La Sosta di Erlkönig cronaca

CRONACA

Periodo: dal 29/06/2009 al 26/07/2009

Periodo RPG: dal 2 maggio 518 al 14 giugno 518

Num. sessioni: 20

Dodicesima avventura della Campagna di Caen, che prende il via dopo il ritorno a Chalard dei personaggi dal villaggio di Lachdàn, nella primavera dell'anno 518. Master Annika.

Un nuovo incarico

Solice, tornata a Luceen il 20 aprile dopo la conclusione degli eventi narrati nella cronaca La Notte di Luceen, viene informata di un nuovo incarico proveniente da sir Bruno Malade: la lettera, proveniente da Chalard, dice di recarsi nella città di Bruel, capitale dell'omonima baronia, e di prendere alloggio presso la locanda il Gatto Nero: una volta lì si incontrerà con gli altri compagni, che porteranno ulteriori dettagli su cosa andrà fatto. Con lei verrà anche Youri Sharp, al quale è affidato il comando della missione.

Desiree, di ritorno dalla tenuta di Flavigny, si riunisce ai suoi compagni: la convocazione di Bruno Malade, ansioso di affidare al gruppo una nuova missione, non si lascia certo attendere.
"Ci sono dei problemi nella Baronia di Bruel", esordisce il cavaliere. "Tre persone che collaboravano con la Rosa Bianca sono morte in un incendio, quasi certamente di origine dolosa. Questa tragica vicenda ha privato la Rosa della totalità dei suoi effettivi presenti sul territorio di quella Baronia".
"Se non abbiamo più uomini lì", chiede Eric, "come abbiamo fatto ad apprendere la notizia?"
"Per questo", risponde sir Bruno, "dobbiamo ringraziare una ragazza: il suo nome è Gailyn, ed era legata sentimentalmente a Derek Broken uno dei tre uomini deceduti. Poco dopo la sua morte, frugando tra i suoi effetti personali, Gailyn ha recuperato una lettera proveniente da Chalard e ha deciso di mettersi in viaggio fino ad arrivare qui".
"Notevole!", commenta Loic. "Ma questo non ha compromesso l'identità della Rosa?"
"Fortunatamente", prosegue sir Bruno, "la lettera non conteneva informazioni compromettenti: sia come sia, Gailyn ha compreso che Derek era più di quanto diceva di essere: lei lo conosceva soltanto come un corriere della stazione di posta presso cui era solita lavorare, ma leggendo la lettera ha capito che il suo ragazzo doveva avere amicizie qui a Chalard: per questo motivo si è presentata qui, affermando di volerci aiutare a far luce sulla morte di Derek".

"Questa storia non mi quadra", commenta Loic. "Chi ci dice che questa ragazza dica il vero? Potrebbe essere in combutta con chi ha tolto di mezzo Derek, che adesso vuole anche eliminare i suoi mandanti".
"E' possibile", risponde sir Bruno, "ma lo riteniamo altamente improbabile. Gailyn, una volta saputo l'obiettivo delle indagini di Derek, ha abbandonato il suo lavoro presso la stazione di posta per farsi assumere come palafreniera presso la sua dimora. Si tratta di messer Paul Walker, un noto commerciante di Bruel che ricopre anche l'incarico di Tenente della guardia civica della città".
"Come mai tenevamo d'occhio Paul Walker?" chiede a quel punto Loic.
"Il suo nome è uno di quelli fatti da Zorba DelMontesque: a quanto pare, le sue attività potrebbero essere collegate con quelle dei nostri nemici"."Ci avete detto che sono emersi dei problemi", interviene a quel punto Guelfo. "di cosa si tratta?"
Sir Bruno annuisce: "Recentemente abbiamo ricevuto una comunicazione da parte di Gailyn: si tratta di una lettera estremamente sintetica, con la quale ci avverte che ha trovato qualcosa che può rivelarsi estremamente problematico, e che ha bisogno di aiuto".
"E voi ovviamente le credete", lo interrompe Loic: "e se fosse una trappola?"
"Riteniamo che non lo sia: ma anche in quel caso", risponde flemmatico sir Bruno, "non potrei inviare persone più adatte. Quanto a te", aggiunge poi, spostando lo sguardo su Julie, "resterai qui a Chalard. Ho bisogno di una persona che resti in zona, alla quale affidare un compito diverso".
Loic aggrotta le sopracciglia: "Spero che non sia niente di rischioso".
"Non preoccuparti", esclama sir Bruno scuotendo la testa: "è un incarico che sembra fatto apposta per lei".
"Questo non basta!" salta su a dire Loic: "Se volete che resti qui, dovete farvi garante di nostra cugina!"
"Delle raccomandazioni davvero encomiabili", lo interrompe Guelfo: "specialmente se provengono da questo esempio di virtù: pensa piuttosto a farti garante di te stesso... sei diventato un puttaniere!".

Sir Bruno interrompe il battibecco per spiegare qualcosa in più riguardo la situazione nella baronia di Bruel e le operazioni della Rosa Bianca da quelle parti negli ultimi tempi, interrotte proprio dall'incendio nella taverna La Sosta.

La situazione a Bruel

La situazione nella Baronia di Bruel è piuttosto seria. Il Barone, Jean Yezda, è un personaggio oscuro, che amministra il suo feudo in modo autoritario e talvolta confliggente con il resto del Ducato. La ragione per cui non viene destituito dal Duca, e le sue intemperanze sono tollerate, è che da una parte il suo contributo in termini di uomini per l'esercito ducale è davvero molto forte, dall'altra che nonostante tutto paga le tasse e non fa mai niente di nocivo al di fuori del suo

territorio, ma anzi segue diligentemente ed efficientemente le rare indicazioni del Duca. Nonostante quindi molte dicerie e lamentele (specialmente da parte clericale), il Duca non ha elementi per intervenire. Ci vogliono infatti prove più che schiaccianti per scatenare un'azione ducale, e qui non ci sono.
La Rosa Bianca si interessa alla situazione di Bruel per diverse ragioni:

- la sospetta protezione offerta dal Barone ai membri e ai simpatizzanti dell'Ordine Nero
- i sospetti che a sua volta il Barone intrattenga rapporti con le chiese delle Tenebre
- il problema costituito da Spandel, la colonia penale nel Miestwode
- i mercenari di Bruel spesso impiegati altrove dall'Ordine Nero

Per questo la Rosa Bianca ha segretamente lavorato per inserire alcuni infiltrati all'interno della Baronia, per cercare di muovere le carte in tavola con la speranza di esautorare il Barone, sfruttando qualche Dominus dissidente. Questo lavoro sottotraccia dura da alcuni anni, ma recentemente, tra la fine dell'anno 517 e i primi mesi dell'anno 518, sembrava essersi aperto uno spiraglio promettente. Un Dominus locale, Otto Rank, signore di Mourden e dintorni, stanco delle vessazioni del Barone, inizia ad "agitarsi" e viene contattato da un membro della Rosa Bianca, Hippolyte Bernheim, con cui poco a poco iniziano a elaborare un piano per impadronirsi del potere.
Sono proprio Otto Rank ed Hippolyte Bernheim ad aver perso la vita nell'incendio della taverna, insieme a Derek Broken, operativo della Rosa. Ed è su di loro e su quel che è accaduto che bisognerà indagare.

"Ora basta parlare", prosegue sir Bruno. "Partirete domani, all'alba. Youri e Solice sono già lì: a loro racconterete ciò che vi ho comunicato, così che Youri potrà assumere il comando della missione".

"Ecco una buona notizia", commenta Eric uscendo dalla stanza: "se non altro avremo qualcuno che ci dirà a chiare lettere quello che dovremo fare".

Stazione di Posta dei Due Fiumi, 5 maggio 518

Tappa obbligata prima di raggiungere Bruel è la stazione di posta dei Due Fiumi. "Non possiamo proprio evitarla, eh?", chiede Loic, infastidito all'idea di dover rivedere Giulia Bones.
"Purtroppo si, non c'è altra via", risponde Eric scuotendo la testa.
L'oste si dimostra nient'affatto contento di rivedere le facce delle persone che, soltanto pochi mesi prima, avevano portato tanto scompiglio nella sua locanda.
"Non abbiamo stanze, spiacente", afferma con stizza.
"E' sicuro? possiamo pagare".
"Siamo al completo: non c'è posto per voi, qui".
La conversazione si tramuta velocemente in un alterco: tanto Guelfo quanto Eric tentano di muovere l'oste a più miti consigli, ma egli è deciso a farla pagare al gruppo negandogli ogni sorta di asilo.
"Vorrà dire che dormiremo fuori", conclude Eric. All'alba, il turno di guardia di Loic è interrotto dall'arrivo di Giulia Bones. "Mi sei mancato", mormora la ragazza. "E adesso mio marito dorme..." Loic però non si fa tentare dalla procace donzella: "donna", le dice senza ammettere repliche, "cerca di fare aria davanti a me".
Giulia, respinta, si ritira nella sua abitazione.

Bruel, 7 Maggio 518

Il viaggio si conclude senza eventi di particolare rilievo: il gruppo, giunto al Gatto Nero, viene ospitato presso una depandance della locanda presso cui alloggiano anche Solice e Youri e ha così modo di riunirsi. Dopo i saluti e i racconti di rito, si decide di recarsi insieme nella taverna della locanda dove, stando alle informazioni fornite da sir Bruno, Gailyn si reca alla ricerca degli uomini inviati da Chalard.

L'incontro con Gaylin

La ragazza viene identificata di lì a poco: "ti stavamo aspettando", esclama Loic facendole spazio al tavolo: "siediti pure qui con noi". Gaylin timidamente prende posto, sotto gli occhi di alcuni avventori incuriositi dall'inaspettata efficacia dell'approccio di Loic: effettivamente la ragazza è molto carina.
"E così siete voi quelli inviati dal monastero".
"In carne ed ossa", annuisce Loic: "e ora dicci qual è il problema".
Gailyn racconta di come si è infiltrata nella magione di Paul Walker, facendosi assumere come palafreniera. Rivela di come abbia approfittato dei tempi morti per guardarsi intorno e frugare tra la roba dell'ufficiale, fino a parlare di una lettera ben poco rassicurante.
"E' una lettera scritta da Derek a Paul Walker: sono certa che si tratta della sua calligrafia, è identica ad altre che aveva scritto in precedenza a me. Nella lettera parla della riunione compiuta alla locanda "La Sosta", insieme al resto del suo gruppo. A giudicare dalla data si tratta senz'altro... dell'incontro che ha segnato la sua morte".
La notizia sorprende il gruppo: "quindi... Derek..." chiede Guelfo, senza finire la frase per non offendere Gailyn.
"Potrebbe essere un traditore della sua... della vostra causa, si", conclude la ragazza. "Non so proprio cosa pensare: per questo voglio continuare a stare lì, a vederci chiaro".
"Il fatto che sia morto lo rende un traditore tradito a sua volta", commenta Loic. "Siamo certi che... che sia davvero

morto?"
"Su uno dei tre corpi carbonizzati è stata ritrovata la fibbia di una cinta che gli avevo regalato", risponde Gailyn: "credo che fosse lui..."
"Lui, o qualcuno morto al suo posto e spacciato per lui", conclude Loic.

Il grupop rivolge una serie di altre domande alla ragazza: Solice chiede a Gailyn dove si trovi la lettera trafugata, e appreso che la ragazza la tiene nei suoi alloggi presso la dimora di Paul Walker le suggerisce di portarla al più presto fuori di lì, onde evitare che una inaspettata perquisizione possa riportarla alla luce. Il successivo appuntamento è fissato per la mattina del giorno seguente, allo stesso luogo.

8 Maggio 518: l'arrivo di Elias Spiller

Il gruppo si sveglia di buon mattino, recandosi nella taverna della locanda il Gatto Nero per incontrare nuovamente Gailyn; con loro grande sorpresa non trovano la ragazza ad attenderli ma Elias Spiller, uno degli uomini inviati da sir Marcus Darrell di rinforzo alla signoria di Lachdàn circa un mese prima (vedi cronaca l'Occhio di Maers). "Felice di rivederti, Elias!" lo saluta Loic. "Qual buon vento ti porta?"
Elias, visibilmente sorpreso di vedere altre due ragazze accompagnarsi a quelli che secondo lui sono di certo uomini d'arme, si presenta a Solice e a Desiree: poi, mantenendo la parola, racconta di essere stato inviato a Bruel da sir Bruno Malade: "pochi giorni dopo la vostra partenza da Lachdàn", spiega il giovane, "io e Andy abbiamo catturato uno dei mercenari che si trovava al servizio dell'ufficiale che diceva di chiamarsi Mor: quest'uomo, a patto di aver salva la vita, ci ha raccontato che Mor, o gli uomini per cui lavora, hanno a che fare con una signoria che si trova qui a Bruel, un luogo che chiamavano tenuta di Aràr. Sir Bruno si è molto interessato alla faccenda, e ha deciso di mandarmi qui per comunicarvi quest'informazione... e per aiutarvi a svolgere la missione della quale vi ha incaricato".
"Capisco", commenta Loic: "sir Bruno intende fornirci un aiuto e anche metterti alla prova: molto bene, Elias".
Il giovane non sembra comprendere, ma annuisce.

Immediatamente dopo Gailyn entra nella locanda, facendosi largo tra i tavoli e sedendosi insieme al gruppo. "Ecco la lettera", dice la ragazza porgendo a Solice lo scritto da lei attribuito a Derek. La ragazza informa anche il gruppo che Paul Walker ha dato ordine di rimettere in sesto un'ala della sua magione: "pare che arriveranno degli ospiti di alto rango", spiega la ragazza.
Solice ascolta interessata: "questa può essere l'occasione per svolgere qualche indagine nei dintorni di quell'edificio: Eric e Loic possono cercare lavoro come facchini o carpentieri: nel frattempo, qualcun altro di noi può svolgere qualche indagine nella locanda oggetto dell'incendio..."
"Posso andarci io", esclama Guelfo: "vado a farmi due chiacchiere con l'oste, nel caso in cui sapesse qualcosa". A lui si aggregano Elias e Desiree.
Youri dichiara di voler accompagnare Eric e Loic nella loro missione mentre Solice resterà in locanda nel caso in cui Gailyn dovesse ripresentarsi con nuove e urgenti informazioni. "Ne approfitterò per recarmi in chiesa: magari potremo ricevere un aiuto inaspettato".
"Stà attenta, però", la mette in guardia Guelfo: "ricorda che dietro qualsiasi sacerdote disponibile può nascondersi un altro Maxim Keitel".

Indagini alla Sosta

La locanda "La Sosta" viene raggiunta chiedendo una serie di informazioni al mercato della città. All'interno sono ancora evidentissimi i segni del recente incendio tali da compromettere non soltanto l'estetica, ma anche la solidità della struttura. All'interno, tre individui ubriachi e malmessi sono impegnati in una partita a carte. Uno dei tre, vedendo gli avventori, si alza identificandosi come l'oste.
"Benvenuti", esclama pulendosi le mani unte sul grembiule. "Cosa posso fare per voi?"
"Due camere per posare la nostra roba, e poi si vedrà!", esclama Guelfo, avvicinandosi al bancone. Dopo essersi assicurato un ricovero per sé e per i suoi compagni, il mago comincia a fare all'oste una serie di domande nel tentativo di ricostruire gli eventi che hanno portato alla morte di Derek Broken e dei suoi compagni. L'oste non sembra però particolarmente propenso a collaborare, limitandosi a dire lo stretto necessario: "quel Derek mi ha pagato per affittargli la cantina: così ho fatto, poi qualcosa dev'essere successo... forse qualcuno ha tirato qualcosa attraverso le finestre che stanno lì sotto... Sta di fatto che è andato tutto a fuoco".

Il mago non sembra convinto della spiegazione fornita. "Quest'uomo non la sta raccontando tutta", dice ai suoi compagni. "Secondo me questa notte sarebbe cosa buona e giusta farlo cantare".
"E.. di grazia, come intendete farlo?" Chiede Elias.
"Con le buone o con le cattive", spiega Guelfo con un sorriso: "questo dipenderà da lui".

Elias e Desiree in giro per Bruel

Guelfo decide di passare la giornata all'interno della locanda, giocando a carte con l'oste e i suoi compari nella speranza

di scoprire qualcosa di più in vista dell'interrogatorio prossimo venturo. Elias e Desiree ne approfittano per andare a comprare da mangiare, esplorando con l'occasione i dintorni di Bruel. Ben presto, però, i due si smarriscono nel complesso dedalo di strade e stradine della città, fino a trovarsi all'interno della famigerata zona dell'intornata del Castello, nota per la sua pericolosità. Lì hanno modo di incontrare un certo Antò, che si mostra subito fin troppo cordiale nei riguardi dei due forestieri. Elias chiede informazioni su come raggiungere nuovamente la locanda, ma Antò preferisce fornire diverse informazioni: "quella locanda mica ve la fa buono, il pranzo: se volete mangiare due frittate degne di questo nome dovreste venire da mio cugino... che spendete pure meno!"
Elias e Desiree decidono di prendere in parola lo sconosciuto, seguendolo nei vicoli e scambiando due parole prima con lui e poi con il cugino. Quando, dopo molto tempo, tornano alla locanda con le frittate, trovano Guelfo che ha già avuto modo di sfamarsi: "non ho neanche dovuto pagare", specifica il mago: "ho vinto a carte".

