possono in qualche modo limitare l'inumana velocità di quella creatura. Anche Lucius, sebbene ferito, è dispiaciuto per non aver potuto fare nulla.
Ma bisogna partire subito.

Marca di Beid, 19 giugno 517

Alle prime luci dell'alba è in vista la fortezza di Valamer.
Jen va avanti e presto ci viene incontro Sir Thomas, che subito riconosce le ferite di Guelfo.
Julie chiede di poter parlare con Neth Zauem, e Guelfo insiste di andare con lei. L'incontro avviene nella torre, perchè il prigioniero ha ottenuto dal Marchese il permesso di essere recluso in un luogo più salubre. Sembra stia meglio di salute. Gli si dice che l'oggetto è stato recuperato. Guelfo poi chiede se sia necessario esserci tutti nell'ultima parte dell'incarico, o se bastino Furia e Coraggio. La risposta è che devono esserci tutti. Il povero Guelfo vede sfumare la speranza di potersi riposare.
Si prosegue velocemente per Beid, dove si va subito a portare i feriti più gravi, Guelfo e Lucius, alla chiesa di Reyks.
Julie spiega la situazione a Solice, che le parla della foresta di Veremar e delle rovine che contiene. Insieme vanno alla Torre delle Termiti, dove trovano una mappa del territorio, con segnati i villaggi e i sentieri. Lady Jen, dice Solice, è probabilmente la persona più adatta a fare da guida, visto che conosce bene la zona.
Bernard, Loic ed Eric parlano con il Paladino che tempo prima aveva affrontato la sacerdotessa del Caos Primitivo, che spiega che solo l'occhio vigile di Pyros e Kayah possono fermarla. La paura invece è una sua arma, bisogna restare saldi.
Solice intanto va da suo padre per chiedergli il permesso di andare insieme agli altri, Rosalie e Lady Jen. A malincuore il Marchese deve acconsentire, cedendo alla richiesta di una Paladina.
A sera si torna alla chiesa di Reyks, a chiedere notizie di Guelfo e Lucius.
Guelfo sta meglio, è sveglio e può muoversi. Lucius al contrario è molto grave, la sua ferita è infetta e non può andare da nessuna parte.
Julie e Loic vanno a trovare Lucius, il quale chiede alla ragazza di portare con sè il suo mantello. E' molto dispiaciuto di dover restare indietro, anche se Loic lo rincuora bonariamente. "Io sto bene, ma non mi fanno alzare..." protesta Lucius, che vorrebbe proprio venire.
Salutato Lucius, tutti si ritrovano nella stanza di Guelfo a decidere il dafarsi: è sera ma il tempo stringe, sarà meglio partire subito oppure aspettare l'alba?
Nel mentre Julie si allontana dagli altri e torna da Lucius, per salutarlo a modo suo.
517/06/19: Julie saluta Lucius prima di partire per la foresta e il santuario
Dopo una breve discussione si decide di dormire a Beid e partire all'alba.
Assillato dal forte dolore, Guelfo parla con Quixote della possibilità di sperimentare lui stesso l'uso degli Ogham, con la speranza di alleviare la pena. Quixote però gli sconsiglia di fare esperimenti.

Il sogno di Guelfo

Durante la notte Guelfo sogna di trovarsi di nuovo nel luogo dell'agguato della sacerdotessa del Caos Primitivo, ma al posto della donna gli si avvicina Samuel. E' in piedi, anche se vecchio e malandato.
"Come va?" chiede Samuel.
"Ho visto giorni migliori", risponde Guelfo, "comincio ad essere pessimista, non so se avremo abbastanza tempo".
"Non ti ho ancora dato un premio per la seconda soluzione dell'indovinello", dice Samuel, e così dicendo allumga la mano e porge qualcosa a Guelfo: una chiave simile a quella di Quixote, forse un po' più grosso.
Guelfo si sveglia e ha ancora la chiave in mano.
Ma si sente trafitto da un dolore fortissimo, vorrebbe riaddormentarsi ma non ci riesce. Anche l'infuso calmante datogli dai guaritori è finito, e Guelfo si rigira un po' nel letto, dolorante. Quindi si concentra, cercando di richiamare alla mente un simbolo Ogham, il Salice, che dovrebbe avere doti analgesiche. Pian piano lo visualizza, quindi con un certo sforzo riesce a farlo ruotare nella sua mente. Avverte una leggera fuoriuscita di Potere Magico, e poco a poco avverte che il suo corpo si intorpidisce. Anche il suo cuore sta rallentando.
Allora Guelfo prova a riportare il simbolo nella posizione precedente, ma è troppo debole, troppo debole... e si addormenta.

Il sogno di Quixote

Quixote sogna di trovarsi di nuovo nel Miestwode, bambino. Stringe in mano il solito sasso con il simbolo della Scelta. Ricorda vagamente di trovarsi lì dopo essere uscito da Nur-Had-Dun, in compagnia di un Nano. Ma poi si sono allontanati di qualche passo ed è rimasto solo.
Vede una fitta nebbia che scende lentamente dagli alberi, mentre il sole cala.
A terra il simbolo che ha tracciato sta lentamente svanendo, coperto da una piantina che c'è cresciuta sopra, un MELO.

Quixote ricalca il simbolo, grida per chiamare qualcuno, ma nessuno risponde e sta scendendo la sera.
Si cominciano a sentire fruscii di animali selvatici, c'è qualcosa di grosso, qualche bestia nei paraggi. Ma è come se il melo avesse un potere protettivo, la bestia non riesce ad avvicinarsi.
Quixote prova a tracciare un altro simbolo, ma gli compare Quorton: "uno è sufficiente, due sono troppi", gli dice. E poi aggiunge: "il tempo è poco, sempre di meno. E' soltanto un filo, adesso. Puoi farmi una domanda, per l'ultima volta".
Quixote chiede: "che cosa dobbiamo fare alla fine con lo scrigno che mi ha consegnato Etemenanki?"
"Avrai una sola occasione di aprirlo, nei prossimi 3 giorni. E quando e se si verificherà, lo saprai con assoluta certezza".
Risposta enigmatica, Quixote si sveglia deluso.

