

Ottava avventura della **Campagna di Uryen**, ambientata nel dicembre dell'anno 516. Bohemond, Engelhaft, Sven e Kailah vengono inviati alla Fiera di Lagos, per scortare lì un mercante elfico, Messer Elkan, e contribuire, insieme all'esercito di Lagos, al tranquillo svolgimento dei festeggiamenti per la Rinascita.
Master DarkAngel.

CRONACA

Periodo: dal 30/04/2014
al 14/06/2014

Periodo RPG: dal 30 novembre
516
al 30 dicembre 516

Num. sessioni: 5

Visita al Porto di Uryen

Il Tenente Kain Weber, come promesso, accompagna i suoi uomini al **Porto di Uryen**.

Solo Padre Engelhaft rifiuta l'offerta, lanciando anatemi su Kalina la Divina e sui vizi della carne e insistendo sul fatto che sia assai meglio mettere su famiglia onestamente.

"Quando finisce la guerra, metto su famiglia, Padre", gli risponde Groombor prima di mettersi in marcia per il Porto.

Anche Kailah inizialmente era incerta se andare o meno, e chiede se ci sia da fare qualcosa, oltre a visitare le Case della Gioia.

"Se vieni con me non ci saranno problemi, così ti fai conoscere e rispettare al Porto, può far comodo". In effetti Kain è conosciuto e rispettato al Porto di Uryen, va a parlare con **Hador Varchmann** e presenta i suoi uomini.

Poi porta i ragazzi alle Case della Gioia e paga lui per tutto. Intanto Kailah va alla Capasanta e fa quattro chiacchiere con **Milo**, che è cordiale e un po' curioso.

Parlando con Kailah, esce anche fuori il discorso di **Zodd**. "Lo devi sapere prendere", dice Milo, "è molto utile stargli simpatici. Anzi, la prossima volta che devi andare a Skogen e ti serviranno i favori di Zodd, passa da me prima, che ti dirò un paio di paroline magiche che attireranno la sua simpatia".

Kailah ringrazia molto.

Intanto Groombor trascorre piacevolmente il suo tempo con **Mira di Ostfold**, mentre Vodan si allontana un po' per suo conto, nervoso per qualcosa di cui non vuole parlare.

Groombor chiede a Vodan quale ragazza si sia scelto, forse la greyhavenese? Lui scrolla le spalle: "nessuna in particolare". Sembra molto scocciato.

Nel frattempo Sven...

Nel periodo di lontananza dei compagni, Sven ha prestato servizio nelle importanti operazioni di approvvigionamento di derrate alimentari in vista dell'inverno.

I carichi di cibo sono stati sempre pesantemente scortati, per ordine del Capitano, sia verso la Rocca di Tramontana che verso alcuni depositi secondari nelle torri e in nascondigli segreti.

L'incontro con Bradd

Nel frattempo ha visto anche Bradd, al quale ha portato informazioni. "Pare che abbiate fatto un buon lavoro, siete più noti di quanto il vostro grado militare lasci pensare, di solito è una buona cosa, depone bene. Continua così, non far arrabbiare nessuno. Un nemico che ti fai nell'esercito ti porta da solo più svantaggi di quanti vantaggi ti portano 10 amici come me"

L'incontro con Quorton Kraven

Sven trova anche il tempo di parlare con il Tenente di Vascello Quorton Kraven, al quale mostra la mappa nordra.

"E' molto interessante, sembra proprio una mappa del tesoro", dice Quorton. "Me la devo studiare un po', ma potrebbe essere una buona occasione per mettere alla prova l'equipaggio a cui sto lavorando. Sto armando una nave, in prospettiva abbiamo alcune spedizioni molto importanti... ma prima voglio essere sicuro dell'equipaggio, con qualche missione più tranquilla"

Colloqui privati con il Capitano Barun

Nei giorni seguenti, singolarmente, il Capitano Barun convoca alcuni dei membri del gruppo.

Il primo è Padre Engelhaft.

Barun gli chiede di Kailah, delle sue condizioni di salute. "Sta meglio", spiega il sacerdote, "ma è stato un brutto colpo alla testa".

"Allora la lasciamo parlare con Luger: ora che è picchiata in testa si capiscono meglio"

Poi Barun chiede di Kain: "Parlami di questo Kain, come è andato"

"Mi è sembrato un comandante sicuro di se, ed ha avuto ragione. Gli dei erano dalla sua parte"

"Quindi ti fideresti a mettere ancora la vita nelle sue mani?"

"Non sono io a deciderlo, sono un soldato di Uryen"

"Ogni tanto mi sembra che tu sia dubbioso, è una situazione particolare..."

"Ci sono, secondo me, se posso essere sincero, delle persone nell'esercito che faranno più bene, in profondità, perchè

gli Dei li ricompenseranno per la loro rettitudine. Ci sono altri che solo apparentemente fanno il bene dell'esercito, ma in prospettiva giocano dalla parte sbagliata. La guerra che stiamo combattendo non è solo contro i nemici del granducato ma anche contro i nemici della fede."

Il giorno successivo Barun convoca Bohemond.

"quand'è l'ultima volta che hai visto.... mmm... Brian?"

"In autunno"

"E come è andato?"

"E' un soldato che ha abbracciato la vita del soldato."

"E invece del tenente Vonner che mi dici?"

"E' bravo il Tenente Vonner!" commenta Bohemond, sorpreso per la domanda.

"Se dovessi scegliere se andare in missione con il tenente Vonner verso Feith, con Quorton Kraven sulla sua nave o con il tenente Kain contro i Nordri, dove ti vedi meglio?"

"Direi con Vonner a Feith"

Poi Barun chiama Sven.

"Buon giorno" dice Sven.

"C'è una cosa che bisogna fare a Lagos, tra poco. Tra un paio di settimane. Prima che chiamo... ho in mente di mandare un po' di persone tra cui te. Tu sei venuto qua alla fine dell'inverno scorso, con quella carovana di disgraziati... ma a quanto mi è sembrato di capire tu eri l'unico soldato, gli altri ci si sono trovati dentro."

"Anche Bohemond sa combattere"

"Sì ma tu eri l'unico che aveva visto un accampamento militare. Sono migliorate queste persone con cui vai in missione? Sono diventati dei soldati? Perché i risultati devo dire li avete portati. Ma devo capire in che modo, non è che fai tutto tu?"

"Mi pare che l'ultima cosa che hanno fatto sia stata forse una delle migliori e io non c'ero"

"Quindi te se dovessi fare questa cosa a Lagos, e ti mettesti di nuovo in squadra con quelli, ti sentiresti sicuro? "

"Devo dire che anche se non hanno fatto la guerra, le cose che hanno dovuto fare in questo anno sono state abbastanza complicate. Direi che non avrei nessun problema a fidarmi di loro."

"E se tu avessi un messaggio molto importante da consegnare, e fossi colpito a morte e lo dovessi affidare a qualcuno di loro per portarlo a me, a chi lo daresti?"

"E quali prove dovrebbe affrontare questa persona?"

"Non venderlo a qualcuno, non scambiarlo per difendere la propria vita... "

"Direi Bohemond o Kailah"

Padre Engelhaft e il Prevosto

Passano un paio di settimane senza eventi di rilievo. Kailah ne approfitta per incontrare Mastro Luger, Engelhaft visita il Prevosto, che sta meglio, benchè stanco e preoccupato.

L'ultima volta era adirato, perchè la sua età gli impedisce di attraversare il fiume e di andare a combattere l'ignominia che sta avanzando lì.

Ora è un po' più tranquillo perchè crede di aver trovato a sud chi ci può concretamente dare una mano, e ad est, verso Greyhaven un interlocutore che, nonostante quel che sta succedendo a Greyhaven, ha deciso di guardare nella giusta direzione. "Mi aspetto a breve delle azioni importanti, sia qui che a Greyhaven, dove si muovono molte fila."

"La prossima volta che incontrerete quel Paladino, sir Ruben Block dovrete condurlo da me, perchè dovrete collaborare tu, Bohemond e lui, necessariamente"

Padre Engelhaft ascolta, poi torna al suo cruccio principale:

"Sono in trattative per il recupero dell'acqua santa..." dice infine Engelhaft. Valon Treize se la fa riraccontare.

"Non credere di poter comprendere esattamente l'utilizzo di quell'Acqua Santa, magari c'è un motivo per cui sta lì, nelle mani di quell'uomo. Tu sei tornato, l'acqua santa no... lo preferisco che non il contrario. Fa che non diventi un'ossessione per te, perchè ti distoglie, è poca cosa rispetto al fatto che sei qui, e siete tutti vivi. L'acqua santa è un mezzo per raggiungere un fine. Quando te ne servirà dell'altra avrò cura di dartene dell'altra. Poi io non sono un santo... non sopravvalutare e non sottovalutare gli strumenti che gli dei ti mettono in mano, molti li perderai ancora, altri ne avrai. Sarà giusto così.

Poi il Prevosto chiede un favore a Engelhaft.

"Ti devo chiedere un favore. Alister è pronto per prendere il mio posto nella chiesa che stiamo ricostruendo. Ti chiedo di aiutarlo in questo inverno a ricostruire la chiesa, a livello fisico, economico, di aiuti che dovrete chiedere e così via. Quella chiesa deve tornare in piedi il più presto possibile e a qualsiasi costo. E non importa quali e quante condizioni andranno accettate con l'esercito. Io non sono più forte come un tempo, voi sì, potete fare questa cosa. La chiesa deve tornare ai suoi antichi fasti"



Engelhaft si impegna a fare del suo meglio, e organizza una piccola messa per ringraziare della missione. I soldati che partecipano sono curiosi di sentire il racconto degli scontri con i Nordri.

Engelhaft racconta, poi invita tutti a donare quello che possono per la ricostruzione della chiesa.

"Un quarto dei soldi che date alle prostitute perchè non lo date a padre Alister per la Chiesa??"

"Quant'è un quarto"? chiede uno.

"Se non sai fare il conto, dagli la metà"

"Ma la metà è tanto..."

Dopo la funzione un soldato va a parlare con Engelhaft in privato.

"Te stai aiutado Alister a... perchè mi aveva detto che mi avrebbe... mi ha coinvolto e mi ha detto che mi avrebbe... pagato... io ho famiglia, ho dei figli... mi serve quel denaro"

La fiera di Lagos

Il 9 dicembre il gruppo viene convocato da Barun.

"Mi hanno detto che ti sei fatto male un'altra volta" dice il Capitano a Bohemond. "Ma riesci a non farti colpì o ogni volta devi sfiorare la morte?"

Poi si rivolge a Sven. "Da questo momento sei soldato scelto. Da me"

Poi a Bohemond. "Se riesci una volta a non farti colpire, magari selgo pure a te"

Dopodichè il Capitano passa a spiegare l'oggetto della prossima missione del gruppo.

"Ogni anno verso la festa della Rinascita a Lagos viene organizzata una fiera invernale, dove molti mercanti, in massima parte provenienti da Lankbow, vendono parte di mercanzia, intrattengono rapporti di vario tipo... è una fiera commerciale ma ha anche una valenza diplomatica.

Con tutti i casini che sono successi, la fiera avrà luogo ugualmente. Normalmente non ci sono grossi problemi perchè Lagos è storicamente un posto dove gli elfi hanno delle buone amicizie, c'è stato per tanto tempo un Conte Elfo, che tutti ricordiamo con piacere e un pizzico di ironia, che i traffici li sapeva fare molto bene. Adesso a Lagos non comanda più lui, perchè pare che sia morto, pare, ma comanda un Burgravio di Surok, che si è insediato qualche mese or sono, messer [Pavos Hazelberg](#). Quello di Lagos è un territorio abbastanza importante. Questo burgravio non ha visto l'ora di organizzare la fiera come se niente fosse. A lui gliene frega poco che Lagos si regge con lo sputo, oggi come oggi, che non ci sono guardie fedeli e così via...

Questa fiera attira persone, una delle quali la scorterete voi.

Vi mando su con questo elfo, che è un mercante e al tempo stesso amico di altri elfi importanti. Non vi dico altro perchè non vi serve saperlo. E' sotto la vostra protezione, e una volta li risponderete della sua sicurezza ma sarà anche e soprattutto responsabilità di chi mantiene l'ordine a Lagos.

E' un incarico semplice, nella fiera si organizzano delle cose, delle gare, una volta c'era anche una giostra, anche se quest'anno sarà probabilmente sotto tono. dovete scortare questa persona, assicurarvi che non gli succeda niente e se succede qualche tafferuglio o altro collaborate con l'esercito di Lagos per risolvere il problema. Avrete un permesso che darò al soldato scelto Sven che dovrete presentare al primo caporale di Lagos che incontrate.

Domande?"

Engelhaft domanda: "ha nemici particolari questo elfo?"

"A parte che gli elfi sono detestati dal 90% della popolazione di Lagos... tutti e nessuno, diciamo"

Sven chiede i rapporti tra il gruppo di urien e il burgravio di Lagos.

