

Quinta avventura della **Campagna di Caen**, masterizzata da Elmer's Pupil.
Partecipano: **Eric, Loic, Desiree, Solice, Abel, Julie, Guelfo**.

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

A Chalard, di ritorno dalla precedente avventura...

Chalard, Monastero dei Padri di Noyes, 5 ottobre 516

Abel è già al monastero da parecchi giorni, e sta incominciando a preoccuparsi dei compagni, quando finalmente questi arrivano, malconci, per la via fluviale.

Padre Lorenzo Quart riceve i ragazzi e si fa raccontare tutti gli avvenimenti, il viaggio nella Marca di Altair, i problemi con il Sacro Braciare, le peripezie tra le montagne del Massiccio Centrale, la morte del povero Ryan, e infine l'incontro con Moreville.

Ascolta con molta attenzione le informazioni raccolte dal gruppo, i nomi importanti coinvolti con l'Ordine Nero, e apprezza la sia pur limitata disponibilità di collaborazione da parte di Moreville. La spedizione, dopo tutto, si è rivelata abbastanza proficua.

Per quanto riguarda le notizie preoccupanti di gruppi di adoratori delle Tenebre nelle montagne, Padre Lorenzo si riserva di parlarne coi suoi superiori, per vedere se sia possibile in qualche modo intervenire. La situazione è comunque complicata dalla guerra di Benson, dove si trovano attualmente la maggior parte dei Paladini del Ducato.

E' possibile che anche Padre Quart, nei prossimi mesi, parta per il fronte.

In vista della prossima ordinazione a Paladino di Abel, Padre Lorenzo augura al giovane di riuscire a restare sempre saldo nella Fede, e si raccomanda in particolar modo affinché questi non metta mai a repentaglio la propria vita correndo rischi inutili.

"Specialmente in questo periodo tanto difficile per il Ducato, quando quasi tutti i Paladini della Fede si trovano lontano in guerra, la tua vita è quanto mai preziosa. Sii testimone della Fede ma trattieni il tuo spirito giovane e impetuoso, sii prudente".

Per quanto riguarda Olan, questi chiede aiuto per rifarsi una vita onesta da queste parti, e Padre Quart gli promette una buona parola per aiutarlo ad entrare nella Guardia Civica.

L'ordinazione di Abel a Soldato della Fede

Chalard, Monastero dei Padri di Noyes, 12 ottobre 516

La festa di Reyks viene celebrata secondo la tradizione, tra le mura del Monastero dei Padri di Noyes.

Al crepuscolo si tiene una funzione religiosa e a seguire è servita la cena nel refettorio. Abel viene informato che sarà nominato Soldato della Fede nella stessa notte, dopodiché lui e i suoi compagni riceveranno un nuovo incarico.

La funzione di ordinazione di Abel è solenne, con canti ed incensi, e officia Padre Grimaud, Abate del Monastero.

Al termine del rito Abel riceve le consegne per il suo primo anno da Soldato della Fede: dovrà radersi il capo, astenersi dalle donne e ogni sera celebrare una preghiera comune in lode a Kayah.

Il nuovo incarico

E' tarda notte quando Abel e i suoi amici sono ricevuti in una celletta particolare da Padre Lorenzo Quart e da Padre Grimaud. E' Quart a parlare.

Spiega ai giovani che esiste un libro, "i luoghi impuri", che costituisce un compendio al Logaeht, perchè spiega come contaminare dei luoghi attraverso rituali che aiuterebbero le oscure evocazioni lì descritte. O almeno così pare.

Autore del testo è un certo **August Bertrand**, ex monaco, che ha avuto molti contatti con l'Ordine Nero e successivamente problemi con l'Inquisizione. Infatti "i luoghi impuri" è stato messo all'indice e distrutto alcuni anni addietro.

L'interesse per "i luoghi impuri" si è ridestato in Padre Quart quando ha udito la descrizione fatta da Abel del sacrificio macabro compiuto al casino di caccia di Turgot, presso Annecy. In generale il rituale, ed in particolare la vicinanza di un'edicola dedicata a Maers che sarebbe stata "contaminata" dal sacrificio, gli hanno fatto suonare un campanello d'allarme, e ulteriori riflessioni lo hanno portato a concludere che è verosimile che Turgot, nel commettere il sacrificio, avesse ben presente "i luoghi impuri" e stesse seguendo le istruzioni in esso contenute.

Questo significherebbe che, nonostante il lavoro dell'Inquisizione, l'Ordine Nero sarebbe in possesso di una copia de "i luoghi impuri".

Significherebbe però anche che, dall'interpretazione di tale opera, sarebbe possibile forse prevedere le prossime mosse dell'Ordine, per intercettarle.

Attualmente August Bertrand si trova in un luogo sicuro e nascosto, sotto la protezione degli stessi Padri di Noyes che lo hanno risparmiato in segreto dall'Inquisizione, all'epoca. Le spiegazioni dell'autore renderebbero più facile comprendere le prossime mosse dell'Ordine. Per questo Padre Quart chiede ad Abel e ai suoi amici di raggiungere August Bertrand e chiedergli consiglio.

In fondo lo stesso Bertrand aveva cattivi rapporti anche con l'Ordine Nero, proprio perchè le sue teorie, che mischiavano

i rami più oscuri dell'occultismo con la religione e i culti delle tenebre, risultavano troppo sacrileghi persino ai membri dell'Ordine.

Tuttavia bisogna stare molto attenti perchè Bertrand è un uomo di vastissima cultura e sapienza (in grado di competere su temi teologici persino con il Grande Inquisitore), e c'è il rischio che questo nuovo interessamento alle sue antiche teorie risvegli in lui una pericolosa ambizione.

Padre Quart si ripete nelle raccomandazioni al gruppo:

Attenzione a non essere scoperti nè seguiti: se l'Ordine Nero trova Bertrand può essere un guaio molto grave.

Sospettare sempre di tutto e di tutti.

Non fidarsi nemmeno dello stesso Bertrand, astuto e molto pericoloso.

Al termine del colloquio Padre Quart affida ad Abel una mezza moneta di rame piuttosto grossa e dallo strano disegno. Gli dice che è un oggetto molto importante e che non bisogna perderlo per nessuna ragione. Dice che andrà conservata durante la prima parte del viaggio, via fiume su una chiatta "gestita" da loro. Alla foce del fiume bisognerà raggiungere una locanda, "la prostituta del quartiere", luogo abbastanza losco, e qui si incontrerà un uomo che conserva l'altra metà della moneta, tal **Zacharias Gallos Torriani**.

E' un uomo molto particolare, legato personalmente a Quart. Lui condurrà il gruppo a destinazione, niente domande, niente chiacchiere.

Finalmente Padre Lorenzo Quart congeda i ragazzi che, stanchi e frastornati dalle tante novità, vanno a dormire.

La partenza e il primo incontro con Solice

Chalard, Monastero dei Padri di Noyes, 13 ottobre 516

Accompagnati da un giovane Adepto Paladino, tal Francois, a cavallo si va verso Nord, in direzione di Neige. Ci si ferma a pranzo a Blois, nella locanda "il fiocco", e poi Francois guida il gruppo verso la boscaglia.

Il giovane fa allusioni al fatto che assieme ad Abel e ai suoi viaggerà anche un nuovo acquisto, un "discepolo di Abel", in prova, Adepto Paladino.

Lo stesso Abel ha ricevuto poche istruzioni sul suo conto, e dovrà decidere autonomamente se e quanto rivelare al nuovo venuto della missione.

In una radura tra la boscaglia si aspetta a lungo che questo nuovo arrivi, finchè non emerge un grande scudo, dietro al quale si intravede una sagoma minuta che trascina faticosamente il cavallo. E' una ragazza.

E' molto giovane, graziosa e delicata di modi, ma armata fino ai denti e con uno scudo assolutamente sproporzionato alla sua stazza. Sullo scudo è disegnato un vistoso stemma di Pyros.

La ragazza si presenta come Solice, è una allieva aspirante Paladina di Pyros e proviene dal severissimo monastero di **Foucault**. Molto ossequiosa specialmente nei riguardi di Abel, chiede docilmente istruzioni.

Tutti seguono quindi Francois fino all'attracco della chiatta, in una zona buia e disabitata.

Ecco la chiatta, da cui esce immediatamente un uomo grassoccio.

"Ye!" esclama con un marcato dialetto amerita del sud, "pensavo che venivate domani!"

"Sono Abel Balomir", si presenta il Paladino.

"Devotamente!" risponde il barcarolo.

"Ti chiami Devotamente?"

"Mi chiamo Ciro."

Si presenta anche **Solice**, Paladina di Pyros, e lui le bacia la mano.

"Ancora devotamente!"

La chiatta è ampia e confortevole, caricata di tantissime cassette di mele. Ci si prepara per partire, ma prima Abel officia una preghiera, alla quale partecipano anche i giovani Giovanni e Mario, marinai figli di Ciro.

Francois se ne va coi cavalli e gli altri salgono a bordo. Durante la notte possono stare in coperta, mentre il giorno dovranno restare nascosti sotto coperta.

Una volta partiti, Solice racconta di essere stata mandata in convento da ragazzina piccola, ce l'ha mandata suo padre e lei ne è molto contenta. Non ha esperienza, dice, ma è chiaramente piena di buoni propositi.

La notte è tranquilla, il fiume immenso. Ai lati si scorgono delle alture.

Verso l'alba il fiume si fa nuvoloso e l'aria diventa freschetta, il paesaggio intorno è molto suggestivo ma è arrivato il momento di scendere sotto coperta.

I banditi di fiume

Fiume Dymiras, 14 ottobre 516

Inizia a piovicciare e la chiatta avanza tranquillamente sul fiume.

Ad un certo punto però scende Giovanni e dice qualcosa in dialetto molto stretto, si capisce che c'è un problema. La chiatta si ferma presso un approdo e tutti restano nascosti. Si sentono delle voci.

"Voglio una moneta d'oro per tutti questi che porti!" sta dicendo qualcuno.

"Non sto a porta' nessuno!" insiste Ciro.

Passa un po' di tempo e scende Mario e dice che basterebbero forse 4 corone d'oro. Abel glie le da. Il tizio fuori però evidentemente non si accontenta. Allora Eric e Loic si armaturano, Eric carica la balestra.

Scende Mario, preoccupato, e dice che si tratta di Quintu U Guercio, un temuto taglieggiatore della zona. Sta minacciando Ciro con un'arma.

Benchè poco entusiasta all'idea, anche Abel si prepara. Solice lo imita.

Escono intanto Eric e Loic tutti armati e armaturati fino ai denti.

Eric dice al Guercio: "se chiedi troppo poi non ti paga più nessuno"

Il Guercio risponde che chiede i soldi perchè loro sono chiaramente dei fuorilegge, senno' non si nasconderebbero nella chiatte.

"Siccome sei un fuorilegge anche tu" gli dice Eric, "allora te le chiedo io a te le monete d'oro"

E si scatena la violenza.

Oltre al Guercio, che sta minacciando il povero Ciro, ci sono parecchi arcieri nella boscaglia, che iniziano a bersagliare i nostri. Loic viene colpito ad un braccio, mentre Eric si ripara dietro lo scudo.

Escono intanto anche Abel e Solice, seguiti da Guelfo. Ma immediatamente la povera Solice viene colpita da una freccia al petto e scivola giu', dove subito Desiree si preoccupa di medicarla e rincuorarla. Ma la poverina è disperata di essere subito stata ferita al suo "battesimo di fuoco".

Intanto pero' il combattimento sulla riva impazza, Eric e Loic seminano morti, e il Guercio cerca di fuggire. Tra banditi armati di spade e arcieri, sono veramente tanti lì tra le frasche, e prima di riuscire a vincere lo scontro i nostri subiscono parecchie ferite. In particolare Loic ha ben tre frecce conficcate nel braccio sinistro, e barcolla.

Alla fine però i nostri riescono ad avere la meglio sui banditi, che vengono tutti uccisi. Ciro è contento perchè nessuno lì gli chiederà più il pizzo.

A combattimento finito Abel pone il problema di seppellire i morti. Non si possono certo lasciare insepolti!

Allora mentre la chiatte si nasconde poco più a valle, con i feriti e Desiree che li cura, gli altri si dividono a cercare un posto adeguato alla sepoltura, tipo grotte naturali, buche o simili.

Ciro ricorda ad Abel che lui non ha i remi, quindi non si puo' tornare indietro, e avverte di non addentrarsi troppo, visto che sono queste zone assai pericolose.

Julie e Guelfo sono i primi ad inoltrarsi nella boscaglia alla ricerca di un buon posto per seppellire i morti. Camminano a lungo, oltrepassano delle colline, oltrepassano il cartello "non vi addentrate troppo", finchè trovano una piccola valle incassata con una grotta sul fondo.

Qui Julie si intrufola silenziosamente, ma subito chiama Guelfo, entusiasta: c'è tutta la roba dei banditi, armi, armature, soldi e refurtiva! Ci sono dei pagliericci, e soprattutto alcuni bauletti di varie misure che, aiutandosi con un fermacapelli, Julie riesce a scassinare.

Il bottino che lei e Guelfo riescono a recuperare è molto ricco: ci sono molti soldi, 2 anelli preziosi ed una spilla di brillanti, una collana, alcune daghe, e uno strano anello con il simbolo di Pyros, probabilmente roba di qualche prete.

Julie si mette tutti i gioielli addosso, tutta contenta, poi prende da parte l'anello con il simbolo di Pyros: "e questo lo regaliamo a Solice!" esclama.

C'è bisogno del buon senso di Guelfo per suggerirle che forse Solice non sarebbe così contenta di indossare un anello rubato.

Ci sono anche parecchie vivande, salumi e formaggi. Julie e Guelfo prendono tutte le cose più semplici da trasportare e più di valore e, tutti allegri, tornano dagli altri.

Intanto Eric e Mario hanno trovato alcune spaccature nel terreno che potrebbero servire per infilarci un paio di cadaveri ciascuna, magari aiutandosi un po' ad allargarle.

Uniti con gli altri, i due razziatori mostrano il bottino (Solice riconosce l'anello pastorale di qualche importante prelato di Pyros) e dicono che la grotta trovata è l'ideale per chiuderci dentro i morti e seppellirli così.

Quindi gli uomini in forze del gruppo prendono 3 dei cadaveri e li trasportano faticosamente per la boscaglia fino alla valle, e li lasciano nella grotta. Provano malamente a chiudere la grotta per impedire che gli animali se li sbranino.

Evidentemente la grotta non era poi il posto migliore del mondo, come fossa.

"Proviamo a chiudere il meglio possibile" dice Abel, "poi se se li magnano gli animali, Harkel sarà contenta".

Stanchi morti, tornano indietro con il bottino ed è già sera.

Rito in onore di Kayah, Julie canta talmente forte che si sgola e perde la voce.

Solice intanto è taciturna e cupa, chiaramente in pensiero per cosa fare di tutta la refurtiva. Abel ci va a parlare.

"L'anello pastorale lo consegneremo al ritorno a Padre Quart", le dice, "se lo restituissimo prima ci faremmo sicuramente notare, e dobbiamo contare sulla discrezione. Quanto al resto... ci penseranno gli altri a venderlo, e sarà impossibile convincerli a restituire tutto..."

Solice non controbatte, ma si percepisce una tensione teologica tra i due religiosi.

"So che per te e la tua dottrina questo atteggiamento sembra strano", insiste Abel, "ma forse se ti hanno affidata a noi è proprio per alleggerire le tue convinzioni".

Solice tace, dubbiosa.

La notte passa tranquilla, funestata solo dal lontano eco di animali selvatici. Sul fiume non passa nessuno.

Lo smaltimento dei cadaveri e l'incontro con il druido

Fiume Dymiras, nei pressi delle Colline Falayse, 15 ottobre 516

Al mattino il cielo è nuvoloso. Abel ha una ferita infetta alla gamba, ma è in grado di camminare. Dice che bisogna

continuare a trasportare i cadaveri alla grotta.

Ciro è spaventato e dice che non bisogna tornare lì tra i boschi, che è pericoloso. Dice che non aiuterà né permetterà ai suoi figli di farlo.

Abel prova a convincerlo, richiamandolo ai suoi doveri morali di seppellire i morti, ma Cyrus risponde: "non me so fatto cunsacra' e nun c'ho tutti sti doveri"

Allora vanno tutti gli altri, anche Desiree e Solice. Solo Julie, che ha ancora mal di gola e non le va di vedere tutti quei brutti cadaveri spappolati, preferisce restare alla chiatra a pescare.

Sotto una leggera pioggerella, si incamminano tutti verso le colline. Arrivano circa tre ore dopo e dall'alto osservano la valle.

C'è qualcuno vicino alla grotta. Eric carica la balestra.

"Facciamo una presentazione frontale" suggerisce Abel. E si parte.

"Altolà, sta fermo, non ti preoccupare. Molla le armi" dice Abel avvicinandosi.

Il tizio resta fermo immobile, è mingherlino e basso, con un bastone e i capelli che gli coprono il viso. E' un ragazzino giovane, vestito poco e strano. Ha uno sguardo inquietante e non risponde alle domande.

Abel si presenta.

"Io non ho nome" dice il giovane. "Non rispondo alle domande".

Guelfo insiste: "questa grotta è tua?", ma lui risponde: "nulla è di nessuno".

Guelfo gli dice di andarsene, che loro hanno da fare. Ma il ragazzo non si sposta e continua a guardarli male. Eric tocca ferro, l'atmosfera è tesa.

Abel: "C'è qualcosa che vuoi dirci?"

"No."

"Qualcosa che vuoi farci?"

"No."

"Possiamo seppellire i morti nella grotta?" chiede ancora Abel.

"Non mi piacete. Ci penso io ai cadaveri, voi andatevene via."

Abel scuote il capo: "per seppellire i morti ci vuole una persona legata alla chiesa di Kayah, non una persona a caso"

"Solo i ladri e gli assassini badano ai cadaveri" risponde il ragazzo.

Abel lo guarda male: "ritira subito quel che hai detto, o sarò costretto ad ucciderti".

Il ragazzo non ritratta, e Abel lo attacca, con l'alabarda, ferendolo alla gamba. Il ragazzo grida e cade a terra.

"Tu sei un assassino!" dice il giovane sanguinante, "vedi che avevo ragione?"

"E tu sei un bestemmiatore" risponde Abel, "e mi pagano per uccidere i bestemmiatori".

"La differenza" dice ancora il ragazzo, "è che a me nessuno mi paga."

"Ritratti o devo ucciderti?" chiede ancora Abel.

"Tu hai già bestemmiato" risponde il ragazzo.

"Credi in Kayah?" chiede Abel.

"Non la conosco, non ho mai sentito il bisogno di conoscerla".

Mentre Abel si prepara a colpire ancora, i suoi compagni cercano di fermarlo. In particolare Guelfo lo trascina in disparte e gli dice: "se questo è un adoratore delle tenebre, allora uccidilo, ma se non siamo sicuri che lo sia, evitiamolo".

Eric aggiunge: "forse davvero non sa niente e parla senza sapere"

Mentre Guelfo e Abel discutono, Desiree si avvicina al giovane ferito e gli chiede gentilmente se abbia bisogno di cure. Ma lui le risponde: "comincia a fuggire".

Eric scorge un tizio con un mantellino, a distanza, che tiene le braccia allargate e improvvisamente inizia ad ululare con un grido terribile e animalesco. Subito dopo si leva un vento fortissimo e improvviso, il cielo si fa scuro e la pioggia diventa intensa. Si odono tuoni e fulmini.

Abel torna a chinarsi sul ragazzo: "sei un seguace degli Dei delle tenebre?" gli chiede.

"Non conosco gli dei delle tenebre" risponde il ragazzo.

"Questa risposta ti ha graziato" dice Abel.

Il diluvio

Intanto la pioggia sta crescendo d'intensità in modo inverosimile e diventa impossibile restare lì, quasi non ci si vede a pochi passi di distanza. Abel si ripara sotto la grotta, mentre Desiree si avvicina di nuovo al ragazzo a terra, offrendosi di medicarlo.

Lui dice di no. Lei gli chiede se vuol essere portato almeno al riparo nella grotta, ma lui risponde: "io non entrero' nella grotta. Stiamo seppellendo!" e fa una faccia allusiva che fa venire i brividi alla povera Desiree.

Intanto Abel, raccolto in preghiera, sente la Dea distante, si sente solo e confuso.

Solice, lì vicino, non sa che fare, si inginocchia e prega Pyros, chiedendo una luce in mezzo a tanta incertezza. Ha la sensazione di percepire tensione e come una porta stretta davanti.

Eric, vedendo quanto piove forte, comincia a temere un'alluvione e chiede al ragazzo a terra: "ma che dici, questa grotta sta per franare?"

Lui risponde solamente: "tra poco non potrete più tornare a casa, se non ve ne andate subito".

Piove e i fulmini si scatenano in una bufera.

Abel dice: "secondo me questi sono segni della tenebra".

Intanto Eric lo invita ad uscire dalla grotta, che rischia di franare. Ma Abel è sconvolto, sia dai segni della tempesta che dalla lontananza della Dea, trema e gli viene da piangere.

Eric cerca di convincere Abel ad allontanarsi, e intanto la valle si sta cominciando ad impantanare. C'è una scarpata di roccia su cui è possibile arrampicarsi, Eric, Guelfo e gli altri corrono da quella parte. Anche Abel si toglie l'armatura e li segue.