Il sogno di Desiree

Anche Desiree fa uno strano sogno, un po' spaventoso, che al mattino racconta a Julie.
"Ho fatto un brutto sogno, con un Ogham... e poi morivo... che dici Julie, lo racconto?"
"Non lo so", risponde lei, "racconta pure tutto... ma ecco, la parte del simbolo, io aspetterei prima di sentire Guelfo!"
Desiree le racconta di aver sognato le gallerie, di trovarsi in una stanza con un cadavere che si rianima, una guardia armata ormai defunta, e di fuggire in un'altra stanza delle gallerie, dove si chiude dentro e resta prigioniera, per poi venire divorata dai topi.

Beid, 20 giugno 517

Dopo colazione si va tutti dai guaritori, a recuperare Guelfo.
Rosalie comunica di aver detto al Marchese di mandare qualcuno alla ricerca del covo dove è stata prigioniera. Il Marchese invia un manipolo di otto uomini. Solice alla notizia non sembra entusiasta, però.
Comunque si va alla chiesa, dove ci dicono che Lucius e Guelfo dormono. Il sacerdote va a svegliare Guelfo ma poco dopo torna e dice: "a quanto sembra Reyks chiede a Guelfo ancora un po' di tempo. Il suo sonno è molto profondo e risoratore, bisogna aspettare".
Che fare? Si aspetta circa un'ora, e nel mentre arriva Jen con i cavalli. Prontissima a partire, resta sconcertata dall'intoppo. Parla con il guaritore, che alla fine cede e va a svegliare Guelfo, si fa accompagnare da Desiree.
Guelfo viene legato, gli sono fatti annusare dei sali. Si sveglia disgustato e di pessimo umore, ha anche una mezza crisi isterica, finchè finalmente si calma e si prepara. La spalla continua a fargli molto male.
Ha in mano la chiave che ha sognato, la mostra a Quixote e insieme con Julie vengono confrontate: sono simili ma ci sono piccole differenze che lasciano pensare siano per scrigni diversi.
Prima di partire Julie parla con Bernard e gli dice che indosserà il mantello di Lucius. Bernard acconsente.
Si parte da Beid e la cavalcata è lunga e dura tutto il giorno. Rosalie pure racconta di aver fatto uno strano sogno in cui si vedeva un simbolo Ogham, anche se non se lo ricorda granchè bene: stanghette, trattini... si somigliano tutti!
La foresta di Veremar è molto popolata da uccelli e animali, riserva di caccia del Marchese.
Jen mette in guardia che l'unico animale pericoloso dei dintorni è l'orso, e la stagione non è buona.
A sera si trova da accamparsi in un villaggio abbandonato, case di legno mezze distrutte. Ci si chiude dentro ad una casa e, dopo una preghiera, si fanno turni di guardia.
La notte passa tranquilla.

Foresta di Veremar, 21 giugno 517

Il 21 giugno è arrivato.
Guelfo sente dolore alla ferita, ma si costringe a muoversi. Vengono lasciati un po' di cavalli indietro e si prosegue. Il bosco diventa più fitto e roccioso, molto spesso è necessario camminare in fila indiana. Per prevenire un attacco della sacerdotessa del Caos Primitivo, si fa in modo che i tre paladini presenti (Bernard, Rosalie e Solice) siano distanti tra loro e coprano tutta la fila. Ma Rosalie è un po' seccata di non poter stare vicino all'amica del cuore, e ogni occasione per lei è buona per andarle accanto a chiacchierare.
Loic e Guelfo sono poco convinti del fatto che Rosalie sia "paladina": "in questo momento Rosalie è paladina quanto Julie, anzi meno che non ha manco il mantello..." commentano sottovoce.
Verso il tardo pomeriggio la fila viene attaccata da un grosso felino, che salta da un albero e attacca il cavallo di Desiree. L'animale viene abbattuto da Jen, ma il cavallo è andato.
"Siete sicuri che sia una buona idea prendercela con le bestie della foresta?" domanda Quixote, dubbioso. Ma non c'è molto da fare.
A sera si arriva in una macchia più aperta e dal suolo accidentato. Ci sono delle buche e smottamenti vari, bisogna procedere con cautela. Ma solo dopo il calar del sole si raggiunge la zona dove sorgevano le antiche rovine. Sono molto sparpagliate e non sarà semplice trovare il posto giusto dove andare.
Ci si divide in due gruppi per perlustrare la zona, al buio, aiutandosi con delle torce. Dopo parecchie ore, a notte ormai avanzata, ecco quello che potrebbe essere un portone antico, il "santuario".

Il Santuario

Si inizia l'esplorazione.
Appena varcato il portone, Guelfo avverte Neth Zauemtamente un senso di disagio, di minaccia imminente.

