Il respiro dei sobborghi cronaca

Quindicesima avventura della Campagna di Uryen.
Novembre 517: i membri dell'ex XXIII Plotone, ora VII Plotone dell'Esercito di Uryen, di ritorno da una lunga e pericolosa missione oltre il fiume Traunne (vedi la cronaca: Il Canto della Sirena), vengono assegnati ad un incarico di scorta: devono accompagnare il fratello del Burgravio di Uryen, Ser Dominik Vorsel, nella città di Feidelm.
Master Annika.

CRONACA

Periodo: dal 21/11/2018 al 11/03/2020
Periodo RPG: dal 25 novembre 517 al 2 gennaio 518
Num. sessioni: 45

In viaggio verso Feidelm

La mattina del 25 novembre 517 i membri dell'appena ricostituito VII Plotone dell'Esercito di Uryen, Sven Herzog, Engelhaft Todenehmer, Bohemond D'Arlac, Colin Tarr e Vodan Thorn, raggiungono la piazza principale di Uryen da cui sta per partire la carovana che accompagnerà Sir Dominik Vorsel a Feidelm. Hanno appena fatto rifornimento, recuperato armi, cavalli, ed il Sacerdote anche un antico aspersorio in bronzo.
Chiacchierando con Vodan, dopo tanto tempo finalmente riunito ai compagni, Engelhaft si affretta a raccontargli l'incontro con "gli amici tuoi elsenoriti". Racconta del Principe e degli altri partecipanti alla spedizione, e delle tante avventure vissute insieme.
"Amici?" commenta Vodan dubbioso.
"Ah siamo diventati amici, soprattutto Kailah!" risponde il prete.
"Ecco che la storia diventa più divertente, già mi stavo per annoiare..." commenta Vodan. "Comunque una cosa... in generale quelli non sono tecnicamente amici miei.... ci hanno fatto il culo e cacciato nell'Ongelkamp... io non porto rancore ma ti avverto, quando ti troverai in un Ongelkamp e dirai a qualcuno di Nuova Lagos che quelli sarebbero amici suoi.... non è detto che la prenderà bene".
Arrivati in piazza, fanno conoscenza col capo della carovana, Messer Jacob Marley, un ometto robusto e volitivo, e con gli altri partecipanti alla spedizione.
Il primo incontro con Ser Dominik non è dei più solenni. Il fratello del Dominus infatti, dopo aver salutato affettuosamente la moglie Sissy e i due figlioletti, fa per salire in carrozza ma scivola dal gradino e cade per terra un po' goffo.
Subito il Caporale Engelhaft accorre in suo soccorso. Si presenta e chiede di poter aiutare.
"Sono un medico, fatemi controllare"
"Non è niente, ho solo dato una sederata" minimizza Ser Dominik.
"Mi faccia controllare, potrebbe essersi ferito..." insiste il Caporale.
"Ma no, grazie... non c'è niente da controllare sul mio fondoschiena" scherza il nobilotto, che sale un po' zoppicando in carrozza dopo un veloce giro di presentazioni.
La carovana è composta da quattro carri, due merci e due passeggeri: alcune casse di legno inchiodate vengono caricate e trasportano per lo più pellicce e pesce essiccato. Oltre a Ser Dominik viaggiano due mercanti ed un borghese pagante, quattro uomini di scorta e quattro carrettieri.

Le cautele non sono mai troppe

Il viaggio inizia all'insegna della tranquillità. Cade una neve leggera, non c'è vento, la temperatura è rigida ma non polare.
Ser Dominik viaggia in una delle due carrozze passeggeri, insieme ad un mercante e al borghese pagante, tal Reginald Sedan.
"Non mi piace che il fratello del Burgravio viaggi insieme ad altri passeggeri" dice Engelhaft ai suoi compagni in un momento di sosta. "Potrebbe essere preso in ostaggio, rapito... o peggio!"
"Sta tranquillo, non succederà nulla di male" lo tranquillizza bonario Bohemond. "Sarà una passeggiata, vedrai"
"Sarebbe meglio chiedere che viaggi da solo, in modo da non correre rischi" insiste Engelhaft.
"Non rompiamo subito le scatole a messer Marley... magari possiamo fare che uno di noi stia in carrozza insieme a lui?" suggerisce Sven.
La soluzione piace a Engelhaft.
"Abbiamo pensato che viaggerò insieme a voi in carrozza" comunica quindi il Caporale a Ser Dominik. "Così vigilerò sulla vostra sicurezza"
"Perfetto, mi fa piacere, così ci teniamo più caldo...." commenta il nobilotto per nulla preoccupato.

Un ospite inatteso

E' il tramonto quando due cavalli provenienti da Nord raggiungono le retrovie della carovana. Si tratta di un postiglione di scorta ad una donna che vuole unirsi al viaggio.
Istintivamente la reazione di Messer Jacob Marley e dei suoi uomini è sospettosa, fino a quando Ser Dominik non dichiara di conoscere la donna e che è intenzionato ad accoglierla sulla carovana.
Engelhaft è molto inquieto per la presenza della sconosciuta, che si presenta come Aubrey De Vere. La giovane siede

nella stessa carrozza di Ser Dominik e, anche se i due non scambiano che poche parole, Engelhaft è in grado di intuire che tra loro dev'esserci una conoscenza profonda: quale sia la natura dei loro rapporti è tuttavia misterioso. Anche Bohemond si sofferma a osservare il volto di Ser Dominik, leggendo nel suo sguardo sorpresa e una certa preoccupazione.

Notte presso la Torre Undici

La prima notte di viaggio si trascorre presso la Torre Undici, nelle cui adiacenze è stato costruito un edificio di supporto alle carovane, con stanze, stalle e un magazzino.
Al momento di distribuire le stanze, ponendosi il problema della nuova arrivata, Ser Dominik cede di buon grado alla donna la stanza singola a cui avrebbe avuto diritto, e si appresta a dormire nella stessa camerata della sua scorta.
"Facciamo comunque i turni di guardia" suggerisce Engelhaft ai compagni.
"Siamo in una struttura protetta, recintata e sorvegliata da un Plotone dell'Esercito" commenta Sven.
"Non temo una minaccia esterna.... ma interna" insiste Engelhaft.
Quando, di lì a breve, Bohemond comunica a Ser Dominik che per tutta la notte si daranno il cambio nella veglia, il nobile è sorpreso.
"E' il nostro lavoro, ci pagano per questo" risponde Bohemond. "E che non si dica che l'esercito non è solerte".
Tutti vanno a dormire e uno a turno veglia.
E' ancora presto, il primo turno di guardia, quando Vodan coglie stralci di una conversazione dalla stanza accanto,dove dormono Messer Jacob Marley e la sua scorta, con gli altri due mercanti della carovana.
Mercante di pellicce: “Secondo me lui lo sapeva benissimo che sarebbe arrivata”
Mercante di pesce essiccato: “Pensi che sia la sua amante?”
Jacob Marley: “Che schifo, lascia a Uryen la moglie e i ragazzini... certa gente proprio non si merita le fortune che ha. Ma vedrai ora che conto salato gli presento. Mo’ vedi come gli calmo i bollenti spiriti”
Mercante di pesce essiccato: “Non ha scelta, deve pagare. Altrimenti chissà che un uccellino non vada a raccontare certe storie alla moglie”
Jacob Marley: (risate) “Chissà che non accada in ogni caso!”
Mercante di pesce essiccato: “Ma no, ma spremilo. Che te ne importa con chi se la fa. Secondo me se te lo cucini bene e magari poi te lo fai anche amico...”
Per il resto la notte passa tranquilla.

Tappa presso la fattoria del Vecchio Epping

Il 26 novembre, secondo giorno di viaggio, i nostri attraversano una campagna fredda e monotona verso le alture di Dossler. A momenti nevica, a momenti pioviscola, la temperatura è fredda ma non troppo. A metà giornata si scorgono le luci di una grande fattoria fortificata in lontananza, per il resto l’ambiente è spoglio.
La carovana si ferma per la seconda notte in una zona spesso utilizzata per degli accampamenti, nei pressi di alcuni ruderi di una grande fattoria distrutta durante la guerra e che in prospettiva si intende riadattare a stazione di posta. Era la fattoria del vecchio Epping. Ci sono tracce di passaggio di un’altra carovana piuttosto di recente, niente di più. In lontananza si scorgono le alture di Dossler, avvolte dalla foschia.

Sosta a Dossler

Il 27 novembre i nostri risalgono le colline verso Dossler, dove arrivano poco dopo pranzo, prima che faccia buio. Il villaggio è animato, pieno di luci, c’è vita e calore.
I nostri prendono alloggio nella locanda “Il Cacciatore”, già conosciuta. L’oste, Aldman Pugh, è un cacciatore della zona, molto accogliente e non vede l’ora di mostrare il Kroc impagliato appeso alla parete. Per cena c’è vermouth al rabarbaro, pasticcio di carne, patate con salsa alla panna acida.
Dopo due giorni in cui a stento Sir Dominik e Lady Aubrey si sono rivolti la parola, qui a Dossler vogliono andare a fare un giro da soli insieme per il mercato.
Engelhaft dice agli altri che è necessario sorvegliare la coppia durante la passeggiata, anche se i compagni non lo ritengono necessario e anzi un po' prendono in giro il prete per la sua solerzia.
Sir Dominik insiste con i suoi soldati di non aver bisogno di alcuna scorta, ma alla fine Engelhaft e Bohemond, discretamente, gli vanno dietro: i due passeggiano chiacchierando a bassa voce, guardano le botteghe, si recano alla sartoria dove fanno un po' di acquisti.
Anche i mercanti non stanno con le mani in mano e vanno a fare affari. In tarda serata un paio di casse vengono aggiunte al carico (marmellate di rabarbaro e uva spina).
Ed arriva il momento di decidere se fare turni di guardia per la notte o no.
"Se Barun gli ha dato una scorta... ci sarà un motivo. La ragazza potrebbe provare a rapirlo o assassinarlo..." ipotizza Engelhaft.
"Se deve succedere meglio se succede subito" dice Sven parlando del sicario notturno temuto da Engelhaft.
"Ma questo è uno grosso, fratelo del burgravio" insiste Engelhaft: "potrebbe servire a ricattare il burgravio che sta per firmare una pace molto importane..."
"Cazzate" dice Sven.
"Vabe siamo due caporali contro uno, quindi stanotte si dormirà" si rassegna Engelhaft.

Notte a Dieck

Il mattino del 28 novembre viene lasciata Dossler piuttosto presto. Il clima è ostile, non nevica ma c'è un forte vento gelido che rende l'avanzata faticosa. Da qui la strada verso Sud è più battuta rispetto a quella verso Nord: il percorso della strada è tracciato e senza neve, ci sono i segni di passaggio di quotidiane carovane. Da qui in giù si ha la sensazione del ritorno nella "civiltà".
Per la notte la carovana si ferma in una piccola stazione di posta in costruzione, presso l'abitato di Dieck. Lungo la strada a Est si scorgerebbe il limitare del Cariceto di Amedran in lontananza, se non fosse per la foschia.
Non essendo ultimato il cantiere della stazione di posta, i membri della carovana vengono ospitati in varie strutture separate tra loro. I soldati di Uryen stanno nella stessa grande casa dove dorme Ser Dominik (la casa di Messer Maypole, il capo del villaggio). Lady Aubrey anche è alloggiata nella stessa casa, nella stanza delle figlie di Messer Maypole. Gli altri sono divisi tra varie dimore private.

Alla locanda di Weizenfeld

Il quinto giorno, 29 novembre, procede senza sorprese, noioso, attraverso una campagna silenziosa e coperta di neve che però, da muretti a secco, molti edifici e fattorie, luci e passaggio di uomini e truppe, si mostra come una zona intensamente popolata e coltivata. Chiaramente d'inverno le attività sono molto rallentate, non c'è quasi nessuno nei campi.
La quinta notte si dorme nel villaggio di Weizenfeld, un abitato che sorge proprio al centro della campagna. A Weizenfeld è stata aperta da poco una locanda, per adesso usata quasi esclusivamente dall'esercito di passaggio, che si chiama informalmente "Il Ghigno in Faccia" in onore di un leggendario impiccato che per settimane ha mostrato il suo ghigno mezzo congelato spaventando i visitatori. Ci sono parecchie persone in serata, per lo più gente del paese e signore intente a lavorare ad alcuni grandi telai appoggiati alla parete.
Dopo cena se ne tornano tutti alle proprie case e la locanda resta quasi deserta.
Engelhaft chiede a Ser Dominik se serve una scorta per la notte visto che non ci sono misure di sicurezza in locanda.
"Fate voi, io non me ne intendo. Decidete voi che siete del mestiere" dice il Ser.
"E' bello che abbia rispetto della nostra professionalità" dice Vodan.
"Qualsiasi cosa succeda è nostra resposabiltià " dice Engelhaft.
"Non è cambiato neinte nei termini dei rischi" dice Bohemond.
"Qui c'è un catenaccetto ridicolo, città senza mura e locanda deserta" dice Engelhaft.
"Questa landa ha avuto problemi seri di brigantaggio ma sono stati debellati brutalmente dall'esercito del burgravio" dice Bohemond.
"Perchè non volete lavorare?" si spazientisce Engelhaft.
"Ci sono pattuglie dell'esercito che presidiano la strada..." dice Bohemond.
"Che portano strane pattuglie di prigionieri..." dice Engelhaft. "Qui è tutto deserto... bisogna proteggereil nostro Ser."
Vodan si offre di fare turni di guardia nella sala comune, va giù e si sistema vicino al focolare promettendo che dopo qualche ora sveglierà Engelhaft per farsi dare il cambio. Invece si addormenta e riposa fino al mattino.
Quando infine va da Engelhaft, questi è irritato: "puoi pure dirmi che non lo vuoi fare ma se mi dici che lo vuoi fare poi lo devi fare".
E il viaggio prosegue.

Ingresso a Feidelm

La carovana riparte lentamente verso Sud.
Avvicinandosi a Feidelm la campagna è sempre più abitata, da Weizenfeld verso Sud è tutto un continuo di corti contadine. La strada è tranquilla, pulita dalla neve, anche il clima è più mite perché si sente il benefico influsso del mare.
Poco prima di arrivare in città, è quasi l'imbrunire, il Capo della Carovana rivolge un breve discorsetto agli uomini della scorta. Spiega che per entrare a Feidelm bisogna attraversare un tratto di Ongelkamp e c'è il rischio che un numero variabile di morti di fame provi a rallentare i carri per riuscire a rubacchiare qualcosa.
"La regola è menate tranquillissimi, senza proprio farvi problemi" spiega Marley. "Menate il primo subito tanto, così si tranquillizzano gli altri e se ne vanno."
"Solo un cojone si mette a rubare il baccalà in mezzo a 10 soldati" dice Vodan.
"Dipende quanta fame hai" commenta Engelhaft".
Nel giro di poco la carovana inizia ad addentrarsi tra le baracche, che si fanno sempre più fitte e accatastate l'una sull'altra. Un gruppetto di ragazzini si fa vedere e poi scappa via, sembra tutto tranquillo.
D'un tratto si sente un gran tonfo: è un trave di legno e pezzi di baracca che sono stati fatti franare di proposito sulla strada, per rendere impossibile il passaggio del carro. Subito dopo un gran numero di straccioni esce dalle ombre e prova ad avvicinarsi alla carovana, con le guardie che hanno un gran daffare per tenere tutti a distanza.
All'interno della carrozza di Ser Dominik, Engelhaft è molto teso: vede che il nobilotto inizia a caricare la sua balestra e si affaccia di fuori a guardare.
"Impiegate piuttosto questo tempo per armaturarvi" consiglia.
"Non ce l'ho l'armatura" risponde Ser Dominik.
"Almeno allontanatevi dal finestrino!" insiste Engelhaft, e spinge delicatamente via Ser Dominik. Proprio nello stesso

istante una spada penetra nel finestrino e ferisce Engelhaft al braccio. Ser Dominik è senza parole. "Grazie... mi avete salvato la vita" commenta.
"Al riparo!" insiste Engelhaft, predendo la balestra già carica. Ma quando osserva la spada caduta all'interno della carrozza, ha un moto di sorpresa: si tratta della spada di Bohemond, che è sfuggita di mano al Paladino mentre provava ad usarla per scacciare gli assalitori (3-3-3).
Ser Dominik si china a proteggere Lady Aubrey, facendole scudo col suo corpo. Engelhaft tira un colpo di balestra e colpisce un assalitore che provava a sganciae un cavallo. Sven e Vodan, dal canto loro, non perdono tempo: tirano fendenti di piatto ad alcuni che provano ad arrampicarsi sui carri, tenendoli a distanza.
Anche Bohemond, superato il primo momento di imbarazzo, estrae la daga e si dà da fare.
Colin prova ad allontanare alcuni pezzenti, ma viene raggiunto al petto da una pietra scagliata con grande violenza (0-0-0). Vede alcuni che stanno provando ad infilarsi sotto al carretto. Altri si arrampicano puntando ai bagagli sopra le carrozze.
Mentre il capo carovana e un paio di uomini si affannano a liberare la carreggiata, tutte le guardie sono impegnatissime a scacciare i numerosi poveracci: molti ne feriscono, altri vengono messi in fuga dalle minacce, solo pochi riescono a recuperare qualcosa e a fuggire a mani piene: uno recupera un bauletto dalla carrozza di Messer Marley, un altro riesce a rubarsi delle marmellate e si dà alla fuga.
Infine la carovana riparte e gli ultimi assalitori vengono messi in fuga, più o meno malconci.

Serata libera

I nostri faticosamente raggiungono il centro della città di Feidelm. La carovana si separa nella zona del Mercato Nuovo (Borgo di Mezzanotte), dove Colin si prende cura di Engelhaft ferito e Ser Dominik tratta col mercante: il nobiluomo è contrariato, perchè senza la sua scorta personale la carovana sarebbe stata nei guai. Invece di scusarsi, Marley fa strani e velati discorsi sul valore della riservatezza, e dopo una breve quanto ambigua contrattazione, alla fine viene pagato quanto pattuito inizialmente.
Ser Dominik si fa scortare in centro città, in un palazzetto dove sarà ospitato insieme a Lady Aubrey. In piazza il lampionaio sta accendendo i lampioni. Dopo i saluti di rito ed i calorosi ringraziamenti di Ser Dominik al Caporale Engelhaft, i nostri vengono accompagnati alla lussuosa locanda La Brocca di Giada.
Qui possono cenare e trascorrere una notte tranquilla, prima di prendere servizio l'indomani nella Guardia cittadina.
"Ragioniamo di un fatto. Siamo in un momento di interregno tra una missione e l'altra. Quindi stasera... scassiamo tutto. Questa locanda non è adatta, io suggerisco di andare in un posto più malfamato..." suggerisce Sven.
Tutti intanto si siedono e cenano abbondantemente.
"La brandivo come un Ummarita... e mi è sfuggita di mano" dice Bohemond recuperando la spada da Engelhaft. Poi il Paladino vede degli aranci, che non vedeva dai tempi della giovinezza, e si complimenta con l'oste, il quale spiega che è un carico di frutta esotica proveniente da Amer.
Sven insiste che vorrebbe un teatro, qualche concerto... "questa locanda è noiosissima", commenta.
Bohemond chiede consiglio all'oste, che suggerisce di fare una passeggiata sul lungomare sotto il castello, una zona piacevole e tranquilla. Bohemond propone ai compagni di andare al porto con pochi soldi e poco ferro. Sven è d'accordo, tolgono le armature e portano solo qualche daga.
"Mi spiegate che stiamo facendo?" chiede Engelhaft.
"Andiamo a sorvegliare il porto".
"Io rimando in locanda" dice Engelhaft, e poco dopo sale in stanza, recita le preghiere e si mette a dormire. Gli altri escono.

Passeggiata serale al Porto

Lasciata la zona centrale di Feidelm, tranquilla e bene illuminata, i nostri si avventurano nel quartiere del Borgo di Levante, non distante dal porto. Qui si incuriosiscono di una strana insegna che raffigura un cinghiale. Non sembra una locanda, non è chiaro di cosa si tratti.
Vodan bussa.
"Questo cinghiale cosa mi rappresenta?" domanda Vodan a un tizio che si affaccia dal piano di sopra.
"Siete nuovi, cretini?"
"No, siamo cretini di vecchio corso" dice Sven.
Dopo un breve scambio di salamelecchi, si capisce che il Nido dei Cinghiali è una sede della gurdia, con una piccola cella annessa. Saluti, e i nostri proseguono verso il porto. Oltrepassano una piazza disordinata con strana segatura forse insanguinata per terra, poi scambiano due chiacchiere con un poveraccio raffreddato e indirizzito che fa la guardia ai moli, scaldandosi un po' presso un fuocherello. "Se poi mi portate un po' di vino caldo... ve ne sarei riconoscente"

Compleanno alla Barca Rossa

Finalmente si aprono al gruppo le porte della locanda della Barca Rossa, un locale grande e affollato, pieno di musica sgangherata e di confusione. I nostri si accomodano a un tavolo e l'ostessa malvissuta porta una brocca di vino caldo.
Con una scusa, Vodan si avvicina all'ostessa e le dice che è il compleanno del suo amico (indicando Bohemond) e che vorrebbe regalargli qualcosa di speciale, una compagnia per la serata.
"Ti senti spiritoso o generoso?" domanda l'ostessa.

"Spiritoso, ma anche un po' generoso. Più bella fuori che..." dice Vodan.
"Perfetto, ho quel che fa per te. Dammi due ramelle".
Vodan torna al tavolo dai compagni, tutti allegri che chiacchierano e si godono l'atmosfera. Dopo poco una persona dai vistosi capelli biondi e un abito colorato si siede sulle ginocchia di Bohemond e prova a baciarlo.
Bohemond schiva il bacio, deviandolo sulla guancia, in tempo per rendersi conto che il baciatore si tratta di un uomo.
"Non lo vuoi un bacino di compleanno?" domanda il tizio.
"Io sono fidanzato, non prendertela a male" risponde Bohemond.
"E' fidanzato col caporale Engelhaft, che è molto geloso..." spiega Sven.
Dopo un po' Vodan torna dall'ostessa e le chiede qualcosa di meglio per il suo amico. Nel giro di poco una ballerina si presenta al tavolo e, con un po' di complimenti, invita Bohemond a ballare.
Lui non si fa pregare e tutti si avvicinano agli sgangherati percussionisti, per fare quattro salti. Nessuno se lo aspettava, Bohemond balla divinamente.
"Certo se fossi altrettanto bravo a tenere la spada come a ballare..." dice Sven.

Notte in guardina per Vodan

Usciti dalla locanda, i nostri portano un boccale di vino caldo al tizio infreddolito vicino alle navi. Lui ringrazia, molto riconoscente.
Vodan ne approfitta per chiedere notizie sul Nido dei Cinghiali.
"Vai lì denunci un furto e ti sbattono in galera a te", risponde il tizio.
Vodan si innamora dell'idea di mettere alla prova questa cosa. Si presenta al Nido dei Cinghiali, bussa per denunciare un furtarello.
Il tizio alla finestra ascolta, ma non sembra prenderlo troppo sul serio.
"Avevo pagato l'ostessa della Barca Rossa per una compagnia per il mio amico che fa il compleanno... e lei ha mandato un uomo! Un maschio!" spiega Vodan.
"Che cretino, sei proprio stupido".
Vodan insiste, l'altro perdura nel chiamarlo cretino. Lo scambio di provocazioni prosegue, finchè Vodan si fa aprire la porta, volano un paio di sganassoni ed un'altra guardia, ben più anziana, si alza, stancamente tira una poderosa mazzata al braccio del facinoroso Vodan e lo riduce a miti consigli.
Vodan viene invitato senza troppi complimenti a trascorrere la notte nella cella del Nido dei Cinghiali, mentre gli altri tornano alla locanda, un po' perplessi.
Alla fine Vodan riesce anche a fare amicizia con la vecchia guardia, l'anziano Artemus Lockhart, con il quale fa qualche giro a carte, fino a che arriva un altro ubriaco con cui dividere la cella, e si fa ora di dormire.
Gli altri, andando in locanda, si interrogano se parlarne subito con Engelhaft o aspettare il mattino.
Bohemond: "senti, a Engelhoft lie lo diciamo adesso o domattina?"
Sven: "meglio subito così non dorme bene"
Alla fine però decidono di aspettare e vanno anche loro a letto.

Entrata in servizio

Il mattino del 1 dicembre i nostri si svegliano di buon'ora nella locanda migliore di Feidelm, accompagnati dal buon profumo della colazione.
Engelhaft si accorge dell'assenza di Vodan e chiede cosa sia accaduto.
"Vodan è gradito ospite delle guardie del nido del cinghiale", spiega Bohemond.
"Cioè è stato arrestato?"
"Sì... ha attaccato briga con le guardie..."
"Beh, è un cretino" commenta Engelhaft, e fa un predicozzo a Bohemond sull'importanza di essere responsabili e non cacciarsi nei guai, andando in giro di notte per quartieri malfamati.
"Ma era il suo compleanno!" interviene Sven. Bohemond scoppia a ridere.
"Ti sei baciato in pubblilco con una ballerina?" si meraviglia Engelhaft.
"Magari una ballerina, era un uomo! Ma è stato un bacio rubato" dice Bohemond. Sven finge di credere alla storia del compleanno e insiste. "D'altronde, era il tuo compleanno..."
"No, è una puttanata, sono nato a febbraio..." dce Bohemon. "Ma sono stati svaghi tutto sommato innocenti"
"E' tutto così volgare" sospira Engelhaft.
Sven e Bohemond vanno a recuperare Vodan al Nido dei Cinghiali. Lo riportano alla locanda dopo che Artemus gli ha dato un po' di uova strapazzate.

Al palazzo della Guardia

I nostri si presentano alla Caserma del Battaglione Graef dell'Esercito di Feidelm, che si trova nel Borgo Vecchio, in un grosso edificio a ridosso delle mura.
Qui incontrano il Sergente Elden Page, che comanda i Plotoni IV, V e VI della Compagnia Humbolt. Consegnano una malleveria di Ser Dominik. Già prima che i nostri siano ammessi alla sua presenza, si sente la voce da dietro la porta che protesta per delle forniture inadeguate di vestiti invernali.
Elden Page ha una quarantina d'anni, un po' di barbetta, aria burbera, brontolona. Tiene la finestra aperta nel suo

piccolo ufficio, che è effettivamente gelido.
“Bene arrivati. Se ho capito bene vi tratterrete per l’inverno qui a Feidelm, ottimo. Abbiamo proprio bisogno di rinforzare un Plotone che, recentemente, ha subito alcune perdite. Abbiamo sempre tanto da fare... un continuo. Vi diranno che le altre Compagnie svolgono ruoli delicati, le mandano in missione fuori città... ma io vi dico che è proprio il nostro impegno a mantenere questa città vivibile. In tre Plotoni facciamo il lavoro di dieci Plotoni, ve lo dico io... è una città piena di gentaccia, di sbandati e balordi, ed è solo grazie al nostro impegno che le persone per bene ancora possono campare.
Sarete inquadrati nel IV Plotone. Qual è il vostro grado nell’Esercito di Uryen? Molto bene. A capo del IV Plotone abbiamo un Caporale, Jacob. Anche se è pari grado ad alcuni di voi, consideratelo vostro superiore.
Ora, non lo so come vi siete guadagnati i gradi, su a Nord. C'è gente che racconta storie fantasiose sui problemi di quelle zone, ma a me interessa meno di zero. Mostri, non mostri, morti che camminano... problemi loro. Noi qui abbiamo già abbastanza grane. Quindi... io non vi conosco, magari è un avvertimento inutile, ma ve lo do lostesso: non vi pensate che arrivate qua e fate i superiori solo perchè avete visto qualche scarafaggio grosso come un cane, o roba simile. Qua si seguono le regole, si rispettano le procedure. Questo è quanto".
Il Sergente Elden Page fa accompagnare il gruppo al Nido dei Cinghiali, dove si trovano gli altri membri del IV Plotone.

Al Nido dei Cinghiali in veste ufficiale

Una volta tornati al Nido dei Cinghiali, i nostri fanno conoscenza dei loro nuovi compagni:

- Il caporale Jacob Denys
- Il soldato scelto Egon Doppler
- Il soldato scelto Grace Van Pelt

La conversazione è tranquilla e amichevole, i tre soldati del IV Plotone sono curiosi di conoscere i rimpiazzi provenienti dalla lontana e gelida Uryen, che per di più appaiono una compagnia insolita e variegata dalle origini più disparate.
A tenere banco è Bohemond, che racconta un po' di storie sui mostri del Nord, sui morti che camminano e i tremendi Kreepar. Nessuno sembra prenderlo troppo sul serio, ma tutti ascoltano con piacevole interesse e curiosità.
Colin poi stupisce tutti chiedendo di Magnus Bergmaar e di Angelica Hendel, due pezzi grossi in città. Il giovane speziale, con la consueta ingenuità, domanda loro notizie. Jacob risponde che, per quel che sa, Magnus è ancora molto provato a causa di una brutta esperienza avvenuta la primavera precedente (cfr. cronaca Nido di Vipere) e si trova a svernare a Surok. Quanto a Lady Angelica, è la consigliera del Margravio e dovrebbe trovarsi alla Rocca.
"Come fai a conoscerla?" domanda poi Jacob.
"L'ultima volta che siamo venuti qui ce l'ha presentata Magnus..." risponde Colin, subito interrotto da Padre Engelhaft: "Il soldato non è autorizzato a parlarne".
Colin si informa poi su dove sia possibile trovare uno speziale.
"Qui da noi li chiamiamo erboristi", risponde Jacob. "Ci sono 3 o 4 botteghe in città, la più vicina è dietro la piazza del Mercato Vecchio, dove lavora Mastro Igor Mortimer".
Il primo pomeriggio di servizio è noioso.
Pioviccica, c'è un nevischio leggero e l'aria è fredda, si sta davvero meglio nel Nido dei Cinghiali, e il Caporale e i suoi non sembrano avere la minima intenzione di uscire.
A un certo punto, sul presto, un gruppo di 6 soldati entra rumorosamente nella stanza, in armi, armature e grossi sacconi. Il più grosso della compagnia, armato di spadone a due mani, si avvicina al tavolo, si siede e inizia a togliersi gli stivali, senza degnare di uno sguardo il gruppetto di Uryen.
"Abbiamo dovuto fare una visita al Sobborgo di Mezzanotte" racconta a Jacob mentre si massaggia i piedi infreddoliti. "Quei pezzenti avevano attaccato ieri una carovana importante, siamo andati a fare un po' di pulizia, insieme al Plotone Fantasma".
"Che cos'è il Plotone Fantasma?" domanda subito Colin.
"E tu chi saresti?" domanda il soldato grande e grosso, il Caporal Maggiore Jurgen Kofler.
"Sono i rimpiazzi da Uryen" spiega Jacob.
"Ah, ottimo! Benvenuto, rimpiazzo. Sei curioso del Plotone Fantasma?" e ride, "il Plotone Fantasma c'è e non c'è... e quando c'è si occupa di faccende spinose, di dare qualche randellata quando serve... hai capito, rimpiazzo? Tu come te la cavi?"
"Io sono uno speziale..."
"Uno speziale rimpiazzo, niente male, bravo!" ride il Caporal Maggiore continuando a massaggiarsi i piedi.
"Oggi pomeriggio ci sarà da andare al Fronte del Porto, bisogna sorvegliare lo scarico di una nave.." dice poi al Caporale Jacob, che annuisce: "d'accordo, ci andiamo noi".

Sorveglianza al porto

Un po' sbuffando, il Caporale Jacob e l'intero IV Plotone si equipaggiano, si coprono di mantelloni pesanti e lasciano il tepore del Nido dei Cinghiali per recarsi al Fronte del Porto.
Lungo il tragitto Colin chiede a Jacob che cosa sia il Plotone Fantasma.
"Sono un gruppo di soldati, appartenenti a vari Plotoni, che in caso di necessità sono addestrati a svolgere missioni più dure del normale. Per evitare rappresaglie si coprono il volto, in modo da non essere riconoscibili... hanno degli elmi di

armatura... particolari".
"Uno grosso come quel Caporal Maggiore Jurgen non sarà difficile riconoscerlo..." commenta Vodan.
"Sì ma difficilmente a lui andranno a fare dispetti sotto casa" annuisce Sven.
Andando, il Caporale Jacob scruta il cielo: "speriamo che nei prossimi giorni il mare peggiori, così c'è meno traffico di navi e stiamo più tranquilli" commenta.
Al porto le guardie si posizionano sotto una pensilina, da cui sorvegliano che lo scarico di merci da una nave proveniente da Sud si svolga senza incidenti.
A campione vengono aperte alcune casse, che contengono prodotti alimentari (agrumi, frutta secca e spezie) di origine amerita. Sembra tutto in regola.
Alcuni marinai vendono al dettaglio mercanzie proprie, Colin compra della frutta da dividere coi compagni e si informa se ci siano anche prodotti da erborista.
"Sì, ma sono carichi che vengono consegnati direttamente agli erborisiti cittadini" spiega il marinaio. "Noi non ne abbiamo".
Il Caporale Jacob a un certo punto sbuffa, si alza e propone ai nostri di fare un giro guidato del Sobborgo di Levante, per imparare a conoscerlo un po'. Lui fa da guida.
Non ci perde troppo tempo, perchè ha freddo e non ha voglia, ma mostra sia il sobborgo, sia parte del Fronte del Porto e l'inizio dell'Ongelkamp.
"Nell'Ongelkamp ci si va solo quando è necessario, e sempre minimo in 2 o 3. Ci stanno vari balordi, ma soprattutto girano due bande di gentaccia, un gruppo sono Nordri, e te li raccomando: quelli della banda si riconoscono perchè si conciano come dei pagliacci, con roba intrecciata nei capelli, nelle barbe... rideresti se non fosse che ti ammazzano come niente. O ti sfregiano la faccia, quello è un loro passatempo. Poi ci stanno gli elsenoriti, anche loro piuttosto organizzati. Se vedete un deficiente di Elsenor con tatuati serpenti addosso, sul collo e in faccia, girate al largo perchè significa guai".
"Ma Elsenoriti Elsenoriti o Elsenoriti di Nuova Lagos?" domanda Vodan.
"E che ne so io? Sempre Elsenoriti sono, una faccia una razza..." risponde Jacobm, e poi continua: "qui ci sta povera gente, per lo più, disgraziati che prima se la passavano leggermente meglio e comunque sono bravissimi a piangere miseria più di quanto non dovrebbero. Non fatevi troppo impietosire che comunque stanno meglio di voi: mangiano a spese del margravio e non hanno nulla da fare da mattina a sera".

Serata in caserma

All'imbrunire le guardie tornano nel Borgo Vecchio, alla grande caserma del Battaglione Graef. C'è un gran viavai di soldati, una mensa dove ci sono parecchi tavoli, uno per ogni Plotone. Il IV sta abbastanza laterale, non distante dal grosso caminetto acceso.
Il cibo è semplice ma nutriente, ben caldo. Stasera c'è una zuppa di pesce e legumi con della pasta tipo maltagliati, molto saporita. La notte ci sono camerate divise per Plotone, tranne le poche donne che stanno in una camerata riservata.

Omicidio in città

La mattina successiva, 2 dicembre, i nostri si svegliano e si preparano insieme ai nuovi compagni di Plotone. Preparativi calmi, senza eccessiva fretta. Vanno al Nido dei Cinghiali, passano prima dal fornaio a mangiare un po' di focaccia (gratis). Il Fornaio si chiama Ben Dieci ed è sempre molto ossequioso con la guardia.
"Perchè ti chiami Dieci?" gli chiede Colin.
"Perchè mio padre era il decimo figlio".
Al Nido dei Cinghiali è in programma, per la mattina, un meraviglioso torneo di briscola. Colin chiede il permesso di non partecipare, e di recarsi dallo speziale più vicino.
"D'accordo, ma torna entro un'oretta" dice Jacob.
Colin raggiunge la piazza del Mercato Vecchio e subito nota una strana agitazione. Avvicinandosi, ecco che la locanda dello speziale Mastro Igor Mortimer è al centro di un capannello di persone, due energumeni con le insegne della Lega dei Seebaans sorvegliano la zona.
Colin si qualifica come Guardia e gli viene brevemente spiegato che Mastro Mortimer è stato assassinato durante la notte e che deve andare al Nido dei Cinghiali a chiamare le guardie.
Colin segue il consiglio e dopo pochi minuti, iniziata la prima partita di briscola del torneo, torna al Nido dei Cinghiali.
"Mi sa che dovete lavorare, hanno ucciso lo speziale" dice entrando.
Jacob sospira, raccoglie le carte e dà ordine a tutti di prepararsi. "Mi raccomando, adesso che andiamo, ve lo dico soprattutto a voi che siete nuovi. Ora che arriviamo lì bisogna essere seri, professionali, darsi un tono".
Le guardie si intabarrano nei loro mantelloni pesanti e seguono Colin alla bottega dello speziale assassinato.
Poco prima di entrare, Jacob si rivolge a Grace: "adesso noi entriamo sulla scena del delito. Tu però se devi vomitare sul morto com'è successo l'altra volta, meglio che resti fuori. Interroga i testimoni"
Grace annuisce e si mette a parlare coi due figli del morto.

La scena del delitto

Mastro Igor Mortimer giace sul pavimento in una pozza di sangue: sembra essere stato ammazzato da un'arma simile ad un'ascia, brandita con una certa forza.

A terra c'è una balestra che ha sparato, il dardo è conficcato nel muro vicino alla porta.
La porta è stata forzata, dopo un tentativo forse non sufficiente di scassinarla. C'è un gancetto allentato.
Dietro al bancone c'è un lettuccio sfatto, dove probabilmente stava dormendo la vittima prima dell'irruzione.
Sembra che l'unica cosa mancante sia il libro contabile della bottega, mentre non sono stati sottratti i soldi (una cifra modesta custodita in un cassetto) e neanche le sostanze alchemiche più pericolose (che si trovano in uno scaffale chiuso a chiave).
Anche sul retro della bottega, dove si trovano gli attrezzi da alchimista, qualcuno ha frugato ma non sembra mancar nulla.
La maggior parte dei prodotti presenti in bottega è di uso comune, ritrovati alchemici semplici, ad uso medico o alimentare. Solo alcuni prodotti, tenuti sotto chiave, possono essere usati come reagenti da maghi. Non ci sono sostanze particolarmente rare.