La scalata è difficoltosa, Desiree se la cava bene (anche se la sua gonna si strappa tutta). Loic e Guelfo cadono giù malamente, scivolano anche gli altri. Alla fine Eric e Solice arrivano su e cercano di aiutare gli altri, e Loic, sia pure a fatica, ce la fa.

Restano giù Guelfo ed Abel, e sotto il pantano cresce, la piccola valle si sta iniziando ad allagare.

Guelfo si avvicina di nuovo al ragazzo, steso nel fango, e gli dice: "finiscila con questa storia, non sopravviverai nemmeno tu!"

"Ma io non sto facendo niente" risponde con una voce innaturalmente calma il giovane, "finirà quando gli spiriti lo vorranno"

Guelfo insiste: "e non sarebbe possibile dare un incentivo a questi spiriti?"

Il ragazzo scuote il capo. Allora Guelfo, snervato, pianta la spada nel piede del ragazzo, fino all'elsa, lasciandolo inchiodato lì.

"Adesso vediamo se questo incentivo basta", dice. E corre di nuovo su.

Il ragazzo sviene. Intanto il fango scende a valanghe sulla valle, e Abel si ripara sotto la roccia. La situazione è disperata.

Abel ricomincia a pregare, si rende conto che Guelfo ha inasprito un conflitto già terribile, percepisce l'ira di Kayah. Esiste un rituale antico destinato ai momenti più disperati ed estremi, un sacrificio che il Paladino compie umiliandosi ed offrendosi nudo e indifeso alla volontà della Dea, implorando la salvezza per i compagni anche a costo del proprio sacrificio. Abel, nella disperazione, inizia questo rituale.

Si spoglia delle vesti ed inizia ad infliggersi ferite da taglio, intonando un canto di pentimento e devozione.

Guelfo lo vede, poi corre verso la scarpata e grida: "fuggite, sciocchi!" e prova a salire pure lui.

Ma Solice dice che bisogna tornare giù a salvare Abel, e Eric si toglie l'armatura e si prepara a scendere.

Solice raggiunge Abel e resta colpita a vedere quel che il Paladino sta facendo. Gli si avvicina ed inizia a pregare anche lei.

"Eric, aiuta Guelfo. Io aiuto Abel" dice Solice. E mentre Eric dà una mano a Guelfo nell'arrampicata ("sono cose che non possiamo comprendere"), Solice resta giù vicino al Paladino. La fanciulla sente una grande pace. "Pyros, grazie a te, e per merito solo tuo, puoi risolvere questo momento difficile e salvare Abel" prega Solice, infervorata.

Intanto Abel è concentrato in preghiera e si sente toccare da mani calde che gli danno conforto. Ma è un conforto soltanto umano, una forza umana che lo tenta, lo spinge ad affidarsi a questa forza. Abel è confuso e turbato, ma resiste. Sente troppo compromesso il rapporto con la sua Dea, Kayah è troppo lontana. E Solice non riesce a spostarlo.

Intanto continua a diluviare talmente forte che Eric, dopo aver aiutato Guelfo a salire, lui stesso scivola nel fango e non riesce a tornare su.

Solice insiste nel tentar di convincere Abel a interrompere il rituale sacrificale e salire al sicuro con gli altri. Gli dice che Pyros sta aiutando tutti loro, e che un Paladino di Kayah deve essere pronto anche a credere in Pyros.

"Vieni con me, vieni con Pyros" dice Solice.

Abel, benché furibondo e frustrato a sentire che ora è Solice a dargli forza e sostegno, alla fine cede, si scuote e si avvicina al pendio. Solice gli dà la sua mantella.

Intanto anche Eric è riuscito a tornare sull'altura, mentre tutto intorno è franato tutto, c'è un ruscello di fango che sta riempiendo la valle. Non si vede più la grotta né il ragazzo misterioso.

Ora sono Abel e Solice ad arrampicarsi, ed è dura. Alla fine, con l'aiuto dei compagni, ce la fanno anche loro.

Abel ringrazia Solice e poi scoppia in lacrime disperate.

Nel mentre alla barca la situazione è rischiosa.

Il fiume Dymiras è gonfio e sta tracimando, Ciro e i suoi figli si affannano ad assicurare la chiatte ai tronchi degli alberi, mentre le corde tese per la corrente immane si slacciano e scivolano in continuazione. Anche Julie, spaventata, prova ad aiutare.

"Preghiamo Maers" dice Ciro, e gli altri lo imitano. Ma la bufera è tale che è impossibile resistere ancora per molto.

Tra i fulmini che incendiano qualche albero nei pressi, e l'acqua che li sferza, i poveretti assistono impotenti alla crescita del fiume, che inonda le rive e si riversa tra gli alberi. Si sta allagando tutto, da un momento all'altro la chiatte rischia di venir ingoiata dai flutti.

Sul crinale della collina intanto Abel e gli altri sono stremati. La tempesta non accenna a placarsi e, dopo un tentativo di muoversi verso la chiatte, i nostri sono costretti a fermarsi.

Fulmini sul party

"Tocca aspettare e sperare che smetta" dice Eric.

Così si sistemano in un punto riparato tra gli alberi, in alto, mentre tutto intorno la terra frana. Fa freddo, non si vede a un palmo dal naso.

Improvvisamente una voce non distante grida delle parole incomprensibili. "Heft!" e poi, "Fteh!" e un fulmine che si scaglia su Guelfo.

Guelfo perde i sensi, sembra morto, è tutto sbruciacchiato. La scena è spettacolare e terribile insieme.

Abel non può sopportare oltre, si butta da solo verso il basso, chiedendo che la sua vita sia presa al posto di quella di Guelfo. Lascia un'ultima straziante preghiera e si butta.

Solice se ne accorge, che Abel è sconvolto, ma non sa cosa fare, esita qualche istante.

Ma appena vede Abel che si lascia andare nella valle inondata si butta pure lei per cercare di salvarlo, e grida: "nooooo!!!"

Mentre Solice cerca di scendere senza ferirsi, Abel corre all'impazzata sul terreno fangoso, scivola, si ferisce ma non se ne cura. Infine Abel sbatte violentemente la testa contro un albero e perde i sensi.

Solice lo vede, in basso, e lo raggiunge tremando per lui, non riesce a capire quanto gravemente si sia ferito. Vede che non è morto, Pyros l'ha salvato... o forse gli Dei hanno rifiutato il suo sacrificio. Solice piange, addolorata per lui.

Di sopra c'è Eric che si preoccupa che Guelfo, anch'egli svenuto, non sia morto e non scivoli a valle, e con l'aiuto di Desiree cerca di rianimarlo.

Poco dopo da sotto arriva la voce di Solice che chiede l'aiuto di Desiree, e dal momento che si ode la sua voce è segno che la terribile bufera si sta incominciando a placare.

Finalmente la pioggia sta scemando, il vento cala, l'acquazzone del secolo è finito.

Stremati, feriti e sanguinanti, Abel svenuto, Guelfo sbruciacchiato e stravolto, i poveri pulcini bagnati arrivano al fiume, alla chiatta, dove vengono issati a bordo.

Il commento di Ciro

Ciro commenta, "l'avevo detto pero', eh!"

"Uh mamma! Avite incuntrato li selvaggi. Ve l'aveo dittu io de nun entra' troppo. Me duvete cridere a me. Nun ve l'ha dittu Patri Lorenzo che so' fidato?

Mo' però è andata bene per fortuna. Dite grazie a Mario e Giovanni che hanno retto la barca che il fiume se la portava via e stavamo attaccati a li rami e la ragazza se voleva buttare che c'avea paura.

Ancora non v'ho detto grazie per li ladri de fiume che avete ammazzato.

Mo' se risparmi. Poi dopo 'sto casino nun ce torna nisciuno alla foresta selvaggia....

Patri, voi nun ve dovevate strapazza' che stavate ancora male. Che je diche a Patri Lorenzo? Che v'ho fatto andare perché site voi lo Palatino e poi ve ritrovo mezzo muorto? Voi lo conoscete Patri Lorenzo! Quello me toje 'u Paradiso!"

Dopodichè Ciro si volta verso Desiree: "Signura, guardatemelo bene. Cambiateje le bende. Se sta troppo male, ditemi a me che ad Achenar mando Mario a cercare tutte cose. Che Maers, Kayah e Pyros ci guardino bene e ce perdonino li peccati e si avemo versato sangue di fedeli."

Guelfo chiede spiegazioni su chi siano questi "selvaggi", ma Ciro risponde che non li ha mai visti, anche se si dice che ci stiano, da quelle parti. Dicono pure che la zona sia piena di animali feroci, le belve che si mangiano le persone.

Durante la notte la chiatta si muove velocemente secondo la corrente.

Fiume Dymiras, 16 ottobre 516

La corrente è forte e il fiume molto gonfio. La chiatta procede svelta. A bordo, Abel sta ancora molto male, e una ferita al braccio si è infettata. Anche Guelfo è febbricitante a causa di un'infezione alla gamba.

Ciro si informa continuamente della situazione dei feriti, in particolare di Abel.

Suggerisce di fermarsi ad Achenar, non distante, ma Guelfo risponde che è meglio tirare dritto.

"Ma una messa, una qualcosa non la diciamo?" si informa Ciro.

"Fa tu una preghiera di tanto in tanto" risponde Guelfo per le spicce, "e poi se arriviamo sani e salvi ringrazieremo Reyks ampiamente".

Quando Ciro è tornato in coperta, Abel dice ai compagni che la sua fede è in crisi e non può e non vuole fare da guida spirituale per nessuno. Poi chiede di poter parlare a quattr'occhi con Guelfo.

La crisi di Abel

"Guelfo, io devo parlà con qualcuno".

"T'ho visto sconvolto" risponde Guelfo, "ma in finale l'abbiamo ammazzato a quello, non è andata così male".

"Non capisci... io mi sono sentito abbandonato dagli Dei, che hanno persino rifiutato il mio sacrificio", insiste Abel. "Per quanto mi riguarda, io ormai non ci credo più a sti Dei. Che hanno fatto per noi?"

Guelfo è stupito di sentir parlare così il suo amico, ma cerca di minimizzare: "la malvagità è potente, ma in fondo bisogna aiutarsi, che gli dei ci aiutano". Dice anche che probabilmente i tizi incontrati il giorno prima erano degli stregoni, o qualcosa di simile.

"E lo vedi?" lo interrompe Abel, "sono stregoni, e sono ben più potenti di quel che ci permettono di essere gli Dei. Loro, stregoni, possono fare cose che gli dei si sognano di farci fare!"

"Ma tu Abel riesci a parlare con i morti!"

"Sono solo sogni, illusioni, Guelfo"

Guelfo insiste a dire che gli dei sono potenti e hanno aiutato Abel e tutti loro in molte occasioni. Ma Abel non ci crede più.

"Ho bisogno di parlare con qualcuno, non posso andare avanti così. O torniamo indietro e parlo con Padre Quart... o forse posso andare a cercare Frate Erwin, a Carentan. Nessuno mi può aiutare, altrimenti.

"Gli dei non ci aiutano più, Guelfo, non ci hanno mai aiutato".

Intanto Solice si accorge che c'è Giovanni che sta origliando la conversazione tra Abele Guelfo, e insieme ad Eric lo fa

allontanare.

Ma Abel e Guelfo non se ne curano e continuano il loro colloquio privato. Alla fine Guelfo, resosi conto della gravità della crisi di Abel, acconsente a che si vada a cercare qualcuno per permettere ad Abel di parlare con un padre spirituale.

Chiamano Ciro.

"C'è un cambio di programma", dice Guelfo, "Padre Abel deve scendere e andare a piedi".

Ciro dice che non se ne parla, perchè ha ricevuto ordini da Padre Lorenzo Quart, e non ha intenzione di disobbedire.

"Ma è una questione teologica", insiste Guelfo.

"Io conosco la sola teologia", risponde Ciro, "ed è quella di Padre Lorenzo. M'ha detto di portarvi tutti alla foce, e io vi ci porto".

Alla fine Abel interviene e dice che ha bisogno di un prete. Ciro indica Solice: "non va bene lei? No? Ah, allora ci penso io. Aspetta 'n attimo, Padre Abel". E sale su. Dopo qualche minuto, quando già Guelfo si immagina di veder ricomparire Ciro mascherato da prete, ecco che ricompare insieme a Giovanni.

Hanno parlato, e ora Giovanni espone (malamente) la sua idea: ad Achenar conosce un vecchio prete, Padre Francesco, che era prima ai Padri di Noyes. Suggerisce ad Abel di parlare con lui. Abel, non avendo niente da perdere, acconsente.

Padre Francesco da Achenar

Ciro è soddisfatto di suo figlio, e molto contento. Fa fermare la chiatte in un borgo fuori Achenar, e scendono soltanto Abel, Solice e Giovanni, che guida i due religiosi in città. Il fiume intanto è gonfio e fangoso, e quasi sfiora i pilastri del grande ponte bianco di Achenar. La città è bella e decorata, dall'aspetto florido. Si arriva ad una chiesetta parrocchiale, e solo dopo parecchio tempo torna Giovanni con un vecchietto gobbo e pelato, vestito di nero. Zoppica e si aggrappa al braccio del giovane, e raggiunge Abel e Solice: "La pace di Kayah risplenda su di voi", esordisce, suscitando una smorfia infastidita nel giovane paladino.

Lui e il vecchio prete restano a lungo a parlare da soli.

"Mi dispiace molto di aver disturbato la sua vecchiaia", inizia Abel.

"La vecchiaia è quella dell'animo, chissà chi è più vecchio tra di noi", risponde il prete.

Abel dice che voleva parlare con un padre spirituale, o Padre Quart o Frate Erwin. Padre Francesco li conosce entrambi molto bene. Cerca di parlare bonariamente con Abel, il quale è però sulle difensive e poco apprezza il tono a volte paradossale e scherzoso del vecchio prete.

"Gli uomini sono uomini, un giorno ci stanno e un giorno non ci stanno più. Non bisogna dipendere da un padre spirituale, ma solo nella Dea bisogna confidare", dice Padre Francesco. "Le persone possono anche morire, ma Kayah trova sempre nuovi amici".

Abel non sembra intenzionato a parlare, ma Padre Francesco insiste: "tu pensa che io sia come tuo nonno".

Alla fine Abel racconta tutta la storia, e racconta del 'selvaggio'.

"E così l'ho colpito", dice.

"Gli hai dato un pugno?" chiede Padre Francesco.

"No. L'ho colpito. Ero Paladino".

"Eri? Se lo sei, lo sei".

Abel racconta che Kayah gli ha voltato le spalle e che non era presente in quel luogo, ed ha anche rifiutato il suo sacrificio, quando aveva tentato di immolarsi per salvare i suoi compagni.

Padre Francesco gli risponde che evidentemente il sacrificio in qualche modo è stato accettato, visto che i suoi compagni si sono tutti salvati.

Abel insiste con la sua perplessità, visto che ha visto Kayah non far nulla in mezzo a manifestazioni di potere enormi. Ma Padre Francesco gli risponde "la Dea non è una manifestazione di potere, è qualcosa di più profondo. Ma anzi, fino ad oggi Kayah t'ha dato fin troppi miracoli. Perchè la tua fede è entrata in crisi?" e fa una pausa, per enfatizzare le sue parole, "ha piovuto!"

Abel si offende un po': "non sono in grado di andare avanti con questo discorso".

Padre Francesco insiste: "tu vorresti sentirti dire quello che già pensi. Ti senti male perchè non ti sei comportato bene, non perchè la dea ti abbia abbandonato. E anzi, la dea ti ha salvato lo stesso."

Abel si incupisce ancor più.

"E' l'orgoglio che ti ha portato a sbagliare" insiste Padre Francesco, "è l'orgoglio che ti rovina. Paladino di Kayah non è un titolo d'onore, è un sacrificio."

Abel saluta, ringrazia seccamente e se ne va. Padre Francesco lo benedice. Poi gli si avvicina anche Solice, e lui benedice anche la ragazza, e le sussurra: "stacci attenta a quel ragazzo, è un bravo ragazzo!"

Giovanni porta Solice e Abel in locanda (non quella più rozza che aveva inizialmente pensato, ma una più decorosa), poi a sera Abel dice a Solice di andare alla messa, "non posso rovinare due paladini insieme", commenta amaramente.

Ad Abel non è piaciuto Padre Francesco, si è sentito preso in giro, così confida a Solice, e poi l'accompagna alla celebrazione, officiata da un prete molto più giovane e concelebrata da Padre Francesco.

Padre Francesco fa un sermone, parla dell'orgoglio e di come Kayah sia invece la dea della fragilità dell'uomo. Parla contro i duelli, dice che bisogna rifuggire gli scontri inutili. "Il devoto di Kayah lascia il passo!"

Abel prova a pregare e cerca di percepire una sua "risposta". D'altra parte si sente offeso dalla dea, incompreso dagli uomini e dalla dea, e quasi si aspetta che Kayah si scusi. Però, stranamente, durante la celebrazione non si sente a disagio, e poi ha l'idea che anche se la dea si comporta in modo misterioso, e a volte snervante, per lui forse ha una

sorta di predilezione. Non lo fa morire, ostinatamente, forse come segno della sua affezione. Intanto a notte gli altri restano attraccati in porto ad Achenar, in silenzio. Ciro parla con le guardie a proposito del nubifragio, Amilanta è sotto l'acqua. "So affogati un po' de zingari", commenta allegramente la guardia.

Achenar, 17 ottobre 516

Al mattino Guelfo poverino sta molto male, e l'infezione alla sua gamba ferita peggiora. C'è però un bel sole e Abel e Solice sono di buon umore. Abel decide che si prosegue con il viaggio, e nel caso ci siano faccende religiose ci penserà Solice. Lui invece pensa a ricomparsi l'equipaggiamento colato a picco nel nubifragio. Giovanni li accompagna al quartiere commerciale e Abel gli dà dei soldi e l'incarico di comprare alcune pale. Abel cerca armi e armature, da integrare con quelle prese ai banditi. L'idea di utilizzare il bottino lascia molto perplessa Solice, ma Abel è convinto: "tanto ormai gli dei mi odiano, una cosa in più o in meno è uguale", dice. Quando Giovanni ritorna, con cinque pale e l'aria sbronza, si capisce che deve aver fatto un po' la cresta ai soldi datigli da Abel, il quale non se ne cura. A sera Abel prega un po', svogliatamente, e si rade la testa.

Achenar, 18 ottobre 516

Finalmente Guelfo inizia a migliorare. Ci si ricongiunge più avanti lungo il fiume, che è sempre più enorme. Abel dirige aspramente le preghiere della sera, poi Giovanni gli si confessa, dice che ha rubato le monete per bere e si sente in colpa. Abel lo tranquillizza, non c'è problema e in fondo pure lui e i suoi compagni stanno usando le armature dei briganti. Non c'è problema. La chiatta prosegue anche durante la notte.

Fiume Dymiras, 19 ottobre 516

Il cielo sereno e i paesaggi che si vedono dalla chiatta sono belli e civilizzati, ci sono paesi, fattorie e villaggi, floridi e ben messi. A sera si dorme a Dupont.

Foce del Fiume Dymiras, 20 ottobre 516

Poco prima del tramonto la chiatta raggiunge la foce del fiume, nei pressi di Zarak. Tutti scendono dalla barca, Guelfo zoppica ancora molto. Ciro consiglia la locanda "l'approdo del fiume", tanti saluti e Abel benedice. Le armi avanzate al gruppo saranno riportate da Ciro al Monastero dei Padri di Noyes.

Il mare

Intanto i ragazzi di Caen osservano estasiati il loro primo tramonto sul mare. I pescatori tornano, le case si infittiscono fino a formare la città di Zarak, intricata e popolare. Scende la sera ed è necessario chiedere informazioni per trovare la locanda. E' un certo Ciro (o forse Marcelle), facendo forse un po' troppo l'amicone con Julie tanto da suggerire a Loic di indossare cautelativamente il tirapugni, a guidare i nostri all'Approdo. Abel gli domanda della Prostituta del Quartiere e Ciro/Marcelle si mette a ridere. Pare che sia il posto più brutto e squallido e deserto del mondo, e poi il nome vero è la "Pu//ana del Quartiere", per essere precisi. Non è un bordello, ma solo una taverna schifosa. Dopo cena Ciro/Marcelle accompagna i nostri alla bettola, che è chiusa. Tutt'intorno c'è un quartiere popolare molto allegro e rumoroso, un labirinto di vicoli, si sente musica dalle taverne, confusione, panni stesi e gente dappertutto. In una piazzetta c'è la statua di una dama con un bambino, e Ciro/Marcelle, ridendo, fa la riverenza. "Mi sembra di essere tornata al borgo dei pazzi", commenta allegra Julie. Tornati all'Approdo, c'è musica fino a tardi, e Julie chiede al bardo di procurarle un liuto a basso prezzo. Si canta e si balla. Solo Eric ed Abel dormono alla P. del Quartiere, per controllare nel caso passasse Zacharias.