Ron il Cavadenti

Nel frattempo Eric, Loic e Youri si presentano presso la dimora di Paul Walker alla ricerca di un lavoro. Vengono presentati al capomastro, che si presenta come Ron il Cavadenti. Eric e Loic affermano di chiamarsi Valeriano e Guerino, mentre Youri dà il suo nome reale.
"Effettivamente ci serve gente che sappia lavorare", li apostrofa il capomastro. "Voi sembrate persone robuste... vediamo quello che sapete fare. Al termine della giornata riceverete cinque pezzi di rame a testa, e vi dirò se potrete tornare domani".
I tre accettano nonostante la paga infima e passano il pomeriggio a lavorare, cercando nel contempo di raccogliere informazioni sui misteriosi ospiti attesi da Paul Walker. Si scopre che si tratta di un certo Donald Winnicott, *dominus* di una signoria costiera nei pressi di Zarak, con tutta probabilità pieno di soldi, che viaggia in compagnia di una ragazza, che viene definita "la sua pupilla". Al termine della giornata, stanchi e affamati, i tre fanno ritorno alla locanda il gatto nero.

il Tempio del Sangue

In quello stesso pomeriggio Solice si reca al Tempio del Sangue, dove ha modo di ascoltare la funzione e poi di scambiare qualche parola sia con il sacerdote che con uno dei quattro paladini di Dytros presenti all'interno. La ragazza si presenta subito come paladina di Pyros, dichiarando di trovarsi in città insieme ad alcuni compagni di viaggio e di essere disposta, per la durata della sua permanenza a Bruel, a mettersi al servizio della chiesa per svolgere attività di vario tipo: il sacerdote la ringrazia, specificando però che al momento non ha bisogno di aiuti particolari. Solice ha poi modo di conoscere Aliest Komm, uno dei quattro paladini di Dytros dal corpo provato dalle molteplici ferite ricevute in battaglia: l'uomo, che dimostra non più di trent'anni, zoppica vistosamente e la sua mano destra ha soltanto quattro dita.

L'interrogatorio dell'Oste

A tarda sera Guelfo decide che è il momento è giunto: si reca pertanto nuovamente dall'oste insieme a Elias e Desiree, con l'obiettivo di fargli sputare il rospo.
"Tu non ci hai detto tutto", esordisce il mago.
"C... Cosa dite?" farfuglia l'oste, sorpreso e intimorito.
"Sapete benissimo quello che intendo: quelle persone che sono morte nella vostra cantina... beh, si dà il caso che uno di loro fosse un mio parente. E vorrei sapere la verità su com'è morto".
L'oste arretra di un passo, ma Elias è lesto a tagliargli ogni via di fuga: "voi siete matti", dice poi cercando di restare calmo. "Vi ho già detto tutto quello che so: lasciatemi in pace, ora, o chiamerò le guardie!".
"Nessuno ti torcerà un capello", continua Guelfo, "se ci racconterai quello che vogliamo sapere. Tu ci stai nascondendo qualcosa in merito a quell'incendio, e io voglio sapere cosa".
"Vi ho detto che non so assolutamente un accidenti di quei tre sventurati, d'accordo? Cosa volete fare, eh? Tagliarmi la gola perché non vi dico quello che non so? Ecco, allora: ve la porgo io stesso: tagliatemi la gola, se proprio volete prendervela con me! Prendetemi pure a calci, sò buoni tutti a prendere un povero oste a calc..."
Le parole dell'oste vengono bruscamente interrotte dal movimento di Guelfo che sferra un pesante colpo all'altezza della gola dell'uomo, che rovina a terra tossendo rumorosamente. Il mago è lesto ad accompagnarne il movimento, mettendogli una mano alla gola.
"V...vi prego... non..."
"Hai detto bene", mormora Guelfo mantenendo la stretta, "sò buoni tutti a prendere un oste a calci in bocca: ma tu sei abbastanza buono da prenderli, questi calci?"
"Non so nulla... nulla!" biascica l'oste, tossendo e vomitando sul grembiule.
Il dialogo è rotto all'improvviso da un rumore sordo proviene dall'alto.
"Chi c'è lì?" chiede Guelfo.
"Mia moglie..." risponde l'oste con un filo di voce. "Vi prego, non fatele del male: non può muoversi, e molto malata...".
"Non faremo niente... a lei", esclama Guelfo mantenendo la stretta al collo, "se tu ci dirai quello che vogliamo sapere".
Dopo un pò di maltrattamenti, che includono anche un paio di calci sferrati da Elias all'altezza dei lombi, l'oste torna a parlare: "quel Derek mi ha insospettito", mormora tra i denti, "e così sono andato dalle guardie: gli ho detto che quelli mi avevano pagato per incontrarsi nella mia cantina, e loro mi hanno fatto capire che non c'erano problemi, che non

dovevo preoccuparmi... e che ci avrebbero pensato loro".
A sentire quelle parole, Guelfo stringe ulteriormente la presa: "Li hai venduti alle guardie, dunque? E' questo ciò che hai fatto?"
"Basta così, adesso!" interviene Elias, spingendo il mago ad allontanarsi dall'oste: "ci ha detto quello che volevamo sapere, non sa altro".
"Sta bene", esclama il giovane mollando la presa. "E ora, mio caro oste, ascoltami bene: tu non dirai nulla di quanto è successo qui stanotte, è chiaro? Ricordati che tu non mi conosci, ma io si: tu non sai dove abito... ma io si. E se vuoi che non accada nulla a te o a tua moglie... farai meglio a tenere la bocca chiusa!".
L'oste annuisce, rialzandosi debolmente.
"Siete ferito?" gli chiede Desiree, nel tentativo di mitigare la furia del fratello: "posso provare a fare qualcosa..."
"Non mi toccate!" strilla l'oste, rifiutando qualsiasi aiuto. "Sto bene... stiamo bene: ora andatevene, per carità!"
Desiree fa ancora qualche tentativo per rendersi utile, ma l'oste rifiuta categoricamente qualsiasi aiuto per sé o per la moglie. Nel giro di pochi istanti i tre escono alla svelta dalla locanda, allontanandosi nella notte.

L'arrivo delle guardie

Elias, Guelfo e Desiree fanno ritorno al Gatto Nero ricongiungendoci con gli altri che si erano messi a dormire. Solice, nell'atto di andare ad aprire la porta della depandance, sente degli strani rumori provenire dalla locanda principale.
"L'oste è un infame, ha venduto Derek!" esclama Guelfo, raccontando agli altri l'accaduto.
"Interessante", commenta Loic. "Ma ditemi, che precauzioni avete preso per evitare che l'oste vi denunci alle guardie?"
Guelfo spiega di aver minacciato l'oste e sua moglie, affermando di averlo intimorito a sufficienza e suscitando qualche perplessità da parte di Solice.
"Ora guardami negli occhi, Guelfo", dice Loic rivolto al mago: "se questa cosa l'avessi fatta io, quanto ti saresti incazzato? Ecco... immagina quanto mi sto incazzando io in questo momento!"
Nel frattempo, i rumori all'esterno si intensificano: "non vorrei che vi stessero cercando", mormora Solice, timorosa. Le paure della paladina si rivelano ben presto fondate non appena la ragazza raggiunge la finestra.
"Ci sono delle guardie nel vicolo!"
"Presto, scappate!" Dice Eric. "Fate perdere le vostre tracce, ci incontreremo da... da... da Giulia Bones!"
"Ecco, ti pareva!" Esclama Loic. "E sia, tanto quella è un porto di mare!"
Mentre Guelfo, Elias e Desiree si calano dalla finestra, Solice apre alle guardie: a loro si presenta come paladina di Pyros, cercando di proteggere l'identità delle persone che, a suo dire, lavorano con lei.
"Cerchiamo tre individui che corrispondono alla descrizione di persone che alloggiano qui", affermano le guardie irremovibili, guardandosi intorno. "Queste persone hanno adoperato violenza nei confronti di un oste umile e onesto, riempiendolo di botte e arrivando persino a minacciare la sua moglie inferma".
"Nessuno degli uomini che lavorano con me si renderebbe colpevole di un crimine come quello che voi descrivete", esclama Solice scuotendo la testa. "Se così è stato, devono di certo aver avuto degli ottimi motivi".
"Non esistono motivi che possano autorizzare un comportamento del genere", risponde le guardia in comando. "Diteci dove sono quelle persone".
"Stanno svolgendo un incarico del quale non posso parlare", ribadisce la paladina. "Se davvero hanno qualcosa a che fare con questo fatto che dite, avrò cura personalmente di condurli dall'oste o da voi affinché possano dimostrare la loro innocenza o le loro motivazioni".
"Sta bene", dicono le guardie dopo un breve consulto. "Domani vi recherete dal Capitano a sostenere questa vostra risoluzione".
La paladina annuisce, e i due armigeri si allontanano: due guardie vengono assegnate di piantone alla porta della depandance, impedendo di fatto a tutti di uscire.
A Solice, Eric, Loic e Youri non resta che rimettersi a dormire, nella speranza che i loro amici siano riusciti a trovare un rifugio.

Nel frattempo Guelfo Elias e Desiree si danno alla fuga, allontanandosi dalla depandance e pensando a un posto dove poter passare la notte. "Voi avete girato un pò per questa città", esordisce Guelfo. "Avete qualche idea?"
"Cerchiamo di raggiungere Antò" propone Elias, ripensando all'uomo conosciuto nell'intornata del castello poche ore prima.
L'idea piace, ma il tragitto nel malfamato quartiere non tarda a portare guai.
"Dove andate voialtri, a quest'ora di notte?" Esclama un losco figuro apostrofando i tre fuggiaschi. Guelfo non risponde e tenta di allungare il passo, ma il gruppo viene ben presto circondato da tre malintenzionati decisi a derubare gli incauti passanti.
"E sia", esclama il mago sguainando la spada, subito seguito da Elias. "Ve la siete cercata".

Il primo affondo di Guelfo è già letale: la spada del mago si infila profondamente nelle viscere di uno dei briganti, che si accascia al suolo in una nuvola di sangue. L'efferato attacco ha l'effetto di mandare in rotta i malfattori superstiti, consentendo al gruppo di continuare la sua fuga.
La ricerca della casa di Antò dura tutta la notte: è quasi l'alba quando alfine, insonni e stremati, i tre si ritrovano nella piazza dove soltanto poche ore prima erano state acquistate le tre frittate.

Ad aprire la porta della casa di Antò è una donna robusta, con in braccio un ragazzino. "Antò sta dormendo, bella" dice, rivolta a Desiree: "cosa volete?"
Elias riesce a convincere la donna a farli entrare e a svegliare Antò, che scende a piedi nude dalle scale.
"Scusaci per l'ora", esclama Desiree, "ma abbiamo un problema".
"Devi farci uscire dalla città", esclama Guelfo tagliando corto. "Siamo stati assaliti da dei malfattori che volevano nuocere a mia sorella, e... è finita male".
Antò si fa spiegare l'accaduto. "E' un problema", afferma poi. "Quella in cui stavate è la zona di Paterloro... e quelli saranno senz'altro stati i suoi pedaggisti: beccano i forestieri e gli chiedono del denaro... è un guaio, perché quello vi creerà dei problemi, e anche a me..."
"E' proprio per questo che dobbiamo uscire dalla città", esclama Elias. "Non ci hanno visti in faccia, e se ci fai uscire... nessuno saprà chi è stato".
Antò scruta il gruppo, pensandoci su: "d'accordo", esclama poi. "Vi farò uscire: prima di tutto", continua poi, indicando Guelfo, ancora coperto di sangue, "tu ti devi dare una lavata".
Guelfo ringrazia con una corona d'oro: "c'è da fare attenzione alle guardie", aggiunge poi il mago: "ci erano già addosso..."
Antò apprende la notizia con grande costernazione: va poi a chiamare suo cugino, Nino, che prende la parola.
"Un modo per uscire dalla città c'è, in effetti", dice Nino, "ma è rischioso: soprattutto per la ragazza. Si tratta di passare sotto al castello... entrando in pratica dentro casa del Barone. Anche se lo sanno tutti, si dà per scontato che i forestieri non la conoscono: quindi è improbabile che vi vengano a cercare proprio lì. Ma non si sa mai... Volete qualcosa per colazione, prima di partire?"

Bruel, 9 maggio 518: l'incontro con Paul Walker

All'alba due guardie vengono a prelevare Solice, Eric, Loic e Youri per condurre tutti nella dimora di Paul Walker. L'uomo riceve i quattro in un salotto privato.
Solice sostiene nuovamente la causa dei suoi tre uomini, sottolineando la possibilità che le azioni compiute ai danni dell'oste potrebbero avere una spiegazione legittima. "Questo lo scopriremo non appena avremo accertato che si tratta di loro, e non appena voi me li avrete portati. Perché è questo che vi impegnerete a fare, giusto?"
Solice annuisce, specificando che la Chiesa è disposta a intervenire per mitigare la pena eventualmente inflitta ai suoi agenti con un risarcimento a beneficio dell'oste o della caserma stessa. "Vedremo, vedremo", taglia corto Paul Walker: "intanto, io vi farò parlare con l'oste e vi darò il tempo per ritrovare i vostri uomini e per completare la vostra missione... Ma voglio che mi diate la vostra parola che, non appena potrete, prenderete l'impegno di portarli qui".
La condizione viene accettata: Solice e Loic comprendono che l'interesse di Paul Walker per le accuse dell'oste è molto relativo: l'uomo sembra molto più interessato a mostrarsi collaborativo con la chiesa, e incuriosito dalla presenza della paladina e dei suoi compagni.

La fuga

Intanto, all'alba, Nino conduce il gruppo in direzione del castello.
"Faremo finta di volerci recare in una casa di malaffare nei pressi", spiega l'uomo: "poi, quando saremo certi che nessuno ci vedrà, prenderemo una deviazione verso il castello".
La marcia avviene in fila indiana e passa per un condotto di acqua stagnante, fredda e putrida.
"Che schifo", esclama Desiree!
"Tocca farlo", sospira Guelfo.
Ma Desiree sembra irremovibile. Guelfo tenta di prenderla in braccio, ma mette tragicamente il piede in fallo (2-2-2 in *atletica*) e cade rovinosamente in acqua, perdendo gli stivali.
Dopo una lunga odissea per le fogne del castello i tre oltrepassano le mura, poco distanti dalla Porta di Miestwode.

L'incontro fortuito con Cavadenti

Solice chiede e ottiene di potersi recare a parlare con l'oste della locanda oggetto delle violenze della notte passata. Paul Walker assegna però alla paladina uno dei suoi uomini fidati, un certo Alain, con il compito di assistere all'interrogatorio.
E' proprio sotto gli occhi di Alain che, quando il gruppo esce nuovamente in strada, Eric viene apostrofato da una voce familiare.
"Hei, Valeriano! Sei tornato! Ma cosa ci fai a cavallo?"
Si tratta di Cavadenti, che incuriosito dalla presenza dei suoi tre nuovi lavoratori si avvicina verso il gruppo cercando di capirci qualcosa.
"Non ho tempo adesso", cerca di tagliar corto Eric. "Ci vediamo, eh?"
"No, aspetta..." fa per dire Cavadenti, ma Eric, Loic e Youri si limitano a spronare i loro cavalli, mettendo rapidamente distanza tra loro e il capomastro. Solice, terrorizzata dall'evento, si volta a guardare Alain: la guardia non batte ciglio, ma non può non aver sentito lo strano dialogo.

Solice interroga l'oste della Sosta

La giornata finisce con l'arrivo del gruppo alla Sosta: Solice si presenta all'oste, che non si fa pregare e racconta alla

paladina tutto ciò che sa. La presenza di Alain costringe la ragazza ad evitare domande dirette, enfatizzando piuttosto quelle che secondo l'oste sono le reali motivazioni ad aver portato i suoi assalitori a prendersela con lui: "uno di loro diceva di essere parente di una delle vittime dell'incendio", farfuglia l'oste: "è possibile che sia quello il motivo per cui ha perso la brocca: continuava a dire che ero un disgraziato, che non gli avevo detto tutto, che gli nascondevo qualcosa... Ma io lo giuro, ho detto alle guardie tutto quello che so".