"Dix Nix Gor!" esclama, invocando un Potere insegnatogli da Lothar, capace di indicargli il pericolo. Ma tutta l'area ne è permeata.
La galleria si ramifica subito in una sala con due corridoi, da uno dei quali si ode il profondo respiro di qualche animale. Quindi si prova dall'altra parte, ma si raggiungono soltanto due stanze, una delle quali mezza franata. Nel tentativo di liberarla, Quixote provoca una piccola frana nella quale Julie e soprattutto Rosalie vengono ferite leggermente. Ci sono statue, un uomo con una corona da un lato, una donna dall'altro. Ma nessun passaggio.
Tocca provare dall'altra parte.
Tana di un grosso animale, che aspetta su una rampa di scale. Eric e Bernard lo affrontano, è un grosso orso. Bernard viene ferito, Loic lo sostituisce, e infine l'animale cade ai piedi della scala e muore.
La scala porta a un corridoio sotterraneo, che ricorda a molti quello visto in sogno.
E' uguale ma insieme diverso, come se nel frattempo fossero passati molti anni.
L'odore è stantio, ci sono detriti e alcune porte sono mezze distrutte.
La regola è massima prudenza, visto che i sogni potrebbero essere interpretati come degli avvertimenti.
Nella prima stanza di sono due cadaveri, uno con un braccio solo, in armatura, e l'altro divorato dalla cintola in giù. Sono ormai scheletrici, di molti molti anni. La stanza ricorda il sogno di Desiree, la quale suggerisce a tutti di restare fuori, di non entrare.
La seconda stanza ha una porta chiusa, in parte bloccata dai detriti. Eric la sfonda.
Alle pareti ci sono degli arazzi sciupati, al centro alcuni covoni. Sono tane di qualche animale.
Poco dopo escono dai covoni alcuni grossi ragni, veloci. Attaccano, ma i nostri sono veloci a schiacciarli tutti. La porta viene richiusa, per evitare che ne arrivino altri. A occuparsene sono Eric e Guelfo, Loic fa un po' di storie per entrare a proteggere gli altri mentre la sistemano, poi va.
Anche nella stanza seguente ci sono simili covoni, ma c'è una porta che conduce oltre. Entrano quindi Eric, Loic, Guelfo e Julie, per vedere se c'è qualcosa di interessante... ma ci sono ragni anche sul soffitto!
Uno ne cade addosso a Julie, sulla schiena. Un po' il mantello di Lucius la protegge, ma ugualmente la creatura riesce a morderla, prima che lei la scrolli via. Il dolore è fortissimo.
La ragazza corre da Desiree a farsi medicare, mentre gli altri trovano una cella senza nulla più che un pezzo di cadavere rinsecchito.
La stanza successiva è la stessa che Julie aveva sognato, ma in rovina. Lei suggerisce agli amici di restare fuori, ci lancia uno sguardo fugace e passa oltre.
La stanza dopo potrebbe essere quella del sogno di Bart, con le lastre a terra su cui forse un tempo erano incisi dei simboli. C'è una mezza frana che impedisce di vedere bene dietro.
Ma si prosegue.
Dopo viene la stanza che Desiree riconosce di aver sognato, quella in cui moriva divorata dai topi. Nessuno c'entra.
La stanza successiva è chiusa a chiave.
Julie prova ad aprire, ma è molto dura. Tanto che, dopo un po' di sforzi, spacca il suo grimaldello più comodo. Per fortuna la serratura comunque si riesce ad aprire.
Nella stanza parte del soffitto è crollato addosso a un tizio, di cui spunta un pezzo di braccio. Probabilmente era una trappola, visto che è un pezzo di soffitto preciso che è venuto giu', mentre dietro si intravedono attrezzi da lavoro.
Non ci sono altre stanze, ma solo una scala che scende ed è occupata da molti detriti.
Che fare?

La stanza della trappola

Servirebbero attrezzi per liberare la scala, e il tempo stringe.
Bisogna provare a prendere quelli nella stanza dal soffitto crollato, che forse sono ancora buoni.
Entrano Julie e Jen, si arrampicano sui detriti e raggiungono il pavimento sgombro, iniziando a raccogliere secchi, picconi e pale. Ad un certo punto però Jen si ferma e resta immobile.
"Ho calpestato qualcosa", dice.
Un lastrone di pietra ha fatto "clic", quando ci ha messo il piede sopra. Resta abbassato, si alzerà appena lei si sposta. Facendo forse scattare la trappola.
"Esci dalla stanza", dice Jen a Julie.
Lei resto lì, le dice di non muoversi, avverto gli altri. Loic suggerisce di mettere qualcosa di pesante sul lastrone di pietra, in modo che Jen possa allontanarsi senza pericolo. Julie trascino due grossi secchi pieni di carbone, Jen li mette ai suoi piedi.
"Ora esci", insiste.
Julie si sposta qualche metro verso la porta, là dove il soffitto è già franato. Loic le viene accanto, anche lui arrampicandosi tra le pietre. Jen si prepara a saltare.
"Clic"
Jen salta. Il soffitto della stanza cade di botto, sollevando un gran polverone, pietre che schizzano come proiettili, in un tonfo assordante.
Jen non riesce ad arrivare in salvo. Le pietre l'hanno colpita ad una gamba e ad un braccio, ma Loic riesce a tirarla fuori dalla stanza e Desiree si prende cura di lei.
"Niente di rotto per fortuna".

Jen si siede e riprende fiato. Non dice nulla.
Tutti quelli ancora in grado di reggersi si mettono al lavoro per liberare la scala e scendere di sotto.
Mancano poche ore all'alba.
Mentre scavano, un ragno morde Guelfo alla gamba, nonostante lo stivale. Desiree si prende cura anche di lui.
Finalmente si riesce ad aprire un passaggio sufficiente a calarsi.

La stanza dei troni

La stanza di sotto è strana, una volta dovevano esserci delle finestre. A terra ci sono molti piccoli piedistalli messi in un ordine preciso, a spirale. Ai due lati, due troni molto diversi tra loro: uno con temi floreali, foglie e tralci, l'altro con temi animali, zanne, artigli e così via.
In fondo c'è una statua asimmetrica, che rappresenta a destra Etemenanki e a sinistra Maarduk, l'essere senza volto.
"E' qui che si compirà tutto", dice Guelfo.
Ovunque ci sono simboli strani, animali, geroglifici vari. Si ragiona un po', e sembra che Guelfo e Quixote debbano sedere sui due troni, mentre gli altri saliranno sui piedistalli. Manca Bart, però.
"Ho un suo ciondolo, che mi ha regalato lui quando ero addormentata, dopo il rapimento", dice Julie.
Quixote con lo scrigno si siede sul trono di Etemenanki. Si sente un "clic".
Guelfo siede sull'altro trono. "Clic".
Uno per uno, a cominciare da Desiree, tutti salgono sui piedistalli. Rosalie, Julie poi poggia il ciondolo di Bart e va a prendere posto. Poi Loic, Eric, infine Solice.
Salgono tutti... ma non succede niente.
Il tempo vola, è quasi l'alba.
"Tocca aspettare." dice Guelfo.
"Lui sta seduto..." commenta Eric.
Quixote nota che sul suo trono c'è un pezzo di legno incastrato, mentre sul trono di Guelfo c'è un vuoto. Ma il legno non c'entra.
Si provano varie cose, a spostare il pezzo di legno, a declamare la filastrocca, a far posizionare Bernard sul piedistallo che sarebbe stato di Bart, ma non succede un bel niente.
Rosalie chiede spiegazioni su quale sarebbe il suo ruolo, e non è facile farle accettare l'idea di essere il Tradimento. Ci resta molto male.
"Stava qui ieri il guardiano..." commenta Eric.
Loic insulta e provoca il guardiano, sperando di farlo venire.
Poi finalmente Guelfo, su suggerimento dei fratelli Navar, lancia la chiave che ha ricevuto in sogno ad Eric, che la passa al fratello.
Nello stesso istante in cui i due fratelli toccano la chiave, succede qualcosa.