Alla Pu//ana del Quartiere

Zarak, 21 ottobre 516

L'indomani, svegliati tardi, i nostri si recano alla P. del Quartiere. La porta è socchiusa e c'è un tizio addormentato e ubriaco fradicio dietro il bancone. E' Geoffry, l'oste, un tipo veramente devastato dall'ubriachezza, dallo sporco e dallo squallore. Appena sveglio, incredulo all'idea di avere clienti, porta del vino e dei boccali polverosi. Dice che conosce **Zacharias Gallos Torriani**, che un tempo veniva spesso ma che ora è parecchio che non si fa vedere, sarà un anno, forse è morto. Geoffry dice che c'è anche stato un prete nella sua locanda, una volta. Julie chiede a Geoffry dove poter rimediare dell'attrezzatura per scassinare serrature e lui le promette che le darà una

mano.

Nel corso della giornata si dà una pulita alla topaia, in vista di restarci un po' a fare la posta a Zacharias.

Eric accompagna Julie e Solice al mare, attraverso i vicoletti stretti, fino alla spiaggia di ciottoli dove stanno moli di legno e barche di pescatori.

Le ragazze giocano con l'acqua, si bagnano i piedi e raccolgono conchiglie, divertite, poi Eric le porta al Grande Porto.

E' un porto bello con grandi bastimenti, molte locande.

"Come fanno a stare a galla quelle navi enormi?" si interroga Solice.

"Non so, chiedi ad Abel", risponde Eric.

Eric entra nella locanda "L'Ostricarò" per raccogliere un po' di notizie dal mondo, mentre le ragazze cercano di trovare qualcuno che dia loro il permesso di salire a bordo di una nave.

Al primo tentativo sono cacciate via in malo modo, sembra anzi che gli scaricatori di porto siano superstiziosi e non vogliano avere donne a bordo. Al secondo tentativo ci sono marinai gentili e le due ragazze possono fare un bel giretto a bordo di un bastimento ancora in fase di lavorazione.

In locanda intanto Geoffry ha preparato del pesce, e il profumino attira qualche avventore. Così Julie si improvvisa cameriera e Desiree sguattera. Abel anzi riprende Julie e le dice di darsi una calmata e non fare troppo la smorfiosetta.

In serata arrivano anche un altro paio di avventori giovani, uno dei quali, a detta di Geoffry, potrebbe rimediare a Julie gli "attrezzetti" che cercava. Lei gli si presenta come Desdemona e si mettono d'accordo per la compravendita più tardi, all'Approdo.

Chiusa la serata alla P. del Quartiere, le ragazze si trasferiscono all'Approdo, dove Julie prima rimedia un mandolino a buon prezzo, e poi, all'arrivo del tizio degli attrezzetti, anche un completo kit da scassinatore.

"Dov'è la mia bella Desdemona?" chiede il tizio palesemente ubriaco. Fa un po' il piacione ma è innocuo e tutti vanno sereni a dormire.

La movimentata festa di San Canuto

Zarak, 22 ottobre 516

Durante la notte Abel sogna.

Ci si sveglia tardi, solo Solice è mattutina e prega di buon mattino.

Per strada ci sono spettacoli, perchè è la festa di San Canuto, e quindi è pieno di cantori, musicisti, giocolieri, e banchetti di piazza.

Alternandosi alla P. del Quartiere, i ragazzi partecipano alla festa di San Canuto.

Prima Eric, Desiree e Julie vanno in centro a cercare una bella cartina geografica del Granducato (che Eric compra, non esattamente a buon mercato), poi vanno alla festa. C'è pure la danza del ventre!

Ma la maggiore attrazione è una commedia, che viene rappresentata in piazza: "la fidanzata del Conte" è il titolo, e c'è un sacco di gente.

La storia è semplice, c'è il piccolo Conte che vorrebbe una donna, ma la vecchia e crudele madre non vuole farlo sposare. Poi arriva una ragazza e si innamora del Conte, che non si accorge di lei. La ragazza, interpretata sulla scena da un'attrice donna, è l'eroina che fa mille avventure per ritrovare il Conte. La madre del Conte è sempre più cattiva, e il pubblico si scalda ed inizia ad insultare la Contessa.

A un certo punto si presenta sul palco un tizio vestito da prete importante, con le insegne dell'Ordine di Maers. Tutto il pubblico inizia a sfottere, e quando la Contessa inizia ad amoreggiare con il prete la gente va in visibilo.

L'atmosfera si fa pesante e Eric consiglia alle ragazze di allontanarsi, visto che c'è aria di sommossa.

"Abbasso la chiesa corrotta! A fuoco le chiese!" grida un tizio.

"A morte i preti corrotti!" gli fa eco un altro.

"Abbasso la Contessa prostituta!!"

Le grida si fanno sempre più dure e Eric porta via le ragazze, prudentemente.

Arrivato in locanda vede che nella calca gli hanno rubato un po' di soldi.

Nel pomeriggio Abel e Solice cercano qualche cerimonia in chiesa per San Canuto. Trovano una chiesetta non lontana dalla locanda e assistono al rito, insieme a molta gente.

Curiosamente ci sono un paio di guardie a proteggere la chiesa. C'è un clima vago di sommossa popolare.

Xalathon si presenta

A cena in locanda c'è gente, e c'è di nuovo il solito tramestone degli attrezzetti, che stavolta attacca bottone con Desiree, è galante. Si presenta come Xalathon, viene da Feith.

A tarda sera, rimasti soli, Eric e Abel accompagnano le ragazze all'Approdo: i rumori di tafferugli suggeriscono prudenza. Solice ha l'impressione che la rivolta impazzi proprio vicino alla chiesetta della cerimonia in onore di San Canuto, e lo dice ad Abel.

"Stanotte ho sognato Padre Lorenzo Quart che vedeva dei tafferugli e li ignorava. Quindi li ignoriamo pure noi"

Un prete inseguito

Si va verso l'approdo, quando ci si accorge che c'è un tizio di corsa che viene nella stessa direzione. "Aiuto! Aiuto!" grida, "che Kayah vi benedica, aiutatemil!"

E' il prete della messa per San Canuto, inseguito da malviventi facinorosi armati di bastoni. Racconta col fiatone che gli hanno bruciato casa e ora lo inseguono per fargli del male. E in effetti pochi istanti dopo compaiono sei brutti ceffi in fondo al vicolo. Abel dice che bisogna dividersi, lui resta a fronteggiare i tizi, mentre Eric corre avanti col prete, Desiree corre, Solice resta lì vicino, e Julie corre a chiamare qualcuno, in giro, a bussare alle porte per chiedere aiuto. Nessuno risponde. Intanto Abel si piazza in mezzo alla strada, per fermare o almeno rallentare i malviventi. "Che succede, calmi, che è sta corsa?" chiede. Due si fermano, gli altri quattro continuano appresso ad Eric. I due fermati davanti ad Abel non hanno il coraggio di attaccarlo (benchè disarmato, ispira un certo timore), tuttavia lo prendono in giro e lo offendono in vari modi. Gli altri quattro sono corsi appresso ad Eric col prete, e Solice li rincorre per aiutare il compagno. Eric si ferma in una strettoia, e facendo scudo al prete azzoppa con un colpo secco il primo mascalzone. "Chi è il prossimo?" chiede, e poi carica a testa bassa. Nel mentre Desiree recupera il prete e lo conduce in un punto nascosto, al sicuro. Eric azzoppa il secondo brigante, e gli altri due scappano. Nello scappare passano accanto a Solice, che vede che uno dei due ha un pugnale in mano. Grida: "attento Eric!", il quale riesce a schivare il lancio del pugnale. Insegue poi i due malviventi, che si riuniscono agli altri e scappano. "Tu non passerai buone giornate" dice ad Abel uno di loro, prima di darsi alla fuga. Una volta riuniti tutti, Abel va a controllare i feriti: hanno entrambi una gamba spezzata, anche malamente, ma non sono morti. Abel decide di lasciarli lì ed avvisare in locanda di mandare le guardie. E così avviene: portato il vecchio prete in locanda, sono allertate le guardie. L'oste si prende cura del prete, il quale sembra confuso ma in salute. "So' ragazzacci, non mi va di accusare nessuno" dice il prete, "ma con tutti sti spettacoli teatrali poi la gente è spinta a fare ste cose..." Il prete è mite e ora sta anche tranquillo, e ringrazia Kayah. "Ringrazia anche Eric però", puntualizza Abel. "Sì, sì, è un sant'uomo! Siete tutti bravi ragazzi!" risponde il prete, e benedice abbondantemente. Le guardie ascoltano i fatti e suggeriscono cautela: non sia mai che qualcuno voglia vendicarsi per le gambe spezzate ai due lazzaroni.

arak, 23 ottobre 516

In mattinata i nostri tornano alla P. del Quartiere. Abel dice a Geoffry di andare a indagare su come si chiamasse la barca di Zacharias, per capire se è in porto o no. Ripassa anche Zalathon, sempre più curioso e impiccione. Pensa forse che vogliamo comprare la locanda di Geoffry. Oggi zuppa di pesce, e Desiree chiede legumi. A ora di pranzo si presenta una ragazzina, la figlia di Geoffry, Jeanne. Poi torna anche Geoffry con un po' di informazioni: la nave di Zacharias si chiama "la fidanzata del mare" (ormai solamente "la fidanzata"), e sembra che sia in porto, ferma da mesi. Zacharias non si fa vedere molto in giro ed è noto per avere un brutto carattere. Non c'è movimento, sta lì ferma.

La paternale

Guelfo fa una bella paternale a Geoffry contro l'alcolismo. Il prete aggredito ieri sta bene, e casa sua è distrutta (ma non incendiata). Geoffry inizia a pensare di poter diventare ricco dicendo che la stanza che affitta nella locanda (ad Abel ed Eric) sia miracolosa. "La chiamerò la stanza del prete", dice, "e ci farò affari d'oro!" Desiree gli fa notare come il nome della locanda non si addice troppo alla "stanza del prete". Vanno al porto, Abel, Eric, Desiree, Solice e Julie. Scorgono di lontano una piccola isola con un faro enorme, ci sono navi attraccate e molta gente. Eric chiede dove sia ormeggiata "la fidanzata" e alla fine glie la indicano. E' un veliero ad un solo albero. Pare che Zacharias si faccia vedere raramente. Il modo migliore per sapere qualcosa è andare in capitaneria di porto, ed è qui che va Eric a chiedere di Torriani. Ungendo un po' l'impiegato si viene a sapere che ha pagato per l'estate e adesso in settimana prossima tornerà a pagare per l'inverno. Eric dà una mancia ulteriore per essere avvertito qualora Torriani si faccia vedere. Lui e gli altri si daranno il cambio alla locanda di fronte alla capitaneria di porto.

Sorpresone su Xalathon

Tornati alla P. del Quartiere, ecco che c'è Guelfo che sta giocando a carte con Xalathon, e sta anche giocando forte, a corone d'oro. Davanti agli occhi esterefatti dei compagni, Guelfo paga quattro corone a Xalathon, il quale come minimo offre il pranzo a tutti. Mentre mangiano, Julie nota qualcosa al suo orecchio, che è strano: glie lo scopre e, oltre ad un orecchino, si vede che è allungato, a punta. "Ma che sei un elfo?" gli chiede.

Lui arrossisce imbarazzato e dice di sì, che a Feith ci stanno tanti elfi.
Se ne va e dice che torna la sera.
"Anche se non torni va bene", gli dice Abel.
Geoffry dice che conosce Xalathon da alcuni anni, è un intrallazzone. Abel è preoccupato che sappia troppe cose del gruppo, mentre Guelfo lo tranquillizza, più facilone.
Si decide che Abel ed Eric resteranno alla P. del quartiere, mentre gli altri vanno all'Approdo.
A sera arriva Xalathon e comincia a fare domande. Abel dice che lui è un agente segreto che combatte contro i cattivoni. Lo fa scherzosamente. Eric risponde invece: "io meno".
"A pagamento?" chiede Xalathon.
"No, no, quando mi pare. Se mi sta antipatico uno, lo meno".
Xalathon saluta e va all'Approdo.
Qui chiacchiera con Guelfo, Loic e le ragazze. Dice che sta cercando una nave in partenza per mandarci delle persone che conosce, e che pensa che i nostri stiano cercando la stessa cosa. Dice che sa tutto, praticamente sa che sono stati alla Capitaneria di Porto. Ha bisogno di mandare queste persone sue amiche via da Zarak, in segreto, e ora partono poche navi.
"Se avessi una persona cara, non la manderei mai insieme a noi", gli dice Julie.
Quando poi Xalathon se ne va, Guelfo suggerisce a Julie di seguirlo per vedere che combina. Lei, convinto frettolosamente Loic (che era piuttosto restio a lasciarla andare), esce dalla locanda e scompare nella notte.

Il pedinamento

Julie esce dalla locanda appresso a Xalathon. Lui va e zompetta allegro e dinoccolato, entrando nei quartieri più eleganti. Julie gli resta incollata.
Arriva in una piazzetta illuminata da un'immaginetta sacra di Kayah. Qui c'è una casa, Xalathon prima bussa e poi apre con la chiave. Julie sbircia dalla finestra e c'è un tizio piuttosto massiccio, insieme a Xalathon.
"Allora mo vado" gli dice Xalathon, "c'ho una pista, non ti preoccupare!". Dopodiché esce di nuovo da casa. E' già sulla porta quando, un po' divertito, dice al compagno: "allora fa tu il primo turno di guardia, e mi raccomando, fallo bene". E si guarda intorno.
Julie gli resta dietro, adesso Xalathon cammina lentamente ed ha una spada al fianco. A volte si gira, forse pensando di essere seguito. Poi si nasconde dietro un angolo, per sorprendere un inseguitore, ma Julie si rimpiaffa e poco dopo Xalathon ritorna a cercare nei pressi e non la vede. Riparte, stavolta senza fischiare, oltrepassa una chiesa ed entra in una locanda identificata dal simbolo della Luna.
Julie lo sbircia da una finestra, mentre Xalathon fa un po' il simpatico con la gente del posto. Dopodiché si siede vicino a altri 3 bruttissimi ceffi e iniziano a parlare di affari.
"Ho bisogno di un'informazione" chiede Xalathon, "e so che voi siete bravi a trovarne".
"Avoja", risponde uno dalla faccia patibolare, "quindi ce famo paga' bene".
Xalathon offre da bere e chiede: "mi serve sape' se riesumate Gallos Torriani, perche' non si trova, c'è gente che lo cerca".
"Se lo sarà magnato un mostro marino!" risponde il tizio sghignazzando.
"E voi non vedrete allora il becco di un quattrino" risponde sempre ridendo Xalathon.
I soggetti sono brutte persone, Julie li vede e ne ha un po' paura.
"Il problema è questo" dice Xalathon, tornando serio, "devo carica' degli amici per un viaggio, ma non c'è nessuno che parte".
"Hanno voglia di suicidarsi?" domanda il brutto ceffo.
"Un suicida noi lo conosciamo!", risponde ilare Xalathon.
"Zacharias Gallos Torriani" dicono i tre in coro.
"Dovrebbe sta' in città", insiste Xalathon, "l'ho annusato".
Contrattano, poi Xalathon si affaccia alla finestra per darsi un po' di arie, e quindi offre come pagamento ai tre brutti tipi un tabacco molto strano, dall'odore dolciastro e molto buono, inebriante. Ne promette molto, in cambio dell'informazione.
Tutti iniziano a fumare e si inebetiscono molto, mentre Xalathon saluta e lascia la locanda. Di nuovo Julie gli si mette appresso.
A un certo punto la fanciulla si accorge di avere un tizio alle calcagna, si nasconde, poi scappa avanti e fa in modo che l'ubriacone si incontri con Xalathon. I due si trovano in una piazzetta, e Xalathon lo mette in fuga.
"Quanto sei brutto!" gli grida contro l'elfo, "ma sei la ragazzina di prima trasformata in un rospo?"
Julie, nascosta, trema al timore di essere stata scoperta. Xalathon torna verso casa sua tutto allegro, facendo un po' lo spavaldo, e un po' voltandosi indietro, ma Julie gli resta parecchio a distanza. Infine arriva a casa e, prima di entrare, si rivolge all'oscurità della notte: "Non vuoi entrare in casa? E' un peccato, ti presentavo al mio amico..."
Dopo un bel po' che è tornato dentro, Julie da brava piattola lo spia dalla finestra, in tempo di vedere una terza figura nell'ombra, minuta, una donna. Ma presto la luce si spegne e Julie torna in locanda.
Intanto in locanda c'è Loic preoccupatissimo per la sua cuginetta, e Guelfo che cerca di calmarlo.
"Non mi calmo!" sbraitava Loic, "adesso mi metto l'armatura e rivolto da cima a fondo questa città!"
Per fortuna Julie arriva prima che Loic metta in pratica i suoi propositi.

Le ricerche di Zacharias continuano

Zarak, 24 ottobre 516

Il gruppo si divide per "coprire" i diversi punti della città dove potrebbe comparire Zacharias Gallos Torriani.

Eric alla capitaneria di porto, Julie con Guelfo e Solice vanno a casa di Xalathon a tenerlo d'occhio. Verso ora di pranzo Xalathon esce di buon passo, quasi si scontra con Guelfo e Julie che erano andati a comprare un panino, e Julie gli si incolla dietro, non vista. Xalathon si dirige alla locanda della Luna, e si incontra, in mezzo alla folla, con uno dei tre tizi patibolari della notte precedente. Julie origlia la loro conversazione.

"Ce sta, il nostro, in città" dice il brutto ceffo.

"Dove sta?" chiede Xalathon.

"Dal Gobbo", risponde il brutto ceffo.

"D'accordo, adesso tu va alla Capitaneria di Porto e di' che Zacharias sta dal Gobbo, poi grazie, bene così". Gli consegna un pacchetto e se ne va contento.

Quando Julie fa rapporto agli altri su quanto ha scoperto, Eric suggerisce di prevenire Xalathon e andare subito dal Gobbo.

Purtroppo però in una città come Zarak non è per niente facile trovare "il gobbo": solo Geoffry l'oste ne conosce parecchi.

Uno dei Gobbi, un pescatore, non è sicuramente quello giusto, ma conosce Torriani e ne parla un gran male. La ricerca del Gobbo va a buca.

Zarak, 25 ottobre 516

Eric va alla Capitaneria di Porto di buon mattino, e gli dicono che il Gobbo sta in una stamberga alla Sibilla Bassa. Eric paga una mancia e va ad avvisare i compagni.

Si scopre che la Sibilla Bassa è un quartiere intero di Zarak, e si decide che andrà Abel da solo, con Julie nascosta dietro.

Xalathon fa il piacione

Intanto Solice tiene d'occhio casa di Xalathon, e lo vede uscire. Gli va dietro per un po', finché i due non si trovano l'uno davanti all'altro in un mercato coperto.

"Signorina, vogliamo passeggiare insieme?" le chiede.

"Scommetto che mi avevi vista", dice lei.

"Io le belle ragazze le vedo sempre" risponde lui saccente.

Xalathon, facendo un po' il galante e un po' lo spiritoso, invita Solice a fare una passeggiata e la conduce, guarda un po', proprio verso il quartiere della Sibilla Bassa.

Xalathon offre la cena a Solice e intanto le fa un terzo grado, al quale lei risponde senza raccontare bugie, ma riuscendo a non dire niente di importante. Xalathon chiede di eventuali fidanzati, pettegolezzi, e lascia capire chiaramente di essersi accorto di Julie, due notti prima. Confida a Solice di avere un debole per Julie e le chiede di metterci una buona parola.

Intanto, prima di trovare Zacharias, Abel ci mette un po' e chiede alle due taverne del posto. Alla fine un avventore lo accompagna nel posto dove lui tiene una stanzetta in affitto.

Zacharias Gallos Torriani

Zacharias Gallos Torriani è un tizio seduto imbronciato su una sedia a dondolo. È spennacchiato, vecchio e sdentato, e con un'espressione arcigna sul volto segnato dalle intemperie. Il suo abito unto e risicato lascia vedere una corporatura potente, muscoli d'acciaio coperti da pelle flaccida di vecchio.

Abel mostra la mezza moneta e Zacharias annuisce senza dir molto. Chiede quanta fretta ci sia, e Abel dice che è tutto tranquillo, e i due si danno appuntamento per l'indomani sera, in locanda alla P. del Quartiere. Abel mette soltanto in guardia Zacharias da possibili abboccamenti con Xalathon, che sarebbe meglio evitare.

Zarak, 26 ottobre 516

A sera si presenta Zacharias Gallos Torriani alla P. del Quartiere. Entra con un calcio, sempre più imbronciato.

Geoffry è stupito: "credevo che tu fossi morto!" esclama.

"Tu di me lo credevi, io di te lo speravo!" borbotta Zacharias Gallos Torriani, "comunque mi pare che ci stai vicino".

Si siede al tavolo e resta in silenzio. Mette giù la moneta intera.

"Quando volete partire?" chiede.

"Immediatamente, il prima possibile" risponde Guelfo.

"Ci vuole un minimo di tempo, la nave è messa male e devo trovare i marinai. Tre giorni almeno, prendo i peggio, ma mi servono tre giorni".

Eric suggerisce che forse è meglio se non prende proprio i peggio marinai possibili. Si parla un po' del viaggio, finché Zacharias non sbotta: "ho capito, non sapete un ca//o".

Nessuno lo contraddice, e lui continua: "V'hanno detto qualcosa? No? E allora se non ve l'hanno detto vuol dire che non

lo dovete sape'. Non sarete soli a bordo, ma non vi preoccupate."