"Come al solito sono rapporti dinamici, che vanno gestiti in modo intelligente. Diciamo che il Burgravio può vietare

qualcosa, ma non può darvi ordini. Anzi, questa sarà anche l'occasione per conoscerlo un po', il Burgradio, che è arrivato da poco tempo e non sappiamo ancora di che pasta sia fatto..."

"Ci sono altre cose da tenere in conto?"

"Non sottovalutate il rischio di possibili tumulti. Un tempo lì c'era Acab, un po' a capo dei facinorosi. Ora che Acab si è spostato, la fazione che lo aveva preso a simbolo si sarà dovuta riorganizzare. Vi mando anche per questo, raccogliete informazioni e se c'è da intervenire, intervenire. Tornerete ai primi dell'anno nuovo, l'elfo resterà lì e vi dirà di tornare quando sarà il momento. Partirete domani".

L'incontro con Elkan l'elfo

Il gruppo torna negli alloggi a fare i bagagli, Sven trova Brad che già era al corrente della sua promozione, stappano una bottiglia e festeggiano un po'.

L'indomani, 10 dicembre, il gruppo si appresta a partire e fa conoscenza con **Elkan** l'Elfo.

Apparentemente sembra piuttosto giovane, ha i capelli ricci e biondi, sciolti sulle orecchie. Lo sguardo è vispo, intelligente, il sorriso cordiale. Indossa abiti vivaci, viola scuro e bianco, spada alla cintura, begli stivali".

"Ma non ditemi che siete gli armigeri che aspettavo"

"Proprio noi"

Stringe la mano a tutti.

Engelhaft lo saluta in elfico, facendo bella figura. L'elfo conversa di buon grado con tutti, chiede le provenienze di tutti. Quando Sven dice di essere originario di Gulas è colpito: "è molto vicino alla mia città natale, sono stato a Gulas, nella città libera di Eregard..."

"Mi piacciono i posti dove il sangue scorre... a una certa velocità" dice poi.

Il gruppo sale a cavallo e si mette in viaggio.

Lungo la strada Elkan continua a chiacchierare, dice di essere un appassionato di antiche leggende, collezionista di libri e studioso del **Khal-Valàn**.

La fiera dell'Ovest

Il primo giorno di viaggio

Il primo giorno di viaggio trascorre senza intoppi. Nel pomeriggio il gruppo fa una breve sosta alla **Torre Nove**, poi prosegue con l'intenzione di raggiungere **Mar** in serata.

"E' incredibile quanto sia cambiato questo posto negli ultimi anni, sembra passato un tornado che ha spazzato tutto via... lì c'erano delle case..." Elkan sembra turbato dalle devastazioni portate dalla guerra, conosceva le zone anni prima e si guarda intorno amareggiato.

Il gruppo raggiunge Mar a tarda sera ed alloggia nella Locanda del Fante.

Per cena ci sono carote bollite e poco altro, l'inverno è magro da queste parti.

In un momento in cui l'Elfo si allontana dal tavolo, per chiedere la ricetta delle carote alla cuoca, Gunther l'oste si siede con i soldati di Uryen per parlare in riservatezza.

"Per curiosità... immagino che siete la scorta di quel mercante, ma andate a Lagos, alla fiera? Per carità, state attenti, c'è un motivo per cui fate la scorta. Sono stati avvistati... gli sbandati di **Lagos**, che lo sanno che arriva roba per la fiera, quindi, se da un certo punto in avanti, dopo **Loom**, ci sono dei presidi del Burgradio, prima, nella zona intermedia, verso **Skert**... è una zona poco controllabile... quindi lì ci sono sbandati. Uno che conosco è tornato una decina di giorni fa e è arrivato praticamente nudo, lui e la guardia di carovana che aveva con sé"

"Quanti erano?"

"Erano in 5. Si sono presi tutto, pure gli stivali"

I nostri ringraziano l'oste dell'avvertimento. Tutti vanno a riposare.

La notte il vento fischia forte, la temperatura è rigida.

"Avete sentito che freddo?" dice Elkan l'indomani, al momento di partire, "meno male che avevano detto che quest'inverno era meno rigido del solito..."

Il calendario della Fiera

Al mattino seguente, 11 dicembre, il gruppo si mette in cammino da Mar, sotto un gran freddo.

Durante il viaggio Elkan spiega il funzionamento della Fiera, di come sono divise le vendite delle varie mercanzie nei giorni di festa.

"Certo quest'anno, con la carestia in atto, non so come riusciranno a gestire i banchetti, in particolare con la presenza dell'Ongelkamp..." si interroga Elkan. "In ogni caso qualcosa cercheranno di inventarsi".

Poi fa un elenco preciso dei vari giorni e delle attività programmate:

- 22 e 23 dicembre: giochi, in apertura della fiera
- 24 e 25 dicembre: armi e armature
- 26 dicembre: giochi
- 27 dicembre: animali e cavalli
- 28 dicembre: vini, liquori e spezie
- 29 dicembre: giochi
- 30 dicembre: tutti gli oggetti, pietre preziose, libri, reliquie etc
- Giorno senza nome: premiazioni dei giochi, saluti e "incoronazione".

Conversazioni di viaggio

Lungo la strada Kailah chiede un po' di informazioni ad Elkan sui **Kreepar**, se ci siano anche nelle terre degli Elfi.

"Kreepar è una parola elfica", spiega lui. "Esistono delle aree della foresta dove non è entrato nessuno, mai. Esistono luoghi proibiti e anche luoghi molto pericolosi. I Kreepar ci sono sempre stati, anche se proliferano in tempi particolari"

"E i Risvegliati?" chiede la ragazza.

"Anche a Lankbow esiste questo problema, anche se il mio popolo è più abituato a fronteggiare simili minacce."

L'avanzata è resa faticosa dal vento gelido, le raffiche sono taglienti.

A ora di pranzo l'Elfo condivide coi compagni una tisana tiepida.

"Tu in che commerci?"

"Normalmente vengo qui a comprare armi, scambio le mie merci, spezie, olii, cibi e colori, e porto su armi e armature. Ma stavolta ho portato cibi e coperte, generi di prima necessità".

A sera il gruppo raggiunge il villaggio di **Brinn**.

"L'ultima volta che sono stato a Brinn sono stato ospite di una signora molto gentile, chissà se c'è ancora e la possiamo salutare..." spera Elkan.

Brinn è circondata da una palizzata, ci sono soldati che fanno avvicinare il gruppo con circospezione.

Le guardie scrutano tutto, poi uno di loro individua il grosso livido sul viso di Kailah.

"Che t'è successo?"

"Una freccia nordra"

"Ah, mortacci loro".

Pagato un pedaggio per accedere al centro abitato, il gruppo viene ospitato nella locanda **Al vecchio camino**. Purtroppo la signora conoscente di Elkan è passata a miglior vita.

La notte passa tranquilla, anche se l'oste mette in guardia il gruppo che Elkan rischia di attirare un po' l'attenzione, per via dei suoi begli abiti e dei modi di fare: meglio cercare di tenere un atteggiamento più sottotono.

Il cugino col mulo

Al mattino del 12 dicembre, al momento di lasciare Brinn, una delle guardie si presenta al gruppo con una richiesta.

"Voi siete soldati di uryen, no? Ho un tizio che deve andare pure lui a Lagos, uno fidato, ma da solo se lo magnano, non è che si potrebbe aggregare alla compagnia?"

Il tale è un cugino di secondo grado del capo guardia, non ha il lasciapassare, ma ha delle cose che deve vendere, degli avanzi delle sue proprietà, ed è l'unica occasione che ha. Ha anche un mulo.

"Il momento in cui noi partiamo con tuo cugino, tu sei tuo cugino", dice Bohemond intimidatorio.

"Se io fossi mio cugino non vi creerei nessun problema..."

Sven ci pensa, poi chiede di vedere questo cugino.

Il cugino si presenta con un enorme zaino, si chiama Victor, tipo alto e allampanato.

Non vi creo nessun problema, mi metto qui sul mio muletto e vi seguio, mi dite voi cosa fare...." ha un pugnale, dice di saperlo usare.

"E sia", acconsente Sven.

Briganti scacciati nel nome degli Dei

Cammina cammina, il gruppo arriva alle rovine di **Skert**.

Improvvisamente numerose sagome emergono dai ruderi, a circondare la compagnia.

"Benvenuti, amici" dice un tizio.

"Salve" dice Sven.

Sono armati, chiaramente.

"Io e i miei amici ci chiedevamo se non avete qualcosa da offrirci, visto che fa freddo, siamo tanti e siamo affamati"

"Siamo soldati di Uryen, abbiamo quel che serve per arrivare a destinazione e nient'altro", risponde Sven.

"Però i soldati di Uryen sono molto generosi, di certo non negheranno un tozzo di pane e un po' di compagnia a dei poveacci come noi"

"Saremmo felici di darvi tozzi di pane, ma come ho detto ne abbiamo soltanto per noi", dice Sven.

"Vabè, facciamo così", dice il brigante, "avete due cavalli più di quel che vi serve, ci lasciate i due cavalli che avete in più con la roba che ci sta sopra, e stiamo come stiamo".

"Chi crede nell'autorità degli dei cominci a pregare con me" mormora intanto Engelhaft ai compagni. Sven intanto rifiuta l'offerta dicendo che i cavalli sono dell'esercito di Uryen e ricomincia ad avanzare, coi cavalli e tutti dietro. Tre dei briganti iniziano a mirare sui cavalli, ma un attimo prima che possano scoccare, padre Engelhaft tuona: "Empi figuri, cedete il passo agli Dei della Luce e all'autorità di Uryen" Per un attimo tutto tace. Poi, uno dopo l'altro, i briganti si dileguano in fretta. L'ultimo si guarda intorno spaventato e se ne va. "Però, vedi alla fine li hai convinti, eh" commenta elkan, "sono contento perchè mi sembravano male in arnese, sarebbe stato spiacevole".

Il viaggio prosegue

Oltrepassate le rovine di Skert, il gruppo riesce a pernottare in ciò che resta nella stalla della fattoria del vecchio Pitt buon'anima. La notte è tranquilla, anche se intorno ci sono movimenti, gente curiosa che scruta a buona distanza. Il freddo poi è penetrante, specialmente al mattino, quando la nebbia confonde le distanze e l'aria è più umida. L'avanzata verso Lagos prosegue, nel pomeriggio inizia a piovere e il gruppo non riesce ad arrivare per tempo al villaggio di **Loom**, finendo per doversi accampare. La mattina successiva, 14 dicembre, indirizzati i nostri avanzano verso Loom, e vengono fermati a breve distanza dal centro abitato da un gruppo di soldati. "Come sta il capitano Barun? Bene? Ancora manda gente a Lagos a impicciarsi degli affari nostri?" Poi guarda meglio la compagnia, e commenta: "soldatesse, vaccari... te vai alla fiera?" chiede all'elfo: "che bella combriccola, tutti soldati o avete raccolto qualcuno lungo la strada?" Sven spiega e presenta il cugino Victor: tutti pagano un bronzo e i due che non appartengono all'esercito due. Sven chiede alla guardia di **Donner Besser**. "La domanda è ancora non s'è arruolato Donner? La risposta è sempre no, è un mangiapane a tradimento" Il gruppo si ferma alla locanda Il Nuovo Forno, dove tutti riposano per l'intera giornata. Nel pomeriggio Sven e Bohemond vanno a casa di Donner, giusto per divertirsi a prenderlo un po' in giro. Lui si finge malato, per non rischiare di essere coinvolto in nuove pericolose avventure, loro gli fanno credere di essere in lista per un arruolamento forzato. "Siete proprio voi, i soldati di Uryen... io sto male, nessun lavoro... non posso venire eh" "Siamo venuti per farti un favore. Veniamo dalla Rocca di Tramontana, abbiamo incontrato il caporale... come si chiama... il caporale..." dice Sven. "Il caporale Duke, quello mi odia" "Gli abbiamo chiesto di te, lui ha detto che finalmente è riuscito a incastrarti" "In che senso?" "Ti arruola, a forza" "Non può farlo..." dice Donner, preoccupato. "Ma perchè mi volete rovinare, che gli avete detto, io sto a morì, non mi reggo in piedi..." "Armi e bagagli e fai il vento" suggerisce Sven. "Tu hai due possibilità, suggerisce Bohemond, "o come suggerisce Sven te ne vai, ma con sto freddo non te lo consiglio, oppure ti presenti spontaneamente e ti arruoli volontario, invece che costritto" "Che gli avete detto? Gli dovevate dire che mi sono fatto male... vi ricordate come combatto?" Sven e Bohemond lo salutano e tornano in locanda ridacchiando. L'indomani l'oste del Nuovo Forno suggerisce al gruppo in partenza di fermarsi a dormire in un vecchio casale abbandonato, lungo la via di Lagos. Al gruppo si accompagna un'altra carovana di mercanti, anche loro diretti a Lagos, alla fiera. Il viaggio è tranquillo, la sera in effetti si arriva nei pressi della grande fattoria occupata da gente varia, sfollati dell'Ongelkamp e altre persone, chi all'interno dell'edificio principale e chi in tende intorno. Si tratta di gente povera ma cordiale, e in cambio di un po' di cibo offrono ospitalità per la notte, che passa tranquilla, nonostante il freddo.