Il Guardiano

I piedistalli cedono e i due scivolano in un ambiente sotterraneo. Intorno sentono altri tonfi, grida dei loro compagni.
Si avvicina un cavallo da guerra nero ed enorme, con sopra un cavaliere in armatura di piastre, scudo e morning star.
Il cavaliere avanza ed attacca Loic, chiudendolo in parata. Eric attacca il suo cavallo ripetutamente, fino a farlo cadere. Il cavaliere riesce a non farsi male nel capitombolo, e continua a accanirsi su Loic.
Intanto da lontano si sentono le grida di aiuto di Julie, che si trova in una stanza con dell'acqua che sale sale sale...
Il combattimento è lungo e violentissimo, e anche se più volte Eric riesce a colpire il Guardiano, non può molto contro la sua corazza di piastre. Loic riesce a schivare molti colpi, finchè finalmente il Guardiano si gira verso Eric e attacca lui. Loic allora sfrutta la sua ascia per abbattersi contro di lui, e lo prende al braccio.
Il Guardiano perde l'arma, arretra, ma i fratelli Navar non gli danno quartiere.
"E' finita, stronzo!" gli grida Loic, prima di scagliarglisi addosso con furia e terminarlo.
Loic e Eric si svegliano annebbiati e confusi, sui piedistalli. Stanno tutti al loro posto, è stata una visione!
Ma Solice è davvero caduta in una stanza più in basso.
Tutti vorrebbero affacciarsi per aiutarla a risalire, ma Desiree li ferma: sente una strana puzza, acre, forse qualche veleno.

Quert

Solice si trova nella stanza che ha sognato. Le viene lanciata la chiave, che afferra.
C'è un anello nella pietra, legato a una catena. Con molto sforzo, e grazie al manico di una pala, Solice riesce a spostarlo, accedendo ad uno stretto passaggio che porta ad un'altra stanza.
Ci sono 5 lastre, e deve camminarci sopra per raggiungere uno scrigno dall'altra parte della stanza.
Solice descrive i 5 simboli ai compagni, che stanno di sopra. 4 di essi sono quelli sognati dai suoi amici nei sogni in cui trovavano la morte. Il quinto è "quert", che rappresenta la scelta: il simbolo che proteggeva in sogno Quixote dalla belva misteriosa.
Guelfo dice a Solice di camminare su quello. Lei ubbidisce.
La lastra di pietra scatta, ma non succede nulla. Solice raggiunge il baule, lo prende e lo apre con la chiave: dentro ci

sono pergamene con delle analogie tra i simboli geroglifici, con gli animali e così via, gli ogham e qualcosa di nanico.
Solice torna indietro, si fa tirare su. Quixote apre lo scrigno, sembra che quello di Solice contenga una chiave per decifrare quello che ha lui.

L'avventurosa uscita dal santuario

Guelfo si rende conto che poco a poco la magia che permeava questo luogo si sta dissolvendo. Ben presto dalle profondità della terra si leva un rombo, sempre più intenso.
Bisogna andarsene.
Il primo a oltrepassare lo stretto varco sulla scala e raggiungere il corridoio delle celle è Eric. Mentre sta passando, si odono due suoni di corno.
"Sono i soldati di Beid!" esclama Rosalie, e fa cenno a Jen di rispondere con il corno che anche lei porta al fianco. Ma Jen le fa cenno di aspettare. "C'è un combattimento in atto", aggiunge dopo qualche momento di silenzio.
Eric intanto avanza e intravede qualche movimento per il corridoio. Dietro di lui Loic cerca di uscire dal passaggio e viene raggiunto da una freccia al braccio.
Ad un tratto Eric si rende conto che si sta avvicinando un individuo molto grosso, che sembra fatto d'ombra. E' tutto quanto nero e brandisce una spada ricurva. E' spaventoso a vedersi.
Eric raggiunge una stanza e prende la porta mezza rotta per proteggersi dalle frecce, ma presto è costretto allo scontro con il moro. Mentre il fratello combatte, Loic intravede qualcosa che sembra una coda dietro lo sconosciuto. Ma quando, dopo qualche colpo ben assestato, Eric riesce ad abbattere il nemico, si capisce che la coda era in realtà un giavellotto. Un giavellotto dei soldati di Beid, a quanto pare.
L'arciere sembra fuggire, ma passando davanti ad una stanza coi nidi di ragno Eric, scosso dai molti avvenimenti, ha la sensazione di intravedere un tizio chinato. Fa per colpirlo, e colpisce invece un covone pieno di ragni solifugi, che attaccano.
Eric viene punto al braccio, sia pure appena appena, mentre Quixote riceve un brutto morso alla gamba. Alla fine però i ragni vengono uccisi.
Raggiunto l'orso, che è stato spostato, si salgono le scale.
La tana dell'orso ha parte del soffitto crollato, da cui si vede il cielo che si prepara ad albeggiare. Mentre guarda di sopra, Julie scorge una rapida ombra che salta di un balzo l'apertura, e avverte i compagni.
Si passa velocemente, ma proprio mentre è il momento di Solice una figura le si getta addosso dall'alto: è il Jack di Picche, l'uomo dalle sembianze scimmiesche a cui pare sia pure ricresciuta una gamba.
Ferisce con i suoi venefici artigli la povera Solice e poi, incalzato da Bernard e dagli altri, salta via e scompare.
Finalmente si esce all'aperto e Jen già tende l'arco a mirare due soldati senza insegne lì fuori. Non distante si sentono ancora i rumori di combattimento.
Jen intima di buttarsi a terra e posare le armi, ma i due si danno alla fuga. Si sente il corno che suona.
Sospettando che sull'architrave del portale si possano essere appostati degli arcieri, Guelfo raccoglie da terra un giavellotto e lo incanta, trasformandolo in qualcosa di pericolosissimo ed esplosivo. Poi, insieme a Loic si lancia all'indietro per colpire gli eventuali arcieri appostati... e si trova davanti il Jack di Picche!
Guelfo gli lancia il giavellotto, che esplode e ferisce di molto sia il mostro che due arcieri. Loic ribadisce con la sua accetta da lancio e Quixote chiude la questione, inchiodando a terra con la spada l'orribile mostro.
Mentre Eric si arrampica sul montarozzo e mette in fuga gli arcieri feriti, Loic si diverte a infierire sul cadavere del Jack di Picche.