Alle domande - adesso si', preoccupate, - Zacharias risponde: "tranquilli, non lo sapra' nessuno piu' di quelli che gia' lo sanno. E spiega che Xalathon gli ha offerto soldi per far salire a bordo due passeggeri. Ha offerto 25 corone d'oro, una cifra veramente alta, e con l'aria di potersene permettere anche di piu'.

"Ma dove vanno?"

"Vanno nella stessa direzione, ma non nello stesso posto preciso. Altrimenti mi sarei insospettito e l'avrei ammazzato", risponde Zacharias.

Eric propone di pagare noi per non far salire nessuno a bordo, ma pare impossibile.

"Quando parti non sai mai se arrivi", commenta Zacharias, "anzi, conta che non arrivi".

Intanto Julie sta nascosta nei pressi della locanda, ma vede che si avvicina una banda di teppisti armati di bolas e scappa dentro, quasi scontrandosi con Zacharias che esce. Volano un po' di insulti e poi i teppisti se ne vanno.

La notte passa tranquilla.

Zarak, 27 ottobre 516

A sera torna Zacharias in locanda e non apprezza il vino scelto per lui. Dice che Xalathon ha offerto 25 monete d'oro, e a lui fanno veramente comodo, viste le spese che dovra' sostenere per il viaggio. Dice che i due tizi sono un uomo e una donna. Zacharias sta assoldando i marinai, una ventina, che servono anche in caso di (probabili) assalti dei pirati.

Eric e' preoccupato che questi disperati di cui parla Zacharias siano facilmente corruttibili dai passeggeri di Xalathon, ma evidentemente Gallos Torriani sta tranquillo perche' li conosce lui.

Per sapere chi saranno i passeggeri, si va tutti a casa di Xalathon, presentandosi armati ma con una bottiglia di vino per cortesia.

L'arrivo di lothar

Il tizio ha la barba, i capelli lunghi e si presenta come Lothar.

Eric va subito al dunque: "salve, anche tu sei un elfo?"

Lothar: "no."

Guelfo chiede spiegazioni sull'imbeccata alla Capitaneria di Porto, e Xalathon si arrampica sugli specchi dicendo che gli serviva una nave ad ogni costo, e solo Torriani poteva partire adesso". Sembra sincero, forse anche un po' preoccupato davanti a tante armi spiegate.

Julie chiede: "ma da quanto tempo vi conoscete?"

"Da tanto..." e fanno un po' gli spiritosi. Hanno tutti accenti strani, forse Lothar un po' di Krandamer, Xalathon sicuramente del nord (di Feith? Cosi' dice).

Guelfo insiste sul fatto che e' sospetto che Lothar e compagnia vogliano "infilarsi" nella nostra barca, ma Lothar risponde che anche lui preferirebbe andare in barca da solo. Aggiunge "siamo gente per bene..."

"Si', e l'amico tuo mica mi ha venduto le formine per i biscotti", risponde Julie polemica, alludendo agli attrezzi da scasso.

Eric insiste citando le sostanze da fumare. Lothar si giustifica lasciando capire che Xalathon, anche se e' un po' ai margini della legalita', alla fine e' un bravo ragazzo.

Dice che insieme a lui viaggiera' la sua guardia del corpo, una donna di nome Esthel.

Insospettita, Julie prova a toccare Lothar per capire se sia uno stregone (se le fa l'effetto-vito come Guelfo), ma e' goffa e gli mette una mano in faccia, c'e' un attimo di tensione risolto da Eric, che tira fuori la storia delle orecchie elfiche. Lothar non e' un elfo e, a quanto sembra a Julie, nemmeno uno stregone.

All'uscita pero', poco dopo, Julie prova a dare la mano anche a Guelfo e non sente nulla di strano: sembra proprio che finalmente la maledizione di Vito si sia sciolta!

Julie e' molto contenta.

Pero' poco dopo Abel dice: "non esiste." Anche Eric conferma che la stiamo prendendo un po' troppo alla carlona.

"E poi non sappiamo che gente stiamo salvando, magari e' gente losca", insiste Abel, "gente ricercata dalle guardie, che so".

Eric dice: "se pero' li lasciamo a terra rischia che la voce si sparga ancora di piu' sul nostro viaggio..."

Guelfo suggerisce: "preferirei caricarli a bordo e poi intomarli in mare."

Abel dice: "potremmo fare varie cose, forse li carichiamo e troviamo qualche informazione segreta con cui controllarli, ed evitare che facciano scherzi."

Eric insiste che se sono dei veri zozzoni ci mettono niente a pagare tutti i marinai e a fare l'ammutinamento.

Julie in fondo minimizza: "se li facciamo scendere prima di noi, come fa Lothar a scoprire dove stiamo andando?"

Ma Abel e' deciso: "o sappiamo tutto di Lothar e compagnia, oppure non li facciamo salire a bordo, non c'e' storia."

Si va a dormire indecisi.

Il sogno di Abel

Zarak, 28 ottobre 516

Durante la notte Abel ha un sogno intenso, ma al mattino non ne conserva che un ricordo vago. Allora sveglia prima dell'alba Eric e gli dice che va a pregare in chiesa per il rito dell'alba, Eric borbotta qualcosa e dice di si', distrattamente.

Abel va in chiesa, prega e si distrae a pensare al sogno, ed e' come se vedesse ricordi confusi di rapimenti, di un villaggio

di contadini, gente che chiede aiuto, poveracci. E' un sogno malinconico, ambientato in luoghi sconosciuti. Sono fattorie di contadini, e ci sono dei bambini portati via...

Abel resta un po' dopo la cerimonia a pregare, e interroga la Dea sul dafarsi. Percepisce l'affetto della Dea, ma niente risposte, niente ordini, niente di chiaro.

Intanto gli altri vanno a cercare Zacharias Gallos Torriani.

La sistemazione della Fidanzata del Mare

Al molo ci sono i marinai che cercano di sistemare alla bene e meglio la Fidanzata del Mare.

"In 24 ore faranno sicuramente un buon lavoro", commenta Eric.

Alla barca pero' lui non c'e', e tocca cercarlo in giro.

"Dove sta?"

"Sta a cerca' disperati" risponde un marinaio, "so' tutti amici suoi, i peggio"

La nave pure sembra un po' malridotta, di quelle intorno e' la piu' sciupata. Tutti iniziano a girovagare alla ricerca di Zacharias Gallos Torriani.

Solo Abel e Solice si preoccupano invece di trovare un Sacerdote dell'Ordine di Maers per far benedire la barca prima del viaggio. Tramite una guardia ne incontrano uno, in locanda, che da' loro una rivelazione incredibile: anni addietro, Zacharias Gallos Torriani era un Sacerdote come lui, consacrato a Maers. Quindi non c'e' pericolo che voglia partire senza prima far benedire la nave, rito che sara' celebrato l'indomani mattina prima di salpare.

Intanto gli altri trovano Zacharias Gallos Torriani che sta parlottando con dei "peggio" in una bettolaccia periferica.

"Spero che non li paghi al chilo, questi" commenta Guelfo vedendoli cosi' grassi. Uno di loro, alzandosi, lo spintona di proposito.

Zacharias fa sedere Guelfo e i suoi amici, e si fa offrire un pollo, il vino e due mele.

Dice che non sa nulla sui futuri compagni di viaggio, nemmeno dove vanno. Gli hanno chiesto se andasse a nord o a sud, lui non ha risposto. Se vai a sud vorremmo veni'.

E siccome si va a sud lui ha detto ok.

Dice che la compagnia non dovra' scendere proprio in un porto, ma in un luogo che riconosce lui. Mentre fara' scendere Lothar in un altro posto che sa lui.

Guelfo insiste che scenda prima Lothar e poi loro, e alla fine Zacharias acconsente.

Quando tutti si riuniscono all'Approdo, Abel e' dispiaciuto di non aver parlato direttamente con Gallos Torriani, e protesta al resoconto di Guelfo.

Abel dice che vuole andare con Solice a fare un po' di domande a Lothar per capirci di piu' e decidere con piu' consapevolezza se portarselo appresso o no.

"E come capire se racconta balle?" chiede Guelfo, scettico.

"C'e' Solice", risponde Abel, "esponente del Clero di Pyros, che li smascherera'".

Solice guarda in basso, un po' a disagio.

Abel e Solice a parlare con Lothar

Ad ogni modo i due vanno alla solita casetta e vengono ricevuti. Abel si presenta come Giovanni, Solice tace.

Abel fa un po' di domande a Lothar, come mai abbia preferito chiedere a Xalathon e non alla Capitaneria. Lothar risponde gentilmente a tutto. Dice che tramite Xalathon

e' piu' veloce e efficace. Va a sud, non e' in fuga, ma ha problemi di salute, che vuole risolvere attraverso questo viaggio.

Abel e' molto perplesso, ma Lothar insiste, fa un po' il vago e dice che e' una questione personale. Non ha sentito i preti, e lui si intende un po' di medicina. Non vuole entrare nei dettagli perche' teme di non essere compreso.

Solice tace e scruta. Ha l'impressione che Lothar sia reticente perche' non si fida, ha un motivo segreto che non vuole rivelare, ma probabilmente c'e' del vero in quel che dice.

Abel dice: "forse dovrai dirci tutto quello che ti porti dietro, farci vedere il tuo equipaggiamento. Potresti avere zolfo o altre cose da stregone, forse potresti essere tu stesso uno stregone..."

Lothar scruta Abel: "parli come uno che gli stregoni li impala" dice, e si sofferma sulla capoccia pelata del ragazzo.

"Io ne ho paura, degli stregoni" risponde Abel.

"E forse qualche stregone ha paura di te", commenta Lothar. "E' strano che i preti nascondano le loro insegne", insiste, "deve esserci qualcosa sotto".

Abel non raccoglie la provocazione e insiste. Lothar spiega che la sua malattia non la curano ne' i preti dell'Ordine di Reyks ne' i medici. Forse ci pensano altri preti", e ammicca, "ma spero di risolvere tutto da solo. Ho tanta esperienza del mondo e ho capito che avete visto qualcosa che mi puo' riguardare. E forse mi potrete aiutare voi".

Abel insiste a vedere l'equipaggiamento di Lothar, il quale ammette di presentarsi come mercante di mappe, anche se si tratta solo di una copertura. Mostra le mappe.

Solice invece gli chiede: "perche' non ci vuoi parlare del tuo problema? Forse possiamo aiutarti!"

Lothar risponde rilassato: "grazie, lo terro' presente ma ci voglio pensare su."

Abel: "sono un po' preoccupato della tua presenza: sappi che probabilmente ti faremo scendere un po' quando capita, a un certo punto. Non vogliamo metterti al corrente dei nostri affari".

D'accordo, ci si vede l'indomani. Abel e Solice tornano in locanda e ne parlano con gli altri.

Dopo la cerimonia in chiesa si va a parlare con Gallos Torriani. Sta alla nave, tutto impegnato, frettoloso e brusco piu' del

solito. Dice che non ha intenzione di dirci dove fara' scendere Lothar, ma che ci pensa lui e sara' prima di noi.
A Julie sorge spontaneo un dubbio: "scusa, una domanda: ma... il ritorno?"
"Io non ho istruzioni, fatti vostri", risponde Zacharias.
Abel dice che forse Lothar e' uno stregone.
"Lo devo ammazza'?", chiede Zacharias.
Abel tentenna. "Senno', se ti fidi di Padre Quart, ti devi fida' pure di me".
Abel chiede qualcosa di scritto a proposito della destinazione del gruppo, ma Gallos Torriani spiega che lui non scrive NIENTE per nessun motivo.
Tanti saluti e si va a dormire.

La partenza (no tu no)

Zarak, 29 ottobre 516

All'alba si va al porto, un po' preoccupati. C'e' gente attorno alla nave, Lothar con la guardia del corpo. E' una ragazza bruttina, minuta con le spalle larghe e un po' gobba. Porta i capelli corti, spada e daga.
Eric e Loic portano a bordo un barilotto di buon vino, mentre Abel e Guelfo perquisiscono il bagaglio di Lothar.
Non c'e' niente di che, qualche arma, carte, inchiostro, farmaci che Desiree riconosce contro dissenteria, stitichezza e cose del genere, niente di sospetto. A Desiree sembra solo di cogliere un odore speziato di cose che devono essere state nel suo barile, ma che ora non ci sono piu'.
Guelfo si concentra per capire se Lothar sia o meno uno stregone, ma non riesce a capirlo. Esamina poi le borsette alla cintola, e oltre ai soldi trova dei prismi. Ha un improvviso e strano giramento di testa.
"Forse condividiamo lo stesso mestiere", commenta, incuriosito.
"Li sai usare questi prismi?" chiede Lothar, e Guelfo si bulla appena un po'.
Lothar dice che non e' uno stregone, e che se li porta dietro per ragioni affettive. Poi comincia a fare domande allusive a quanto sia strano che uno come Abel viaggi con uno come Guelfo.
"Essendo voi un uomo di cultura dovrete sapere che Kayah e' protettrice dell'Arte", risponde Guelfo.
Guelfo alla fine dice ad Abel che Lothar quasi certamente e' uno stregone, e Abel gli chiede quindi la malleveria della scuola di magia. Lothar nega di essere uno stregone e confessa che ha portato i prismi proprio per capire che gente sarebbe salita insieme a lui sulla nave.
Abel dice che si fida di piu' di Guelfo che di Lothar e che, in queste condizioni, non e' possibile che Lothar salga a bordo.
Lo va dire a Zacharias Gallos Torriani: "Lothar e' uno stregone senza riconoscimento ufficiale, quindi non lo possiamo portare a bordo".
Zacharias e' incredulo, perplesso, furibondo. Abel si impunta, Lothar non puo' venire. Zacharias, sempre piu' arrabbiato, dice che tocca rimandare il viaggio perche' deve trovare i soldi da restituire a Lothar, e quindi se ne va, lanciando insulti e improprie.

Julie fa la piattola

Lothar, deluso, se ne va via. E tutti gli altri tornano in locanda (non la stessa solita, per evitare lamerate di Xalathon, ma un'altra del centro).
Invece di andare subito in locanda con gli altri, Julie va in segreto sotto casa di Xalathon a dare una sbirciatina, ed assiste al seguente dialogo.
Xalathon: "sei un cretino, quelli si sono spaventati, bravo scemo, tu e i tuoi prismini!"
Lothar: "il prismino a casa non lo lasciavo. Gia' le cose con quello sono difficili, non mi fido a farle senza"
Xalathon: "Sei comunque scemo, ti sei fatto sgamare. Comunque se vuoi vado dalle guardie e faccio arrestare il mago. Manco lui ce l'ha la malleveria, scommetto"
Lothar: "sarebbe una buona idea per fare un tiro a quel pivello imbecille, ma non mi va, perche' poi finisce che accusano anche me, e poi c'e' quello strano prete di mezzo... insomma non e' il caso senno' tocca a me tirare fuori la mia malleveria, e gli altri colleghi potrebbero scoprire che mi trovo qui... no, non e' il caso"
Xalathon: "ma lostesso mi piacerebbe fargli un bello scherzetto, a quel pivello, vediamo se lo impiccano: non sarebbe male togliersi lo sfizio di vederlo penzolare dalla forca"
Lothar: "Magari appartiene ad un'oscura organizzazione segreta dell'Universita', o ha altri appoggi politici... e poi c'e' la strana faccenda di quel prete di mezzo..."
Xalathon: "in effetti se sono dei bastardi perche' ci sta il prete?"
Lothar: "esistono anche preti infami, comunque. Non smuoviamo troppo le acque, senno' tutti finisce che scoprono che sto qua. La storia e' complicata, non mi e' chiara"
Xalathon: "te parli parli ma non t'e' mai stato chiaro niente, in tutta la vita..."
Lothar: "Bella vita la tua, con le donne..."
Xalathon (ridendo) "finche' so' le donne... e insomma non ci possiamo togliere la soddisfazione col pivello?"
Lothar: "no, facciamoli partire e speriamo bene, e il tempo sta gia' migliorando, prenderemo un'altra nave"
Xalathon: "si', ma se ti svegli male come l'altro giorno, ti buttiamo direttamente tra i cadaveri...."
Lothar: "vabbe', ora sono stanco, e poi mi hai stancato. Va a fare la spesa, va".

Desiree offesa

Ascoltato tutto, Julie corre dagli altri e riferisce.

Guelfo dice: "li lasciamo a terra e facciamo una preghiera a Reyks che lo tenga in vita fino alla prossima nave".

Desiree e' invece mossa a commozione dal racconto, e vorrebbe un po' perorare la causa di Lothar, ma nessuno se la fila. Quindi lei, indispettita, va ad allenarsi al tiro con l'arco. Loic si offre di accompagnarla.

Se ne vanno sul lungo mare in una zona poco frequentata e lei tira rabbiosamente frecce sugli alberi. Loic prova ad abbracciarla per farle i complimenti, ma lei e' molto rigida.

"Che hai?" le chiede Loic.

"Sono un po' offesa dei modi che hanno i nostri amici, verso Lothar intendo" Loic: "cioe' in che senso? Lo dovevano ammazzare? Si', forse so' stati troppo morbidi, hai ragione..."

Poi pero' Loic si rende conto che forse ha frainteso, e incischia un po' per rimettere le cose a posto.

Desiree: "non mi piace come considerano le persone che non gli stanno simpatiche.... mi dispiace lasciare Lothar a terra con un problema di salute"

Loic: "non so, sono cose che capisce Abel"

Desiree: "tanto ormai lo sanno tutti che partiamo..."

Loic: "ma che vuoi fare? Non lo puoi curare, e portarcelo appresso troppe strapalle!"

Desiree: "io vorrei aiutarlo, a Lothar, e invece i nostri amici se ne fregano"

Loic: "tu sei una ragazza sensibile, io no, cioe' a meno che questo Lothar ti piace... cioe' io a te, che mi piaci, te lo dico...."

Desiree e' imbarazzatissima, e viene tratta fuori dall'impaccio perche' avvista una flotta di grandi navi in avvicinamento verso il grande Porto di Zarak.

Tutti si incontrano al porto, dove ricomincia a soffiare Illmatar, il vento del Nord.

E' arrivata una flotta di mercantili da Surok e l'attivita' commerciale ricomincia a svegliarsi in citta'.

30 ottobre 516

Nella notte Abel continua a sognare di paesini di campagna assaltati da guerrieri che portano via una ragazzina, dopo esserci brutalmente sincerati della sua verginita'.

Al risveglio Abel e' indignato e pieno di spirito marziale.

I compagni vanno al molo per vedere se la nave parte, ma non oggi. Guelfo gioca a carte coi marinai e nell'insieme si socializza un po'. Sentendo quanto se la passa male economicamente Zacharias, Guelfo si sente un po' in colpa.

Notizie da Surok

Arrivano intanto notizie da Surok:

la situazione si e' normalizzata, il Duca ha rimesso nei ranghi il Conte di Farsund, alleandosi coi Nordri. Uno di loro e' stato nominato suo vassallo. Pare che Nordri integrati nell'esercito di Surok stiano andando via fiume a Benson per la guerra.

Si dice che ai margini nord del Miestwode ci siano molti briganti e "bestie diaboliche".

Il malore di Guelfo

Mentre, a sera, i ragazzi tornano in locanda, Guelfo ha un malore, gli viene da vomitare, e le sue mani si illuminano di un innaturale chiarore: e' l'incantesimo Luce che Guelfo sta producendo contro la sua volonta'. Desiree si prende cura di suo fratello.

Ci si chiude in locanda e, dopo la preghiera serale, si va a dormire.

Guelfo dorme in stanza con Abel, che si sveglia di soprassalto nel cuore della notte. C'e' buio, si affaccia alla finestra e un lumino di Kayah si spegne li' davanti. Prova ad accendere una candela ma si spegne subito, e Abel e' assalito da una strana sensazione. C'e' Guelfo che si dimena nel sonno, come se avesse un incubo tremendo, boccheggia.

Abel inizia a pregare sempre piu' intensamente e gli sembra di vedere intorno a Guelfo una strana nebbia biancastra.

Intanto nella stanza accanto si sveglia Solice, e inizia a pregare in sostegno del compagno.

Abel vede che la nebbia attorno a Guelfo prende le sembianze di una piccola figura umana dai lunghi capelli. E' una figura spaventata, non ostile.

"Rivelati a me, o spettro, dimmi, chi sei?" dice Abel.

Lo spettro cerca di penetrare la sua mente, ma Abel sente solo un terribile dolore. Il contatto non si stabilisce, e lo spettro scompare.

Abel prega di nuovo, poi sveglia Guelfo, che e' frastornato per un sogno tremendo.

Ha sognato di incontrare lungo una strada una ragazzina insanguinata che chiedeva aiuto, talmente malridotta da essere ripugnante. Lui si ritrae e, quasi a giustificarsi, le racconta ogni cosa. OGNI SEGRETO.

A ripensarci, Guelfo si sente assalire dai sensi di colpa e dalla paura di aver rivelato a qualcuno veramente tutto quanto.

Abel ricollega il sogno di Guelfo alle sue proprie visioni, e la fanciullina evidentemente e' stata vittima di qualche tremendo sacrificio. Mentre Abel si preoccupa di trovare il modo di dar pace allo spirito inquieto, Guelfo teme che qualcuno riesca ad estorcerle i segreti, magari un necromante.

Chiamano Solice e la fanno entrare nella loro stanza, le raccontano tutto. Julie si sveglia per il rumore e va ad origliare, dopodiche' ne parla a sua volta con Solice, insistendo di non tenere segreti con il resto del gruppo.