Arrivo a Lagos

Prima di arrivare in città a Lagos, il 16 dicembre, la carovana viene perquisita dalle guardie, che sequestrano un po' di beni dal carro dei mercanti. Il gruppo viene scortato oltre l'Ongelkamp e si separa. Elkan saluta tutti e guida la sua scorta alla locanda "Il Vecchio Maniscalco", già conosciuta. Bohemond subito riconosce tal **Astor l'Architetto**, un brutto ceffo che si guadagna da vivere in città grazie ai servizi delle sue prostitute. Astor sta discutendo con un po' di persone. La locanda è affollata, c'è un certo movimento, sicuramente per via della fiera. Ad un certo punto viene anche offerto uno spettacolino di danza, con protagonista un'esotica bella ballerina, probabilmente delle scuderie di Astor, il quale dopo aver parlato con alcuni soggetti si allontana e torna a breve con altro paio di ragazze. Elkan, Kailah e Engelhaft vanno subito a riposare, mentre Bohemond e Sven restano alzati fino a tardi.

La ricerca del Sergente Beef

Il mattino seguente, 17 dicembre 516, Sven e Engelhaft vanno alla caserma della Guardia coi documenti a presentarsi, per fare rapporto e mettersi a disposizione delle autorità del luogo.

Oltre alla malleveria di Barun, dispongono di un altro documento firmato da Elkan.

Il Palazzo della Guardia, usato recentemente come prigione relativamente più umana rispetto ad altre strutture detentive di Lagos, è in questo momento percorso da un gran via vai di soldati, non tutti dell'esercito di Lagos.

Sven si rivolge a un paio di soldati che stanno nei pressi dell'ingresso.

"Salve, siamo soldati di Uryen e vorremmo parlare col più alto in grado" "Quanto in alto lo volete?" , chiede il soldato.

"Qualcuno che possa parlare con dei soldati di Uryen che resteranno qui qualche giorno..."

"Dovete parlare con il sergente Beef", dice un soldato dall'aria sveglia e con una cicatrice sul viso. Le altre guardie annuiscono tra loro.

"Sta facendo un'ispezione presso la morchia dello stocco" spiega il soldato.

"Cosa ci consiglia di fare? Lo aspettiamo?"

"Ci resterà parecchio, fate prima se ci andate voi", spiega il soldato.

Sven e Engelhaft si allontanano, tra le risatine dei soldati.

Subito Engelhaft è sospettoso, convinto che si tratti di uno scherzo delle guardie, ma Sven insiste un po' per andare a fondo con la questione.

Engelhaft ricorda che al porto di Lagos c'è Marino, ex fidanzato di Astor Wake, e che è un brutto ceffo potenzialmente pericoloso, ma Sven lo guida verso le zone malfamate.

Qui però si rende necessario chiedere dove sia la Morchia dello Stocco, e Engelhaft ne approfitta per interpellare una guardia al riguardo: ne emerge che non ci sarebbe nessun Sergente Beef.

Convintisi infine che si trattava di uno scherzo della guardia sfregiata, i due tornano al Palazzo della Guardia. Qui ritrovano il burlone, che sembra contrariato. "Avete già parlato col sergente?"

"Non c'è stato bisogno, abbiamo trovato altri soldati e ci hanno detto di tornare qui e parlare con qualcuno, non col sergente Beef"

"Quindi siete un po' malfidatelli..."

"Ho chiesto indicazioni per andare al porto dal sergente Beef, mi hanno detto che non dobbiamo andare al porto e non c'è nessun sergente Beef", precisa Padre Engelhaft.

"Io sono un caporale, magari io conosco il sergente Beef e quel soldato con cui avete parlato il sergente Beef non lo conosce. Magari è stato reclutato ieri, a questo non ci avete pensato, intelligentoni? Ma comunque è una bella cosa essere malfidati, avreste imparato qualcosa andando a parlare con il sergente Beef, è un peccato che non siate andati".

Poi chiede i documenti a Sven, li guarda e li restituisce.

Probabilmente non sa leggere, si fa raccontare la storia.

"Io sono il caporale **Tobey Reno**, dovrete parlare con il tenente **Ioar Gomur**. vedete di andarci questa volta".

Dal tenente Ioar Gomur

I due soldati di Uryen raggiungono la stanza del Tenente, bussano e entrano.

Il Tenente legge i documenti.

"Ragazzi miei sono contento di vedere un po' di gioventù motivata, perchè qui a combattere siamo rimasti molti della vecchia guardia e non è facile trovare dei buoni rimpiazzati. E' arrivato il mercante? Avete fatto buon viaggio? Bene bene, bel lavoro, bravi. Adesso viene il bello. Qui dice che ci potete dare una mano per la fiera, e in effetti una mano la posso accettare."

Ci pensa.

"Avete presente come va coi nordri... a maggior ragione se venite da Uryen sapete come va coi nordri, al di là del fiume... non siate timidi parlate pure, vi potete mettere in mostra, prendere qualche grado, qualche promozione, dare qualche schiaffone... a noi più che altro ci tengono qui seduti a stare attenti alle fiere, è un periodo così. Qui abbiamo questo problema soprattutto dei cani" dice serissimo, "voi senza dubbio sapete cosa sono i gran bovani delle lande"

Sven scuote il capo.

"La razza di cani più diffusi qui nel corno, sono ottimi cani pastore. Il problema è che negli ultimi anni c'è pieno di questi branchi di cani feroci, con una fame del diavolo. Tempo fa infestavano le colline del faro e a noi stava bene, ora però sono venuti a rompere le palle pure nelle strade, creano un sacco di problemi. Pure 2 giorni fa una carovana li ha incontrati e per poco non ci sono rimasti secchi. Mi farebbe comodo che qualche giovanotto di buona volontà li andasse a stanare nelle colline. Ci state, no? Entusiasmo! Vi faccio parlare con la guardia che li ha incontrati e con un soldato scelto che prima era un vaccaro, vi aiuterà a entrare nella testa di come ragionano questi cani".

Si prende i documenti e scrive a sua volta una malleveria.

"E riguardo l'Elfo che abbiamo scordato?" si informa Sven.

"L'elfo sta in un ventre di vacca".

Indica la locanda "il piscione", vicino alle prigioni, per parlare con la guardia Flip o Flop, e poi i nostri dovranno tornare e parlare con il soldato scelto Algot, ex vaccaro.

A caccia di cani

E così i nostri accettano l'incarico del Tenente **Ioar Gomur**, di andare a stanare i cani feroci.

Riunitisi ai compagni, Sven e Engelhaft si recano alla ricerca della locanda "Il Piscione", e chiedono un po' di informazioni in giro.

Un passante spiega loro che la locanda si chiama in realtà "Il Pesce Spada": "pare brutto parlarne, siccome l'oste se l'è fatta addosso... a seguito di un tentato furto... gli hanno fatto una specie di scherzo e non ha retto la vescica... però è una brava persona, ma non lo chiamate così, s'offende... non vi conviene neanche a voi..."

Poi il cordiale passante si informa: "voi non siete di Lagos, li conoscete i Tredici? Sono le guardie storiche delle Vecchie Prigioni, che sono lì da molti anni, da prima della guerra... bazzicano quella locanda, sono loro che hanno fatto quello scherzo... non ci discutete proprio, dite sissignore e ve ne andate, non vi mettete nei casini, quelli non aspettano altro.



Alla locanda Il Pesce Spada

La locanda Il Pesce Spada ha un aspetto molto dimesso, fuori dalla porta c'è un ubriacone che tende una mano sudaticcia a Kailah.

Engelhaft gli chiede se conosca "Flip o Flop", ma l'ubriacone non è di aiuto.

All'interno c'è un'ostessa pettegola, Sven chiede di un certo Flip o Flop.

"E' ferito alla mano? E' uno di quelli che sta su, ve lo vado a chiamà...."

Poco dopo torna con un tale con la mano fasciata.

"Siete voi Flip o Flop?"

"Filip" risponde lui, perplesso.

"Come state"? chiede Kailah.

"A me è andata bene, ai miei compagni meno... stavamo arrivando eravamo praticamente in vista dalla città, a un certo punto sono spuntati sti molossi, grossi cani, all'inizio sembravano un paio, e invece saranno stati 10 - 12 e ringhiavano, allora Baruk, che era il soldato capo di noi tre, dice mettiamoci tra loro e la carovana... i cavalli si sono imbizzarriti, il carro si è mezzo sfondato, la situazione è precipitata, questi si sono avventati sul cavallo di Baruk, e invece se la sono presa col cavallo di Selm e con Baruk stesso..."

Filip racconta in modo concitato.

"Baruk ci ha lasciato le penne, è rimasto proprio là, se lo sono sbranato. Selm è salito sul mio cavallo e ce ne siamo andati. Ho portato Selm fino a qua, ma dicono che rischia brutto, la ferita è infetta... o si gioca la gamba o si gioca la vita"

Engelhaft si informa su dove sia questo Selm.

Colloquio con Alcot il vaccaro

Alcot è un soldato robusto, con un gran barbone e l'aria cordiale.

"Abbiamo già parlato con... Flop", spiega Sven.

Alcot dice quel che sa sui gran bovani delle lande.

"Ho avuto qualcuno di quei cani: il gran bovano delle lande è un ottimo animale... il problema è quando si accoppia col compagno sbagliato, vengono fuori ibridi, se la femmina si accoppia con il maschio sbagliato, per esempio un lupo, vengono fuori ibridi con seri problemi di testa, come se perdessero tutto... è un animale che si addestra molto bene, addestra pure il gregge, invece così va fuori di testa, quando cresce, l'ibrido impazzisce. C'è addirittura una leggenda, che racconta questo, grosssomodo ci sta questa gran pastorella delle lande che viene incaricata da Ilmatar, penso, da qualche dea, a guardare gli animali di Harkel, tu guarda gli animali di Harkel. Lei guarda gli animali. Arriva un lupo bastardo escono una cifra di bestie cattivissime. Poi arriva Pyros... tutte fritte. Fine della storia".

"Come combattono questi cani?" si informa Sven.

"Questi cani sviluppano una tattica simile a quella dei Lupi, per circondare la preda. Sono molto attivi di notte e sono più

deboli di giorno. Dovete andare la mattina presto e tornare prima del tramonto. Loro ci vedono meglio di notte e sono più reattivi. Di giorno tendono a stare sulla difensiva, di notte vanno a caccia".

Alcot spiega che se il cane morde sull'armatura, va ammazzato, perchè non molla mai la presa e alla fine spacca l'osso del braccio.

"Lo scudo è molto utile, non va sottovalutato. Un'altra cosa da sapere è che vi saltano addosso per buttarvi per terra. Se vi caricano dovete stare attenti a quello, a non farvi buttare per terra, bisogna schivarlo e non assorbirlo, perchè sennò comunque vi butta a terra. V'ho detto tutto"

"Coi cavalli?" chiede Sven.

"Coi cavalli è un problema, io fossi in voi non li porterei. Li sacrificate sennò, appena quelli si presentano i cavalli si spaventano moltissimo, vi disarcionano e addio..."

"Nessuno ha mai pensato di avvelenarli?" chiede Sven.

"Non vedo perchè no" dice il soldato, "ma non è semplice... gli dai la polpetta avvelenata? Non sono sicuro che troverai il veleno giusto, so' bestie onnivore, si mangiano davvero tutto"

Poi Alcot ci pensa un po' e dà un ultimo consiglio:

"Più che altro dotatevi di un'erba particolare che vi dico io, che se vi mordono io fossi in voi farei in modo di avercela prima, di poterla usare subito. Meglio. Io farei scorta. La pagherai un botto... ma sono soldi spesi bene"

"Se ne incontriamo pochi?" chiede Engelhaft.

"Correte addosso e ammazzateli. Se li seguite vi porteranno dove stanno pure gli altri. Siete un po' pochini, secondo me ve la dovete giocare col cervello... ditegli al Tenente che secondo Alcot siete non molto esperti e siete un po' pochini. Secondo me ne servono un paio di più di persone, per andare relativamente sicuri."

Poi fa un cenno discreto a Bohemond, interpretandolo come il capo. "Ma tra i 4 che contate c'è anche la ragazza? Serve molta forza a tenere testa a quei cani, non la fate stare in prima linea"

"Lei è brava con l'arco, non la facciamo mai stare in prima linea" lo rassicura Bohemond.

Ultime disposizioni prima di partire

Il gruppo torna al completo dal Tenente.

"Abbiamo parlato con alcor..."

"Ci ha detto di farle sapere che per svolgere questo compito siamo un po' pochini, dovremmo essere almeno sei"

"Alcot prima di fare il soldato faceva delle ottime uova. Quindi risolto tutto, no? Potete andare.... Voi partite domattina all'alba, arrivate in zona, tanto ci sapete arrivare, mi fate fuori questi cani... ce l'avete un sacco?"