L'incontro con Mike Cerino

Nel frattempo Guelfo, Elias e Desiree meditano sul da farsi nei dintorni delle campagne di Bruel.
"Senza scarpe non vado da nessuna parte", sospira Guelfo: "conviene che mi lasciate qua, e vedete di rimediare un paio di stivali e qualche cavalcatura da una delle fattorie qui intorno". Elias e Desiree si dirigono dunque lungo la strada, lasciando il mago seduto su un sasso in attesa. Dopo un lungo camminare i due arrivano presso la soglia di una modesta abitazione. A rispondere al loro bussare è un individuo che dice di chiamarsi Mike.
"Buongiorno! Cosa posso fare per voi?"
"Salute a voi, buon uomo", esordisce Elias: "ci occorrono degli stivali e, se possibile, alcune bestie da acquistare presso di voi".
"Bestie? Che tipo di bestie", chiede il contadino spostando gli occhi su Desiree.
"Cavalli... muli, asini" spiega Elias: "qualcosa che sia possibile cavalcare: dobbiamo compiere un viaggio, e siamo senza cavalcature".
"Gli asini che possiedo mi servono tutti", risponde Mike, senza staccare gli occhi da Desiree. "Mi dispiace: quanto alle scarpe, beh... ho soltanto le mie!"
"Le vostre... beh, le vostre andrebbero benissimo!"
"Ma... se le dò a voi, poi rimango senza!"
"Possiamo pagare!"
Il dialogo procede per qualche scambio, nel corso dei quali il contadino non fa nulla per nascondere il crescente interesse per l'avvenenza di Desiree: accortosi di ciò, Elias decide di assecondarlo con il duplice scopo di ottenere scarpe e cavalcature e di procurare alla ragazza una occasione per accasarsi: quando Mike chiede informazioni sull'identità di Desiree, Elias è pronto a rispondere:
"E' una ragazza che viaggia con noi: non è maritata... al momento".
"Beh, ma è una notizia fantastica!", esclama contento Mike Cerino: "mi interessa davvero molto questa storia! Potrei pensarci io..."
"Eh, un momento", lo interrompe Elias: "non sono cose da decidersi così in fretta: dovrebbe decidere il fratello, ma il fratello non ha le scarpe!".
"Ah, capisco! Beh, potreste andare a chiamarlo, e intanto lasciare lei qui con me: portategli queste", dice Mike, sfilandosi dai piedi due zoccoli di legno.
Elias torna dunque indietro da Guelfo con gli zoccoli, lasciando una scontenta Desiree insieme al contadino: nel corso delle due ore successive Mike Cerino cerca invano di far breccia nel cuore della ragazza, che si dimostra però tutt'altro che interessata.
Anche Guelfo, ragguagliato da Elias sulla vicenda, non sembra prenderla molto bene.
"Hai lasciato mia sorella insieme a un contadino mai visto e conosciuto? Ma cosa ti è saltato in mente? Avanti, andiamo a recuperarla".
"Volevo soltanto farle un favore", si giustifica Elias: "quel contadino mi sembra davvero un buon partito".
"Elias", lo interrompe il mago aggiustandosi ai piedi gli zoccoli e mettendosi in marcia, "ti ringrazio per la solerzia e l'interessamento e capisco la tua buona fede, ma per cortesia smetti di preoccuparti per il futuro di mia sorella: se è ancora senza marito non è perché non lo ha trovato, ma perché è lei a volere così. E' un'avventuriera, e le va di viaggiare: quando si stuferà di farlo e ce lo dirà troverà lei stessa un marito oppure ci penseremo noi, altrimenti... A lei sta bene così: e anche a me".
Elias, non troppo convinto, si limita ad annuire.

Il gruppo si riunisce sulla soglia della dimora di Mike Cerino: Guelfo assume un'atteggiamento sbrigativo nei confronti del contadino, nella speranza di soffocare rapidamente qualsiasi sua aspettativa e di ottenere le cavalcature che gli sono necessarie.
"Caro Mike, verrò subito al dunque: ho una notizia buona e una cattiva: quella buona è che stai per fare un bel pò di soldi, quella cattiva è che per oggi resterai da solo". Il mago continua, spiegando chiaramente il significato delle sue parole: è disposto a pagare profumatamente gli asini al contadino, seppellendo nel contempo ogni sua mira nei riguardi di Desiree.
"Non potremmo parlare anche di... di lei?" chiede Mike, speranzoso.
"Caro Mike, i giorni di festa arrivano uno alla volta: oggi è uno di quelli, vedi di accontentarti". Così dicendo, Guelfo mostra al contadino una borsa di monete d'argento pari al doppio del valore degli animali.
A malincuore, Mike consegna al gruppo i suoi tre asini: "arrivederci, Desiree!" grida poi all'indirizzo della ragazza, restando poi sul ciglio della strada fino a vederla sparire all'orizzonte.

Lo sfogo di Aliest il Paladino

A Bruel il gruppo decide di dividersi: Eric e Youri si recheranno alla stazione di posta I Due Fiumi per riprendere contatto con Guelfo, Desiree ed Elias, mentre Solice e Loic resteranno in città per assecondare la richiesta di non allontanarsi fatta da Paul Walker.

Solice e Loic si recano all'interno del tempio del sangue, dove hanno modo di scambiare qualche parola con uno dei quattro paladini di Dytros intravisti il giorno precedente. Il Custode della Fede, il cui nome è Aliest, non fa mistero ai due giovani dei suoi pensieri riguardo la città di Bruel.
"Questo è un postaccio: il Barone è un mascalzone, e lascia la città in mano ai briganti e ai suoi scagnozzi, tra i quali Paul Walker è forse il peggiore. Si tratta di un uomo interessato unicamente al denaro, che peraltro riesce a dilapidare con una velocità sorprendente... So che una buona parte gli arriva dai traffici che ha messo in piedi a Zarak, dove so che ha dei parenti. E parlando dei parenti... i suoi figli sono forse persino peggiori di lui. Il maggiore, Jonathan, è un attaccabrighe che ha già ucciso diversi brav'uomini qui in città: ovviamente il padre lo protegge e gli risparmia le conseguenze delle sue azioni".
Il paladino prosegue, spiegando che Paul Walker gestisce anche un notevole traffico di mercenari impiegati nei territori circostanti: parla inoltre della colonia penale di Spandel, che Paul Walker gestisce e di cui si serve spesso per far sparire personaggi a lui scomodi.

Solice chiede ad Aliest informazioni sui recenti delitti occorsi a Bruel: il paladino non sa molto del recente incendio alla locanda "la sosta", ma racconta alla ragazza di un furto avvenuto in chiesa alcuni mesi prima. "Erano stati rubati dei candelabri qui al tempio del sangue", spiega, "e noi paladini abbiamo preso parte alle indagini: nel giro di pochi giorni abbiamo catturato il colpevole, che aveva anche confessato... Ma Paul Walker non ha dato peso alla cosa, preferendo mettere le mani su un'altra persona, accusata di altri crimini minori, e mandandola di gran carriera a Spandel: quanto al colpevole vero, beh... è stato trovato morto pochi giorni dopo".

Stazione di posta I Due Fiumi, 10 maggio 519

Eric e Youri raggiungono la stazione di posta nel tardo pomeriggio del 10 maggio. Eric decide di mettere ancora una volta alla prova la pazienza dell'oste Osvel Bones entrando in taverna e chiedendo del cibo e da dormire.
"Ancora tu?" tuona l'uomo: "ho detto mille volte a te e ai tuoi amici che non vi voglio più vedere da queste parti: posto per te non ce n'è, e non ce ne sarà mai! Hai capito? MAI!"
"Perché tanto livore?", risponde Eric con un sorriso divertito. "Io non posso certo rispondere per le marachelle di mio fratello... io non vi ho fatto nulla, voglio solo dormire e sono disposto anche a pagare..."
"Non me ne importa niente!" lo interrompe l'oste: "non siete i benvenuti, avete capito? Non vi voglio qui dentro! FUORI!"
L'alterco dura alcuni minuti, dopo i quali Eric si decide a uscire dalla locanda. "Non ci vuole ospitare", spiega uscendo a uno Youri perplesso: "chissà poi perché, proprio non li capisco questi osti irascibili".

Il giorno passa senza grossi avvenimenti di rilievo: Guelfo, Desiree e Elias arrivano ai Due Fiumi verso sera, a cavallo dei loro muli *Vendola*, *Ferrero* e *Diliberto*. Eric e Youri spiegano ai fuggitivi la situazione a Bruel, informandoli dell'accordo stipulato con Paul Walker da Solice. Se Desiree e Elias sono concordi nel tornare in città e costituirsi, Guelfo è però di ben altro avviso.
"Non posso rischiare che questo Paul Walker sia uno sprovveduto: le mie domande potrebbero averlo insospettito al punto da volermi interrogare a fondo... Non posso consegnarmi, è troppo rischioso. Tu ed Elias", conclude, rivolto a Desiree, "confermate a Paul Walker che il grosso della colpa è mio: in questo modo, vista la situazione, non vi faranno nulla".
"E cosa farà Solice?" Chiede Eric: "lei si è impegnata a riportarvi tutti indietro".
"Solice capirà... e saprà come venirne a capo. Inoltre, questa separazione mi darà la possibilità di tornare a fare rapporto a Sir Bruno e informarlo della spiacevole situazione in cui ci siamo ficcati".
Le argomentazioni del mago sembrano convincenti, e così il gruppo decide di separarsi ancora: Guelfo si aggregherà a una carovana diretta a Chalard, mentre Desiree, Elias, Eric e Youri torneranno a Bruel.

Uno strano avvistamento

Vista l'impossibilità di passare la notte in locanda, viene deciso di accamparsi all'esterno facendo i turni di guardia. Durante la notte Eric riceve la visita di Giulia Bones: il giovane non intende però avere a che fare con la ragazza e decide quindi di ignorare i suoi sorrisi e le sue provocazioni, rimandandola all'interno della locanda. Durante il suo turno Desiree si accorge di un individuo nascosto tra i cespugli a una certa distanza dai sacchi a pelo, intento probabilmente a osservare la situazione. L'avvistamento non sembra però preoccupare troppo il gruppo, che decide comunque di procedere con il piano concordato: "sarà una guardia di Paul Walker: molto probabilmente ci seguirà nuovamente a Bruel".

Bruel, 12 maggio 519

Il gruppo si incontra nuovamente a Bruel, dove Solice viene informata da Eric della decisione di Guelfo di non consegnarsi. "Comprendo la sua decisione", commenta la ragazza con un sospiro. "Andremo a parlare ugualmente con il

tenente, nella speranza che si accontenti delle nostre scuse".
La casa di Paul Walker è, come sempre, movimentata dal via vai dei lavoratori e degli inservienti intenti a preparare gli alloggi per gli ospiti ormai prossimi all'arrivo. Il gruppo viene ricevuto da una guardia, che conduce tutti al piano di sopra: "aspettate qui", aggiunge poi, "il tenente vi riceverà appena gli sarà possibile".

La perquisizione

Una volta rimasta sola, Solice avverte i compagni delle sue intenzioni. "La situazione è diventata troppo complicata, presto non ci sarà più possibile restare qui: dobbiamo fare il possibile per ottenere qualche traccia o informazione, o non potremo continuare la nostra missione". Così dicendo la paladina si avvia a passo deciso verso lo studio di Paul Walker.
"Aspettate!" esclama Elias: "verrò con voi". Così dicendo il giovane precede la ragazza lungo il corridoio con l'intento di avvisarla in caso di arrivi imprevisti. Poco dopo anche Desiree e Loic, animati dalle medesime intenzioni, si attivano per controllare i vari punti d'accesso del piano.
La paladina entra così nello studio di Paul Walker e passa alcuni minuti consultando i registri del tenente e frugando dentro ai cassetti della sua scrivania: trova così delle annotazioni su una certa Brunilde Klein, che nell'anno 513 viene citata come testimone di un furto verificatosi a Bruel; la strana coincidenza colpisce Solice, che aveva già incontrato il cognome Klein nel corso delle sue recenti indagini su fatti di sangue compiuti nel nome di antichi culti pagani (eventi descritti nella cronaca la notte di Luceen). In questo caso, però, Brunilde Klein non viene citata come una possibile sospettata ma come una testimone oculare del furto di una ingente somma di denaro ai danni di alcuni abitanti della zona dell'intornata di Bruel.
Oltre all'appunto su Brunilde Klein la paladina rinviene in un cassetto un flauto dolce spezzato in due pezzi: si tratta con tutta probabilità di un regalo proveniente, a quanto sembra, da una signoria di poco conto interna alla contea di Amer.

Faccia a faccia con Paul Walker

Mentre Solice è ancora impegnata nella perquisizione, Elias si accorge di strani rumori che provengono dal corridoio: il giovane comprende che Paul Walker sta tornando ai suoi alloggi, e si affretta quindi a bussare alla porta del suo studio per segnalare a Solice la situazione. Nel medesimo istante in cui la paladina fuoriesce dalla stanza, il tenente fa la sua comparsa all'interno del corridoio.
"Buongiorno a voi, tenente!" lo apostrofa svelto Elias Spiller mettendosi di fronte a lui in modo da coprire la paladina.
"Cosa fate qui?" Chiede l'uomo, senza far trasparire un eccessivo interesse per la singolare posizione dei due.
"Vogliamo accomodarci nel suo studio?" Chiede la paladina: nel giro di pochi minuti il gruppo viene ricevuto.

"E così siete stata di parola", esordisce il tenente osservando Desiree ed Elias. "Li avete portati: ma sbaglio o... ne manca uno?"
"E' così, infatti", si limita a dire la Paladina.
"Mi sembrava che avessimo fatto un patto", chiede Paul Walker: "spiegatemi come mai manca proprio la persona che è stata accusata dei fatti più gravi".
"Ci abbiamo pensato a lungo", spiega la Paladina parlando lentamente, "e abbiamo concluso che la cosa migliore è che lui resti fuori dalla città per un pò".
"Non erano questi gli accordi", esclama a quel punto il tenente. "Quell'uomo è autore di un aggressione, e il suo posto è con le guardie, non a piede libero".
"Siamo consapevoli delle accuse che gli sono state rivolte", continua Solice, "ed è per questo che siamo qui: avrete la vostra deposizione da questi due testimoni oculari, e siamo pronti a versare all'oste il risarcimento che gli spetta. Ma la chiesa ha bisogno di quell'uomo, che pertanto non può essere consegnato a voi".
"Spiegatemi perché: non vi fidate forse dell'operato della guardia di questa città? Il meno che possiate fare è dirlo a me".
"E' così", afferma la paladina. "Siamo a conoscenza di alcuni episodi in cui il comportamento della guardia civica di Bruel è stato diverso da quanto atteso dalla Chiesa: nel corso di questi episodi le guardie sono addivenute a conclusioni che hanno spinto a formulare accuse diverse da quelle attese".
La paladina procede poi a raccontare la faccenda dei candelabri narratale da Aliest il giorno precedente: in quella circostanza, in effetti, sembra che la guardia civica avesse accusato un innocente, colpevole di altri reati, deportandolo nella colonia penale di Spandel.

Paul Walker ascolta con interesse il discorso della Paladina: "è per questo che siete qui, dunque? Per recuperare informazioni in merito a quel caso?"
"La chiesa non deve rendere conto a voi dei motivi che la spingono a prestare le sue opere", risponde Solice a quel punto: "ma una cosa è certa, notizie riguardanti le vostre decisioni sono state udite anche al di fuori di Bruel".
Solice corrobora il suo discorso con una silenziosa preghiera, nel corso della quale chiede a Pyros di spingere il suo interlocutore lontano dalla via della menzogna e della falsità (Sincerità - grado 1): il tentativo è avvertito dall'uomo come una minaccia, che lo spinge ad assumere un tono più aggressivo e sicuro di sé.
Paul Walker rivolge alla paladina una serie di domande nel tentativo di comprendere il legame che intercorre tra il delitto dei candelabri e le domande rivolte all'oste della locanda La Sosta: la Paladina si trincera dietro la necessaria riservatezza dell'operato della Chiesa, limitandosi a dire che non c'è alcun delitto, fatto di sangue o tragedia che non

generi l'ovvio e necessario interesse da parte della stessa.

"Sta bene", esclama Paul Walker al termine dell'interrogatorio. "Stasera tornerete qui, dove vi incontrerete con l'oste della locanda per dargli la somma di due corone d'oro a risarcimento delle percosse e delle intimidazioni ricevute. Da quel momento in poi i vostri conti con la legge saranno rimessi in pari: continuate pure a fare ciò per cui siete venuti qui, cercando magari di stare lontano dai guai... e di evitare posti pericolosi".