1 novembre 516

Abel prega insieme a Solice. Guelfo si sveglia non tanto presto e subito Desiree si prende cura di lui. Julie invece gli dice di non tenere segreti con gli altri, visto che Pyros e' il Dio della verita'. Guelfo rimanda la decisione ad Abel e Solice, i quali poi raccontano ogni cosa ai compagni.

Loic si gratta.

Alla nave arriva Torriani, che ha bisogno di soldi per partire.

"Mi serve un oro", dice. "Un oro? Te ne do cinque!" risponde Guelfo. Si decide di partire l'indomani col vento buono.

Tanto per cambiare, Julie ficca il naso nelle attivita' di Xalathon, che al mattino va insieme alla guardia del corpo di Lothar al porto, a vedere le navi. Niente di significativo.

Desiree va a caccia di erbe curative con Loic. Abel e Solice pregano e digiunano.

Lothar ci riprova

A sera arriva Lothar in locanda, da solo.

"Ho avuto una cattiva impressione di voi, sbagliata. So che partite e mi dispiace che non facciamo il viaggio insieme", dice.

Guelfo: "cosa ti ha fatto mutare opinione?"

"La consapevolezza che abbiamo finalita' consimili, immagino. La mia finalita' e' di liberarmi del problema che ho, e d'essere d'aiuto a qualcuno. Ho ricevuto una richiesta d'aiuto, devo salpare verso sud e seguire delle istruzioni impartitemi nottetempo".

Guelfo: "da chi? o da cosa?"

Lothar: "non so molto di voi, so solo che siete brave persone. Ho avuto assicurazioni infallibili" (e guarda Guelfo).

Guelfo: "allora di' tutto chiaramente".

Lothar: "avete avuto percezioni di entita' non di questo mondo?"

Abel: "questa e' una domanda. Tu inizia a raccontare".

E in breve Lothar racconta di una ragazzina uccisa orribilmente per fini abominevoli, e di un'altra che rischia di morire allo stesso modo. Le due sono legate tra loro e la prima sostiene di conoscere il gruppo dei nostri, in qualche modo, oltre che il sistema per evitare che muoia la seconda. E' lei a dare a Lothar le informazioni, in sonno. Lothar vuole fare giustizia, salvare l'innocente, ed e' insieme mosso da uno spirito di rivalsa nei confronti dei preti che, a suo dire, non intervengono dove piu' ci sarebbe bisogno.

Alla fine del discorso Abel dice: "comunque tu non potrai venire con noi. Dacci le informazioni che sai e noi semmai interverremo, chissà, se lo vorranno gli Dei" Lothar commenta che e' un perfetto discorso da prete. "Spero di poterti regalare i cadaveri che tu non riuscirai ad uccidere" aggiunge, tracotante.

Salutato Lothar, i nostri parlano un po' tra loro. Secondo Solice in fondo Lothar e' sincero, e veramente e' mosso dal sentimento di soccorso verso l'indifeso. "Oltretutto e' compito nostro", dice lei, "aiutarlo e occuparci di queste cose. Non so le sue capacita', se veramente ce la puo' fare, ma se e' vero cio' che ha raccontato, e io credo che lo sia, dovremmo aiutarlo".

Guelfo e' d'accordo con Solice, mentre Eric suggerisce che se le cose stanno cosi' ci pensa Lothar, che pensa di essere tanto in gamba. Oltretutto sta fregando la sua guardia del corpo (che pensa lui sia un semplice mercante di pergamene), e come frega lei potrebbe fregare anche noi.

Julie pone il dubbio che Bertrand stia ricominciando le sue attivita' oscure, o comunque roba collegata e simile, il che sarebbe terribile.

Abel: "io ho fiducia nella Dea e quindi ci pensiamo noi" Guelfo: "lothar e' un fanfarone saccente, ma e' uno coraggioso con una buona causa." Desiree chiude la discussione dicendo di andare a dormire, che forse la notte portera' consiglio.

Al molo

3 novembre 516

La notte passa male, sonni agitati e nessun sogno rivelatore.

Solice parla un po' con Abel. Ovviamente Lothar non puo' venire, ribadisce Abel.

"E chi si occupa della ragazzina?" domanda Solice.

Abel le ricorda che ci sono degli ordini precisi da svolgere prima, e solo dopo ci si potra' dedicare al salvataggio della poveretta.

Guelfo di buon mattino fa un salto da Lothar a spiegargli la situazione e dire che se ci si ritrova sul posto sara' contento di collaborare: il problema e' tutto che Lothar non deve conoscere la nostra destinazione. Lothar capisce le buone intenzioni di Guelfo e gli dice: "sfidero' il destino, ed in attesa di rincontrarci ti daro' qualcosa di mio".

Guelfo attende trepidante e Lothar gli affida una boccetta, che contiene un farmaco contro il mal di mare. Si chiama "lotharina".

Tanti saluti, e Xalathon si congeda da Guelfo con un sorriso: "sei un ragazzo fortunato, parti in viaggio con un sacco di bonazze!"

Dopo che Desiree e Guelfo si sono cimentati un po' ad analizzare la Lotharina (e a riprodurre un farmaco simile a base di zenzero), si va al porto.

C'e' moltissima folla, e guardie. Nella calca a Guelfo qualcuno ruba la cintura dei calzoni, che era pregiata con fregi

d'argento ed era un ricordo di Lord Dillon. Guelfo se ne dispiace molto.

Si viene a sapere che c'è una solenne benedizione tenuta dal Canonico di Maers (lo stesso che nello spettacolino teatrale si insinuava avesse una relazione con la Duchessa).

I nostri si trovano ai piedi del Castello, insieme prevalentemente a borghesi, mentre il popolino e i lazzaroni stanno tutti a nord, sull'altro versante. In mezzo passa la processione, tra canti e preghiere, e tutti partecipano con grande devozione.

Il rito serve per propiziare l'avvento di Illmatar, vento del Nord.

Rivolta popolare

Il Canonico di Maers getta un anello tra le acque del mare e pronuncia un'invocazione tradizionale, e poi la processione si volta per tornare nel castello. Ma proprio davanti ai nostri, ecco che un dardo di balestra, scagliato da qualcuno del popolo, colpisce il Canonico alla gamba. Egli cade a terra, subito le guardie gli fanno da scudo.

Si scatena un parapiglia generale, scoppia il caos.

Solice si sente investita da uno sdegno improvviso, violentissimo, per il sacrilegio a cui ha assistito, e avvampa letteralmente e mette mano alla spada. Con un'occhiata si accorge che anche Abel partecipa della sua ira.

Le guardie caricano la folla, il popolo arretra, mentre i borghesi restano atterriti ai piedi del castello, accalcandosi sempre più. Poi però sembra che la folla si stia riorganizzando, e invece di disperdersi attacca le guardie, uccidendone alcune. È una sommossa!

Dopo qualche incertezza, le guardie fanno defluire i borghesi via dalla zona, verso il centro cittadino, e poco dopo dal castello vengono sparate frecce e dardi sulla folla, che intanto impazza. È ovunque guerriglia. "Morte alla Contessa che uccide il suo popolo!"

I nostri corrono a ripararsi in una locanda (che fa pagare caro il rifugio), e una volta qui Solice chiede di poter andare a soccorrere i feriti innocenti. È infatti chiaro che la sommossa si sta trasformando in fretta in un bagno di sangue.

Guelfo è contrario a cacciarsi in possibili guai, e Abel è prudente, ma dice a Solice che se si sente di intervenire, è giusto che lo faccia. Lui l'accompagnerà. Non si può andare più numerosi perché le guardie stanno cercando di disperdere i gruppi, e per la stessa ragione i nostri lasciano le armi in locanda.

Solice è contenta di poter andare a soccorrere gli indifesi, come è giusto che faccia ogni paladino. È ovviamente anche spaventata, perché ha avuto poche occasioni, in vita sua, di operare sul serio in situazioni tanto rischiose.

Superano un primo blocco di guardie e si trovano in un quartiere ricco adesso preda di disordini e saccheggi. Scorgono del fumo in lontananza e Solice propone di andare subito lì, per evitare che l'incendio si propaghi.

Lothar si rende utile

C'è una palazzina in fiamme, la casa di un salumiere. Mentre Abel resta fuori come palo, Solice entra nella casa e sente delle grida dal piano di sopra, oltre una scala già parzialmente divorata dalle fiamme. Aiutandosi con un tappeto, doma le fiamme sulla scala e sale di sopra.

L'aria è irrespirabile per il fumo e già si sentono i crolli delle travi, è un inferno. Subito viene incontro a Solice un vecchio mezzo morto, che le si aggrappa e raggiunge le scale, e le indica una stanza. La stanza è proprio il centro dell'incendio, è completamente avvolta dalle fiamme. Solice arriva sulla soglia e chiama, e poco dopo una ragazza riesce ad uscire. Dentro è l'inferno, sta crollando tutto.

Si sente ancora qualche lamento e, nonostante l'aria infuocata, Solice entra nella stanza e riesce a scorgere due sagome a terra, quelle di due ragazzi. In apnea riesce a trascinarne uno fuori, ma proprio allora si sente crollare, è scossa da una tosse violentissima e resta preziosi minuti ferma a cercare di controllarsi. Prega Pyros che le dia la forza di salvare anche quell'ultimo poveretto intrappolato.

Ma proprio allora sente che qualcuno sta salendo le scale con un bastone, e poi un grido lancinante, come di una bimba che strilla disperata.

Solice resta inchiodata dallo spavento, per il grido tanto orribile da apparire sovranaturale. Ma subito dopo sente una voce umana, profonda e maschile, che urla: "BES VASI!" e le fiamme si placano velocemente.

Solice alza gli occhi e vede Lothar, che arriva e si schernisce, evitando i ringraziamenti della ragazza. Subito Solice gli dice di salvare l'ultimo ferito, e insieme li portano al piano di sotto. Lothar si prende cura dei feriti, anche dell'ultimo che sembra quasi morto.

Nel mentre il vociare dall'esterno si fa più vicino, e alcuni facinorosi sfondano la porta ed entrano. Sono quattro uomini, uno con l'ascia e tre armati di torce. Solice resta coi feriti, non cerca un nascondiglio, e li aspetta.

"Vi prego, basta, sono già quasi morti... li vogliamo solo curare!" implora Solice.

"E questa da dove è uscita?" chiede accecato dal furore il tizio con l'ascia, "e' qui per le nostre voglie, ce l'hanno regalata gli Dei!" risponde un altro. Sono come impazziti dalla bramosia di saccheggio e devastazione.

Solice fieramente ricorda loro il rispetto che devono agli Dei, e loro indietreggiano, interdetti. Ma Lothar punta il bastone e rincara la dose: "i morti sono inquieti e si ribelleranno contro di voi", dice.

Le sue parole non hanno l'effetto sperato, ma anzi sembra che abbiano risvegliato l'attenzione dei furfanti. Solice insiste a restare sul piano delle parole, mentre Lothar mette mano a un prisma.

"Chi siete, servi della Contessa? Vi preoccupate della sua feccia? Strano!" commenta uno dei rivoltosi.

"Avete di fronte a voi un servitore di Pyros" risponde Solice. "Adesso giratevi e tornate alle vostre case".

Solice riprende fiato, i tizi si allontanano. Lothar rivolge un'occhiatina furbetta alla ragazza, ma lei non ricambia lo sguardo.

"Vi consiglio di sloggiare, tra poco qui sara' un inferno pure per Pyros" dice uno dei malviventi prima di andarsene.

"La Chiesa ha messo in fuga questi imbecilli", commenta Lothar.

Arriva Abel, che intanto ha dovuto preoccuparsi di molti altri facinorosi li' fuori, ed insieme portano i feriti alla locanda, dagli altri. Sono gravi, ma ce la faranno.

Desiree cura i feriti, mentre Lothar racconta la serie di coincidenze che lo hanno portato a trovarsi in zona. Solice corre da Julie e l'abbraccia, e le racconta tutto. Julie e' sconvolta e ammirata da tanto coraggio.

Lothar se ne va, gli altri restano e pregano.

Nel pomeriggio arrivano notizie dalla citta' in rivolta, sono uscite le milizie dalla Rocca di Atrani e hanno sedato i disordini. Ci saranno presto esecuzioni di massa in via Pietrasanta, e sara' fatto un rito di purificazione. Coprifuoco per i prossimi giorni.

I nostri salgono a bordo della Fidanzata del Mare e prendono alloggio nelle loro cabine, le donne + Loic a prua, gli uomini a poppa insieme a Zacharias.

A difesa delle donne si piazza Graucio il "guardiamarina", lo stesso marinaio enorme che litigo', al tempo, con Guelfo.

Dopo una cerimonia religiosa sul ponte, si va a dormire.

Si salpa

4 novembre 516

All'alba le guardie controllano il carico e i passeggeri. Sono incuriositi dal grosso scudo di Solice che riporta le insegne di Pyros, e lei dice di venire dal Monastero di Foucault. Il suo nome, che oggi e' Solice Foucault, un tempo era Solice Kenson. Cio' non desta attenzione nelle guardie, che perquisiscono tutto e se ne vanno soddisfatte.

Poi arriva un prete dell'Ordine di Maers che benedice la nave.

Si salpa, finalmente.

Lothar e Xalathon sono sul molo e salutano.

Il tempo e' buono e il vento debole, spira da Nord Est. La nave va a largo, e partono anche altre navi.

Zacharias bestemmia contro i santi, e se ne infischia che Abel gli lo faccia notare che non e' il caso, soprattutto davanti alle ragazze.

Julie si diverte un sacco, beata incoscienza, mentre gli altri sono un po' preoccupati.

Dopo il bellissimo tramonto in mezzo al mare, si cena. Loic gia' sta male, anche Julie ed Abel iniziano ad avere un po' di nausea, come Desiree e Solice.

Desiree distribuisce il suo intruglio, che non ha effetto piu' di tanto.

Dopo cena si resta un po' a guardare le stelle, e poi nanna. La nave viaggia anche nottetempo.

5 novembre 516

Il mare e' impetuoso e il cielo nuvoloso. Graucio e' preoccupato. Julie chiede: "e' una tempesta, questa?" e Graucio non risponde. Zacharias sembra che si stia preparando ad una battaglia.

Il mare e' sempre piu' gonfio man mano che la giornata avanza, e a sera si balla tantissimo. Hanno tutti il mal di mare, tranne Eric. Desiree distribuisce la sua mistura di zenzero, ma il malessere e' tale che molti devono far ricorso alla piu' potente "lotharina", che in effetti sembra funzionare".

A sera il cielo e' spaventoso, solcato da lampi.

Zacharias dice: "preparatevi ad una notte di m3rda"

Tocca stare sotto coperta per evitare di finire fuori bordo. La nave e' sconvolta da una furiosa tempesta. Julie sta improvvisamente malissimo, "stiamo sotto o stiamo sopra?" e si vomita anche l'anima. Solo la lotharina riesce a calmarla un pochino. Di sopra arrivano le grida dei marinai.

6 novembre 516

Arriva la mattina, il tempo e' placato ma nuvoloso. Zacharias chiede ad Abel di officiare un funerale in mare, per un marinaio che e' stato risucchiato dalle onde.

Abel fa una predica bellissima e commovente, con la quale si preoccupa di spingere i marinai a darsi da fare doppiamente per il bene della nave.

Riceve persino i complimenti di Zacharias.

Durante la giornata e nella sera i marinai lavorano incessantemente a riparare i danni alla nave causati dalla tempesta.

7 novembre 516: i pirati

Torna un po' di sole. Zacharias dice ad Abel che ha calcolato ben un mese di provviste, il che lascia presagire un viaggio lungo.

A ora di pranzo c'e' vele in vista, ci si prepara, si tratta certamente di pirati.

La "fidanzata" ammaina le vele e aspetta, tutti sono pronti con le armi, le donne nascoste sotto coperta. Paura, tensione. Ma ecco la bella sorpresa: sono amici!

Sono tre navi di pirati che incrociano da queste parti, ed assaltano bastimenti di Surok e Delos. Con Torriani sono in

buoni rapporti, anzi c'e' uno scambio di chiacchiere e notizie, e poi ognuno per la sua strada.
"Buon segno", commenta poi il Capitano, "e' segno che siamo sulla rotta giusta".

Alto mare, 8 novembre 516

Solice e Abel al mattino hanno fatto brutti sogni, sempre sulla povera bambina insanguinata.
La nave e' ferma, c'e' bonaccia e un bel sole. Julie si stende sul ponte a prendere il sole.
"Prendi il sole, potrebbe essere l'ultimo" le dice, passando, Zacharias Gallos Torriani.
La ciurma in effetti e' nervosa, la bonaccia spesso e' seguita da brutte tempeste.

Una brutta tempesta

Nel tardo pomeriggio iniziano ad addensarsi grossi nuvoloni neri.
"Stamo a fini' nella bocca di Maers", commenta un marinaio.
"Speriamo che ci rivomiti interi", gli fa eco Gallos Torriani.
Poco dopo inizia a tuonare e lampeggiare in lontananza, e subito dopo le onde gonfiano e si scatena una terribile tempesta.
I nostri si riparano sotto coperta e resistono al mal di mare solo grazie alla Lotharina. Abel, l'unico che si rifiuta di prendere il rimedio di Lothar, nel corso della serata si sente malissimo.
Zacharias Gallos Torriani bestemmia a piu' non posso.

Alto mare, 9 novembre 516

Al mattino la tempesta si placa, anche se il cielo resta coperto. Abel, sia pure provato dalla nottataccia, officia il funerale di 3 marinai inghiottiti dalle onde. La nave e' sconsuata e necessita riparazioni.

Alto mare, 10 novembre 516 (cani e padroni di cani)

C'e' vento e si va veloci, Zacharias e' contento.
A mezzogiorno pero' si vede in lontananza una nave in avvicinamento, un grosso veliero.
Sono pirati. Zacharias decide di alzare una bandiera con un grosso e brutto cane accucciato. La nave ci si affianca, ha le fiancate decorate simili ad un pesce coi denti aguzzi.
"Che cosa fa sto rottame in mezzo al mare?" chiede una voce.
"Guarda la bandiera e statti zitto" risponde Zacharias.
"Quando l'hai visto l'ultima volta?" chiede la voce dalla nave pirata.
"Perche', e' morto?" domanda Zacharias.
Si studiano a vicenda in silenzio, poi pero' si trovano d'accordo, e i pirati se ne vanno. Andandosene, i pirati dicono "Comunque e' vivo! Onore al signore dei cani!".
Passato il pericolo Eric si informa su chi sia questo Signore dei Cani, e Zacharias risponde che e' un loro amico, uno che paga in cambio di percentuali.

Alto mare, 11 novembre 516

La nave va spedita sotto il sole.
A meta' giornata una nave grande e sconosciuta punta la fidanzata del mare, e Zacharias distribuisce subito le armi ai marinai.
Quando le due navi sono vicine si sente una voce, con accento stranissimo, che dice: "togli quella bandiera ridicola".
"E' del Signore dei Cani" risponde Zacharias.
"Attizza l'odio dei miei marinai" dice il capo pirata.
"Allora battiti con onore, sei di fronte alla fidanzata del mare!" risponde Zacharias.
"Ci divertiremo con lei!" risponde il capo pirata, e aggiunge qualche sconcezza tanto per rincarare la dose.
Zacharias ordina che si faccia fuoco con la catapultina della Fidanzata, ma la palla becca l'acqua. Subito dopo partono due proiettili incendiari dalla nave pirata, uno dei quali spazza letteralmente via il castello di prua, e l'altro scalfisce la carena.
"Piaciuto il primo bacio?" chiede la voce beffarda.
Tutti si preparano ad accogliere un arrembaggio, Julie si nasconde in una scialuppa di salvataggio.
Le navi si affiancano e da quella pirata partono una pioggia di balestrate, che colpiscono parecchi marinai dei nostri. Sono due i ponti d'arrembaggio, e ai piedi di ciascuno si piazzano alcuni amici armati fino ai denti, da un lato Eric, Abel e un paio di marinai, dall'altro Guelfo, Loic e Solice, e altri due marinai.
Lo scontro e' ferocissimo e sanguinoso, i nostri riescono a buttare a mare molti dei pirati, ma ricevono ferite, alcune anche gravi. Combattono con la forza della disperazione mentre intorno i marinai della fidanzata del mare vengono abbattuti dalle balestrate.
Nel momento piu' cruento arriva l'ordine di Zacharias, che i marinai superstiti si ritirino sotto coperta, perche' a difendere la nave ci pensano gli ospiti. Così i nostri, gia' feriti, si trovano soli davanti ai pirati.
Dopo aver ucciso un paio di nemici, Abel si trova davanti un tizio armato di spada e daga molto bravo, che gli parla con la voce strana, Abel lo minaccia e quello risponde con una bestemmia. Dopodiche' ferisce gravemente Abel al braccio.
Solice corre a difendere Abel che, arretrando, le dice: "uccidi questo bestemmiatore!"

Intanto Guelfo imprigiona alcuni pirati con la sua ragnatela e li brucia, mentre viene raggiunto lui stesso da dardi di balestra. Il combattimento e' feroce, uno dopo l'altro tutti i nostri vengono feriti. Ma intanto anche i pirati sono in grave difficolta' e alcuni sono isolati dalle fiamme e si trovano a bordo della Fidanzata del Mare. Arriva Zacharias con uno spadone a due mani e ferisce gravemente il pirata chiacchierone, gli altri cadono.