"No..." dice Sven

"Qualche capoccia di cane mi farebbe comodo"

"Se ci potete procurare un sacco..." chiede Engelhaft.

Il Tenente si innervosisce e dice di chiedere a un soldato qualsiasi.

Così il gruppo recupera un sacco e va a cercare le erbe disinfettanti.

Si trovano alla bottega di Mira, la sorella di Astor.

Engelhaft la riconosce e la saluta.

"Abbiamo visto vostra sorella, è in buona salute, in una zona militare ben presidiata, non corre rischi. Presso il Tenente Vonner" spiega Sven.

Lei è contenta, non aveva notizie da tanto tempo di sua sorella.

Engelhaft spiega la situazione e il bisogno di erbe.

Lei dice che è una pianta difficile da trovare, glie ne sono rimaste pochissime scorte.

"Posso affidarne parte nelle vostre mani, in cambio della proessa di usarne il meno possibile e riportarne quelle che non vi serviranno". Chiede 4 monete d'argento, che restituirà qualora le erbe non dovessero servire.

A caccia di cani feroci

L'indomani, 18 dicembre, il gruppo lascia Lagos sotto un cielo bianco, con una temperatura molto rigida.

Dopo una breve camminata, Bohemond nota nella neve alcune tracce compatibili con cani, o forse lupi. Le orme guidano ad un'avvallatura con un torrentello parzialmente ghiacciato, circondato da molte impronte.

Le impronte conducono ad una zona collinare, con alberi innevati e cespugli. In lontananza si scorge la carcassa parzialmente coperta dalla neve di un grosso animale. Ai lati, tra i pini, si odono dei fruscii.

Presto emergono alcune sagome tra i cespugli, sono grossi cani dall'aria aggressiva.

Kailah e Engelhaft sparano, lei con l'arco e lui con la balestra, azzoppando un paio di bestie. Tutti si preparano allo scontro, i lupi sono una decina e caricano da tutte le direzioni.

Sven si piazza in modo da offrire un po' di copertura a Kailah, che continua a sparare con l'arco e a ferire alcuni animali. Ma uno dei lupi riesce a caricare la ragazza e la butta a terra, schiacciandola col suo peso.

Intanto Engelhaft abbatte vari cani a bastonate, mentre Bohemond si trova a parare faticosamente con lo scudo il peso di un grosso cane, e i due si spingono a lungo senza che nessuno prevalga.

Mente Sven e Engelhaft riescono ad aver ragione di molte bestie, Bohemond è bloccato e Kailah viene morsa al braccio sinistro.

Sven corre in soccorso di Kailah, il cane è costretto a mollare la presa sulla ragazza, che può respirare per un attimo, ma subito l'animale riesce a morderla di nuovo, al collo, su una giuntura sprotezza alla base dell'elmo. Il dolore è

violentissimo.

Sven insiste sul cane che sta addosso a Kailah, e finalmente riesce a ferirlo e a sbatterlo via.

Intanto Bohemond è sopraffatto dal peso del cane che lo sta incalzando, ed è costretto a posare il ginocchio a terra per sorreggerlo. Per fortuna intanto i compagni arrivano in suo aiuto e il cane viene messo in fuga. E' l'unico a salvarsi.

Vengono tagliate 7 teste, solo 5 ne entreranno nel grosso sacco per riportarle al Tenente.

Kailah è ferita, Padre Engelhaft si prende cura di lei applicandole un impacco con le erbe medicinali e stabilizza le ferite.

"Torniamo in città", dice Sven.



Il gruppo si mette in viaggio verso Lagos, con un sacco che contiene le teste mozzate di cinque dei sette cani uccisi. Kailah è spossata per le ferite e la brutta esperienza, il sacerdote le porge il braccio.

Lite con Donnie il Gobbo

D'un tratto il gruppo viene bloccato da quattro uomini armati, soldati senza stemmi.

"Siete armati?" chiede il capo del drappello. "Posate le armi".

"Siamo agli ordini del tenente loar Gomur"

"Buon per te, poggiate le armi ora" insiste lo sconosciuto.

"se vuoi venire a controllare i documenti sono qua, le armi non le poggiamo" dice Sven.

"Documenti? Che documenti?" insiste il tizio.

"Non sappiamo chi siete, non avete insegne" dice Bohemond.

Il tizio fa un cenno a uno, e poco dopo sventola il vessillo di Lagos.

Sven va incontro al soldato con la malleveria, che viene esaminata frettolosamente.

"Siete nel mio territorio..."

Sven ora lo riconosce, si tratta di **Donnie il Gobbo**, il soldato che era incaricato di supervisionare l'accesso alle Miniere di Sale.

"Ah ma io mi ricordo di te, sei Don" dice Sven.

Anche Don riconosce Sven, più o meno. Sven riferisce di aver svolto un incarico di combattere dei cani randagi.

"E quindi la strada è questa, caro Don"

"Visto che ci conosciamo, ti chiederò soltanto 2 monete di bronzo"

"Ad avercele, Don..."

"Ce l'hai ce l'hai... queste servono per le miniere, non fa' il tirchio..."

E poi insiste. "Sven, tu mi stai simpatico e secondo me farai strada, però tieni presente una cosa, adesso sei nel mio territorio e decido io come ci esci e se ci esci, credimi. Quindi mi sembra che l'offerta sia abbastanza onesta. Mettiti una mano sulla coscienza"

"Sul portafoglio..." commenta Sven.

"Su tutte e due. Metti una mano sulla coscienza e la fai scivolare dolcemente sul portafoglio".

"Caro Don, che ti devo dire..." dice Sven, poco disposto a collaborare: "è un po' una fregatura farsi male in queste situazioni, considerato tutto quello che abbiamo passato, ma mi sa che la dobbiamo risolvere in un'altra maniera. Quindi di ai tuoi amici di prepararsi..."

"Insomma l'abbiamo risolta sta cosa?" chiede Bohemond, avvicinandosi.

"I miei amici so' pronti", dice Donnie, "inizia te..."

"Ma perchè non la facciamo un po' più semplice di così?" domanda Bohemond. "Sbrigatevela tra voi due, se ha ragione l'amico nostro, ci prendiamo due bronzi, se ha ragione Don, se li prende lui... e ci godiamo pure un bello spettacolo..."

"Non decidi tu. Decido io"

"Ma ha senso crepà per due bronzi?" chiede Bohemond.

"Tu parli parli, ma hai proposto l'amico tuo..."

"Perchè te volevo da' una chance..." dice Bohemond.

"E' una questione di rispetto, tu mi stai mancando di rispetto..." e così dicendo, Donnie avanza verso Bohemond.

Sven interviene: "parlava di me perchè sono il più alto in grado..."

Donnie continua a parlare a Bohemond: "tu mi sa che non sei di queste parti, non hai capito come funziona... mi dà fastidio essere sempre io a dover far capire, il provessore..."

Kailah prende due bronzi e fa per avvicinarsi, ma Engelhaft la ferma. Lei è molto seccata, il prete è preoccupato ma cerca di dissuaderla.

"Ma tu sei un prete, ma digli qualcosa, ma falli ragionare!" insiste la ragazza, impotente davanti alla tensione che cresce. Ed ecco che si fronteggiano Bohemond e Donnie, Donnie è senza armi e Bohemond sta con la mano sull'elsa della spada, pronto a sguainarla.

Esitano.

"Che devi fa' con quella?" chiede Donnie.

"Dipende che genere di duello c'hai in mente te, se ci vogliamo abbracciare come alla fiera..." dice Bohemond.

Don butta la mazza e lo scudo. Anche Bohemond si toglie lo scudo e lascia cadere la spada.

Don tira un pugno in testa a Bohemond, arriva sull'elmo ma la botta è fortissima.

"I bronzi li hai appena fatti diventare tre, me li vuoi dare tu? Probabilmente sei stupido, ma sembri un bravo ragazzo, sei sicuro che valga la pena continuare? Per stavolta lascia perdere, saranno tante le battaglie che potrai vincere, ma questa non è una di quelle... nè te nè l'amico tuo... forse insieme... ma non credo"

"Caro Bohemond, mi sa che tocca pagarlo qui, il gobbetto" interviene Sven.

"Ci sto ad un patto. Ti prendi questi tre bronzi e la prossima volta che ci vieni a battere i soldi ce li mettiamo in palio con il ferro..."

"Sicuro che ti conviene? La prossima volta ci giochiamo le donne" Donnie.

"Il problema che lei non è mia" dice Bohemond

"Sai di chi so' le donne? Di chi se le pija"

Va da Sven ad esigere i soldi, che paga.

Resoconto della missione al Tenente

Il ritorno in città prosegue senza troppo intoppi, a parte la faticosa attraversata dell'Ongelkamp, pieno di mendicanti invadenti.

Le guardie alla Porta chiedono della missione e si complimentano per il risultato. Tutti si recano subito al palazzo della Guardia per fare rapporto a loar Gomur.

"Sì?" dice loar Gomur, distratto: sta studiando delle mappe.

"Abbiamo fatto fuori qualche cane come ci aveva chiesto" dice Sven.

Lui chiede di vedere le teste. E' contento, soddisfatto.

"E' una buona cosa che vi abbiano mandato a voi, non siete i soliti buoni a nulla. Bene, bene."

Si alza in piedi. Si avvicina al prete e gli tira una pacca fortissima sulla spalla.

"Bravo!" Poi dice a Sven. "Ma lo fate mangiare a questo, sì? Guarda come è ridotto..."

"Ci piace così" commenta Bohemond.

Poi loar torna alla scrivania e si siede.

"Bene, è il momento di parlare del vostro prossimo compito. Certo non potete restare con le mani in mano. Quello che ..."

si accorge di Kailah che è stata ferita, e poi guarda gli altri, disgustato, specialmente Engelhaft.

"Che razza di soldati siete?" è costernato.

Poi chiede a Kailah come sia andata, lei spiega che è stata una triste fatalità e che i suoi compagni si sono prodigati per aiutarla.

"Insomma è stato un incidente, poteva succedere a chiunque... La prossima volta se si deve ferì qualcuno... fate lo sforzo, eh..." il Tenente è molto indignato che proprio l'unica ragazza del gruppo si sia fatta male.

"Vi volevo dare un incarico di responsabilità in mezzo alla gente, durante la fiera... in campana però, questa volta".

Dice a Kailah che lei per 3-4 giorni si dovrà riposare, e poi li raggiungerà. Lei ringrazia.

Assegna gli altri tre al Caporale Tobey Reno. "Lo aiuterete a controllare la Briscola", spiega. "Mai sentito parlare della Briscola?"

"Due raccomandazioni. Primo, la prossima volta che lei si ferisce e voi no, prima di venire fatevi qualche ferita sennò vi ritengo responsabili. Secondo, fate mangiare qualcosa a lui", e indica Padre Engelhaft, "che non lo posso vede' così magro".

Agli ordini di Tobey Reno

Uscendo dalla caserma delle guardie, Kailah riconosce d'un tratto due soldati che erano alle dipendenze di suo padre. Fa in modo di non essere vista, tiene la testa bassa e svicola via tra i compagni. Padre Engelhaft l'accompagna in locanda e la medica nuovamente, poi i tre soldati si recano da Tobey Reno per prendere ordini.

Non è semplice trovare il Caporale in mezzo alla confusione, dopo un po' di ricerche i nostri vengono indirizzati alla Piazza del Miracolo, dove lui sta lì supervisionando, insieme ad alcuni uomini, alla edificazione del padiglioni per la fiera.

"Siete arrivati al momento giusto, perchè noi ce ne stiamo andando e voi farete il turno di notte. Vedete questi che lavorano? Devono continuare a lavorare finchè c'è il sole oltre quel merlo sulle mura, non un minuto di meno".

I nostri subito si mettono al lavoro, occupandosi della sorveglianza del cantiere.

La sera tornano in locanda piuttosto stanchi, molto tardi, e dopo poche chiacchiere con Elkan vanno a riposare.

L'indomani, 19 dicembre, Kailah è indebolita da un'infezione alla ferita. Non potendosi muovere dal letto, chiede a Engelhaft di indagare su chi sia venuto da **Bronne** alla Fiera, spiegando brevemente al sacerdote i suoi rapporti familiari con il Borgomastro.

Dopodichè i tre uomini vanno da Reno a prendere ordini.

"Oggi siamo pochi e dobbiamo fare un sacco di turni. Oggi e domani, che poi domani sera.. portano da mangiare... non hai idea... tocca stare attenti, è una cosa seria. Gira voce che nonostante tutto non ce ne sarà per tutti... a voi vi mando alla Porta Sud, oggi e domani. Le due guardie sono poche, dovete aiutarli, tenere lontani i vagabondi e così via".

La giornata è faticosissima, le guardie sono scrupolose nel loro lavoro e non ci sono incidenti di rilievo.

Nel tempo libero Padre Engelhaft si informa su chi sia venuto dall'Heirilig. Pare che sia presente una significativa delegazione del Burgravato di **Ark**, che siano arrivati da **Hager**, da **Yor** e anche da **Rastan**. Per il momento assenti il Burgravo del **Kaeloch** e il Borgomastro di **Grael**.