Arrivano i nostri

Poco dopo si sentono muovere le frasche e arrivano due soldati di Beid, uno dei quali è un Cavaliere.
Subito si mostra sospettoso di Guelfo, le cui mani sono ancora infuocate per un incantesimo, ma poi riconosce Jen e tutto si tranquillizza. E' Malaki, suo fratello maggiore.
Poco dopo arrivano altri soldati di Beid, si riuniscono dopo il combattimento.
Malaki spiega che poco dopo la nostra partenza da Beid è arrivata una delegazione da Keib. Si sono scusati e hanno sconfessato l'operato di Oswald Versere, hanno portato un risarcimento per i danni fatti dal capitano "ribelle" e alcuni prigionieri come pegno di buona fiducia.
Dopodichè Malaki ha chiesto al Marchese il permesso di seguire la sorella, temendo un attacco degli uomini di Versere. Così è partito con alcuni soldati ed effettivamente proprio nei pressi delle rovine ha trovato il nemico che si aspettava.
C'è stato uno scontro, alcuni morti e feriti, Versere stesso ucciso.
A questo punto è ora di mettersi in viaggio per Beid, in particolare perchè c'è la povera Solice che si sente molto male dopo la ferita del Jack di Picche.
Desiree evita di dire che teme possa essere avvelenata, ma si prende cura dell'amica come meglio può.
La carta del Jack di Picche viene affidata a Bernard, al quale Guelfo spiega che conviene tenerla in un panno umido per limitare i suoi effetti nefasti.
Durante la prima notte Guelfo sogna di trovarsi di nuovo nella foresta, minacciato dalla Sacerdotessa del Caos Primitivo. Ma per fortuna è solo un sogno.

Il ritorno a Beid

Beid, 26 giugno 517

Finalmente a metà giornata si raggiunge la città di Beid.
Tutti vanno dai guaritori, dove Solice, Rosalie e Guelfo vengono trattenuti a causa delle loro condizioni di salute. Desiree spiega al guaritore che Solice è stata colpita da una creatura simile a un gibbone, avvelenata.
Julie va a trovare Lucius che sta molto meglio.
I due fanno una passeggiata e approfondiscono il loro rapporto.
517/06/26: Julie e Lucius a Beid
La notte passa tranquilla.

Beid, 27 giugno 517

Al mattino presto Guelfo, Solice, Lucius e Yera si recano a Valamer, parlano con Neth Zauem della ferita riportata da SOlice (gli artigli del Jack di Picche), e dopo aver ricevuto rassicurazioni sul fatto che ormai, morto il suo autore, non dovrebbe più essere letale, ufficialmente fanno sì che il prigioniero sia liberato.
517/06/26-27: Guelfo, Solice, Lucius e Neth Zauem
Insieme tornano a Beid, dove si incontrano con gli altri.
Neth Zauem ringrazia tutti per il lavoro fatto, dice che con questo si è risolto ciò che era stato lo scopo della vita sua e dei suoi antenati. Tuttavia, benchè soddisfatto, si legge nei suoi occhi il peso di una coscienza tormentata.
Resta il problema di cosa fare dei testi trovati nello scrigno, ora decifrabili. Bisognerà trovare qualcuno che li studi con sufficiente preparazione e apertura mentale.
Quixote dichiara di avere intenzione di dedicarcisi, anche perchè conosce la lingua nanica, l'unica utilizzabile per la traduzione. Solice dice che lo accompagnerà a Chalard, presso il Monastero dei Padri di Noyes, per chiedere consiglio a Padre Quart.
Che fare?
Si decide di andare ad aiutare Sir Thomas, che era sulle tracce del nascondiglio dove era stata rapita Rosalie. Sono 6 giorni che non dà notizie e si comincia a temere che abbia avuto dei problemi.
A sera, prima di andare a dormire, arriva Malaki. Dice che ha delle cose da dirci, anche se non capisce la ragione di metterci a parte di certi segreti.
Spiega che la donna che capitanava la spedizione di Keib di qualche giorno prima, la spedizione di "scuse", si chiama Visalia Carer, ha circa 35 anni e lavorava in passato per il Signore della Guerra di Clerval.
Da alcune informazioni recuperate grazie al responsabile della defenestrazione di Solice (catturato grazie a una soffiata proprio di Visalia), sembra che lei sia la donna delle grotte, una degli aguzzini di Rosalie.
Ma quel che lascia letteralmente a bocca aperta i nostri è sapere che probabilmente Visalia è anche la madre di Rosalie.
Malaki sottolinea per l'ennesima volta l'importanza di mantenere il segreto su questa cosa, quindi va via.
Tutti restano perplessi, anche Neth Zauem è stupito: sapeva che Visalia fosse la Donna di Picche, ma la madre di Rosalie! Proprio non se l'aspettava. La conosceva, ma non pensava fosse così assurdamente malefica. Ipotizza persino uno scambio di persona, ma non gli sembra probabile, visto che l'ha riconosciuta in volto in più occasioni...
Guelfo si lascia andare ad un po' di parolacce e insulti contro Visalia.
Si va a dormire.
Prima Desiree, in stanza con Julie, dice qualche preghiera.
"Pensi che sto diventando un po' bigotta?" chiede all'amica.
"Io mi sa che diventerò bigotta di qui a breve... buona notte!", risponde Julie.