E' il momento di trattare. Il pirata ferito viene rimandato a bordo e la nave nemica si allontana con queste parole: "bene fidanzata del mare, hai avuto l'onore di rifiutarti alle cicogne del sud. Meriti un consiglio, tieniti lontana dal signore di Brathens!".

Zacharias si gratta la barba popolata d'insetti, e' soddisfatto. Tuttavia la Fidanzata del Mare non se la passa bene: ha soltanto 5 marinai ancora superstiti, piu' il guardiamarina ferito e Zacharias stesso.

Desiree ha parecchio da lavorare per rattoppare tutti i feriti. Intanto si riparte, piu' o meno sgangheratamente. A sera Abel officia un bel funerale di gruppo per tutti i morti.

Alto mare, 12 novembre 516

Le ferite di Loic e di Abel sono infette, come quelle del Guardiamarina Graucio. Piove pure.

Alto mare, 13 novembre 516 (un'altra tempesta!)

Le infezioni di Loic e Abel non migliorano. Il cielo e' sempre piu' scuro e nuvoloso.

Zacharias chiama Abel ed Eric a ora di pranzo e li mette davanti ad una brutta alternativa:

- restare nel mare esterno e affrontare una brutta tempesta che sta per arrivare

- avvicinarsi alla costa e rischiare di affrontare il "signore di Brathens"

Entrambe le alternative comportano rischi enormi, i ragazzi di Caen preferirebbero andare sotto costa, i marinai affrontare la tempesta, due diversi modi per morire, in fondo. Alla fine si va verso la costa ma senza riuscire ad evitare la tempesta, che si scatena attorno alla Fidanzata del Mare, adesso veramente malconcia e a corto di uomini.

La notte e' infernale.

La flotta deliota

Alto mare, 14 novembre 516

Sembra incredibile, ma la nave sta ancora a galla, sia pure a stento. Il mare infine si placa.

Julie si arrampica sull'albero come vedetta e riesce a scorgere la costa e parecchie navi li' intorno. Lo dice a Zacharias che porta piu' a largo la Fidanzata.

E' notte fonda quando si sente suonare la campanella e tutti si precipitano sul ponte.

Sul mare si vede una fila di luci per traverso, circa dieci enormi navi che avanzano verso di noi. Si odono corni e la Fidanzata del Mare si trova circondata. Sono enormi galere da guerra con le prue decorate ferocemente. Sono navi deliote!

"In nome del Supremo Signore dei Mari Occidentali, l'epinavaro Kosmas Indicopeltis, che governa le acque di ponente in virtu' del Grande Drungarios Niketas Melixenos, per volonta' autocratica del Re dei Re, imperatore di Delos e dei Turniani, divino interprete di Pyros, Sire Costandinos II... chi siete?"

Zacharias risponde: "Suddito Vostro e del Custode del Nord, Zacharias Gallos Torriani, capitano della Fidanzata del M C'e' un breve scambio di credenziali e alla Fidanzata e' concesso il transito.

Mare a largo delle coste deliote, 15 novembre 516

Abel e Loic non accennano a migliorare. In lontananza si vede una costa montagnosissima.

A sera la nave si ormeggia in una caletta riparata e finalmente i marinai stremati possono riposare, dopo una breve cerimonia di ringraziamento.

Mare a largo delle coste deliote, 16 novembre 516

Abel migliora, Loic ancora no. Desiree lo cura con molta dedizione.

Il viaggio riprende lentamente verso sud.

L'approdo sul suolo dell'Impero

Mare a largo delle coste deliote, 17 novembre 516

Loic inizia lentamente a migliorare, Eric lo cura con un buon vino rosso robusto.

Durante la notte si ode nuovamente la campanella, i marinai pero' non si scompongono. C'e' Zacharias sul ponte che annuncia ai passeggeri che sono arrivati a destinazione e che li sbarchera' su una spiaggetta li' di fronte.

Grande entusiasmo di tutti, che preparano i bagagli e arrivano a terra.

Zacharias ripassera' tra due settimane, cosi' dice, prima di restituire ad Abel la mezza moneta.

I ragazzi sbarcano con una scialuppa e si ritrovano su una spiaggia sassosa, al freddo, in una zona disabitata. Ci sono solo rocce ed arbusti di rosmarino.

Ci si piazza per riposare e fare qualche turno di guardia, e alcune ore dopo la spiaggia si riempie di capre, un gregge che viene al pascolo.

Delos, 18 novembre 516

Sorge il sole e le capre se ne vanno via come se n'erano venute. Dopo un po' di ricerche si trova un sentiero in salita, piuttosto ripido, e tutti si incamminano verso l'interno.

Il panorama intorno e' tutto di colline brulle, si vede una capra.

"Tocca placcarla", dice Abel.

"Eh... io posso..." si offre Guelfo.

"Coi poteri?", chiede Abel, scandalizzato.

"Ci provo io", dice Eric.

"Prova, prova, sei enorme!" acconsente Abel.

La capra e' presa, e Julie e Solice trovano che e' marchiata, quindi non si puo' mangiare. Peccato, la capra viene rimessa in liberta'.

Si arriva ad un casolare di pietra diroccato, circondato da una miriade di capre. Abel fa largo ai compagni verso l'edificio, aprendosi la strada con la picca. Viene pero' improvvisamente caricato da un caprone che lo incorna violentemente alle gambe. Abel zoppica via e Eric lo protegge col suo scudo. Pero' il caprone difende il territorio.

Julie, dopo aver chiesto aiuto linguistico a Desiree, inizia a chiamare a squarciagola: "aiuto! signore pecoraro!!". Poco dopo arriva un pastore con il bastone e quattro enormi cani. Non parla ma fa gesti devoti davanti allo scudo di Solice, con lo stemma di Pyros, e indica il sentiero in salita. Si prosegue.

E' un sentiero ripidissimo, sempre di piu', che si trasforma in una scalinata vertiginosa, in cima alla quale si scorgono degli edifici.

Il Monastero di Cunopetra

Julie e Solice vanno in avanscoperta e scorgono un gruppetto di due donne e un uomo che avanzano verso la cima, chini, cantilenando: si tratta di una preghiera. Anche le due ragazze, per farsi coraggio, iniziano a cantare una preghiera e dietro Abel stesso guida la preghiera. Si procede.

In cima alla scalinata c'e' uno spiazzo, sulla sommita' del colle, con alcuni edifici di diverse dimensioni: cappelle, due costruzioni in pietra ed una grande chiesa. Dalla chiesa proviene un canto solenne.

La cerimonia nella chiesa e' molto lunga e Abel e Solice vi prendono parte, e vengono benedetti con una teca contenente sacre reliquie. La chiesa e' ricchissima di paramenti sacri, icone e dorature, e anche i religiosi che officiano la funzione hanno barbe profetiche e paramenti solenni. Il rito e' accompagnato da incensi e preghiere cantate molto lunghe.

Gli altri si aggirano nei paraggi e osservano il panorama. Ci sono cappelle con stemmi di tutte le divinita' della luce, anche se quella di Dytyros e' un po' diroccata. Dietro al monastero c'e' una zona scoscesa che prosegue in un frutteto ed e' costellata da piccole grotte, utilizzate come dimore per animali da cortile e simili.

Al termine della cerimonia gli ospiti sono ricevuti all'aperto, attorno ad un tavolinetto, da due preti vecchi (ma bellissimi, agli occhi di Julie, abbagliata da tanto oro e dai paramenti sacri), molto gentili. Offrono acqua e una sbobba nutriente e pesante a base di latte di capra e verdura, e si fanno capire faticosamente, promettendo un interprete per l'indomani. Poi accompagnano i nostri ad una camerata, e si fa un riposino.

Al risveglio e' notte, la chiesa e' illuminata ed e' in corso una funzione solenne in onore di Kayah. Abel e Solice vi prendono parte, mentre gli altri assistono giusto ad un pezzettino e poi vanno a dormire.

Delos, Monastero di Cunopetra, 19 novembre 516

Dopo la funzione dell'alba il monastero torna a riposare. A colazione arriva un prete anzianotto ma non come gli altri, che parla la lingua di Greyhaven. E' l'interprete, e attraverso di lui Abel parla con l'abate (l'Igumeno, come si chiama a Delos).

Si presenta come un pellegrino, ma esibisce la mezza moneta di Padre Lorenzo Quart. La vista della moneta e' sufficiente, l'Igumeno Ebfimios, del Monastero di Cunopetra (importante per le reliquie di S. Agapitos) dice che la giornata di oggi sara' dedicata alla preghiera e alla meditazione, e che l'indomani ci sara' l'incontro, in una cella del Monastero. E cosi' e'.

La giornata passa nella preghiera e nella meditazione (relax e noia, secondo alcuni).

Julie va a curiosare in prossimita' delle piccole grotte nella montagna, e ne trova una da cui provengono strani suoni ed un puzzo pestilenziale, molto strano. Non ha il coraggio di indagare e torna dagli altri.

Lothar si ripropone

Poco dopo si scorgono due figuri che stanno salendo le scale faticosamente: sono Lothar e la sua guardia del corpo.

Arrivano, viene loro portata dell'acqua, e anche loro si presentano come pellegrini. Ci sono un po' di chiacchiere e raccontano di aver viaggiato bene, in una nave tranquilla e senza avventure.

Desiree chiede a Lothar la ricetta della lotharina, ma lui dice che e' segreta, e iniziano a parlare della "desirella" allo zenzero, altro farmaco contro il mal di mare. Per cena i nostri sono invitati a partecipare alla mensa dei monaci, nel refettorio. Tutti tacciono, mentre un monaco legge.

"Tocca stare zitti" brontola sottovoce Julie a Guelfo, seduto vicino.

"Sì"

"Eh, pero' che barba...." dice lei.

"E infatti guarda!" risponde Guelfo, mimando i lunghi barboni dei monaci seduti a tavola.

Julie scoppia a ridere e anche Guelfo non riesce a trattenersi. I due sono guardati da tutti, e in particolare il monaco traduttore li fissa con una severita' assurda, tanto da spaventarli a morte. Guelfo perde pure l'appetito.

Alla fine l'Igumeno ci invita tutti alla funzione serale, alla quale Solice e Abel partecipano per intero, mentre gli altri dopo un po' si allontanano. In particolare Julie suggerisce a Guelfo di andare a vedere la caverna "misteriosa", e si accoda anche Desiree, e cosi' i tre vanno, senza dire niente a nessuno.

Julie e Guelfo infastidiscono l'eremita

Arrivano ai piedi della grotta e si sentono strani rumori e una forte puzza, e quando Guelfo commenta "ha sganciato" Julie si sganascia di nuovo dal ridere. I rumori si avvicinano e i nostri si allontanano dall'imboccatura della grotta in fretta e furia, e presa dalla ridarella Julie fa anche un bel salto ed esclama "Yeppa!", nell'atterraggio acrobatico.

Ma subito si affaccia un figuro che si regge su un bastone. E' talmente spettrale che la sua barba enorme non riesce a suscitare l'ilarita' dei nostri spiritosoni. Resta immobile a fissare la luna con occhi velati da cecita', poi inizia a parlare in tono forte e spaventoso. Desiree riesce a comprendere le sue parole:

"La morte e' vicina, pentitevi, convertitevi! Sono gli ultimi istanti! Maledizioni su maledizioni! Un giorno gli invisibili si vedranno, e porteranno novelle di orrore!"

Il tizio avanza verso la zona incolta, la discesa verso il frutteto.

"Seguiamolo!" sussurra Guelfo.

"Teniamoci sopravvento" gli risponde Julie, visto che il vecchio sembra annusare l'aria per muoversi.

"Eh... morimo" commenta Guelfo alludendo al fetore emanato dal vecchio eremita. Qualche risata intimorita segue la battuta di spirito, e i tre avanzano alle spalle del vecchio, il quale si ferma immobile davanti al niente, appoggiato al bastone.

Improvvisamente si leva un pianto sommesso, simile a quello di un bambino piccolo, che sembra provenire da ogni direzione. E' tetro e innaturale, e fa accapponare la pelle ai nostri. Lentamente il lamento si trasforma in un grido iracondo e carico d'odio e di ferocia, e la paura e' tale che Desiree cede al panico e corre via, mentre Guelfo prova invano ad armeggiare coi reagenti e Julie gli si avvinghia accanto. Il lamento e' terribile e cresce sempre, a Guelfo viene il dubbio che si tratti dello spettro della fanciulla gia' incontrata. Julie inizia a pregare Kayah.

Poi, d'un tratto, il vecchio alza la mano, e manda un forte grido stringendo il pugno, ed il lamento cessa d'un colpo, seguito dal silenzio piu' totale.

Dopodiche' torna alla sua spelonca, lasciando Guelfo e Julie atterriti, e Desiree scomparsa nella notte.

Dopo un po' di ricerche, Julie e Guelfo trovano Desiree svenuta, piu' in basso: e' scivolata ed ha picchiato probabilmente la testa. Guelfo prende in braccio la sorella e prova a riportarla al monastero, ma non ce la fa, cosi' manda Julie a chiedere aiuto a Lothar.

Julie trova Lothar in chiesa, che assiste alla funzione religiosa della sera, e senza tante spiegazioni se lo trascina dietro da Guelfo. Lothar si prende cura di Desiree, aiutandola a rinvenire. Fortunatamente non e' niente di grave.

Si chiede consiglio a Lothar

Dopodiche' Guelfo gli racconta l'accaduto, dello spettro.

Lothar dice che probabilmente lo spettro ce l'ha con noi, e' legato a noi per qualche motivo. Parlando con Guelfo esce fuori che probabilmente si tratta dello spettro della fanciulla assassinata nel casino di caccia di Turgot, che non ricevette degna sepoltura, ma fu abbandonato in mezzo alle macerie in fiamme della casa.

Dopodiche' Lothar parla in privato con Guelfo e gli dice che negli ultimi tempi, dopo aver stabilito rapporti di relativa "convivenza pacifica", si e' allontanato, smettendo di contattarlo, Lothar pensa che sia per proteggerlo da un pericolo. Allora Lothar ha iniziato a seguire il gruppo, attraverso l'uso dei poteri magici. Guelfo, che giusto poche ore prima aveva garantito ad Eric che sarebbe stato impossibile fare una cosa del genere con la stregoneria, suggerisce a Lothar di tacere questo dettaglio ai suoi compagni, per evitare di incorrere in loro reazioni estreme. Lothar annuisce.

Per quanto riguarda l'avvenire, Lothar non sa cosa fare: non ha piu' la guida dello spettro e naviga a vista. Promette a Guelfo che restera' in zona, lasciando ad altri piu' competenti e spiritualmente orientati tutte le decisioni, ed interverra' solo se necessario. Guelfo la trova una buona idea.

Tornati con anche Desiree al monastero si salutano, anche se Julie resta a fare quattro chiacchiere sullo stregone, incuriosita.

Delos, Monastero di Cunopetra, 20 novembre 516

Sotto un cielo nuvoloso, Abel e Solice terminano poco prima dell'alba le funzioni religiose della notte, e partecipano al rituale in onore di Reyks. Dopodiche' riposano un poco, e si sentono molto bene, sereni e pieni di fede.

A colazione un monaco gentile porta del miele da spalmare sui taralli, e Julie e Guelfo raccontano dell'avventura della sera precedente. Si fanno un po' di congetture, e poi arriva l'Igumeno che comunica che l'appuntamento con la persona che dobbiamo vedere e' rimandata al primo pomeriggio, quando gli ospiti saranno impegnati in un pellegrinaggio. Allude a Lothar e alla sua guardia del corpo, che vengono cosi' allontanati con una scusa.

Nell'attesa i ragazzi discutono della figura di Lothar e del fatto che sa sempre piu' cose sul gruppo. In particolare Abel e' molto preoccupato e Eric dice che d'ora in poi e' necessario non dirgli piu' niente altro. Secondo Julie Lothar si e'

appiccicato al gruppo per ragioni personali "nostalgiche", essendo egli un vecchio avventuriero malinconico, mentre Guelfo taglia corto dicendo che spesso i maghi sono persone strane. Come spesso capita da un po' di tempo a questa parte, le parole di Guelfo indispongono molto Abel che se ne va seccato.

Poco piu' tardi i nostri assistono ad una processione durante la quale Lothar e la sua guardia, insieme ai monaci, si allontanano. Lothar sembra rilassato e contento, la guardia inizia ad incuriosirsi del gruppo, a quanto sembra.

Loic sembra sparito, ma ecco che si ritrova nella cappella diroccata, dedicata a Dytros, l'unica tenuta un po' male. "Povero Dytros", commenta il giovane devoto.

A ora di pranzo arriva l'interprete, al solito glaciale e indisponente, che porta qualcosa da mangiare. Dice che subito dopo ci aspetta in una certa celletta all'interno del monastero.

Prima di andare a parlare con Bertrand, si cerca di elaborare un piano per cavarsela il meglio possibile. Abel e Guelfo discutono animatamente, e gli altri contribuiscono piu' o meno diversamente. Sono ipotizzate varie possibilita', molte delle quali contemplano l'uso di menzogne, tutto per rispettare quanto ammonito da Padre Quart, riguardo il rischio di far ritornare a Bertrand la voglia di applicarsi a studi proibiti. Alla fine Solice dice che la cosa migliore e' sempre di dire la verita', e cosi' ci si accorda, al massimo con qualche omissione.

Titubanti e intimoriti, si va.

L'interprete è August Bertrand!!!

E' una mezza sorpresa ed una mezza conferma delle supposizioni scoprire che Padre Agathias, l'interprete antipatico, e' in realta' August Bertrand.

E' un tipo dall'atteggiamento molto strano, in parte umile (definisce la sua precedente identita' quella di un uomo peccaminoso e indegno), in parte cervelotico.

Abel parla e racconta dello spirito inquieto della fanciulla, del sacrificio che ha subito e dell'incarico ricevuto da Padre Quart di indagare. Bertrand ascolta con l'aria di chi sente una cosa raccontata male. Sembra quasi sdegnato da tanta ignoranza. Insiste poi che vuole dettagli, per capire se tutta questa storia del sacrificio ha veramente un legame coi suoi antichi scritti oppure se c'e' stato un abbaglio. Abel riferisce i dettagli, e quando gli chiede se conosca Annecy (dove si tenne il sacrificio), Bertrand risponde: "conosco quasi tutto, io".

Il legame con i "luoghi impuri"

Dopo questa manifestazione di umilta', Bertrand annuisce e dice che probabilmente e' vero che c'e' un legame coi "luoghi impuri". Insiste sui dettagli, per capire quanto gli autori del sacrificio fossero informati, e anche se Abel cerca di non dire che i suoi compagni hanno assistito - e interrotto - il sacrificio, Bertrand lo capisce lo stesso ed insiste con le sue domande, finche', dopo un gioco di sguardi, Guelfo racconta esattamente quello che ha visto nel casino di caccia di Turgot.

Bertrand ha sempre meno l'atteggiamento del monaco penitente, e sempre piu' quello del pazzo studioso che si esalta a sentire che qualcuno ha seguito i suoi insegnamenti. Ridacchia, e' soddisfatto.

Il suo comportamento fa paura, e Julie in particolare e' furibonda, non perdendo occasione di riservargli occhiate: proprio lui che la guardava male a tavola per una risatina, proprio lui e' il pazzo che studia di sacrifici umani e simili nefandezze!

Parlando con Abel dei vari passaggi previsti ne "i luoghi impuri", Bertrand dice: "c'e' qualcuno che legge e comprende abbastanza il mio scritto, seguendone l'itinerario consigliato. Si inizia a dar fastidio a qualche divinita' inferiore.... (alludendo alla fonte di Maers profanata)".

Gia' sentir parlare di divinita' inferiore fa ribellare Abel, finche' Bertrand spiega che in una certa ottica esistono divinita' piu' potenti e divinita', per cosi' dire, piu' "abbordabili". Dopodiche' dice che bisognerebbe proprio risantificare quel luogo per decontaminarlo, possibilmente con l'intervento di un sant'uomo dell'Ordine di Maers. Altrimenti sara' bene restarci alla larga.

Il cuore strappato alla fanciulla

Bertrand poi si interessa di che fine abbia fatto il cuore strappato alla fanciulla durante il sacrificio. Infatti e' il cuore che attrae la simpatia di alcune "entita'", e per questo non deve essere sprecato. Il rituale prevede infatti che debba essere portato in un luogo santo (piu' santo possibile, dedicato ad una divinita' piu' forte (o meno abbordabile che dir si voglia). Mentre racconta queste blasfemie, Bertrand ci tiene a far sapere ai suoi ascoltatori che sono dei privilegiati, visto che dalla semplice lettura del suo libro non e' tanto facile interpretare simili informazioni. Dice che lo scopo di questa procedura e' di fare uno sgarbo bello grosso ad una divinita' potente. Il cuore strappato viene quindi nascosto in un importante santuario, dopodiche' e' necessario che sia lanciata una stregoneria minore (tipo evocazione 1 oppure l'uso di incantesimi innati). Questo attirera', se tutto va bene, la simpatia dell'Occhio crudele, che ricompensera' per l'inaspettata opportunita' di accesso. Non si tratta ancora di aprire un varco, tuttavia, ma semplicemente di guadagnare la benevolenza di una entita' superna.