Bronne non viene nominata e le guardie interpellate da Engelhaft non ne sanno nulla.

Anche i due giorni successivi, mentre Kailah recupera le forze, i suoi compagni sono impegnatissimi agli ordini del Caporale Reno, soprattutto durante le tanto attese elargizioni di cibo al popolo. Il lavoro delle guardie è efficace, non si segnalano che piccoli disordini senza conseguenze.

La Briscola

Il 22 dicembre finalmente Tobey Reno spiega ai suoi uomini, tra i quali è tornata in servizio attivo anche Kailah, cosa sia la **Briscola**.

"Non la conoscete? La chiamano anche Bussa o Percossa, a seconda della località".

Reno spiega come funziona. "Ci saranno diversi feriti tra i contendenti... ci saranno tre giorni di Briscola, 23, 26 e 29, e poi dipende da cosa decide chi l'ha organizzata, uno altolocato, Lord **Ares Amigdales**, figlio del Marchese di **Rastan**, insieme a suo fratello **Elios**".

Il gruppo è impegnato a tenere l'ordine tra la folla.

"Voi andate bene, siete guardie che non sembrano guardie, mescolati tra la folla non sembrate troppo guardie. Il segreto è che dovete stare nella folla, e controllare che nessuno faccia cazzate. La Briscola è molto movimentata, vi vedo bene tranquilli e mescolati tra la folla, dove dovrete localizzare quello che sta facendo casino, una botta in testa, con discrezione... problema risolto. Ci sono stati casi di soldati che hanno provato a sguainare l'arma e è successo un casino, la prima cosa gli levano l'arma... armi spariscono... io quindi prenderò le vostre armi in consegna, andrete senza armi, vi darò in cambio o un tirapugni o un coltello piuttosto piccolo"

"Ma che tipo di scontri possiamo aspettarci? Roba seria?"

"E' capitato... è capitato..." spiega Reno dicendo che l'indomani ci si mena sul serio e ci possono essere vari problemi.

"Per l'antico Duca! E zacchete e zacchete. Non glie ne frega niente a nessuno se spaccate una gamba a uno e quello perde", spiega Reno.

La Briscola inizierà l'indomani, mentre è adesso il momento del discorso del Burgravo, che viene declamato da araldi in giro per la città.

Il Burgravo ringrazia tutti i partecipanti, nel suo proclama, ed elenca i rappresentanti dei feudi che hanno accolto l'invito. Tra essi, Kailah riconosce alcuni nomi noti, come sir **Alyster Forge**, nonché il Dominus di Bronne suo padre e la sua scorta.

A sera il gruppo viene assegnato di pattuglia nei pressi del Rione dei Moli. E' molto tardi quando, dalle parti della locanda di Marino, si sente un gran vociare. Una delle guardie presenti impedisce ai nostri di andare a curiosare, si tratta a quanto pare di una "festa privata".

Nel mattino del 23 dicembre iniziano i giochi. La Briscola viene presentata da **Ares Amigdales** in persona, sul piazzale davanti alla Chiesa. C'è molta folla e il gruppo, mescolato tra la gente, è disarmato, fatta eccezione per qualche tirapugni.

I contendenti sono soggetti pittoreschi e dall'aria poco raccomandabile: alcuni in particolare sono omaccioni enormi. Altri sono invece più smilzi e male in arnese, dall'aria preoccupata.

I nostri riconoscono **Milo Capasanta**, in trasferta qui con un enorme Nordro vestito con quella che sembrerebbe una pelle di orso bianco, presentato al pubblico come **Nanuk** il Gigante dei Ghiacci.

Poi spicca un Elsenorita dalla pelle scura, pieno di cicatrici e tatuaggi, **Darco**, la Belva di IIsanora. Un altro che attira lo sguardo dei presenti è un armadio locale, con la barba, pelosissimo e spavaldo, tal **Oktober** il Sacripante.

La Prima Briscola

Lord Ares annuncia la prima arma della prima scampagnata, che sarà la cinta.

Vengono consegnate delle grosse cinture ai combattenti che, a turno, se le suonano di santa ragione.

La gente si diverte, non ci sono tafferugli. Nanuk il Gigante dei Ghiacci è uno dei più feroci, a volte manifesta un'aggressività quasi omicida, al punto che Milo a più riprese è costretto a richiamarlo.

Tra i contendenti, alcuni si fanno malissimo, comunque, ed è probabile che almeno uno dei più malconci passerà a breve a miglior vita.

Nel pomeriggio i più forti si sfidano tra loro, dopo aver eliminato i contendenti meno capaci.

Durante una pausa tra uno scontro e l'altro, Sven si rende conto che alcuni tra il pubblico stanno iniziando a litigare e vola qualche spintone. Lui cerca discretamente di spingere verso una soluzione poco pericolosa della contesa ed è

aiutato dal riprendere dei combattimenti, che presto distoglie l'attenzione dei litiganti.

In finale arrivano Oktober e Nanuk.

Lord Ares decreta che la finale si terrà nei prossimi giorni, e nonostante la folla un po' protesti, presto si disperde senza incidenti.



Molti incontri

Kailah e i suoi familiari

Nei giorni successivi, assegnati a incarichi di routine, i nostri si trovano a fare alcuni incontri.

Kailah il 24 dicembre riconosce da una certa distanza la voce di suo **padre**, mentre redarguisce un soldato di Lagos. "Ma tu non sai chi sono io, mi devi far passare, parlare con questa persona senno' passi i guai..."

La ragazza si ritrae in fretta, scorgendo tra la folla diverse facce conosciute, i cugini **Lukas** e **Enrik** e alcune guardie di **Bronne**.

Uno dei due cugini, Enrik, l'ha però individuata tra la gente, e poco dopo le si avvicina, per salutarla. Kailah gli racconta brevemente dei suoi viaggi, molto felice di vederlo, e anche lui è contento di sapere che sta bene. Però Enrik si raccomanda moltissimo con la cugina di non farsi vedere da Sir Morstan, che alloggia con tutti loro proprio al Palazzo della Guardia.

"Farò del mio meglio per girarci al largo..." dice lei, preoccupata.

"Mi raccomando, che se ti vede lo sai che succede un finimondo"

Sven e Greg

La stessa sera, sul tardi, anche Sven incontra una vecchia conoscenza. Si tratta di **Greg Lorne**, il luogotenente di **Acab**.

I due si salutano cordialmente, pacche sulle spalle e chiacchiere ridanciane.

"Ah Greg... ci ho messo un attimo e poi mi sono ricordato.. di Ceyenne"

"Mica so' scemo, non me la sono portata dietro" ride lui. Riferisce poi di essere un delegato di Angvard, in rappresentanza di Acab.

Ha un tono allegro, forse è un po' alticcio, ed accetta di buon grado l'invito di Sven a unirsi al gruppo in locanda per una bevuta insieme.

Mostra a tutti una pergamena firmata da Acab e Yara che lo autorizza a svolgere l'incarico di Delegato.

"Guarda che ti faccio vedere, poi quando torno me la appendo al muro..."

Sven chiede a Greg cosa succeda al porto, di notte. "Sono scontri clandestini, con un po' di fortuna puoi anche alzare parecchi soldi... si scommette pesante lì..."

In locanda Sven continua a divertirsi a fare domande al vecchio amico.

"E come va tra Yara e Acab?"

"Mi chiedevi di Yara e Acab? Amore e odio, amore e odio... mi dovevi chiedere di Yara e di Montaigne... più interessante... Montaigne è un signore, un lord... lo vedo più riflessivo, più problematico. Però poi al dunque... secondo me... va bene così".

Dopo un po' Greg si distrae dietro alle ballerine della locanda e si allontana un po' con loro.

Sacerdote e Paladino

Bohemond e Engelhaft, insieme, si offrono di portare delle derrate alla chiesa. Sui gradini dell'edificio di culto

riconoscono **Meera Wake** che conversa con **Ruben Block** e le sue due Paladine **May** e **June**.

Si salutano.

"Anche voi alla fiera, non avete resistito alla tentazione!" dice Ruben.

"Noi andiamo dove ci mandano."

"Come noi. Non è cambiato niente, porto le due bambine in gita. Stanno facendo esperienza... evito posti troppo impegnativi per il momento".

Spiega che avrebbero una scorta da fare, ma ora c'è fin troppa gente.

Fanno un breve rapporto sulla situazione al di là del Traunne.

Il cavallo rubato

L'indomani, 26 dicembre, il gruppo va a chiedere ordini al Caporale Reno.

Lui è indaffarato come al solito.

"Eh ragazzi, è successa una cosa, una seccatura. Ci sono ospiti di riguardo che rumoreggiano per problemi vari. Ce ne sta uno che sta rompendo le scatole al tenente... che è convinto di aver visto un animale rubato tempo addietro, si tratta di un cavallo grigio, che ha un tratto distintivo... comunque il tipo alloggia qui nel palazzo e si chiama sir **Taron Acherman**, dev'essere un parente del burgravio di Ark. Sul burgravio Keil Acherman si sa che era un cavaliere al servizio del conte elfo che ha saputo fare la scelta giusta allo scoppio della guerra. In ogni caso tocca andare a parlare con Taron e sentire cosa vuole. Ve ne dovrete occupare voi. Oggi... niente Briscola".

Il gruppo sale una rampa di scale e inizia a vagare alla ricerca di **Taron Acherman**, inizialmente senza successo. Viene interpellata una guardia dai metodi sbrigativi, che inizia a chiamare a gran voce il nome del nobile, fino a quando una porta si apre e un giovane dai biondi capelli fa la sua comparsa. La sua somiglianza con il burgravio **Keil Acherman** rivela una certa parentela.

Il resoconto di Taron Acherman

"Avete notizie del cavallo?" domandando Taron gentilmente, fa accomodare i nostri nella sua stanza e spiega la situazione.

"A quanto ho potuto capire la mia richiesta ha creato problemi, forse siete troppo impegnati, è un disturbo eccessivo..."

"No, al contrario, a noi è stato assegnato il compito di risolvere questa situazione", risponde Padre Engelhaft.

"In realtà non credo che il vostro superiore, il Tenente, abbia capito bene la situazione. I fatti stanno così. Tempo fa mi è stato rubato un cavallo, dalle parti mie, verso **Ark**. E non so chi lo ho preso... ma due giorni fa, sul presto, il primo giorno della fiera, ho beccato un tipo che lo portava per le briglie. Era lui, ne sono sicuro. Quando l'ho visto ero di buon umore quindi sono stato contento di rivederlo e ho approcciato questa persona, un uomo sui 50 anni coi baffi, e gli ho detto che se me lo avesse ridato gli avrei dato una ricompensa per il disturbo. Questo si è messo a urlare, ha chiamato i soldati, sono arrivati e lo conoscevano, quindi hanno creduto alla sua storia, che io gli stessi dando fastidio e millantassi un credito che non avevo. E questi soldati gli hanno dato ragione, a quel punto il mio buon umore è finito rapidamente e la situazione è un po' degenerata e magari sì, è volato qualche schiaffone. Mi hanno riportato qui e la situazione è stata spiacevole. Mi hanno fatto parlare col vostro Tenente, a cui ho spiegato tutto ma lui continuava a farmi domande... che davano per scontato che non credesse alla mia storia"

"Ammettiamo che la vostra storia sia vera, siamo venuti apposta per verificarlo", dice Bohemond, "non avete prove che sia stato quell'uomo a rubarlo, magari è in buona fede"

"Io lo do quasi per scontato, a parte che il cavallo era marchiato..."

"C'è da dire che un mercante accorto dovrebbe diffidare da chi gli vende un cavallo con un marchio poco chiaro" dice Bohemond.

"Il marchio è in un punto poco visibile, magari il mercante non se n'è accorto" dice Taron.

Taron aggiunge di non conoscere il nome del mercante, ma le guardie lo conoscevano.

"Che tipo di cavallo è"? chiede Sven

"Un Nadir di colore grigio".

"Sareste disposto a ricomprare il cavallo?" domanda Kailah. Taron annuisce, purchè non ai responsabili del furto. Dice anche che gli hanno rubato il cavallo da casa sua, insieme ad altri oggetti. Vuole venire a capo della vicenda. Il furto è avvenuto in autunno.

Il gruppo si congeda promettendo di svolgere indagini.

La ricerca del cavallo perduto

"La prima cosa da fare è capire chi sia il nome del mercante attualmente in possesso del cavallo", dice Bohemond, "e capire se sia in buona fede o meno".

"Chiediamo a qualche guardia di chi si tratti, sembrerebbe una persona nota in città" suggerisce Kailah.

Poco dopo arriva Algot, il soldato gentile esperto di cani.

"Come stai, Kailah?" si informa subito. "Ho saputo che sei stata ferita..."

La ragazza mostra la ferita, che è stata validamente medicata da Padre Engelhaft. "Sono brutti animali, mi dispiace che tu ti sia fatta male".