L'interrogatorio alla figlia

Padre Engelhaft scambia alcune parole in privato con Leyden Mortimer, la figlia maggiore dello speziale assassinato.
La ragazza è molto turbata, intimidita dalle guardie, inizialmente reticente. Dopo un po' però il Caporale riesce a farla aprire e viene a sapere che il morto aveva il vizio del gioco e frequentava un giro losco di persone presso la locanda Mazza e Panella, non lontano.
La ragazza, che teneva la contabilità in bottega, aveva di recente notato degli strani ammanchi e delle cancellature, varie anomalie che l'avevano un po' preoccupata.
"Tu e tuo fratello dov'eravate, questa notte?"
"A casa, nel Sobborgo di Levante. Abitiamo lì, vicino ad una zia che ci guarda la nostra sorellina piccola, Medera. Papà è vedovo da tanti anni, a volte restava qui a dormire, quando doveva... lavorare fino a tardi".
Spiega che Mastro Igor era perentorio: lei e suo fratello Anselm, di poco più piccolo, dovevano lasciare la zona prima del tramonto e tornare a casa, non gli era permesso attardarsi nè visitare la locanda dove lui era cliente.

La visita del banchiere

Poco dopo si presenta in bottega Mastro Adonis, della Banca di Berenberg.
Dichiara di dover fare un sopralluogo dei beni del defunto, il quale aveva contratto un debito verso la Banca qualche mese prima, ancora non del tutto saldato.
"Il defunto Mastro Igor Mortimer, appartenente alla Lega dei Seebaans e vostro stimato concittadino, a quanto pare aveva il vizio del gioco. Sono rammaricato a doverne parlare in questi termini, tuttavia è bene esser chiari. Qualche mese fa si era recato presso la nostra banca per un prestito, che gli è stato concesso. Si trattava di 4 corone d'oro. Più di recente, a debito ancora non saldato integralmente, è tornato alla nostra Banca per chiedere un altro prestito, che ovviamente gli è stato negato. Attualmente il credito che abbiamo nei confronti degli eredi del de cuius è di due corone d'oro e tre d'argento"
Il Caporale Engelhaft fa altre domande, ma Mastro Adonis dice che seguiva più da vicino la pratica di Mastro Mortimer il suo segretario.
"Gli chiederò di venire al Nido dei Cinghiali nel pomeriggio, affinchè possa deporre".
"Molte grazie".

Il sospettato

Appena Mastro Adonis, della Banca di Berenberg, si è allontanato dalla bottega, arriva il Caporale Jacob con l'aria soddisfatta.
"Sembra che abbiamo un sospettato: si chiama Kolomon Schiele, è un balordo del quartiere che è stato visto stanotte da una vecchia signora mentre girava qui intorno con aria sospetta".
"Ste vecchie signore, sempre di vedetta alla finestra, le notti d'inverno" commenta Vodan.
"La Vecchia Kinna è un'istituzione, in questo quartiere" dice il Caporale, indicando un'anziana signora che sta borbottando un po' più avanti.
Sembra che Kolomon Schiele si nasconda spesso nel Palazzo Messner, un vecchio palazzetto signorile abbandonato dopo l'assalto di Testa-Di-Martello e da allora occupato da vagabondi e sbandati vari.
"Andiamo a prenderlo" dice il Caporale Jacob. "Prima andiamo e prima si torna al caldo al Nido dei Cinghiali".

Retata a Palazzo Messner

“Privilegiamo la velocità a tutto il resto” dice il caporale Jacob: “se cerchiamo di avvicinarci senza dare nell’occhio sicuramente qualcuno ci vede lo stesso e li avverte. E, seconda cosa... menate duro tranquillamente, non vi fate troppi scrupoli. Chi si mette tra i piedi dev’essere zaccagnato”.
“Il palazzo ha uscite laterali?” domanda Sven.
“Sì, ci sono un’entrata sul davanti e un’entrata sul di dietro” spiega Jacob. “Noi entriamo davanti, un paio di soldati di un altro Plotone ce li portiamo anche loro, e li facciamo appostare dietro, così se qualcuno prova a uscire lo prendono loro”.
Si aggregano così il Soldato Scelto Felix Yardim (mazza e scudo) e il Soldato Semplice Misel Muhe (spada e daga), del V Plotone.

"Voi tre, Felix, Misel e Caporale Bohemond, vi mettete sul di dietro", decreta il Caporale Jacob. "Io e Grace resteremo fuori, a sorvegliare la porta principale. Voi altri entrate, sparpagliatevi, non fatelo scappare".

Palazzo Messner

Il Palazzo Messner un tempo era una dimora nobiliare, ormai è in rovina e mostra segni di un grosso incendio. All'interno ci sono dei fuochi accesi, esce il fumo dalle finestre, coperte per lo più da teli e pelli. I vetri sono tutti spaccati.
Per accedere bisogna salire alcuni gradini, sui quali si trova il grosso portone chiuso malamente e rabberciato, che va aperto con un calcio, prontamente amministrato da Sven. Poi tutti dentro.
All'interno l'ambiente è fumoso, c'è penombra perché le finestre sono coperte e non lasciano trapelare molta luce. L'aria è maleodorante. Subito si sentono grida e gente agitata, anche se nell'ingresso non c'è nessuno.

Le stanze delle donne

Sven e Vodan muovono verso sinistra dall'ingresso, dove ci sono alcune stanze dove si riparano donne e bambini. Spaventati, alzano le mani e non fanno storie. Sono poveracci, temono che qualcuno li voglia cacciare dal riparo di fortuna in cui si nascondono.
"Pietà, non mandateci via... abbiamo freddo..." dice la più coraggiosa tra le donne, una signora anzianotta.
"Non ce l'abbiamo con voi, stiamo cercando Kolomon Schiele. Sapete dove si nasconde?" domanda Sven.
"Noi ci stiamo lontane, più volte ha importunato alcune delle signore più giovani... è sempre mezzo ubriaco. Non so se oggi ci sia, di solito se ne sta di sopra" risponde la donna.
Sven ringrazia e, insieme a Vodan, si allontana.

Cani e padroni di cani

Nel frattempo il Caporale Engelhaft, Colin e Egon aprono una porta che affaccia su un cortile interno dotato di colonnato e di un vecchio impluvium ancora funzionante. Qui ci sono alcune gabbie con grossi cani feroci, un porcile in un angolo e un orticello coltivato per lo più a patate.
"Chi va là" grida un uomo che sta presso le gabbie dei cani.
Senza avventurarsi nel cortile, Engelhaft risponde gridando: "siamo guardie del Margravio, arrendetevi!". Poi intima a Egon di uscire nel cortile per primo, anche se Egon esita, intimorito dai grossi cani che nel frattempo il tizio e altri due suoi compari stanno facendo uscire dalle gabbie. Li tengono stretti alla catena, ma sono bestioni minacciosi.
"Non abbiamo niente da dire alle guardie del Margravio, andatevene!" risponde gridando l'uomo, mentre i cani abbaiano furiosamente.
"Va fuori, Egon", ordina Engelhaft, "che aspetti?"
"Ma ve la state a fa' sotto?" domanda il canaro, che un suo amico chiama Reed. "Perchè non vi fate vedere, se siete guardie?"
"Andiamo insieme" insiste Egon.
"Stiamo andando tutti, ma sei tu che devi andare avanti", sentenzia il Caporale Engelhaft.
Cautamente Egon entra nel cortile ed inizia ad aggirare l'impluvium. Engelhaft gli va dietro.
"Stiamo cercando Kolomon Schiele" dichiara Engelhaft. "Diteci dove si nasconde".
"Non è modo di chiedere questo... ignoranti" risponde Reed.
"Uomini, stiamo cercando Kolomon Schiele e bisogna consegnarlo all'autorità del Margravio" ribadisce Engelhaft.
"E che avrebbe fatto quel beone?"
"È accusato di aver assassinato Mastro Mortimer" risponde Engelhaft.
"Chi?"
"L'erborista, lo speziale... come lo chiamate qui..." interviene Colin, che sembra non essere particolarmente intimorito dai grossi cagnacci ringhianti.
"E a noi che ce ne importa?" domanda Reed, "io mica lo so chi ci sta qua dentro, è un porto di mare"
"Va a rimettere i cani in gabbia e statti buono" ordina Engelhaft.
Intanto, attirati dalla gran cagnara, si affacciano anche Vodan e Sven, e assistono alla scena.
"Saliamo di sopra noi intanto" dice Sven.
"Ti mando Egon, che è un incapace!" dichiara il Caporale Engelhaft, ancora indispettito per l'atteggiamento prudente del suo sottoposto.
La perquisizione delle restanti stanze del piano terra non porta ad alcun esito.

L'ospedaletto di Sorella Nadine

Sven e Egon salgono le scale che conducono al primo piano. Egon ha un'aria un po' dispiaciuta per le critiche di Engelhaft e Sven lo consola: "Non te la prendere, Egon. Engelhaft è diventato Caporale perchè andava a letto col Capitano".
Sven oltrepassa una porta ed entra in una stanza stanza con alcune persone malate ed una religiosa che se ne sta prendendo cura, distribuendo tisane balsamiche. I malati sono in isolamento, hanno problemi al sistema respiratorio, polmoniti o bronchiti, sono potenzialmente infettivi.
"Chi sei?" chiede la donna.
"Siamo delle guardie..." esita Sven, "siamo le guardie, Feidelm, cerchiamo tale Kolomon, un biondastro con delle voglie

in faccia. Dobbiamo fargli delle domande urgentemente"
“Conosco Kolomon, certo. Non è qui”, risponde lei freddamente.
"Ah grazie, allora mi scusi..." dice Sven, e lascia la stanza.

I dormiglioni

Sull'altro lato rispetto alla scala, si apre una porta che dà su un ballatoio, con alcune stanze.
"Rimani a sorvegliare la scala?" domanda Sven a Egon, che acconsente. A breve stanno per salire anche tutti gli altri.
Il piano superiore dell'edificio è ridotto peggio di quello inferiore, la prima stanza è inagibile.
Quando va ad aprire la seconda porta del ballatoio, Sven sente che c'è un ostacolo davanti. Tira una pedata molto forte e la porta si spalanca.
All'interno Sven riconosce subito un odore caratteristico, quello dato da alcune essenze che, bruciate, causano effetti vagamente inebrianti in chi ne inala gli effluvi. La stanza è semibuia, ci sono pesanti tende sulle finestre, ma si riconoscono parecchie sagome addormentate: si tratta di 4 giovanotti e 2 ragazze, seminudi, che dormono scompostamente su dei giacigli a terra, tra cuscini, coperte e ciarpame vario.
"So che non sembra ma sono la legge" dice Sven. "Cerco Kolomon Schiele"
L'inaspettato arrivo di Sven causa un certo scompiglio. Le due ragazze sono le prime a svegliarsi e iniziano a coprirsi e strepitare. Anche un paio dei ragazzi sono svelti a rinvenirsi, mentre quello che stava accoccolato vicino alla porta ha ancora un'aria mezza addormentata. Il quarto, un ragazzetto dall'aria smilza, schizza su come un grillo e corre verso la finestra armeggiando per aprirla.
"Guarda che non serve che ti rompi le gambe saltando, cerco Kolomon" gli dice Sven. Ma il ragazzetto, a torso nudo, scalzo e in brache di tela, si affretta a creare un varco e inizia a scavalcare.
Due dei giovanotti della stanza, appena recuperato un po' di autocontrollo, iniziano ad assumere un atteggiamento aggressivo: hanno dei serpenti tatuati sul petto, che potrebbero essere quelli della banda di "elsenoriti" di cui aveva parlato il Caporale Jacob.
"Noi non sappiamo niente" dice uno. "E anche se sapevamo qualcosa non lo dicevamo certo alle guardie" gli fa eco l'altro. "Noi con le guardie non parliamo".
Anche Sven non parla granchè, e tira una violentissima scudata in faccia al ragazzo, mandandolo al tappeto.
"Dicevamo, sto cercando questo Kolomon Schiele".
Nel frattempo arrivano gli altri, dividendosi tra le varie stanze. Colin annusa l'aria e riconosce subito l'odore della Sativa, una pianta le cui infiorescenze essiccate vengono bruciate per ottenere effetti rilassanti e vagamente inebrianti. Si incuriosisce molto perchè è una pianta che non cresce a latitudini tanto fredde e che, di conseguenza, ha un valore economico non da poco. Vorrebbe fare qualche domanda ma i toni si stanno scaldando in fretta, anche un altro tizio è entrato nella stanza e grida che non vuole le guardie, che le guardie se ne devono andare. Uno dei ragazzi coi serpenti allunga la mano per raggiungere un coltellaccio ma Colin se ne avvede e tira un calcio all'arma, allontanandola. La situazione rischia comunque di degenerare nel giro di poco.
Senonchè...
"Che sta succedendo qui?" domanda Sorella Nadine, entrando nella stanza all'improvviso, con aria molto molto arrabbiata. "Che è questa puzza?" e va alla finestra a spalancare.
I facinorosi immediatamente si fermano, interdetti.
Colin ne approfitta per chiedere della Sativa e una delle ragazze fa capire che l'ha portata il giovane che sta fuori dalla finestra, e che si sta calando.
"E dove l'ha presa?" insiste Colin?
Sven non perde tempo e corre ad una finestra per inseguire il fuggiasco.
Engelhaft irrompe nella stanza e si rivolge a Sorella Nadine.
"Sorella, che ci fate in questo postribolo?" le domanda con severità.
"Chi sei tu per fare domande a me?" risponde la monaca.
"Un Caporale delle guardie".
"Un Caporale..." commenta lei un po' ironica.
"Allontanatevi da questo spettacolo prima possibile, perchè non è uno spettacolo degno dei vostri occhi" ingiunge lui.
Sorella Nadine fa una faccia strana, poi si rivolge ai balordi seminudi.
"Vestitevi", ordina. E se ne va.

L'inseguimento

Di sotto Grace sta già inseguendo il fuggiasco, che ha visto mentre si buttava dalla finestra. Sven subito le è dietro.
Il ragazzo non riesce a correre bene perchè è scalzo, oltre che seminudo. Sven e Grace gli stanno dietro e lo inseguono per un paio di centinaia di metri, attraverso stretti vicoletti. Lo strano inseguimento suscita curiosità nei presenti, che indicano il nudista corridore ridendo.
Finalmente Grace riesce, con uno scatto, a raggiungere il fuggiasco e atterrarlo. Sven accorre immediatamente.
Il ragazzo scoppia a piangere e implora di non avvisare i suoi genitori. Offre insistentemente un anello d'oro che porta al dito in cambio del silenzio.
"E tieniti st'anello, porca miseria", gli dice Sven. "Piuttosto, non far innervosire il Caporale Engelhaft, che coi giovinetti come te ci va giù pesante..."

Sven e Grace raggiungono il Caporale Jacob davanti al palazzo e gli consegnano il prigioniero. Il Caporale chiede al giovane le sue generalità e quando viene a sapere che si tratta di Archibald Crawley, figlio del noto armatore Harry Crawley, subito cambia atteggiamento, mostrandosi gentile e rispettoso.
"Accompagnatelo di sopra a vestirsi e riportatelo giù da me" dice a Sven e Grace.

Colin e Engelhaft nell'Ospedaletto di Sorella Nadine

Risolta la faccenda coi balordi, Colin si affaccia all'ospedaletto di Sorella Nadine e scambia con lei qualche parola amichevole. Le domanda come mai abbia organizzato un ospedale proprio lì.
"Questo è uno dei pochi posti ancora con un tetto" risponde lei, mentre ripone le sue cose e controlla per un'ultima volta i malati.
Arriva anche Padre Engelhaft, adesso molto rispettoso. "Non avete paura a star qui in un posto simile?"
"Sono abbastanza vecchia da farmi rispettare", risponde lei senza tante cerimonie.
Colin e Engelhaft dichiarano di essere dei medici e si mettono a disposizione delle esigenze della monaca, durante il loro tempo libero.
"Grazie, ogni aiuto è bene accetto" risponde lei.

Interrogatorio ad Archibald

Fuori dal Palazzo Messner viene brevemente interrogato Archibald. Il ragazzo continua a supplicare di non dir nulla ai suoi genitori.
Colin gli fa domande sull'erba sativa. "L'ho portata io, l'ho comprata da Theo, da Mazza e Panella" dichiara il giovane.
"Quando l'hai comprata?"
"Stanotte, sul tardi"
"Altre volte pure l'avevi comprata?"
"Sì, un mesetto fa mi pare... ma vi prego, non ditelo ai miei..."
"E chi altri conosci che andava da questo Theo a aquistarla..."
"Alcuni dei miei compagni di collegio, quelli più grandi... come Alec Beltann..."
Viene fuori che il ragazzo frequenta un collegio nel centro città, presso la Chiesa del Radioso.
"Ora basta, andiamo. Ti riporto io" dice il Caporale Jacob.
Ma Colin insiste: "Da Mazza e Panella hai mai visto l'erborista Mortimer?"
"Non lo so, l'erborista mio era Theo" piagnucola il ragazzo, e viene portato via.

Una strategia di indagine

In attesa che torni il Caporale Jacob, i nostri discutono un po' su quale possa essere una strategia di indagine.
"Se sfruttiamo il fatto che qui ancora nessuno ci conosce, possiamo andare a Mazza e Panella e fingerci dei clienti, interessati magari al gioco e a sostanze strane... gli facciamo capire che abbiamo un po' di soldi da spendere..."
"Ma i soldi non ce li abbiamo" dice Sven.
"E poi questo Theo potrebbe essere l'assassino materiale... mica facile farlo parlare"
"Dovremmo sperare che sia un pesce piccolo, anche perchè non abbiamo nulla su di lui, nulla per ricattarlo o altro..." dice Vodan. "Ma voi ogni tanto ci andate a giocare a questo Mazza e Panella?" domanda a Grace, Egon e alle altre due guardie del V Plotone. Misel annuisce: "di vista conosco questo Theo, è uno bello grosso. A volte sono stato a giocare a Mazza e Panella, è un posto divertente"
"Più tempo passa e più ci conosceranno come guardie" dice Colin. "Dovremmo muoverci presto"
Torna il Caporale Jacob, con aria soddisfatta.
Sven nota che al suo mignolo brilla un nuovo anello d'oro, che sembrerebbe proprio quello del ragazzino.
"Tutto a posto, niente di grave" dichiara il Caporale.
"Quali sono gli ordini, adesso?" domanda Engelhaft.
"Non so. Inizia a fare freddo quindi me ne andrei al Nido dei Cinghiali. Però certo... a me non mi convince tanto Sorella Nadine" dice il Caporale Jacob. "Quella non è la prima volta che ci nasconde dei fuggiaschi... o che racconta frottole per intralciare le nostre indagini. Se si potesse tenere d'occhio..."
Si offrono per l'incarico Engelhaft e Colin.
"Ottimo, noi invece ce ne torniamo alla base" dice il Caporale Jacob.

Visita alla cappella di San Moser

Guidati da Egon in un labirinto di strade e vicoletti, Engelhaft e Colin raggiungono la cappella di San Moser. E' ora di pranzo e sono già radunati molti poveri per una distribuzione di un pasto caldo. La piazzetta è riparata da dei tendoni più o meno robusti, ci sono panche e sgabelli ed un'anziana monaca paralitica che serve la zuppa, insieme ad un paio di donne.
Sorella Nadine sta sul retro della cappella, in una specie di piccola farmacia. Quando vede i due non sembra troppo sorpresa, li mette subito al lavoro per estrarre olio essenziale di origano, utile per curare tosse, polmonite e bronchite, e decotto di amamelide, che ha ottime proprietà emostatiche e cicatrizzanti.
Più avanti nel pomeriggio Colin e Engelhaft parlano un po' con Sorella Nadine, riuscendo a vincere il suo innato atteggiamento sospettoso. Sorella Nadine si dichiara convinta che Kolomon Schiele non possa essere l'assassino.

Interrogata sulla malavita locale e su chi presta soldi intorno a Mazza e Panella, fa il nome di Eymerich Dorne. "Che in parte finanzia anche la nostra attività benefica", aggiunge poi. Il nome di Eymerich Dorne non risulta nuovo (vedi cronaca Nido di Vipere).

Il torneo di Briscola riprende

Finalmente al Nido dei Cinghiali riprende il torneo di briscola interrotto sul nascere al mattino. Vengono servite delle crocchette di patate, le guardie si possono scaldare e rinfrancare dopo una mattinata di duro lavoro.
Vodan scambia due parole amichevoli con la guardia che lo aveva sbattuto in cella un paio di sere prima. "Senza rancore", gli dice questi, un po' come a scusarsi, "quando si sta di guardia qui la notte è tutto un via vai di balordi..."
"Nessun rancore" lo tranquillizza Vodan.
Dopodichè Sven e Vodan scambiano due parole in privato. Sven racconta a Vodan dell'anello e di come a quanto pare le guardie siano piuttosto corruttibili.
"Tocca capire se vogliamo tirare dritto o meno... ma dobbiamo essere pronti a scontrarci con questa situazione..." dice Sven.
"Se gli becchi l'assassino vero anche Jacob dovrà abbozzare" dice Vodan.
"Eh, ma inizio ad avere il sospetto che ci sia di mezzo gente anche di un certo livello" dice Sven.
Per quanto riguarda l'approccio da tenere con Theo, i due sono un po' incerti.
"Dobbiamo scegliere se diventare suoi acquirenti, ma è costoso, gli devi far vedere i soldi..." dice Vodan.
"Non abbiamo i mezzi. Semmai proviamo un approccio più semplice, intanto cerchiamo di capire dove abita, quali sono i suoi contatti, le sue abitudini..." dice Sven.
"Lo possiamo pedinare quando esce da Mazza e Panella, vediamo dove va a dormire. Ma poi, prima di andarci a parlare, dobbiamo avere le idee molto chiare. Non abbiamo soldi e se è un assassino, o un complice, non accetterà certo gli spiccetti"
"Possiamo minacciarlo di far girare la voce che ci ha aiutato" suggerisce Sven.
"Speriamo che sia un pesce piccolo, altrimenti se ne frega" dice Vodan. "Ci servirebbe una leva per farlo parlare, dobbiamo raccogliere informazioni su di lui oppure faremo un buco nell'acqua".
"Ho paura che Jacob non ci assegnerà a simili incarichi, perchè sa che rischiamo di scoperchiare qualcosa..." dice Sven.
"Allora diciamo una stronzata a Jacob", dice Vodan, "e facciamo le indagini noi"
"Questo significherebbe oltrepassare un limite. In fondo non sappiamo quanto sia corrotto, sappiamo solo che si è fatto corrompere con un anello per non mettere in mezzo il figlio di un riccone"
"Indirettamente ha danneggiato l'indagine" dice Vodan.
"Potremmo chiedere al cicisbeo che abbiamo accompagnato qui... oppure al Sergente Page..."
"Dominik se ne sbatte, quanto a Page... chi lo conosce?"
"Allora proviamo a seguire la pista senza contravvenire agli ordini. Tanto ci dà ordini cretini... e noi lo facciamo in di più, dopo"
"Eh e poi sennò chi lo sente Engelhaft se lo degradano da caporale..." commenta Sven.

La testimonianza del segretario della Banca di Berenberg

Nel pomeriggio si presenta al Nido dei Cinghiali un giovanotto magro e dai capelli piuttosto unti color paglia. Indossa una giacchetta troppo larga per le sue spalle secche, ha il naso prominente e gli occhi di un verde acquoso. Il suo nome è Sebastian Bates, segretario della Banca di Berenberg.
"Buon giorno miei signori, sono venuto a rendere testimonianza sulle abitudini del defunto Mastro Igor Mortimer", dichiara. "Il de cuius era erborista e proprietario di una bottega nei pressi del Mercato Vecchio. Aveva 3 figli, due grandi e una bambina, ed abitava con la sorella nubile nel Sobborgo di Ponente. Vedovo da parecchi anni, aveva alcuni vizi ai quali faticava sempre più a resistere. Lungi da me voler parlare male di un uomo che ha trovato una simile tragica fine, ma egli aveva il vizio del gioco e delle donne di malaffare. A causa di tali vizi ha dilapidato i suoi averi ed ha contratto debiti, in primis con la nostra Banca. Non so di debiti contratti con altri, dubito che si sia rivolto all'istituto creditizio nostro diretto concorrente, il Monte dei Seebanns, in quanto egli teneva molto al proprio buon nome presso tale istituzione. È possibile che abbia cercato altre fonti di finanziamento, aimè, meno limpide, e che questo gli si sia rivelato fatale.
Per conto del mio superiore, Mastro Adonis, in passato ho svolto qualche idagine sul de cuius, in modo da valutare se fosse o meno opportuno concedergli un secondo credito, dopo il primo di 4 corone d'oro da lui contratto la primavera scorsa e soltanto in parte saldato. Dalle mie ricerche è emerso che Mastro Mortimer non era sufficientemente affidabile. Aimè adesso quasi mi sento in colpa per averlo così severamente giudicato... forse se gli avessimo concesso quel credito oggi lui sarebbe ancora vivo... Ma cosa avreste fatto, nei miei panni? Avreste ritenuto saggio prestare del denaro a un uomo soggetto a simili vizi? Sono ore che mi logoro in questi pensieri, ditemi voi..."
Sven ha un dubbio: "ma se avevate capito che Mastro Igor era insolvente, come mai la vostra banca si è rifiutata di prestargli del denaro? Aveva comunque la bottega a garanzia del credito, avreste potuto avanzare pretese su quella"
"Perchè la nostra banca è un'istituzione che ha una morale, che non si approfitta dei deboli" risponde piccato Sebastian.
Sven e Bohemond si scambiano un'occhiata perplessa. Bohemond si stringe nelle spalle e sussurra a Sven "quello era membro della Lega dei Seebanns, non avranno voluto mettersi in situazioni complicate".
Il Segretario viene interrogato poi sui nomi di possibili contatti del de cuius presso la baratteria di Mazza e Panella.

"Nel corso delle mie indagini ho avuto modo di conoscere due suoi compagni di bevute" dichiara Sebastian Bates. "Uno si chiama Karol Ebener, un ubriacone malvissuto che di mestiere fa il norcino ambulante. L'altro è un falegname, tipo più tranquillo, di nome Marc Frisier".
"A chi appartiene la locanda Mazza e Panella?" domanda Sven.
"Viene gestita da Messer Carter, ma è di proprietà di stimati commercianti della zona" risponde Sebastian. Dopodichè costui viene congedato e si allontana, dopo aver ribadito la massima disponibilità a collaborare anche in avvenire. "Se poi avete piacere di stabilire un conto presso la nostra Banca, tenete presente che le Guardie come voi ricevono sempre un trattamento di favore", aggiunge andandosene.

Il da farsi

I Rimpiazzi si rivolgono quindi al Caporale Jacob, per domandare istruzioni.
"Che cosa facciamo adesso? A cosa rivolgiamo le indagini?"
"Nel mio quartiere, nella mia città, non si ammazzano le persone" dichiara il Caporale. "Noi, come Guardia Civica, dobbiamo dare il messaggio che queste cose non si fanno. Stavolta hanno un po' esagerato... e noi dobbiamo rompere un po' le scatole. "
"Andiamo a fare domande a questa gente, a Mazza e Panella?" chiede Bohemond.
"Non credo che prenderemo il colpevole... o magari prenderemo il colpevole materiale ma non sarà facile capire o rinchiudere chi lo ha mandato. Però dobbiamo dare il messaggio che non bisogna esagerare. Noi siamo elementi di equilibrio in questa città. Dobbiamo evitare problemi eccessivi, manteniamo l'equilibrio. Andate pure, rompete pure un po' le scatole... ovviamente senza esagerare".
Rimasti soli, i Rimpiazzi discutono un po' in privato.
Engelhaft riferisce in colloquio con Sorella Nadine, da cui è emerso il nome di Eymerich Dorne.
Engelhaft è un po' amareggiato: "Siamo qui alle dipendenze di un caporaletto, la cui unica finalità è di mostrare il suo prestigio in questo quartiere picchiando qualche poveraccio. Noi che cacchio facciamo?"
"Io disprezzo come voi il lassismo del caporaletto, ma se opera in queste modalità avrà delle ragioni, cioè sono delle politiche di contenimento del danno per gestire una situazione altrimenti ingestibile. Il nostro obiettivo oggi qui, mentre aspettiamo che la scappatella del nostro Ser Dominik vada avanti, non è di cambiare il mondo. Possiamo cercare di fare il nostro lavoro. Ci è stato detto di pestare i piedi a pesci piccoli per far capire di non fare assassinii, e questo è già un risultato. E probabilmente meglio di così non si farà. Io di andare da questo capobastone... Eymerich Dorne... bo... che ce ne viene?" dice Bohemond.
"Ci diamo la possibilità di ucciderlo?" chiede Engelhaft.
"Penso sia impossibile, oltre che non voluto dai nostri capi" dice Vodan.
"Siamo guardie, dobbiamo fare quel che ci viene ordinato" ribadisce Bohemond.
"Ma io non parlo di ucciderlo con con le divise indosso. Fuori dalle regole noi lo uccidiamo, perchè è un cattivo. E' un'ipotesi..." dice Engelhaft.
"Sarebbe una palese deviazione dagli ordini ricevuti" dice Bohemond. "Non abbiamo diritto di farlo, siamo dei cazzo di soldati..."
"Incappucciati" dice Vodan.
"Per me da un punto di vista morale non ci sarebbero problemi" dice Engelhaft. "Io sono un inquisitore e a quel che sappiamo Dorne traffica con roba scottante, c'era lui dietro al Risvegliato nel baule che aveva Magnus..."
"Facciamo un passo alla volta, vediamo cosa succede e poi decidiamo, all'impronta" dice Sven.
"A me viene un'idea spiritosa" dice Vodan. "Da quel che abbiamo capito probabilmente sono quelli o di Mazza e Panella, o questo Dorne, oppure altra gente che non sappiamo. Sicuramente non Kolomon. Andiamo dall'intermediario di Dorne, gli diciamo "sappiamo che sei stato te ma ti togliamo il problema e mettiamo in galera Kolomon ma tu in cambio ci dai un'altra merdata come quella che hai dato a Magnus quella volta, una cosa che sctta che te ne vuoi liberare. A me mi fa spaccare"
"E Kolomon?" chiede Sven
"Ehhh... so cazzi di Kolomon" dice Vodan.
"Archiviamo il caso e in cambio gli chiediamo una cosa" dice Sven.
"Se è stato lui ci dà qualcosa, sappiamo che è stato lui, e potrebbe partire in futuro la spedizione punitiva notturna. Se invece dice che cazzo stai a di' non so stato io, hai tolto una probabilità" dice Vodan.
"Io al posto suo non la prenderei sul serio sta cosa" dice Bohemond. "Ha senso solo se ti presenti lì con una prova schiacciante"
La discussione prosegue tra i vari Rimpiazzi, incerti sul dafarsi.
"La saggezza tumulare di Sven mi convince stavolta" dice Engelhaft. "Facciamo piccoli passi"
"Piccoli calci" dice Sven.
"Indaghiamo alla Barca Rossa a cercare Dorne e a Mazza e Panella" dice Vodan.
"Cerchiamo qualche indizio prima di andare a rompere le palle a Dorne" dice Engelhaft. "Io lo vorrei ammazzare.... ma cerchiamo prima di capirci qualcosa. Interroghiamo gli amici ubriaconi del morto".
E viene deciso di far così.

L'interrogatorio del norcino ambulante

Il norcino ambulante, Karol Ebener, vive presso una vedova non distante dalla Barca Rossa.
Nel tardo pomeriggio i Rimpiazzi lo vanno a cercare a casa.
Apre la porta la vedova Josefa, in vestaglia, con aria accaldata, occhi lucidi, sembra febbricitante. Solo Colin, colpito dall'aria un po' discinta della donna, inizia a sospettare di aver interrotto un convegno amoroso.
La vedova va a chiamare Karol, che scende poco dopo dalla sua stanza. E' un uomo magrissimo, smunto, con ulcerazioni sulla pelle e chiazze di alopecia, sembra che i linfonodi al collo siano oltremodo gonfi. Il suo aspetto è quello di una persona gravemente malata.
Engelhaft va subito al dunque, chiedendo di Mastro Igor. Karol sa della sua morte, che lo ha molto turbato. Inizialmente dice di non sapere nulla, ma dopo qualche insistenza e la promessa da parte delle guardie di acquistare qualche salamino, ammette di aver sentito il defunto che parlava di un "lavoretto" che gli era stato commissionato da tal Overdeen, persona importante che raramente si fa vedere alla baratteria.
"Di che tipo di lavoretto stiamo parlando?" domanda Sven.
"Veleno. Doveva preparare un veleno, qualcosa del genere..."
"E perchè te ne ha parlato?" insiste Sven.
"Siamo... eravamo amici... e poi se c'è una persona in grado di mascherare un sapore, quello sono io!" aggiunge, tra il serio e il faceto.

Il funerale di Mastro Igor Mortimer

Sorge il sole pallido del 3 dicembre. La giornata è umida ma non troppo fredda, c'è nebbia sul mare e un'atmosfera malinconica.
I nostri dicono al Caporale di voler parlare con la figlia di Mastro Mortimer. Lui è soddisfatto. "Bravi, siete molto attaccati. Ci sarà il funerale del decuius oggi" dice il Caporale Jacob.
"Potrei andare a vedere se ci sono persone sospette" dice Engelhaft.
"Se volete parlare con la figlia del decuius, quello è il posto giusto" dice il Caporale Jacob.
"Io amo i funerali, quindi vado" dice Engelhaft. Gli altri si aggregano.

Il cimitero si trova oltre il Sobborgo di Ponente, a distanza di vista dal mare. I nostri arrivano in anticipo, ancora non c'è nessuno nella campagna silenziosa, tutto tranquillo.
Engelhaft si mette a pregare, mentre gli altri commentano quanto sia ormai insolito trovarsi in un cimitero quieto e tranquillo, senza morti che si rialzino dalle tombe.
Dopo un po' si vede arrivare il becchino Rodhes, con una pala in spalla e l'orfanello che tiene una cariola. Si mettono a scavare una buca.
"Ci dobbiamo sbrigare, siamo un po' in ritardo, tra un'oretta arrivano" dice il becchino a Colin, che gli fa qualche domanda. Subito Colin viene arruolato e inizia a spalare.
"Che si dice di questo Mortimer?" chiede Colin al becchino.
"Che è morto"
Arriva un piccolo corteo con carretto trainato da mulo ed una decina di persone. Entrano nella cappellina per la funzione.
I nostri notano un uomo da solo sul fondo della cappellina, che ha l'aria triste e inquieta.
Engelhaft gli si avvicina, lui si scansa.
"Un amico di messer Mortimer?"
"Ci conosciamo?" domanda l'altro, intimorito.
"Se io voglio, ci conosciamo." L'uomo impallidisce "Siamo guardie del Margravio", spiega Engelhaft.
"Il mio nome è Marc Frisier" dice l'uomo.
La zia si gira arrabbiata e fa cenno di stare zitti.
Engehaft sta accanto a Marc Frisier, che è molto inquietato, sembra persino spaventato.

L'interrogatorio del falegname Marc Frisier

Amico e compagno di bevute di Mastro Mortimer, Marc Frisier è un debole ma cerca di condurre una vita ordinata: ha una bottega di falegnameria, specializzata in sedie, sgabelli e panche, una moglie e parecchi figli.
Engelhaft cerca di mettere a suo agio Marc Frisier: "Al caporale Jacob dispiacerebbe un altro omicidio nel quartiere... cerchiamo di evitarlo... se tu ci dici qualcosa abbiamo la forza e l'autorità per proteggerti.."
Dopo un po' di esitazione, l'uomo inizia a parlare. Dichiara di avere intenzione di smetterla col gioco d'azzardo e con gli altri vizi, perchè non vuole fare la stessa fine del suo buon amico Mortimer.
"Era un uomo generoso, qualche volta mi ha anche prestato dei soldi, per togliermi dai guai".
"Dunque dicci tutto quello che sai".
Frisier spiega di avere un debito nei confronti di tal Heywood, che già un paio di volte lo ha minacciato di fare un discorsetto a sua moglie. "Era ieri sera davanti casa mia, mentre mangiava con aria tranquilla una panella. Gli ho promesso che avrei saldato il debito stasera. Ho racimolato 4 corone d'argento... glie ne devo 6, ma spero che intanto si accontenti, e che stia alla larga dalla mia famiglia!"
"Sai dirci da chi dipende questo Heywood?" domanda Vodan. "Se ti dico delle iniziali... mi fai cenno...?"
Frisier fa una faccetta quando sente le iniziali "ED", quelle di Eymerich Dorne. Vodan annuisce soddisfatto.

"E insomma dov'è questo appuntamento?"
"In un capannone isolato oltre il Fronte del Porto, un magazzino a picco sul mare... non distante dal Bosco dei Picchi" dice Frisier. "Ma se Heywood vede che mi presento con le guardie... scapperà! E poi si vendicherà contro la mia famiglia!! Vi prego, non fategli capire che vi ho parlato...."
"Sta tranquillo, non sospetterà nulla" lo rassicura Engelhaft.

Leyden Mortimer spiega gli affari di suo padre

Al termine delle esequie i nostri si avvicinano alla figlia di Mastro Mortimer e le fanno qualche domanda sulle attività di suo padre, in particolare ciò che si sarebbe potuto evincere dai registri contabili del negozio.
"Il registro del negozio conteneva delle irregolarità, proprio così. Io non sono molto esperta, ma difficilmente mi confondo su queste cose. Sono convinta che mio padre nascondesse degli ammanchi di denaro, che poi venivano risistemati. Il registro serviva perchè doveva essere a disposizione della Lega, anche se molto raramente veniva visionato".
Riguardo ad alcuni nomi presenti nel registro, Leyden dichiara che:

- Jeremy Overdeen a volte si recava in bottega per acquistare prodotti di uso comune, tendenzialmente costosi
- Heywood si presentava a sera inoltrata in bottega, raramente lei l'ha incrociato: aveva un'aria un po' intimidatoria

La giovane entra nel dettaglio delle irregolarità, incoraggiata dalle domande dei suoi interlocutori:
"Il registro segnava ordinatamente tutte le ordinazioni, anche quelle provenienti da lontano. Recentemente avevo notato che l'apparente costo di erbe del tutto banali appariva innaturalmente gonfiato. Ho domandato a mio padre il motivo, ma lui ha negato. Incuriosita, quando è arrivato lo scorso carico da Sud, circa una ventina di giorni fa, ho sbirciato nello scaffale dove normalmente mio padre tiene sostanze un po' più pericolose, diciamo, e c'era un contenitore in terracotta contenente dei semi che non avevo mai visto. Ne ho serbati un paio, ripromettendomi di capire cosa fossero. Poi sono successe tante cose e mi è passato di mente. Se volete posso mostrarveli".
Colin si dimostra subito molto interessato e, insieme agli altri, accompagna la giovane a casa. Qui lei mostra allo speziale dei piccoli semi neri a forma di fagiolo.
"Si tratta di semi di Stramonio" dichiara Colin, "una pianta altamente velenosa. Può essere mortale se assunta in quantità elevate, oppure causare amnesie, allucinazioni, addirittura costringere persone a fare ciò che non vorrebbero... e in seguito dimenticarsene".
"Li possiamo tenere questi semi?" domanda Vodan.
"Ma certo, teneteli pure" dice la giovane.