L'importanza della tempistica

Bertrand spiega poi che c'e' una tempistica da rispettare, ovvero che il secondo rituale va compiuto allo scoccare della settima luna dal primo.

Abel in silenzio si fa un po' di conti e scopre con orrore che il tempo sta per scadere, mancano giusto un paio di

settimane.

Il secondo santuario, quello importante, deve stare vicino al primo, in zona, massimo una o due giornate a cavallo. Bertrand insiste che se il primo sacrificio non e' andato a buon fine bisogna anche in quel caso aspettare il tempo previsto per replicarlo, sempre nello stesso luogo.

Ogni minimo errore poi rischierebbe di aprire una spaccatura, un passaggio per le entita' dimoranti nei mondi esterni. Guelfo e' attentissimo e incuriosito, e vorrebbe conoscere i passaggi successivi del rituale, ma Abel cerca di chiudere corto. Ha infatti paura che tutti questi discorsi possano far esaltare ulteriormente Bertrand (che gia' sembra abbastanza matto), e riportarlo sulla vecchia strada peccaminosa.

I passaggi della procedura

Guelfo riesce solo a farsi dire che i passaggi successivi all'incantesimo lanciato nella chiesa devono avvenire nello stesso luogo, dopo un tempo variabile a seconda degli esiti del passaggio precedente. Mesi comunque, se non addirittura anni, il tutto in prospettiva di una rigenerazione generale del mondo.

"Come mai una persona sana di mente dovrebbe studiare queste schifezze?" domanda Julie, con un'aggressivita' sempre crescente.

Bertrand spiega, con saccenza quasi benevola, che la conoscenza di per se' e' importante e le persone di cultura, quanti abbiano letto e compreso il Loghaeth, sono naturalmente portati ad indagare simili ambiti del sapere.

Abel taglia corto, Bertrand sembra sempre piu' eccitato e addirittura butta li', nel discorso, che forse esistono misteriosi percorsi che potrebbero permettere l'utilizzo di simili studi per scopi benefici. Gli occhi gli brillano.

Viene lasciato solo nella sua cella, tutti si allontanano agitati e vanno in chiesa. Sentono proprio il bisogno di pregare, quasi per ottenere una purificazione intellettuale da simili discorsi. Guelfo si sente assalire da uno strano senso di colpa, mentre Julie borbotta: "questo pazzo oltretutto abita proprio in un luogo sacro, di quelli che gli piaceva tanto contaminare..."

Il tempo stringe!

Abel comunica che la settima luna piena dal sacrificio sarebbe tra 25 giorni, mentre i 7 mesi precisi, con luna nuova, ancora prima, tra 13 giorni. Come fare?

Anche si partisse immediatamente (e Zacharias tornera' soltanto tra una decina di giorni alla spiaggia), ci vogliono un paio di settimane di mare e una settimana di terra, per raggiungere Annecy. Cio' vuol dire che sara' quasi impossibile interrompere il rituale.

Guelfo sospetta che Bertrand abbia continuato a fare nefandezze anche qui, visto che c'e' gia' uno spettro nei paraggi. Abel dice che invece il monastero e' pieno di pace e che se cosi' non fosse la Dea l'avrebbe avvertito. Abel e Guelfo nuovamente discutono, e Abel se ne va in chiesa a pregare. Guelfo chiede allora a Solice di aiutarlo a rappacificarsi con Abel, in particolare per ottenere il suo consenso a chiedere udienza all'eremita della grotta, con la traduzione proprio di Bertrand. Infatti spera di trovare qualche notizia da quel misterioso sant'uomo della grotta. Solice acconsente e parla con l'amico paladino, riuscendo a tranquillizzarlo. Anche lei percepisce la grande pace degli dei in questo posto, ma cio' non le impedisce di voler tenere gli occhi aperti. Abel manifesta all'amica la sua preoccupazione del modo di fare di Guelfo, pero' alla fine si raccomanda semplicemente di non esagerare con Bertrand.

Si decide quindi di dividersi: Eric, che solo non ha disperato riguardo la possibilita' di trovare un altro modo piu' rapido di Zacharias per tornare in patria, cerchera' insieme a Desiree di sentire se ci sono villaggi e porti nelle vicinanze. Solice parla con Abel e poi, insieme a Guelfo e Julie andra' a colloquio con l'eremita.

Il colloquio con l'Igumeno

Desiree ed Eric parlano con l'Igumeno.

Desiree si sforza di parlare nella lingua Delos, e chiede di un porto vicino. L'Igumeno dice pero' che il porto piu' vicino e' in una grande citta' parecchio a sud, circa una settimana a dorso di mulo. La notizia e' abbastanza sconcertante, tocca aspettare Torriani.

Julie intanto viene mandata a chiedere a Lothar come pensa di tornare a Greyhaven. Lui le dice che tornera' a Barnea, il porto grande a sud, da cui partono parecchie navi.

Infine e' il momento di chiedere all'Igumeno il permesso di parlare con l'eremita.

La richiesta stupisce sia l'Igumeno che Bertrand. L'eremita, Padre Efrem Metanoitis, e' un sant'uomo molto noto e venerato. Il permesso e' infine accordato e si va.

Una volta alla grotta, quando il puzzo avanza tanto da concretizzarsi e prendere la forma umana del vecchio eremita, Bertrand gli si avvicina e lo abbraccia rispettosamente. Il vecchio esce e fissa il sole al crepuscolo intonando una litania rivolta a Pyros.

Guelfo si fa tradurre da Bertrand e domanda al sant'uomo dello spettro. Il monaco resta immobile, inizia a toccare con le mani la faccia di Solice e sussurra qualcosa.

"Lo spirito e' agitato e tu (indica Guelfo) sei lento".

Guelfo chiede come essere piu' veloce, ma l'eremita parla per conto suo.

"Per voi non e' importante, non lo considerate!", insiste, riguardo allo spettro. E poi chiede: "dov'e' il paladino?"

Julie corre a chiamare Abel in chiesa, e in men che non si dica tornano insieme alla grotta.

Abel vede il vecchio e subito e' abbagliato dalla sua santita'. L'eremita attira tutta la sua attenzione, gli si inginocchia

davanti e sfiora il lembo della sua veste. L'eremita gli tocca la testa e mormora qualcosa. "Tu vuoi bene allo spirito", dice. Abel chiede consiglio, chiede aiuto. "La sorella dello spirito e' prigioniera", dice il vecchio, "e le faranno del male, la uccideranno presto". "Aiutami!" implora Abel. "Qualunque cosa dovesse succedere, dovrai preservare comunque la tua vita. Bisogna salvare la vita della ragazza, che e' vergine", dice il vecchio. Bertrand traduce e intanto lancia sguardi ammiccanti a Guelfo, che ne e' inorridito. "Stanotte devi restare qui", dice infine il vecchio, ad Abel. Poi si avvicina a Solice e le dice: "devi custodire l'amore e l'amicizia". Si allontana da tutti, batte forte il bastone per terra e grida: "la morte e' vicina!" Il vecchio torna nella grotta, Abel lo segue. Gli altri tornano con Bertrand verso il monastero. Guelfo chiede spiegazioni, e' irritato. "Chiaramente il Santo parlava delle stesse cose", dice Bertrand. "Dalle sue parole si capisce che il primo sacrificio non e' stato efficace, se hanno bisogno di sacrificare un'altra fanciulla", spiega infastidito Bertrand, a meta' tra chi si vanta delle sue conoscenze e chi e' deluso della capacita' dei suoi interlocutori. "Ma come potremo arrivarci in tempo? E' tra pochi giorni!" "Esistono vari modi per spostarsi velocemente", butta li' Bertrand, senza specificare, "cose che io non posso fare... ma voi..." Bisognerà stare li' con la stessa luna dell'altra volta, la luna nuova, lontani dall'occhio di Kayah. E l'unica nostra arma, conclude Bertrand, e' la fede.

Il fantasma

E' la sera del 20 novembre, Abel resta sulla soglia della grotta dell'eremita, e i due restano in meditazione. Poi il vecchio va verso il frutteto e indica ad Abel l'orizzonte verso l'interno. Abel vede un paesaggio brullo e collinare, deserto. Poco dopo l'eremita torna a dormire, mentre Abel veglia e prega. Improvvisamente Abel vede una luce che proviene dal monastero, un chiarore innaturale, e anche l'eremita si sveglia e inizia una giaculatoria. La luce si avvicina, ed e' la sagoma evanescente di una fanciulla, un fantasma sottile che il vecchio eremita inizia ad accarezzare. Sembra che lo spettro sia spaventato, Abel parla allo spettro per tranquillizzarlo, e questi l'attraversa, trasmettendogli freddo, paura e preoccupazione. Abel solo una cosa prova a dire allo spettro, insistentemente: di andare a Chalard, al Monastero dei Padri di Noyes, e di dire tutto a Padre Lorenzo Quart. Non saprebbe dire se lo spettro abbia o meno compreso le sue parole, ma presto la luce si fa piu' fioca e svanisce nel nulla. Abel resta in meditazione, il monaco gli parla nella sua incomprensibile lingua e poi va a dormire. Abel resta li'.

Intanto gli altri trascorrono diversamente la serata. Solice sta in chiesa e prega ferventemente per Abel, affinche' Kayah lo protegga e lo assista. Guelfo chiacchiera un po' con Lothar, interrogandosi sul perche' lo spettro lo abbia guidato fin li'. Anche Lothar non ha le idee chiare, fa un po' di ipotesi ma nulla di piu'. Forse lo spettro ha sentito un collegamento con Bertrand, o addirittura ha udito parlare i suoi carnefici?

Monastero di Cunopetra, Delos, 21 novembre 516

Abel si risveglia circondato da un misterioso profumo di rosa, e si sente pieno di fede e di ottimismo. Torna sul luogo indicatogli la sera prima dall'eremita, e nulla nota di particolare, quindi torna dai compagni. Solice ha passato una notte in preghiera, in chiesa, e a volte si e' sentita assopire ed ha perso conoscenza per qualche istante. Ha avuto ripetutamente la visione di se' stessa in armatura, con il suo grande scudo con le insegne di Pyros. Anche lei si sente bene e fiduciosa. A colazione Abel racconta ai compagni la sua esperienza notturna e il fatto che lo spirito gli sia sembrato molto ingenuo e persino ignorante di tutto quel che sta succedendo. Decide di chiedere all'interprete di insegnare all'eremita come dare le istruzioni allo spettro nella lingua di Greyhaven.

Anche Lothar vede lo spettro

Qualche tempo dopo, nel corso della mattinata, Lothar avvicina Guelfo e gli dice che quella notte ha avuto di nuovo una visita dello spettro. Lo spettro gli ha chiesto di ripeterle le cose importanti dette dal Paladino, che non era riuscita a comprendere. Ma Lothar non le sapeva e non ha potuto aiutarla. A questo punto dice Lothar che bisogna dirlo ad Abel e chiedergli cosa fare: se lui sapesse cosa dire allo spettro, lui potrebbe farlo tranquillamente, altrimenti per comunicare ci sono altri sistemi, molto piu' complicati. Guelfo e' in dubbio, lui sa cosa bisogna dire allo spettro, ma Lothar dice che non intende muoversi senza il consenso di Abel. Guelfo e' molto preoccupato della reazione dell'amico Abel e arriva persino a lasciar trapelare che, in caso di un suo netto rifiuto, sarebbe disposto a agire di sua iniziativa e dare a Lothar comunque le informazioni utili. Lothar e' stupito e non dice nulla.

In tarda mattinata Guelfo spiega la situazione e introduce Lothar, il quale ribadisce che non si vuole impicciare dei fatti nostri e che seguirà le decisioni di Abel.

A sorpresa Abel dice che non c'è nessuno problema, e che non è un segreto quel che deve essere detto allo spirito: lo dice chiaro e tondo a Lothar senza problemi. Dice che comunque quella sera prima andranno a parlare con l'eremita, e poi Lothar farà ciò che deve, attraverso l'uso dei suoi incantesimi. Lothar spiega che non si limiterà a parlare allo spettro, ma anzi darà un'indicazione molto precisa e imperativa, tale da trasmettergli coraggio e avere la sicurezza che farà quanto richiesto.

Nel pomeriggio Abel si chiude in meditazione.

Un'altra visita a Padre Agathias

Guelfo decide di far visita a Padre Agathias / Bertrand. Entra pure se non è l'ora più opportuna, durante il riposo, e butta giù dal letto lo studioso. Gli dice che stasera servirà come traduttore, e ok.

Poi inizia a fare domande tecniche a Bertrand, ponendo il caso che i suoi lettori abbiano provato a rintracciarlo attraverso l'uso della necromanzia, inviando spettri. Bertrand è infastidito e insieme esclude tranquillamente questa evenienza, dicendo che semmai deve temere più gli Evocatori che i Necromanti, per questo genere di cose, e comunque si trova in un luogo tranquillo, da questo punto di vista.

"In che rapporti è l'Ordine Nero con la Necromanzia?" si informa Guelfo, subito rendendosi conto di aver commesso una piccola imprudenza a citare il nome dell'Organizzazione Nemica. Bertrand non si scompone e spiega che gli Spiriti dei morti sono codardi, mentre chi legge i "luoghi impuri" e il Logaeht aspira a ben altre potenze, interi piani di esistenza, non spiriti "scarcafessi".

Guelfo poi chiede un po' di informazioni pratiche su come meglio sabotare i rituali, e la risposta è che è molto facile, perché sono assai delicati. Basta interromperli. Guelfo chiede pure cosa succede se vengono lasciate più stregonerie insieme. Può succedere di tutto, è la risposta.

Alla fine Guelfo s'interroga: "che dottrina politica c'è dietro?", ma Bertrand risponde: "se non te l'hanno detto i tuoi superiori, si vede che non volevano. Ti do un consiglio: se vuoi passare all'Ordine Nero continua a chiedermi queste cose. Ma se vuoi restare dove sei, segui lentamente e con calma i tuoi maestri".

"Ho a volte l'impressione che i Padri di Noyes abbiano la mano un po' troppo leggera..."

"Io non ne voglio sapere niente", taglia corto Bertrand.

Bussano alla porta, e l'Igumeno che fa capire a Guelfo che è fuori luogo che rimanga lì. Guelfo se ne va.

Durante la preghiera serale di nuovo Solice si appisola per un attimo, e si vede armata e con lo scudo.

Dopo i vesperi Abel spiega a Padre Agathias della necessità di parlare con l'eremita, e insieme anche a Guelfo e Lothar si recano alla sua caverna. Aspettano che l'Eremita Efrem si svegli, ma intanto Abel scorge il bagliore dello spettro dietro ad alcune pietre, ci si avvicina e cerca di tranquillizzarlo.

Intanto Agathias parla con l'eremita, il quale poi si apparta con lo spettro, l'accarezza e gli dice qualcosa di incomprensibile. Poi l'eremita se ne torna via, e gli altri restano lì in attesa.

"Lo spettro se non ha capito tornerà a chiedere", dice Abel.

Vanno al solito posto e qui Lothar scorge una mulattiera che si perde tra le colline brulle. Pregano un po' e ricompare lo spirito. È il momento di Lothar, che si scioglie i lunghi capelli e dice: "OS INS GOR MUR!"

I capelli sciolti si muovono e Guelfo percepisce la liberazione di grande potere magico. Lo spettro si alza davanti a Lothar, i due si confrontano, lui stringe i pugni e lo spirito svanisce nel cielo. Alla fine, tutto stanco, Lothar dice: "tutto bene, ha accettato".

Dopodiché Lothar saluta e ringrazia Abel per la sua apertura mentale.

Abel resta lì in preghiera.

Monastero di Cunopetra, 22 novembre 516

Solice si sveglia dopo aver sognato nuovamente l'armatura. Forse è un messaggio divino, un consiglio in senso lato, e così si corazza.

Quando un Abel infreddolito si unisce agli altri, a colazione, e racconta dell'accaduto e della mulattiera, un bel gruppetto di persone va ad esplorarla. È poco praticata e continua per chilometri verso l'interno, senza mai biforcarsi.

Julie inizia a nutrire sospetti verso la guardia di Lothar, Estel, e la tiene un po' d'occhio. Sta sempre lì per conto suo, zitta e a scrutare gli altri...

Ad un certo punto Julie la scorge mentre prova ad aprire la porta della stanza dei nostri, che casualmente è chiusa.

Dopo cena Julie origlia le conversazioni tra Lothar e la sua guardia, attraverso il muro, ed effettivamente i due sembrano in rapporti freddi e professionali, niente di più.

Monastero di Cunopetra, 23 novembre 516

All'alba Julie sente belati, ci sono caprette che sono arrivate in cima al monastero. Un monaco torna dalla preghiera e le scaccia giù per le scale, ma le caprette restano lì e guardano.

Solice in armatura e scudo fa un giro di controllo della mulattiera e delle scale.

Julie gioca un po' con le capre e tiene d'occhio Estel, poi si esercita un po' con il liuto e compone una canzone triste per il fantasma.

Abel prende i ritmi monacali e sta sempre insieme a Padre Agathias.

Eric e Loic si esercitano nel frutteto.

Il tempo e' freddo e nuvoloso, anche il mare e' mosso, c'e' scarsa visibilita' e nubi basse.

Abel riflette un po' sulla mente contorta di Agathias. E' uno studioso teologico molto preparato, su questo non c'e' dubbio. Quanto alla vera fede, e' piu' difficile capire quanto sia profonda, sotto tutta la dottrina. Sicuramente crede negli dei, ma pensa probabilmente che possano influire poco nel mondo, lasciando ampio spazio a chi prova a commettere infamita'. Sembra sotto sotto lusingato che siano riemerse le faccende legate ai suoi vecchi scritti. Insomma, e' piu' un teologo che un santo.

Lite tra Julie e Estel

Julie tiene d'occhio la guardia di Lothar, il quale ha dovuto rimandare la partenza a causa delle condizioni incerte del tempo. Vedendo che Estel spesso fissa Abel, Julie le si avvicina, desiderosa di attaccare briga: la trova talmente antipatica che non resiste.

"Ti piace il mio amico?" le chiede, alludendo ad Abel.

Estel la guarda male ma non risponde.

"No, perche' devo dirti che non c'e' trippa per gatti, con lui".

"Ce vai a letto tu?" domanda allora Estel, scontrosa.

"No" risponde Julie, "sono una ragazza virtuosa, io."

Poi guarda meglio Estel, brutta com'e', e commenta: "beh, a pensarci bene mi sa che sei virtuosa pure tu".

Estel grugnisce qualcosa. Julie le chiede allora come mai faccia la guardia del corpo, come mestiere. Estel risponde: "perche' ammazza' uno non mi fa impressione".

Dopodiche' Estel se ne va, scrutando Julie in cagnesco, mentre Julie continua a ronzarle intorno provocatoriamente per tutta la giornata.

Guelfo e Lothar parlano di magia

Lothar passa un po' di tempo a disquisire con Guelfo a proposito di magia. In particolare Lothar sta studiando l'incantesimo che consente di creare del cibo: in teoria e' un incantesimo della scuola di Evocazione, ma Lothar si propone di crearne una variante per la scuola necromantica. Ne parla con Guelfo e gli affida una cartuccella da studiare, per poterne poi disquisire insieme.

Guelfo, incuriosito dalla quantita' di cartucce che Lothar conserva, gli ne chiede l'origine.

"Se ti raccontassi da chi ho copiato tutte le cartucce che ho... rabbriviresti", risponde Lothar.

Guelfo prende la pergamena e si chiede quando potra' restituirla a Lothar, il quale risponde: "avremo per lo meno un'altra occasione di rincontrarci, te lo garantisco". Si rifiuta pero' di dare a Guelfo un recapito di appoggio, secondo lui non ce ne sara' bisogno.

La giornata passa cosi', e per la sera ci sara' una grande festa in onore di un monaco dell'antichita', dopo cena.

Con somma delusione di Julie, la festa altro non e' che una mega funzione religiosa. Solice si presenta in armatura, raccogliendo consensi tra i monaci. Sono tutti vestiti coi sommi paramenti piu' preziosi, e vengono bruciati incensi nella chiesa.

L'assalto dei pirati nordri

A una cert'ora se ne vanno tutti gli ospiti tranne Solice e Abel, che restano a lungo. Durante la funzione, molto avanti nella nottata, Abel sente improvvisamente che l'atmosfera sta facendosi minacciosa. Si sente a disagio, agitato, minacciato. Percepisce una forte negativita' intorno a lui.

Invita Solice ad uscire fuori un momento, sotto la pioggia a vento, e le spiega i suoi presentimenti. Solice si preoccupa subito e dice ad Abel: "mi sembri indifeso, dovresti indossare l'armatura. Serve metallo".

"Prima controlliamo le vie d'accesso al monastero", dice Abel.

Si muovono con cautela sotto la pioggia, ed Abel scorge il brillio di un'arma, vicina. E' un attimo, ed una grossa accetta da lancio lo colpisce alla gamba. Abel cade a terra svenuto.

Cade Abel, resta Solice

E cosi' Solice si trova davanti tre uomini giganteschi armati di spade e scudi, che urlano forte in una lingua incomprensibile.

"Fermatevi, nel nome di Pyros!" intima Solice. "Come osate profanare questo santo suolo?"

I tre marcantoni si avvicinano incuriositi a Solice, hanno barbe e capelli lunghi ed elmi decorati. Parlottano tra loro e uno dei tre affronta Solice in combattimento, mentre gli altri guardano e commentano.