Le liti con il Cavadenti

Il gruppo torna in locanda. "Cerchiamo di stare attenti", avverte Elias: "non mi è piaciuto per niente quello che ci ha detto prima di salutarci, sembravano quasi delle minacce".
Loic rassicura il giovane compagno: "Tu fallo parlà, a quello stronzo! E' soltanto un vecchio che dà aria alla bocca... Ma prima o poi glieli faremo vedere noi, i posti pericolosi!".
Ci si siede a un tavolo in attesa del calar della sera: dopo pochi minuti, però, incomincia uno strano viavai di gente che si conclude con l'arrivo di un gruppo eterogeneo di persone.
"Guarda un pò", esclama Loic rivolto al fratello: "ci stanno un pò di quei manovali e carpentieri che hanno lavorato insieme a noi qualche giorno fa: e ci sta anche il loro capo, com'è che si chiamava? Ah si... Cavadenti".
I nuovi arrivati si siedono a un altro tavolo, cominciando ben presto a guardare in direzione del gruppo. Dopo un pò, oltre agli sguardi cominciano a fare la loro comparsa anche strani rumori e risate di vario genere.
"Mi sbaglierò", commenta Eric, "ma mi sa che quelli ci stanno pigliando per il culo".
"Sembra anche a me", esclama Loic. "Sarà meglio che la facciano finita presto, perché già mi girano i coglioni".
Le risate e le occhiate proseguono per tutta la serata; a un certo punto fa la sua comparsa anche l'oste della locanda La Sosta, che si ferma a scambiare qualche parole con la cricca del Cavadenti prima di tornarsene verso casa.
"Anche l'oste ci guardava e indicava, hai visto?" sottolinea Eric al fratello: "secondo me non fanno altro che parlare di noi".

Quando è ora di recarsi dal tenente il gruppo fa per alzarsi: in men che non si dica si levano in aria una serie di fischi e male parole, tutti provenienti dal tavolo dei manovali: molti degli apprezzamenti sono evidentemente rivolti a Desiree e a Solice.

"Ma che begli uccellini!" esclama Loic al suo passaggio. In risposta alla sua affermazione uno di loro, il Cavadenti, si alza in piedi.
"C'è qualche problema, passerotto?" Lo apostrofa il più alto dei Navar.
"Fai meno il grosso, amico", lo apostrofa il Cavadenti.
Loic gli si para dinanzi: "non ho sentito, vecchio: urla più forte".
Altri manovali si alzano: alcuni di loro sfoderano dei pugnali.
"Così mi piacete", esclama Loic prendendo in mano la sua ascia: "adesso però li dovete usare, senza cagarvi sotto".
"Sei ridicolo", dice il Cavadenti. "Non soltanto picchi gli osti, ma ti fai pure largo sfoderando l'ascia: ma ce le hai le palle per farti sotto senza quel ferro?"
"Io non mi abbasso al livello delle merde come te", risponde Loic, "che fischiano in presenza di uomini di chiesa: io le ammazzo, le merde come te".
La violentissima discussione non sfocia in una rissa soltanto per miracolo, grazie al provvidenziale intervento dell'oste: il gruppo riesce a guadagnare l'uscita, avviandosi verso la dimora di Paul Walker.
"Io lo ammazzo, a quello stronzo", esclama tra i denti Loic scuotendo la testa: "giuro, lo ammazzo".
"Non possiamo farlo, Loic: questa città ci è ostile, e la pazienza e lo spirito di sopportazione sono le uniche cose che possono salvarci da ulteriori guai con le guardie".

Ad assistere al pagamento dell'oste, che avviene alla presenza di Paul Walker, c'è anche il Cavadenti con la sua schiera di lavoratori. "Bravi ancora, eh!", dice a un certo punto il carpentiere: "che grande impresa picchiare i nostri osti: peccato che quando c'è gente un pò meno indifesa ve la fate sotto. Non è vero?", conclude avvicinandosi al gruppo, agitando un pennello ancora sporco di vernice.
Stavolta è Eric a rispondergli: "Beh, non lo abbiamo fatto perché nessuno ci ha ancora dato un buon motivo: ma se continui a avvicinarti con quel pennello e a fare lo stronzo vedrai che le cose cambieranno presto".
"Ma davvero?" risponde divertito il Cavadenti: "mi hai proprio fatto una gran paura: sai che c'è, penso che invece continuerò a venire avanti".
Così dicendo il Cavadenti avanza di un altro passo, provocando la rapida e decisa reazione di Eric: il pugno del giovane viene deviato all'ultimo momento dall'avambraccio del carpentiere, che aiutandosi con il manico del pennello riesce a deviare il colpo.
"Ora basta!" Esclama Solice all'indirizzo del carpentiere. "Il vostro disdicevole comportamento getta vergogna su di voi e sui vostri compagni".
Il Cavadenti scoppia a ridere: "ma come parli, ragazzina? Hai un bel coraggio a prendertela con me, quando i tuoi compagni hanno preso a calci un oste innocente: è così che funzionano le vostre vesti, rendono voi in diritto di insultarci

impunemente e noi no?"
"Quello che dite è un sacrilegio!" tuona Loic, "e i sacrilegi vengono puniti con la morte!".
Ancora una volta l'alterco arriva a un passo dal tramutarsi in una rissa. Stavolta a intervenire sono le guardie del cortile della casa di Paul Walker, che congedano entrambi i gruppi intimando loro di lasciare la zona.

L'atto proditorio

Ma le violente discussioni con il Cavadenti non sono nè l'ultimo nè il più grave degli affronti che il gruppo deve subire prima che la giornata volga al termine: tornati in locanda li attende infatti una gran brutta sorpresa. La porta delle loro camere è stata scassinata: il contenuto degli zaini è sparso in terra e lungo il corridoio, in gran parte devastato, distrutto o ricoperto da escrementi di vario genere. "Figli di puttana", commenta Loic osservando che i vandali non si sono fatti scrupolo di utilizzare per i loro scopi distruttivi persino la sua ascia a due mani. Desiree e Solice guardano affrante i loro vestiti strappati e rovinati, molti dei quali in modo irrecuperabile.
"Vediamo la cosa positiva", esclama Eric dopo molto tempo e molto lavoro: "almeno l'oste sarà incazzato con loro ancora più di noi!".
"Giusto!", esclama Loic: "dobbiamo andare a denunciare l'accaduto alle guardie, immediatamente! Sappiamo benissimo chi è stato..."
La speranza di ottenere giustizia è però ben presto destinata a svanire: lo stesso oste che, a parole, fa di tutto per sembrare solidale e indignato, sembra in realtà attribuire gran parte della responsabilità al gruppo e alla sua presenza in locanda. Accortasi di ciò Solice propone di chiedere ospitalità al vicino Tempio del Sangue. Una volta lì, la ragazza informa Aliest, uno dei paladini di Dytros lì' presenti, dei fatti accaduti durante il giorno.

"E' gente senza rispetto, e priva di alcun ritegno" commenta Aliest. "Potete provare a denunciare l'accaduto, ma da quanto mi avete raccontato lo stesso Paul Walker sarà ben contento di lasciarli a piede libero". Il gruppo prende comunque la decisione di recarsi in caserma l'indomani per informare il tenente di quanto accaduto. "Se non altro", conclude Solice, "rinforzerà la nostra ipotesi secondo cui le guardie di questa città non fanno bene il loro lavoro".

Brutte nuove

Durante la notte il gruppo viene distolto dai suoi propositi da una imprevista visita alla chiesa.
"Aiuto... aiutatemi!" urla un viandante, entrando di corsa nel luogo di preghiera e recandosi di gran lena a parlare con il sacerdote.
"Padre, è successa una tragedia... degli uomini in arme... il nostro villaggio... stanno... stanno distruggendo tutto! Vi prego... c'è la mia famiglia, lì!"
Nel corso dei minuti successivi l'uomo comunica le notizie in suo possesso: a quanto sembra, la vicina signoria di Mourden è sotto l'attacco di un gruppo di uomini armati, giunti a cavallo soltanto poche ore prima: stando alle parole del viandante gli uomini si comportano come dei predoni senza scrupoli, massacrando uomini, donne e bambini e tagliando loro le vie di fuga verso le colline e verso il castello del Dominus.

"Deve trattarsi senz'altro dei Maestri del Vento!" esclama Loic in un impeto di rabbia: "vogliono finire il lavoro iniziato da quel Paul Walker e togliere di mezzo gli eredi di Otto Rank".
L'ipotesi del più alto dei Navar sembra fin troppo probabile: il gruppo decide di partire subito alla volta della signoria, nella speranza di poter portare il proprio aiuto. Aliest, insieme agli altri paladini, parla con il sacerdote nel tentativo di autorizzare una missione ufficiale anche da parte della Chiesa del Sangue, ma il prelato scuote la testa: "aspettatemi qui: andrò a parlare con il Comandante delle Guardie, lui ci dirà cosa è meglio fare".
"Dannazione", commenta Loic, scuotendo la testa. "Quel Paul Walker non farà altro che metterci i bastoni tra le ruote".La previsione del giovane si realizza ben presto: "mi dispiace", comunica il sacerdote di ritorno dalla caserma, "ma i miei Paladini dovranno restare qui nel caso in cui l'attacco dovesse estendersi fino a Bruel". La decisione, fin troppo prevedibile, viene accolta con grande scontento non soltanto dal gruppo ma anche e soprattutto dai Paladini stessi. Aliest sembra molto combattuto e, nonostante i precetti di Dytros gli impediscano di disubbidire a un ordine diretto, trova il coraggio di muovere alcune critiche alla decisione del Sacerdote. "Aspettatemi qui", dice a Solice, "provo a vedere se riesco a convincerlo a mandare almeno me".
"Apprezzo la vostra disponibilità", risponde la paladina: "il vostro aiuto ci sarebbe prezioso anche soltanto come guida: nessuno di noi è di questi luoghi e non arriveremo mai in tempo utile senza una persona che conosca la zona".
Aliest annuisce, prima di sparire per alcuni minuti nella sagrestia; quando infine ritorna dal gruppo, sulle sue labbra è dipinto un sorriso di soddisfazione. "Verrò con voi", esclama soddisfatto: "non perdiamo altro tempo, ora: mettiamoci in marcia".

Partenza

Prima di abbandonare Bruel il gruppo discute su come poter avvertire Gailyn: Loic suggerisce di farlo tramite la Chiesa: viene quindi scritta una lettera alla ragazza e consegnata ad Aliest, che a sua volta dà l'incarico a una persona di sua fiducia.

Al momento di abbandonare la chiesa il gruppo viene avvicinato da un certo Tim, che racconta di essere stato "assoldato" da uno strano personaggio che gli ha chiesto di contattare il gruppo a suo nome, dicendo di recarsi in un casolare poco fuori città. "Il cielo mi fulmini se non si tratta di tuo fratello Guelfo!", commenta ridacchiando Loic, rivolto a Desiree: "dovresti chiedergli più soldi ancora", continua poi, rivolto al ragazzino: "quello tanto te li darebbe pure... è ricco da far schifo, sai? 'Sto stronzo..."

Il gruppo si riunisce al casolare indicato dal mago. "E' un piacere rivedervi tutti interi", esclama Guelfo.
"Complimenti, eh? Bravo!" lo apostrofa Loic battendo le mani: "fin troppo comoda la scelta di non consegnarsi: devi ringraziare Solice per aver convinto il Capitano a lasciar perdere, e noialtri per averti anticipato i soldi che ha dovuto pagare per te!"
"Ma non preoccuparti", fa subito eco Eric, "li ho segnati, così ce li potrai ridare".
Guelfo scuote la testa: "anche io sono contento di vedervi... Purtroppo, però, ho visto anche altro: ieri, poco dopo essere arrivato qui, ho visto un gruppo di cavalieri al galoppo verso quella direzione: sembravano armati fino ai denti, e la cosa era molto, molto sospetta".
"E' la direzione di Mourden..." commenta Solice. Nel giro di pochi minuti il mago viene aggiornato della situazione. "Maledizione!", esclama Guelfo, "sembravano tanti e ben armati: sbrighiamoci, se vogliamo trovare qualcosa che sia rimasto in piedi".

L'arrivo a Mourden

Mourden, 13 maggio 518

Il gruppo arriva a Mourden alle prime luci dell'alba. "Lo spettacolo non è certo dei migliori", commenta Eric osservando le volute di fumo che si sollevano dalle pendici delle colline. Il panorama è costellato da case in fiamme, e la stessa città sembra aver subito gravi danni in seguito ad altrettanto impietose razzie.
"Quello dev'essere il loro campo" esclama Desiree a un certo punto, indicando una serie di tende poste su una collina non troppo distante.
"Uno dei tanti", commenta Eric: "a giudicare dal casino che hanno fatto, sono troppi per stare tutti lì".
D'un tratto, un grido attira l'attenzione del gruppo: proprio di fronte alle porte della città, quelli che sembrano tre contadini stanno disperatamente cercando riparo da un gruppo di quattro cavalieri.
"Maledetti!" esclama Guelfo: "non si fanno scrupoli neppure con le persone disarmate!".
"Cosa stiamo aspettando?" tuona Loic: "andiamo a fargli assaggiare un pò di mazzate!".

Ben presto i cavalieri si accorgono della presenza del gruppo, disponendosi in formazione di difesa: prima di farlo, però, uno di loro decide comunque di sferrare un colpo di spada rivolto alla testa di uno dei contadini disarmati.
"Maledetti vigliacchi!" Urla Loic, affrettando il passo. Il colpo di spada fende l'aria e raggiunge il suo bersaglio, ma i suoi danni vengono mitigati e in parte assorbiti da Solice (*Prevenzione*, grado 1). Un rivolo di sangue scende dalla bocca della Paladina, mentre i due schieramenti si preparano a incontrarsi.

Scontro alle porte della città

Lo scontro è veloce e sanguinoso: Solice, Eric, Aliest e Loic affrontano un avversario a testa, mentre Guelfo rimane nelle retrovie e Desiree si rifugia dietro un riparo. La paladina viene messa in difficoltà dalla superiore abilità dell'avversario, ma i potenti incantesimi di Guelfo giungono ad aiutarla sotto forma di un missile acido che corrode lo scudo del malcapitato. Dopo pochi attimi la ragazza viene raggiunta anche da Youri: insieme, i due riescono ad avere la meglio sul cavaliere.
Eric ha facilmente la meglio sul suo avversario, sconfiggendolo con una serie di colpi ben assestati con il suo martello da guerra.
Loic incontra difficoltà maggiori per via di un avversario particolarmente abile, reso esperto dall'età ormai avanzata: "sei svelto di gambe, per essere un vecchio!" commenta il più alto dei Navar sferrando violenti colpi con la sua ascia: il suo avversario non risponde a insulti e provocazioni limitandosi a schivare i colpi del giovane, senza però riuscire a colpirlo di rimando.
Aliest affronta coraggiosamente il suo avversario, riuscendo in più occasioni a rompere la sua guardia ma senza assestare colpi particolarmente duri: la situazione viene sbloccata da Eric, che liberatosi del suo primo avversario si sposta ad aiutare prima Aliest e poi Loic: il cavaliere che combatteva contro il paladino cade di lì a poco ferito gravemente, mentre il vecchio riesce a sfuggire alla morsa dei due Navar mettendosi in salvo all'ultimo momento sul suo cavallo.

"Dove pensi di scappare, vecchio? Sto venendo a prenderti!" urla Loic brandendo la sua ascia. Ma il giovane è costretto ad abbandonare l'inseguimento dopo pochi istanti per via del sopraggiungere di altri sei cavalieri provenienti dal campo visto in precedenza da Desiree; uno di loro, probabilmente il comandante, è senza ombra di dubbio un Maestro del Vento.

"Gettate le armi e arrendetevi!" esclama il nuovo arrivato, spronando il cavallo.

"Cessate le ostilità, è la Chiesa di Pyros che ve lo ordina!" risponde Solice a voce alta.
"Non possiamo farlo: arrendetevi o combatteremo", è la risposta del comandante dei cavalieri.
"State combattendo contro la Chiesa!" esclama la paladina, in un'ultima vana speranza di evitare ulteriori spargimenti di sangue: una seconda, furiosa battaglia è a un passo dal cominciare.

Il secondo scontro

Solice è costretta a vedersela con il comandante, che si rivela essere un formidabile guerriero: rendendosi conto di non essere al suo livello la ragazza si limita ad evitare i suoi colpi, nella speranza di sfruttare un'occasione propizia per passare al contrattacco.
Una fortuna ancora peggiore la ha Aliest, che viene ferito più volte dal suo avversario. Loic, che decide di non risalire a cavallo, ha un bel da fare a evitare gli affondi di lancia di un terzo cavaliere, mentre Youri, Elias ed Eric si fermano a combattere contro i restanti tre.