La denuncia di una vecchia signora

I nostri tornano al Nido dei Cinghiali, dove arriva la vecchia Kinna, e sbraita contro le guardie che non si danno abbastanza da fare nel combattere il crimine.
Artemus l'ascolta annoiato, lei è sempre più aggressiva.
Engelhaft interviene e minaccia la donna di chiuderla in cella se continua ad oltraggiare le guardie.
"Ma allora è vero quello che dicono, che un cittadino onesto viene a denunciare un crimine e lo sbattete in galera!" dice la vecchia.
Dopodichè racconta, a suo dire per l'ennesima volta, che il fuggiasco Kolomon Schiele è passato proprio davanti casa sua, poco fa.
"Andiamo a controllare" dice il Caporale Engelhaft. Poi sprona l'anziana a tornarsene a casa. "Forza signo', che il sugo si attacca!"
La vecchietta se ne torna zoppicando verso casa sua e le guardie la precedono e fanno un po' di domande in giro.
In effetti sembrerebbe proprio che sia passato il ricercato, diretto verso Nord.
"E' la direzione della cappella di San Moser", dice Colin, ormai esperto della zona. "Andiamo a dare un'occhiata".

Il nascondiglio di Kolomon Schiele

I nostri si avvicinano cauti alla cappella, dove si stanno radunando un po' di poveracci che sperano in un piatto caldo. Dopo un po' di appostamento, notano che Sorella Nadine dà un paniere ad un ragazzino, il quale si allontana frettolosamente. Lo seguono Colin, Vodan e Bohemond fino ad uno scantinato non distante. Una volta che è uscito, i tre entrano e trovano... Kolomon Schiele, il ricercato.
Dopo averlo rassicurato, i nostri si fanno raccontare cosa è successo la sera del delitto.
"Mi trovavo davanti alla bottega di Mastro Mortimer, quando ho sentito che dentro c'era gente che litigava. Ho dato un'occhiata dalla finestra... c'erano due uomini, uno brandiva un'accetta, l'altro aveva una spada al fianco, che era quello che parlava. Ricordo bene quel che ha detto, ha fatto un discorso sui debiti da pagare, i servizi da svolgere... Mastro Igor ha detto che aveva ricevuto un carico da Amer e che presto avrebbe fatto quanto pattuito, ma siccome il tizio con la spada insisteva, a un certo punto ha detto una cosa... ed è successo tutto velocemente. Ha parlato di... loggia, ha detto una cosa tipo "puoi dire al tuo padrone che conosco il suo volto e la sua loggia. Immediatamente il tizio con la spada ha fatto un cenno a quello con l'ascia, che è partito all'attacco. Inutilmente Mortimer ha provato a sparare con la balestra... è stato ucciso"
"E tu che hai fatto?"

"Mi sono accorto che c'era una donna alla finestra e le ho fatto cenno di chiudersi dentro, poi sono corso via, fino all'angolo. Dopo poco i due sono usciti, quello con l'ascia rasportava una cassetta di legno"
"Li hai riconosciuti?"
"Quello con la spada no, era di spalle, non ho riconosciuto la sua voce. Aveva un mantello pregiato, di colore blu... si capiva che era uno benestante, un signore. L'altro, quello con l'ascia... sì, l'ho riconosciuto. Si tratta di Theo, il buttafuori di Mazza e Panella.

Riflessioni dopo la rivelazione di Kolomon Schiele

Ritrovatisi da soli, i nostri discutono sul da farsi.
"Abbiamo il nome dell'esecutore materiale, questo Theo... già coinvolto nella compravendita di sostanze illecite" dice Bohemond. "Che facciamo?"
"Bisogna fare qualcosa co sto Theo", concorda Vodan.
"Bisognerebbe prenderlo... nasconderlo...." propone Colin.
"Non abbiamo i mezzi per nasconderlo" dice Vodan.
"Beh ma io per nasconderlo intendo prenderlo, farlo a pezzi e buttarlo in mare" dice Colin.
"Alla faccia di nasconderlo!" dice Sven.
"Ha senso andare da Mazza e Panella" dice Colin.
"E vediamo come gira il fumo..." dice Bohemond.
"Inutile nasconderci dietro al dito, il prossimo passo è Theo, ma dobbiamo capire prima come gestirlo" dice Sven.
Engelhaft spiega ai compagni che il termine *loggia* è spesso associato al culto di Gargutz.
"Amici, purtroppo vi devo insegnare una cosa triste del mio mestiere. Nell'Inquisizione la via più facile per ottenere prove e testimonianze non è andare subito a cercare il pezzo grosso, ma torchiare il pezzo piccolo, perchè è quello che ha più paura e..."
"Cioè Theo?" domanda Vodan.
"No, il salsicciaio" dichiara Engelhaft.
"E perchè non la vecchia?" domanda Bohemond.
"Il salsicciaio è l'unico che ci ha fatto il nome di Overdeen. Perchè il salsicciaio sa più cose del falegname? Che poi guarda caso è l'unico che vince a carte... il mondo basso sfortunatamente è quello che puoi più facilmente torchiare con il braccio secolare".
"Scusate ma è semplice, abbiamo un bersaglio: il buttafuori Theo" dice Sven.
"Non è così disarmato come pensi, appena lo arresti lo tirano fuori..." dice Engelhaft. "Il salsicciaio non lo tira fuori nessuno"
"Magari perchè non sa un cazzo" dice Vodan.
"Se la vuoi chiudere qua vai da quello e lo uccidi... negherà fino all'inverosimile" dice Engelhaft.
"Tu che vorresti fare al salsicciaio?" chiede Vodan.
"Magari non c'entra nulla" dice Sven.
"Ma no, secondo me può darsi che non sia implicato come è implicato Theo..." inizia Engelhaft.
"Te credo... è l'assassino theo!" dice Vodan.
"Ma magari il salsicciaio è il baro che viene mandato ai poveracci a fregargli i soldi e implicarli nel problema degli strozzini. Un adepto di Gargutz potrebbe anche fare questo" dice Engelhaft.
"Il ragazzino ricco conosce Theo e magari ci sa dire qualcosa..." dice Bohemond.
"Adombriamo al caporale la possibilità, gli diciamo che ci sono tracce che portano a Mazza e Panella, dovremmo andare giù pesante con qualcuno che lavora lì...e vediamo come reagisce" dice Sven.
"E però gli devi dire che tracce..." dice Colin.
"Non tocchiamo il figlio del nobile ma a Mazza e Panella dobbiamo andare a fare un po' di casino" dice Sven.
"E poi cosa chiedi a Theo?" chiede Engelhaft.
"Ci andiamo giù pesante perchè abbiamo la copertura del caporale" dice Sven "Dobbiamo capire fino a dove possiamo spingerci"
"Dico una stronzata" dice Vodan "non rompiamo il cazzo a Theo per il momento, aspettiamo un po'. Non andiamo a menare il salumaio perchè secondo me non conviene, invece prima possiamo andare al caporale e farci dare una minima autorizzazione, gli diciamo che dobbiamo raccontare un po' di cazzate, fare finta di essere guardie corrotte e così via... se il caporale dice di si, andiamo dal salsicciaio e gli diciamo che siamo in contatto con roba interessante di cui ci dobbiamo disfare, questi sono 3 semi e ne abbiamo molti altri... e vediamo il salsicciaio come reagisce" dice Vodan.
Colin propone di riaprire il canale di approvigionamento dello stramonio.
"Magari i figli del morto hanno bisogno di un bravo erborista" dice Colin.
"E' un lavoro lungo, non credo che abbiamo il tempo" dice Bohemond.
"Certo col cadavere di quello ancora caldo... è una cosa lunga" dice Vodan. "Ora noi potremmo insabbiare il caso. uno va da qualcuno grosso e gli si dice che possiamo mandare il caso in porto oppure insabbiarlo... se ci guadagno qualcosa..."

Preparativi per la spedizione da Heywood

Prima di recarsi dal falegname, Marc Frisier, i nostri discutono a lungo su come comportarsi, per evitare di metterlo in pericolo e allo stesso tempo riuscire a individuare il losco Heywood.

Chiedono anche al Caporale Jacob il permesso di svolgere la missione esplorativa al porto.
"Sarebbe una buona cosa interrogare questo Heywood" conferma il Caporale. "L'ho sentito già in passato nominare, ma non l'ho mai visto".
"Adesso andiamo a raccogliere la sua deposizione" dice Vodan. "Ma non vogliamo allarmarlo troppo. Stavamo pensando di andarci a parlare come se fosse uno informato sui fatti, gli diciamo che stiamo indagando su uno che gli deve dei soldi"
"Fate attezione che ci potrebbe essere qualche rischio" dice però il Caporale. "Io ho già perso diversi uomini, recentemente, e mi dispiacerebbe molto avere altri feriti o peggio nel mio plotone."
Dopodichè il Caporale dice anche che almeno uno dei Rimpiazzi, "uno grosso", deve svolgere un altro incarico insieme a Grace e Egon. "Si tratta di un'operazione di scorta riservata", dichiara.
Bohemond si presta all'incarico, mentre gli altri vanno alla bottega del falegname.
Una volta fuori dal Nido dei Cinghiali, Engelhaft propone ai compagni una sua teoria preoccupante: "Il Caporale ha cercato di capire più informazioni possibili su quel che dobbiamo fare con Heywood, ha un po' scoraggiato la spedizione e poi ha cercato di indebolire il gruppo, rendendolo meno forte, togliendo uno 'grosso'. A me sembra molto sospetto. Se fosse stato il Sergente Rock, avrebbe insistito e preteso più informazioni. Questo secondo me non insiste perchè ha la coda di paglia".
"Ora però mi è venuta voglia di andare da Heywood" dice Vodan.
Segue una breve discussione per decidere l'approccio, e come regolarsi riguardo alle armature. Alla fine si decide che Sven e Engelhaft restano qualche decina di metri dietro, in armatura, rispetto a Colin e Vodan che svolgeranno il pedinamento più furtivo.

Verso il luogo dell'appuntamento

Il falegname chiude la bottega, Vodan gli si avvicina silenziosamente e lo tranquillizza.
"Tutto a posto, tu vai all'appuntamento, porti i soldi, noi faremo finta di averti pedinato... così non ti sospetterà nessuno"
Il buon falegname ha un'aria davvero molto agitata e impaurita, chiude le imposte della bottega e insiste di nuovo con i Rimpiazzi: "vi prego, qualunque cosa accada... non mi mettete nei guai! Quella è gente che non scherza, io ho famiglia..."
"Sta tranquillo, puoi contare su di noi".
Il falegname si avvia verso il luogo dell'appuntamento, un magazzino che si trova oltre il Fronte del Porto, in una zona buia e poco popolata, con alcune case diroccate, tende, e nelle vicinanze la sagoma ombrosa del Bosco dei Picchi.
Il mare è mosso, si ode il fragore delle onde.
Vodan e Colin vedono la sagoma di Frisier avvicinarsi alla scogliera, qui alta una decina di metri, e scomparire. C'è infatti una scaletta scavata nella roccia, da cui si può scendere su un molo di legno, oltre il quale si trova il magazzino: una grossa palafitta dall'aria dismessa, dalle cui assi malridotte filtra tuttavia un pochino di luce.
Sul molo è ormeggiata una barca.
Vodan e Colin si appostano sul ciglio della scogliera, nei pressi di alcune casse abbandonate ed una grossa carrucola. Sven e Engelhaft aspettano un po' distanti, in silenzio.
D'un tratto Sven ha la sensazione di essere osservato. Poco dopo scorge una figura furtiva che sgattaiola sul ciglio della scogliera, poco più a est rispetto a Colin e Vodan, e tramesta un paio di minuti in silenzio, per poi dileguarsi.
Passa un po' di tempo, il falegname non esce dal magazzino.
"Quanto ci mette a dare 4 monete?" si domanda Vodan.
"Forse stanno discutendo delle monete mancanti" dice Colin.
Passano altri 5 minuti e Vodan (con un 9-9-9 di ascoltare) riesce a udire dei lamenti portati dal vento: "Pietà! Non lo sapevo, lo giuro!". E' la voce del falegname.
Poco dopo si avvicinano anche Sven e Engelhaft e il gruppetto decide di scendere a vedere che sta succedendo nel magazzino.

Combattimento nel magazzino

I nostri scendono le scalette e avanzano lungo il molo. Bussano alla porta.
"Siamo guardie, stiamo entrando" dice Sven.
Silenzio.
"C'è qualcuno?"
Nessuno risponde, ma si sente il mugolio di qualcuno che si lamenta, imbavagliato.
Affacciandosi all'interno, i nostri vedono un tavolinetto con sopra una lanterna e, subito dietro, il povero falegname legato, imbavagliato e malmenato.
"Ehi, chi ti fa del male?" domanda Engelhaft avanzando.
"Visto che non c'è nessuno, io slegherei il poveraccio" dice Vodan.
Pochi istanti dopo si sentono pronunciare delle rune ed una ragnatela magica si materializza addosso a Colin, Vodan e Engelhaft, appiccicandoli tra la robaccia, le casse di legno mezze rotte e il tavolinetto traballante. Sven riesce ad evitarla spostandosi nella direzione opposta.
"Siamo guardie, non siamo qui per combattere... qualsiasi cosa stiate facendo, smettete" dice Sven.
Si sente una voce dall'alto, da un ballatoio avvolto dalla tenebra: "Chi vi manda? Avete una sola possibilità per rispondere"

"Il nostro superiore è il Caporale Jacob" dice Sven. "Stavamo seguendo il falegname, abbiamo sentito dei rumori... possiamo anche parlarne"
"Risposta sbagliata" dichiara la voce dall'alto.
Engelhaft si rende conto che sta per essere lanciato un altro incantesimo, ed invoca gli Dei per fermarne gli effetti. Fortunatamente quindi non sembra accadere nulla.
Ma subito dopo qualcuno dall'alto tira un dardo di balestra sulla gamba del falegname, che si dimena disperato. Anche Engelhaft, che si sta liberando dalla ragnatela, viene raggiunto da una freccia, ma l'armatura sapientemente indossata lo protegge. Vodan strappa la ragnatela e corre verso il falegname per proteggerlo, facendogli scudo col tavolino.
Nel parapiglia che segue, Sven trova nascosto tra le casse abbandonate un uomo armato e lo affronta in combattimento. Dopo un rapido scambio di colpi, è il Rimpiazzo di Uryen ad avere la meglio, e il malvivente finisce a terra rantolante col ventreo gravemente ferito.
Colin si rende conto che la ragnatela magica sembra essere infiammabile e ne tira una ciocca sul ballatoio, dopodichè riesce a tirarci contro anche la lanterna, che si spacca. Viene però colpito a sorpresa da un dardo (forse avvelenato) dalle spalle: qualcuno sembra nascondersi nei pressi della porta del magazzino.
Vodan protegge il falegname, Engelhaft prega, Sven si accorge con sorpresa che in un buco del pavimento che dà sull'acqua, si sta muovendo cautamente un uomo dalla cui mano si sprigiona della luce magica.
Il chiarore tremolante illumina un minuscolo molo sferzato dalle onde ed il fianco di una barchetta a remi.
Sven non perde tempo e salta sul molo, mentre la luce si spegne.
Almeno altri due uomini sono sul ballatoio, accanto alla scaletta sotto cui si sono appostati Vodan e Engelhaft. Uno si allontana, muovendosi verso il piccolo incendio appiccato da Colin, e Engelhaft sale per incalzarlo. L'altro si sposta nella direzione opposta, per arrampicarsi ad una carrucola, e Vodan gli va dietro, trascinandolo giù e coinvolgendolo in una bonaria scazzottata.
Engelhaft è meno bonario: con un'unica solenne mazzata in testa, spacca il cranio del povero grassoccio brigante, che muore sul colpo.

La barchetta del mago

Mentre di sopra il combattimento infuria, Sven si rende conto che il mago in fuga è salito a bordo di una barchetta a remi, sballottata dalle onde che si infrangono tra i pali di sostegno della palafitta.
Il buio è assoluto, ma ad un tratto il mago lancia l'incantesimo Flash, con cui cerca di abbagliare il suo inseguitore.
Il risultato è però che Sven, benchè infastidito dalla luce improvvisa, riesce a localizzare almeno a grandi linee il nemico e gli mena colpi alla cieca, riuscendono a ferire un paio di volte: prima di striscio alla gamba, poi più violentemente al ventre. Dopodichè la barchetta si allontana abbastanza da non essere più a tiro dei colpi di Sven, che torna quindi di sopra ad aiutare i compagni.
Vede Vodan che sta facendo a pugni con un bandito, e gli si sostituisce: "Vodan, lo stronzo sta scappando su una barchetta.... vedi se riesci a beccarlo con l'arco in qualche maniera..."
Vodan abbandona la scazzottata, che prende un'altro tono quando Sven, con due colpi bene assestati, ferisce gravemente il nemico.
Vodan corre dall'altra parte del capannone, dove apre una finestraccia mezza rotta e mira alla barchetta del mago che, mossa dalle correnti, si allontana verso Est. Il primo colpo si conficca sul fianco della barchetta, la sagoma del Mago ferito si rannicchia ancora più su sè stessa. Ma Vodan prende meglio la mira e scocca di nuovo, stavolta centrando in pieno il bersaglio.
La barchetta vaga alla deriva col moribondo a bordo. Vodan esulta di soddisfazione.

Colin esegue un arresto

Colin esce dal magazzino e scorge la sagoma di un uomo in fuga verso la scaletta sulla scogliera. Gli corre dietro.
Il fuggiasco, agile di movimenti, inizia a salire le scalette ma, al momento della curva del piccolo tornante, prende male le misure e scivola di sotto, cadendo in basso di un paio di metri sulla roccia (5-5-5 atletica). Colin gli è subito sopra.
"Arrenditi e non ti farò del male" dice Colin.
Il tizio fa una faccia malinconica e allunga la mano, come a chiedere aiuto. Colin esita qualche istante poi gli porge la mano per aiutarlo, ma il cattivone prova a trascinarlo di sotto e farlo cadere dalla scogliera. Colin riesce a rimanere in piedi e, con lo stocco, lo colpisce lievemente sulla testa.
"Ok mi arrendo, mi arrendo", dice allora il malvivente, e lascia cadere con nonchalance qualcosa in mare.
Colin obbliga il fuggiasco a ritornare sui suoi passi e, tenendolo bene sotto mira con la punta dello stocco, lo riporta al magazzino.

L'interrogatorio di Heywood morente

Ben due banditi feriti hanno provato a salvarsi tuffandosi nel buco del pavimento, verso il molo sottostante: il primo affrontato da Sven e il secondo, prima preso a pugni da Vodan e infine ferito gravemente di nuovo da Sven.
Il primo è riuscito ad aggrapparsi al moletto, benchè a stento, e rimane a mollo nell'acqua gelida a lungo, prima che Engelhaft si accorga di lui e provi a tirarlo in salvo. L'altro, più sfortunato, finisce in acqua e non ha la forza per tirarsi su, e muore tra i flutti in poco tempo.
Il superstite, ripreso con un certo sforzo grazie alla carrucola e all'aiuto di Vodan, è proprio Heywood, la persona che

doveva incontrare il falegname (che giace ferito in un angolo, spaventato a morte).
Le condizioni di Heywood appaiono subito disperate a Engelhaft, che prova a stabilizzare la grave ferita al ventre dell'uomo.
"Ah sei tu Heywood lo stronzo" dice Engelhaft. "Scelta sbagliata eh, combattere contro le guardie, quando sei debole. Tra l''altro sei anche empio e corrotto. Quando è finito tutto, quando saranno morti tutti i tuoi compagni, vedremo se riesci a spravvivere, ma sopravvivi per morire, ma potresti rendere l'anima agli dei.. e consegnare i tuoi compari... Dicci chi ti manda".
Heywood sembra stremato, trema e sta per esalare l'ultimo respiro, riesce a pronunciare solo un nome: "Darkenblot".
"E chi è?"
"hhh.. aiuto..."
Engelhaft lo sostiene. "Cerca di sopravviere qualche minuto perchè ci devi raccontare la storia di Darkenblot per salvarti l'anima . Io posso salvarti l'anima".
L'unica preoccupazione di Heywood, a quanto pare, è quella di far sì che i suoi fratellini ottengano il denaro che ha messo da parte "nell'orcio, sotto il tiglio, vicino alla bottega della lavandaia Lotte, mia mamma"
E' disperato, piange, "mamma, perdonami..."
Vodan gli promette che consegnerà il denaro ai fratellini, se lui racconta di Darkenblot.
"Darkenblot è nellla innocenza di smeraldo", prova a dire Heywood, "ha la maschera... occhi rossi..."
"Tu sai niente della Loggia?"
"Lo smeraldo..."
"La faccia è la maschera"
"Io non sono della Loggia, lo faccio solo per denaro"
Riesce a biascicare qualcosa su un paravento che raffigura una ragnatela nell'Ongelkamp, dietro c'era Dorne"
"Chi era il mago sulla barchetta?"
"Adrien, lui è della Loggia"
"E a che serviva un mago per prendere quattro soldi a un falegname?"
"Lui doveva capire quante ne sa il falegname, roba che non mi intendo..."
Colin lo medica, ma anche lui concorda nel dargli ben poche speranze di sopravvivenza.

L'interrogatorio di Oskar

L'altro prigioniero, quello catturato da Colin, dichiara di chiamarsi Oskar.
E' un uomo sui 25 anni, rosso di capelli, smilzo.
"Che fai nella vita?"
"Rubacchio" risponde lui. "Stasera ficcanasavo"
Racconta di essere stato pagato da Adrian. "Non faccio parte della Loggia, ma so che esisto".
"Che veleno mi hai tirato addosso?" gli domanda Colin.
"Un veleno che viene dal Nord, da certi insetti grossi che hanno là" risponde Oskar.
"E l'hai buttato? Che spreco..." commenta Colin. "Chi te l'ha venduto?"
"Mastro Mortimer".
Vengono fatte un po' di domande a Oskar, che parla con malcelato disprezzo della combriccola della Loggia: "tengono le maschere per impressionare i cretini, poi si tolgono le maschere e vanno a bere in taverna"
"E' Theo l'assassino di Mastro Mortimer?"
"Possibile" risponde Oskar.
"E Mortimer faceva parte della loggia?"
"Credo di sì."
Minacciato di finire in galera, Oskar si dimostra molto fiducioso di venire liberato in tempi rapidi. "Vuoi sapere chi è la guardia corrotta? Mettimi dentro, aspetta, e vedi chi mi tira fuori. E avrai la tua guardia corrotta".
"No, perchè non me lo fa sapere"
"E' più semplice se muoiono tutti nell'incendio del magazzino" suggerisce Colin.
"Io però posso esservi utile" inizia a allarmarsi Oskar. "Quando Adrian non si farà più vedere, qualcuno verrà a contattare me... portatemi a casa, uno di voi, o due, come volete, mi sorveglia... e nel giro di un giorno o due qualcuno mi verrà a contattare, garantito"
"Però quanto è perfetto se va tutto a fuoco... e nessun testimone..." insiste Colin.
"Prima sentiamo il falegname, cosa sa il falegname di così importante... "
"Voi consegnatemi alle guardie, mi faccio un paio di notti in guardina, poi mi fanno uscire, e vi faccio contattare..."

Bohemond di pattuglia alla Barca Rossa

Mentre i suoi compagni sono in missione al magazzino, Bohemond svolge un ruolo di pattuglia, insieme a Grace, Egon e altri Plotoni, nelle adiacenze della locanda "La Barca Rossa".
C'è un insolito via vai di carrozze e gente ben vestita, e gli ordini del Caporale sono che non voli una mosca, che sia tutto tranquillissimo.
Il grande dispiegamento di uomini garantisce che non ci siano problemi.
Bohemond ha modo di notare diverse carrozze con insegne celate, una delle quali appartiene a Ser Flechen, il signore

che ospita Ser Dominik: riesce anche a scorgere il capo biondo e ricciolone del fratello minore del Burgravio di Uryen, anche lui presente alla serata.
Con un certo fastidio nota anche una carrozza con i simboli (nascosti) della Chiesa del Radioso, da cui scende un uomo vestito di nero, magro, alto e non giovane, forse un prelato.
La serata si svolge senza contrattempi e a tarda sera gli ospiti altolocati lasciano il quartiere malfamato e se ne tornano tranquillamente a casa loro.

Al magazzino, dopo il combattimento

Dopo aver interrogato il moribondo Heywood, viene interpellato Marc Frisier, il falegname. Questi ha parecchio da raccontare, che in precedenza aveva sottaciuto per timore di gettare discredito sul vecchio e defunto amico Igor Mortimer.
"Messer Mortimer, qualche tempo prima di venire ucciso, mi aveva confidato che aveva avuto un abboccamento per entrare in una certa "loggia" e che aveva incontrato un intermediario che gli aveva proposto di liberarlo dai molti debiti in cambio di un impegno: per dimostrare la propria affidabilità avrebbe dovuto fornire un certo tipo di veleno "ipnotico", che si chiama Elisir Mesmerico"
"Sai com'era composto, se c'era una ricetta?" domanda Colin.
"Non so niente di preciso, forse ce l'ha la figlia? Non saprei proprio.... In ogni caso Igor aveva acconsentito, era settembre. Di lì a breve ebbe notizia di 3 suicidi sospetti, avvenuti in famiglie importanti della nuova aristocrazia. Temendo che si trattasse di suicidi causati dall'assunzione del veleno da lui creato, provò a tirarsi fuori da questi vincoli, stava cercando disperatamente i soldi per togliersi dagli impicci, ma non sapeva come fare, perché ormai sapeva un po' troppe cose...."
Udite queste cose, Vodan si reca nuovamente da Oskar e gli fa un discorsetto.
"Senti, non è andata bene, abbiamo votato... abbiamo deciso che non ce la farai. Lo vedi quel fuoco? Adesso bruciamo tutto e farai parte dell'arredamento che andrà a fuoco. Ma prima che ci salutiamo... come avrai capito non siamo molto d'accordo... io per esempio mi sono rotto i coglioni di stare al soldo di quel prete raccomandato, io sono soldato semplice, lui è un cazzo di caporale... quindi ti dico una cosa. Io forse mi posso giocare una carta per farti sopravvivere. Ma voglio che in cambio mi presenti qualcuno di grosso, tipo Adrian. Se io riesco a fare questa cosa tu sparisci e ti fai contattare e gli parli di me e gli dici che sei vivo solo grazie a me. "
"Io posso farti incontrare Dorne" dice Oskar, preoccupato
"E mi fai pure ammazzare da Dorne?"
"E un uomo lungimirante che sa riconoscere le persone che vogliono crescere. Tu alloggi dove alloggiano le guardie? Dammi il tuo nome e ti farò avere notizie"
"Vodan"
"D'accordo".
"Fa del tuo meglio e anche io farò del mio meglio".
Poi Vodan torna dagli altri e racconta quel che ha detto. Dopodichè decidono se ammazzarlo, imprigionarlo o cosa.
Sven propone: "lo prendiamo, lo portiamo dalle guardie e diciamo che ci ha confessato cose inenarrabili, guardie corrotte... e lui porta avanti la mezza cazzata di Dorne e contemporaneamente cerchiamo di capire se qualche guardia lo prova a far scappare"
"Voi sottovalutate le capacità dei devoti di Gargutz. Questo se ce lo perdiamo non o ritroviamo più e la lettera che ti arriva ti mette in trappola" dice Engelhaft.
"Dalle guardie lo sorvegliamo bene e vediamo che succede" dice Sven.
Decidono il dafarsi.
Engelhaft dice BRUCIAMOLO (e forse mentre brucia darà qualche nome migliore di Dorne).
Sven dice portiamolo in galera, "diamo un calcio al vespaio e vediamo che succede. Evitiamo di fare pure una cosa non bellissima"
Colin dice : "Mah... io mezz'ora fa gli ho teso la mano perchè stava cascando in una scogliera e mi ci voleva buttare a me... ma io di solito non voto di ammazzare la gente così, a sangue freddo... Bisogna capire qual sono i nostri obiettivi. Se dobbiamo obbedire agli ordini, siamo già andati molto oltre, dovevamo consegnare Kolomon e al massimo arrestare Theo. Un altro obiettivo potrebbe essere cercare, rimanendo sulla scia della morte di mortimer, continuare a dipanare questa matassa, capire come sono andate davvero le cose. Poi ci si è aperto davanti un casino assurdo. Cosa vogliamo fare, capire quali sono le guardie corrotte?"

La proposta di Engelhaft viene accolta

Engelhaft fa una proposta: "ci sta un'opzione. Poichè sospettiamo che questi siano adepti di Gargutz, noi potremmo e io ho il potere per farlo, trasferire questo tizio presso la chiesa, dove forse non hanno agganci."
"Perchè no?" dice Vodan.
"Però ti devi rivelare come un alto esponente dell'Inquisizione, e ti escludono dalle idagini se ci sono guardie corrotte, e ti attiri addosso un mirino grosso come una casa".
"Lo potremmo ache fare in maniera occulta, consegnarlo i segreto al prelato, che se l.o prende in carico"
Sven "nel senso che lo insacchiamo, lo portiamo in chiesa di nascosto, e qui bruciamo tutto... questo avrebbe senso."
Il piano di Engelhaft fa ridere e viene accettato.

"Ma se la Chiesa ci piscia o sorella Nadine dice che la Chiesa del Merdoso non va bene...." dice Vodan...
"Se dice così.... si fa fuori" dice Engelhaft.

Alla Cappella di San Moser

Vodan prende un sacco e benda il prigioniero Oskar. Poi gli sussurra all'orecchio: "Io non voglio parla' con Dorne, ma col prossimo tipo Adrian, uno che non mi caga in testa dopo 2 minuti"
Oskar acconsente e lo rassicura che per parlare con Dorne si inizia sempre dagli intermediari.
I nostri dopodichè accompagnano a casa il povero falegname zoppicante. Poi passano a prendere Bohemond, che nel frattempo è tornato al Nido dei Cinghiali.
Si preparano a raccontare chissà quante storie, ma nessuno chiede niente, Artemus e Bohemond stavano giocando a carte e interrompono semplicemente la partita.
Vodan accompagna Bohemond dagli altri, e gli racconta cosa è successo al porto. A sua volta Bohemond riferisce di ciò che ha visto fuori dalla Barca Rossa.
Si riuniscono tutti.
Camminano verso San Moser e intanto parlottano anche con Bohmeond.
Engelhaft fa a bussare alla cappella chiusissima di sorella Nadine. E' ormai notte fonda.
Dopo qualche minuti apre sorella Nadine, un po' sospettosa.
"Credo di essere entrato in contatto con adepti del dio degli inganni mascherati da una sedicente loggia. E crediamo di aver catturato uno dei loro adepti, oltre che uccisi molti altri, un certo Heywood. Abbiamo il problema di dove collocare il prigioniero..." esordisce Engelhaft.
"Non me lo vorrete portare a me" dice sorella Nadine.
"No, si chiama Oskar, sa che sono un prete e visto che temo che le guardie siano corrotte, e lui sa troppe cose, pensavo di consegnarlo alla Chiesa. Volevo avere notizia da voi se possiamo fidarci..."
"Meglio delle guardie sicuramente sono"
"Ma sono persone sante?" insiste Engelhaft.
"Chi sono io per giudicare la santità di pesone che conosco così poco" dice lei, seccata.
"Il mio amico Bohemond ha visto un anziano dinoccolato che frequentava la bisca della barca rossa" dice Ehgelhaft. "La sua carrozza aveva le insegne della Chiesa del Radioso".
"Potrebbe essere Padre Ecbert."
Colin le chiede dei suicidi in città.
Sorella Nadine infastidita risponde solo su Karola Von Heimer. Poi buona notte.

Alla Chiesa del Radioso

Mentre vanno verso la Chiesa del Radioso, ormai nel cuore della notte, Vodan si avvicina a Oskar, incappucciato, e gli chiede cosa ne pensi della chiesa.
"La chiesa va benissimo, perfetta" risponde Oskar.
Arrivano alla grande chiesa, buia e chiusa. Bussano alla porta della canonica adiacente.
"Chi è là", domanda poco dopo una voce.
"Vengo dalla chiesa di Surok devo parlare urgete mente con padre Gert e padre Vanor" risponde Engelhaft.
"Adesso?"
"E' una cosa urgente"
"Come vi chiamate"
"Padre Engelhaft Todenehmer."
Poco dopo arriva in vestaglia padre Vanor, un giovane di bell'aspetto con i capelli lunghetti e lisci, gli occhi celesti ed una vestaglia di seta nera indosso. Si presenta, ha l'aria stupita e curiosa su cosa stia accadendo. Engelhaft spiega brevemente la situazione.
"Avremmo bisogno delle vostre segrete. Discrezione, padre"
Padre Vanor fa accomodare i nuovi arrivati, lancia un'occhiata perplessa al prigioniero incappucciato e poco dopo torna con le chiavi delle segrete. Accompagna Engelhaft e i suoi giù per una scaletta, attraverso un corridoio con delle celle chiaramente in disuso da molto tempo. Mostra anche una stanza con vecchi strumenti di tortura abbandonati, arrugginiti e polverosi.
"Per adesso ci basta una cella normale" dichiara Engelhaft, dopo aver dato un'occhiata interessata alla vecchia strumentazione.
"Io non ho carcerieri" ammette Padre Vanor, mentre ammanetta il prigioniero ancora incappucciato in una cella vuota.
"Ci pensiamo noi" dice Engelhaft. "Dev'essere tutto molto riservato perchè siamo sotto copertura"
"Sì, ma i voti che ho prestato in nome di santo Pyros ...."
"Se vi chiedono qualcosa, padre, rifiutatevi di di rispondere" dichiara Engelhaft perentorio.
Una volta tornati di sopra, i nostri scambiano qualche altra parola con il giovane sacerdote.
"Mi sentito parlare di Karola Von Heimer e della sua morte?" chiede Colin."E' stato lui"
"Intendete dire che ha causato il suicidio di quella poverina?" domanda Padre Vanor, stupito. "Una mia cugina si è tolta la vita in cirocstanze mistriose nello stesso periodo..."
"Potrebbe essere collegato" dichiara Engelhaft, e si fa raccontare la storia della povera Eleonora Flechen, sorella di Ser

Flechen, peraltro ospite di Ser Dominik di Uryen.
Dopo essersi ripetutamente raccomandati di mantenere il segreto, i nostri lasciano la Chiesa del Radioso.

Spedizione in mare

E' l'alba quando Bohemond, Sven e Vodan raggiungono il Fronte del Porto.
Pagano un vecchio pescatore per accompagnarli in una perlustrazione della costa, alla ricerca della barchetta dove dovrebbe trovarsi il corpo senza vita (o quasi) del mago Adrien.
La barchetta esce in mare nella mattina brumosa del 4 dicembre, sballottata dalle onde.
Non è facile perlustrare la costa così irregolare a Est di Feidelm, tra gli scogli e le grotte, ma proprio durante il ritorno Sven ha l'impressione di scorgere qualcosa, si alza e, sbilanciandosi, finisce per cadere in acqua (2-2-2).
Viene prontamente ripescato dai compagni, che lo traggono in salvo, ma il giovane soldato è bagnato fino all'osso di acqua gelida e l'aria pungente del mattino lo raffredda terribilmente. La spedizione torna alla base senza successo e Sven si asciuga e si mette a riposare, scosso dai tremiti della febbre.

Il ritrovamento del cadavere e la vedova inconsolabile

E' il mattino del 4 dicembre al Nido dei Cinghiali.
I nostri Rimpiazzi di Uryen riposano, dopo la faticosa nottata trascorsa in piedi e al freddo. D'un tratto si sente però vociare dal piano inferiore, e il Caporale Jacob viene a comunicare, con aria sconsolata, che è stato ripescato il cadavere di un "signore", che stava alla deriva su una barchetta.
"Il povero disgraziato pare fosse crivellato di frecce, colpito da armi varie... un casino. Non ci voleva, un altro morto..." dice il Caporale, amareggiato.
I nostri gli raccontano di conoscere grossomodo di chi si tratti, e di essere responsabili dell'uccisione, ma il Caporale scuote il capo.
“No, beh, ragazzi... forse dalle parti vostre funziona così, a Nord, coi mostri... ma qui siamo persone tranquille, non è che potete fare i morti così. Sono sicurissimo che questo era un figlio di buona donna, non dubito... ma se veramente era un signore, una persona di buona famiglia... o peggio ancora se era uno con amici importanti e pericolosi... è un macello”.
“Il mio consiglio? Facciamo finta di niente, sarà l’ennesimo omicidio impunito... vediamo che succede. Se si sa che siamo stati noi, le guardie, a farlo fuori... alla fine si dimostrerà pure che abbiamo ragione, ma prevedo grandi rotture per tutti. E pericoli per voi. Io ve lo dico, qui a Feidelm ci stanno persone pericolose, voi mi sa che non l’avete molto chiaro questo concetto... però io non voglio altri morti nel mio Plotone. “
“Anche perché... sapete a chi tocca andare dalle mogli, dalle madri dei commilitoni a dirgli che sono stati ammazzati sul lavoro? Voi magari direste al Sergente, ma purtroppo non è così. Il Sergente non alza il sederino dalla seggiola del suo ufficio, non si scomoda per queste spiacevoli incombenze. E quindi lo sapete a chi è toccato farsi il giro delle famiglie dei compagni a dare la brutta notizia, quando c’è stato l’incidente? Al sottoscritto. E se c’è una cosa che ho imparato è che non voglio più doverlo rifare. O... ancora peggio, non voglio nemmeno pensare a quanto sarebbe brutto se qualcuno dovesse un giorno andare a casa mia e dire a mia moglie che sono finito ammazzato. Voi siete giovani e a queste cose non ci pensate.... Ma datemi retta, la pelle è pelle”.

Esame del cadavere

I nostri acconsentono a seguire i consigli del Caporale e si preparano per accompagnarlo a visionare la barchetta col cadavere.
Il corpo del morto presenta varie ferite: una spadata profonda al ventre e una freccia al torace sono le più gravi, oltre che una ferita da taglio alla gamba e molte escoriazioni. Il poveraccio è morto dissanguato e assiderato, nonostante avesse fatto un tentativo disperato di stabilizzarsi da solo le ferite con un lembo del proprio mantello. Dev’essere stata una lunga agonia.
Gli abiti del morto sono pregiati, indossa un mantello marrone con inserti di pelliccia, l’abito è di velluto color porpora e la camicia di lino. Gli stivali sono scomparsi, probabilmente qualcuno tra i pescatori se li è rubati.
Indosso al morto non ci sono soldi (o qualcuno li ha fatto sparire), ma ci sono un paio di sacchetti con della strana roba (due ragnetti vivi, dello zolfo, della cenere). Al collo ha una collana d’argento con un ciondolo a forma di ragno (che ad un esame accurato sembra nascondere una chiave). Non ha tatuaggi né altro di particolare indosso.

