

Lumiere luogo

Villaggio fluviale del **Ducato di Amer**, **Contea di Rigel**, ad un giorno di viaggio circa dalla capitale del feudo.

Sorge su una delle strade più importanti che attraversano il **Ducato di Amer**: la **Via Darica**, che corre lungo il fiume **Duras** di fronte al confine con il **Ducato di Krandamer**.

Direttamente amministrato dal Conte di **Rigel**, il villaggio è gestito da un Borgomastro, Lionel Barrod.

LUOGO

Tipo: villaggio

Popolazione: circa 1500 abitanti

Descrizione del villaggio

Il villaggio di Lumiere non ha una cerchia muraria, ma è costituito da parecchie case che costeggiano la **Via Darica** a destra e sinistra. C'è una sola locanda, e l'unica chiesetta di **Sant'Ignace**.

Benchè sorga sul fiume, a Lumiere non c'è nessun ponte che lo attraversi. I ponti più vicini sono a **Tirallyn** a est e a **Rigel** a ovest.

Contatti e gente nota

- **Danielle**, figlia di **Slavic**, il compare di **Chris Wolfman**. A costei lui, prima di andare incontro alla morte, domanda che siano dati alcuni soldi in eredità, in via anonima, senza che le sia rivelata la triste fine di suo padre. Dell'incarico si occupano, nell'estate dell'**anno 517**, i Paladini della **Fortezza dell'Ultimo Sole** di **Rigel**, portandole, oltre al denaro, una lettera dettata da **Loic** in cui immagina un bel discorsetto di commiato da parte del padre defunto, in prima persona. La cronaca degli eventi è narrata ne **i misteri dell'Ogham Craobh**. Mesi dopo Loic, di passaggio a **Lorraine** (vedi cronaca **L'Occhio di Maers**), acquista due paia di stivali nel negozio di pelletteria dove **Danielle** ha trovato lavoro.
- **Vito**, guardia civica che terrorizzò la povera **Julie** nell'estate dell'**anno 516** con le sue sgradevoli emissioni flautulente.
- La vecchia madre di **Baptiste Krol** vive a Lumiere, in una fattoria un po' distante dalla strada, insieme al suo vecchio gatto. E' qui che nell'estate dell'**anno 517** i Paladini di Rigel la raggiungono per scortarla in città sotto protezione, e proprio nel suo orto trovano le prove del coinvolgimento di **Lord Lloyd Vernant**, consigliere del Conte, nell'assassinio di **Lord Greyland**. Questi fatti sono narrati nella cronaca **Il passato che ritorna**.
- E' a Lumiere che **Nokter Balbulus**, sedicente inquisitore attualmente recluso e spogliato degli abiti sacerdotali, operò per alcuni anni, fino al **517**.

Luoghi di interesse

La Stazione di Posta della Foglia

Lungo la **Via Darica**, a metà strada tra Lumiere e la capitale **Rigel**, c'è una stazione di posta, chiamata "La Foglia".

Il capo della stazione di posta, **Tom Bons Malone**, è una ex guardia civica, un uomo coraggioso e di buona volontà, tanto che nell'estate dell'**anno 517** presta il suo aiuto ai ragazzi della **Compagnia di Caen** per riportare i prigionieri catturati nel Bosco delle Falene in città.

Non molto tempo dopo due case adiacenti alla stazione di posta sono date alle fiamme dolosamente da alcuni malviventi che cercano di recuperare le prove trovate da **Sir Marcus** riguardo **Lord Vernant**. I malviventi vengono però sconfitti dai Paladini e gli incendi domati. Successivamente la **Fortezza dell'Ultimo Sole** provvederà a inviare un aiuto concreto alla ricostruzione delle due case danneggiate.

Il bosco delle falene

A metà strada tra **Rigel** e **Lumiere**, all'altezza della **Stazione di Posta della Foglia**, si estende l'ampio **Bosco delle Falene**, una grande foresta sempreverde a nord della strada che si estende fino ai piedi delle colline che saliranno molto oltre verso il **Massiccio Centrale**. Il Bosco delle Falene ospita parecchi cacciatori, visto che è molto pieno di selvaggina.

Una caratteristica del luogo è una collina rocciosa chiamata "Roccia cava", anche se non sembra mostrare aperture di sorta. E' un pietrone isolato piuttosto ripido e diverso dal tipo di ambiente circostante.

Un'altra nota di colore è la presenza nel bosco, in particolare nella zona acquitrinosa a ovest, di rane molto grosse e insetti dall'aspetto insolitamente robusto. Probabilmente è da questa fauna locale che il bosco prende il nome.

Più a sud rispetto agli acquitrini c'è una zona che ospita dei crepacci. In uno di questi c'era il nascondiglio dei "feticci" di **Chris Wolfman**.

Conoscenze nel bosco delle falene

I ragazzi della **Compagnia di Caen** hanno conosciuto un tassidermista, **Bran**, che vive nel bosco, nel corso degli eventi narrati nella cronaca **I misteri dell'Ogham Craobh**, durante l'estate dell'**anno 517**. Sempre qui hanno catturato il pericoloso **Chris Wolfman**, "collezionista" di macabri trofei e coinvolto nel **Massacro di Klein-Mar**, insieme al suo scherano **Slavic**.