Il tempo passa, mentre la situazione si fa via via più complicata: Elias viene ferito al ventre dal suo avversario, che passa oltre brandendo la sua lancia: Aliest, ferito in più punti, perde il controllo delle redini, esponendo pericolosamente il fianco alla minaccia del quinto cavaliere armato di lancia. Solice lotta per non essere sopraffatta dal suo avversario, evitando i suoi attacchi quasi per miracolo; Guelfo, che ancora una volta sceglie di restare nelle retrovie fornendo ai compagni il supporto dei suoi incantesimi, giunge ancora una volta ad aiutare la paladina, bersagliando il suo avversario prima con una *ragnatela* e quindi con un *missile acido* volto a corrodere il suo scudo. La ragazza, rendendosi conto di non avere speranze di colpirlo neppure così debilitato, impiega quella insperata e preziosa manciata di secondi avviluppando l'avversario con la sua cappa da Paladina, oscurando così la sua vista e prolungandone l'impaccio. Il tempo così guadagnato le consente di aiutare Aliest, finito in una condizione di due contro uno, e di schivare in sua vece un affondo di lancia proveniente dallo stesso cavaliere che, pochi istanti prima, aveva cercato di infilzare Loic.

Nel frattempo, Eric ha la meglio sul suo avversario: può così giungere in aiuto di Elias, resosi protagonista fino a quel momento di un durissimo e prolungato scontro contro un cavaliere particolarmente abile nei confronti del quale, benché ferito, era riuscito a non arretrare di un passo. Grazie all'arrivo di Eric lo scontro volge ben presto in suo favore, e il cavaliere è costretto ad arrendersi. Intanto Youri e Loic riescono a convergere su un altro dei cavalieri, ferendolo gravemente e costringendolo a ripiegare in una zona sicura.

Resosi conto della situazione, il comandante dei cavalieri decide che per la sua squadra è giunto il momento di ritirarsi: così facendo, oltre a trarre in salvo la maggior parte dei suoi uomini, riesce anche a portare in salvo due dei feriti appartenenti al primo gruppo di cavalieri.

"Maledetto vecchio!" esclama Loic osservando il primo dei suoi avversari allontanarsi impunemente, ferito ma vivo. "Ma se pensi che potrai sfuggirmi ancora, ti sbagli di grosso! Mi hai sentito, stronzo d'un vecchio? Ti farò a pezzi!"

L'incontro con sir Clark LeNoire

La ritirata strategica del gruppo di cavalieri capitanati da sir Lerideaux Covenagh lascia il gruppo libero di agire alle porte della città. "Adesso è il momento di cantare", esclama Eric all'indirizzo dei tre cavalieri presi prigionieri: "dicci la strada migliore per raggiungere il castello e ve la caverete: se ci consiglierete male, e verremo intercettati... beh, non serve che vi dica cosa vi succederà". I tre cavalieri collaborano, indicando la posizione di un secondo accampamento costruito proprio di fronte al castelletto Rank e l'ubicazione delle vedette piazzate nei dintorni.
Loic chiede a uno dei tre cavalieri informazioni relative ai due nipoti dei villici salvati alle porte della città di Mourden: un bambino piccolo e una giovane veste bianca dell'ordine di Kayah.
"Non ho visto nessun bambino, ma credo di sapere dove si trovi la ragazza: è stata presa da Clark LeNoire, il comandante dell'accampamento di soldati di fronte al castello".
Solice propone di fermarsi nei pressi dell'accampamento di Clark LeNoire prima di giungere al castello: "non se possiamo evitarlo", sostiene Eric: "possiamo sempre farlo dopo aver messo in sicurezza i prigionieri".

Il cammino per il castello dura alcune decine di minuti, nel corso dei quali regna la tensione. "Basta una sentinella e siete tutti morti", ricorda Loic ai prigionieri, che vengono interrogati a più riprese sull'ubicazione delle possibili avanguardie nemiche. Quando alla fine la mole del castelletto Rank compare in cima alla collina, è subito chiaro che non sarà possibile passare inosservati.
"Sembra proprio che potrai fare il tuo discorso con quell'uomo", dice Guelfo a Solice: la paladina annuisce. Il gruppo procede furtivamente per qualche decina di metri fino a raggiungere un punto equidistante dal campo nemico e dal castelletto.
"Temo sia necessario farsi gli ultimi metri allo scoperto", esclama Loic scuotendo la testa.
"Qui dovrebbe andare bene: non potranno comunque caricarci senza esporsi alle frecce dei soldati del castello", lo rassicura Eric.
Solice chiede a Eric di accompagnarla nel tentativo di parlamentare con sir Clark LeNoire: l'intento della Paladina è quello di scambiare uno dei prigionieri con la ragazza prigioniera.

"Sir Clark LeNoire!", esclama Solice a gran voce.
"Chi è a parlare?" risponde dopo alcuni minuti una voce, mentre una figura umana emerge in lontananza dall'interno dell'accampamento.
"Il mio nome è Solice, e servo la parola di Pyros. Sappiamo che tenete prigioniera una ragazza, una veste bianca che indossa gli abiti di Kayah: vi chiediamo di liberarla, onorando il vostro status di Cavaliere".
"Qui non ci sono prigionieri", risponde divertito l'uomo: "la ragazza è qui, è vero... ma è qui di sua spontanea volontà".
"Non posso credere alle vostre parole", esclama Solice, sorpresa dalla risposta. "Voglio parlare con lei".
"Come volete", è la risposta del Cavaliere. Alcuni minuti più tardi, effettivamente, una giovane ragazza compare al di là della palizzata che cinge il perimetro dell'accampamento.

"Andate via", esclama la ragazza con grande sorpresa di tutti quanti: "restare qui è una mia decisione".
Immediata è la risposta dello zio, che raggiunge Solice ed Eric: "cosa dici, disgraziata! Ritorna in te!"
Ma la ragazza sembra irremovibile e poco dopo, con grande sconforto dello zio, scompare alla vista del gruppo.

"Avete sentito le sue parole", esclama Sir Clark LeNoire: "ora andatevene".
"Abbiamo catturato due vostri uomini durante uno scontro", ribatte Solice, decisa a non arrendersi: "siamo disposti a scambiare uno di loro con la ragazza".
"Non sono i miei uomini, quelli", esclama Sir Clark LeNoire: "si tratta di soldati agli ordini di un'altra persona".
Solice fa per parlare ancora, ma viene interrotta da Guelfo: "lascia perdere, Solice", dice il mago scuotendo la testa. "Non ce la restituirà".
"Non possiamo lasciarla lì", risponde la paladina: "potrebbe essere stata costretta a rispondere così".
"E' possibile", risponde il mago, "ma sia come sia, adesso dobbiamo portare queste persone al sicuro, e i prigionieri dietro le sbarre".
Solice, tristemente, annuisce: nel giro di alcuni minuti il gruppo chiede e ottiene il permesso di entrare al castelletto Rank.

L'incontro con Lord Nolan e Lady Nina Rank

Dopo aver consegnato i prigionieri nelle mani dei soldati del palazzetto, il gruppo viene scortato dalla persona attualmente in comando: si tratta di sir Nolan Rank, il fratello minore del compianto *Dominus* Otto Rank. Con lui vi sono anche Lady Nina Rank e l'anziana Lady Hosanne Rank, rispettivamente vedova e zia del defunto.

"I miei uomini mi hanno detto che sostenete di poterci aiutare", esordisce sir Nolan: "come potete vedere, la situazione è grave".

"Come potete vedere dai nostri mantelli è la chiesa a mandarci", esclama Solice: "le persone che ci hanno inviato qui hanno le stesse con le quali vostro fratello era in contatto: siamo al corrente del fatto che lavorava per una causa comune, e siamo qui per aiutarvi a portare avanti la stessa battaglia".

Nel corso dei minuti successivi il gruppo scambia alcune parole con sir Nolan: il nuovo *Dominus* sembra essere orientato alla prudenza e alla diplomazia, e il suo atteggiamento, per quanto cordiale, sembra fin troppo prudente e conservativo stante la tesa e difficile situazione attuale. La discussione si conclude ben presto, lasciando il gruppo con un vago senso d'incertezza riguardo all'immediato futuro. Una seconda conversazione, che avviene pochi minuti dopo e in separata sede con Lady Nina Rank, si rivela essere decisamente più significativa.

"Dovete perdonarmi se vi sto parlando in privato", esclama Lady Nina con tono pacato, "ma penso che mio cognato non sia la persona con il polso necessario per occuparsi di queste faccende". Nina Rank prosegue con il suo discorso, offrendo al gruppo un quadro decisamente più chiaro delle attività di suo marito: sir Otto Rank progettava da tempo la deposizione del barone di Bruel, Lord Jean Yezda, personaggio a suo dire responsabile di molte delle atrocità commesse sul territorio e sospettato di numerosi crimini contro la fede e la morale. "Il piano", continua la vedova, "consisteva nell'introdursi all'interno del castello baronale sfruttando delle gallerie sotterranee rinvenute dai Nani durante il periodo della sua edificazione: stando agli appunti che i mastri costruttori hanno lasciato si tratta di strutture preesistenti, risalenti con tutta probabilità ai popoli antichi e legati in qualche modo a scopi esoterici. Una volta eliminato il Barone, mio marito avrebbe dovuto colmare il vuoto di potere... Ma compiere un'impresa del genere sarebbe inutile, adesso: la sua morte ci lascia privi della possibilità di imporre al territorio un successore che possa realmente migliorare le sorti di Bruel, e di certo Nolan... non sarebbe all'altezza del compito".

A sostegno delle sue parole la donna consegna nelle mani di Guelfo e di Solice una serie di fogli contenenti la descrizione accurata del passaggio segreto, e le istruzioni per manovrare il complesso sistema di leve che consente la sua apertura. "Come potete vedere, si tratta di un percorso pericoloso e pieno di insidie: la persona che ha redatto questi appunti è riuscita a scoprire il suo funzionamento al prezzo della vita di undici dei nani che lavoravano alla costruzione del maniero". Il gruppo studia il volume, si tratta senza ombra di dubbio di un documento di grande valore.

Nel giro delle ore successive viene deciso che il gruppo si recherà a cercare aiuto per gli assediati dal fratello di Nina Rank, Clement: il manoscritto resterà invece nelle mani di Nina. La "fuga" avviene all'alba del giorno successivo, calandosi lungo un pozzo che garantisce un'uscita relativamente sicura presso la collina retrostante.

Mourden, 14 maggio 518

Per la sortita in direzione di Achenar al gruppo viene assegnata Claire, una giovane ragazza bionda facente funzione di guida per ordine di Nina Rank. La ragazza è piena di buona volontà, ma non riesce nonostante l'impegno a suscitare le simpatie di molti degli elementi del gruppo. Gli screzi riguardano in particolar modo Elias, Loic e Guelfo, quest'ultimo particolarmente scontroso.

Il sentiero passa per alcune chiese non più consacrate, cadute in rovina nel corso degli ultimi anni: la prima in cui il gruppo si imbatte è la Chiesa di Santa Costanza, sull'altare della quale sono stati depositati alcuni fiori di campo. Solice recita una preghiera prima di proseguire.

Claire e Desiree conversano amabilmente sull'origine delle rovine che continuano ad affacciarsi su entrambi i lati della strada. "A me me sembra er ritmo della chiacchiera, no quello delle gambe", sbuffa Loic commentando l'alacre conversazione tenuta dalle due dame.Si raggiunge una seconda chiesa, che viene scelta come edificio presso cui accamparsi. Dopo una breve ispezione, però, Solice e Guelfo notano qualcosa di strano nei pressi dell'altare e decidono di dare un'occhiata: Solice rinviene tracce di un fuoco da campo dietro l'altare, acceso nei pressi di una piccola grata. Purtroppo (1-1-1 di *distinguere odori*) la ragsazza non riesce a comprendere il significato di quelle scoperte, risolvendosi a chiamare Desiree per un consulto."C'è qualche problema?"chiede Elias, osservando i tre."Sono cose delicate, Elias...", gli risponde Loic: "l'unico problema è che ci sta sempre Desiree a rompe il cazzo".Grazie al contributo di Desiree viene rinvenuta un'apertura sotto l'altare: si tratta di una stanza molto piccola e buia. Su una delle pareti troneggia una scritta: "le braci morenti del fuoco di ieri". Solice e Guelfo discutono sui possibili significati di quel messaggio, poi decidono ad ogni buon conto di cancellarlo, ripulendo il muro della stanza. Il gruppo decide di accamparsi all'interno dell'edificio, tenendo gli occhi aperti nel caso in cui i misteriosi autori della scritta dovessero far ritorno.

I bambini di Blackpool

Il turno di guardia di Loic ed Elias viene bruscamente interrotto dall'arrivo di un gruppo di figure incappucciate. Loic, preoccupato che possa trattarsi di individui devoti a culti oscuri, avverte Elias di non farsi scrupoli: con alcuni fulminei movimenti i due riescono a sopraffare i primi elementi del gruppo, immobilizzandoli e togliendo loro il cappuccio. Grande è la loro sorpresa quando, sotto i mantelli, trovano quattro ragazzini non più grandi di dodici anni. Sono sufficienti alcuni minuti di conversazione per farli confessare: i loro nomi sono Hugues Capet, Edvige Dolet, Jean Zai: il più piccolo, Raoul Zai, è il fratellino di Jean; asseriscono di trovarsi lì per una scommessa, una sorta di prova di coraggio: nei loro discorsi confusi parlano di un demone sepolto nel cimitero della chiesa, e affermano che la ragazza del gruppo, Jean, è dotata di poteri magici.

Guelfo e Solice decidono di riaccompagnare i ragazzi a Blackpool: prima di affrontare la strada, però, i due si fanno dire l'identità della persona che ha riempito la loro testa dei racconti relativi al demone misterioso. "Se non ce lo direte", avvisa Guelfo, "saremo costretti a raccontare tutto ai vostri genitori". I ragazzini non se lo fanno ripetere due volte, e rivelano che le storie sono state raccontate da un certo Lawrence Hartley, un anziano abitante di Blackpool fratello di una maga condannata dall'Inquisizione molti anni prima.

Il mago, la paladina e Desiree riaccompagnano quindi i ragazzi a Blackpool, dove si recano a parlare con Lawrence Hartley: il vecchio, schivo e piuttosto scontroso, ammette di aver parlato con i ragazzini ma non ritiene di avere responsabilità particolari sulle loro azioni: "quei piccoli monelli hanno voluto fare di testa loro, io non gli ho mai detto di fare o non fare nulla". Racconta poi a Solice, Guelfo e Desiree la triste storia di sua sorella, condannata dall'Inquisizione per aver evocato un pericoloso demone responsabile del rapimento e della morte di alcuni bambini del villaggio. La paladina e il mago parlano a lungo con Lawrence Hartley, intimandogli di non sollecitare più la curiosità dei ragazzini del villaggio su argomenti tanto pericolosi. Congedatisi dal bizzarro individuo riportano i ragazzini alle loro case, passando poi la notte in una specie di casetta sull'albero costruita dagli stessi ragazzini: l'indomani si ricongiungono al resto del gruppo, con l'intento di continuare tutti insieme il viaggio verso Achenar. Ma il viaggio subisce un ritardo imprevisto...

Blackpool, 15 maggio 518

La nutrita folla radunatasi nella piazza centrale del villaggio di Blackpool, armati di vanghe e forconi, fa ben presto comprendere al gruppo che cosa è successo: "i ragazzini devono aver raccontato tutto ai loro genitori", commenta Loic ridacchiando. "La vedo male per quel vecchio...". Solice fa del suo meglio per far ragionare il popolo, ma lo stesso borgomastro è propenso a risolvere una volta per tutte il problema della presenza di Lawrence Hartley all'interno del villaggio. Mentre Solice tenta di far valere le ragioni della tolleranza e della non violenza, Eric e Loic prendono la decisione di recarsi a tutta velocità a casa del vecchio per convincerlo a darsela a gambe prima che sia troppo tardi. Lawrence Hartley è molto infastidito all'idea di abbandonare la sua dimora, ma vista la situazione non può fare altrimenti: lascia quindi il villaggio di Blackpool insieme ai due giovani, che lo scortano fino a un altro villaggio poco

distante reincontrandosi poi con il resto del gruppo.
Solice, resasi conto della situazione, si complimenta con Eric e Loic per aver salvato una vita dall'ira del popolo: scrive poi una lettera di scuse indirizzata al borgomastro di Blackpool, che consegna a Claire:

Spett.le messer Borgomastro,
abbiamo preso in consegna l'uomo di nome Lawrence Hartley: confido che capirete e comprenderete le motivazioni che mi spingono a proseguire il cammino, consentendo alla giustizia di Dytros di non subire il giogo della pur comprensibile vendetta della vostra gente. Vi prometto che avrò cura di consegnare quest'uomo alle autorità a cui compete il suo giudizio, e che avrà modo di rispondere delle colpe compiute presso di voi.
Dalle poche parole che abbiamo scambiato ho compreso che siete un uomo dotato di fede e ragione: quello che vi chiedo è di prestare ascolto a ciò che vi dice il vostro cuore, consentendo a me e ai miei compagni di fare quello che è giusto.

Salutata Claire il gruppo si accinge alla traversata dell fiume Dymiras, che avviene grazie a un traghettatore di nome Grimberg, assoldato nei pressi di Blackpool. Le sorprese però non sono finite: all'inizio della traversata l'uomo avverte Guelfo di guardarsi le spalle e non perdere di vista i propri averi... e poco tempo dopo si rivela essere nientemeno che un cleptomane, provando a borseggiare Elias. Il mago va su tutte le furie, e solo il pronto intervento dei compagni lo dissuade dall'idea di non pagarlo e di passarlo anzi a fil di spada.