La vedova inconsolabile

Nel primo pomeriggio arriva al Nido Dei Cinghiali una giovane donna molto bella ed elegante sui 20 anni, la quale si presenta come Lucida Herzschmerz, attrice nonché vedova inconsolabile di Adrien Herzschmerz.
Si presenta con un calessino leziosissimo trasportato a mano da un uomo di fatica, un servitore probabilmente proveniente dall’ongelkamp.
Viene condotta a riconoscere il cadavere, del quale aveva appena denunciato l’irreperibilità, e davanti al corpo si profonde in grandi pianti.
“Sono un’attrice della compagnia stabile del Gran Teatro. Il mio povero Adrien lavorava nel teatro, come scenografo ed esperto di illuminazione. Siamo sposati da pochi mesi... io sono originaria di Surok. Povera me, che cosa triste! Non capisco chi possa averlo voluto uccidere!”
I nostri le chiedono di poter visitare la casa del defunto e lei acconsente.

Perquisizione a casa di Adrien Herzschmerz

Il gruppo, dopo un ultimo sguardo del caporale che invita a tenere un comportamento prudente, si incammina al seguito del calessino di Lucida Herzschmerz.
"Guarda, non ti far intortare dalla vedova, lo so che sei sensibile al fascino femminile... Sven... so che sei passato per dei passaggi dove nessnuo ha avuto il coraggio di passare... intendo l'orrendo bordello di Shasda..." dice Engelhft a Sven, "non sottovalutare la donna, perchè appartiene a una setta pericolosa... tu che sei monolitico nella tua ingenuità rocciosa che fin'ora ti ha salvato... stai attento"
"Sono profondamente toccato dalle tue parole" dice Sven.
Poi Engelhaft si avvicina al facchino di Lucida Herzschmerz.
"E' da molto che siete al servizio degli Herzschmerz?"
"Eh si diversi mesi" dice il tizio con un accento di Nuova Lagos.
"Avevate un buon rapporto con il signore?"
"Meglio con la signora" risponde il facchino Tom.
Casa di Lucida si trova proprio davanti al Gran Teatro di Feidelm.
Lei a ad avvisare al teatro del ritrovamento del corpo di suo marito e lascia che le guardie perquisiscano casa sua. Sven la accompagna.
La casa è tutta dominata da lei e dalle sue cose: piccola e leziosa, non ha quasi traccia della presenza di un uomo.
Sven assiste a Lucida che piange e dice piangendo ai compagni attori che il marito è morto, e tutti piangono.

Il ripostiglio dietro le quinte

"Non è possibile, non c'è nulla del morto" dice Engelhaft.
"Deve stare da qualche parte la sua roba" dice Bohemond.
"Forse aveva un nascondiglio nel teatro" suggerisce Colin.
E così, dopo aver chiesto il permesso alla vedova inconsolabile, i nostri vengono ammessi alle quinte del teatro e al ripostiglio, in alto dietro al palco, dove Adrien Herzschmerz lavorava.
Mentre Lucida siede da una parte, in lacrime, gli altri frugano tutto meticolosamente e trovano alcuni oggetti interessanti:

- una maschera dall'aria minacciosa, con occhi rossi e spirali sulle guance, in mezzo al materiale di scena e alle maschere e ai costumi
- un sigillo in pietra preziosa verde che raffigura un ragno stilizzato, nel doppiofondo nascosto sotto al tavolo di lavoro, apribile con la chiave ritrovata al collo del morto
- reagenti magici vari (zolfo, cenere, sangue essiccato, prismi)
- pergamene e materiali per scrivere
- appunto sbruciacchiato nel braciere, su cui è ancora leggibile qualche parola: ELLA POLAR - ALAGGIO - XII

Il sospetto sirenetto

Nel corso di un breve interrogatorio dei teatranti, Bohemond prova un immediato ed epidermico sospetto nei confronti di un soggetto ambiguo, dall'aria efebica, biondastro e vagamente effemminato, che si presenta come Rudyard Doll. E' un attore che nell'ultimo spettacolo, "La tempesta perfetta", interpreta la figura di un essere marino, una creatura degli abissi che attira i naviganti col suo canto, traendoli verso la sventura.
Rudyard non nasconde la tristezza per la morte di Adrien.
Interrogato su dove potesse essere andato Adrien la notte dell'assassinio, e come mai il suo corpo fosse stato rinvenuto su una barchetta alla deriva, Rudyard lascia intendere che il defunto avesse una storia adulterina con una cameriera dell'Osteria del Tulipano, tal Megan, fidanzata a sua volta con l'oste.
"Può darsi che fossero in giro per una gita romantica in barca", ipotizza.
Engelhaft, indispettito dall'atteggiamento allusivo e mellifuo dell'uomo, inizia a chiedergli se abbia un amante e di chi si tratti, ma Rudyard nega, offeso e indispettito.
"Con che autorità mi chiedete tutto questo?"
"Siamo delle guardie!" risponde Engelhaft.
"Delle guardie non dei guardoni" dice Rudyard.
Engelhaft passa in fretta alle minacce, fino a quando Rudyard ammette e fa un nome, Goodwin Sands, allievo del Convitto del Radioso.

Spedizione all'Osteria del Tulipano

Sven, Vodan e Engelhaft vanno all'Osteria del Tulipano a parlare con la cameriera Megan.
Dopo un po', muovendosi con cautela per non attirare troppo l'attenzione dell'oste, i nostri invitano la giovane a parlare in disparte, e le raccontano di quel che è accaduto.
"Conosce tal Adrien Herzschmerz?" domanda Sven.
"Sì certo, è un cliente della nostra locanda"
"Ha avuto un incidente... grave... irreparabile diciamo" dice Sven.

La giovane manifesta il dispiacere per la brutta notizia, ma non capisce perchè le guardie glie lo stiano comunicando con tanta solennità.
"Abbiamo saputo che voi eravate legati... amanti, praticamente"
"Eh? Che cosa?" Megan cade dalle nuvole.
Il suo stupore sembra genuino, come pure la preoccupazione che una simile menzognera voce si sparga. I nostri si scusano con lei, la rassicurano che non metteranno in giro voci sul suo conto e se ne vanno dagli altri, che nel mentre erano andati alla Biblioteca del Convitto del Radioso a cercare il significato della parola "ALAGGIO", appartenente al gergo marinaresco.

La scomparsa del Sirenetto

I nostri si affrettano al Gran Teatro, per chieder conto a Rudyard Doll della menzogna detta.
Arrivano tuttavia e lui è tornato a casa.
"Dove abita?"
Nessuno lo sa con precisione, anche se sembra alloggi da qualche parte nel Sobborgo di Levante.
Velocemente tornano tutti nelle vicinanze del Nido dei Cinghiali, dove fanno qualche domanda in giro, al fornaio Ben Dieci e ad altri bottegai: molti conoscono Rudyard di vista ma nessuno sa con esattezza quale sia casa sua.
Allora Engelhaft si ricorda della vecchia signora Kinna, e le va a bussare.
La vecchia signora sa tutto, ed è felicissima che Engelhaft la interpelli in aiuto delle guardie cittadine. Accompagna i nostri presso casa di un anziano signore, tal Petersen Octavius, che affitta stanze a varie persone, tra cui l'ambiguo Rudyard.
Petersen fa accomodare le guardie e dice che Rudyard è passato non molto prima da casa ma è stato poco, è andato via velocemente.
"Possiamo controllare la sua stanza?" chiede Sven.
"Ma naturalmente".
La stanza è semplice, si vede che sono stati fatti i bagagli in fretta e non c'è più nulla di significativo. Sul tavolo sono però presenti tre volumi:

- La tempesta perfetta
- Steli spezzati fiori recisi
- Il Vascello Fantasma La Baychimo

I tre volumi vengono requisiti.

Spedizione al porto

Vodan e Colin si recano al porto a cercare qualcosa di collegato agli indizi ritrovati nel braciere di Adrien.
Dopo una breve ispezione individuano una nave ormeggiata che si chiama la Stella Polare. E' deserta, sembra sia stata scaricata.
Ci sono anche un paio di magazzini per l'allaggio, sorvegliati da qualche guardia.
"Vorrei ispezionare la nave, non dobbiamo farci vedere dalle guardie" dice Vodan. "Dovremmo pensare a un diversivo"
"Potrei scivolare in mare e farmi aiutare dalla guardia" propone Colin.
L'idea piace, quindi i nostri vanno a recuperare dei panni di scorta al Nido dei Cinghiali, non distante, e si preparano alla pantomima.
Colin si beve un bicchierone di superalcolico e torna barcollando al porto. Dopo poco "cade" in acqua e, annaspando, inizia a gridare per essere soccorso. Come previsto, le guardie accorrono per aiutarlo, gli lanciano delle funi per farlo aggrappare.
Il salvataggio non è facile, Colin quasi affoga, finchè finalmente una delle guardie si deve buttare in acqua per ripescarlo.
Dopodichè viene riportato fradicio e tremante al Nido dei Cinghiali.
Intanto Vodan ha approfittato della distrazione delle guardie per arrampicarsi a bordo della Stella Polare.
La nave è stata svuotata, non c'è nulla di significativo nella stiva, è tutto in ordine e chiuso.
L'unica cosa interessante è il diario di bordo, a firma del famoso capitano Disko Troop, che lo stesso Vodan conosce di fama.
Dal diario di bordo emerge che la nave fa spesso rotta tra Amer e Feidelm. L'ultimo carico conteneva una cassetta per Igor Mortimer, regolarmente ritirata, pagata e controfirmata, e una per Adrien Herzschmerz, apparentemente ancora giacente.
Le precedenti consegne erano state firmate da Adrien e sigillate col timbro rinvenuto nel suo nascondiglio.
Vodan memorizza tutte queste informazioni e si accinge a inventarsi un modo per tornare a riva senza farsi vedere dalle guardie, nel frattempo tornate a sorvegliare i moli.
Dopo un po' Vodan decide di mettersi a dormire nella branda del Capitano, in modo che la mattina seguente, con più movimento sui moli (e sotto una pioggia battente) riesce a scendere senza farsi notare.

Le indagini proseguono

5 dicembre, mattina piovosa a Feidelm.
Il Caporale ordina a Engelhaft di dare supporto a Grace e Egon al mercato, dove c'è bisogno di sorveglianza.

Bohemond va alla Chiesa del Radioso a informarsi su Eleonora Flechen, cugina del sacerdote che si è tolta la vita in circostanze misteriose.

Bohemond in chiesa

E' in corso una funzione officiata proprio da Vanor Flachen, a cui assistono una trentina di ragazzi del Convitto. Tra loro Bohemond riconosce Archibald e prova a parlarci, ma il il Rettore Padre Ecbert Morris si frappone e dichiara che non è ammissibile che una guardia parli con un suo allevo senza che lui sia presente. Bohemond prova a scrollarselo con un Richiamo all'Ordine.
"Per portare a compimento l'incarico che sto svolgendo per conto del Margravio, e nell'interesse superiore della giustizia, ho bisogno di conferire confidenzialmente con il ragazzo, che può essere un importante testimone".
"Vi accompagno comunque nel mio studio".
I due possono finalmente parlare da soli.
"Caporale mi mettete nei guai" dice Archibald.
Bohemond gli chiede di Ruyard Doll. Archibald Crawley, giovanotto con qualche vizio, figlio del noto armatore Harry Crawley, fa i nomi dei suoi due compagni e parla di un posto fuori città dove si vedevano per poesie e altre attività, ma lui non c'è mai stato.
Bohemond chiede a Archibald del suo rettore, che lo descrive come un uomo integerrimo. Poi Bohemond gli chiede di tenere d'occhio il Rettore se fa cose strane. Il ragazzo, un po' turbato, acconsente.
Poi Bohemond va da Padre Flachen. Sta con Gert e gli offrono la colazione, servita da Tranione il Servitore. Chiede informazioni su Eleonora Flechen. Vanor gli racconta tutto quel che sa e promette di metterlo in contatto col cugino, Ser Flechen.

Informazioni su Eleonora Flechen

Eleonora Flechen, sorella di Ser Flechen (ospite di Ser Dominik). Si suicidò a fine ottobre gettandosi nei flutti agitati del mare, davanti a numerosi testimoni, di ritorno da un ballo al Castello.
Si stava per sposare con un importante nobilotto di Surok, in base ad un accordo matrimoniale importante (Morel Von Krankenheit). Il matrimonio avrebbe creato un legame importante a livello di nuova nobiltà e Morel avrebbe acquistato il ruolo di Magistrato del Margravio. Con la morte della ragazza è ovviamente saltato il matrimonio e Morel non otterrà questo prestigioso incarico politico. Attualmente la carica è vacante.

Due parole col prigioniero Oskar

Bohemond si fa accompagnare dal prigioniero Oskar, nelle segrete della Chiesa.
Gli chiede se può aiutarlo a trovare Ruyard, che Oskar definisce "un attorucolo da 4 soldi che raccoglie informazioni compromettenti su gente famosa per poi ricattarli"
"So che si stava lavorando dei ragazzetti, figli d'oro, per poi ricattare le famiglie".
Fa il nome di Messer Carter, di Mazza e Panella. Dice degli incontri a Mazza e Panella e alla Barca Rossa e di Eymerich Dorne, che sarebbe indirettamente proprietario di entrambi gli esercizi commerciali.

Colin dalla figlia di Igor Mortimer

Colin si presenta alla casa di famiglia del defunto, dove vive sua sorella e i tre figli. La figlia è piuttosto turbata e racconta a Colin che qualcuno si è infilato in casa loro nottetempo. Hanno denunciato il fatto alle guardie del Sobborgo di Ponente. Loro dormivano e non si sono accorti di nulla, ma la perquisizione è stata accurata: evidentemente i malfattori cercavano qualcosa di nascosto ma di piccolo, forse dei fogli. Colin esamina i mobili rotti e suggerisce di chiedere consiglio a Marc Frisier, il falegname amico di Mastro Igor. I figli acconsentono. Sono molto preoccupati.
Colin torna al Nido dei Cinghiali a parlarne coi compagni.

Vodan e Sven da Mazza e Panella

Vodan e Sven cercano di contattare Disko Troop. Iniziano da Mazza e Panella, che sembra proprio un locale tranquillissimo, piacevole e familiare. Mangiano panelle e bevono succo di mela, poi fanno amicizia con un gruppetto di 4 marinai ameriti intenti in una discussione culinaria se siano meglio le panelle col limone come ad Amer o con le spezie come si mangiano a Nord.
Sven e Vodan socializzano, Vodan racconta aneddoti di Nuova Lagos e della fuga dal porto assediato, al che i marinai sono felici di vantarsi del loro capitano Disko Troop, che pure si rese protagonista di un'avventura simile.
"Dove alloggia? Ci piacerebbe conoscerlo"
"Sta in un caseggiato vicino al Fronte del Porto, alloggiamo più o meno tutti lì... per questi mesi invernali"

Il Caporale Jacob si arrabbia

Finalmente tutti si ritrovano al Nido dei Cinghiali, tranne Engelhaft che è ancora impegnato al mercato. Parlottano tra loro sul dafarsi e decidono di andare prima di tutto a casa di Heywood a recuperare il suo tesoro. Ingenuamente viene interpellato il caporale, chiedendogli se sia stata avvisata la famiglia di Heywood della sua morte.
"E' morto? Chi l'ha ammazzato? Dove sta la salma?" domanda il Caporale Jacob.
I nostri si guardano imbarazzati, avevano omesso di fare rapporto sugli eventi sanguinosi nel magazzino abbandonato,

della notte tra il 3 e il 4 dicembre scorsi.
"Se devo avere altre brutte notizie ditemelo subito... quanti sono i morti?"
"Un numero pari, perchè dispari porta sfortuna" prova a sdrammatizzare Sven.
"Ma santa pace, voi non li dovete ammazzare, i criminali, li dovete assicurare alla giustizia!" sbotta il Caporale. "Da voi siete abituati a cose brutte, guerre, morti viventi e che ne so io, ma qui, in questa città, le cose funzionano così, non si ammazzano le persone!!"
Nonostante Vodan provi a giustificare l'operato del gruppo, spiegando che i nostri, qualificatisi come guardie, sono stati attaccati, il Caporale è davvero tanto tanto arrabbiato.
"In fondo uno l'abbiamo catturato" ammette Sven.
"Ne avete catturato uno? E dove sta?" chiede il Caporale.
"Secondo me poi è morto" dice Vodan
"Ci è spirato tra le mani" farfuglia Sven.
Il Caporale sospira. "I corpi dove li avete lasciati?"
I nostri si guardano. "Cioè avete abbandonato i cadaveri in un magazzino abbandonato per 2 giorni senza dir nulla a nessuno? Ma siete pazzi? Adesso mi accompagnate lì e vediamo che diavolo avete combinato."

Visita al magazzino abbandonato

Il Caporale e i quattro mesti rimpiazzi di Uryen vanno a ispezionare il magazzino abbandonato. Lo spettacolo è orrendo. Un cadavere decapitato con la testa spappolata, un altro mezzo marcio e saponificato, tutti rosicchiati dai topi.
"Allora, cerchiamo di limitare i danni. Evitiamo di dover mettere in mezzo il sergente. Noi stamattina abbiamo trovato questo magazzino dove è accaduto un efferrato delitto. Questa è la versione dei fatti che dovrete dichiarare."
"Un gioco erotico finito male" commenta Bohemond.
"Adesso voi prendete questi tre cadaveri e li portate al Nido dei Cinghiali, in modo discreto, senza farli vedere a nessuno, e ripulite questo schifo"
"Ma non si potrebbe far fare a dei becchini?" domanda Colin.
"No, fate come dico io."
Il caporale poi ribadisce che non deve più accarere una cosa del genere e che se ci sono combattimenti o qualsiasi altra cosa rilevante dev'essere fatto puntuale rapporto.
"Le scartoffie non sono il nostro forte" dice Sven
"E poi dobbiamo proseguire l'indagine..." insiste Colin.
"Ma che indagine, ora fate quello che dico io" dichiara il Caporale, e se ne va.

Il trasporto dei corpi

"I caretti dove cazzo li troviamo?" chiede Bohemond appena il Caporale si è allontanato.
"Cerchiamo un marinaio e portiamoli via con la barca" dice Colin.
"Se lo fai al porto lo vedono tutti..." dice Vodan, "che arriva la barca della morte... una scena orribile".
"Che casino, con la capoccia di quello..." dice Bohemond.
"Dobbiamo capire come portarli su per la salita ripida" dice Vodan.
"Non c'era un piccolo argano?" dice Colin
"Pure l'argano mi fa morire! " dice Vodan. "Non siamo pratici di ste cose..."
"Vanno portati a braccia... che schifo" dice Bohemond. "Si mettono in un sacco e si ricompongono in un altro luogo"
"Buttiamoli a mare e basta" dice Colin
"Sì, e ammazziamone altri 4 da un'altra parte, più facili da trasportare" dice Bohemond scherzando.
"Lenzuolone di merda e si portano a spalla" dice Vodan, "sopra la scogliera".
"E cerchiamo il carretto, 2 carriole"
In assenza di sacchi, usano una rete da pesca.
Bohemond va a negoziare l'affitto di un carretto. Trova un tizio con un carretto carico di roba, con un mulo.
L'uomo si incuriosisce, fa domande, riesce a capire che c'è da portare dei morti, nonostante Bohemond cerchi di tagliare corto.
Lui parla con la moglie curiosa poi acconsentono ad aiutare Bohemond in cambio di un modesto compenso. Bohemond scarica i mobili per liberare il carretto. Poi è costretto ad ammettere di non saper guidare il carretto e chiede aiuto al tipo, che si chiama George, e il suo asino Giacomo.
George curioso racconta di avere visto gente sospetta, movimenti due notti prima.

Le Trecce di Marianna

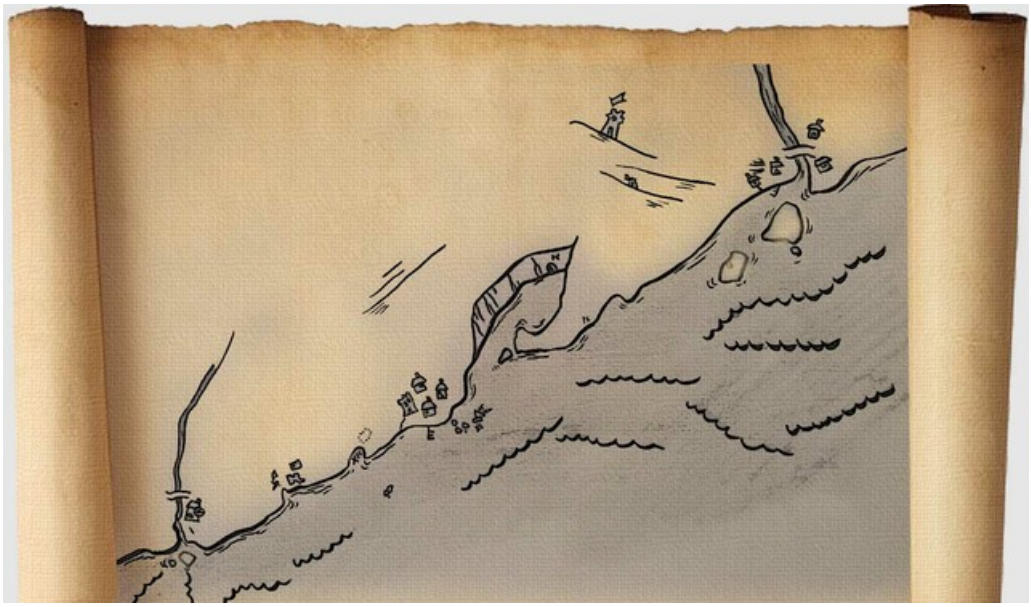
Viene ispezionata nel mentre la barchetta ormeggiata al moletto: Le trecce di Marianna.
C'è un bauletto chiuso a chiave. Spaccano la serratura. Contiene:

- 7 monete d'argento
- 4 boccette chiuse, con del liquido di natura incerta
- mappa dettagliata della costa
- lente d'ingrandimento

A bordo si trovano anche:

- mantellone cerato
- lanterna
- vino, formaggio, salsicce

Colin vede macchie di sangue e catena con manette in un angolo.
Ma non c'è tempo da perdere, bisogna imbustare i cadaveri e tirarli su per la scaletta fino al carro di George.
L'operazione è faticosa e molto sgradevole, e resa più complicata dalla pioggia insistente. Infine, stanchi e sporchi, i nostri riescono a tirare su i 3 corpi e caricarli sul carretto. Dopodichè la comitiva raggiunge il Nido dei Cinghiali e George viene pagato.



Protezione del testimone

E' il pomeriggio del 5 dicembre e finalmente i cadaveri sono raccolti nel sotterraneo del Nido dei Cinghiali. Colin chiede al Caporale dove sia la Caserma di Ponente. "Sta accanto alla stazione di posta"
"Posso andare ad acquisire inform..."
"No"
"Perchè no?"
Il caporale lo guarda e non risponde.
Nel sotterraneo del Nido dei Cinghiali c'è anche il cadavere di Adrien. Ora sono 4 morti.
Anche a Engelhaft, appena tornato dal mercato, tocca un predicozzo. "Io un po' mi meraviglio"
"Che ci sia tanta feccia in giro, caporà"
"No, no. Io mi stupisco che tu sei di età... una persona seria, matura.... loro sono ragazzi e la guerra gli ha un po' bacato il cervello... ma i morti non si abbandonano così.... voi siete abituati che dalle parti vostre non c'è problema... tanto poi i morti si rialzano..."
"C'è stato un errore, anteporre le indagini su Adrien... sulla burocrazia..."
"Sono i superiori che ti coprono le spalle, ma se i superiori non sanno niente, come te le coproono le spalle?"
Bohemond suggerisce di portare al Nido dei Cinghiali il testimone, Marc Frisier.
"Questa è musica per le mie orecchie" dice il Caporale Jacob. "Portatemelo qui".
Lungo la strada Colin ricorda ai compagni di dire al falegname di non parlare del prigioniero Oskar.
"No perchè sennò ci smerda" dice Colin.

I dilemmi di Bohemond

"Ragioniamo. Ci serve che questo prigioniero stia all Chiesa del Radioso? Dove stanno nani, ballerine, frocioni in vestaglia di raso..." dice Bohemond.
"Se vuoi continuare l'indagine ci serve" dice Engelhaft. "E non devi decidere da solo, dobbiamo decidere insieme. Gli hai ricordato che c'era un testimone, al Caporale, di cui si era perfettamente dimenticato."
"Inutile piangere sul latte versato, tocca prendere il falegname e portarglielo. Che gli diciamo?" dice Vodan.
Bohemond non vorrebbe continuare a tenere nascosto il prigioniero Oskar nelle segrete.
"Tutto questo perchè ti ha fatto la ramanzina? Ti stai pentendo?" dice Engelhaft
"Eh, abbiamo fatto varie cazzate. Arrivi qui, con l'atteggiamento di saper fare la guardia meglio di loro..." dice Bohemond.
"Il mago l'abbiamo ammazzato, ma andava ammazzato... e doveva morire..." dice Vodan. "Abbiamo ammazzato il mago e siamo andati a prendere il sigillo, e col sigillo forse andiamo a sdoganare al porto la cesta di semi neri... e invece ce li prendiamo noi sti semi, l'indagine non poteva andare tantissimo meglio, sta andando abbastanza bene"
"Ma l'autorità che abbiamo per svolgere le inagini proviene dalla guardia, che ora però non ci stima perchè gli stiamo

nascondendo le cose" dice Bohemond.
"Eh ma è chiaro che la gurdia civica locale ha alcuni obiettivi, poi ci stiamo noi che non riusciamo a stare in una stanza a giocare a briscola, perchè siamo dei cacacazzi random... se vuoi far star bene il nostro caro sergente, non gli dobbiamo dir niente" dice Colin.
"Io voglio svolgere le indagini qui come Guardia Civica di Feidelm" dice Bohemond.
"Ma non cachi abbastanza il cazzo" dice Vodan.
"Abbiamo avuto dei buoni risultati, dobbiamo ricevere un mandato esplicito" dice Bohemond, "Altrimenti quel che facciamo si sbiciolerà al primo passo falso, e già ne abbiamo fatto uno di passi falsi. diventerà una posizione sempre più indifendibile"
"Il caporale ci ha contestato il fatto di aver ammazzato dei criminali che criminaleggiavano... perchè è un problema che gli creiamo..." dice Vodan. "Dovevamo ammazzarli, hanno combattuto fino alla morte"
"Sta a noi fargli capire che abbiamo fatto l'unica cosa utile..Dobbiamo dirgli del prigioniero, mica possiamo fare il cazzo che ci pare".
"E' ovvio che facciamo il cazzo che ci pare" dice Engelhaft.
"Se glie lo dici crei un altro casino enorme" dice Vodan. "Di nuovo avrà il trauma che gli abbiamo nascosto le cose"
"Questo comprometterebbe completamente la nostra posizione" dice Engelhaft.
"Essenzialmente ha ragione" dice Sven.
"Ma voi pensate veramente che continuare a divaricare la forbice all'infinito sarà un atteggiamento fruttuoso?" dice Bohemond. "Dobbiamo dirgli cosa stiamo facendo"
"Ricordati che c'è la terza cazzata, che non gli abbiamo detto che sappiamo chi è stato l'assassino, abbiamo tutto... gli dovremmo dire quello pure... abbiamo il testimone principale nascosto... stiamo facendo il contrario di quello che ci ha detto di fare" dice Vodan.
"Come pensi di continuare a tenerlo, questo segreto?" dice Bohemond.
"Siamo tutti d'accordo che il caso si risolve, prima o poi. Stiamo solo ritardando la soluzione, perchè vogliamo andare a fondo"
"Ci stiamo muovendo in un territorio che non è il nostro con una superficialità estrema." dice Bohemond.
"A sto punto lasci perdere e ti metti a giocare a briscola pure te" dice Sven.
Engelhaft parla a Bohemond. "Se noi adesso facciamo come dici tu, finisce come ha detto Sven, tarallucci e vino. Il che significa che lo stregone, la confraternita di Gargutz e tutto il merdaio che tu hai il DOVERE di ripulire resta così"
"Ma io ho il dovere altrettanto cogente di ubbidire in buona fede agli ordini che mi vengono impartiti, ed è un dovere sacro"
"Non se vanno contro gli ordini della Chiesa. Dovresti fare quello che dico io" dce Engelhaft
"Se il mio superiore mi impartisce un ordine legittimo, io devo ubbidire" dice Bohemond.
"Tu sai benissimo che costoro sono corrotti ..."
"Non hai elementi che sia così" dice Bohemond. "Io ho percepito la preoccupazione di evitare una possibile insurrezione domani"
"Quesa città è una insurrezione" dice Vodan. "è già peggiorata... forse può diventare ancora peggio... "
"Io gli direi, caporale, si deve sedere, perchè gli raccontiamo una storia che non si aspetta. E gli si dice esattamete quello che è successo, che sappiamo... tutto quanto. e vediamo che dice".
"Non vuoi più tenere nascoste le cose al tuo superiore" riassume Vodan.
"Esatto".
Engelhaft suggerisce di decidere attraverso una votazione e suggerisce di chiedere ordini a Sir Dominik.
Colin dice che ci sono due strade: agire nell'interno della guardia locale, convincendo il Caporale che siamo persone serie e che lui non ha ragione con il suo approccio "buonista" di tenersi buoni i criminali per far morire meno persone possibile. L'altra possibilità è riconoscere tra noi di aver fatto uno scivolone parlandone con lui... io non credo che sia colluso, credo sia veramente uno che preferisce pace, tranquillità.. rispetto ad avere una guerra civile continua tra questi gruppi. La seconda strada è che facciamo finta di esserci pentiti e poi chi vuole continua le indagini e chi non vuole resta a giocare a briscola"
"Io vorrei considerare la possibilità di svincolarsi dal Caporale. Ser Dominik ha la possibilità di svincolarci dalla guardia, ed è amico di uno danneggiato da questa gente. IL fratello di Eleonor Flechen. Io potrei anche palesarmi a lui nella mia funziona, che in fondo è nota a Barun..." dice Engelhaft. "Potrei seguire la cosa da privato inquisitore, insieme alla chiesa."
"Se ritieni di provare a esperire questa strada, io sarei contento" dice Bohemond.
"Io penso che questo tizio non sia un criminale, Jacob, sia soltanto uno smidollato. Se gli andiamo a parlare non ci butterà dentro un fosso ma stopperà tutto. Quindi se vogliamo continuare dobbiamo essere conseguenti, continuare a fare i cani sciolti. O cercare altri padroni... è fattibile ma molto campata per aria" dice Sven
"Si potrebbe andare dal Ser, speigarli la nostra situazzione e chiedergli consiglio" dice bohemond
"Perchè pensi che il ser sia meno smidollato di Jacob?" dice Sve
"Perchè potrebbe avere un interesse politico a sposare questa causa" dice Engelhaft.
"Io queste cose dell'autorità non le so, non le ho mai capite e poi Barun mi sta anche sul cazzo, mi interessa dell'elisir mesmerico" dice Colin.
"Se tu scegli la mia scia arriverai all'elisir mesmerico, fidati" dice Engelhaft.

La votazione

Si vuol dire tutto a:
Ser Dominik: Engelhaft, Bohemond
Jacob: -
Nessuno: Vodan (prima voglio la cassa di Heywood), Collin, Sven
Dalla votazione prevale: NESSUNO.
"A questo punto non voglio sapere un cazzo di quello che fate" dice Bohemond.
"Mi dispiace di metterti in questa situazione, non avevo idea" dice Vodan.
"Parliamo del falegname" dice Engelhaft.
"Gestitelo" dice Bohemond. "Voi c'eravate, io non c'ero, lui ha visto quello che è successo... dovete convincerlo a mentire al caporale delle guardie. Se ci riuscite... auguri" dice Bohmemond
"Gli si dice che deve dire tutto tranne una cosa, il sopravvissuto" dice Vodan.

Il falegname

La porta di casa del falegname è stata rinforzata.
"Chi bussa?" chiede una voce femminile.
"Siamo guardie, volevamo sapere come sta il falegname"
"Ah bene, bene"
Dopo qualche minuto apre il falegname, con le stampelle e il volto tumefatto.
Vanno insieme al Nido dei Cinghiali.
Si fermano a parlare prima di arrivare.
"Come avrai capito c'è da raccontare quello che è successo" dice Vodan. "Sarai chiamato a testimoniare. Ti dobbiamo dire: la tua testimonianza non sarà del tutto onesta. Il prigioniero l'abbiamo preso contro le regole. Ti chiediamo il favore di omettere questa parte di deposizione. Non lo raccontiamo nella speranza che ci porti da altri" dice Vodan.
"Sta tranquillo perchè quell'uomo è nelle mani della chiesa e presto o tardi finirà nelle mani delle guardie. Anche nell'omettere stai comunque dalla parte del giusto" aggiunge Egelhaft.
Arrivati alla caserma, il Caporale Jacob è stranito per il ritardo. Interroga in privato il falegname. "Voi aspettate qua".
L'interrogatorio dura a lungo.
Artemus offre qualcosa da bere ai rimpiazzi di Uryen, un nocino.
Colin gli chiede dei rapporti tra vecchia e nuova nobiltà e Artemus gli dà una spiegazione di parte (vecchia guardia) che parte dal provvidenziale intervento di Testa di Martello.
Passa del tempo e finalmente Jacob e il falegname emergono dalla stanza con pacche sulle spalle, contenti.
Programma protezione testimoni.
Il gruppo deve andare chiamare la famiglia per portarli al sicuro.
Tutto ciò viene svolto diligentemente.
Il Caporale si reca dal Sergente per avere istruzioni su dove nascondere falegname e suoi familiari.
Intanto arrivano una squadretta di becchini a prendere i cadaveri per le sepolture.
Al suo ritorno, il Caporale e altre due guardie prendono in consegna il falegname, figli e moglie, e se li portano via, senza dire nulla.
"Non dovevamo proteggeli noi?" Colin.
"E' stato deciso diversamente: sono stati assegnati a guardie affidabili" dice Jacob.
Inviati a riposare alla caserma grande.
Notte tranquilla

Mattinata al porto

La mattina del 6 dicembre piove forte.
"Stamattina miei diletti tutti di guardia al porto. Vengono con voi anche Grace e Egon".
Una volta lì, a sorvegliare noiosamente i moli, Colin si informa su Disko Troop presso un po' di gente del posto.
Il Capitano impartisce lezioni di arti naturalesche al modico prezzo di un rame a lezione.
Nell'attesa si fanno un po' di chiacchiere con Grace: "Ma che avete fatto per far arrabbiare così il caporale?"
Vodan racconta.
"Quindi c'è qualcuno che se la sta prendendo con tutti gli artigiani?" domanda Grace.
"In un certo senso..."
"Comunque non dovete fraintendere il Caporale, lui è rimasto molto scosso dopo l'incidente... vuole evitare che si ripeta qualcosa di simile"
"Ma che è successo, in questo incidente? Tu c'eri?"
"Io ero fuori... è per questo che non mi è successo niente di male. Ma i miei compagni, quelli che sono scesi a quel magazzino.... "
Grace descrive il luogo dove i membri del IV Plotone si erano recati a fare un sopralluogo, con la speranza di catturare tal Darkenblot: si tratta dello stesso magazzino a palafitta dove i nostri hanno ucciso Heywood e i suoi compari.
"Solo uno di loro si è salvato, Mikkel... ma ha perso una gamba" aggiunge Grace.
"Lui ha visto quindi Darkenblot?"

"Penso di sì, certo"
"Possiamo incontrare questo Mikkel?" chiede Vodan.
"Ma sì, lo vado a trovare anche oggi pomeriggio, sicuramente gli farà piacere la vostra visita".

Visita a Mikkel

Grace si fa carina prima di andare. Dal suo atteggiamento appare evidente che tra lei e l'ex soldato c'è un forte legame. La giovane accompagna il gruppo a casa di Mikkel, che vive con la madre e la sorella minore Kit nel Borgo Vecchio, vicino alle mura.
La giovane Kit apre la porta e accompagna tutti nel sotterraneo della casa, dove Mikkel sta come sempre al lavoro: da quando ha perso la gamba è diventato vetraio, soffia il vetro come faceva suo padre.
Il giovane Mikkel è contento di ricevere la visita e racconta com'è andato l'incidente.
"Chiaramente ci aspettavano, era una trappola, penso. C'era un mago, ci ha tirato addosso un impiastro appiccicoso che subito ha preso fuoco, e poi una nuvola di qualcosa di velenoso ci ha steso"
"Quanti erano?"
"Erano in 7, credo. Uno di loro era Darkenblot. Aveva un mantello blu, nessuna maschera ma ricordo degli strani segni sulle guance".
"Come mai siete andati lì?"
"Uno dei nostri dava la caccia da tempo a Darkenblot: ha avuto una soffiata che andava colta al volo, non abbiamo nemmeno avuto il tempo di avvertire il Caporale."
"Perchè dava la caccia a Darkenblot?"
"E' un tipo della cricca di Dorne, importano roba molto pericolosa da nord, dei mostri umanoidi che sembrano morti viventi, creature spaventose e molto pericolose. Le imbarcano da piccoli moli nascosti, quest'estate ne abbiamo beccato uno, l'ho visto coi miei occhi, ed è probabile che siano riusciti a imbarcarne qualche altro e spedirlo a sud"
"Conosci un certo Oskar?"
"Sì, se è quello che credo io c'era. Non ho combattuto direttamente con lui, ma c'era".
"Che rapporti hai con la chiesa?"
"Spesso Padre Gert viene a farmi visita, è molto gentile e mi porta la benedizione degli Dei. Sono particolarmente devoto di Reyks, è per merito suo se sono sopravvissuto alla perdita della gamba e non sono morto dissanguato".
Al termine della conversazione i nostri salutano e se ne tornano via.