Interpellato se conosca l'identità del possessore del cavallo, Algot scuote il capo. "Ma forse conosco qualcuno che vi può aiutare". Così dicendo si allontana e va a chiamare un commilitone.

"Sono tutti carini e gentili a Lagos", commenta Kailah dopo che Algot si è allontanato.

Proprio allora un gruppo di persone rumorose dall'aria spavalda entrano del grosso androne della caserma delle guardie. Parlano a voce alta, improvvisamente Kailah impallidisce e china il capo, cercando di non farsi vedere: tra loro riconosce infatti Sir **Alyster Forge** e il suo fidato scudiero.

I due sono troppo impegnati a chiacchierare con dei loro amici per accorgersi di lei, ma quando si sono allontanati Engelhaft chiede alla ragazza: "c'era uno dei tuoi fratelli?"

"No, una brutta conoscenza" taglia corto lei.

Nel frattempo torna Algot con un commilitone, Martin, che conosce la storia del cavallo.

"Noi siamo intervenuti perchè stava prendendo a male parole Messer **Bigon**, e io e un altro siamo intervenuti. Non si calmava e a un certo punto gli abbiamo dato una lezione e gli abbiamo menato."

Messer Beegon è l'oste dell'Osteria dello Stivale.

Da Messer Beegon all'Osteria dello Stivale

L'Osteria dello Stivale si trova nel Rione Est di Lagos, i nostri la raggiungono a metà giornata. E' quasi ora di pranzo e stanno apparecchiando dei tavoli fuori, sono tutti molto indaffarati.

"Siamo qui per ordine del tenente, ci vorrà molto poco"

"Perchè hanno mandato a voi, io conosco tutti... mi vuole male il tenente... stavo a aspettarvi voi..."

"Vogliamo discuterne in un posto... riservato..."

"Sono impegnato in questo momento..."

Il gruppo si accorda per sedere a un tavolo fuori per pranzare, e appena Messer Beegon ha un minuto si unisce agli avventori per parlare con discrezione.

"Quando sei entrato in possesso di questo cavallo?" chiede Bohemond appena l'oste si è accomodato.

"Vi spiego tutto, così chiariamo. Ho acquistato quel cavallo a buon mercato una decina di giorni fa. C'è questo cacciatore, è venuto a volte per vendere la sua selvaggina, qualche giorno fa si presenta, una decina di giorni fa, e mi fa ho questo cavallo per le mani, che devo vendere. Però non ho tempo di aspettare la fiera, io te lo lascio, me lo paghi ora a buon mercato. E' un buon cavallo, effettivamente... notevole, mi sembrava un buon affare e l'ho preso... però io ormai i soldi ce l'ho messi, e ora ci vorrei pure guadagnare, sto cavallo ha magnato, pure bene..."

"Quanto lo avete pagato?" chiede Bohemond.

"Io adesso ti posso dire un prezzo, ma magari lo volevo vendere a molto di più.... l'ho pagato 6 monete d'argento"

Si va a vedere se il cavallo ha il marchio.

Il marchio c'è, nonostante un buon tentativo di occultarlo.

Kailah parla del fatto che il cacciatore forse ha ancora indicazioni per recuperare il resto della refurtiva, alla quale il proprietario del cavallo sarebbe estremamente interessato.

Bohemond rafforza la richiesta di Kailah facendo un discorso di sediti, e sul fatto che sia opportuno non essere l'ultimo di una lunga fila di responsabili, ma che sia sempre una buona idea cedere l'onore a qualcun altro. L'oste si lascia convincere.

"Io so dove vive, dove viveva il cacciatore. Non so se non è in zona o c'è. Vive a Sud, verso le colline del faro, in una specie di accampamento. E' un accampamento come si deve, di persone che vivono tutte insieme, si proteggono a vicenda..."

"Come si chiama questo tizio?"

"Nigel"

"Quanti sono?"

"A quanto so, ha trovato protezione presso questi poveracci... sono una decina, grossomodo"

Il gruppo fa per congedarsi, ma l'oste ricorda loro che ci sarebbe un bronzo da pagare.

Trattative commerciali

Il gruppo torna da Taron e spiega la situazione. Il nobilotto è molto interessato all'eventualità di recuperare il resto della refurtiva, e si fa spiegare ben bene dove si trovi questo accampamento.

Dopodichè si fa accompagnare dall'Oste, dove viene raggiunto un compromesso per il recupero del cavallo, per 2 corone e mezzo. I due si stringono formalmente la mano e l'accordo è sancito.

Missione compiuta.

Giorni tranquilli

I due giorni successivi, 27 e 28 dicembre, il gruppo viene assegnato a incarichi di routine, il pattugliamento della città, normale servizio d'ordine. L'unica ad essere molto tesa è Kailah, che ogni volta che deve recarsi al Palazzo della Guardia ha paura di incontrare persone che preferirebbe non vedere. Quando possibile si fa aiutare dai compagni, ai quali ha spiegato grossomodo la situazione, ma a volte non può far a meno di entrare nella caserma.

Alle Colline del Faro

La sera del 28 il Tenente Gomur convoca i nostri, per assegnare loro un nuovo incarico.

Prima si informa delle condizioni di Kailah, poi spiega la situazione: "vi ho portati a chiamare perchè ho parlato con messer Taron... è imparentato nientemeno che col Burgravio di **Ark**, sono cugini. E' un soldato scelto, serve presso l'esercito di Ark. Il Burgravio è presente, e anche se non sappiamo bene se corra buon sangue o meno, gli farà piacere

che noi abbiamo dato una mano al cugino. Mi ha sorpreso apprendere che proprio alle **Colline del Faro** ci sia questo accampamento di cui non ero a conoscenza... dev'essere sfuggito al nostro presidio che abbiamo alle miniere... toccherebbe capire che aria tira, eventualmente per recuperare l'altra mercanzia, sua e dei suoi commilitoni... sulle vostre spalle grava anche una certa responsabilità diplomatica... da cosa nasce cosa... voi gli andate a parlare tranquillamente... loro capiscono che non è aria e magari... se ne vanno... per me se si ottiene qualcosa senza sfoderare la spada è ancora meglio... nello specifico cercate anche di capire quali siano le responsabilità di questi signori, se sono di Ark è giusto che se ne occupi il cugino, se sono generici vagabondi eccetera, magari ricade sotto la nostra responsabilità. Vi manderei in avanscoperta e questa persona ci tiene a venire anche lui, potrebbe riconoscere qualcuno di questi signori..."

La partenza è prevista per l'indomani.

"Ma al presidio della Miniera sanno qualcosa di questo accampamento?" domanda Sven.

"Non lo so, chiedete al sergente Donnie: lì dovete fare riferimento a lui. Voi dovete fare quel che dico io... ma la zona lì la controlla lui".

"E se ci chiede dei soldi?"

"Al massimo un bronzo per tutti, una volta sola. Sennò viene a chiederlo a me. Il ragazzo mangia tanto, a una certa gli devi dire di no..." risponde seccato.

"Se si impunta e ne chiede tre?"

"Che seccatura.... tu gli ne dai tre, poi vieni da me e mi dici che te ne ha chiesti tre, e io te ne faccio riavè due. Però sulla tua parola, eh".

Gelida traversata

Al mattino seguente il gruppo si reca dal Caporale Reno a chiedere indicazioni sulla strada da seguire.

"Ammazza che fortuna, uno dei posti più freddi di tutta Lagos. Stateci attenti, non passateci la notte".

"E come ci arriviamo?"

"La cosa migliore, Donnie non può non saperlo, chiedete al Sergente Donnie".

Il gruppo si mette in marcia, Taron è in groppa al suo bel cavallo grigio.

Lungo la strada Sven fa un po' di domande a Kailah sulla sua famiglia, stupito del sollievo evidente della ragazza alla prospettiva di lasciare la città. Anche Taron si incuriosisce, lei si tiene sul vago e dice che suo padre è con la delegazione di **Bronne**.

"Le relazioni tra padri e figli spesso sono complicate" commenta Bohemond.

"Le nostre sono semplicissime, basta stare lontani" tira corto Kaiah.

"Ha funzionato divinamente anche col mio", concorda Bohemond.

Sosta alle Miniere di Sale

La temperatura è molto rigida e il vento dal mare rende l'avanzata estenuante. Finalmente il gruppo arriva nei pressi delle Miniere di Sale, dove viene intercettato da uno degli uomini di **Donnie il Gobbo**.

"Salve"

"Giorno..."

"Freddo?"

"Qua è pure peggio, quassù" dice l'uomo di Donnie. "Siete quelli dei cani? Che venite a fare?"

"Dobbiamo parlare con Don" dice Sven.

"Sua maestà sta dentro le miniere, oggi è il giorno dell'ispezione".

La guardia scorta il gruppo alle Miniere di Sale, dove sorge anche un piccolo villaggio dall'aria disordinata.

Un paio di scagnozzi pretendono di perquisire tutti e si incuriosiscono della pergamena custodita da Padre Engelhaft.

Rivolgono qualche battuta pesante a Kailah, che fa un passo indietro: "azzardatevi a toccarmi e farò rapporto ai vostri superiori". Loro ridacchiano e la lasciano in pace.

Se ne vanno con Sven e la pergamena del prete. "Quanto è importante questa pergamena? Posso lasciargliela a Donnie? Perché sai, Don poi si incapriccia..."

Arrivano da Donnie, che ordina subito ai suoi di restituire la pergamena a Padre Engelhaft. Sven gli chiede poi informazioni riguardo la piccola comunità di sbandati non lontano.

"Ho capito di che campo parli... sì... quali affari dovete condurre con queste persone?"

"Dobbiamo capire se è possibile recuperare pacificamente della refurtiva"

"Una buona metà di quelle persone non vedono bene i soldati di qualunque tipo, perchè hanno qualcosa da farsi perdonare... non gradirebbero visite dell'esercito di Uryen. Se voi mi promettete che tenete la testa bassa e un atteggiamento umile si può fare senza problemi, altrimenti potreste avere dei guai. Quanti problemi vorreste voi?"

"Il meno possibile, dobbiamo cercare di capire se si può recuperare delle cose in maniera tranquilla".

"Ci stanno 2 o 3 che so' amici miei, persone a posto, poi 4 o 5 figli di puttana che vengono da vari posti, e poi un altro po' di poveracci che ci si sono aggregati... se è tra i figli di puttana probabilmente ci sarà da menargli, se sono gli amici miei vi metterete d'accordo, sennò bo. Lì sono ognuno per sè e un po' tutti per tutti, ma se voi andate là parlamentando, dritti allo scopo, probabilmente uscite pure con le gambe vostre".

Sven chiede a Donnie a chi si possa rivolgere.

"Tu devi parlà con **Omar**, che è una persona che mi deve qualche favore e di cui ti puoi fidare. A Omar gli spieghi il

problema: se sono amici suoi so' grossomodo per bene, sennò... insomma vedi un attimo. Ma ripeto... cercate di lasciare le cose più possibile simili a chi le avete trovate".

Infine Donnie fa una raccomandazione a Sven: "Ah non è impossibile che incontriate qualche avanguardia Elsenorita... ma non vi attaccheranno se non sono sicurissimi di ammazzarvi".

Non è il caso di proseguire di pomeriggio, a causa delle temperature rigide. Il gruppo decide di dormire alle Miniere di Sale per ripartire la mattina seguente.

Donnie assegna al gruppo una catapecchia piuttosto isolata per la notte.

In serata Messer Taron spiega ai suoi compagni in cosa consista la refurtiva da recuperare: si tratta di gioielli di famiglia, dal valore più sentimentale che economico, poi due cavalli che appartengono a suoi amici, delle armi di un certo valore e... una donna: la fidanzata di uno dei suoi commilitoni di Ark.

Durante la notte si scatena una violenta tempesta di neve, il vento penetra nelle fessure della catapecchia e la temperatura scende molto sotto zero.

Kailah e Engelhaft restano indietro

Al risveglio, il 30 dicembre, Kailah è febbricitante e non è in condizioni di ripartire.

"Tu devi restare qui a riposo, e io resterò con te" Engelhaft dice alla ragazza.

"Mi dispiace, mi dispiace..." Kailah è mortificata: "posso restare anche da sola, conciata così non corro rischi, sono al di là di ogni tentazione... mi dispiace di tenerti bloccato qui..."

"A me non troppo" le sussurra Engelhaft.

E così Sven, Bohemond e Messer Taron partono, mentre Engelhaft e Kailah dovranno rimanere alle Miniere di Sale.

Sven lo comunica a Donnie, che si adombra.

"La pollastra non ha retto... è un classico, per questo non abbiamo donne d'inverno. Ma ora ne abbiamo una"

"Lasciamo anche il prete"

"Questa non me la dovevi fare. Contrariamente a quanto potete immaginare, io qua lo voglio mantenere l'ordine. Qui se mi lasci una donna, adesso, con le persone che devo gestire, che aspettano disperatamente la primavera, tu mi lasci una donna, io te la posso tenere per un paio di giorni, ma non di più"

"Non conosceresti un posto più appartato..."