A sera si raggiunge finalmente Achenar: Lawrence Hartley viene consegnato ai paladini di Dytros della Fortezza Bianca, ai quali viene raccontata tutta la storia. Guelfo chiede e ottiene il permesso di tenere per sé alcuni degli incartamenti trovati nell'abitazione dell'uomo, appartenuti alla sorella di Lawrence e da lui conservati negli anni, con l'intento di studiarli e analizzarne la pericolosità. Si tratta di istruzioni riguardanti un rituale per evocare una strana stirpe di creature demoniache, alla quale gli scritti si riferiscono con il nome di *succubus*.Si raggiunge la città di Achenar, dove Solice chiede ospitalità alla sua amica Lucille Harvesham: la donna si mostra molto contenta di rivedere la Paladina e la informa delle ultime novità successe nel frattempo in città: il matrimonio di Karl Anderson e Bernadette Quart e lo strano cambio d'atteggiamento subito da Lynn Cope. Solice è molto preoccupata di quest'ultima notizia, per paura che il suo dono alla ragazza possa aver avuto effetti inaspettati. Una visita a Mastro Luke, padre di Lynn, confermerà questa sorprendente realtà. La paladina ha un breve scambio epistolare con la ragazza (lettera di Solice, risposta di Lynn, risposta di Solice), che resta però incompiuto per via della necessaria partenza del gruppo l'indomani.

Achenar, 16 maggio 518

Con l'aiuto di Lucille Harvesham viene preparato in poco tempo un contingente militare sufficiente, per dimensioni e composizione, a tenere testa agli invasori di Mourden: la squadra è capitanata da Hector Constantine, cugino di Nina Rank, e annovera tra i suoi elementi anche Paul Harvesham e altri cavalieri di Achenar. La squadra procede a marce forzate, giungendo a Mourden tra il 16 e il 17 maggio: il campo di Clark LeNoire è deserto, abbandonato. Al centro dell'accampamento viene rinvenuto uno stendardo del sole nero, con su scritta la parola "Feuer".
"E' finita la difesa... comincia l'attacco!" esclama Loic.
"Dobbiamo capire dove sono andati", commenta Eric guardandosi intorno.
Elias prende la parola: "è possibile che si siano rifugiati nella tenuta di Arar: è il possedimento di cui ha parlato il prigioniero che abbiamo interrogato a Lachdàn, dicendo che molto probabilmente è un luogo dove si radunano alcuni elementi rinnegati facenti parte della Squadra dell'Aquila...

Il gruppo raggiunge il castelletto di Mourden: Nina Rank conferma che i soldati attaccanti si sono ritirati. Loic interroga uno dei soldati catturati durante lo scontro di alcuni giorni prima, Benjamin Clash, e scopre che la tenuta di Arar è governata dal *Dominus* Reginald Fortess, imparentato con Monegh Fortess, l'anziano combattente che era riuscito fortunosamente a sfuggire alle grinfie del giovane nel corso del primo scontro.

"E' molto probabile", confessa Reginald Clash, "che i miei compagni si siano rifugiati lì in attesa di riorganizzarsi o di ricevere nuovi ordini".

Le ore successive vengono passate a colloquio con Nina Rank: si decide di recarsi nella tenuta di Arar, prestando bene attenzione a non farsi notare, in modo da recuperare informazioni sull'ubicazione e sugli incarichi della suadra di soldati in fuga.
"Se poi li troviamo con le braghe calate, possiamo anche pensare di farli direttamente a pezzi", aggiunge Loic.
"Non vi sarà facile", risponde Nina Rank: quella signoria può nascondere molte insidie: vi consiglio, al contrario, di non farvi notare per quanto possibile e limitarvi a recuperare le informazioni necessarie per un'azione futura".

A sostegno del suo consiglio Nina Rank offre al gruppo i servigi dell'anziano Ernst, padre di Claire ed esperto conoscitore dei boschi e dei sentieri di Mourden e dei territori circostanti: l'idea è ben accetta, e la partenza viene fissata per l'indomani. Con il gruppo verrà anche Virginia, intenzionata a non restare con le mani in mano.

Mourden, 17 maggio 518

La missione a Arar è destinata a subire una brusca interruzione soltanto poche ore dopo la partenza: ben presto infatti il gruppo si rende conto di essere seguito da un misterioso individuo con i capelli lunghi, che presenta molte somiglianze con quello precedentemente individuato da Desiree alcuni giorni prima presso la Stazione di Posta dei Due Fiumi. Il gruppo decide di provare a tendere un'imboscata al misterioso inseguitore, che si conclude con un breve scontro, una rocambolesca fuga e un interminabile inseguimento: nel corso della lunghissima colluttazione Elias viene colpito, per fortuna sullo scudo, da una freccia avvelenata, e Guelfo scaglia un *missile acido* contro il braccio del malcapitato inseguitore, che riesce con un pò di fortuna a lavarlo via.

L'inseguimento a cavallo, che vede cimentarsi Eric, Solice, Virginia e Loic, si conclude con la cattura del misterioso individuo che riesce, nella fuga, a riportare il gruppo fino alle rovine della città di Mourden: il prigioniero viene trascinato al castelletto Rank, dove subisce un esaustivo interrogatorio da parte dei membri del gruppo.

"Parla, marrano!", gli intima Loic: "qual è il tuo nome? Chi ti manda? Perché ci stavi seguendo?"

Il prigioniero decide di parlare: afferma di chiamarsi Yannick e ammette di lavorare per l'Ordine Nero; lo sdegno e l'ira del gruppo sono palpabili.

"So bene che la mia vita è nelle vostre mani, e se deciderete, al termine della mia confessione, di giustiziarmi, sarete liberi di farlo: ma sappiate che, per quanto possa sembrare incredibile, la mia missione non era nuocervi, bensì aspettare il momento giusto per contattarvi e mettervi a parte di alcune informazioni che i miei mandanti desiderano sappiate".

L'incredulità del gruppo è pressoché totale, ma Yannick continua a parlare. Spiega che l'Ordine Nero è in preda a forti contrasti interni, e che la diversità dei punti di vista propri delle due fazioni di cui si compone, i Ragni e le Locuste, stanno diventando talmente dissimili da aver portato i suoi membri quasi sul piede di guerra. Yannick afferma che la fazione di cui fa parte, quella dei Ragni, persegue fini notevolmente meno folli e sanguinari di quelli a cui punta la fazione delle Locuste. "Il mio mandante", continua Yannick, "è convinto che i vostri veri nemici siano soprattutto le Locuste: per questo motivo mi ha mandato da voi, nella speranza che voi possiate utilizzare le informazioni in suo possesso per ripulire l'Ordine Nero eliminando i vostri avversari e facendo a lui stesso un favore".

Il gruppo ascolta quelle parole con grande perplessità: "se anche potessimo credere a quello che ci stai dicendo", risponde Solice, "sia tu che il tuo capo restate in ogni caso nostri nemici: non possiamo stringere accordi di nessun tipo, nè tantomeno prometterti di avere salva la vita o restituirti la libertà. L'unica cosa che posso dirti è che, se ci rivelerai informazioni che potranno esserci utili per fermare gli elementi dell'Ordine Nero che affermi essere tuoi nemici, noi sapremo utilizzarle: ma intendiamo in ogni caso portarti con noi, e consegnarti nelle mani delle persone che ci hanno inviato qui".

Yannick accetta le condizioni, e rivela molte informazioni al gruppo. Anzitutto, chiarisce che l'identità di tutti è ormai nota all'Ordine: non si fa scrupoli a chiamare Solice con il suo cognome reale, nè a nominare Chalard, la Torre del Tramonto e la Rosa Bianca. Afferma inoltre che le attività della Rosa sono controllate ormai da molte settimane da emissari inviati in alcuni posti chiave, tra cui uno infiltratosi all'interno del villaggio di Luceen. Rivela che Nadia Dillon, pur facente parte di un gruppo "notevolmente diverso", ha collaborato con molte Locuste dell'Ordine Nero in passato ed è probabilmente una Locusta lei stessa, così come il Barone di Bruel. Interrogato su Arthur Payne lo definisce un Ragno. Rivela anche il nome del suo capo, Josh Hogg, dichiarando che si trova a Nekkar e che è lui stesso un Ragno.

Solice chiede informazioni su Parrot Shaft, lo stregone responsabile dell'assassinio della piccola Nickel. Yannick afferma di conoscerlo: "si tratta di un esterno, più volte finito sul libro paga delle Locuste per svolgere incarichi particolarmente difficili ed efferati. E' un assassino senza scrupoli, si sposta molto e non ha fissa dimora ma la sua città natale, dove risiede insieme alla persona che si occupa di organizzare i suoi contratti, è Achenar".

Sulle tracce di Parrot Shaft

La notizia che Parrot Shaft si trova così vicino è sufficiente a distogliere il gruppo, e in particolar modo Solice e Guelfo, dalle intenzioni iniziali di recarsi presso Arar. "Non possiamo trascurare questo segno", esclama la Paladina rivolgendosi agli altri: "gli Dei ci hanno dato l'occasione di impedire che altre vittime innocenti vengano uccise dalla malvagità di Parrot Shaft: è nostro compito, e nostro dovere, fare giustizia per la morte di Padre Gremaud... di Nickel... e di tanti altri". L'iniziativa viene accolta con grande entusiasmo da Eric e Loic, anch'essi ansiosi di poter mettere finalmente le mani sullo spregevole stregone.

Il piano

Solice si dedica a fondo allo studio e alla preparazione di un piano che abbia lo scopo di far uscire allo scoperto Parrot

Shaft, dando la possibilità al gruppo di coglierlo con le mani nel sacco. "Quello che ci serve è costringerlo a fare ciò che gli riesce meglio... provare a uccidere delle persone. Per questo lo assolderemo, dandogli l'occasione per vestire ancora una volta i panni dell'assassino: solo che stavolta... lo prenderemo in trappola". Il piano consiste effettivamente nell'assoldare Parrot Shaft per uccidere Solice, utilizzando il contatto di Yannick: Yannick stesso si occuperà di farlo, accompagnato da Elias, l'unico membro del gruppo che non è ancora conosciuto dallo stregone. Solice, nel frattempo, si occuperà di prendere in affitto una casa ad Achenar, luogo che verrà comunicato a Parrot Shaft una volta che egli avrà accettato: in quella stessa casa si nasconderanno Guelfo, Eric, Loic e Desiree, insieme agli stessi Elias e Yannick, in modo da poter cogliere l'assassino sul fatto e quindi ridurlo all'impotenza o ucciderlo.

Achenar, 19 maggio 518

Il piano viene eseguito alla lettera: raggiunta Achenar, Elias e Yannick prendono contatto con il tramite di Parrot Shaft, che si rivela essere una ragazza: la misteriosa complice sorride quando sente che l'incarico è di uccidere Solice Kenson: "per questo nome sono certa che saranno sufficienti cinque corone", commenta, lasciando intendere che sarà un vero piacere.
Solice, nel frattempo, trova alloggio presso una casa padronale di proprietà di una anziana signora di Achenar. "Mi raccomando", la apostrofa la donna nell'atto di consegnarle le chiavi: "se vorrete ricevere dei vostri amici fate pure, ma assicuratevi di non fate troppo baccano!".

A sera il gruppo si riunisce nella grande casa, aspettando che Parrot Shaft faccia la sua mossa. Ma nessuno è preparato per quello che succederà di lì a poco...

Una brutta sorpresa

Achenar, 20 maggio 518

La prima notte passa senza grossi problemi: il giorno successivo vede un avvicendarsi piuttosto regolare dei turni di guardia, senza che venga notato niente di troppo sospetto: a turbare le interminabili veglie del gruppo sono soltanto alcuni strani rumori delle porte e dei pavimenti della casa, che contribuiscono a rendere l'aria tesa e fanno sospettare i più paranoici che lo stregone possa già essere all'opera. Al termine della giornata, tuttavia, non è ancora successo niente...Una brutta sorpresa viene registrata la mattina del giorno successivo, quando l'apertura di una finestra nella latrina costringe Youri Sharp, di guardia al corridoio, a dare un'occhiata. Approfittando della temporanea assenza dell'uomo, un'entità invisibile spalanca di scatto la finestra di una stanza e scaglia al suo interno qualcosa. Quando Youri dà l'allarme è ormai troppo tardi: Yannick giace immobile, con un dardo di cerbottana conficcato all'altezza del collo. Mentre Desiree fa del suo meglio per salvare la vita al giovane, qualcuno chiama a gran voce Solice dalla finestra: si tratta di un ragazzino, pagato da qualcuno per consegnare alla paladina un messaggio.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **Anna (inserire cite testuale del messaggio e link al pdf)** .

Il resto della giornata trascorre senza altri avvenimenti di rilievo. Le condizioni di Yannick peggiorano, convincendo Desiree che il giovane, salvo miracoli, non ce la farà. "Il veleno è troppo forte, purtroppo"...
La morte prossima ventura di Yannick alimenta lo sconforto e nella paura: le misure di sicurezza e i turni di guardia vengono ulteriormente rinforzati e la dislocazione delle persone all'interno della casa viene rivista, cercando di neutralizzare o ridurre l'efficacia della temibile cerbottana.

Achenar, 22 Maggio 518

Le mattine si succedono lente, intervallate dalla visita dell'anziana padrona di casa che porta ogni giorno la "colazione" a Solice. "Mi raccomando, non fate baccano!" ricorda la vecchia, prima di andarsene. Il baccano, però, è l'ultimo dei problemi del gruppo, che quello stesso pomeriggio subisce un'altra visita, annunciata da rumori di passi e vetri che si rompono in un'area isolata della casa che coincide con la cucina: stavolta la cautela spinge tutti a non farsi attirare dai rumori, pensando che possa trattarsi ancora una volta di un diversivo. Stavolta, però, non accade niente: una rapida e attenta perquisizione in cucina rivela la presenza di un certo numero di vasetti di conserve alimentari disposti accuratamente sul pavimento della cucina: uno di loro è caduto, e il suo contenuto è stato versato sul pavimento: un altro, di marmellata, è stato soltanto aperto. "Credo che quei vasetti... siamo noi", commenta Elias, stringendosi nelle spalle. "Quello caduto è Yannick, e quello aperto..." il giovane non finisce la frase, spostando lo sguardo su Solice.
"Sciocchezze", commenta Loic: "non sarà con questi giochetti che ci impedirà di rompergli il culo, a lui e ai suoi scagnozzi che secondo me si porta dietro!".

In effetti, la possibilità che Parrot Shaft si serva di uno o più complici appare sempre più concreta: nel corso della giornata il gruppo decide di prendere l'intuizione per buona, organizzando una serie di contromisure volte a impedire che le finestre possano essere utilizzate come vie di fuga, costruendo trappole e reti rudimentali e disponendosi in

modo tale da rendere difficile l'attraversamento inosservato o "invisibile" di porte e finestre. La notte non tarda ad arrivare, e con essa anche i nemici.

Battaglia nella notte

La notte del 22 maggio Parrot Shaft sferra il suo attacco: il mago penetra nella dimora volando, riuscendo a forzare una delle finestre che erano state sbarrate: nello stesso istante, dal lato opposto della casa, un suo misterioso alleato, protetto da un manto d'invisibilità, fa la stessa cosa. Il gruppo è stretto tra due fuochi e fatica a localizzare i nemici, che lo attaccano con potenti incantesimi che inducono sonno, frecce e dardi avvelenati. Guelfo cade addormentato, ma viene soccorso e riportato alla veglia da Desiree. Eric, riuscendo a resistere alla malìa, insegue il mago che si rifugia negli angoli del tetto, lontano dalla portata del suo martello. Youri viene colpito da una freccia avvelenata e cade al suolo, privo di sensi: lo stesso, poco dopo, vale per Loic, che fino a quel momento si era dedicato a proteggere Solice dall'alleato invisibile di Parrot Shaft, ingaggiando contro di lui un difficile scontro insieme a Elias: il misterioso complice, anch'esso evidentemente dotato di poteri magici e favorito dall'invisibilità, riesce a raggiungere una posizione che gli consente di mettere in seria difficoltà i movimenti del gruppo.