Le informazioni di Kit

Riaccompagnata alla caserma Grace, i nostri si consultano per scegliere come trascorrere la serata libera. Nel mentre Kit, la sorella minore di Mikkel, si avvicina loro furtivamente, perchè vuole condividere alcune informazioni.
"Io so il nome dell'informatore che ha fatto scattare la trappola. Mio fratello non ve l'ha detto perchè è stato minacciato... state attenti, ma indagate su un certo Egon OcchioMarcio".
"Ho fatto delle domande sul suo conto, anche se poi mio fratello l'ha saputo, credo glie l'abbia fatto sapere il Caporale Jacob, e mi ha ordinato di non indagare più su questa facceda. Ma vi vedo motivati, forse voi, che non siete del posto, potete fare giustizia..."
"Egon OcchioMarcio è un uomo di Eymerich Dorne, questo lo so per certo, e faceva il doppio gioco. Ma non so perchè, o l'hanno scoperto, o forse era già sua intenzione dall'inizio, fatto sta che ha tradito il Plotone di mio fratello, mandandolo al massacro. Era lui che passava le informazioni a Tom Gondolin, commilitone di Mikkel. Io ero amica di Tom, era stato lui a parlarmi di questo suo amico d'infanzia, e di come nonostante tutto fossero rimasti in buoni rapporti..." . Nel parlarne Kit sembra molto addolorata per l'accaduto.
"Io l'ho visto, a quel tipo. OcchioMarcio, intendo. Si riconosce facilmente perchè ha un occhio... marcio, appunto. Non so, è guercio, e ha tutto quest'occhio schifoso che non si preoccupa di nascondere. E' un tipo piuttosto grosso, uno scaricatore al porto. L'ho anche seguito fino a casa sua, per la verità: dopo un po' che lo tenevo d'occhio ho capito dove abita. Sta in uno scantinato dove alloggia con altri 3 o 4 scaricatori e facchini, non distante dal Fronte del Porto. E' difficile spiegare, ma se volete vi ci accompagno".
"In caso ti chiederemo aiuto, ma per adesso cerca di restare fuori dai guai" le consiglia Vodan.
"Mikkel prova a cambiare vita, un po' anche perchè ha trovato la fede, ringrazia Reyks per essere ancora tra noi... cerca di superare il rancore e ricominciare. E' molto nobile, lo so. Io non riesco a capire come faccia, se sia soltanto per proteggerci... per proteggere me, mia madre, Grace... Mikkel secondo me finge di essere così tranquillo, così pacificato. Ma quel che è successo gli ha stravolto la vita. Per non parlare dei suoi compagni uccisi. Non è giusto, non è giusto che la facciano franca", conclude Kit, molto motivata.

Prima serata a Mazza e Panella

Salutata Kit, i nostri si recano a Mazza e Panella per parlare un po' tra loro.
Lungo la strada Vodan cerca di capire quali siano i margini di manovra che si concede Bohemond.
"E' probabile, sempre più probabile, che il Caporale cerchi di barcamenarsi, assicurando una sorta di giustizia finta ai confini del non interventismo. Ma visto che abbiamo fondamentalmente soltanto una pista, quella del monile... questo tuo auto-richiamo all'ordine non lo potresti rimandare di 48 ore? Perchè ci servi" dice Vodan.
"Ma noi rischiamo di metterci in situazioni dove rischiamo di dover ammazzare qualcuno... ci saranno altri cadaveri, altri

problemi... a quel punto la responsabilità di quel che avremo fatto ricadrà sui nostri superiori..." dice Bohemond.
"Ma qual è il problema? Chiunque sia, sai benissimo che se lo meriteranno..." dice Vodan.
"Tutto ciò è la negazione di ciò che sono stato educato a credere."
"E se troviamo il modo di non ammazzare nessuno? Dobbiamo ritirare un carico, farci i cazzi di uno..." dice Vodan. "E tu hai prove abbastanza nette che il nostro diretto superiore è un insabbiatore"
"Ma perchè è colluso oppure perchè vuole evitare problemi?"
"Dobbiamo andare da Disko Troop a ritirare il pacco, visto che Adrien è morto. Abbiamo il sigillo, prendiamo il carico e a quel punto vediamo che succede. Possiamo anche consegnare il carico alle guardie e dire chi è l'assassino... Il carico è sicuramente pericoloso, meglio recuperarlo"
"Io posso considerare di interpretare in modo elastico alcuni punti delle mie convinzioni se dovessi credere che il risultato finale bilancerà le cose..." dice Bohemond.
Intanto i nostri arrivano parlottando davanti al locale tutto illuminato.
L'aspetto è ancora piuttosto tranquillo, anche grazie alla presenza di un robusto buttafuori armato di ascia (forse Theo, il sospetto esecutore materiale del delitto di Messer Mortimer).
Entrano, puzza di fumo. Arriva Messer Carter, ospitale, con due braccia da fornaio.
"Buona sera, bene arrivati, siete le nuove guardie?"
"Sì, e voi siete il padrone?"
"Messer Carter, per servirvi. Volete star qui o in baratteria?"
"Baratteria sembra più promettente" dice Sven.
"Che si vinca o che si perda, non si mette mano al pezzo", avverte Messer Mortimer.
"Che si vinca o che si perda, non lo fate fini' a merda" lo corregge Engelhaft attirandosi la sua simpatia.
Si siedono, iniziano a giocare a carte mentre Messer Carter porta qualcosa da bere. L'atmosfera è allegra, la clientela composta da uomini con un paio di donnine allegre che ronzano loro intorno.
I nostri ricominciano a parlare del dafarsi, ma subito arriva la giovane Ethel a chiacchierare. Attacca bottone con Engelhaft e scherza sulla somiglianza dei nomi. I nostri la invitano a giocare a carte con loro.
"Però io non pago coi soldi, pago coi bacini se perdo" dice Ethel.
I nostri sono costretti in chiacchiere futili, è impossibile fare discorsi seri.
Giocano a carte, Ethel fa vincere Vodan e poi se lo sbaciucchia. Lui ne approfitta un po' per parlare, e lascia capire che ha i debiti. "Ci piacerebbe trovare qualche lavoretto extra... "
Ethel dopo un po', delusa se ne va.
"Tornando a noi, adesso andremo a teatro" dice Vodan.
Proprio mentre si allontanano da Mazza e Panella, i nostri incrociano un paio di guardie che conoscono di vista, che sono venute per trascorrere la serata. Dopo un breve scambio di saluti i nsotri escono.

La Tempesta Imperfetta

Il teatro è aperto, decorato con drappi neri, va in scena uno spettacolo speciale dal nome "La tempesta imperfetta".
Davanti agli accessi c'è molta gente, divisa in due code: ai palchi si recano i signori, in platea i popolani. Tra la gente i nostri riconoscono Ser Dominik, Ser Flechen e Lady Aubrey. Sven offre a tutti il biglietto per l'accesso ai palchi, così i nostri possono anche scambiare due parole con Ser Dominik, che manifesta entusiasmo per il teatro.
"Dirò a mio fratello di costruire un teatro anche lì a Uryen!" commenta.
Ed ecco che i nostri prendono posto in un palchetto con ottima visuale sul palco.
Il palco è quasi buio, si scorge una barchetta che sembra arenata sugli scogli, mentre un mare composto da teli blu agitati animatamente dà l'idea delle onde.
Sulla barchetta c'è un uomo vestito di chiaro, con copiose macchie di sangue sul vestito, il volto pallido come un fantasma. Inizialmente sembra morto, poi è come se si rianimasse, ed inizia a gridare: "L'orizzonte! L'ultimo Orizzonte! Tornerò... torneremo tutti!"
Al che parte la musica, una musica cupa e solenne.
Dalle onde del mare emergono creature anfibie, bluastre, vestite di stracci, che cantano in coro con il morto che fa da solista.
Poco dopo i flutti si aprono ed avanza la bellissima sposa, vestita con un abito bianco che, dopo aver abbracciato il defunto, diventa tutto nero.
"Sentina di vizio... "inizia Engelhaft a salmodiare. Una signora gli dice di fare silenzio.
Lo spettacolo è imponente, con costumi molto curati, scenografie suggestive, musica penetrante e ripetitiva, molto coinvolgente. Il pubblico è in visibilio.
D'un tratto tra i flutti emerge un sirenetto efebico piuttosto svestito, che inizia a cantare con una voce sensuale ma che non è facile capire se sia femminile o maschile.
"Leggete San Giosia piuttosto" borbotta Engelhaft, visibilmente a disagio.
"Non vi sembra anche a voi che il sirenetto assomigli al nostro..." dice Sven.
Proprio allora delle luci colorate brillano sul palco, suscitando l'ammirazione del pubblico ed una delicata vibrazione del braccialetto di Sven.
La gente si spertica in battimani, grante entusiasmo.
"Andiamo a portà un mazzo di rose al sirenetto?" chiede Vodan.

"Dovremmo prenderlo adesso, sennò mica si fa fregare" dice Engelhaft. "Dobbiamo catturarlo, ucciderlo... anche qui, sul palco..."
"Si e come glie lo dici al caporale?" ride Sven.
Escono a spettacolo in corso, Bohemond Vodan e Sven. solo Colin e Engelhaft restano dentro a guardare il finale.
Bohemond ipotizza che gli adepti di Gargutz, ad altre latitudini, possano scambiarsi il volto, mutare il loro aspetto.
"E forse poteva modificare l'aspetto del cadavere per farlo sommigliare a lui" dice Bohemond.
"I maghi sono roba rara" dice Sven. "Quanti maghi ci sono in un posto come questo che sono specializzati a fare trucchi in uno spettacolo teatrale di questo tipo?"
"Forse aveva un apprendista, o un amico..."
"Chiediamo a Lucida" dice Vodan.
Mentre loro aspettano, piazzati alle tre uscite del teatro, all'interno lo spettacolo prosegue.
La storia tetra, benchè confusa: i morti escono dal mare e vanno ad uccidere i vivi. Scene intense e orribili, tetre e minacciose. Engelhaft è profondamente turbato: "Stanno celebrando la malattia dei Risvegliati, è una cosa spaventosa" dice agli astanti. "Bisogna denunciare questa cosa ai sacerdoti della luce: sono cose molto pericolose".
Sul finale gli attori che emergono dalle onde si mischiano al pubblico, minacciosi e inquietanti.
Applausi pazzeschi. Lucida scoppia a piangere. Il pubblico è in estasi.
Bohemond Vodan e Sven presidiano le 3 uscite.

Il Sirenetto manifesta poteri inattesi

"Evitiamo di farcelo scappare..." dicono Engelhaft e Colin, che si guardano intorno cercando di individuare il "Sirenetto" Ruyard Doll, che sembra essere scomparso.
D'un tratto Colin si gira e vede quella che sembra una donna in abiti ordinari, ma che gli ricorda terribilmente proprio il fuggiasco, per qualche strano e ineffabile dettaglio. C'è un attimo in cui i loro sguardi si incrociano, poi la "donna" cerca di dileguarsi tra la folla.
E' Vodan a presidiare quell'uscita, vede Colin che esce frettolosamente, come inseguendo qualcuno. Anche Vodan si muove in quella direzione e cerca di capire chi sia il bersaglio del compagno.
Ma ecco che una strana nube di tenebra incomprensibile avvolge Colin e le persone intorno a lui, che ricorda molto la prigione delle ombre creata al momento dello scontro con Joad Kempf, presso Angvard.
Colin prosegue alla cieca, cercando di uscire in fretta dalla zona oscura, ma quando finalmente l'aria intorno a lui si rischiara della "donna" non c'è più traccia.
Si ritrova coi compagni e dice loro quel che ha visto.

Il calessino in movimento

Delusi per non essere riusciti a mettere le mani addosso al Sirenetto, i nostri decidono di andare a salutare Lucida per farle i complimenti. Ma proprio quando si avvicinano all'entrata degli artisti del Gran Teatro notano il calessino dell'attrice fermo lì davanti. Pochi istanti dopo un giovanotto in sedia a rotelle viene caricato sul calesse.
Vodan si avvicina per aiutare a far salire il paralitico e ne approfitta per salutarlo.
"Noi ci conosciamo" dice Vodan, che ha la sensazione di riconoscere qualcosa di già visto nel volto del giovane.
"Aiutami, non mi ricordo..." risponde l'altro.
"Forse ti ho visto a teatro"
"Mi sembra strano, visto che io stavo dietro"
"Allora mi sarò confuso" dice Vodan.
I due si salutano e il calessino si mette in marcia. A breve distanza Vodan e Bohemond lo seguono per vedere dove va, fino ad una casetta nel Sobborgo di Levante.
Qui il vetturino prende una pedana di legno, aiuta a scendere il giovane e lo accompagna in casa. Dopo qualche minuto se ne va via.
"Vediamo cosa c'è scritto sulla porta" suggerisce Bohemond. E legge il nome Fedai.
"Sarà il mago" ipotizza Vodan, "il gran Mago Fedai"

Colloquio con Lucida dopo lo spettacolo

Intanto Colin e Sven restano al teatro e si fanno ricevere da Lucida, che sta in vestaglietta dietro le quinte, emozionata. Le fanno molti complimenti.
Colin le chiede degli effetti speciali e lei dice che c'è un sostituto che se ne occupa, che già in passato ha collaborato con il Gran Teatro.
"Non so se potrà proseguire in modo più stabile, ha anche qualche problema di mobilità".

Riunione dopo teatro

Tornati Bohemond e Vodan in centro, si ritrovano con gli altri e parlano degli eventi appena occorsi.
"Come ci regoliamo con questo mago Fedai?" domanda Vodan.
"Per adesso non c'è nulla che lo associ all'indagine in corso" dice Bohemond. "Oltretutto le sue condizioni..."
"Se Adrien fosse sopravvissuto sarebbe disabile anche lui. Non diventi disabile a quell'età senza un motivo, magari l'hanno menato... e magari hnno fatto pure bene a ridurlo così" dice Vodan.

"Una cosa mi dà da pensare. Questo Gran Teatro, voluto dal Margravio, ha nello staff almeno due puzzoni di Gargutz conclamati" dice Bohemond.
"Uno dei due mago evocatore" aggiunge Colin.
"Quanti altri ce ne stanno? Lucida secondo voi è pulita o fa il pesce in barile? Ho l'impressione che lì dentro ci siano ben più di due mele marce" dice Bohemond.
"Per questo il signore sulla sedia a rotelle..." dice Colin, "lo teniamo d'occhio e chiediamo alla tipa dell'erboristeria, probabilmente lo conosce"
"Io ho un impulso emergente. La mappa che abbiamo trovato nelle Trecce di Marianna. Non l'abbiamo approfondita..." dice Vodan. "Io vorrei portarla da qualcuno che potrebbe riconoscere la costa rappresentata, come ad esempio il vetraio e famiglia, il più fidato".
Tornano nella stanza e esaminano la mappa. Sven riconosce che raffigura un tratto di costa probabilmente o a est o a ovest di Feidelm, lungo lo stesso fiordo. Oltretutto individua segni che raffigurano correnti e maree.
"Cerchiamo di capire che posto rappresenti, studiando una mappa simile".

Incarichi tranquilli il 7 dicembre

Al mattino del 7 dicembre i nostri sono assegnati dal Caporale Jacob ad un lavoro insoportabilmente noioso: scortare due esattori delle tasse della Tesoreria del Margravio a riscuotere dei crediti presso alcuni bottegai del Sobborgo di Levante.
I due sono dei ragazzotti originari di Surok, Elio e Motto, hanno studiato e si danno aria da gran signori ma sono bassa manovalanza della nuova nobiltà.
Il lavoro è monotono e senza imprevisti.

La proposta del Caporal Maggiore Jurgen Koffler

Nel pomeriggio, mentre i nostri sono al Nido dei Cinghiali, arriva il Caporal Maggiore Jurgen Koffler, col suo spadone a due mani.
"Insomma i rimpiazzi di Uryen" e se li spizza con una evidente curiosità. "Gira voce che siate un po' fumini... un po' menerecci. Io lo capisco, e lo apprezzo. Alle volte bisogna fare quello che va fatto. Il Caporale Jacob è una femminuccia, quando gli hanno sterminato mezzo Plotone si è rintanato piagnucolando sulle difensive, non ha nemmeno... provato a vendicarsi. Io vi propongo una cosa. Se volete, stanotte il Plotone Fantasma svolgerà un'importante operazione nell'Ongelkamp. Avete mai sentito parlare di Dìoghaltas Cruaidh?
Vodan annuisce: "Significa qualcosa come vendetta terribile, spietata... "
"Voi rimpiazzi non smettete di sorprendermi! Proprio così. E' il nome che si è dato una banda di delinquenti che si fanno tatuare addosso dei serpenti: sono elsenoriti per lo più mezzo sangue, gentaccia arrivata all'Ongelkamp ben dopo l'attacco di Nuova Lagos, fatti entrare non so come nè da chi. Sono più bestie che persone. Stanotte il Plotone Fantasma andrà a verificare se quel che si dice in giro è vero, e vale a dire che un paio dei capi più importanti della combriccola si vedranno in una certa casa abbandonata oltre l'Ongelkamp per decidere chi tra di loro sarà l'erede del vecchio capoccione. Raramente abbiamo l'occasione di beccare due pezzi grossi in una volta sola, ma ci servono braccia robuste per la missione. Sarà pericolosetta."
"Quali sono le regole di ingaggio? Come li dobbiamo gestire? Prigionieri o.." domanda Bohemond.
"Vanno ammazzati, chiiaramente. Se tu fai prigionieri, si trasformano in eroi. Se fai il morto crei il santo... ma che ci fai con un santo?"
"Ed eventualmente col Caporale Jacob come ci dovremmo regolare?" domanda Sven.
"Li vedi i gradi su quest'armatura? Col Caporale Jacob ci peso io. Delle cose burocratiche, con me, non vi dovrete preoccupare mai. Il burocrate qua sono io" ridacchia Jurgen. "Vi vedo pensierosi... rifletteteci. Partiamo stasera da qua, dal Nido. Se ci siete... siete a bordo".

Considerazioni sulla proposta

Il gruppo si interroga sul dafarsi.
Bohemond è dell'idea di accettare la missione per ingraziarsi il Caporal Maggiore e in prospettiva avere maggiore margine di manovra anche negli incarichi ordinari.
Sven è perplesso.
"Bisognerebbe capire quanti sono capibastoni e quanti povera gente" dice Vodan
"Abbiamo tanti fronti aperti e poco tempo" dice Colin. "Non sono appassionato di botte e nemmeno capace. Volendo vi vengo dietro ma non sarò certo il primo".
"Questo è un superiore del caporale che ci tiene in panchina. Se ce lo ingraziamo poi ci darà molto più margine di manovra" dice Bohemond.
Colin ha una proposta. "Prendiamo una mappa, andiamo da Mikkel e andiamo a chiedergli che ne pensa del Caporal Maggiore".
Tutti d'accordo.

Visita a Mikkel

Dopo una breve passeggiata, i nostri raggiungono casa di Mikkel. Apre la porta sua sorella Kit, che subito prepara una tisana agli ospiti.
Intanto i nostri raccontano a Mikkel della proposta di Jurgen.
"Caspita, dovete averlo veramente colpito. Ci sta la fila a lavorare con lui..."
"Come mai?"
"Col Caporal Maggiore si fa carriera, si guadagna anche qualche soldo... è molto apprezzato".
"Che genere di azioni svolge?"
"Lui e il suo gruppo svolgono azioni, non indagini. Altri fanno le indagini, loro tendono ad andare a colpo sicuro. A volte fanno delle rappresaglie dirette un po' ad area, non esattamente al bersaglio preciso, un po' per far capire che se qualcuno sgarra, diciamo così, sono molti a pagare. Per dire, se ci fosse stato il tempo di coinvolgerlo, quando siamo finiti in quell'agguato, la procedura sarebbe stata di mandare lui coi suoi. E sarebbe sicuramente andata diversamente. Quelli che lavorano insieme a lui sono molto esperti in situazioni di combattimento".
"E' un pazzo furioso o uno che serve a questa città?" chiede Vodan a Kit, che nel frattempo è scesa in vetreria a portare le tisane.
Tutt'e due " risponde Kit.
Poi Sven mostra la mappa a Mikkel.
"Non conosco così bene la costa, ma per esempio alla locanda La Barca Rossa c'è una grande mappa di tutto il fiordo, potete controllare con quella", suggerisce Mikkel.

Visita a Leiden, figlia di Mastro Mortimer

Colin e Engelhaft fanno un salto a casa di Leiden per sapere come sta e domandarle del mago paralitico.
La ragazza è molto contenta di vederli.
"Tra pochi giorni riaprirò la bottega, spero di cavarmela..."
"Se ti serve aiuto non esitare a chiederci" le dice Colin. "Hai avuto altri problemi dopo l'intrusione?"
"Tutto tranquillo. Purtroppo non siamo riusciti a capire se sia stato sottratto del materiale oppure no... "
"Per caso conosci un giovane mago paralitico, biondo... meno di trent'anni..."
"Sì, qualche volta è venuto alla bottega, anche se di solito mandava il fratello. Si chiama Marv Fedai"
"Fedai... e chi sarebbe suo fratello?"
"Theo Fedai, che lavora a Mazza e Panella. Tipo dall'aria piuttosto truce, non molto a modo, diversissimo da suo fratello. Anche se di viso sono quasi uguali, non so se siano addirittura gemelli..."

Alla Barca Rossa per incontrare Disko Troop

I nostri si affacciano alla Barca Rossa e senza dar nell'occhio si studiano la mappa della costa appesa al muro, in modo da riconoscere il tratto riprodotto nella mappa che hanno trovato a bordo de Le Trecce di Marianna. Si tratta di un'area a Ovest di Feidelm, non molto distante.
Dopodichè riconoscono Disko Troop seduto a un tavolo a chiacchierare con dei marinai e, dopo una breve consultazione, decidono di provare ad approcciarlo.
"Non posso adarmene da questa città di merda senza offrire da bere al grande capitano" esordisce Vodan, avvicinandosi al tavolo. Disko contento chiede vinello dolce e lo fa sedere.
Dopo molte chiacchiere di avventure marinaresche, storie e risate, Vodan dice a Disko Troop che vorrebbe parlargli un momento in privato, e i due si ritirano in un cortiletto. Qui Vodan gli mostra il sigillo di Adrien Herzschmerz.
Vodan dice: "siamo venuti in possesso di un po' di refurtiva recuperata dalle guardie, con alcune informazioni. Il proprietario di questo sigillo è morto"
"Ecco perchè non è venuto" dice Disko Troop.
Vodan dice che lui e i suoi compagni sono disponibili ad acquistare il carico che avrebbe dovuto prendere il defunto, pagando quando concordato, un paio di corone d'oro.
Disko Troop ben contento di di liberarsi del carico in cambio di denaro.
"Quando ci vediamo?"
"Venite dove alloggio, qui vicino, quando avrete l'occorrente per pagare. Io soggiorno dal Vecchio Mosto, sopra il porto"
"Affare fatto".

Accordo con il Plotone Fantasma

E' sera quando i nostri tornano al Nido dei Cinghiali e si incontrano nuovamente con il Caporal Maggiore Jurgen.
Si dichiarano disponibili a prendere parte alla spedizione e chiedono come funziona.
"Te lo dico io come funziona, funziona che domani avete la giornata libera."
"Non vi fate ammazzare" aggiunge un po' malinconico il Caporale Jacob.
"Venite di sopra, vi faccio provare gli elmi" dichiara Jurgen. Ed ecco che, nella stanzetta al piano superiore del Nido, tira fuori alcuni elmi completi in metallo, provvisti di celata. Sono pesanti, un po' spaventosi, e rendono difficile sentire e vedere con chiarezza, ma danno l'idea di proteggere molto bene la testa.
Prima di mettersi in marcia, Vodan parla con Colin. "Andremo a combattere con gente molto forte, e non ci andranno piano. Il mio consiglio, visto che siamo in sovrannumero, fai in modo di non trovarti mai da solo contro nessuno di loro"
"D'accordo" dice Colin.

Ed è il momento di partire.

Spedizione notturna con il Plotone Fantasma

La tarda sera del 7 dicembre i nostri "rimpiazzi" di Uryen partecipano ad una spedizione con il Plotone Fantasma ai margini dell'Ongelkamp.
il Caporal Maggiore Jurgen spiega che 3 gruppi prenderanno parte all'azione:

- gli Angeli Custodi, svolgono un lavoro di supporto, tengono cavalli e rifornimenti e pattugliano la zona intorno al luogo dell'azione, per evitare che qualcuno interferisca o tenti di fuggire: sono 8 uomini
- i Frontali, attaccano il casolare dall'ingresso: tra loro c'è un Torello, che sfonda la porta con l'ascia, due Balestroni, lo Svelto, il Mago e tre Mazzarocchi: sono anche loro 8, a cui viene aggiunto Engelhaft come supporto medico
- i Didietro, entrano nel casolare dal retro: anche loro hanno un Torello e due Balestroni, Montarozzo (il Caporal Maggiore), e i pg: sono in tutto 8 uomini

Il tragitto si svolge a cavallo, in velocità. I nostri escono da Feidelm passando da Nord, aggirano un tratto di Ongelkamp per raggiungere una vecchia grande villa di campagna decadente e occupata. Lungo il percorso un paio di curiosi commettono l'errore fatale di avvicinarsi troppo, vengono inseguiti dagli Angeli Custodi e stesi.
Arrivati nei pressi dell'edificio, Montarozzo dà i suoi ordini: la tecnica di attacco è semplicissima. Il Mago fa un segnale luminoso e subito, contemporaneamente, i Frontali e i Didietro sfondano le porte ed entrano. Gli Angeli Custodi tengono d'occhio eventuali altre vie di fuga, armati di balestre. Si occupano anche di uccidere alcuni cani all'esterno, che abbaiando rischiano di dare l'allarme.
Tutto si svolge come previsto. I "rimpiazzi" si trovano sul retro con Montarozzo e, al segnale luminoso del mago, sfondano e entrano.
Si trovano in quello che sembra un magazzino, con strane e recenti tracce di sangue a terra.
Subito vengono attaccati da alcune guardie elsenorite, selvaggi tatuati molto abili con le armi. Anche alcuni cani si lanciano verso gli intrusi, ma vengono freddati velocemente.
Visto che i nemici arrivano da due direzioni opposte, i nostri sono costretti a dividersi su due fronti. Da un lato vanno Vodan e un Balestrone, dall'altro Montarozzo, Torello e Bohemond. Sven e l'altro Balestrone subentrano da un passaggio laterale, sempre dal lato di Vodan.
Incerto su quale direzione prendere, Colin resta indietro e si sofferma a osservare alcuni dettagli curiosi della stanza / magazzino in cui si trova.

Le scoperte di Colin

Mentre gli altri combattono, Colin si avvede che nel magazzino di fronte alla porta c'è un carretto sporco di fango e di sangue. Da un esame accurato sembrerebbe che a bordo ci fosse una grossa cassa, forse calata da delle scale che conducono a uno scantinato. Oltre ai segni di trascinamento, Colin vede rotoli di stoffa sparpagliati in giro, pezzi di legno, e su uno di questi una scritta: OVERDEEN. Il carro è attrezzato da inverno ed ha i segni di una lega carovaniera, simile a quello con cui hanno viaggiato i nostri proveniendo da Uryen: probabilmente non sarebbe impossibile capire a quale carovana appartenesse. Colin ha un'altra intuizione, mentre il combattimento impazza. Gli sembra di riconoscere un odore che aveva imparato a identificare fin troppo bene, su a Nord: la puzza di Risvegliato.

Il piano terra

Gli Elsenoriti che i nostri si trovano davanti sono combattenti temibili, tanto che sia Balestrone che Vodan, dopo averne atterrati un paio, vengono feriti piuttosto seriamente. Sven e Torello fanno un giro da un'altra stanza per correre loro in aiuto, ma vengono intercettati da quello che probabilmente è il capo degli Elsenoriti, Roibeard, armato di martello a due mani. Torello viene ferito e Sven riesce faticosamente ad abbattere l'avversario.
Colin nel frattempo sente i rumori e capisce che Vodan ha bisogno di lui, quindi corre in suo aiuto. Riesce a distrarre l'Elsenorita il tempo necessario a Vodan per mandarlo al tappeto e subito soccorre l'amico ferito.

Lo scantinato

Stesi un paio di nemici, tutti armati con una strana lama elsenorita simile ad una mannaia, Montarozzo corre di sotto per le scale, seguito dall'altro Balestrone e da Bohemond.
Vengono intercettati da tre avversari, che attaccano quando ancora i nostri sono sulle scale. Bohemond salta giù, Balestrone scende, Montarozzo abbatte con un unico colpo deciso il suo opponente e subito corre in avanti, nella penombra della stanza sotterranea, lasciando Bohemond e Montarozzo con i loro avversari.
Pochi istanti dopo si capisce il motivo di un simile scatto, quando Montarozzo ingaggia in combattimento quello che sembrerebbe uno stregone, e con un paio di colpi lo abbatte.
Il combattimento, almeno in questa ala dell'edificio, sembrerebbe vinto.

Prigionieri e bauli

Una veloce esplorazione del piano seminterrato porta al ritrovamento di 3 prigionieri, 2 uomini e una donna, in stanzette separate, ben legati a del lettini con delle cinghie. La donna, che si chiama Myriam, è la più loquace, chiede aiuto e racconta di essere venuta nella casa come accompagnatrice del gruppo di Fearghas, insieme ad un'altra ragazza, e di essere stata fatta prigioniera dopo che gli uomini di Roibeard hanno attaccato a tradimento i loro ospiti.

"Non so perchè, mi hanno costretta a mettere la mano in un baule, dentro c'era un animale, qualcosa che mi ha morso... non ho capito... poi mi hanno medicata e legata qui! Liberatemi, vi prego!"
Montarozzo è perplesso, Bohemond osserva la donna e sospira: "Montarozzo, andiamo a vedere questo animale, ho un brutto presentimento".
E così, sfondata la porta di un ripostiglio, i nostri trovano un baule molto robusto con un piccolo sportelletto scorrevole sopra. Sia l'odore che i suoni che si sentono sono tristemente familiari per Bohemond, che capisce di avere davanti un Risvegliato impacchettato.
Nel frattempo anche Sven scende le scale, su consiglio di Engelhaft, a sua volta avvertito da Colin dello strano carretto.
Trova Bohemond e Montarozzo che stanno osservando il baule chiuso.
"Gli diamo fuoco?" domanda Montarozzo "ho sentito dire che risolve il fuoco"
"Ammetto che è improbabile, ma non possiamo escludere che nel baule ci sia qualcos'altro" dice Sven.
Bohemond suggerisce di aprire il baule.
"Apriamo lo sportellino per iniziare" dice Sven.
"Ma poi hai la mano vicina a dove lui esce..." dice Bohemond.
Sven apre lo sportellino aiutandosi con la spada, ma non esce niente: all'interno c'è un Risvegliato legato, con manette a mani e piedi.
Jurgen è curioso e lo osserva. "Ammazza quanto fanno schifo", commenta.
Oltre al Risvegliato nel baule, ci sono anche altri tre bauli vuoti accatastati.
Intanto Myriam, ancora legata al letto, chiama e grida e domanda di essere liberata.
"Tutto a suo tempo" risponde tetro Bohemond.
Nella seconda cella c'è un uomo con museruola al viso e manette, anche lui ha un braccio ferito. Stessa cosa nella terza cella. I prigionieri per il momento vengono lasciati lì, uno di loro viene interrogato.
Si chiama Flynn, ed è tristemente consapevole di quale sorte lo attenda.
"Sai cosa c'era in quella cassa?"
"So che non è un animale"
"E dove lo avete preso?"
"L'abbiamo conquistata, quella cassa"
"Raccontaci tutto"
"E cosa ci guadagno?"
"Ti possiamo promettere di non morire due volte, ma una volta sola" dice Colin. Poi gli mostra il pezzo di baule ritrovato di sopra, con le insegne della Lega dei Seebanns.
"Nel carro che abbiamo attaccato ce n'erano tre di questi. Gli altri due ce li abbiamo noi, mentre questo era l'oggetto dello scambio. Si vendono molto bene lontano dalle parti vostre"
Mentre l'interrogatorio prosegue, si sente un corno provenire da fuori.
"Dannazione, torniamo di sopra" dice Montarozzo.
"Questo corno cosa significa?" domanda Bohemond.
"Significa guai. Sono gli angeli custodi" risponde Montarozzo correndo su.
"Chi sono?" domanda Colin a Flynn il prigioniero, prima di tornare di sopra.
"Saranno forse i nostri... se non ci facevamo vedere dopo un po' sarebbero venuti a vendicarci"

La seconda ondata elsenorita

Di sopra i feriti hanno ricevuto la somministrazione da parte del Mago del Plotone Fantasma di uno strano liquorino rinvigorente, che fa sentire molto meno il dolore.
Montarozzo organizza un semplice piano di difesa della casa. Tutte le finestre e le porte sono difese da qualcuno, mentre gli angeli custodi attaccano alle spalle gli assedianti.
Mentre sta discutendo con Bohemond, che vorrebbe elaborare strategie più complesse, Montarozzo impreca e dice "accidenti, mi sa che hanno pure il mago"
"Come fai a saperlo?" domanda Colin.
"Io lo so se c'è un mago"
"E' una tua abilità particolare o sei attrezzato bene?"
"Sono attrezzato bene".
Tutti si preparano, passa qualche minuto di silenzio, si intravedono torce nella boscaglia circostante. Si sentono dei richiami, forse dei fischietti.
"Sono morti tutti!" grida Vodan in lingua elsenorita, per velocizzare le pratiche.
Gli attacchi arrivano contemporaneamente da più lati.
Davanti alla porta principale c'è Montarozzo, che uno dopo l'altro stende numerosi nemici, con l'assistenza di un Torello e Colin. Viene ferito di striscio ma la porta principale tiene.
La sala anteriore, dove stanno barricati con le armi da lancio Vodan, Engelhaft e Balestrone ferito, viene attaccata da altri Elsenoriti, che sfondano la vetrata e attaccano.
Il combattimento si svolge prima con le armi da lancio e poi in corpo a corpo. I nostri riescono ad arginare l'avanzata degli Elsenoriti, abbattendone 2 e mettendone un terzo in fuga, fuga che si arresta velocemente con una gran mazzata. Il malcapitato non muore ma viene fatto prigioniero.

Sul retro ci sono Bohemond e Sven a guardia della porta, che viene sfondata magicamente.
Bohemond si apposta in attesa, mentre Sven viene aggredito da una creatura invisibile che gli salta addosso, dalla forma strana e dalle dimensioni di un grosso gatto. Dopo un po' riesce a colpirla e scrollarsela di dosso: si tratta di un essere simile ad un ragno gigante.
Sven avverte che viene lanciato un altro incantesimo, ma non sembra succedere proprio nulla. Il tempo passa e dalla porta sfondata non sembra entrare nessuno.
La seconda ondata di Elsenoriti, per quanto determinata, si esaurisce in fretta e gli angeli custodi disperdono o uccidono quelli che rimangono.
I nostri riprendono fiato.

Colin intravede la maga invisibile

Mentre Montarozzo e gli altri fanno il conto dei nemici abbattuti, Colin ha l'impressione di scorgere una ragazza elsenorita che sale le scale. E' solo un attimo, come se la vista fosse offuscata, eppure prova a seguirla.
Colin sale alcuni gradini e riconosce una voce femminile che pronuncia piano delle rune, quindi della polvere sottile gli scivola addosso. Viene assalito dalla sonnolenza, ma riesce a non addormentarsi, per quanto si senta un po' rallentato e confuso. Sale le scale, ma della ragazza misteriosa non c'è traccia.
Colin allora torna di sotto, chiede a Torello di sorvegliare le scale, poi va dagli altri e li avverte che c'è una maga al piano superiore.
"Che vuol dire?" domanda Vodan.
"Una cartomante" ipotizza Sven, "una di quelle che fanno le carte?"
"Ma una maga amica di chi?" chiede Vodan.
"E' salita, sono riuscito a vederla ma era in qualche modo invisibile" risponde Colin.
"Quindi nuda" commenta Sven.
Risate generalizzate, Colin scuote il capo ma Sven insiste: "è risaputo che i maghi invisibili sono nudi"
Engelhaft annuisce.
"Comunque ragazzi non sarebbe il caso di salire a cercarla?" chiede Colin.
"Soprattutto se è nuda" ride Vodan.
"Perchè parlate di maghe nude?" si avvicina Montarozzo.
"Andiamo a cercarla" dice Vodan.
"Dobbiamo impedirle di entrare dove sono i risvegliati" dice Bohemond.
"Io andrei" sven
"E' nuda la troia?" chiede Bohemond "se fosse vero come ha ricordato Engelhaft che l'equipaggiamento di chi si rende invisibile non viene influenzato dall'incantesimo, quindi immaginando che questa sia a piedi nudi possiamo riempire di cocci..." dice Bohemond.
"No... sai quanti cocci ci vogliono" dice Sven
"Usiamo la farina" dice vodan
"Ha creato quel ragno schifoso che ha aggredito Sven..." dice Bohemond.
"Non le serbo rancore" dice Sven.
"Perchè è entrata? dovrà recuperare qualcosa o qualcuno.." dice Vodan
"Sigilliamo le uscite per evitare che esca una volta entrata, e poi troviamola" dice Sven.
"Io che ho poca mobilità mi metto vicino al carretto e cerco di capire se scende di sotto in cantina" dice Vodan.
Avvicinatisi alle scale, i nostri trovano Torello che dorme beatamente, con vicino una polverina rosa.
Montarozzo si aggira per la casa con aria sospettosa.
Bohemond ispezione in cantina. Uomini a porte e finestre.
Myriam intanto chiama ancora aiuto "perchè non ci tirate fuori di qui? Mi fa male il braccio..."
"Devi resistere ancora un po', tempi tecnici" dice Vodan.
Tutto il Plotone Fantasma si divide per la grande casa a cercare la maga invisibile, di cui non c'è traccia. Nemmeno si vedono orme di piedi scalzi da nessuna parte.
Dopo un po' però Montarozzo dice che secondo lui se n'è andata. Poi sbuffa. "La volevo vedere, la maga nuda".
Colin perquisisce la casa per capire cosa cercava la maga e, dopo un po', si rende conto che è sparito il tronco umano, il corpo del povero Fearghas. La finestra è aperta e, a guardar bene, si vedono tracce sul nevischio in allontanamento.

La gestione degli infetti

"Dobbiamo risolvere il problema degli infetti" dice Vodan. "Portiamoci il prete"
"Il prete? Chi è il prete?" domanda Montarozzo.
"Il mio amico che si chiama Prete" dice Vodan. "Assicuriamo una transizione indolore agli infetti..."
"Li vuoi ammazzare così?" chiede Montarozzo.
"La nostra esperienza è che chiunque viene contaminato muore e torna in vita comr risvgliato" dice Bohemond.
"Potremmo impacchettarli e portarceli dietro, ma basta che ne scappa uno e ti sfugge in città..." dice Vodan.
"Facciamoli fuori" dice Montarozzo.
Si fa dare da Torello l'ascia e scende Montarozzo per ammazzarli.
"Ma quindi sei prete per davvero?" chiede Montarozzo ad Engelhaft.