Beid, 28 giugno 517

Al mattino presto arriva un messo da Sir Thomas che spiega che stanno per tornare. Hanno trovato le grotte in cui probabilmente era stata tenuta segregata Rosalie, ma non c'era più nessuno. Alcune pire su cui era stata bruciata della roba, niente di più. Tuttavia mentre erano lì c'è stato un crollo e 4 uomini sono morti. Un superstite pare abbia visto una sagoma nascosta dall'oscurità, ma non si sa con certezza.

La missione di Guelfo

A questo punto Guelfo raduna i suoi amici e fa loro una proposta.
"Durante la mia permanenza alla Cantina di Clelie ho conosciuto una fanciulla, Nailah, dolce quanto sfortunata. La sua testimonianza separa un vile assassino dall'impunità, e costui non le lascia quartiere. Ha già ucciso i suoi cari; ora attenta alla vita dell'ultimo fratello rimastole, sperando in questo modo di stanarla dal nascondiglio che Vaeran, Marin e Mara le hanno fornito. Le ho dunque promesso che una volta conclusa la celebrazione di Litha sarei tornato a Rigel, per aiutarla a risolvere la questione una volta per tutte".
Spiega un po' di dettagli e poi conclude: "Dunque non appena possibile partirò per Rigel. Se qualcuno di voi decidesse di accompagnarmi avrà la mia gratitudine, visti i pericoli che mi troverò ad affrontare".
Eric resta perplesso. "Si tratta di ammazzare una persona, no? E' una cosa un po' estrema!"
"Lo dici tu.... ti ricordi di Eavans, nel castello di Toran?" replica Guelfo.

"Che c'entra? Lì eravamo in posti sperduti, in mezzo alle montagne... caro Francois, in città le cose funzionano diversamente".
Julie è d'accordo con Guelfo e non vede l'ora di partire. "Magari si riesce a liberare il ragazzino prigioniero senza ammazzare nessuno!"
Quix dice che è d'accordo in teoria con la proposta, ma per il momento intende dedicarsi allo studio delle pergamene, quindi a Rigel non può venire. Solice non sta ancora bene e lo accompagnerà dai Padri di Noyes.
Desiree è d'accordo a partire.
Loic fa un discorso un po' vago, ha una faccia strana.
Più tardi va da Guelfo, in privato, e gli parla.
"Come al solito, prometti prometti e non concordi mai niente con noi..... Perché non ce le chiedi prima le cose? Forse saremmo più ben disposti a venirti dietro, soprattutto se sono cose giuste. Ogni volta prima fai gli accordi e poi ci presenti il fatto compiuto. Siamo i tuoi amici, non la tua truppa".
Fa una pausa, ci pensa un attimo e continua:
"In ogni caso non voglio farti il pippone. Va bene. A patto che anche tu faccia qualcosa per me. Convinci tua sorella Desirée a sposarmi. Io penso che non ti sarà molto difficile. Lei mi vuole bene. Deve solo rinunciare ai suoi sogni di falsa gloria. Ma mi sembra sia sulla buona strada. Tu poi sai come valorizzare il tuo amico di infanzia (almeno spero). Impegnati per lo meno. Sai che sarei un buon marito per Desirée. Se Desy non vuole correre troppo, benedici un nostro fidanzamento ufficiale. Mi piacerebbe celebrare un rito d'amore dopo aver fatto trionfare Harkel la Bella, magari nella piccola chiesa di Reyks qui a Beid, Reyks a cui Desirée è tanto devota... che ne dici?"
Guelfo resta a bocca aperta per un attimo. Poi indossa un sorriso di facciata e risponde di sì.
"Però io non posso sostituirmi a mia sorella. Ammetto che saresti per lei un buon partito, ma se vuoi fare colpo su di lei le devi parlare personalmente, non attraverso intermediari".
Loic è contento: "le parlerò sicuramente. Ma visto che lei è tanto una brava ragazza, le farà piacere sapere che suo fratello è d'accordo. Tu accennale prima la cosa, poi io le farò la proposta."
"Se e quando Desiree acconsentirà io sarò il primo a benedirvi..."
Loic: "quindi tu in qualità di suo tutore legale sei favorevole e un po' lo auspichi. Faglielo sapere. Così io entro domani sera le andrò a parlare".
Guelfo annuisce, un po' alle strette, e Loic se ne va soddisfatto.
517/06/28: Julie e Lucius tornano alla "taverna senza tempO"