Lo scontro infuria per molti minuti e mantiene un esito drammaticamente incerto, fino a quando Eric non riesce a cambiare le sue sorti impugnando con ambo le mani l'ascia a due mani del fratello caduto e riuscendo così a sferrare un colpo portentoso al malvagio stregone, anticipando di un istante uno dei suoi incantesimi: la fuga dello stregone, ferito, viene ulteriormente ostacolata da Guelfo che, riavutosi, lancia una delle sue *ragnatele* indirizzandola al soffitto: Parrot Shaft riesce a liberarsi, ma non senza ricevere un secondo duro colpo da parte di Eric, che si rivela sufficiente a porre fine alla sua vita.
Nel frattempo Elias, con l'aiuto di Solice, riesce ad avere ragione del suo avversario: il misterioso complice si rivela essere una donna: è la stessa che il giovane aveva già incontrato insieme a Yannick per richiedere i servigi di Parrot Shaft. Nuda, a seguito del dissolversi dell'incantesimo di *invisibilità*, la ragazza porta addosso solo dei gioielli di brillanti.

"Dora... Dora Barrow", esclamano Solice e Guelfo non appena hanno modo di riconoscerla: non ci sono dubbi, si tratta proprio della pupilla di sir Dermont Craddock, incontrata soltanto pochi mesi fa ad uno dei ricevimenti di Lady Lucille Harvesham. La ragazza, interrogata, rivela di avere da molto tempo una relazione con Parrot Shaft: confessa di averlo aiutato in più di un'occasione, pur trattandosi della prima volta in cui prende parte attiva a un omicidio. Interrogata sui diamanti, Dora Barrow rivela, non senza un pò di compiacimento, di essere nientemeno che il Pavone, responsabile del furto di numerosi gioielli nel corso degli ultimi mesi. "Se ho fatto tutto questo", conclude al termine della sua confessione, "è stato soltanto perché volevo che mi notasse: volevo colpirlo con la mia abilità".

Achenar, 23 Maggio

All'alba del 23 maggio Desiree, sconsolata, è costretta ad assistere alla morte di Yannick: il gruppo si ritrova così con ben due cadaveri e una prigioniera. Quest'ultima è più che decisa a collaborare con il gruppo a patto di aver salva la vita, e si dichiara in possesso di numerose informazioni tra cui l'ubicazione del "nascondiglio segreto di Parrot Shaft" e l'intera refurtiva accumulata nel periodo in cui impersonava il Pavone. "Tu vedi di collaborare", le intima Guelfo al termine di un lungo interrogatorio volto a comprovare le sue buone intenzioni, "e noi faremo in modo di portarti viva a Chalard: i nostri mandanti decideranno cosa fare di te, ma noi diremo che tu hai collaborato". La ragazza è costretta ad accettare: chiede come unica garanzia della buona fede del gruppo, e come favore personale, di non rivelare a Dermont Craddock la sua identità e i dettagli della sua relazione con il crudele assassino. Solice acconsente, ma solo a patto che la ragazza sia disposta a scomparire per sempre dalla sua vita, risparmiando a quell'uomo sofferenze ancora maggiori. Dora accetta: verrà a Chalard con il gruppo.

Poco prima dell'alba, grazie alle informazioni fornite dalla ragazza, Guelfo e Loic fanno visita alla dimora di Parrot Shaft: si tratta di una casa abitata da un'anziana signora, con tutta probabilità la madre dell'assassino, e una governante anch'essa molto anziana. Nel corso della perquisizione, disturbata solo di sfuggita dalle due anziane e non troppo arzille signore, hanno modo di recuperare tutta la refurtiva del Pavone e visionare alcune prove certe della colpevolezza di Parrot Shaft."Cosa facciamo adesso?" chiede Elias.

"Bella domanda", commenta Loic: "uscire dalla città sarà impossibile, e rischiamo persino di essere arrestati per aver fatto una buona, anzi un'ottima azione, ovvero togliere di mezzo questo pazzo assassino". Guelfo, Eric e Solice discutono animatamente il da farsi: la Paladina insiste per non abbandonare o occultare i corpi, e di consegnarli alla giustizia: Guelfo si oppone con decisione, considerando inaccettabile l'eventualità che le domande che le guardie certamente faranno, e l'obbligo che Solice avrà di rispondere, possano compromettere il monastero dei Padri di Noyes o arrecare seri fastidi alla stessa Rosa Bianca. Youri mette tutti d'accordo suggerendo di rivolgersi ai paladini della Fortezza Bianca, non lontana da Achenar.

La Fortezza Bianca e l'incontro con Robin McGreary

Il gruppo si divide: la metà resta in città con i cadaveri e la prigioniera, mentre l'altra metà si reca alla Fortezza Bianca

con il compito di spiegare la situazione ai paladini di Dytros. Solice ha modo di parlare con sir Hannibal, capitano della fortezza, che comprende la situazione e si dichiara favorevole a prendersi carico dei corpi: si offre anche di incaricare due giovani paladini, Robin e Bud, di scortare il gruppo - e la prigioniera - fino a Chalard. I corpi vengono prelevati e seppelliti in giornata.

Prima di partire Solice si reca ancora una volta da Lucille Harvesham, consegnando alla donna la refurtiva del Pavone. Lucille è sorpresa, ma Solice anticipa le sue domande: "non posso darvi alcuna spiegazione, purtroppo: ma sarete voi stessa, a partire da domani, a comprendere in poco tempo la verità". Lucille accetta, ringraziando di cuore Solice: si occuperà lei stessa di riconsegnare il maltolto ai legittimi proprietari.
La paladina restituisce anche le chiavi della dimora presa in affitto alla vecchia affittuaria, che le riporta delle lamentele ricevute dai vicini sul frastuono compiuto la sera prima: Solice le rivela di essere una paladina in missione per conto della Chiesa, pregandola di non farne parola con nessuno fino all'indomani. La vecchia annuisce, ma la giovane comprende che il suo silenzio durerà assai poco.

La partenza avviene il giorno seguente.

In viaggio verso Chalard

Dal 24 al 26 maggio il gruppo risale il Dymiras diretto alla città di Chalard, per consegnare la prigioniera Dora Barrow alla Torre del Tramonto. Durante il tragitto tutti, e in particolar modo Eric e Solice, fanno amicizia con i due paladini di Dytros e in particolare con Robin, che colpisce tutti per il carattere aperto e cordiale e per l'entusiasmo con cui si butta nella missione e nel compito che gli è stato assegnato. La giovane età, la stessa di Solice, e il modo di affrontare i problemi fanno capire ben presto che si tratta di una paladina alle prime esperienze, ma comunque estremamente volenterosa di far bene. La prima occasione che lei e Bud hanno di mostrare di che pasta sono fatti avviene il 26 maggio, quando il gruppo arriva alla stazione di posta dei Due Fiumi e si scontra per l'ennesima volta con il capo di quella locanda, il cui dente è ancora avvelenato per l'infelice storia della figlia, Giulia Bones.

L'alterco con il capo dei Due Fiumi

L'oste prende ancora una volta a male parole Eric e Loic, noncurante della presenza dei paladini: Robin e Bud comprendono che c'è qualche problema, ma intimano comunque all'oste di mettere da parte i rancori passati per via della missione in atto: l'oste rifiuta, e i paladini decidono quindi di lasciar perdere e partire. Ma la partenza è subito funestata da una brutta sorpresa: la sella di Loic cede improvvisamente, e una breve analisi è sufficiente a decretare che il "guasto" ha avuto origini dolose: "dev'essere senz'altro stata Giulia Bones!", esclama Loic su tutte le furie: "quella è pazza, avrebbe potuto farmi davvero male!".
Il gruppo torna immediatamente alla stazione di posta, intimando all'oste di fornire una nuova sella: il rifiuto categorico dell'oste a collaborare, a fornire una nuova sella e a concedere l'ospitalità prevista dalla legge provoca una decisa reazione da parte di Robin, che decide di requisire parte della locanda nel nome della Chiesa. A nulla valgono le proteste dell'oste, che è alla fine costretto suo malgrado a sottostare alla decisione dei paladini: il gruppo ha così modo di pernottare sotto il tetto della stazione di posta: nel corso della notte, Loic riceve persino una visita da Giulia Bones, che gli porta in regalo una nuova sella: "è per questo che ho tagliato la tua vecchia, Loic: perché volevo darti questo regalo, fatto con le mie mani, e volevo rivederti ancora". Loic manda via la ragazza senza tanti complimenti, resistendo alle sue avance.

Il gruppo riparte l'indomani: Loic trova all'interno della sella una tasca segreta, contenente un biglietto da parte di Giulia Bones che lo invita a tornare quando vuole, e spiega come poterla contattare "in privato".

"Certo che quella è proprio una pazza, oltre che una grandissima puttana", commenta Loic scuotendo la testa, suscitando la curiosità di Elias relativamente a questa strana e paradossale storia.

Chalard, 1 giugno 518

Finalmente si arriva a Chalard: il gruppo viene ricevuto da Bruno Malade, che prima di ascoltare il resoconto della missione informa il gruppo che la loro compagna Julie è in missione. "Spero non sia nulla di pericoloso", lo apostrofa Loic, ma Bruno lo rassicura: "si tratta di una passeggiata di salute, un passatempo mentre voialtri siete occupati".

Bruno ascolta le novità, e si dichiara soddisfatto delle decisioni prese dal gruppo riguardo Mourden. Nella sala entra poi sir Arles, il comandante dei paladini della Torre del Tramonto: quest'ultimo informa il gruppo di aver ricevuto una missiva da parte di sir Aliest, che lo informa che Gailyn è scomparsa.
"E' molto probabile che Gailyn abbia scoperto qualcosa", conclude sir Arles: "è assolutamente necessario che torniate a Bruel a scoprire cosa le è successo: c'è la possibilità che sia ancora viva, e che non abbia parlato: se così fosse, dobbiamo assolutamente metterla in salvo, nella speranza che la costringano a parlare".
Bruno annuisce, e sottolinea l'importanza del recupero di Gailyn sia per il bene della ragazza che per la preziosità delle informazioni che potrebbero essere in suo possesso.

"Non sarà così facile, però", esclama Guelfo: "la nostra copertura a Bruel, se mai c'è stata, è ormai seriamente compromessa: anche solo mettere piede in città rischierà di scatenarci addosso l'ira del capitano delle guardie del posto".
"E' così", conferma Solice: messer Paul Walker ha senz'altro capito che ci troviamo lì con il compito preciso di ostacolare i suoi schemi, e stavolta non ci penserà due volte a ridurci all'impotenza".
Bruno annuisce: "per questo motivo dovrete adoperare la massima cautela, ed evitare di essere scoperti".
"Non funzionerà", interviene Eric. "Senza offesa, sir Bruno, ma se davvero dobbiamo tornare da quelle parti è necessario mettere in conto la possibilità che si venga ai ferri corti con Paul Walker e con i suoi scagnozzi: e se così fosse, non avremo altra scelta se non quella di difenderci, e di combattere per la nostra vita: non possiamo certo permetterci di essere imprigionati, o peggio..."
"Assolutamente", conclude Loic: "possiamo fare del nostro meglio per non farci beccare, ma se dovesse succedere, beh... Paul Walker dovrà morire".

Sir Bruno si mostra molto preoccupato di quest'eventualità, che a suo dire rischia di compromettere la delicatissima situazione di equilibrio che esiste a Bruel tra l'autorità feudale e la presenza della chiesa. Sir Arles, d'altro canto, si mostra estremamente meno interessato all'aspetto diplomatico: "Paul Walker è un criminale e un assassino: se vi mette i bastoni tra le ruote, beh... Farete quello che è giusto per continuare a servire la causa della giustizia".

L'intervento di sir Arles, di fronte al quale sir Bruno non può far altro che annuire, rassicura molto Eric e Loic: l'implicita autorizzazione a usare la forza, se necessario, preoccupa invece notevolmente Solice, che chiede delucidazioni più precise sulle modalità di intervento qualora dovessero verificarsi le ipotesi peggiori. Sir Arles la rassicura, anche se non nel modo che la paladina avrebbe desiderato: "tu avrai il comando, Solice: spetterà a te prendere questa decisione: ricorda che la nostra priorità resta recuperare Gailyn e le informazioni da lei eventualmente raccolte, e proteggere quelle già in suo possesso su di noi dalle orecchie dei nostri nemici. Al di là di questo, l'ordine è quello di evitare gli scontri diretti, e di usare la forza soltanto se sarete costretti a farlo per il raggiungimento della missione".
La prima tappa sarà la Fortezza Bianca, dove il gruppo si recherà insieme alla Paladina Robin McGreary in modo da poter ottenere il supporto dei paladini del posto. Youri Sharp resterà invece a Chalard.

Dopo due giorni di riposo il gruppo riparte in direzione di Bruel. Solice cerca invano di parlare con Diana prima della partenza, ma la sua compagna di stanza è quasi sempre impegnata nei turni di guardia al monastero e nella città di Chalard: le poche volte che riesce a incontrarla, in camera, Diana mantiene un atteggiamento particolarmente scostante, riducendo la conversazione al minimo indispensabile.

Il viaggio procede senza grosse difficoltà: al momento di raggiungere la stazione di posta dei Due Fiumi, però, il gruppo si imbatte in una sinistra novità.

La strana morte di Giulia Bones

Stazione di posta I Due Fiumi, 6 giugno 518

L'impressione che sia successo qualcosa di spiacevole è chiara fin da subito: le porte della stazione di posta sembrano chiuse, e l'intero edificio sembra deserto.
"C'è nessuno?" Chiama a gran voce Loic, aspettandosi la consueta risposta adirata del padre di Giulia Bones: ma nessuno risponde.
La strana novità incuriosisce subito tutti i membri del gruppo: "chissà quale stranezza è successa stavolta", si chiede Eric sghignazzando: ma è sufficiente fare un paio di domande agli abitanti del gruppo di case presente nei dintorni dei Due Fiumi per rendersi conto che non c'è niente da ridere.
"A quanto pare la figlia del Capo della stazione di posta è stata ammazzata", spiega una vecchia che sembra un pò più informata degli altri. "I dettagli non sono ancora del tutto chiari, pare che il marito l'abbia beccata con un amante e abbia dato di matto, uccidendo entrambi... Ma non si è sicuri sia stato lui, è una faccenda complicata".

Il gruppo fa ancora qualche domanda, ma appare chiaro che l'assenza dei parenti e dei testimoni oculari, portati via dalle guardie, impedisce di gettare una piena luce sull'accaduto. Al gruppo non resta quindi che rivolgere agli Dei una preghiera silenziosa per l'anima della stravagante Giulia Bones, prima di rimettersi in marcia.

Achenar, 10 giugno 518

Si arriva alla Fortezza Bianca. Il gruppo ha subito modo di parlare con Aliest, che informa il gruppo sulle notizie riguardo la scomparsa di Gailyn. La ragazza è sparita attorno al 27-28 maggio: probabilmente è stata scoperta da Paul Walker e portata in un luogo sicuro per poter essere interrogata. Aliest ha già compiuto indagini insieme a un suo compagno Paladino, concludendo che il luogo più probabile è probabilmente una casa di campagna di proprietà della famiglia Walker, poco fuori Bruel: "la cosa che ci ha insospettito", conclude il paladino, "è il via vai che i figli di Walker stanno facendo da quelle parti da alcuni giorni a questa parte: è probabile che stia succedendo qualcosa, lì".
E' proprio in quella casa che il gruppo intende recarsi: sir Hannibal, il Capitano della Fortezza Bianca, acconsente a

inviare Aliest e Robin: "non vedo l'ora di incominciare questa nuova missione con voi!", commenta Robin, felice di poter continuare a combattere a fianco del gruppo.

Campagna di Bruel, 12 giugno 518

La dimora viene raggiunta nel pomeriggio: si tratta di una casa in mezzo a una serie di altre cascine di contadini, braccianti e agricoltori del possedimento. Il gruppo spende qualche ora osservando i dintorni, poi, visto che sembra tutto tranquillo, decide di agire. "Mi raccomando", avverte Solice, "cerchiamo di limitarci a capire se Gailyn è all'interno oppure no: non siamo sicuri che si trovi qui".
I buoni propositi della Paladina sono però destinati a infrangersi sull'intransigenza dei padroni di casa, che si palesa dopo aver bussato alla porta.
"Chi è?"
"Siamo Paladini: dobbiamo ispezionare la casa per conto della Chiesa!"
"Qui non c'è niente che vi possa interessare... Andate via!"
"Lasciateci entrare, dobbiamo soltanto assicurarci che..."
"Non siete i benvenuti! Andatevene subito!"

Il tono dell'interlocutore è sufficiente per far entrare in azione il gruppo: Aliest Komm sfonda la porta con un calcio, entrando nell'abitazione insieme a Solice, Eric, Loic e Robin: Guelfo e Desiree controllano invece l'uscita sul retro e le finestre. Il gruppo affronta in un breve e intenso combattimento gli occupanti della dimora, che si rivelano essere i figli di Paul Walker e un manipolo di guardie, e riesce ad avere la meglio: al termine dello scontro i soldati sono ridotti all'impotenza, e i figli di Walker vengono presi prigionieri. Il maschio, Jonathan, dà l'idea di essere un vigliacco e comincia fin da subito a vuotare il sacco mentre la femmina, Debra, si mostra un pò più resistente: in una stanza della dimora viene recuperata Gailyn, ferita e provata dalla prigionia ma ancora viva.
Solice parla a lungo con entrambi, riuscendo ad ottenere da Jonathan Walker la promessa di una confessione completa ai danni di suo padre in cambio di una testimonianza della Paladina sulla sua collaborazione volta a implorare la clemenza del tribunale che sarà incaricato di giudicare il caso: accetta quindi di confessare il rapimento di Gailyn e una serie di altri reati commessi dal padre.