"Si a tempo perso..."
"Ha questa passione fin da piccolo"
"Mi piace, porta bene avere un prete nel gruppo" commenta Montarozzo.
"Porta bene avere il sostegno degli Dei comandante", risponde Engelhaft.
Arrivano alla stanza di Myriam.
Montarozzo sospira, Myriam è spaventata, capisce subito che sta per morire e scoppia a piangere.
"La facciamo corta, che è uno strazio?" chiede Montarozzo
"Per fortuna se vuoi concludere l'esistenza terrena in grazia degli Dei..."
"Non voglio morire... non voglio morireeee..."
Pregano insieme a Engelhaft. Poi Montarozzo la decapita al volo, senza perdere tempo.
Vanno a fare il secondo. Fynn
"Sei fottuto Fynn... però caschi in piedi perchè c'è il prete che ti sta per salvare l'anima" dice Vodan, "è il momento di confessare i tuoi peccati"
"Le ho fatte di tutti i colori" annuisce il poveraccio.
Engelhaft lo benedice "Che cali su di te la miser...." SBOM, arriva l'ascia di Montarozzo.
Poi vanno dal terzo, elsenorita
Sta febbricitante. ha i primi sintomi della contaminazione.
Vodan in elsenorita "Stai per morire"
Lui dice tra i denti qualcosa sulle sorelle di Vodan.
"Ti sarebbero piaciute però non le vedrai, vedrai quella" e indica l'ascia.
SBOM
Montarozzo procede.
"Quello dentro la scatola che ne facciamo?" chiede poi Montarozzo.
"Tocca eliminarlo".
Lui sfascia la cassa e pure il risvegliato dentro.

Interrogatorio del prigioniero

Il giovanotto catturato, che si fa chiamare Krinn, non sembra realmente di sangue elsenorita, anche se ne ha gli atteggiamenti e l'abbigliamento esotico.
Bohemond lo interroga chiedendogli dove siano le altre due creature risvegliate nei bauli e lo minaccia di torture terribili se non rivela dove sia il covo.
"Se parlo mi ammazzano, datemi denaro a sufficienza per andarmene da Feidelm e vi dico tutto"
"Non hai capito, se non parli ti ammazziamo noi" e fa cenno a Balestrone di intervenire.
Balestrone interviene e gli spacca un piede.
"Parlo... parlo...." piagnucola Krinn. "Il covo, la casa.... è vicino alla Piazza del Vecchio Pozzo, nell'Ongelkamp..."
"E la maga? Chi è la maga?"
"La figlia di Feargal, Muireal"
Balestrone ammazza il prigioniero.
Poi Montarozzo libera le donne di truppa che, durante gli scontri, erano state rinchiuse in una stanza. Le manda via.
"Fatevi una famiglia" le incoraggia il prete.

Le tracce di Muireal

Montarozzo, Bohemond, Colin, Sven e Balestrone (armato di falcione) si mettono sulle tracce di Muireal, la maga che è fuggita con il corpo martoriato di Feargal.
Le tracce non sono difficili da seguire, perchè a terra c'è del nevischio e il cadavere lascia colare del sangue. Purtroppo però le tracce raggiungono un punto dove dovevano trovarsi un paio di cavalcature e da lì si allontanano.
I nostri tornano alla villa rustica dove viene raccolto tutto il bottino, che sarà distribuito l'indomani tra i partecipanti alla spedizione. E' il momento di tornare alla Caserma in città. Vengono lasciati gli elmi del Plotone Fantasma e tutti se ne vanno a dormire.

Giornata di riposo

Sorge il sole dell'8 dicembre, ma nessuno disturba il riposo dei reduci dalla spedizione del Plotone Fantasma.
I nostri si svegliano comodamente in tarda mattinata, vengono medicati nuovamente i feriti.
Dopo pranzo passa il Caporal Maggiore Jurgen, a distribuire a ciascuno la sua parte di bottino: 5 corone d'argento ciascuno + altre 2 per i feriti.
"Se poi volete scambiare parte del bottino con le armi esotiche che abbiamo trovato... nessun problema: sono belle armi"
"Stavolta prendiamo i soldi"
"Certo, giusto, lo capisco"
Bohemond chiede quando ci saranno le prossime spedizioni.
"Non lo so. Io non faccio indagini" risponde Jurgen. "Io dico tutto al Sergente, loro faranno le indagini... e poi ci diranno dove andare a colpire"

"Perchè noi stiamo sotto il Caporale Jacob... che è troppo pressante, non riusciamo a indagare perchè ci sta troppo addosso..."
"Non vi preoccupate"
"E poi vuole che facciamo rapporto, e insomma..."
"Qua il burocrate sono io. Quando siete in missione con me dovete stare tranquilli che alla burocrazia ci penso io"
"Riguardo quel pezzo di cassa col nome di Overdeen e quei sigilli, possiamo rivederli?" chiede Bohemond.
"Ma certo. Se vi fa comodo ve li lascio per un'oretta, li studiate bene, vi copiate quel che vi pare e dopo li porto al Sergente" risponde Jurgen.
Bohemond è soddisfatto, ricopia tutto. Osservando il timbro di Overdeen, sembra proprio il simbolo di Pyros. Ma l'occhio attento di Engelhaft nota che la triplice fiamma è modificata e le sue punte terminano con delle spirali molto sospette.
"Questo è un abominio", spiega allora ai compagni. "Sapete cosa si legge nel Compendium, il libro sacro a quei blasfemi devoti del culto di Gargutz? Che Pyros sarebbe il fratello bugiardo di Gargutz. Questo simbolo è blasfemo. Questo Overdeen è un maledetto gargutzista e dev'essere condottodavanti a me"
"Però adesso davanti a noi c'è Disko Troop" ricorda Bohemond. "Lui e il suo baule".
"Dobbiamo prendere il tesoro di Heywood e recuperare il tesoro di Disko Troop" riassume Vodan.
"Toglimi una curiosità, Vodan" chiede poi Colin, "ho notato che nonostante le ferite ieri sera combattevi molto bene..."
"Era solo un graffietto" dice Vodan, "e poi a tutti noi feriti il Mago ha dato uno strano preparato. Appena l'ho bevuto mi sono sentito molto meglio"
"E di che sapeva questa roba?" chiede Colin.
"C'era sicuramente qualcosa di alcolico, e forse del succo di limone... e poi qualcosa di amarognolo" risponde Vodan.

A casa di Heywood

Nel pomeriggio, mentre Colin si reca dalla figlia di Mastro Mortimer per analizzare il contenuto delle boccette trovate sulla barca "Le trecce di Marianna", gli altri vanno a casa di Heywood.
Casa di Heywood si trova ai margini dell'Ongelkamp, povera ma dignitosa, con un grosso tiglio e un piccolo pollaio. Vivono lì la madre, vedova, con la sorella Lotte, che ha qualche problema fisico a causa di una malattia contratta da bambina.
Le due sono molto accoglienti con le guardie, alle quali domandano ansiosamente notizie su chi sia stato ad uccidere il loro congiunto. I nostri si tengono sul vago, accennano al fatto che Heywood avesse qualche cattiva frequentazione: madre e sorella non ne sanno nulla.
Engelhaft si informa delle condizioni di salute di Lotte e chiede alla madre come pensano di sopravvivere da qui in avanti.
"Da giovane facevo la lavandaia... penso che ricomincerò a far quello", risponde la donna.
"Abbiamo ragione di credere che vostro figlio avesse dei risparmi", aggiunge poi. "Si trovano nascosti nel suo giardino".
Chiede il permesso di scavare e alla presenza della donna viene fatta una buca ai piedi del tiglio. In poco tempo emerge un bauletto che contiene:

- 5 corone d'oro e 23 d'argento
- un anello d'oro con una gemma
- un pugnale d'argento col manico in avorio intagliato, piuttosto vecchiotto
- una lettera del padre morente scritta quando Heywood era un ragazzino (del tipo: caro figliolo, i miei giorni stanno per finire, prenditi cura di tua madre e tua sorella...)
- una treccia bionda con intrecciato un nastrino azzurro

Dopo aver dato alla madre di Heywood tutto tranne 3 corone d'oro, Engelhaft le domanda se sappia a chi appartenessero le trecce.
"Erano di Marianne Dupuis, la fidanzatina di mio figlio, morta da alcuni anni" risponde la donna. "Ma piuttosto, tutti questi soldi mio figlio dove li ha presi?"
"Forse è collegato alle cattive amicizie che aveva... per questo qualcosa forse andrà restituito".
La donna porta in casa il bauletto, al sicuro.

Le fialette delle Trecce di Marianna

Nel frattempo Colin esamina le fialette recuperate sulla barca "Le Trecce di Marianna". Utilizza l'attrezzatura di Mastro Igor Mortimer, con il permesso di sua figlia Leyden.
Si rende così conto che 2 delle fialette contengono un veleno e le altre 2 l'antidoto corrispondente. Il veleno è stato ricavato probabilmente da una pianta simile al mughetto, che causa nausea, vomito, diarrea, torpore, alterazioni della vista, tachicardia. In dosi elevate può portare alla morte. Il sapore è dolciastro, il veleno può essere facilmente nascosto in alimenti. L'antidoto ha invece un sapore orrendo. Colin, davanti agli occhi assai stupiti di Leyden, assaggia sia il veleno che l'antidoto.
"Sei sicuro che sia una buona idea?"
"Se vuoi imparare a conoscere queste sostanze, bisogna assaggiare" risponde Colin.

Visita da Disko Troop

Dopo essersi ritrovati al Nido dei Cinghiali, i nostri si recano da Disko Troop. Lo trovano nel caseggiato vicino al porto, al Vecchio Mosto, dove alloggia e tiene lezioni di arte nautica a pagamento.
Assistono agli ultimi minuti di lezione, osservando incuriositi il modellino di nave che il Capitano utilizza per insegnare agli allievi la giusta terminoligia, dopodichè chiedono di ritirare il bauletto di Adrien Herzschmertz.
Disko Troop è ben contento di liberarsene. Chiede una firma e il timbro col sigillo del defunto sul suo registro e 3 corone d'oro secondo quanto concordato.
Il bauletto contiene:

- Barattolo di Veronal (solido cristallino bianco dall'odore caratteristico e dal gusto amarognolo): prodotto alchemico di origine minerale (ricavato da sali ureali estratti in cave presenti sulle Allston, trattati ad alte temperature con un procedimento complesso e costoso, trattati con sale d'argento ed acido etilico), utile come sonnifero, rilassante, mortale in dosi elevate.
- Boccia contenente prezioso hennè colorante per capelli di provenienza probabilmente deliota
- Barattolo contenente semi di stramonio
- Pigmenti pregiati per la pittura (indaco e guado utili per tingere la stoffa di blu; ginestra dei carbonai che tinge di verde; sangue di Drago che tinge di rosso intenso) e mordente "cremor tartaro" da adoperare come base per fissare il colorante.
- 5 bulbi piuttosto grossi in un sacchetto di tela (con su scritto: piantare entro la Rinascita). Difficile dire di cosa si tratti, anche se a giudicare dalla forma allungata sembrerebbero simili a quelli dei mughetti, ma più grossi

Al termine delle trattative, i nostri chiedono al Capitano se sarebbe disposto ad accompagnarli in una spedizione lungo costa sulle tracce di una mappa. Disko Troop è ben contento e si dichiara disponibile.

Alla Chiesa del Radioso il prigioniero viene interrogato

Dopo qualche incertezza sul dafarsi, i nostri decidono che è il momento di interrogare il prigioniero nella Chiesa del Radioso.
Prima vorrebbero scambiare due parole con Jurgen, ma non riescono a trovarlo: pare che nei giorni di libera uscita gli piaccia stare per i fatti suoi, magari farsi un giro in barca.
Intorno alla Chiesa del Radioso hanno la sensazione che possa esserci qualcuno appostato a tenere d'occhio i movimenti.
"Come facciamo a farlo parlare?" domanda Vodan.
"Allestiamo un processo al prigioniero, io sono un Inquisitore, Bohemond e voi altri sarete i giudici... e lo condanniamo a morte"
La proposta di Engelhaft suscita qualche perplessità. "Ti sei fatto di Veronal?" domanda Colin.
"Io personalmente ho una doppia natura" afferma l'Inquisitore. "Se volete ci penso io a gestire questa cosa, il tizio va spremuto"
"Vuoi farlo cagare sotto?" chiede Bohemond. "Pestiamolo"
"Adesso deve dirci tutto quello che sa. Mi ha rotto le palle che sta qui a mangiare a scrocco" dice Engelhaft.
"E se non ci casca col processo finto lo riempiamo di botte" dice Vodan.
"Finirà che lo meniamo" dice Bohemond.
"Questa non me la voglio perdere..." dice Sven.
Così dicendo raggiungono la canonica e bussano. Apre la porta il servitore Tranione, che chiama subito Padre Flachen.
Engelhaft spiega che le indagini proseguono e serve interrogare il prigioniero secondo le pratiche dell'inquisizione.
Prigioniero legato nella cella. Sta a stecchetto. Engelhaft si prepara a fare l'interrogatorio con tutti i crismi. Intona un canto devozionale. Bohemond indossa il suo elmo.
Engelhaft ha la sensazione che il prigioniero sia più cosapevole e serio di quanto sembri.
"Oskar, il tempo è passato, il tempo stringe. Pyros il santo, il veritiero, il veridico e il verace, Kayah la signora della morte e della notte ti impongono ora di parlare Sono i tuoi ultimi tempi! i tuoi amici eretici infedeli traditori dela santa fede non potranno fare nulla per aiutarti".
"Vi ho già detto quello che so..."
"No" dice Engelhaft.
"Vedo attraverso le tue menzogne " dice Bohemond. "la tua unica speranza è cooperare e rispondere in modo esauriente"
Oskar un po' rosica, fa accuse, dice che è sottoposto a illegittima detenzione. Poi Bohemond, parlando di braccia e gambe spezzate, riesce a convincere il prigioniero a collaborare.
"Parlami del tuo culto"

Le informazioni che rivela Oskar il prigioniero

Oskar parla della Loggia dell'Innocenza di Smeraldo. Dichiara che sopra di lui c'era Adrien Herzschmerz e Darkenblot. Sotto Ruyard Doll, Heywood, Carter e un po' di manovalanza.
"Qual è lo scopo della Loggia?"
"Lo scopo è ripristinare la giusta discendenza di Feidelm".
"Chi è Darkenblot?"
Dopo un po' di tira e molla, Oskar dice che Darkenblot si chiama in realtà Jeremy Overdeen ed è l'assistente di un

importante mercante di tessuti di nome Fernald Hogg.
Vodan interviene nell'interrogatorio per chiedere come si sia svolto l'Incidente che, in autunno, aveva portato allo sterminio del Plotone e al ferimenti di Mikkel.
Oskar ammette di essere stato presente al momento dell'Incidente. Spiega che era una trappola architettata ai danni del Plotone della Guardia che stava indagando su un traffico di Risvegliati dal Nord e che non rispettava un accordo di “non interferenza” stabilito ad alti livelli.
La trappola è partita attraverso un informatore, Egon OcchioMarcio, che era amico d’infanzia di una delle guardie, Tom Gondolin. Gli passava informazioni quasi sempre vere, fino al momento in cui ha mandato lui e il suo plotone a morire. Ha dato notizia che Darkenblot si sarebbe trovato insieme ad un baule con Risvegliato in quel magazzino. Darkenblot in effetti era presente, ma non era da solo.
L’agguato si è tenuto sempre nel solito magazzino a palafitta. Pensavano di avere ammazzato tutti mentre è sopravvissuto uno dei soldati, Mikkel. Il superstite è stato per qualche tempo tra la vita e la morte. Avrebbe voluto continuare a indagare dopo essersi ripreso ed aveva manifestato questa intenzione al Caporale Jacob.
Il Caporale Jacob ha fatto visita a Mikkel chiedendogli caldamente di abbandonare le indagini e di dimenticare tutto, perché altrimenti “la guardia non sarebbe stata in grado di garantire la sicurezza sua e della sua famiglia, in particolare della sorella Kathrina”. La minaccia, tutt’altro che velata, è stata sufficiente.
"Chi ha avvertito il Sergente della minaccia?" domanda Vodan.
"Il Sergente Elden Page".
"Hai prove di quello che stai affermando?" domanda Engelhaft.
Oskar esita, sembrerebbe di no.
Vodan si leva la maglia e resta a torso nudo.
"Tu avrai capito qual è il loro Dio, e noi abbiamo capito qual è il tuo. E adesso ti faccio vedere qual è il mio" dice. E si gira, mostrando il tatuaggio. Oskar sembra molto turbato.
Vodan prende poi un imbuto e dell'acqua bollente, poi lega il prigioniero e gli cala i pantaloni. Racconta degli usi creativi degli imbuti nelle prigioni di Lagos e aggiunge: "è un'esperienza che ti forma... o ti sforma... in entrambi gli orifizi".
Oskar tentenna, poi decide di vuotare il sacco.
"Recentemente siamo stati vittima di un furto, e il sergente si è impegnato a far sì che le guardie lo recuperassero" dice.
"Un carico che proveniva da Nord, per Darkenblot. Veniva dall'Ongelkamp di Dossler".
"Dicci qualcosa di più! Come facciamo ad avere le prove che è Page il corrotto? Con chi comunicava? Come ci comunicavi? Con quale tramite?"
"Era Overdeen ad avere i contatti col Sergente, non io"
"E tu come contattavi Overdeen?"
Alla fine Oskar acconsente a scrivere un messaggio rivolto a Overdeen, e di mandarglielo tramite un ragazzino, un corriere suo abituale: “Mi sono dovuto appartare in urgenza per non correre rischi, ho bisogno di avvertirti su nuovi soggetti pericolosi in circolazione (meno AHS): possiedo su di loro informazioni importanti. Vediamoci domani 10 dicembre al Pesce Lupo del Muraglione Antico. Sarò lì a ora di pranzo”.
"Quando sarà tutto finito spero che mi aiuterete a cambiare aria"
"A cambiare vita" dice Engelhaft
"Le due cose vanno insieme..." dice Oskar.
Rivestono e legano il prigioniero e poi restano un pochino a parlare per decidere sul dafarsi.

Il dafarsi

"Ognuno mette sul piatto un desiderio, cosa vorrei fare ora? Così mettiamo in chiaro i nostri obiettivi" dice Vodan.
"Secondo me" dice Sven, "secondo me dobbiamo mettere sotto torchio Lucida, è evidente"
"Sotto torchio tipo come abbiamo fatto adesso?" chiede Vodan.
"Con tutta la cosa degli imbuti?" ride Bohemond.
"Quella vicenda non è tanto chiara. Il marito morto..." dice Sven.
"E' chiara purtroppo, l'hai ucciso tu" dice Colin.
"Te lo deve fare lei l'interrogatorio..." dice Vodan ridacchiando.
"Sappiamo che fa parte della Loggia" dice Sven
"No, sappiamo che non ne fa parte, credo sia stata coglionata dal marito, non complice" dice Vodan. "Non se la sono venduta..."
"Proprio per una questione di estetica mi rode che ci sia un teatro con due affiliati alla chiesa di Gargutz... e quella che organizza le nozze dei morti viventi in realtà non c'entra niente... è troppo strano" dice Bohemond.
"Ma per voi era esecrabile la sceneggiatura?" chiede Vodan.
"Aveva un sottotesto allusivo, un sovvertimento degli ordini naturali, un mondo selvaggio dominato da passioni..." dice Bohemond.
"Hai ragione. Solo che Oskar non era collegato direttamente alla rappresentazione, C'era il sirenetto, Ruyard, il quale secondo Oskar sarebbe pure un suo sottoposto... ma se è sottoposto è lui che gli dà gli ordini?" dice Engelhaft.
"Credo sia un livello di caratura" dice Bohemond.
"Ruyard da chi prende ordini?" insiste Engelhaft.
"Se io volessi fare il paranoico, cita solo quelli che già conosciamo. Ma come fa a sapere chi conosciamo? Chi ci segue...

viene qui e contatta questo stronzo" dice Bohemond. "Elemento a suffragio, siamo venuti qui e avevamo l'idea di qualcuno che ci tenesse d'occiho. O stanno pianificando la grande rapina oppure più semplicemente c'è un canale aperto e questa loggia di stronzi sa cosa conosciamo perchè parliamo con questo coglione"
"E allora torniamo dentro con gli attrezzi?" dice Engelhaft.
"L'alternativa è che ormai conosciamo gli elementi più importanti..." dice Colin.
"Te senti sto cazzo insomma" dice Bohemond.
"Non abbiamo chiesto al prigioniero qualcosa sul teatro..." dice Sven. "Di Lucida cosa ci dice?"
"Scusate se vi faccio uscire dal teatro, ma ci sarebbe anche quella interessante mappetta per le escursioni in barca" dice Colin. "A me la gita in barca non dispiace."
"Ci accompagna Disko Troop" dice Vodan.
"Mi sembbra che tutte le linee di azione siano immature a parte il raid al covo sommerso" dice Bohemond.
"Ma invece lo abboccamento che propone questo schifo?" chiede Engelhaft.
"Io voto che si dà l'abboccamento, noi sappiamo che è Darkenblot e lo rapiamo mentre si prepara ad andare all'abboccamento. Non ci andiamo noi e non ci andrà mai lui" dice Vodan.
"Sarebbe bello ma andresti a fare una cosa del genere nella zona ricca della città..." dice Bohemond.
"Scusa però questo dà per scontato che il messaggio non contenga altri messaggi e che quindi lui verrà" dice Colin.
Engelhaft esamina attentamente il bigliettino per capire se ci sia qualcosa di cifrato, ma è difficile capire se sia fatto apposta o no.
"Questo ci dice che non ne sappiamo un cazzo. Quindi siccome non ne sappiamo un cazzo aspettiamo e usiamo la mazza." dice Bohemond.
"Va bene la mappa per me" dice Vodan.
Bohemond ipotizza che qualcuno legato alla chiesa di Gargutz già sappia che Oskar è nelle segrete. In fondo corrompevano i ragazzi del Convitto del Radioso.
"In quel caso non serve a niente il biglietto" dice Engelhaft.
"Mi viene in mente un'altra idea. Abbiamo onestamente guadagnato questa mappa, con locazioni di interesse come potenziale covo di figli di puttana" dice Bohemond. "Sto pensando se questa informaione la possiamo usare per testare la situazione del sergente stronzo"
"Potremmo fare una ricognizione con Disko Troop per i cazzi nostri" dice Bohemond. "Poi possiamo cercare di far trapelare la cosa, tipo tramite Jurgen, e gli diciamo che abbiamo la mappa e vediamo che fanno, se insabbiano"
"Però sputtani tutta quella mappa" dice Vodan. "Meglio che non sappiano che ce l'abbiamo, così continuano a usarla".
Al termine della conversazione vanno a congedarsi dai sacerdoti. C'è Padre Flachen.
Engelhaft e Bohemond si raccomandano di stare attenti, che forse c'è gente sospetta intorno alla Chiesa. "Ci chiudiamo bene dentro" dice Flachen.
"Secondo me almeno uno di noi deve cominciare a dormire qua, se si può" dice Vodan. "Potrebbero cercare di liberare il prigioniero".
"Ma secondo voi uno solo fa la differenza o si fa soltanto ammazzare?" chiede Bohemond.
"Magari viene uno o due sgravoni, non un gruppo di estrattori..." dice Vodan. "Almeno prima ammazzi il prigioniero"
"Io e Bohemond restiamo qua, voi altri andate" dice Engelhaft.
Padre Flachen guida Engelhaft e Bohemond alle stanze, salutando gli altri.
Engelhaft avverte Padre Flachen che si muoveranno durante la notte, come sorveglianza. Si danno una parola d'ordine in caso di rumori nella notte.
"Se avete bisogno di qualcosa potete chiedere a Tranione" dice Padre Flachen.
Rimasti soli, Bohemond parla con Engelhaft. "E' rimasto un punto aperto, non dimentichiamoci che c'è il padre puttaniere che va a giocare d'azzardo con la carrozza della chiesa"
"Ma quello è un vecchio professore del collegio" dice Engehlhaft.
"Bisogna trovare modo di gestirlo."

Attacco alla Chiesa del Radioso

Salutati Bohemond e Engelhaft, gli altri escono sulla piazza buia. Colin per primo si rende conto che c'è qualcosa di strano: i lampioni sono spenti in modo anomalo, tranne quello alle loro spalle, alle porte della Canonica.
Avverte i compagni. Fanno in tempo a avanzare alcuni metri quando vengono attaccati da più parti con armi da lancio, archi e balestre.
Sven ribalta una bancarella per creare un riparo di fortuna, dietro cui si riparano lui e Vodan. Colin torna alla porta e bussa vigorosamente, per poi cercare a sua volta protezione.
Dall'oscurità emergono numerosi altri malintenzionati, armati con mazze e asce e protetti da armature leggere.
Intantoo Bohemond e Engelhaft sentono rumore nella piazza e si affacciano. Vedoono quel che sta accadendo e corrono di sotto.
Il combattimento è disordinato, i malintenzionati non sono molto abili a combattere, ma sono molti, almeno una dozzina di persone. Uno di loro riesce a ferire Vodan, sia pure non gravemente.
"Cosa volete?" grida Colin a uno di loro.
"La paga".
Nel mentre Engelhaft e Bohemond arrivano alla porta, incerti sul dafarsi.

"Se fosse un diversivo?" si interroga il sacerdote.
"Engelhaft sappiamo bene che non sopravviverai al rimpianto di non aver sorvegliato bene il prigioniero, scendi da Oskar" dice Bohemond ai piedi delle scale, poi va alla porta e la apre.
I malviventi iniziano a cadere, uno dopo l'altro, sotto i colpi degli abili Rimpiazzi di Uryen.
Bohemond si affaccia sulla soglia e ruggisce un grido di battaglia: "Arretrate! In nome di Dytros!" e alla prima esitazione dei suoi aggressori li incalza e li attacca.
Nel frattempo Engelhaft sorveglia l'interno. Si rende presto conto di rapidi passi in avvicinamento dal corridoio che mette in collegamento la Canonica alla Chiesa. Si nasconde dietro la porta in tempo per veder passare due guerrieri, un uomo in armatura, con scudo e spada, e una donna alta, possente e riccioluta armata di alabarda. I due corrono di sotto, verso le segrete.
Engelhaft resta al riparo poi corre alla porta d'ingresso per avvisare i compagni, ma prima scorge movimento sulle scale: sono Padre Vanor e Padre Gert.
"State indietro, c'è guerra!" li avverte. Poi spalanca la porta e chiama Bohemond: "E' un diversivo, le segrete sono sotto attacco!"
Il combattimento intanto sta volgendo a favore dei Rimpiazzi, che poco alla volta stanno ferendo in modo grave o mettendo in fuga la gran parte degli avversari.
Bohemond sente un brivido freddo e si volta verso Engelhaft, seguendolo verso l'interno.

Combattimento nella Canonica

Mentre Engehaft sta sulla soglia avvisando Bohemond, una sagoma minacciosa gli si mette alle spalle e lo attacca. Engelhaft riesce a evitare il colpo, ma resta bloccato sulla soglia, dietro di lui Bohemond.
Sta accadendo qualcosa di orrendo, Engelhaft si rende conto che sta venendo invocata una divinità oscura all'interno della Chiesa del Radioso, un immondo sacrilegio.
Nel giro di poco si genera una cappa di impenetrabile oscurità che avvolge Bohemond, Engelhaft e il suo avversario.
Anche i rumori risultano attutiti.
Vodan e Sven, che si erano allontanati un po' dall'ingresso, finalmente sono riusciti ad aver ragione degli avversari e di voltano, notando con sorpresa che si è spenta la luce vicino alla porta. Si iniziano ad avvicinare, mentre Colin costringe alla resa l'ultimo avversario con cui stava combattendo.
Vodan: "tra 10 secondi ti sparo, comincia a correre".
Il poveraccio barcolla. Colin rinfodera la spada "fermati".
"Che devo fare?" dice il poveraccio.
"Ti ha detto fermati, fermati" dice Vodan. Vedono che si è spenta la luce vicino alla porta.
Avanzano.
Intanto Engelhaft all'interno si mimetizza nell'oscurità, e Bohemond carica alla cieca, emergendo dall'altra parte, nell'atrio della canonica. Vede un possente guerriero che sta combattendo sulle scale con Padre Vanor, armato con la mazza di famiglia, che è però in evidente difficoltà.
"Sono io il tuo nemico" dice allora Bohemond, invocando il Richiamo all'Ordine. E dalla tenebra emerge la donna guerriera con l'alabarda.
All'esterno Vodan e Sven si trovano davanti la nube oscura che cela la porta della canonica.
"Tutto a posto?" urla Vodan.
"Obiettivamente non si può entrare dentro a sta roba" dice Sven.
Engelhaft riconosce debolmente le voci dei compagni, e li incoraggia: "Avanti! All'attacco!!" grida. E corre in avanti.
Vodan lo sente. "Tocca entrare..." dice a Sven, che è perplesso: "Ma non si vede niente, dove vuoi andare?"
I due avanzano cautamente alla cieca.
Bohemond intanto si trova da solo contro due, ssia la donna che l'altro guerriero, e Engelhaft ha un altro davanti. Bohemond, ferito di striscio, avverte su di sè l'intercessione di Pyros che lo protegge dal danno, e scorge Padre Gert sulle scale, concentrato in preghiera.
Vodan e Sven avanzano alla cieca, trovando Engelhaft e Padre Vanor. Il combattimento è difficile per Bohemond, da solo contro due avversari. Ma Engelhaft fa un passo indietro, fissa il suo opponente e invoca su di lui la "Pace di Kayah".
L'uomo si addormenta di botto e cade per terra.
L'oscurità svanisce, Sven può aiutare Bohemond, fronteggiando la donna con l'alabarda. L'altro, quello più leggero dei tre, scappa. Vodan gli tira una freccia che lo colpisce di striscio, poi corre dietro di lui, all'inseguimento.
Nel giro di pochi istanti la donna si ritrova sola contro tre avversari.
"Abbassa le armi e arrenditi" le dice Sven.
"Sì, ma hai tre secondi", aggiunge Bohemond.
Lei butta l'alabarda.
"Levati quell'elmo così vediamo con che bellezza abbiamo a che fare" dice Bohemond.
Lei ubbidisce in silenzio, rivelando un volto la cui bellezza colpisce molto sia Bohemond che Engelhaft.
"Ci devi come minimo qualche spiegazione..."
Intanto Engelhaft si preoccupa di disarmare e legare il prigioniero profondamente addormentato.

Colin parla col prigioniero

Intanto fuori Colin fa sedere il suo prigioniero e inizia a curarlo.
"Come mai siete venuti a combatterci?"
"Mi hanno assoldato al Vladenceen, dove ci alleniamo. Ci ha arruolati Klemens Sitt"
"Cosa dovevate fare qui?"
"Ammazzare quelli che uscivano".
"Chi è Klemens?" domanda Colin.
"Uno che lavora per Eymerich Dorne".
Colin: "Chi c'è lì dentro?"
"Ci dovrebbe stare un prigioniero importante"
"Siete venuti per liberarlo?"
"Non lo so".
Colin: "Chi c'è dei vostri dentro"
"Nessuno"
"E contro chi stanno combattendo i miei amici?"
"Con i loro, quelli di Klemens"
Colin: "In quanti sono dentro?"
"Tre o quattro"
Dopodichè Colin termina la medicazione del ferito e lo autorizza a fuggire. Raggiunge i compagni all'interno.

I prigionieri nella Chiesa del Radioso

"Se adesso andiamo nelle segrete che cosa troviamo?" domanda Bohemond alla prigioniera, che si chiama Tanja.
"Un morto"
"Chi è stato di voi" chiede Bohemond.
"E' stato Ruyard" dice Tanja.
"Per come la vedo io, abbiamo perso un prigioniero e ne abbiamo guadagnati due. Ce ne andiamo nelle segrete" dice Bohemond.
"Sta bene" dice Tanja.
Le fanno togliere tutte le armi.
Engelhaft toglie le armi all'altro, Klemens.
Bohemond dice a Tanja di togliersi l'armatura. Lei ubbidisce. Tanja ha un accento di Nuova Lagos.
Scendono nelle segrete coi due prigionieri e trovano il povero Oskar morto. Klemens viene svegliato dopo essere stato disarmato e legato.
"E' finita, adesso vai in galera in attesa di giudizio". Lui non dice niente.
Davanti alla cella di Oskar, Tanja dice che non è il caso che entrino, perchè c'è qualcosa nell'aria.
In effetti la porta è chiusa a chiave, non è stata aperta, e attraverso la grata Colin sente odore di mandorle, forse cianuro, e strani cocci per terra.
Tania e Klemens messi in due cellette.
Parlano con i due sacerdoti.
"Bisogna coinvolgere direttamente il Margravio di Feidelm" dice Engelhaft.
Bohemond spiega ai due sacerdoti che Oskar ha parlato del Sergente Page, colluso.
"Noi non abbiamo acccesso diretto al Margravio, ma posso provare a parlare con mio cugino" dice Padre Flachen.
"Si potrebbe informare il Margravio del mio arrivo" dice Engelhaft.

Vodan all'inseguimento

Vodan va all'inseguimento di Answald. Lo insegue per il corridoio fino alla grande Chiesa del Radioso.
"Vuoi sapere chi ha ucciso Adrian Herzschmerz? Non te ne frega niente di vendicarlo? Se ti va di vendicarlo io sono la persona che devi ammazzare. Se non te ne frega niente te ne puoi pure andare". Grida Vodan.
Sente la porta della navata principale che si chiude ma intanto un rumore all'altro capo della navata. Vodan va a vedere di nascosto chi c'è. Sente qualcuno che sussurra e passi che si allontanano in direzione del Convitto del Radioso. Va a cercare una fonte di luce per cercare il passaggio, visto che è tutto buio. Dopo poco trova una porta che affaccia sul Convitto, non chiusa a chiave.

Arrivano le guardie

Si sente bussare.
Apre padre Flachen.
E' il Caporale del III Plotone della Humbolt, di nome Idris Radnor.
"Padre, state tutti bene?" siete ferito! Chi è stato?"
Padre Flachen: "La chiesa è stata attaccata da adoratori delle tenebre"
Idris: "Siete in salvo? Sono stati sgominati?"
Flachen "Si, per il momento si"
Idris parla con Bohemond. "Ci conosciamo?"
"Siamo i Rimpiazzi, ma non siamo qui in veste di guardia, siamo qui in veste religiosa in quanto io sono un Paladino di

Dytros e Padre Engelhaft è consacrato alla Santa Kayah".
"E siete i rimpiazzi. Il Caporale Jacob è il vostro superiore, giusto?"
"Si anche se vorremmo... che sia avvisato anche il caporal maggiore Jurgen"
"Li mando a chiamare, è una situazione troppo complessa".
E così dicendo il Caporale Idris Radnor si allontana, mentre i suoi uomini mettono in sicurezza la piazza piena di cadaveri.

L'atteggiamento dei prigionieri

In attesa che arrivino superiori del corpo di guardia, i nostri interrogano i prigionieri.
La prima ad essere interpellata è Tanja, che si dimostra pienamente disposta a collaborare. Ha tuttavia una richiesta, che presenta con un misto di umiltà e speranza.
"Lo so che non sono nella posizione per chiedere nulla, eppure mi sembrate brave persone, voglio provare a chiedervi un grande favore. Darkenblot e i suoi sanno che mi avete catturata, o comunque lo sapranno entro breve tempo. Io vi dirò tutto, lo giuro. Ma... vi prego. Portate in salvo la mia bambina. Fatelo subito, prendetela subito... altrimenti si vendicheranno su di lei. "
Bohemond si dichiara subito disponibile ad aiutare la prigioniera, che spiega che sua figlia Delia vive presso una signora nel Sobborgo di Levante, nei pressi della piazza del Mercato Vecchio.
Al contempo viene interrogato il prigioniero, Klemens. Questi spiega brevemente di essere un veterano della Guerra delle Lande, di aver militato sotto il comando di Lord Faulkner. Ha combattuto a Lagos e all'assedio di Treize, ottenendo il grado di Caporale Scelto. Dopodichè, benchè carico di onori, si è trovato con un pugno di mosche in mano, carico di rancore per come sono stati trattati i veterani dopo la guerra.
Engelhaft prova a farlo ragionare, ma Klemens intende rimanere saldo e non tradire il suo attuale datore di lavoro, Darkenblot.
Da lui appare subito chiaro che non si otterrà granchè.

Il Caporale Jacob e il Caporal Maggiore Jurgen

Nel giro di poco, con aria esasperata, arriva il Caporale Jacob. Lo accoglie alla porta Voda, che cerca di prender tempo per permettere ai compagni di proseguire l'interrogatorio dei prigionieri.
"Caporale, cosa la porta a quest'ora? Abbiamo finito di mettere in sicurezza la zona. I preti stanno tutti bene, siamo arrivati in tempo, c'è mancato poco"
"Chiamami tutti, devo parlarvi."
Una volta tutti presenti, il Caporale Jacob scuote il capo.
"Non ci posso credere... altri morti? E quanti sono stavolta? Io non riesco a capire. E' tardi, è notte, fa un freddo cane... siete in licenza... e invece di stare a riposo o a ubriacarvi come persone normali... ammazzate persone."
"Abbiamo preso vivi quelli più importanti", dice Vodan.
"Non mi interessa! In questo quartiere poi... non potete ridurre la Piazza del Radioso un campo di battaglia! E' mai possibile? E poi, che stavate a fare qui alla chiesa, si può sapere?"
Engelhaft per la prima volta si qualifica come Inquisitore e presenta Bohemond come suo Paladino.
"Abbiamo dei prigionieri sotto la nostra custodia"
"Portiamoli alle prigioni!" dice allora il Caporale, sempre più sconfortato.
"Purtroppo non posso acconsentire. I prigionieri sono sotto la mia responsabilità e devono rimanere qui nelle Segrete della Chiesa"
"Ma è una procedura che..." sospira il Caporale. "Non posso andare a svegliare il Sergente Page a quest'ora. Il massimo che posso concedere è che stanotte rimangano qui, sotto la protezione della Guardia, e domani il Sergente prenderà le decisioni che ritiene giuste".
"D'accordo, sta bene" dice Engelhaft.
Proprio a questo punto si sente bussare, ed è il Caporal Maggiore Jurgen, in borghese, con aria curiosa e divertita.
"Ma che bel macello che avete combinato, Rimpiazzi! Anche nel giorno libero! Vi prudono proprio le mani, eh?" domanda guardando la scena.
Si fa raccontare brevemente quel che è successo e si offre di restare, con un paio di amici, a fare la sorveglianza dei prigionieri.
"Tanto oggi mi sono riposato, non mi pesa", dichiara. Si siede e ordina al servo Tranione, che era lì nell'ombra a curiosare, che gli porti qualcosa da bere, e di corsa.
Manda a chiamare un Balestrone, Kerth, e Mago, Rannsyn, che pure si accomodano per la notte.
Il Caporale Jacob se ne va, snervato.

Spedizione per recuperare la bambina

"Molto bene, mettiamoci comodi" dice il Caporal Maggiore Jurgen. "Se volete parlare coi prigionieri fate pure."
Bohemond spiega al Caporal Maggiore che ci sarebbe bisogno di andare a recuperare la figlia della prigioniera.
"Andiamo" dice Jurgen.
"Potrebbe essere una trappola..." ipotizza Engelhaft.
"Mi pare strano che possano aver elaborato una trappola così complicata" dice Vodan.