Con la coda dell'occhio la fanciulla si accorge che ce ne sono altri, di questi guerrieri, e che si stanno muovendo decisi verso il Katholicon, la chiesa in cui si trovano tutti i monaci. Sono molti e continuano ad arrivare, grazie a delle scale con i rampini dalla rupe.

Nel mentre Guelfo e gli altri si svegliano, e anche Lothar, nella stanza accanto, dice parolacce e cerca dei sacchetti. C'e' un grande sferragliare di armature, la gente si prepara in fretta e furia.

Solice resiste, schiva gli assalti del guerriero senza pero' riuscire a ferirlo. Ogni tanto prova a parlargli, per farlo desistere dal blasfemo intento, ma invano.

Intanto gli altri si rendono conto che c'e' gia' qualcuno fuori dalla porta, gente in arme, e quindi non c'e' il tempo di finire

di indossare le armature. I nostri escono ed insieme Eric e Loic eliminano due nemici e poi, approfittando del buio e della loro alta statura, avanzano in relativo campo aperto per capire cosa stia succedendo. Estel, la guardia di Lothar, si allontana combattendo con un altro avversario e Guelfo corre ad aiutarla. Julie prende la balestra di Eric ed inizia a caricarla, mentre resta sola con Desiree nella stanza. Dopodiché le due ragazze sgattaiolano verso i nascondigli offerti dalla vegetazione, fuori dagli edifici del monastero. C'è Lothar che va con loro.

Anche Lothar partecipa

Julie allora dice a Lothar di andare ad aiutare gli altri nel combattimento.

"Sara' contento l'amico tuo?" risponde Lothar, "io se vado scateno le forze dell'inferno".

Ma Julie insiste: "sei un uomo, sei armato. Va e combatti!".

Lothar si avventura di nuovo verso il Katholicon e Julie, dopo aver affidato la balestra carica a Desiree, lo segue di nascosto.

Ma intanto la povera Solice e' rimasta a combattere con uno dei predoni, con gli altri due compari che guardano. Cade a terra e le viene dato il tempo di rialzarsi per continuare il "divertimento". Lei insiste, continua a combattere e viene ferita al torace. I tre guerrieri iniziano a battibeccare tra loro. Finalmente Eric e Loic riescono ad intervenire in soccorso di Solice, ma si trovano ad affrontare molti altri guerrieri, contemporaneamente. Resistono a fatica e Guelfo, che nel mentre si e' liberato, lancia una ragnatela nel mucchio su Eric e i suoi avversari.

Loic viene ferito gravemente e cade a terra come morto, Eric si trova a combattere da solo con molti avversari, attanagliato dalla preoccupazione per suo fratello. Intanto stanno arrivando altri tre predoni di corsa, e Guelfo lancia una ragnatela anche su di loro, provando ad appiccare il fuoco: ma piove, e l'incantesimo ha poco effetto.

Intanto i predoni nordri stanno massacrando i monaci nel Katholicon. Julie segue Lothar sul retro della chiesa, dove c'è Estel che si sta allontanando verso le fratte con un monaco ferito. Lothar sta lì vicino ad un altro malandato. Julie si avvicina a Lothar, che le dice in fretta di tenere d'occhio la sua guardia: "quel monaco e' l'amico nostro", aggiunge, indicando Estel e l'altro che si allontanano.

Julie corre appresso a Estel, badando bene a non farsi vedere.

Inseguito, Guelfo corre a rifugiarsi nella cappella diroccata di Dytros, dove viene raggiunto da un giovane armato di zweihander, con indosso un'armatura di maglia piu' bella delle altre: e' probabilmente uno dei capi della spedizione. Guelfo riesce a colpirlo, ma di striscio. Viene a sua volta ferito e cade a terra privo di sensi.

Finalmente Abel riprende i sensi.

Vede che accanto a lui Solice sta ancora combattendo disperatamente contro un Nordro, ed inizia a pregare per lei, poi si allunga e prova a sbilanciare l'avversario della ragazza.

Eric interviene

Eric si e' liberato intanto degli altri oppositori e si avvicina a Solice per difenderla. I Nordri sono sempre troppi, e vistosi alle strette Eric prova a parlamentare.

"C'è qualcuno che capisce mia lingua?", domanda.

"Lingua di donna, assisti a incendio di posto", risponde uno di loro, quello con lo zweihander che aveva steso Guelfo.

Così dicendo smette di combattere, e guarda mentre alcuni predoni svuotano taniche di pece nella chiesa. Abel, a terra, inizia a gemere, inorridito allo spettacolo del Monastero di Kayah dato alle fiamme. Anche Solice e' sdegnata: "profanatori! allontanatevi!", grida, ma suscita solo risate.

Abel striscia fino ad una spada, incapace di assistere inerme all'incendio. Faticosamente si alza in piedi e avanza verso il capo dei Nordri, minacciandolo.

L'altro lo guarda e agita lo spadone, dicendo: "vieni, vieni, spicchiamo testa". Gli altri però sono incuriositi e quasi intimoriti davanti alla determinazione di Abel.

Eric, vedendo l'amico avanzare ferito verso il capo dei nordri, cerca di fermarlo, e si offre di affrontarlo al suo posto, se serve. Ma Abel scuote il capo: "devo combattere io, Eric".

Il duello

Eric prova ad insistere, ma Abel e' risoluto: "se Kayah esiste, io vinco. Se non esiste e' meglio che io muoia".

Eric si ritira.

Fa in tempo a risvegliarsi Guelfo, per assistere allo scontro tra Abel e il capo dei Nordri. Senza attirare l'attenzione, inizia ad armeggiare coi reagenti.

"Dimmi tuo nome, voglio sapere chi muore", dice il capo pirata.

"Sono Abel Balomir, paladino di Kayah"

"Mio nome e' Hakon, cugino del Signore di Bradens. Vuoi uno scudo dei miei amici?"

Abel scuote il capo ed attacca.

Hakon e' improvvisamente scosso da un attacco di tosse, e Abel riesce a ferirlo, sia pure di striscio. Segue uno scambio di colpi.

Intanto il Katholicon inizia a bruciare.

Abel viene ferito al braccio e cade privo di sensi a terra. Hakon tossisce ancora, poi però si rivolge ad Eric: "questa donna non regge emozione, tu vuoi sembrare piu' uomo?"

"Era ferito, zoppo di una gamba, ed e' riuscito a toccarti", risponde Eric.

"Tu non sei ferito, tu ora combatte con me. Tu non ferito, tu non combatte con scudo. Io non combatte con scudo".

Eric lascia lo scudo e prende il martello a due mani.

"Cosa succede se vinco io?" chiede Eric.

"Vivrai, tu solo" risponde Hakon.

"Non va bene", risponde Eric.

L'incantesimo (o l'infarto)

Improvvisamente si sente pronunciare, da una voce cavernosa: OS BES URAREM. Ed una nera figura avanza.

Hakon si blocca di colpo, si gira verso la figura oscura e resta immobile. Ha la faccia contratta in una smorfia orribile, e i suoi compari sembrano preoccupati.

Guelfo approfitta della confusione per lanciare una ragnatela su alcuni pirati, e corre ad attaccarli. Si scatena un nuovo combattimento, con Guelfo che colpisce ma viene presto messo in inferiorità'.

Hakon si rigira alla figura nera ed avanza di un passo.

Inizia a sanguinare copiosamente dal volto, dagli occhi, dalle labbra. E' uno spettacolo orribile.

Un suo luogotenente si lancia su Eric, che però lo ferisce velocemente al torace, facendolo cadere. Solice nel mentre corre ad aiutare Guelfo, il quale viene nuovamente colpito al torace e sviene. Anche Solice, dopo essere riuscita a colpire, viene a sua volta ferita al ventre e cade svenuta.

Eric si trova da solo contro due nemici, uno lo gambizza, e schiva l'altro, e lo riesce ad atterrare a sua volta. Finalmente libero, prende fiato.

Assiste così alla macabra fine di Hakon, il quale continua ad avanzare verso la figura ammantata, nella quale si riconoscono infine le fattezze di Lothar. Al secondo passo gli effetti della maledizione sono ancora più orrendi, Hakon è una maschera di sangue e barcolla, e al terzo passo il pirata cade a terra, e non si muove più'.

I Nordri rimasti terminano il saccheggio e smobilitano velocemente, lasciano sul campo morte, fuoco e devastazione.

L'inseguimento di Estel

Nel mentre Julie sta seguendo Estel, in fuga con Padre Agathias. Chiaramente la donna non si sta limitando a portare in salvo il monaco, perché ormai proseguono decisi verso la mulattiera.

Julie, non sapendo come fare per fermarla, la precede alla caverna di Efren, per chiedere aiuto all'eremita. "Aiuto signore, Kayah!" prova a dire. Efrem esce fuori dalle ombre e avanza verso la valle, salmodiando animatamente, finché non passano Estel e Padre Agathias davanti. I due si scambiano benedizioni, e Estel con Agathias/Bertrand proseguono. Julie si vede persa. "Aiuto signore, aiuto!" implora. L'eremita la benedice ripetutamente dicendole una sola parola, che Julie non capisce, qualcosa tipo 'Aiosapipos'.

La reliquia recuperata

Sembra una cosa veramente importante, e Julie non sa che significhi. Allora si sporge verso Bertrand e Estel, e grida: "che cavolo significa 'AIOSAPIPOS'?"

Bertrand grida di rimando: "la reliquia!"

E Julie parte di corsa verso il monastero. Arriva che l'incendio è in atto, ovunque ci sono fiamme e morti. Julie raggiunge il retro della chiesa, dove c'è l'Igumeno morente con la teca contenente la testa del santo tra le mani. Stanno praticamente tra le fiamme, lei si avvicina e l'Igumeno la riconosce.

"Aiosapipos, Efrem!" mormora Julie, spaventata a morte. L'Igumeno porge la reliquia a Julie e dice qualcosa di incomprensibile, poi dice "Greyhaven", e muore.

Julie prende la teca e corre verso l'eremita, il quale però è tornato nella sua grotta e non degna più Julie di alcuna attenzione.

Intanto Estel e Bertrand si sono allontanati lungo la mulattiera.

Julie nasconde la reliquia vicino alla grotta dell'eremita e corre velocissima al Monastero, a cercare l'aiuto dei suoi cugini. È notte fonda, ancora piove. Quando arriva alla chiesa c'è già Desiree che, con Lothar, si sta prendendo cura dei feriti. Sono molto gravi.

L'inseguimento

C'è solo Eric in piedi, che possa aiutarla, e Julie gli chiede di seguirla appresso ad Estel. Eric, nonostante le fatiche del lungo combattimento appena concluso, segue la cugina lungo il sentiero, nella notte.

Arrivati all'altezza del punto elevato di osservazione, Julie riesce a scorgere delle ombre più in basso, lontano lungo la mulattiera e soprattutto tra le sterpaglie fuori pista.

L'inseguimento si fa più complicato. Eric resta indietro, mentre Julie furtivamente tiene dietro alla fuggiasca. Ma è ben difficile, perché Estel - se di Estel si tratta - è molto abile a non farsi sentire.

Ad un tratto Julie si rende conto di essersi forse avvicinata troppo ad Estel e si ferma nascosta tra delle rocce per non farsi vedere. Sta immobile in ascolto, e misteriosamente inizia ad avvertire una litania nella sua mente che ripete qualcosa simile ad: "eleis enonturer", e inizia a mormorarla lei stessa a fior di labbra. Improvvisamente sente una gran paura e scorge due teschi rossi che le ricordano il cranio del santo Aiosapipos.

Non esita, si alza in piedi e scatta di corsa nella direzione in cui dovrebbe trovarsi Eric. Un fendente di spada la manca di un soffio, forse addirittura le taglia qualche ciocca di capelli. È Estel, che stava per ucciderla!

Julie corre verso Eric a piu' non posso, mentre Estel le lancia un pugnale alle spalle, mancandola di poco. Eric avanza velocemente verso la cugina, ed Estel si gira e scappa.

L'inseguimento ricomincia.

Estel e' sola, non si sa dove abbia lasciato Agathias, e si arrampica velocemente tra i sassi e le sterpaglie. Julie le tiene dietro, ma non avanza troppo per paura di distanziarsi da Eric, che e' un po' piu' lento. L'inseguimento prosegue a lungo, tra avvicinamenti e scatti in avanti.

Improvvisamente Estel scompare, Julie si ferma qualche secondo ed ecco che la guerriera emerge dalle rocce e la carica. Gridando di paura Julie riesce a schivare il colpo e corre verso Eric, che si allarga e lancia una balestrata contro Estel. Sfortunatamente la colpisce al capo, dove questa e' protetta dall'elmo.

Ma ormai l'inseguimento e' finito, e' tempo per il combattimento corpo a corpo.

Eric colpisce Estel alla gamba, lei resta in piedi.

"Arrenditi!" le grida lui. E subito la colpisce al ventre con una martellata violentissima. Estel muore.

Eric si carica il cadavere, Julie recupera la reliquia. Insieme raggiungono il Monastero distrutto.

24 novembre 516

Albeggia, finalmente.

Quando Eric porta il cadavere di Estel al Monastero, sorge spontanea la domanda, con Lothar: "dove hai rimediato la tua fidatissima guardia del corpo?"

Lothar risponde che sa relativamente poco, anche se ha dei sospetti. Dice che la guardia glie l'ha suggerita un oste di Amer, della locanda "il cinghiale selvatico", ad una sua precisa richiesta di una guardia affidabile e che faccia poche domande.

Probabilmente qualcuno glie l'ha messa alle costole gia' dalla Scuola di Magia di Amer, dove lui lavora. Avranno visto i libri che leggeva in biblioteca e pensato bene di tenerlo d'occhio.

Nella concitazione dello scontro e al momento del ritorno di Julie ed Eric con il corpo di Estel ma senza il monaco, esce fuori inavvertitamente, in presenza di Lothar, il nome di Bertrand.

Lothar conosce la storia di Bertrand, anche se pensava fosse morto da tempo. Ha acquisito le informazioni nella biblioteca della Scuola di Magia.

Parlando con Guelfo, Lothar dice che li' c'e' veramente del marcio, anche a piani molto alti. Addirittura Alexander Poe, il Rettore, sembra coinvolto in affari loschi.

Lothar alla fine scopre le carte, e dice di aver conosciuto di fama anche Lord Dillon. Si offre di aiutare Guelfo in universita', grazie alle sue conoscenze, e i due maghi parlano un po'.

Nel mentre Eric, da solo e resistendo strenuamente alla stanchezza, va a cercare Bertrand. Non puo' essere andato lontano, si dice, vecchio e ferito com'e'.

Il rinvenimento del cadavere di Bertrand

Dopo un po' effettivamente lo trova, dalle parti dove Estel aveva attaccato la prima volta Julie. Ma e' morto, con la gola tagliata, per poco non sbranato da cagnacci randagi.

Evidentemente Estel l'ha ucciso, quando ha capito di non poterselo portare dietro.

La notizia della morte di Bertrand viene accolta con tristezza da una parte, ma anche con sollievo: se fosse semplicemente "scomparso" sarebbe stato molto grave, meglio sapere che fine abbia fatto.

Per quanto riguarda la situazione sanitaria, e' grave.

Solice e' infetta al braccio, Abel anche, Loic al ventre e Guelfo alla gamba. I monaci sono tutti morti.

Bisogna scavare le fosse, una comune nel cimitero per tutti i monaci, ed un'altra per i predoni, piu' distante. Per loro Abel si rifiuta di officiare il funerale.

25 novembre 516

Giornata di convalescenza. Le cappelle piccole del Monastero vengono risistemate il piu' possibile.

26 novembre 516

Nel pomeriggio arrivano al monastero 15 cavalieri. Il capo parla solo nella lingua Delos, le lance sono puntate e le mani in alto.

Desiree prova a spiegare l'accaduto, i cavalieri perlustrano tutto e dicono che bisogna abbandonare la zona.

La partenza

27 novembre 516

Si parte lungo la mulattiera.

A sera si raggiunge un bivio dove sono dei soldati. Questi fanno un po' di domande e, quando trovano la reliquia di Aghios Agapitos (Sant'Agapito), fermano il gruppo in attesa di ordini superiori.

28 novembre 516

Arrivano altri cavalieri, dicono che non si rubano le reliquie. Solice spiega l'accaduto, e' molto decisa e intenzionata a

seguire le ultime volonta' dell'Igumeno, e a portare quindi la reliquia a Greyhaven.

I cavalieri scortano i ragazzi di Caen fino al villaggio ai piedi del monastero, sul mare. E' un villaggio devastato, ha subito un terribile saccheggio da parte dei pirati.

Qui arriva un prete giovane, grassoccio e con una lunga barba, con le insegne dell'Ordine di Pyros. Si tratta di uno Ierèus (pronuncia: ierévs) = sacerdote della Chiesa di Barnéa

L'interrogatorio di Solice

Costui si rivolge a Solice, con il tramite di Desiree che si sforza di tradurre. Il prete vuole capire che e' successo, e Solice nuovamente racconta dell'assalto, insistendo sul fatto che la reliquia e' stata affidata a loro e che la difenderanno a costo della vita. Lo giura su Pyros.

Il prete decide di mettere alla prova la ferratezza teologica di Solice, con alcune domande a trabocchetto.

"Chi e' il Dio supremo, tra Pyros, Kayah, Dytros e Reyks?"

La domanda insiste proprio sulle differenze teologiche tra Delos e Greyhaven. Solice ci pensa un po' e poi risponde: "Pyros siede al centro del Pantheon, ed a lui ho affidato la mia vita. Ed e' davanti a lui che ho giurato di proteggere la reliquia".

"E' vero che il Supremo Autocrate ed Imperatore e' il Capo Supremo della Chiesa?" insiste il prete, riferendosi al problema del ruolo religioso dell'Imperatore di Delos.

"Tobosius il santo e' stato capostipite della Chiesa. I suoi figli proseguono la tradizione a Greyhaven e Delos, e a loro riporto la reliquia", risponde Solice, destreggiandosi pericolosamente. Desiree si affanna a tradurre il meglio possibile.

Infine il prete domanda: "porterai la reliquia nelle mani del Custode e ai suoi sottoposti?"

"Per la chiesa non ci sono altri custodi, ma e' sottoposta ai figli di Tobosius che officiano i suoi riti. E' a loro che porterò la reliquia".

Il prete, finalmente, annuisce.

Ordina che gli sia recato uno scrivano e detta una pergamena, con la quale Ierebos della Chiesa di Barnea concede la reliquia a Solice Kenson. Nella malleveria si affida la reliquia alla chiesa di Greyhaven, anche se la chiesa di Delos si riserva il teorico diritto di richiederla in qualsiasi momento.

Vengono apposti sigilli e timbri, Solice prende tutto.

Finalmente in regola, si chiede come raggiungere la caletta dove dovrebbe passare a breve Zacharias Gallos Torriani. Alcune guardie accompagnano lungo il sentiero per un bel tratto, e alla fine si arriva lì e ci si accampa.

Scende la sera.

29 novembre 516

Fa freddo, c'e' poco da mangiare, Solice ha la febbre per le ferite ancora debilitanti e la situazione disagiata.

Guelfo e Lothar si cimentano in esperimenti per creare magicamente il cibo ma il rinvenimento del povero pecoraro ucciso legittima i nostri a nutrirsi di carne fresca di capra e latte.

Solice sta male, Lothar la cura: e finalmente si riparte per Greyhaven

2 dicembre 516

La situazione di Solice e' peggiorata negli ultimi giorni e ormai la ragazza ha chiaramente un inizio di polmonite.

Lothar si offre di fare una stregoneria per salvarle la vita: "sarebbe facile per me annientare la malattia", dice.

Solice e' incerta se acconsentire all'incantesimo, ma dopo aver pregato insieme con Abel si convince.

In lontananza si inizia a scorgere la vela della Fidanzata del Mare.

Lothar aiuta Solice, prende qualche goccia del suo sangue e fa un rituale anche con un ragnetto e uno specchio. La cosa dura alcuni minuti, poi pronuncia EX EL MUR, e Solice si riprende a vista d'occhio, riacquistando colore. Lothar invece impallidisce un po' e sembra indebolito.

Ecco che arriva Graucio con la lancia della Fidanzata del Mare.

Si sale a bordo e si parte.

"Tutto e' bene quel che finisce bene", dice Eric a Zacharias, "e ora Lothar ti dara' pure le 30 corone d'oro..."

Voci correlate

Personaggi

- Eric
- Loic
- Desiree
- Solice
- Abel
- Julie
- Guelfo

PNG

- Padre **Lorenzo Quart**
- **August Bertrand**, autore de "i luoghi impuri"
- **Zacharias Gallos Torriani**
- **Ciro il Barcarolo**
- Padre **Francesco da Achenar**
- **Geoffry**, l'oste della Pu//ana del quartiere, di Zarak
- **Xalathon**
- **Lothar**
- **Estel**
- L'Igumeno **Ebfimios**
- Padre **Agathias**, interprete, in realtà **August Bertrand**
- Padre **Efrem Metanoitis**, eremita

Luoghi visitati

- **Chalard**
- Monastero dei **Padri di Noyes**
- Fiume **Dymiras**
- **Achenar**
- **Zarak**
- **Monastero di Cunopetra**

Allegati