Accordi matrimoniali

Beid, 29 giugno 517

Al mattino Guelfo va a parlare con Desiree. E' preoccupato e molto agitato e le racconta il discorso di Loic.
Desiree ascolta, sconcertata.
"Non ti dico ovviamente di impegnarti..." spiega Guelfo, "ma di dargli qualche speranza, una piccola prova d'amore che lo convinca a venire con noi...."
"A me che lui partecipi o meno al viaggio a Rigel non interessa un fico secco" risponde piccata Desiree. "Non ti permettere di darmi istruzioni sulle scelte più importanti della mia vita!"
"Tu vuoi sposare Loic!!! OH MIO DIO!! Tu vuoi sposare Loic!!!" Guelfo resta a bocca aperta.
"Non mi dare istruzioni, non ti permettere!!! E non sono fatti tuoi!". Desiree è furiosa.
Guelfo cerca di calmarla: "prendiamola da un'altra prospettiva. Cosa pensi di fare?"
"... non pensavo che fosse così serio. Credevo che scherzasse... che fosse tutto un gioco..."
"Ma al di là degli scherzi", insiste Guelfo, "tu veramente lo prenderesti in considerazione?"
Desiree ci pensa un po' su. "Potendo scegliere su molte opzioni sarebbe un no. Ma non ci sono..."
"E Dorian?" suggerisce Guelfo.
Desiree scuote il capo, malinconica.
"E tu quindi sposeresti un ex boia perchè stai con le spalle al muro."
"Io seguo il mio istinto e dico di no. Ma tu mi devi trovare un marito" dice Desiree.
"Quanto tempo ho per trovarti un marito?" chiede Guelfo.
"un anno. Sennò dovrai tu provvedere a me."
"Sta bene. Ma a me serve che intanto Loic resti appeso a un filo di speranza..."
Desiree guarda molto male il fratello: "ah, quindi a te interessa solo quello che gli dico, non ti interessa di me!"
"Ti chiedo solo di concedergli un barlume di speranza... basta qualcosa anche di molto letterario!"
Desiree si incupisce.
"Che alternative vedi per me?"
"Tu hai un problema di dote, per non parlare di quel che è successo con Navon, che non è rilevante..."
"Ecco, non è rilevante", risponde secca Desiree.
"Lo capisco, sei preoccupata per il tuo futuro... ma finchè lavoriamo per Quart non devi temere, abbiamo di che vivere e viaggiare. Poi quando ti troverai una sistemazione onesta...."
"E quando?" sbotta Desiree, "Quart mica me lo trova un marito!"
Guelfo si fruga in saccoccia e mostra il prezioso manoscritto di Le Fay. "Lo vedi? Questo scritto ha un grandissimo valore.

Se lo volessimo monetizzare... non avremo mai problemi di denaro, Desiree, credimi. Le avventure che facciamo ci portano ad avere a che fare con stregoni e figuri che amano oggetti preziosi. Accumula tu stessa la tua dote, non temere. Poi farò in modo di riabilitare il mio nome e recuperare Flavigny".
Desiree resta un momento in silenzio, pensierosa.
"E al povero Loic che dirai?" torna a chiedere Guelfo.
"Sono affari miei. Ma tu piuttosto, quando riavrai Flavigny?"
"Non lo so... inizierò a dedicarmici. Un paio d'anni? Non saprei"
Desiree è poco convinta.
Guelfo ci pensa un po' su. "In fondo Loic non sarebbe poi malissimo... solo che è di legno!"
"E' una tipica prerogativa maschile. Ma d'altronde Loic è buono per tanti versi. Non sarà il massimo, ma ha dei lati migliori di me e di te. Non avrà soldi o modi raffinati, ma sa essere gentile e premuroso..."
"E insomma?"
"E insomma vedremo. Ti dico solo che la risposta che gli darò sarà sincera."

Loic si impegna

Intanto Loic si prepara per l'appuntamento con Desiree.
Va a parlare con Malaki, con il quale è entrato in amicizia, e gli chiede consiglio su dove poter acquistare un bell'abito da soldato. Gli spiega la situazione ed è Malaki stesso a regalargli un bel mantello blu scuro con la fibbia d'argento.
Poi Loic va da Julie e le chiede di aiutarlo a scegliere un vestito intonato al mantello.
Julie si consiglia con Lucius e poi accompagna il cugino a prendere il vestito.
Loic riesce ad acquistare anche un piccolo anello molto grazioso.
Nel pomeriggio, mentre Loic sta tornando in stanza con il fagotto con l'abito nuovo, Desiree lo intercetta in corridoio.
"Mi volevi parlare?" gli chiede.
"Sì, certo" risponde Loic, in imbarazzo. Nasconde goffamente il fagotto dietro la schiena.
"Serve un posto appartato" insiste Desiree.
Per l'emozione, a Loic cade a terra il fagotto con il vestito, si apre e Desiree lo vede. Resta ammirata.
"E' molto bello! Complimenti per la scelta!"
"L'avevo comprato per farti questo discorso... ti porto fuori con questo, aspetta 5 minuti".
E così Loic si va a cambiare. E' emozionato, tutto ben vestito fa proprio bella figura.
Escono insieme dal palazzo, a braccetto.
Raggiungono i giardini e si siedono in un posto appartato.
"Tu sai... credo che lo sai da tempo, hai intuito qualcosa... che io.... che io.... che io.... che io ti voglio veramente molto bene e che ho la ferma intenzione di chiederti di accettare la mia proposta di fidanzamento"
Loic prende la mano di Desiree, che risponde: "sono lusingata e confesso che mi prendi di sorpresa. Pensavo che tu scherzassi, non l'avevo presa in considerazione, per via dei tuoi modi scherzosi... Non è una cosa su cui ho riflettuto molto tempo."
Poi fa una pausa, e riprende: "ti dico la verità. Quando Guelfo mi ha detto che avevi un'intenzione, ho capito che volevi una risposta subito. Ci ho pensato seriamente, nel bene e nel male".
"Tu lo sai che io farei di tutto per te, ti proteggerei, avrei cura di te, ti sarei sempre fedele".
"Sono le tue maniere che lasciano un po' a desiderare, lo devi ammettere".
Loic annuisce: "ma tu credimi, per te sarei disposto a lavorarci".
Desiree risponde: "io ti credo. E questa è la mia condizione per un sì."
Loic è raggiante: "col tuo aiuto ci lavorerò!"
"Prendiamo un impegno entrambi, allora"
"E come simbolo dell'impegno... (Loic prende la mano di Desiree e le mette l'anello al dito".
"Che bello! Hai anche indovinato la misura!"
Loic a questo punto bacia Desiree.
Piu' tardi Desiree va da Guelfo con aria provocatoria, gli mostra la mano e chiede: "sai per caso fare un incantesimo stringi anello?"
Lui incassa il colpo: "no, rischierei di danneggiarlo. Quindi è... andata!"
E resta così, in preda a emozioni contrastanti.
517/06/29: Guelfo e Solice parlano al Palazzo di Beid
517/06/29: Julie si confida con Solice, poi si unisce anche Guelfo

L'esecuzione di Martin Vogler

Beid, 30 giugno 517

Per la mattina all'alba del 30 giugno è prevista l'esecuzione di Martin Vogler, l'uomo di Keib accusato di essere il reale defenestratore di Solice.
Il tipo non dice nulla, ha un'espressione strana sul viso e finisce in fretta decapitato.
Per il resto della giornata ognuno sta per i fatti suoi.
517/06/30: Julie e Lucius trascorrono l'ultima giornata a Beid

Per l'indomani è prevista la partenza da Beid verso Chalard, al Monastero dei Padri di Noyes, e poi fino a Rigel.