"In ogni caso non possiamo rischiare che si prendano la ragazzina" dice Bohemond.
Vanno Mago, Balestrone, Bohemond, Colin e Engelhaft. Gli altri restano alla chiesa.
Purtroppo la spedizione non ha successo, perchè arrivati, i nostri trovano l'anziana signora già sveglia, che acidamente spiega che già sono passati a prendere la piccola Delia.
"Erano Marcel e Tonio, quelli che di solito mi portano i soldi. Hanno portato la pigione di questa metà mese... io ero sicura che prima o poi quella sciagurata della madre si sarebbe messa nei guai".
Le risposte della donna non convincono del tutto Padre Engelhaft, che insiste per portarla alla Chiesa a deporre. La donna brontola un po' e poi acconsente e tutti fanno ritorno all Chiesa del Radioso.
"Me la immaginavo più giovane, la bambina", commenta Jurgen vedendo la vecchia signora, la quale ha l'ingrato compito di comunicare alla madre che la figlia è stata portata via dai malviventi.
Dopodichè viene riaccompagnata a casa.

Risalire la catena di comando

Mentre i compagni erano fuori, Vodan e Sven parlano tra loro del dafarsi. Vodan suggerisce a Sven di parlare con il Caporal Maggiore Jurgen a proposito dei sospetti sul conto del Sergente Page.
"Parliamone con gli altri, ma mi sembra una buona idea. Certo, ci sono dei rischi..." dice Sven.
Poco dopo in effetti tutti convengono e chiamano in privato il Caporal Maggiore.
Lui ascolta attentamente, sembra stupito ma non troppo.
"Sono accuse molto serie, che se ho capito molto bene provengono da una persona imparentata con la Chiesa di Gargutz, quindi gran contaballe. Però è giusto che prendiate precauzioni. Vi dico quello che farei io al posto vostro. Chiederei di parlare con il Capitano Maggiore Kyle Brenner, che ha il comando dell'intero Battaglione Graef, di cui fa parte la Compagnia Humbolt"
L'idea piace ai Rimpiazzi, che decidono di seguire il suo consiglio.
In tarda serata Vodan scambia due parole con la prigioniera, che sorprendentemente riconosce: era una guardia civica di Nuova Lagos proprio quando c'era anche lui.

Le informazioni fornite da Tanja

"Ho parlato con un certo Darkenblot, che lavora per Dorne. Credo che sia il suo braccio destro, o qualcosa del genere. Di certo prendono tutti ordine da lui. Ora: è più di un anno che lavoro per Darkenblot, so diverse cose sul suo conto. Il suo nome è Overdeen ed è il segretario di un importante mercante, Hogg, che vive in un palazzo nel Sobborgo di Levante."
Tanja sa che ci dev'essere un passaggio segreto sotto il palazzo, che conduce ad una casa semiabbandonata lì vicino. Lo sa perchè un paio di occasioni ha scortato Darkenblot in quella dimora, e da lì lui è "scomparso", dopodichè lo ha rivisto uscire dall'edificio principale.
Sa che nel palazzo di Hogg è custodita una persona molto importante, probabilmente un ragazzino. Non lo ha mai visto ma ha portato vestiti e oggetti per un ragazzino, parecchi libri, e scortato un precettore, mesi addietro, un certo Kenneth Duncan, di Greyhaven. Sentendo il suo nome, Colin lo ricorda vagamente, di averlo conosciuto di vista nella capitale.
"Dicci del Sirenetto" chiedono poi.
Tanja sa che Ruyard Doll abita in affitto nel Sobborgo di Levante, anche se ha pure un nascondiglio fuori città, sulla costa. Lei non c'è mai stata ma ne ha sentito parlare come del Mantello di Pietra. Dai discorsi che ha sentito, probabilmente in questi giorni si nasconde lì.
"Secondo te dove possono aver portato tua figlia?" chiede Bohemond.
"Io credo che la nascondano insieme ai figli delle prostitute che lavorano per Dorne. So che ci sono diversi ragazzini allevati in una casa sorvegliata, vengono anche un po' usati per ricattare le madri. Non so dove sia questa casa, ma certamente le persone che gestiscono i bordelli di Dorne lo sanno".

Colin e l'Elisir della Salute

A tarda sera Mago si avvicina a Vodan e, vedendolo piuttosto malridotto a causa delle ferite, gli offre di assumere una dose di Elisir della Salute. Vodan è ben contento di scolarsene un po' e di mettersi a riposare.
Colin, incuriosito, chiede a Mago di cosa si tratti e questi si offre di passargli la ricetta, in cambio di qualche soldo.
"L'ho comprata da un leggendario erborista itinerante... certo lui la prepara meglio di me!"
Colin è ben felice di acquistare la ricetta del preparato alchemico.

Incontro con gli alti gradi dell'esercito

Al mattino seguente, 9 dicembre, il Caporale Jacob si presenta alla Chiesa del Radioso.
"Sono venuto per scortare i Rimpiazzi dal Sergente", dichiara a Balestrone, che apre la porta.
Subito arriva Engelhaft, insieme ai due Sacerdoti, Padre Gert e Padre Valon.
"Non sono disposto a parlare con il Sergente, intendo conferire direttamente con i massimi gradi dell'esercito" dichiara solennemente. "Chiederò udienza al Capitano Maggiore Kyle Brenner".
Il Caporale Jacob è stupefatto, ma dopo qualche incertezza acconsente.
"Non sia mai detto che io mi rifiuto di scaricare un barile. Sarà il Capitano Maggiore a vedersela con voi!" dichiara poi, e accompagna i nostri alla caserma, dove chiedere udienza.
"Però prima datevi una ripulita, fatevi la barba, non vi potete presentare dal Capitano Maggiore in questo stato", si

raccomanda il Caporale.
Dopo qualche ora di riposo, i nostri sono convocati alla presenza del Capitano Maggiore Kyle Brenner.
Nell'ufficio del Capitano Maggiore ci sono lui ed un segretario dall'aria miope. Sulla scrivania sono posati diversi volumi.
Il Capitano Maggiore accoglie con rispetto l'Inquisitore, che gli fornisce le credenziali. Le osserva e subito le passa al segretario, che le studia minuziosamente, quindi annuisce.
Dopodichè Engelhaft spiega la situazione.
"Ho fondate ragioni di ritenere che in città operi una pericolosa Loggia del culto di Gargutz, che probabilmente si è macchiata di gravi delitti anche in precedenza. Siamo arrivati a imprigionare uno di questi rappresentanti,mi sono avvalso delle mie facoltà, col consenso dei Sacerdoti del Radioso, per tenerlo momentaneamente nelle segrete. A seguito di un interrogatorio il prigioniero ha ammesso il suo coinvolgimento nel culto di Gargutz, ma in seguito è stato assassinato. Abbiamo imprigionato due degli assalitori, altri due sono purtroppo fuggiti".
Bohemond aggiunge che la donna prigioniera ha rivelato ulteriori importanti infromazioni sui capi dell'organizzazione criminale.
"La ragione però per cui siamo qui oggi è che le spire di questa organizzazione non hanno lasciato immacolata la guardia, pare che ci siano elementi di connivenza".
"Sentiamo questi nomi", dice molto interessato il Capitano Maggiore.
"Si tratta proprio dei nostri superiori diretti", dice Engelhaft. "In particolare il Sergente Elden Page. E il Caporale Jacob sembrerebbe aver bloccato le indagini di uno dei sopravvissuti dell'Incidente".
Il Capitano Maggiore resta qualche momento in silenzio, riflette.
"Sono accuse molto gravi, che andranno dimostrate con la massima sicurezza prima di poter agire. Anche perchè, se ho capito bene, la fonte da cui provengono è defunta e non era nemmeno eccessivamente fidata. Tuttavia capisco la vostra preoccupazione, non è il caso di correre rischi inutili. Per questo i vostri prigionieri, che vanno posti in un luogo sicuro, credo sia opportuno metterli sotto la sorveglianza di un'altra compagnia. Voi avrete accesso alle loro celle, ma non saranno gestiti da nessuno della Humbolt. Datemi qualche ora e organizzo il trasferimento in modo sicuro."
"Per quanto riguarda invece il vostro inquadramento, vi sposterò di Plotone, in modo che non dipendiate più dal Caporale Jacob. Penserei al Caporale Idris... ma... ditemi: avete parlato dei vostri sospetti con il Caporal Maggiore Jurgen?"
"Sissignore"
"Allora vi metterò nel suo Plotone, in modo che meno persone possibile siano al corrente della situazione. Potrete così svolgere le indagini che state seguendo senza che la cosa abbia troppa eco in giro."
Engelhaft dichiara di avere intenzione di coinvolgere direttamente il Margravio.
"Se posso darvi un consiglio, Padre, io aspetterei di avere prove inconfutabili delle vostre accuse. Questa città vive grazie alla Lega dei Seebanns, grazie ai mercanti. Persino il Margravio si trova soggetto al loro potere, in molti ambiti. Quindi... prove certe, sufficienti a sostenere un giudizio pubblico. Prima io aspetterei".
I nostri ringraziano il Capitano Maggiore e tornano alle loro stanze.

Nuovo Plotone

9 dicembre 517
Dopo che i Rimpiazzi escono dall'incontro, viene brevemente convocato il Caporale Jacob, che subito esce contento. "Pare che le nostre strade si dividano! Non posso dire che mi dispiaccia, sono certo che vi troverete bene nell'VIII Plotone. Buona fortuna". E se ne va.
Dopo l'incontro con il Capitano Maggiore, i nostri vengono assegnati al comando del Caporal Maggiore Jurgen. Mentre stanno parlottando, incerti sul dafarsi, arriva proprio Jurgen.
Jurgen lavora ordinariamente nell'VIII Plotone, dove militano alcuni dei membri del cosiddetto "Plotone Fantasma". I suoi ordini sono di lasciare ai "Rimpiazzi" un certo margine di manovra.
"Dunque Rimpiazzi, a quanto pare lavoreremo insieme", dice divertito. "Mi sa che la prima cosa è recuperare la ragazzina, o sbaglio? Se c'è da andare per Bordelli... beh, ci sacrificheremo".
Il Plotone VIII conta già 8 uomini, Jurgen compreso. Tra loro ci sono anche Mago (Rannsyn) e Balestrone (Kerth). Gli altri sono tutti bei ceffi grandi e grossi: Ardan, Marco, Quinn, Berry e Taggart (Torello).
Riunione davanti a una zuppa di pesce.
"Allora Taggart, mi sa che l'autorità in materia di bordelli qui sei tu, o sbaglio?" esordisce Jurgen. Risate. Poi Jurgen spiega brevemente il problema.
"Direi dividiamoci, visto che siamo diventati tantissimi. Taggart e i Rimpiazzi da una parte, noialtri dall'altra. Abbiamo una descrizione della bambina?"
"Taggart, dicci un po' quali sono i bordelli più probabili del Sobborgo di Levante" dice poi Jurgen.
"Ecco il santarellino che fa finta di non conoscerli..." risponde Taggart tra le risate sguaiate dei compagni. "Stiamo cercando gente del giro di Dorne, se ho capito bene. Quindi il primo posto dove busserei è Mazza e Panella. E poi, naturalmente, la Barca Rossa, al porto, da Lorna".
"Tutto qui? Taggart, mi deludi. Anche le suore qui conoscono quei due postriboli" dice Jurgen. "Non ce ne stanno altri più per intenditori?"
"Beh, in effetti sì, vicino a Palazzo Messner, lì dietro ci sta un posto dove si va solo se ti presentano, si chiama "Le Principesse". Serve un invito, altrimenti non ti fanno proprio entrare".

"E tu ci sei mai entrato?" domanda Jurgen. Taggart scuote il capo." Una volta sola, tempo fa."
Bohemond dice che forse si potrebbe faer prima una ricognizione. Jurgen pensava di andare lì con le cattive.
"Se voi questi qua non li avete mai pestati... si vede che non si può fare" dice Sven. "Se non siamo sicuri che la bambina sia lì, meglio andare con le buone"
"Non abbiamo motivo per non andarci pesante" dice Bohemond. "Mica li paghiamo questi stronzi"
"Magari sono soltanto degli intermediari..." dice Sven.
"Io un giro dalla monaca lo farei" dice Colin. Risate.
"Per bilanciare?" dice Bohemond.
"Lei è la tipica persona di chiesa che non si fa problemi ad andare nell'ambiente degradato" dice Colin. "E gli chiederei anche se conosce questi Tonio e Marcel"
"Si potrebbe anche fare" dice Vodan.
"Per recuperare la ragazzina, una volta che sappiamo che lì c'è l'asilo che cerchiamo, poi possiamo fare anche la misione più brutale" dice Bohemond.
"Sentiamo prima se ci dice qualcosa sorella Nadine" insiste Colin.
"Troviamo sto posto nella maniera meno casinara possibile, sennò prima che arriviamo noi arriva la notizia lì e la fanno sparire" dice Vodan.
"Una volta tanto la possiamo risolvere in maniera diplomatica " dice Sven.
"Chiediamo a qualcuno che lavora in un bordello.... perchè dici che è figlio tuo. Lo paghi..." dice Vodan. "E va bene anche Sorella Nadine, perchè prima o poi ci sarà stato bisogno di un medico di emergenza, magari proprio lei".
Montarozzo dice che Taggart andrà coi Rimpiazzi, mentre gli altri faranno un giro tranquillo a Mazza e Panella e Barca Rossa, per sentire se ci sono indizi della presenza di uno o più bambini.
I Rimpiazzi e Taggart vanno alla chiesa a chiedere a Tanja informazioni su come riconoscere la bambina.
Grace fuori dalla Chiesa del Radioso, dispiaciuta che i Rimpiazzi siano stati trasferiti. Saluti.
In chiesa c'è Padre Gert. Ci parla Engelhaft, gli dice di tenere le acque calme fino a che non ci saranno prove certe. "Magari può recuperare informazioni da ser Flechen, riguardo la morte della cugina..."
Tanja speranzosa chiede notizie della bambina, poi fornisce una descrizione di sua figlia: Delia ha 2 anni e mezzo e una cascata di riccioli rossi, lentiggini e occhi verde acqua.
"Quando è nervosa si ciuccia i capelli. Ma se le dite poesie, o filastrocche, si tranquillizza subito."

Da Sorella Nadine

Poi vanno da Sorella Nadine.
Enelhaft a Taggart. "Sorella Nadine ha un certo caratterino..."
Vodan e Taggart resteranno fuori.
Vanno dentro Bohemond, Engelhaft e Colin. Ci sono Sorella Nadine e La signora paralitica che lavorano a maglia.
Engelhaft spiega la situazione. "Dobbiamo recuperare una bambina rapita".
Sorella Nadine conosce bene la madre di Marcel. "Abita qua dietro".
"Esistono dei bordelli - mi perdoni sorella per questa parola nella mia bocca - che gestiscono i bambini figli delle donne di malaffare".
Nadine conosce il posto e dice che c'è stata un paio di volte per ragioni di salute, è stata chiamata. "Volete che ci vada io a vedere se c'è?"
"Sarebbe troppo sospetto, troppo vicino agli ultimi avvenimenti" dice Engelhaft.
Incerti se parlare con la madre di Marcel, oppure andare al postribolo.
Due diversi approcci. Bohemond e Engelhaft sono per un attacco brutale, Sven insiste per un approccio invece pacifico, pagando qualche soldo per avere la bambina.
Salutano sorella Nadine e vanno a parlare col Caporal Maggiore. Lo aspettano al Nido dei Cinghiali. Dopo un po' arriva.
Si fa spiegare la situazione. Jurgen è incerto sul dafarsi, tutti discutono delle varie ipotesi.
"Ragazzi, ce l'avete un amico ricco?" domanda a un certo punto Jurgen. "Perchè lui vi può introdurre da queste Principesse... e date un'occhiata dentro..."
Nessuno se la sente però di fare la sceneggiata.
Colin propone di dare fuoco al bordello, e vedere chi esce fuori.
"E' lo schifo, rischia di crepare un sacco di gente" dicono tutti gli altri.
Colin ipotizza anche che Marcel, invece di portare la bambina al bordello, per far calmare le acque l'ha portata dalla madre.
"Ponderate tutte le alternative, è evidente che l'assalto frontale è l'unica possibilità" dice Bohemond.
"Va a parlare prima con la madre di Marcel" insiste Colin.
"Se volete io ci provo" dice Engelhaft. "Ho un'altra opzione. alla donna non chiedo di Marcel, chiedo di Tonio, che lei odia perchè ha traviato suo figlio. Voglio sapere tutto di Tonio. Io voglio eradicare Tonio..."
"Ma stanno nella stessa capanna..." dice Sven.
"Cazzi di Marcel" dice Engelhaft. "Io chiedo solo di Tonio".
"Funziona meglio" dice Vodan. "Mi piace."
Vanno da Sorella Nadine per chiedere di poter incontrare la madre di Marcel, la fedelissima Eletta.

Eletta, la madre di Marcel

La vecchia Eletta vive vicino a casa della Sorella Nadine. Ha una casupola miserella ma dignitosa che puzza di verdure lessate. Ci vede poco, a causa di una gran cataratta.
La vecchia Eletta invita Engelhaft a cena, tutta onorata. Piena di santini.
Parlano a lungo.
"Marcel l'ho visto stamattina, è venuto con quel suo amico, Tonio. Hanno riempito uno zaino di panni puliti e mi hanno svuotato la dispensa... poi sono andati via. Siete suoi amici? Quel Tonio non mi piace per niente, è una brutta frequentazione"
"Non so dove siano andati, sentivo che parlavano di prendere una barca... erano di fretta. Parlavano di un Mantello, non so bene. Dovevano andare ad un Mantello, una roba così"
Saluti e torna via. Engelhaft riferisce agli altri.
Vanno a riferire a Jurgen e poi corrono da Disko Troop. Lo trovano alla Barca Rossa.
"Disko, abbimao un'emergenza" dice Vodan. "C'è una persona che corre il rischio di affogare e dovremmo partire il prima possibile"
"Per andare dove?"
"Abbiamo una mappa della zona"
"Quindi sotto costa"
"Sì, se serve abbiamo una nave più piccola della tua... " dice Vodan.
"Andiamo un attimo a casa mia e ne parliamo".
Accende il fuoco, scalda la stanza. Si accomoda. Studia la mappa. "Stanotte non è prudente partire, è una zona piena di scogli" dice.
Appuntamento l'indomani mattina presto.
La sera stessa vanno a vedere se le Trecce di Marianna sta sempre a posto. La barca sta sempre ormeggiata al molo.
Stanchi, i nostri tornano al Nido dei Cinghiali, con l'intenzione di mettersi a riposare.

Problemi all'Ongelkamp

Poco dopo si precipita una guardia al Nido dei Cinghiali, trafelata e bagnata di pioggia.
"C'è un problema all'Ongelkamp", ansima. E' ferito ad un braccio. "Sta succedendo un finimondo intorno alla Piazza del vecchio Pozzo. Ci sono delle... creature strane, sembrano persone ma... non sono persone."
"Tocca che ci vestiamo. A te chi t'ha ferito?" chiede Jurgen.
"Ho diviso due che combattevano..."
"Fatti vedere dai medici".
Fred la guardia viene visto da Engelhaft e Colin, che confermano che le sue ferite sono state causate da armi normali.
I nostri si affrettano all'Ongelkamp.
Tutto buio, la baraccopoli è silenziosa, tranne per la Piazza del Vecchio Pozzo. Lì c'è un edificio mezzo in fiamme, gente che litiga, tutto buio. Nevischio, sporcizia.
La gente si sta litigando al coltello.
"Teniamo d'occhio la mischia e vediamo se c'è gente ferita..." dice Bohemond.
"Questi sono elsenoriti, se vuoi dirgli di buttare le armi e starsi fermi devi farlo nella tua lingua" dice Jurgen a Vodan.
Vodan grida: "vogliamo solo i mostri, indicatemi dove sono andati i mostri"
Una cameriera della mescita Triskelia va a parlare con Vodan, tremante e spaventata. Spiega che sono stati abbattuti un paio di quei mostri, almeno un terzo è sfuggito, forse 2.
Ci sono parecchi feriti, si stanno azzuffando alla rinfusa nella piazza: difficile capire chi sia stato ferito dai Risvegliati e chi da altri sgherri.
"E' stata la strega a liberarli" dice l'oste, avvicinandosi ai nostri.
"Dobbiamo dividerci in gruppi" dice Bohemond.

- Vodan e Quinn e Rannsyn e Fred
- Colin e Jurgen (sweihander) e Marco (spada e daga)
- Sven e Taggart e Berry e Ardan
- Bohemond Engelhaft Kerth

"Un gruppo lo teniamo qui a sorvegliare quelli che si stanno menando" dice il Caporal Maggiore.
"Bisogna arrestare i superstiti, tutti arrestati" dice Vodan.
Resta il gruppo di Vodan Quinn Rannsyn e Fred. Sorveglia quelli che stanno menandosi e taglia la testa al Risvegliato. Ha la faccia sporca di sangue, probabile che abbia morso qualcuno.
Vede un paio di feriti sanguinanti accanto al risvegliato caduto. Vodan li fa stare stesi immobili.

Scempio tra le baracche

Colin, Jurgen e Marco seguono tracce fuori dalla mescita, per un po' poi sentono grida.
Tenda insanguinata. Avanzano con le torce. Colin sente un ragazzino che piagnugola e indica da una parte.
Jurgen e Marco combattono contro una persona con un Risvegliato attaccato addosso, in un ambiente ristretto che stanno sfasciando e che cade a pezzi.

Jurgen trafigge l'uomo, la donna, probabilmente la moglie, interviene a difenderlo. Colin le urla di stare indietro.
Marco pure attacca il Risvegliato, colpendolo alla gamba. Colin gli urla di colpire alla testa.
Jurgen sfrange la capoccia del disgraziato, e ammacca quella dello zombi
Marco non colpisce la testa dello zombi, Jurgen sì: la sfonda.
La moglie corre verso il marito morto. Colin prova a fermarla. La donna si tuffa nel sangue. Jurgen la spinge via. Lei cade male, in singhiozzi.
Colin vede che la signora ha il braccio ferito e sanguinante. Probabilmente è stata morsa.
"Signora, molto probabile diventerai come quello, quindi stai buona e fai quello che ti diciamo noi" dice Colin dimostrando un certo tatto. (7-7-7).
"Dov'è mio figlio!" inizia a strillare.
"Non lo toccare che ci diventa anche lui, sta di là e al momento è sano" dice Colin.
Il bambino, silenzioso, osserva la scena.
"Ti ha graffiata o ti ha morsa?"
"Stavo dormendo, penso che mi abbia morsa..."
"Se andiamo di fretta bisogna uccidere anche lei" dice Colin a Jurgen. "Sennò la portiamo in quarantena, aspettare che diventi come questa e poi uccierla".
Il bambino correrebbe dalla mamma ma viene fermato.
"Che è la quarantena? Do sta la quarantena" chiede Jurgen.
"Una cella".
"Marco legala" dice Jurgen.
Marco dice al bambino se ha un parente, una zia. La madre dice di andare da zio.
"Abita qui accanto zio".
Marco, estremamente turbato, lo accompagna.
Colin tira via la manica della donna e la cauterizza col fuoco. Lei urla e poi sviene.
Jurgen se la carica e torna verso la mescita in fiamme.

Ricerche nella notte

I nostri hanno sgominato un primo Risvegliato, che però ha ferito mortalmente una donna e ucciso suo marito. Il loro bambino viene portato atterrito a casa di uno zio da Marco, uno del Plotone che resta molto turbato dagli ultimi avvenimenti.
Bohemond, Engelhaft e Kerth sono alla ricerca dell'altro Risvegliato scomparso. Sembra tutto tranquillo.
Incontrano un drappello di tizi di Nuova Lagos che sorvegliano un settore dell'Ongelkamp, ai quali fanno qualche domanda e danno un consiglio prezioso: "Se si avvicina uno strano, senza armi, che barcolla... colpiscilo in testa, molto forte" dice loro Bohemond.
"D'accordo, comandante" risponde il tizio.
"Qualunque cosa non vi fate mordere"
"Da qua non facciamo passare nessuno"
Non vedono nulla di strano ai lati del perimetro, sembra tutto tranquillo.
I nostri tornano alla piazza per cercare di capire se davvero erano 3 i Risvegliati. L'oste dice di si.
Intanto la rissa si placa.
Bohemond ordina a tutti di sdraiarsi per terra e gettare le armi.
"Non far sdraiare a terra questi poveracci, che prendono freddo" dice Sven. "Siccome li dobbiamo far spogliare, almeno non in mezzo alla neve..."
"Uno alla volta si alzano e si spogliano" dice Bohemond.
Viene eseguito un primo esame sommario dei combattenti, in particolare dei feriti, che sono una quindicina, più o meno gravi. Tra loro sono in 7 ad essere stati forse feriti da uno dei Risvegliati (2 morsi e 3 graffi). Gli altri si sono fatti male tra loro. Uno dei due uomini con tracce di denti dice che non è stato il Risvegliato a morderlo, ma un altro contendente della rissa. Indivuduato tra i presenti, questi conferma, e si scusa un po' imbarazzato per il gesto selvaggio.
L'altro lottatore con tracce di denti indica il risvegliato spiaccicato al suolo. "E' stato quel coso là che mi ha morso".

Indagini nelle gallerie sotterranee

Nella mescita è tutto sbruciacchiato, solo il legno vecchio e i tavoli rimangono, mentre sgabelli impagliati e tendaggi sono andati bruciati.
All'oste intanto viene in mente che non sa dov'è finito suo nipote ventenne Albert. La cameriera lo chiama, ma non risponde. Dopo un po' di ricerca scoperchiano la botola della cantina, parzialmente bloccata da alcune assi crollate. C'è una scala a pioli e sotto, in basso, si vede il cadavere molto mangiucchiato di una persona: il povero nipote dell'Oste. Del Risvegliato però non c'è traccia, probabilmente si è introdotto in un canale sotterraneo che collega la cantina a delle vecchie fogne.
"Fogne?" domanda Bohemond perplesso: non credeva ci fossero fogne a Feidelm.
"C'è chi ci si è fatto la cantina, chi ci abita..." spiega Jurgen. "Non credo che queste vecchie fogne abbiano mai funzionato".
C'è un buco nel muro, viscido e sudicioso. Le tracce portano lì.

Gocciolio d'acqua.
"Tocca andare..." dice Bohemond.
Butta avanti la torcia, che subito si spegne. Sotto c'è acqua. Il tunnel è molto stretto, impraticabile.
Vodan suggerisce di provare a passare da un'altra baracca.
Colin intanto porta i feriti al Nido dei Cinghiali.
Entrano in una casa di una vecchietta che protesta per l'intrusione.
"Potete fare reclamo al nido dei cinghiali" dice Bohemond.
"No perchè se faccio reclamo mi arrestano" dice la vecchia.
"In effetti è vero... meglio se non fa reclamo"
I nostri scendono in cantina, dove c'è un armadio con dentro delle porcellane. Dietro c'è un buco collegato alle fogne.
Un po' per volta viene proseguita la perquisizione tra varie baracche e scoli di fogna: uno degli scoli non è protetto da grate e quindi Bohemond, Jurgen e Engelhaft c'entrano dentro per vedere se ci sono tracce del Risvegliato mancante. L'acqua arriva alle ginocchia, è gelida.
Ma proprio allora si sentono delle grida: "Guardie! Guardie!"
"La vecchia Nira dice che vuole le guardie, c'è qualcuno nella sua cantina" dice il ragazzino.
La signora sta sulla soglia della porta con una candela.
Indica un tombino in ferro battuto da cui arrivano grida orrende di una persona che chiama aiuto e, forse, viene mangiata viva.
La signora dà a Vodan la chiave. "Sennò mi salgono da sotto quei vagabondi che abitano là sotto"
"Perchè, ci abitano dei vagabondi? Quanti?" Vodan.
"Sicuramente troppi" dice la vecchia signora.
"Non penso, adesso" dice Vodan.
Sotto scorre parecchia acqua.
Si ricompattano tutti, mentre Jurgen si scalda i piedi vicino al braciere della signora.
I nostri scendono ad un accesso che conduce alle gallerie sotterranee. Il passaggio è asciutto e costeggia una specie di torrente, forse in parte naturale.
Gli corre incontro una bambina infagottata e spaventata, che si chiama Pinkie.
"Dove sta quell'essere?"
"Al Mercato" risponde lei, e guida i nostri ad un accampamento di fortuna, occupato da un po' di poveracci infreddoliti.
C'è una donna insanguinata, ferita, con un bimbo in fasce, che viene dato a Pinkie. Più avanti c'è un poveraccio che grida di dolore e tira bastonate invano al Risvegliato, che gli sta attaccato alla gamba coi denti.
"Questo coso mi ha mors..."
Non è difficile per i soldati bene addestrati ammazzare il Risvegliato. Tutti si radunano, trovano un altro cadavere nell'acqua e lo tirano a riva. Tra le altre persone che vivono nei sotterranei, soltanto un'altra donna è stata morsa. Viene portata su coi feriti, e con lei viene il marito, estremamente protettivo.
I feriti, i morti e gli accompagnatori sono portati all'esterno. Visto che non c'è posto al Nido dei Cinghiali, viene sgomberato un capannone mezzo abbandonato per allestire una sommaria quarantena.
Pinkie e il pupo vengono portati da Sorella Nadine. Pinkie è scossa per l'accaduto, stringe il bambinetto e piange per la donna spacciata.
"Mi ha aiutata tanto... "
"E tu dovrai aiutare lei, crescendo suo figlio" dice Vodan.
Intanto nel capannone della quarantena la situazione è tesa perchè i feriti non vorrebbero restare in isolamento. Ma Bohemond è lapidario nel dare la diagnosi infaustissima.
"La situazione va chiarita: i morsi di queste creature sono estremamente velenosi. Nella nostra esperienza sul campo non ci sono casi di guarigione". Bohemond dice che si può lasciare che la malattia faccia il suo corso: "Sarà un'agonia dolorosissima che terminerà con morte e risveglio. La seconda possibilità è di negoziare una fine più decorosa"
Nessuno crede Bohemond, gli danno dello iettatore e lo insultano.
Non sapendo come gestirli, Jurgen propone di portarli al casolare dell'incontro tra bande elsenorite: ci sono le strutture adatte per evitare pericoli. Jurgen manda a chiamare un carretto per trasportarli, arrivano a notte fondissima al casolare e si sistemano.
Jurgen fa accendere un fuoco e si toglie gli stivali.
Si riposa a turno. Tutti lì, molto turbati.
Jurgen suggerisce di avvisare il Sergente Page, visto che scavalcarlo potrebbe sembrare sospetto. Poi vuole organizzare un brutale rastrellamento per trovare la strega elsenorita e fargliela pagare.
Lo strazio dura tutta la notte, coi feriti che a poco a poco manifestano i sintomi, muoiono e si risvegliano. Vengono uno dopo l'altro eliminati.

Mattino del 10 dicembre, spedizione con Disko Troop

Il mattino successivo, prestissimo, i nostri hanno un appuntamento al porto con Disko Troop. Sono stanchissimi, dopo una notte estenuante passata in bianco.
Disko è invece bello sveglio e non vede l'ora di partire. La brutta notizia è che bisognerà remare perchè il vento è sfavorevole e la risacca insidiosa, è impossibile andare a vela.

I nostri si dirigono subito alla Baia, dove riescono a individuare, grazie alla bassa marea, l'entrata di una galleria. Intorno ci sono alcuni ganci, probabilmente per attraccare imbarcazioni.
Disko resta a bordo, insieme a Jurgen che si intende di barche e lo aiuta. Gli altri si avventurano nella galleria.
La galleria è in salita, molto scivolosa perchè viene sommersa con l'alta marea. Bohemond apre la fila, seguito da Vodan e gli altri.
D'un tratto ecco che Bohemond mette il piede su delle assi di legno, che sembravano un rinforzo del passaggio ma invece sono una specie di trappola, una botola che si apre in un condotto verticale molto profondo. Il Paladino riesce a non cadere, scivola sul bordo e resta seduto con le gambe appese. In basso si scorge una cavità sommersa.
"Mettiamo delle assi, così da passare in sicurezza".
Così viene fatto, i nostri arrivano in cima alla galleria e trovano una porta metallica fatta a grata robustissima. Oltre si scorge una caverna piuttosto ampia, dove è possibile scorgere, nel vago chiarore delle torce, moltissima roba accatastata: armi, armature, casse ammonticchiate. Sembra che il posto sia un deposito, un'armeria clandestina.
La serratura della grata è molto robusta e i nostri non hanno l'attrezzatura necessaria, quindi escono senza toccare nulla.
Tornano alla barca di Disko Troop e ripartono alla volta del secondo punto segnato sulla mappa, più avanti.

Tempo di telline

I nostri proseguono allora lungo la costa verso il secondo punto di interesse segnato sulla Mappa. Si tratta di un relitto, una vecchia nave sfasciata tra gli scogli.
Disko Troop l'ha vista molte volte, è abbandonata e squarciata. "Secondo me non ci possono nascondere niente lì dentro, con l'alta marea va mezza sott'acqua..."
Sven propone di chiedere ai pescatori del villaggetto lì vicino se conoscano il Mantello di Pietra, ma Vodan e Colin temono che sia un nome pericoloso da fare.
"Avviciniamoci comunque al relitto", chiedono allora a Disko Troop, e ci passano vicino per vedere se ci sono attracchi recenti in zona. Effettivamente qualche barca ci si è fermata di recente, c'è un piccolo attracco sullo scoglio.
"Vado a dare un'occhiata a bordo", si offre Colin. "Ma se cado in acqua qualcuno mi ripesca?"
"Ti ripesco io" lo rassicura Jurgen. "Ma sono troppo grosso per salirci sopra, io spacco tutto".
E così Colin sale a bordo, con cautela. Entra nel relitto e trova molti mitilli, una specie di grosse telline. Il posto dev''essere conosciuto, perchè quacuno ci ha lasciato un coltellino scheggiato. Colin lo utilizza per staccare qualche mitile, ed assaggiarlo.
"E' buona questa roba?" chiede a Disko.
"Buone, buone, raccogli" risponde il vecchio lupo di mare. Ma dopo un po' che raccoglie telline, Jurgen taglia corto: "Muoviamoci. Se ti piacciono, uno dei prossimi giorni ti porto in un posto dove le cucinano bene... ma adesso andiamo".
E così le Trecce di Marianna ripartono alla cerca del Mantello di Pietra.

Il Mantello di Pietra

Il Mantello di pietra si trova in una piccola insenatura sul mare, segnata sulla mappa dal numero XII.
Si tratta di una vecchia villa con un parco a terrazzamenti che affaccia sul mare, identificabile per una statua molto grossa e rovinata, che rappresentava un titano nell'atto di sorreggere una roccia. La roccia non è più al suo posto, è franata più in basso, e resta il suo supporto, simile ad una "mantellina".
"Ah, il Gigante delle Falesie", commenta Disko Troop vedendolo. "L'ho visto cento volte, noi marinai lo chiamiamo così. Che stupido nome Mantello di Pietra... ma sicuramente è questo il posto. Sopra c'è un casolare, si vede, forse una volta doveva essere un faro o una torre di osservazione.... Ehi, esce del fumo da sopra, dev'esserci qualcuno".
I nostri fermano la barca a qualche decina di metri di distanza, nascosta da un enorme masso, forse proprio quello che un tempo era franato sul villaggio di pescatori, decretandone la rovina. La barca così resta ben nascosta. Disko resta sulla barca insieme a Taggart, che lo protegge se ci fossero problemi. Jurgen e i nostri invece, dal basso, si possono avvicinare al Mantello di Pietra.
Il passaggio lungo il mare non è difficile, c'è una piccola spiaggia liberata dalla bassa marea, anche se leggermente scivolosa. Ai piedi della statua si vedono numerosi terrazzamenti in muratura, che sembrano coltivati e ben curati: ci sono belle piante, anche se spoglie per l'inverno: si riconoscono delle protezioni per la neve, rudimentali serre in legno con teli cerati a coprire le colture. Si riconoscono alberi da frutto spogli, ed alcuni alberi imponenti e suggestivi, visibili anche dal basso.
Chiaramente la villa è protetta verso l'alto da un buon muro di cinta. Lato mare, invece, è visibile una piccola grottina che ospita un molo in legno, a passerella, a cui sono ormeggiate un paio di piccole imbarcazioni.
Incerti se sabotare o meno le barche, su consiglio di Colin decidono di calare l'ancora di quella più grande, in modo da rallentare un'eventuale fuga dei nemici. Poi i nostri salgono le scalette interne e sbucano ai piedi della statua, da cui riescono ad origliare una conversazione.

Conversazione tra Tonio e Marcel

Tonio: "Senti, io non ce la faccio, te l'ho già detto..."
Marcel: "Basta, Tonio, è da due ore che insisti... smettila di pensarci, andiamo e facciamolo subito. Dammi retta, una volta fatto non ci si pensa più"

Tonio: "No, senti... io non sono d'accordo. È una bambina, io non c'ho il coraggio. E poi che senso ha? Non vuol dire niente..."
Marcel: "Se non lo facciamo noi, lo farà qualcun altro. Sul serio vuoi rinunciare adesso? Dopo tutto quel che abbiamo tribolato per arrivare fino a qui? Dammi retta, Tonio. La vita che toccherebbe a quella bambina sarebbe comunque una vita schifosa. Metti che Ruyard cambiasse idea, e dice che la teniamo. Il meglio che le toccherebbe sarebbe di crescere in un postribolo e di vendersi a 12 anni. Adesso sta tranquilla, non sa niente... un attimo ed è tutto finito. Tanti dispiaceri risparmiati"
Tonio: "Smettila di inventare storie, Marcel! Sono tutte scuse, la verità è che non ti frega niente di far fuori una bambina di due anni. Quello che ti dicono fai, ubbidisci e basta. A me Ruyard mi fa paura... prima stava lì, a giocare con Delia... la faceva ridere, accidenti a lui, hai visto la bambina come lo cercava? E lui come ci giocava! A cantarle canzoncine, e poi con quei brutti burattini... E ora vuole che la facciamo fuori... no ma io senti, io non ce la faccio."
Marcel: "È solo un lavoro. Tonio senti, ti do dieci minuti, poi vado. Gli dico che lo faccio io, che tu ti vuoi tirare indietro... ma almeno sei disposto a riportarmi in città col sacco? Io con la barca ho difficoltà"
Tonio sbuffa: "Il sacco... il cadavere della ragazzina, intendi. E quella pagliacciata di farla ritrovare a quel modo... No, senti... io guarda, mi dispiace... io mi tiro indietro sul serio. E ti consiglio di lasciar perdere anche tu, il gioco si fa troppo scuro, troppo..."
"Ma va al diavolo, sei un vigliacco!" dice Marcel. E si allontana. Tonio resta lì a guardare il mare, visibilmente angosciato.