"Conosco un'intera città, Lagos. La capanna appartata non sarebbe appartata abbastanza. E' meglio se sta vicino a me. Il prete non dura un secondo se a quelli gli viene voglia. Vanno in tre... Non mi sembra credibile, dovrebbe scendere a compromessi molto forti"

"E si..."

"Io per un paio di giorni te la tengo intonsa, ma po ve la dovete riprendere".

Dopodichè Donnie fa trasferire Kailah e Engelhaft in una catapecchia vicino alla sua, dalle pareti più robuste.

"E' un po' piccolo ma per due va bene", spiega poi ad Engelhaft. "Tu ora ti chiudi dentro e apri solo a me. Qualsiasi cosa, battono sui muri, sulle pareti, tu ti metti a urlà DON DON AIUTO come se ti stessero a stuprà, perchè comunque..." Donnie è molto molto serio.

Trattative per entrare al campo

Lasciati i compagni alle Miniere, i tre si incamminano verso l'accampamento. E' Taron a indicare la strada, visto che conosce la zona piuttosto bene.

Dopo qualche ora di cammino il gruppo viene fermato da alcune vedette.

"Altolà!"

Si fermano. "Vi ascolto!" dice la voce da lontano.

"Siamo qui per parlare con Omar"

"Veniamo da Lagos, veniamo in pace..."

"Venite in pace ma armati fino ai denti"

"Per forza, tu ci gireresti senza armi da queste parti?"

Sven si qualifica come amico di Donnie il Gobbo.

Si avvicina un gruppetto di persone capitanate da un tale dai capelli bianchi, incappucciato.

"Dite che siete amici di Don, ma io non vi conosco, non vi ho mai visto".

"Abbiamo fatto tappa alle miniere più di una volta, fatto affari con Don in un paio di occasioni..."

"Che bel cavallo" dice uno dei tre, "mi ricorda qualcosa" e bisbiglia qualcosa a Omar.

Omar dice: "esattamente perchè siete qui?"

"Vorremmo cercare di capire se sia possibile dirimere pacificamente una certa faccenda... se possiamo contare sulla tua parola... e sulla tua protezione forse"

"Sì, convincetemi che vale la pena farvi entrare al campo. Ma voglio sentire il vostro piano."

"Vorremmo capire se si poteva recuperare degli oggetti, scomparsi dalle parti di Ark. Avete già notato il cavallo: ci interessano oggetti che stavano vicino al cavallo"

"C'è chi potrebbe dire che in tempo di guerra i furti e i sostentamenti... come vi ponete davanti a questa faccenda?"

"Vorremmo recuperare le cose in maniera pacifica... abbiamo il nome di un cacciatore di nome Nigel... non so se è stato solo un intermediario... o meno" spiega Sven.

"Se volete un consiglio, io tornerei da dove siete venuti perchè mi sembra un po' improbabile che recuperete la vostra

roba. Di quanta roba stiamo parlando, roba che ha molto valore"?

Taron prende la parola: "per me sì"

Per qualche istante tutti si scrutano in silenzio. E' poi Omar a riprendere la parola. "Possiamo fare così, voi ci consegnate le vostre armi, io vi do la mia parola che garantisco per voi fino all'ingresso nel campo, dopodichè potrete parlare con le persone con cui volete parlare, da quel momento in poi troverete con loro un accordo oppure ve ne andrete, e io vi restituisco le armi"

Omar stringe la mano a Taron e prende le armi a tutti.

E' in questo istante che Sven e Bohemond riconoscono uno dei tre uomini: si tratta di **Erman Stube**, uno degli uomini del **Caporale Jonas**.

Mentre **Omar** e l'altro si allontanano, Erman saluta cordialmente il gruppo.

"Ma pensa un po'"

"Come sta Jonas?"

"Al campo. Abbiamo trovato rifugio qua, ci passiamo l'inverno..."

"Jonas è un amico di Omar, insomma..."Sven.

"Voi invece state cercando Nigel... non è amico nostro, quelli vengono da Ark, sono in 4 e sono briganti di Ark, e probabilmente hanno la roba che appartiene a lui"

"Che gente è, ci si può parlare?" chiede Bohemond.

"Mmm.. insomma..."

Nel mentre torna **Omar**. "Non porto buone notizie, i vostri interlocutori non hanno piacere di parlare con voi, e visto che al campo funziona così, devo chiedervi di andarvene"

Bohemond esita. "Penso che un pochino sta cosa dispiacerà"

Taron: "beh, abbiamo fatto tutta questa strada... e ormai a tornare a Lagos non facciamo in tempo, potremmo chiedervi ospitalità per la notte".

Omar: "oppure potreste tornare alle miniere di sale e chiederla a Don, che sarebbe senz'altro più saggio per la vostra incolumità"

"Ma Don ci ha detto che ci poteva ospitare solo per una notte" dice Taron.

Discutono un po'. Alla fine Omar dice che andrà a sentire che ne pensano gli altri. "Magari questa notte potreste restare".

Erman rimane. "Secondo me non è stata una bella pensata"

"Ma perchè, che può succedere"?

"Là ci stanno persone che non vi stanno prendendo in simpatia, oltretutto hanno roba che vi appartiene... dovete controllarvi..."

Torna Omar con un sorrisetto: "per stanotte sarete miei ospiti, sotto la mia responsabilità. Vi chiedo di comportarvi bene e non abusare dell'ospitalità che vi è stata concessa".

All'interno dell'accampamento

L'accampamento è circondato da una palizzata, ci sono delle baracche, alcuni fuochi e un pozzo. Tra la gente radunata a osservare gli ospiti, c'è il Caporale **Jonas Jones**, che accenna un saluto, insieme a **Moron Clash**, suo vecchio compagno.

Alcuni scrutano il gruppo in cagnesco, in particolare quattro uomini vicini tra loro, armati.

Omar indica ai suoi ospiti una tenda e presto Jonas li va a salutare.

"Ma guarda un po'! Quando v'ho visto mi è venuto un brivido perchè pensavo cercaste me.."

"Ci siamo lasciati un po' così, ma senza grande animosità" dice Bohemond.

Parlano del cimitero, due chiacchiere amichevoli sulle peripezie bene o male vissute insieme.

Parlano pure della situazione al campo, dei 4 briganti di Ark, maltollerati al campo, che stanno lì con la roba... non si possono tuttavia toccare per via dell'ospitalità.

Taron: "Io due di loro li conosco bene, sono disertori di Ark, ci voglio andare a parlare, devono rispondere a me e all'esercito di Ark di alcune cose. Si sono pure portati via un bel ricordino, magari non gli posso far niente, ma gli devo andare a parlare".

Jonas gli dice che quello lo può fare: "basta che non dai di matto..."

Taron dice poi in privato a Sven che la situazione non si risolve pacificamente: "non accetteranno mai nessun tipo di accordo... e ora sanno che sto qua... gli voglio dare un'ultima possibilità di riconsegnare quel che hanno sottratto, e gli posso offrire il mio silenzio in cambio di informazioni e completa collaborazione.

Sven parla con Omar e gli spiega la situazione, Omar si mostra molto preoccupato. Quando poi Sven gli accenna del problema della ragazza scomparsa, Omar si rabbuia ulteriormente. "Può finire solo male... ma non posso impedire a Taron di andarci a parlare. Lo accompagnerò io".

Il duello del Giorno Senza Nome

Il colloquio tra Taron e gli uomini di Ark prende presto una brutta piega, i toni si alzano molto. Taron torna dai compagni e spiega la situazione: "Molto evasivi su un sacco di cose... è evidente che sanno dove sta la ragazza e hanno parte della roba che sto cercando. Ho chiesto... visto che sono a conoscenza di alcuni dei crimini che hanno commesso, e visto che hanno rifiutato di rispondere, ho chiesto a Omar che venga data la possibilità di chiedere giustizia, e questa notte verrà presa una decisione"

"Omar che dovrebbe fare? Autorizzarti a combattere con uno di questi?"

Annuisce.

"Vabbe', al massimo riportiamo il cavallo alla locanda se va male. Ma se va bene che ottieni?" chiede Bohemond.

"Se va bene ho ragione io, posso perquisire la loro tenda".

Presto arriva la conferma: il duello si terrà l'indomani all'alba.

Sorge il pallido sole del **Giorno Senza Nome**.

Taron, armato di spada e daga, si presenta al centro dell'accampamento.

Davanti a lui c'è **Lester**, il capo dei quattro brigati di Ark, con una spada dalla lama ricurva e uno scudo.

"Hai ancora una possibilità di dirmi dove si trova lei, e porre fine a tutto questo. Certo l'onore ormai l'hai perduto, ma tutto il resto lo puoi restituire", propone Taron.

Ma Lester scuote il capo, sprezzante: "famola finita."

Il combattimento è veloce e dinamico, entrambi i contendenti sono esperti spadaccini. Il primo sangue è di Taron, che riesce a sfiorare appena il braccio di Lester. Presto però Lester ricambia con una buona sciabolata alla gamba di Taron: "getta l'arma e tornatene ad Ark, finchè sei ancora vivo, altrimenti finisci giù dalle falesie".

Taron scuote il capo e continua a combattere, ma quasi subito viene raggiunto da un violentissimo colpo alla testa.

L'elmo rotola via, Taron cade a terra esanime e subito la neve si impregna di sangue.

Lester si fa una risata: "hai fatto tanta strada per morire come un cane..."

Gli si avvicina per sputargli addosso.

E' Omar a intervenire. "Basta Lester, hai vinto, ora basta".

Lester in realtà appena si rende conto che Taron respira ancora, vorrebbe finirlo. Omar però fa di tutto per tenerlo a bada.

"La sua vita mi appartiene, sennò rischia che me lo curi e si salva, invece deve morire oggi".

Omar insiste. "Non te lo posso permettere, hai vinto il duello ma non puoi ucciderlo a sange freddo. Non è previsto dal **Khanùn**"

"Forse dal tuo **Khanùn**, il mio lo prevede eccome"

La situazione si fa tesa, gli amici di Lester iniziano a fare qualche passo in avanti. Omar dice "se vuoi questo... devi ammazzare anche me perchè nel mio campo questa cosa non la permetterò mai"

Si alza pure Jonas, malinconico.

"Lester, hai fatto quel che ti pareva fino ad adesso, ora è il momento di deporre le armi". E anche il terzo capo del campo, un altro tizio, interviene per calmare Lester, che scuote la testa, borbotta e si allontana.

Cure di emergenza

Jonas osserva la scena rattristato: "povero ragazzo, non penso che ce la farà. Omar è molto bravo ma ci sta il cervello sulla neve..."

"Non si può mai dire.." Bohemond

"Mi sa che stavolta si può dire"

Omar si fa aiutare per portare Taron in una tenda per medicarlo. Nonostante tutti i suoi sforzi, è una ferita proprio molto brutta. Nel corso della mattinata Taron peggiora molto, non si riesce a stabilizzare, continua a perdere sangue.

"Dobbiamo provare a chiamare Padre Engelhaft", suggerisce Bohemond. E così Bohemond e Moron si recano alle Miniere di Sale a convocare il sacerdote.

Bohemond comunica a Don: "ci serve il prete"

"E' morto qualcuno? Il biondo? Si capiva proprio..."

Bohemond resta alle miniere a far compagnia a Kailah, mentre Engelhaft ce la mette tutta a fermare l'emorragia del povero Taron, invocandogli anche il "sonno ristoratore" di Kayah, nella speranza che possa aiutarlo a superare la notte.

Ritorno a Lagos

Il mattino seguente, primo gennaio 517, Omar parla con Sven e Padre Engelhaft: "lo so che è un rischio trasportare il ferito, ma se resta qui è morto sicuro, non posso tenere buono Lester ancora per molto".

A malincuore quindi i nostri caricano il ferito, che è miracolosamente sopravvissuto alla notte, su un cavallo, e si incamminano verso Lagos.

Anche Kailah e Bohemond lasciano le Miniere di Sale e si dirigono verso la città.

Arrivano tutti nel corso del pomeriggio.

Sven e Engelhaft si occupano di accompagnare il ferito in caserma. All'ingresso **Tobey Reno** lo vede e commenta: "questo non piacerà per niente al tenente".

Nel metre si avvicina **Alyster Forge**, attirato dal movimento, ridacchia e commenta: "ammazza, oh, è vivo? E' amico vostro questo? Credo di consocerlo tra l'altro... non gli è andato bene sto duello, in bocca al lupo... auguri"

Finalmente Sven e Bohemond si trovano davanti al Tenente.

"Allora? Risolto?"

"Col cavallo risolto, ma c'è stata una complicazione"

"Non vedo Kailah"

"No, è solo raffreddata..."

"Non vedo il prete"

"No, sta bene..."

"No, il biondo." sospira il Tenente.

"Se cambia pettinatura..."

Il Tenente si fa raccontare.

"Non glie l'avete impedito?"

"No, era una questione d'onore, c'era una donna di mezzo..."

Il Tenente si dispera.

"L'avete portato dentro con discrezione? Porca miseria, sta cosa non ci voleva". Si alza e va a parlare con delle persone.