Guelfo, Eric e Loic interrogano a fondo i prigionieri, riuscendo a scoprire che l'arrivo di Paul Walker è atteso per l'indomani: con lui ci sarà con tutta probabilità anche Lain Calvo, l'astronomo di corte del Barone di Bruel.
"Si tratta di un noto malfattore, non è forse vero?" Chiede Eric.
"Puoi giurarci!" risponde Loic: "sappiamo che è un esperto di arti magiche, e che lavora per il Barone di Bruel, una Locusta dell'Ordine Nero: non ci sono dubbi, è senz'altro coinvolto".
I fratelli Navar ne parlano con Solice, avanzando la proposta di tendere l'agguato a Paul Walker e a Lain Calvo: la Paladina è dubbiosa di fronte al rischio di spargere altro sangue, ma i fratelli Navar insistono: "Solice, è un'occasione da non perdere: sappiamo per certo che si tratta di persone malvage, in combutta con le tenebre... Non possiamo farceli scappare, ora che possiamo colpirli".

Alla fine la Paladina dà il suo assenso: anche Aliest e Robin sono d'accordo con il piano, che viene preparato nottetempo. Il carro su cui sono attesi Paul Walker e Lain Calvo, assieme a una scorta di quattro o cinque guardie, verrà preso d'assalto sulla strada che conduce alla casa di campagna, a qualche centinaio di metri dalle dimore dei contadini e al centro del grande uliveto che circonda il possedimento.

Campagna di Bruel, 13 giugno 518

Lo scontro con Paul Walker e i suoi uomini avviene nelle prime ore della mattina. Il piano viene portato a termine con successo, ma le guardie baronali incaricate di proteggere l'incolumità del Capitano si dimostrano più abili del previsto: Elias viene ferito duramente al ventre al termine di una sfortunata carica a cavallo, finendo in fin di vita ai margini del campo di battaglia. Solice ingaggia un'altra guardia armata di mazza, ma non riesce a metterla fuori combattimento e viene anzi ferita alla gamba nel giro di pochi *round*. Eric, Loic e Robin, supportati dagli incantesimi di Guelfo e dai dardi scagliati dalla precisa balestra di Aliest, riescono ad aprirsi faticosamente la strada sconfiggendo le due guardie rimanenti, ma non prima che il perfido Lain Calvo riesca a lanciare alcuni dei suoi potenti incantesimi.

I predatori invisibili

L'oscuro potere dell'Astronomo di Corte del Barone di Bruel provoca la comparsa di tre misteriose creature invisibili, evocate da un piano dimensionale esterno. Questi esseri, simili a aracnidi e aventi le dimensioni di un cane, si dirigono verso Loic e Robin. Guelfo viene in soccorso di Solice, risollevando le sorti del suo scontro. Nel frattempo Eric entra nel carro, dove lo aspettano Lain Calvo e Paul Walker e riuscendo a neutralizzarli entrambi.
Solice prende in consegna le guardie sopravvissute mentre Guelfo, Loic e Robin si impegnano per togliere di mezzo le creature invisibili: fortunatamente le loro sagome, coperte dal sangue delle vittime dei loro morsi, possono essere ormai individuate. Al termine di un ultimo, difficile scontro, le creature vengono uccise.

L'interrogatorio di Paul Walker

Lo scontro si conclude con una vittoria, ma le pessime condizioni di Elias non consentono al gruppo di esultare: "temo che non ce la farà", è costretta ad ammettere Desiree dopo aver cercato di stabilizzare le sue ferite. Feriti e prigionieri vengono tradotti nuovamente nella cascina dei Walker, dove il gruppo si prepara a passare il resto della giornata e la notte.
Paul Walker viene interrogato prima da Solice e poi da Guelfo: la paladina riesce a convincerlo a confessare molti dei propri crimini ai Paladini della Fortezza Bianca, in cambio della promessa che le sue colpe non verranno fatte ricadere sui suoi figli. Interrogato sui motivi dietro al rapimento di Gailyn, il Capitano della Guardia di Bruel rivela che la ragazza aveva scoperto i dettagli della sua transazione con il misterioso Donald Winnicott. Le informazioni fornite dalla ragazza e da Walker consentono al gruppo di ricostruire quello scambio in modo piuttosto preciso: Paul Walker, vicino alla fazione dell'Ordine Nero delle Locuste, avrebbe venduto a Donald Winnicott una informazione preziosa quanto riservata: l'identità e l'ubicazione del figlio di Fenis, l'unico uomo in possesso di informazioni che consentono di raggiungere il leggendario Castello della Fenice.
Quando la paladina sente il nome di questo contatto non può fare a meno di trasalire: si tratta di Dorian Dillon, fratellastro di Guelfo e di Desiree, figlio di sangue della perfida Nadia Dillon. Si reca quindi a chiamare Guelfo, che prosegue l'interrogatorio facendo a Paul Walker altre domande relative al vantaggio di Donald Winnicott e all'itinerario da lui intrapreso per raggiungere la città di Annecy.

"Non possiamo restare qui per molto", osserva Eric. "Abbiamo fatto una cosa grossa, se ne accorgeranno presto".
"Dobbiamo portare Elias in un posto dove possano curarlo", aggiunge Solice. "Le sue condizioni sono gravi, ma se facciamo in fretta i sacerdoti di Reyks potrebbero salvarlo".
Robin e Aliest informano il gruppo dell'esistenza di un monastero di Reyks non distante dalla Fortezza Bianca di Dytros: si tratta di San Bellerofonte, un luogo di pellegrinaggio e preghiera consacrato proprio al Dio della Guarigione. "E' lì che si trova il sacerdote che mi ha salvato la vita dopo lo scontro con il Demone di Laon" aggiunge Aliest, indicando le ferite che ancora lo ricoprono.
"Speriamo che faccia un lavoro ancora migliore, stavolta!" esclama Loic per tutta risposta, riferendosi alla gamba claudicante del Paladino. Il gruppo si risolve a mettersi in viaggio alla volta di San Bellerofonte all'alba del giorno successivo.
Prima di dormire, Guelfo consegna a Solice un macabro oggetto risultante dalla perquisizione del cadavere di Lain Calvo, l'Astronomo di Corte: "questo non ti piacerà affatto", commenta il mago. "Ho già visto una volta una cosa di questo genere in una grotta presso il Bosco delle Falene, non lontano da Rigel (vedi cronaca I misteri dell'Ogham Craobh), e non è davvero niente di buono".
La paladina non ha difficoltà a riconoscerlo come un simbolo legato all'oscuro e misterioso culto del Profeta senza volto, legato a malvage divinità come Yog-Shoggoth ed Azatoth.

Verso la Fortezza Bianca, 14 giugno 518

Le guardie e i soldati prigionieri vengono legati e lasciati all'interno della cascina: Paul Walker, insieme ai figli, verrà invece portato alla Fortezza Bianca. Una volta giunti a destinazione il gruppo deciderà su come dividersi: "è fondamentale che alcuni di noi si dirigano verso Annecy al più presto", sottolinea Guelfo: "dobbiamo avvertire per tempo Dorian e impedire che le sue informazioni su questo Fenis cadano nelle mani dell'Ordine Nero".

Il posto di blocco

Si fugge quindi verso la Fortezza Bianca, a bordo del carro di Paul Walker. I primi problemi si verificano all'altezza di Mourden, dove il gruppo viene fermato da quattro guardie che, nonostante la presenza di Solice, Aliest e Robin, insistono per accertarsi dell'identità prigionieri. Solice rivela a questo punto che il suo gruppo sta trasportando Paul Walker e i suoi figli alla Fortezza Bianca. Le guardie si preparano allo scontro, fermamente intenzionate a non consentire l'estradizione arbitraria del loro Capitano. La situazione viene risolta dallo stesso Paul Walker, che ordina ai suoi uomini di fare marcia indietro e di lasciare passare il carro senza opporre resistenza.
"Non mi piace per niente", commenta Loic osservando le guardie che si allontanano a cavallo".
"Puoi dirlo forte", commenta Eric: "quelli vanno a chiamare rinforzi, non andremo lontano".

La rocambolesca fuga verso il fiume

La presenza delle guardie sulla strada chiude al gruppo la possibilità di attraversare il confine con Achenar. "Le guardie sulla via di confine saranno state certamente informate", commenta Guelfo. "Non ci permetteranno mai di abbandonare Bruel".
Solice propone di abbandonare la rotta originaria e di dirigersi a Blackpool, nella speranza di raggiungere in tempo la rimessa di Grimberg, il traghettatore conosciuto pochi giorni prima. Raggiungere i territori di Achenar via fiume consentirà di seminare più facilmente gli inseguitori.
Incomincia così una rocambolesca fuga verso il villaggio: Aliest conduce per molte ore il carro attraverso passi collinari e mulatitere, mentre tutti prestano particolare attenzione alla presenza di possibili inseguitori alle spalle del gruppo. La conferma di questi timori arriva verso sera. "Guardate!" esclama Desiree, indicando una serie di fiaccole all'altezza di un punto percorso dal gruppo soltanto un paio d'ore prima.

"Devono essere le guardie del barone", commenta Loic. "E sembrano anche in parecchi: che dici, Aliest, ce la facciamo a raggiungere Blackpool prima che ci siano addosso?"
Il paladino scuote la testa. "Non se mantengono quella velocità".
Il gruppo non si perde d'animo: Solice ed Eric suggeriscono di tendere delle corde tra gli alberi ai lati della mulattiera, nella speranza di cogliere in fallo il primo dei cavalieri ma, soprattutto, per costringerli a prestare attenzione a eventuali trappole successive. Il piano viene messo in pratica in due diversi punti sfruttando la posizione favorevole degli alberi, ed è in effetti coronato da successo. Le fiaccole si riducono di numero, e sembrano avanzare più lentamente.
"Non basta, purtroppo: ci saranno addosso poco prima di raggiungere Blackpool".
Solice si incarica di precedere il gruppo, così da avvertire Grimberg e far preparare la barca in tempo per l'arrivo del carro: Guelfo, nella speranza di far guadagnare al gruppo ancora qualche minuto, si ferma con il suo cavallo ad aspettare l'arrivo degli inseguitori con l'idea di bloccarli facendo uso del suo incantesimo di *ragnatela*.
Tutti gli sforzi del gruppo non sono sufficienti a impedire ai cavalieri di raggiungere il carro, a poche decine di metri di distanza dalla barca di Grimberg.
"Fermi dove siete!" esclama il comandante della spedizione. "Siamo Guardie di Bruel: siamo qui per conto del Barone, gli ordini sono di arrendervi e di consegnare i prigionieri!"
"Stiamo trasportando dei prigionieri per conto della chiesa", esclama Solice di rimando: "Non possiamo consegnarli nelle vostre mani, dobbiamo portarli in un territorio dove potranno essere giudicati per le loro colpe in modo imparziale".
"Non avete alcuna autorità per fare questo!", ribadisce il comandante. "Il vostro operato è fuorilegge, e abbiamo il compito di impedirvelo".

Il comandante delle guardie di Bruel sprona i suoi uomini all'attacco: subito, i cavalli di tre di loro vengono messi fuori combattimento dalle balestre di Eric e di Aliest e dall'arco di Desiree. Lo scontro dura pochi istanti: la posizione favorevole del gruppo e le armi da tiro non consentono infatti alle Guardie di Bruel di avanzare ulteriormente. Una delle poche guardie che riesce a superare indenne la pioggia di dardi si scontra con i fratelli Navar. A seguito del suo ferimento, il capitano ordina la ritirata. La guardia viene aiutata a rialzarsi da Loic Navar, che chiede quale sia il suo nome.
"Dolores", risponde lei accettando l'aiuto. "Dolores Lautrec".

La ritirata delle guardie di Bruel segna la fine delle ostilità: il gruppo sale sulla barca di Grimberg, direttoverso la Fortezza Bianca insieme ai prigionieri.

Il seguito degli eventi è narrato nella seconda parte di questa cronaca, intitolata Il Castello della Fenice.

Voci correlate

Personaggi

- Eric Navar
- Loic Navar
- Solice Kenson
- Desiree Aillard
- Elias Spiller
- Guelfo da Flavigny

PNG

Alleati e amici del gruppo

- Youri Sharp, capo della spedizione
- Gailyn Brent, giovane membro della Rosa Bianca
- Giulia Bones, porto di mare
- Antò Hesposith, amico dell'Intornata
- Nino Hesposith, amico dell'Intornata
- Aliest Komm, paladino di Dytros
- Otto Rank, Dominus di una signoria presso Bruel, morto nell'incendio de La Sosta
- Claire LaRouge, domestica di Lady Nina Rank e guida fino a Adison Hill
- Robin McGreary

Alleati di Achenar

- Karl Anderson
- Paul Harvesham
- Hector Constantine
- Clement Constantine
- Bernadette Quart
- Virginia McGrath
- Emlyn Price

Sospetti o avversari

- Paul Walker, tenente della Guardia civica di Bruel
- Derek Broken, membro della Rosa Bianca presunto morto e sospetto traditore
- Donald Winnicott, ospite di riguardo di Paul Walker
- Ron il Cavadenti, capomastro di Paul Walker
- Craig Merastry, oste della taverna La Sosta
- Lain Calvo, astronomo di corte di Bruel
- Nyen Razor, anatomista di corte di Bruel
- Fenis
- Nadia Dillon

Membri della Squadra dell'Aquila fuggiti dopo lo scontro alle mura di Mourden

- Sir Lerideaux Covenagh, Capitano dello Squadrone Speciale "Vollblut" ha partecipato allo scontro, combattendo con la sua fida morning star. E' rimasto illeso.
- Sir Monegh Fortess, membro più anziano dello Squadrone Speciale "Vollblut" e amico di vecchia data di Sir Lerideaux. Ha riportato alcune scottature alla testa durante lo scontro. Combatte con spada e scudo.
- "3", Dick Chaney, giovane membro dello Squadrone Speciale, ha salvato Sir Fortess, recuperandolo mentre era privo di sensi. E' stato lui ad assassinare il villico rimasto sul campo. Ha combattuto a lungo con Aliest, che è riuscito a infliggergli molte ferite tra cui un colpo alla gamba sinistra. Combatte con spada e scudo.
- "7", Reeves Lang, è riuscito fortunosamente a sfuggire a Eric, che comunque l'ha ripetutamente ferito. Durante la fuga ha fatto un 8-8-8 di cavalcare. E' rimasto molto scosso a causa del rischio che ha corso. Combatte con la lancia, e con spada e scudo.
- "8", Oystein D'Amberville, è fuggito dopo aver combattuto a lungo con Aliest e con Solice. E' sano, non ha subito ferite. L'esperienza di aver fronteggiato due paladini lo ha un po' provato moralmente. Combatte con mazza e scudo.
- "10", Mac Porzian, è riuscito a mettersi in salvo a cavallo dopo una grave ferita infertagli da Eric all'inizio dello scontro. Combatte con spada e scudo.
- "11", Silas Kerr, ha seminato distruzione al campo colpendo ripetutamente con la sua lancia. Ha quasi ucciso sia Elias che Aliest. Non ha subito ferite.

Membri della Squadra dell'Aquila fatti prigionieri dopo lo scontro alle mura di Mourden

- "1", Martin Aller, cavaliere armato di spada e scudo, con maglia completa e elmo in metallo. E' stato sconfitto da Solice e Youri, il suo scudo è rimasto sciolto nell'acido. Ha molte ferite sparse per un totale di -14.
- "5", Sagar Valduga, cavaliere armato di mazza, sconfitto da Elias ed Eric, ha parecchie ferite e nell'insieme sta a -20. Non è in immediato pericolo di vita.
- "9", Benjamin Clash, cavaliere armato di spada e scudo, è stato atterrato da Youri e Loic proprio mentre stava per ritirarsi insieme ai suoi compagni.Non ha ferite gravi, si è fatto male solo cadendo da cavallo e sta in tutto a -10. E' lui ad aver parlato più dei compagni della situazione, ha spiegato di essere agli ordini di Sir Lerideaux della Squadra dell'Aquila, e ha anche detto che Deborah Savail è probabilmente prigioniera di Sir Clark LeNoire, il Capitano dell'altro Squadrone Speciale coinvolto nell'operazione. E' collaborativo perchè è un uomo che ci tiene alla pelle.

Allegati

- biglietto ritrovato tra le carte di Paul Walker, attribuito a Derek Broken
- lettera di Derek a Gailyn, usata per confrontare le grafie
- schema del Castello di Bruel