Voci correlate

Personaggi

- Eric
- Loic
- Julie
- Guelfo (sotto il nome di Francois Marinì)
- Desiree
- Quixote
- Solice

PNG

- Padre Lorenzo Quart
- Thomas Keen, Tenente dell'Esercito di Beid
- Vorge Besson, Capitano della compagnia di ventura l'Incudine
- Bartolomew Lester, detto Bart, giovane Paladino
- La famiglia Jansons, minatori nei pressi di Gironde
- Padre Flaubert, sacerdote austero e rigoroso di Annecy
- Padre Thomas, anziano prete di Harkel di Annecy
- Padre Richmond, inquisitore
- Victor prigioniero colpevole dell'incendio dell'edicola di Pyros. La sua testa esplode nella prigione di Annecy
- Vaenar Ashen, noto come Jack di Cuori
- Tenente Richard, di Mairet
- Ettore, ciccione spaccaossa di Mairet, grande amante delle risse in locanda
- Vren, malavitoso traghettatore di Godwin
- Marin Dryden, nota come Dama di Cuori, o semplicemente Q.
- Orak, organizzatore dell'agguato in terra di Krandamer
- Jack di Picche, uomo mostruoso dalle fattezze scimmiesche
- Madre Marie, sacerdotessa di Harkel della città di Rigel
- Otto di Picche, ucciso nelle caverne del vecchio cimitero di Rigel
- la Donna di Fiori, uccisa nelle caverne del vecchio cimitero di Rigel
- Florian, guardia perita nelle caverne del vecchio cimitero di Rigel
- Valerie Foucault. giovane Paladina morta suicida a Rigel
- Evan, noto anche come Amenemhat, noto anche come Nove di Fiori: creatura simile ad una Mummia che infestava il vecchio cimitero di Rigel
- Valiant, Paladino trovato morto nel vecchio cimitero di Rigel
- Jonathan, esploratore di Rigel, deceduto
- Buster Thorpe, mercenario aguzzino di Rosalie
- Justin, intrallazzone di Rigel
- Mara, cameriera titolare della locanda "la cantina di clelie", a Rigel
- Michelle, religiosa adepta del culto di Reyks, Rigel
- Sir Marcus, Tenente dei Paladini di Rigel
- Sir Giles, Paladino di Rigel
- Sir Orion, Paladino di Rigel
- Bernard D'Aleavar, Paladino di Rigel
- Lucas Mahen, Paladino di Rigel
- Lucius Mahen, Paladino di Rigel
- Rosalie Lambert, Paladina e figliastra del Marchese di Beid
- Netjerikhet Zauemia Ruinethot, detto Net, il Jack di Quadri
- Wink, esperto giocatore d'azzardo di Rigel
- Quentin, misterioso ragazzino originario di Annecy, figlio di Karlund
- Nailah, fuggiasca di Rigel, amica di Guelfo
- Jean-Antoine DeFlay, antico mago che diede origine al Manto
- Chris Wolfman, "collezionista" di macabri trofei appartenenti a gente di chiesa, nascosto nel Bosco delle Falene
- Philip, iniziato della Chiesa di Reyks, Rigel
- Lord Antoine Felen, attendente del Castellano di Rigel
- Bran il Tassidermista, vive nel Bosco delle Falene, tra Rigel e Lumiere
- Slavic, mercenario al soldo di Chris Wolfman
- Olimpia, prigioniera di Chris Wolfman
- Danielle, figlia di Slavic, vive a Lumiere

- Tenente Ramlan, dell'esercito di Rigel
- Padre Ettih, della chiesa di Annecy
- Mastro Brott, erborista di Annecy
- Oswald Versere, Tenente dell'esercito di Keib
- Lord Reginald, Borgomastro e Signore della Guerra di Clerval
- Nina, cameriera della locanda Il Grillo Matto, di Annecy
- Roland, traffichino di Annecy al soldo del Barcarolo
- Gustave Senér, il "Barcarolo"
- Dorian Dillon
- Osvald, oste del Grillo Matto amico di Dorian
- Abraham, ex barcarolo di Annecy, costretto dal "Barcarolo" a cambiare lavoro. Attualmente falegname.
- Yurae, soldato di Beid
- Lady Jen, cavaliere di Beid
- Valar, soldato di Beid
- Malaki, cavaliere di Beid

Luoghi visitati

- Monastero dei Padri di Noyes
- Baronia di Chalard
- Neige, cittadina nella Baronia di Chalard
- Gironde, villaggio sul fiume Dymiras, dove dimorano i minatori
- Morbleau, villaggio in territorio di Annecy nei cui pressi brucia un'edicola dedicata a Pyros
- Annecy
- Mairet, villaggio nei pressi di Annecy e teatro del rapimento di Julie
- Godwin, villaggio sul fiume lungo la via Dorica, in territorio di Rigel
- Gautier, villaggio lungo la via Dorica
- Monastero di Dunanfeld, in terra di Krandamer
- Kronach, in terra di Krandamer
- Rigel
- Bosco delle Falene, tra Rigel e Lumiere
- Locanda Il Grillo Matto, di Annecy
- Perche, villaggio nella baronia di Chalard
- Castello di Valamer, nella marca di Beid
- Beid
- Foresta di Veremar
- Taverna senza tempo di Beid

Allegati

[inserire]