Saluta, ringrazia... "certo questa cosa... se foste riusciti a impedirlo sareste stati ancora più bravi, ma non si può pretendere troppo. Vabbè".

E così dicendo si incammina amaramente verso il palazzo del Conte.

Sven e Bohemond raggiungono Engelhaft nella stanza di Tober, dove vengono rilevati dopo qualche ora da 4 soldati di [Ark](#). "Da questo momento ci pensiamo noi, grazie".

Intanto in locanda Kailah chiede a Elkan informazioni sul contatto suggeritole da Mastro Luger. Elkan le suggerisce di parlare con [Josh Trevorn](#) e la ragazza lo va a cercare alla Piazza del Miracolo.

Trova Josh, che scuote il capo: "temo tu sia arrivata tardi, è già ripartito, penso vada verso sud. Forse lo recuperi lungo la strada... lo riconoscerai perchè ha un carretto trainato da due cavalli piuttosto pelosi, uno bianco e uno nero".

Kailah ringrazia e se ne va.

Problema coi cavalli

A Lagos c'è ancora molta gente, ma si respira aria di smobilitazione.

Engelhaft si offre di risistemare un po' il braccio dell'armatura di Kailah, che è molto malconcio per i morsi dei cani.

A sera l'oste deve dare una spiacevole notizia ai nostri.

"Vi devo dare una notizia che probabilmente non vi metterà di buon umore..." dice l'Oste, "oggi sono venute le guardie di Lagos e hanno fatto la consueta confisca dei cavalli e li hanno incamerati per causa di forza maggiore, lasciando delle lettere di credito, essenzialmente".

Tutti sono molto infastiditi dalla notizia, l'Oste spiega che è una cosa piuttosto comune, che vengono requisiti cavalli degli eserciti confinanti per accontentare personaggi importanti che si sono trovati sprovvisti di cavalcature.

"Ma vi hanno dato queste lettere di credito", dice l'Oste, porgendo al gruppo 4 sassi con strani simboli incisi.

"Si tengono in tasca, non mangiano, non sporcano..." commenta Sven.

L'indomani il gruppo di buon'ora si reca alla caserma, dove c'è parecchia gente in fila per lo stesso motivo. Tra le guardie che rispondono agli scontenti c'è Alcot, che spiega che ci vorranno 3-4 giorni per riavere dei cavalli.

"Possiamo provare a piedi" ipotizza Sven, ma Kailah si rifiuta categoricamente: "io a piedi non ci torno, sennò mi portate in braccio".

Alla fine si decide di aspettare qualche giorno e intanto si approfitta del fabbro dell'esercito per risistemare complessivamente le armature sciupate.

Nel corso della giornata però Padre Engelhaft incontra il Paladino Ruben, che lo accompagna al Palazzo del Conte per rimediare dei cavalli.

La decisione e l'influenza del Paladino sortiscono gli effetti sperati e l'indomani il gruppo riceve dei cavalli dall'esercito di Lagos: si tratta di quattro ronzini vecchi e malconci, ma è molto meglio di niente.

E così i nostri al mattino del 3 gennaio si mettono in viaggio per tornare a [Uryen](#).

Il viaggio verso Uryen

Per il viaggio il gruppo decide di aggregarsi ad una carovana di viandanti, tutti diretti verso Est.

Il viaggio è tranquillo: la prima sera il gruppo fa sosta a [Loom](#). C'è molta gente e in locanda servono vino caldo speziato.

Kailah si informa un po' sul conoscente di Luger, chiede a Donnie che le parla di un certo [Bartleby](#), con un giovane che lo accompagna e un carretto coi due cavalli pelosi.

Il viaggio prosegue evitando le rovine di [Skert](#). Dopo qualche giorno si raggiunge il villaggio di [Brinn](#): è la sera dell'8 gennaio.

Il gruppo trova posto alla locanda del Vecchio Camino, che è però gremita di persone, al punto che per dormire bisognerà accontentarsi di un capannone adiacente alla stalla.

Kailah e lo stregone

Nella locanda Kailah individua un uomo e un ragazzo che parlano, che rispondono alla descrizione di Donnie. Engelhaft le si avvicina, ma lei gli dice che deve parlare con quelle persone da sola, e li avvicina.

Dopo un breve scambio di convenevoli, l'uomo che si fa chiamare [Bartleby](#) ammette di conoscere Mastro [Luger](#) e anzi è molto contento di sapere che è ancora vivo.

"Lo conosco da una vita, al tempo lui ha invidiato le mie gambe... quando c'è stato da scappare. Come sta, ha trovato la sua protetta?"

Kailah non sa molto, prega comunque Bartleby di contattarla attraverso [Milo Capasanta](#) al [Porto di Uryen](#), in modo da cercare di organizzare un incontro tra lui e Mastro Luger.

Sven e il suo vecchio commilitone

Anche Sven riconosce tra la folla una faccia familiare. Si tratta di un soldato di **Gulas, Igor Caleb**, che all'epoca stava a **Leaf**.

La sua presenza preoccupa un po' Sven, che conosce Igor per essere un uomo di fiducia di suoi vecchi nemici, spesso coinvolto in missioni particolari, come il recupero di fuggiaschi e disertori.

In questo momento Igor è occupato con una bella ragazza compiacente, Sven lo osserva restando in disparte.

La notte passa tranquilla, tutti fanno turni di guardia tranne Kailah, che lo farà insieme a Sven: "evitiamo situazioni in cui bisogna sventrò qualcuno", spiega Bohemond.

Al momento di ripartire per **Mar**, la mattina seguente, Igor si presenta da Sven.

"Ma te sei Sven, vero? Mi ricordo di te, un sacco di tempo fa... abbiamo fatto pure un paio di missioni insieme..."

"Ti ho visto ieri sera, non volevo disturbare.. come mai da queste parti?"

"Guarda, mi hanno mandato a fare un lavoraccio, non voglio parlare male del tenente, ma... se mio padre, sergente maggiore, sapesse che mi fanno fare queste stupidaggini invece di stare al fronte mi darebbe un sacco di botte... ora piano piano, mi diverto un po' in sto posto e poi me ne porto dalle parti nostre"

"Passi da Uryen?"

"sì"

"Ci sei stato al posto di Uryen?"

"No, ma me ne hanno parlato"

"Eh, è un posto che ne vale la pena, a proposito di divertirsi..." dice Sven, consigliandolo. "Se arrivi a Uryen magari ti ci accompagno io" dice Sven

"Tu presti servizio da quelle parti?"

"sì"

"Com'è?"

"E' un posto dove c'erano opportunità, un po' di turbolenza... con un po' di fortuna..." dice sven

"Adesso è meglio dalle parti nostre, sono successe un sacco di cose, si sono liberati un sacco di posti interessanti, secondo me dovresti tornare"

"Ci devo pensare, e poi qui c'è il porto di Uryen"

Arrivano anche Kailah e Bohemond a salutare, e Igor presenta gli amici suoi: sono in tutto 5 persone, tra cui uno strano soggetto in armatura, col viso coperto dall'elmo.

Kailah insiste a fare le presentazioni, Igor prova a minimizzare.

Kailah si impunta, tra persone civili bisogna presentarsi tutti, piuttosto indispettita.

Il ciccione coi capellacci si va a presentare da Kailah come Tobias, mentre Igor parla con quello armaturato. Gli altri sono Rosco e Tiron.

Quindi Igor accompagna Kailah da quello in armatura, spiegandole: "E' molto timido"

"Bascogne" borbotta lui attraverso l'elmo.

Igor spiega che questo Bastogne è sfigurato, ma è una persona affidabile.

Serata a Mar

Il gruppo si mette in marcia, tutti insieme.

Igor va vicino a Sven "sono lontani i tempi in cui avevi cavalli come si deve, eh"

"Mica tanto, ce li hanno sequestrati due giorni fa e ci hanno dato questi brocchi"

Chiacchiera normalmente lungo la strada con Sven. Igor è un po' evasivo e alle domande di Sven dà risposte un po' vaghe, lasciando intendere che vorrà parlare con lui a quattr'occhi.

Parlano dei Risvegliati, a Gulas non ci sono.

"Voi non ci avete mai pensato a porta' una nave di quelli dai Nordri?" chiede Igor.

"Non ci sono neanche più navi..." risponde Sven.

"Mi aspettavo meglio da questo posto... vabe', d'altronde quando hai tante guerre perdi tanti soldati"

In viaggio verso Mar, Igor dice che c'è una buona locanda.

"Con questo tempo direi che va bene" dice Sven.

Metà pomeriggio, all'imbrunire si raggiunge Mar.

Si va alla Locanda del Fante. Tutto tranquillo.

Il cibo però è scarso e l'oste spiega che sta aspettando un carico che non è arrivato.

Gli uomini di Igor sono silenziosi, Bastogne sta con l'elmo, non mangia ma si porta della roba in stanza.

Igor però ci tiene a far sedere tutti insieme.

Sven è il più vicino a Bastogne. Kailah sta tra Bohemond e Engelhaft.

Bastogne puzza in modo strano, quasi di cadavere. Arriva a zaffate.

Engelhaft si preoccupa al pensiero che Bastogne possa avere una malattia tipo la lebbra.

Dopo cena Igor ordina una caraffa di vino e parla un po' con Sven del più e del meno finchè gli altri non vanno a dormire.

Tutti vanno a dormire, Sven e Igor restano un po' da soli.

"E insoma Sven non mi chiedi niente, come va al Vallo... è che te ne sei andato così, di botto, senza neanche un saluto.

C'è chi c'è rimasto male, come quella ragazza, Lena, Lina..."

Sven esita.

"Sono sicuro che c'è rimasta male, con tutto lo sbattito che ti sei preso la potevi almeno salutare" Igor

"Non l'ho fatto per lei..."

"Non vuoi sapere come sta?"

"Non particolarmente, sono più interessato a come sta il Tenente"

"Parla spesso di te. Ti ricordi la botta che gli hai dato alla gamba? Diceva che non gli era tornata del tutto a posto... ogni tanto ti mandava pure qualche accidente. In un lavoro come il nostro non è così grave, vecchi conti in sospeso..."

"Sta gamba che fine ha fatto?"

"Convalescenza. Ha preso un'altra botta brutta, a cavallo, è caduto sulla gamba già ferita..." risponde Igor.

"Bene, ora so tutto" Sven. "Insomma si vedeva che stava a posto il Tenente"

"Ti dirò la verità, ora che siamo soli. Io sono a fine del mio giro e per me possiamo trovare un accordo che faccia contenti entrambi. A me non mi ci ha mandato solo lui, ho fatto favori a tante persone. posso dire tranquillamente id non averti trovato, qui è un casino di morti che camminano... ho fatto qualche domanda e mi hanno detto che sei morto... tutto a posto. Rimedio un elmo simile a quello che avevi te, e ho risolto. Ovviamente però è un favore che ti faccio"

"Sì"

Igor beve.

"Mo ti dico quanto ti costerà questo favore e te ne vai a dormire. 3 pezzi d'oro. Visto che stai con le pezze mi sono già portato avanti con le contrattazioni. Fa quello che ti pare, mi devi trovare questi 3 pezzi d'oro. Ci vediamo il primo marzo al porto di Uryen, sono certo che troverai il modo.

E se ne va a dormire.

"Al porto di Uryen ti trovo da solo?"

"Al porto di Uryen tu mi porti i pezzi d'oro, me li dai e ognuno va per la sua strada"

"Ci possiamo accordare per vederci da soli"

"Non mi interessa di sfidarti a duello o altro"

"Buona notte"

Sven torna in stanza e non dice nulla, la notte passa tranquilla.

Ritorno a Uryen

E' il mattino del 10 gennaio, quando il gruppo scende per partire trova che Igor e i suoi si sono già avviati.

Engelhaft è un po' curioso e fa qualche domanda a Sven, che fa il vago.

"Abbiamo solo fatto discorsi da vecchi comparì"

"Ma non è che a Gulas c'è qualcuno che ce l'ha con te?"

"A Gulas mi vogliono tutti bene"

"Non avrebbe senso che c'è qualcuno che ti sta a cercare a te?"

"Non avrebbe senso, no"

Durante il viaggio Engelhaft finisce col cavallo su una lastra di ghiaccio e cade: si fa male lui e si azzoppa il povero cavallo.

Vista l'impossibilità di raggiungere Uryen prima di sera, si decide di passare la notte a casa di **Trent**.

Il buon **Karel Trent** riconosce i soldati che hanno contribuito a liberare sua figlia Astea, e li tratta con grande cordialità, pur lamentandosi un po' dei rigori e delle miserie dell'inverno.

La cena è tranquilla, nella fattoria c'è un gran numero di giovani donne, alcuni bambini, alcune facce note come **Angelica**.

Il gruppo riparte il mattino successivo, dopo i saluti di rito a Trent e famiglia.

Tappa alla Torre Nove per segnalare il cavallo lasciato da Trent, e nel pomeriggio viene raggiunta Uryen.

"Ahh, Rocca di Tramontana, casa dolce casa" sospira Kailah contenta.