L'attacco

I nostri si dividono silenziosamente in modo da accerchiare Tonio e fermarlo prima che posa dare l'allarme. Vodan e Bohemond si arrampicano, lo afferrano per le spalle e lo immobilizzano.
"Siamo venuti a salvare la ragazzina" gli dice Bohemond. Tonio scoppia a piangere, visibilmente sollevato. Dice quanti sono, collabora.
“C’è una prigioniera, su, una bambina... Se non vi sbrigate l’ammazzano... sono pazzi, degli esaltati. Io... io non pensavo...”
“Su ci sono 3 o 4 ragazzi del Convitto, Ruyard e la svampita, oltre che la bambina, naturalmente. E Marcel... un mio... un mio amico... e poi le guardie, 2 guardie di Ruyard”
“La svampita è carina, la chiamano tutti Kaloo, ragiona come una bambina... è lei che abita qui. È casa sua questa. Più o meno, diciamo. Lei è tranquilla, non farebbe del male a una mosca.”
Tutti si radunano al ponticello, Engelhaft tiene d'occhio il prigioniero, arrivano alla torre diroccata e guardano in basso.
Vedono che dal percorso più diretto, dalla casupola al centro delle mura, stanno venendo verso il ponticello due uomini armati.
Engelhaft chiede a Tonio chi siano.
"Guardie di Ruyard, penso stiano venendo per me".
"Ti dispiace se li uccido?"
"No".
"Hanno punti deboli?"
"Non che io sappia".
Contemporaneamente, su un sentiero laterale, i nostri individuano Marcel ed un altro tizio che stanno portando la bambina verso un fienile vicino alla scogliera.
I nostri caricano in avanti, con l'idea di dividersi: alcuni intendono intercettare le due guardie, mentre gli altri corrono a fermare Marcel. Ma le due guardie, trovandosi improvvisamente contro non il solo Tonio, ma un nutrito gruppo di uomini in armi, fanno dietrofront e tornano veloci verso la casupola.
Vodan e Bohemond caricano Marcel e l'altro tizio, gridando loro di lasciar andare subito la bambina. Marcel arretra subito, mentre l'altro, un ragazzo molto giovane, sembra volersi fare scudo della piccola.
"Se ti avvicini la ammazzo" grida.
"Se non scappi adesso muori", gli risponde Vodan.
Bohemond e Vodan non si lasciano intimidire dalla situazione con l'ostaggio, e caricano il giovane. Lo scontro dura un solo attimo: con un colpo fortissimo Vodan gli stacca di netto il braccio destro, che impugnava una daga. Bohemond afferra al volo la bambina che lui teneva in braccio, evitandole di cadere a terra.
Accorrono anche gli altri, e nel mentre Engelhaft grida: "nella casa ci sono soltanto ragazzi invertiti e una mezzana, oltre che Ruyard", parafrasando un po' le parole di Tonio.
Ma ecco che da dietro il muro che circonda la casa emerge un gruppo di persone: sono i due armigeri di prima, e tre ragazzi armati più rudimentalmente. Avanzano per affrontare il gruppo di guardie.
"Sapete contare, no?" prova a dissuaderli Vodan. Ma questi avanzano e cercano l'impatto.
I due armigeri in effetti sono abili a combattere, ma i tre ragazzetti si dimostrano molto deboli, e vengono feriti e atterrati uno dopo l'altro. I nostri riescono a spingere alla resa gli unici due non feriti, e mettono in fuga uno dei ragazzetti, l'unico armato di arco, che vista la brutta situazione evita il corpo a corpo e scappa verso la boscaglia.
"Sacrilego effeminato, è il momento di salvarti la vita, arrenditi" dice Engelhaft al giovane Tibul ferito. Tibul si arrende.
Zug ultimo armigero rimasto in piedi dice "mi arrendo mi arrendo".
Durante il breve combattimento, i nostri non possono fare a meno di notare che un uomo a cavallo esce dalle mura e prende la strada in rapido allontanamento.

"E' quel maledetto Ruyard", sbraita Engelhaft. "Maledetto sirenetto sodomita!"

La perquisizione del cottage

Effettivamente appare evidente che qualcuno è fuggito e, prima di farlo, ha ferito gravemente i pochi altri cavalli presenti nella stalla.
Il cottage, che sorge al centro di quel che un tempo poteva essere il cortile di un castelletto, è semplice e ordinato, circondato da rose ora sfiorite per l'inverno.
Sulla soglia c'è una giovane dall'aria confusa, che si chiama Kaloo.
"Perchè ospitate qusti uomini?" le chiede Engehaft, aggressivo.
"La regola dell'ospitalità del granduca" risponde lei sorridente.
"Siete agli arresti"
Lei non sembra capire, al contrario vorrebbe collaborare, dice che Ruyard è andato a far legna e che tornerà a breve, invita tutti per cena.
Il fatto che molti uomini siano feriti, ci sia sangue e armi non pare minimamente turbarla.
"Va da Alec", le dice poi Engelhaft, indicandole il ragazzo morente col braccio staccato. Lei va fino a lui, confusa, raccoglie il braccio da terra e non sembra sapere cosa farne, poi torna alla casupola col braccio.
Intanto i nostri perquisiscono la casupola.
Al piano terra c'è solo la cucina, piena di marmellate, con una buona zuppa di legumi che sobbolle sul focolare. Un tavolo, sedie, una credenza. Ci sono alcune posate d'argento scompagnate, tutto molto semplice. Alcuni quadri ritraggono membri della famiglia di Kaloo, tutti dall'aria bislacca.
C'è una botola chiusa a chiave, la chiave non si trova. Pare che sotto ci siano "topi", a detta di Kaloo. O forse qualcosa di più pericoloso.
Di sopra c'è un pianerottolo con 4 porte.
C'è la stanza di Kaloo, ordinata e graziosa, piena di vecchie bambole, giocattoli, vestiti logori ma vivaci; è stato messo anche un lettino con le sbarre di legno, chiaramente vecchio ma ben tenuto.
C'è la stanza degli ospiti, con 3 letti presso le pareti, bauli, un ramo secco addobbato con dei fiocchetti sulla credenza
C'è la stanza di Ruyard, con una piccola biblioteca (contenente un volume di alchimia, intitolato "Spezialitas", di tal Winzig Regen; un libro di poesie, "Radici intrecciate"; un'opera teatrale commedia goliardica con preti, "Fratello Scarpone"; un volume dalle pagine ingiallite con alcune preghiere tradizionali rivolte agli Dei della Luce, il "Libro della Fede"), alcuni abiti di scena e travestimenti (barbe finte, parrucche etc), denaro (7 corone d'oro e 12 d'argento). Sotto al materasso c'è uno scompartimento con alcune cose nascoste più preziose:

- una malleveria, probabilmente falsificata, ma che ha il sigillo del Battaglione Graef dell'esercito di Feidelm, ed il nome del Capitano Maggiore Kyle Brenner. È un lasciapassare valido per eventuali posti di blocco nel Margraviato, a nome di tal Kiefer Uralt.
- un registro da esattore di tasse per conto della Lega dei Seebanns, a nome sempre di Kiefer Uralt
- una fiala di Elisir Mesmerico, custodita in una boccetta metallica, che Colin assaggia, senza però riportare effetti significativi
- un pugnale con una scanalatura, adatto a inserire una fialetta di veleno (che però non c'è)
- una lettera di Darkenblot: *Mio caro Ruy, a quanto pare i nuovi arrivi sono originari di Treize, fedelissimi del Capitano e della famiglia che governa immeritatamente quella regione. È probabile che siano stati inviati da Nord sulle tracce delle nostre Carovane. Sono esperti di Risvegliati, hanno trascorso lunghe settimane oltre il fiume. Sono molto più pericolosi di quello che sembrano. Sto elaborando una lista di punti deboli, a brevissimo dobbiamo iniziare a prendere serie contromisure. Intanto tu non correre rischi, resta al sicuro, sta sempre pronto alla fuga. Sentiamoci via Gabbiano. Firmato Darkenblot.*

Infine c'è un'altra stanza, che viene presentata come la "stanza delle recite".
Ci sono tendaggi, cuscini, un paio di materassi a terra, tutto su colori pastello. Un braciere in ottone ad un angolo mostra tracce di foglie di Sativa, anche il profumo nella stanza ne è saturo. Sven ne recupera una scatolina e la prende.
Nella stanza ci sono alcuni libri ("Notti d'Estate", dell'Elfo Elrohir Falathar, "Novelle di Masuccio", "Mariotto e Ganozza", sempre di Masuccio, novellatore di Amer), fogli e inchiostro su cui sono redatti versi deliranti e un po' lascivi. Ci sono dipinti sul muro, fiori, strane nuvole, e colori e pennelli sparsi a terra. Anche tessere di mosaico, pezzi di mosaico iniziato e non finito. Poi corone di alloro, corone di fiori appassiti e di salice. Alcuni mantelli di seta, qualche strana tunica.

Il discorsetto di Tibul

Sentendosi chiamato in causa, il giovane Tibul prova a giustificare l'operato proprio e dei suoi compagni.
"Perché voi riducete tutto a un discorso carnale, ma non è così. In questi incontri noi abbiamo sempre nutrito la nostra mente, la creatività, lo spirito critico. La gente del nostro rango ha una vita segnata sin dall'infanzia: chi è destinato a prendere le redini delle attività familiari, chi dovrà scegliere la carriera ecclesiastica... non abbiamo scelta, siamo solo pedine di un meccanismo soffocante, che ci imprigiona.
La gente di classi inferiori, i cafoni, i braccianti, loro hanno la possibilità di vivere una vita più istintiva, più animalesca, se vogliamo: hanno una mente semplice e legata alle necessità primarie, è la loro natura a cercare un nutrimento soltanto fisico, materiale. Noi aristocratici al contrario siamo tormentati da una mente fertile e uno spirito inquieto, laddove le nostre famiglie impongono scelte che ci opprimono.

Ruyard è stato il primo a farci comprendere quanto fosse stretta la gabbia dorata nella quale siamo sempre vissuti. Fuori dalle sbarre del Convitto, dell'educazione rigida e anaffettiva che ci è stata impartita, abbiamo anime brillanti, istinti ardenti di passione, siamo la perfezione della razza umana... abbiamo la poesia degli Elfi e l'energia vitale dei Nani... che spreco insensato rinchiudere questa energia tra le 4 mura di un collegio!
Ai nostri incontri leggiamo poesie, ne componiamo, recitiamo storie e godiamo della bellezza e dell'energia che ci pervade. Lasciamo che sia l'istinto e la creatività a guidarci, e non solo le regole di una società fredda e dura come la pietra."
Mentre Bohemond cerca di far star zitto il ragazzetto, con un "Falla finita, non siamo qui per comprendere, siamo qui per reprimere", Engelhaft inizia a fargli domande e domanda al Paladino se possa verbalizzare quanto Tibul dichiara.
"Sei disposto a firmare queste dichiarazioni?"
"Certamente" risponde il ragazzo, persino lusingato di tanta attenzione.
"Tonio e Marcel pure erano della combriccola?"
"Nossignore", risponde il ragazzo. "Loro sono popolani, non hanno accesso ai nostri incontri di poesia. Gli piacerebbe, credo, suppongo che aspirino ad accedere alle nostre riunioni... ma non ne hanno mai avuto il privilegio."
"E cosa mi sai dire della situazione al Convitto?" domanda Engelhaft. "Sanno che siete usciti? O siete sgattaiolati via senza permesso?"
Il ragazzo scuote il capo.
"Nessuno ha davvero la coscienza a posto. C'è chi apprezza di guadagnare un po' di denaro in cambio di chiudere un occhio."
"Fammi i nomi, ragazzo!" insiste Engelhaft.
"Il Direttore del Convitto, Padre Ecbert Morris, accetta soldi da noi ragazzi più facoltosi in cambio di chiudere un occhio sui nostri spostamenti. Non è un mistero per nessuno che abbia il vizio del gioco d'azzardo: ha sempre bisogno di denaro. I soldi materialmente li diamo al servo Tranione, è lui che provvede a farli avere al Direttore"
"Scrivi tutto, Bohemond!" ordina l'Inquisitore. Poi si rivolge nuovamente al ragazzo. "Molto bene, adesso per favore firma questa tua dichiarazione..."

Lo scantinato del Mantello di Pietra

Terminata l'esplorazione del cottage, non resta che ispezionare lo scantinato. La svampita Kaloo dice che sotto ci sono i topi, a volte ne sente i rumori, e che Ruyard purtroppo le ha vietato di scendere. Ha anche messo un nuovo lucchetto per impedirle di andare in cantina. "A me fa comodo però la cantina..." sospira la ragazza.
"Andiamo a dare un'occhiata noi, te la liberiamo dai topi" la rassicura Vodan.
E così, con un bel po' di picconate di Bohemond e Jurgen, alla fine i due lucchetti vengono spaccati e si può aprire la botola.
Jurgen resta su a guardia dei tanti prigionieri, tutti ammassati, feriti e immobilizzati, nella grande stanza al piano terra. Gli altri, in fila indiana e con due torce, scendono le scalette che conducono nello scantinato.
Di sotto appare subito evidente che non c'è una normale cantina, perché il sotterraneo è collegato alle vecchie stanze del castelletto che un tempo sorgeva qui. Si individuano gallerie di pietra molto vecchie, umide e buie. Circola un filo d'aria, forse c'è qualche apertura verso il mare.
Hanno fatto pochi passi nella prima stanzetta, ancora alcuni del gruppo si trovano sulla ripida scaletta, quando si sente un rumore e, dall'unico corridoio, arriva barcollando un Risvegliato.
E' lento, tuttavia richiede come sempre molta attenzione. Bohemond, primo della fila, alza lo scudo per parare l'attacco della creatura. Tuttavia lo scudo si incrina a metà, quasi spaccandosi (2-2-2), e il Risvegliato infila le mani nella spaccatura, cercando di raggiungerlo. Bohemond riesce a non farsi colpire, e prova a sua volta a raggiungere la creatura attraverso la spaccatura. Il simbolo di Dytros, da lui fatto disegnare sullo scudo Ghaanese, è come se si crepasse (6-6-6), poi Bohemond prova a tenere a bada il risvegliato spintonandolo via con una scudata (9-9-9), e nello stesso tempo Sven, che aveva provato ad aiutare il compagno all'imboccatura della galleria, si trova con la spada sbalzata di mano e l'impugnatura danneggiata (2-2-2). Vodan passa velocemente la sua spada a Sven, che era rimasto disarmato, e finalmente il Risvegliato viene rotto e cade per terra.
Colin, ancora a metà scale, si rende conto che c'è un mostro più in fondo, nel corridoio, che pare pronto a scattare. Fa in tempo ad avvertire i compagni e a saltare giù dalla scaletta per non farsi travolgere, ed un Hunter, velocissimo balza tra i contendenti.
Mentre il primo Risvegliato era un individuo comune, apparentemente morto da poco tempo, questo Hunter è una creatura di grande agilità, asciutto e scattante. Ha però quello che pare un cappuccio di cuoio parzialmente strappato sulla testa e delle catene ai polsi, che gli permettono movimenti limitati. Ai piedi ha degli anelli di catene che sono state rotte.
L'Hunter, benchè intralciato nei movimenti, è comunque un avversario formidabile.
Incassa gli attacchi di Bohemond e Sven, ai piedi della scala, e di Engelhaft, che è sopra. Tuttavia non viene danneggiato gravemente, e sembra abbia fretta di uscire dallo scantinato.
Vodan grida e chiama Jurgen, che si affaccia da sopra alla botola, pronto ad aiutare. Vede la creatura orribile e grida: "Portate via la ragazzina!", preparandosi con lo spadone.
Intanto l'Hunter viene raggiunto al torace, ma non sembra intenzionato a fermarsi. Tra lui è l'uscita c'è Engelhaft, ed è al sacerdote che rivolge un attacco violentissimo. Engelhaft sente gli artigli del mostro squarciargli la gamba, manda un

gemito e perde i sensi.
Colin, dal basso, prova a metterlo in salvo, mentre l'Hunter viene di nuovo raggiunto da una pioggia di colpi. Dall'alto interviene ora anche Jurgen. Finalmente anche l'Hunter cade e viene decapitato.
Resta ancora del rumore, dalle profondità della galleria.
Mentre Colin si affretta a portare in salvo Engelhaft e a prestargli le prime cure, Vodan vede che si sta avvicinando un altro Risvegliato, ancora mezzo incatenato ad un cassone di legno. E' lentissimo e impacciato nei movimenti, non è difficile eliminare anche lui.
Alla fine il sotterraneo è liberato dai mostri, ed appare evidente quel che dev'essere accaduto: due Risvegliati inscatolati erano stati immagazzinati lì sotto, ma l'Hunter è riuscito a liberarsi. Un poveraccio, probabilmente un trasportatore, viene ferito e chiuso di sotto. Dopodichè Ruyard barrica tutto e vieta a Kaloo di scendere in cantina.
"Bello schifo", commenta Bohemond.

Ritorno a Feidelm

Viste le condizioni di Engelhaft, si decide di partire velocemente per Feidelm.
"Andiamo a chiamare Disko Troop" dice Sven.
"Siamo troppi per le Trecce di Marianna" dichiara Jurgen. "Io posso provare a portare l'altra barca, quella ancorata qui sotto... ma non col buio, ve lo dico."
"Allora muoviamoci" dice Vodan. E va a chiamare Disko e Taggart.
Riguardo tutti i prigionieri, si decide che i due mercenari se ne possono andare per conto loro (magari prima aiutando Kaloo a pulire lo schifo di sangue sparpagliato in cantina), mentre i ragazzini vengono tutti riportati in città, insieme a Tonio e Marcel.
Quanto ad Alec, si pone il problema del suo cadavere.
"Io consiglio di dire che Alec è scappato e non si è più trovato" dice Vodan. "Va buttato a mare".
"Con tutti questi testimoni non si può fare" dice Bohemond. E poi chiede a Jurgen, che si stringe nelle spalle e guarda Disko. "Carichiamocelo in barca, ma se poi ci sono problemi il primo a finire in acqua è lui", dichiara il Comandante.
Così le due barche vengono caricate coi prigionieri e coi feriti. "La bambina va con Disko", si premura Jurgen, che non sembra molto sicuro delle proprie doti di marinaio.
Il viaggio verso Feidelm è faticoso. La corrente è cambiata, c'è l'alta marea, le onde sono moleste.
Tutti iniziano poi a sentire i postumi di una stanchezza estrema, il peso delle due notti insonni, i combattimenti e le fatiche, sono ormai tali da non godere più dei benefici momentanei dell'Elisir della Salute.
Finalmente le due barche approdano al Porto di Feidelm.
Subito Jurgen manda a chiamare rinforzi al Nido dei Cinghiali, e arriva il Plotone del Caporale Jacob, ma anche il vecchio Artemus.
I feriti vengono sbarcati, Grace si prende cura della bambina, e tutti sono trasportati alla caserma.
Tra la folla al porto, Vodan nota Kit, che sbircia dalla distanza.
I nostri si trascinano in caserma, i prigionieri sono intanto sbattuti in cella e i nostri possono dormire. Engelhaft è portato in infermeria, dove viene curato da Colin e da Mago, che pure offre un po' dei suoi intrugli. Dopo una notte di timori, al mattino il Sacerdote si sveglia ancora tra i vivi: a quanto sembra l'artigliata dell'Hunter non si è rivelata contagiosa.

11 dicembre, giornata di recupero

Sorge il sole (si fa per dire) dell'11 dicembre.
I nostri si svegliano ancora indolenziti, ma sono lieti che Engelhaft abbia passato la notte.
Al mattino il sacerdote chiede a Bohemond di convocare presso di lui i Sacerdoti del Radioso, perchè ha intenzione di istituire un Processo Inquisitorio.
Intanto però, con calma, arriva Jurgen.
"Sentite ragazzi, io tra poco devo andare a far rapporto al Sergente Page. C'è qualcosa che è meglio non dirgli?"
"Raccontagli tutta la storia delle mani bucate, il convento e i busoni, potrebbe nonfregargliene" dice Vodan.
"Diciamogli che c'erano solo scagnozzi, senza parlare di Ruyard" suggerisce Bohemond.
"Questo rapporto al Sergente Page è tutto negativo" dice Engelhaft.
"Ma io lo devo fare per forza" dice Jurgen.
"Stavamo a fa le telline" suggerisce Bohemond.
"Diciamo che dovevamo solo recuperare una bambina rapita" dice Colin.
"Se Page non è un cretino lo capisce subito" dice Engelhaft.
"E poi ci sta la lettera di Darkenblot, che si conoscono con Page..." dice Vodan. "E' un gioco delle parti"
"Io cercherei di spostare l'attenzione sul fatto che abbiamo trovato altri risvegliati" dice Bohemond.
"Potrebbe minare anche la sua cosa, potrebbe incavolarsi con Darkenblot, magari è uno semplicemente pagato" dice Vodan.
"Praticamente gli devi dire tutta la verità" dice Engelhaft.
"Cercavamo la bambina di Tanja, la madre di Marcel ha parlato del Mantello di Pietra e facendo domande abbiamo trovato dove andare". dice Bohemond.
"Evitiamo di raccontare della mappa" dice Colin.

Jurgen annuisce e va a fare rapporto a Page.
Intanto si fa ora di pranzo e i nostri salgono nella sala mensa, dove vedono che ad un tavolo sono seduti il Sergente, Jurgen e altri Caporali. Bohemond, per timore di lasciare da solo Engelhaft in infermeria, resta su a tener d'occhio il corridoio, e nota con un po' di sospetto il ripetuto passaggio di un Caporale di capelli e barba rossi, piuttosto piazzato.
Engelhaft riceve una buona minestrina e fa amicizia con la domestica Polly
"Ti serve qualcosa?" chiede la domestica a Engelhaft, prima di lasciarlo.
"Un modo per chiamarti" risponde lui.
"Io sto giu' nelle cucine, non è che ti sento" dice lei.
Engelhaft sospetta un po' di Polly, pur carina, e chiede a Colin di controllargli il cibo, ma Colin dubita che possa essere stato avvelenato.

Jurgen racconta il colloquio con Sergente Page

“Io le persone non le capisco granché, ma secondo me il Sergente ha mangiato la foglia. Gli ho fatto rapporto della nostra spedizione di ieri, ma lui già sapeva quasi tutto, perché stamattina presto, mentre noi stavamo ancora a dormire, ha interrogato personalmente i prigionieri. Si è alzato dalla sedia, cosa assolutamente epocale... Si è sbrigato perché... secondo me... ha rosicato che gli altri prigionieri, Tanja e quell’altro, gli sono stati sottratti. E probabilmente anche questi temeva che gli venissero portati via. Insomma ha parlato coi ragazzetti, e poi ha parlato con quei due imbecilli di Tonio e Marcel. Quello che si sono detti non lo so... ma quando ci ho parlato io, col Sergente, lui mi ha chiesto solo quattro cretinate.”
“A quel che dice tutto bene, siamo stati tanto bravi. Adesso però, una volta che avremo ripreso le forze e ci saremo ben bene riposati... parole sue... dobbiamo occuparci di cose più urgenti. E cioè questi Elsenoriti che spargono Risvegliati per l'Ongelkamp. Dice che a breve avrà un bell’incarico per il Plotone Fantasma, stanno svolgendo indagini e probabilmente nel giro di qualche giorno ci saranno informazioni sufficienti per agire.”
Jurgen poi abbassa il tono di voce.
“Io ho paura che il Sergente sappia di avere gli occhi puntati addosso. Non può sapere se quel prigioniero, Oskar, vi ha fatto il suo nome o meno, prima di essere assassinato dal Sirenetto. Ma certo sa che avete chiesto il colloquio col suo superiore e che subito dopo i prigionieri sono stati trasferiti. Questo, per conto mio, significa che è molto opportuno che teniamo tutti gli occhi aperti e ci guardiamo le spalle l’un l’altro.”
"Toccherà stare attenti quando sarà dato l'incarico al Plotone Fantasma" suggerisce Bohemond.
"Magari vengono" dice Jurgen. "Non è facile tirarci giù, quando stiamo tutti insieme. Ho più paura della carognata a uno che magari sta da solo"
Bohemond allora descrive il caporale rosso e corpulento.
"Io credo che sia Adolf." dice Jurgen. "Ha provato un po' a entrare nel plotone fantasma. Non ce l'ho voluto, non mi piace. Da allora ce l'ha un po' con me. E' uno bravo con la lingua, non con le mani. Insisteva, gli ho detto fa vedere se te la cavi... e niente, l'ho menato, ed è finita lì, con un po' di inimicizia."
"E come mai è caporale, se non sa menare?" domanda Bohemond.
"Te l'ho detto, è bravo con la lingua".
Engelhaft chiede se ci sono superiori donne. Tutti ridono.
“L'unica superiora donna non la vuoi conoscere, è una vecchia tremenda. E' una caporal maggiore, come me. Una che mena tanto” risponde Jurgen. "Mette paura a tutti".
Bohemnd suggerisce di prenderlo nel plotone fantasma, Adolf.
"Proprio quado ci vogliono fare il cappottone? chiede Jurgen incuriosito.
"Si esatto, così se si tira indietro capiamo che è implicato" dice Bohemond.
Jurgen ride, contento. "Gli posso dire che ho bisogno di gente, perchè ho avuto dei feriti... ma comunque è una pippa, se c'è da menarlo ci vuole niente" dice Jurgen.
Bohemond suggerisce di trasferire Engelhaft dall'infermeria.
"Ma dici che lo potrebbero far secco addirittura quan in infermeria?"
Bohemond suggerisce la Chiesa del Radioso, Sven dice che è più sicura la caserma.
"Occupiamo l'infermeria, facciamo a turno un paio di noi qua fissi..."
Bohemond "ma è strano... se poi Page capisce..."
Jurgen: "allora datevi malati, qualcuno..."
"Io sto malridotto sul serio" dice Vodan, "a sto punto resto qui io"
"E io ho da lavorare con i ritrovati alchemici che abbiamo trovato, resto anche io" dice Colin.
“In ogni caso oggi la giornata è libera, approfittiamone per riposarci" Jurgen.
Bohemond ha bisogno di un bravo armaiolo per accomodare lo scudo. Jurgen lo porta da un amico suo.
Colin chiede della bambina e di Tanja. La bambina con Grace e Tanja in prigione, dice jurgen. Poi vedremo.

Adelbrecht l'armaiuolo

Jurgen nel pomeriggio porta Bohemond e Sven dall'amico suo armaiolo Adelbrecht.
"Voi non avete problemi con gli elfi, no?" chiee Jurgen lungo la strada.
Il palazzetto è in centro, con la facciata decorata da maioliche dipinte: roba di lusso, riconosce facilmente Bohemond, di produzione meridionale, forse amerita.

Bussano ed apre la porta una bambina elfica, che saluta affettuosamente lo "zio Jurgen".
L'ambiente è elegante, pieno di oggetti insoliti. C'è una dama elfica ai fornelli e poco dopo scende Adelbrecht.
E' un elfo piuttosto avanti con gli anni, ha abiti sobri ma di buona fattura e indossa un monocolo.
Studia lo scudo di Bohemond, dice che Dytros è un buon compagno. Poi dice che lo può risistemare, ma è curioso di consocerne la storia. Bohemond glie la racconta.
Osserva l'elsa della spada di Sven, che pure si offre di riaggiustare.
Nel corso della conversazione, citano un amico comune di Jurgen e Adelbrecht: si tratta di Skrell Fossok, ristoratore del Muraglione Antico.
Una volta fuori, Jurgen spiega che casa sua sta proprio al Muraglione Antico, e che lui è un buon cliente del Pesce Lupo, la locanda di Skrell.
"Fa autentica cucina elfica, assolutamente da provare!".

Padre Gert al capezzale di Engelhaft

Tornando verso la caserma, Bohemond, Sven e Jurgen fanno tappa alla Chiesa del Radioso, dove parlano brevemente con Padre Gert, invitandolo a seguirli al capezzale di Engelhaft.
"Veniamo per una questione un po' urgente. Padre Engelhaft purtroppo non è in condiionie di muoversi ma ha piacere di parlarvi"
Padre Gert si mette la mantella e vanno alla caserma.
Engelhaft fa un po' di domande a Jurgen sulle questioni giudiziarie ma Jurgen non ne sa nulla. Dice fa domande in giro.
"Posso parlare a Padre Gert dei ragazzi del collegio?"
"Certo, sei te l'inquisitore" dice Jurgen.
Poi Engelhaft dice a Padre Gert dei 4 ragazzi del collegio, ritrovati nelle attività della Loggia di Gargutz, in un luogo dove venivano conservati 3 risvegliati.
Gli racconta la situazione. "Alcuni hanno concesso le loro virtù in rapporti illeciti e sodomitici", aggiunge poi, con solennità.
Fa il nome di Alec Beltan suscitando lo stupore di Padre Gert. "E' morto?"
"Sì. E Lindo è fuggito"
"L'ho visto stamattina in chiesa..." dice Padre Gert.
"Gli altri due ragazzi coinvolti sono Peter e Tibul".
Poi aggiunge che anche il rettore è implicato. E persino l'insospettabile Tranione.
"Per sintetizzare", dice Sven, "non c'è più religione".
Engelhaft dichiara che bisognerà intervenire in modoo deciso.
Engelhaft si chiede come realizzare l'arresto, che è ancora in fase di indagine. "Io pensavo a una forma di arresto lieve fino al mio arrivo, segregarlo nelle sue stanza. Ma certo rischia di scappare... oppure tocca sorvegliarlo... date le circostanze, Padre Gert... anche Tranione... e naturalmente Lindo. Li dobbiamo chiudere nelle segrete, fino a quando non saremo in condizione di istituire un processo. E bisogna procedere rapidamente" dice Engelhaft.
"Mi fai lavorare insomma stanotte" sospira Bohemond.
Intanto torna Jurgen con le informazioni sui prigionieri.
"La ragazzina è stata portata dalla madre, ci ha pensato Grace, l'ho accompagnata io. I due ragazzetti stanno in cella, con le famiglie in agitazione. A quanto so la famiglia del morto ancora non è stata avvisata."
Bohemond gli spiega che bisognerà andare alla Chiesa del Radioso.
"Andiamo a sconocchiare un prete? chiede Jurgen.
"No, lo chiudiamo nella cella della chiesa.
"Ah un calcio nel sedere."
"Lui tranione e Lindo, tutti in cella"
“Jurgen, questo è un processo dell'Inquisitore" dice solenne Engelhaft, "e ti porti il tuo grado secolare ma hai anche il mantello della fede e riferisci direttamente al capitano maggiore Kyle per mio tramite... e sei esonerato dal far rapporto a Page”
Jurgen annuisce. "Andiamo in locanda e poi alla chiesa del radioso, sennò il mondo sa che siamo andati alla chiesa del radioso".

Engelhaft studia il libro di preghiere del Sirenetto

Mentre gli altri vanno a arrestare il Rettore e Tranione, Engelhaft si dedica all'esame del libretto di preghiere ritrovato tra gli averi del Sirenetto. Gli sembra strano che un comune libro di preghiere faccia parte della collezione di testi di un adepto di Gargutz, e cerca di capire se ci sia sotto qualcosa.
Sarà la stanchezza o la febbre causata dalle ferite, ma Engelhaft mentre legge poco a poco si assopisce, perdendo il filo delle parole che sta leggendo. Improvvisamente ha un sussulto e si sveglia di colpo, con un'orrenda bestemmia sulle labbra (6-6-6 di teologia): non sono comuni preghiere quelle che sta leggendo, ma una loro blasfema parodia. Quello che tiene in mano è parte del Compendium di Gargutz.
Colin si accorge del balzo di Engelhaft, e si preoccupa.
"Engelhaft dovresti riposare... stai bene..."
"Ho bisogno del tuo aiuto, appena puoi fare una pausa"

"Che c'è, devi fare pipì?"
"No no, guarda questa scrittura, c'è un modo per visualizzala meglio?"
Colin esamina il libro e vede ciò che ha attirato l'attenzione di Engelhaft: tra le righe del testo ci sono dei leggeri rilievi, che se avvicinati al calore mostrano una scrittura nascosta.
"Probabilmente si tratta di un prodotto del cobalto", spiega Colin. "E' un metallo scavato nelle miniere d'oro, detto anche coboldo, o folletto... non ha una buona fama, a quanto so è tossico".
"Non ti rendi conto? E' di una gravità inaudita! Si tratta del libro sacro di Gargutz...." Engelhaft è estremamente agitato, ma Colin prova a tranquillizzarlo. Esaminando poi il volumetto, si rende conto che solo le due pagine centrali nascondono un testo segreto, e sono scritte su una carta più vecchia, aggiunta forse in un secondo momento. Lo fa notare al compagno.
"Per un adepto di Gargutz, questo libretto ha un valore immenso, dobbiamo proteggerlo ad ogni costo!" insiste Engelhaft.

Vodan racconta l'incontro con Kit

Nel mentre torna nella stanza Vodan, che si era assentato un momento per tenere d'occhio i movimenti del Caporale Adolf.
Non lo incontra, ma viene intercettato da Kit, la sorella di Mikkel.
"Ragazzi, ho parlato con Kit", esordisce tornando nella stanza. Trova Engelhaft tutto agitato e Colin che cerca di tranquillizzarlo. "Mi ha raccontato delle cose interessanti..." spiega poi Vodan.
Kit non ha mai smesso di indagare, ha pedinato per un paio di giorni Egon Occhiomarcio. Ha visto che, dopo l'attacco dei nostri al Mantello di Pietra, Occhiomarcio si è mosso in modo molto insolito, incontrandosi con varie persone, sempre sul chi vive, come se stesse succedendo qualcosa di grave.
Stamattina Egon si è visto con un pescatore sul molo, il quale gli ha dato una lettera. Egon ha mollato subito il lavoro al porto per recarsi ad un edificio adiacente al Palazzetto Hogg. Resta poco e torna in fretta al Porto. Nel giro di un'oretta Kit ha visto un ragazzo che usciva dallo stesso edificio, andava di buon passo fino alla Stazione di Posta e prendeva un cavallo.
"Ho origliato la conversazione con il Capo della Stazione di Posta. Pare che quel tizio stesse andando a Weizenfield, un paesino a poca distanza verso Nord. Lì c'è un'altra stazione di posta, per un eventuale cambio di cavalli. "
"Io l'ho ringraziata e le ho detto di non correre rischi. Le ho detto che ci sono persone pericolose che seguono queste cose, e non deve farsi vedere... spero di averla convinta".
"Ma Weizenfield non è il paesino di cui è Dominus il padre di Alec Beltan?" domanda Colin.
"Mi pare proprio di si" dice Engelhaft. "Non può essere una coincidenza".

L'arresto di Tranione

Intanto Sven, Bohemond e Jurgen tornano alla Chiesa del Radioso, per arrestare il Rettore, Tibul e Tranione.
Prima passano dalla mescita, dove vedono il Caporale Adolf.
Jurgen va ad attaccarci bottone, gli propone di entrare nel Plotone Fantasma, ma Adolf rifiuta in malo modo.
"Gli rode ancora della figuraccia che gli ho fatto fare davanti alla fidanzata", riferisce poi Jurgen ai compagni.
"Pure tu che metti in mezzo le donne... " dice Sven.
"E' lui che l'ha invitata, mica io. Io l'ho solo menato, ha fatto tutto lui."
Arrivati alla Chiesa, bussano. Apre la porta Tranione.
"Accompagnaci da Padre Morris" dice Bohemond.
Tranione li guida allo studio, bussa ma non risponde nessuno.
"Forse è nella sua stanza" suggerisce.
Vanno alla stanza, la aprono, ma non c'è. E manca anche un baule.
"La carrozza c'è?" chiede Bohemond.
"In effetti non è al suo posto" risponde vago Tranione.
"Fammi capire, Tranione... quindi padre morris, uomo d una certa età... si mette a guidare il carro" chiede Bohemond.
"C'è il cocchiere Karl."
"Tranione..." dice Bohemond. "Credo sia il momento di metterti a parte della situazione in cui stai versando attualmente a tua insaputa. Sei imputato in un processo dell'inquisizione", e Tranione si mette le mani nei capelli, "e ci si aspetta da te una totale collaborazione"
Il servo dichiara di voler collaborare nel modo più assoluto e bacia le mani di Bohemond.
"Può darsi che torni verso mezzanotte" dice Tranione. "Ha le chiavi".
"E dove dovrebbe essere andato?" chiede Bohemond.
"Presumo che si trovi alla Barca Rossa, è la sua serata di svago".
"Cosa te lo fa pensare?"
"C'è stata maretta, un paio di ragazzi del convitto hanno avuto problemi legali e i loro genitori sono venuti a parlare con Padre Morris. Lui l'ha presa con preoccupazione, per questo ha pensato di svagarsi, credo".
"Dobbbiamo recuperare Lindo".
Tranione guida le guardie alla stanza del ragazzo. Bussano.
toc toc

Non c'è nessuno.
"Potrebbe darsi che abbia accompagnato Padre Morris alla Barca Rossa... o forse Lindo è a casa dei suoi genitori."
Bohemond porta Tranione nei suoi nuovi alloggi, nelle Segrete della Chiesa del Radioso.
"Spero che avrete misericordia di un povero vecchio servitore..."
"Tu puoi sperarlo" dice Bohemond.
"Ora che ci penso è possibile che padre Morris non sia andato alla sala da giochi. E' partito prima del solito, col suo baule. Lindo lo accompagnava."
"E la famiglia di Lindo?"
"E' possibile che lui abbia lasciato una lettera per i suoi familiari, prima di partire, in modo da non farli preoccupare"
"Forse l'ha scritta, e forse me l'ha lasciata..."
Bohemond ordina a Tranione di tirarla fuori, lui si fruga un po' nelle tasche e tira fuori una lettera, tra varie scartoffie. E' in effetti stata scritta da Lindo, con generiche rassicurazioni del fatto di essersi messo in viaggio di studio col Rettore Morris.
Insieme alla lettera escono fuori un paio di titoli di credito della banca in tasca.
"E questi, Tranione?"
"Generosità di studenti abbienti e riconoscenti..." si giustifica lui.
"Tranione, sei nella merda, non c'è altro modo per dirtelo" Bohemond. "Hai nemici tranione?"
"No, tutti mi vogliono bene" risponde lui mite.
"Ottimo, buona informazione per il processo" commenta Bohemond.
Viene sbattuto in cella e poi i nostri tornano alla base.

Il gruppo riflette sul dafarsi

Engelhaft vorrebbe parlare quanto prima col Capitano Maggiore Kyle Brenner del libro, che reputa una prova essenziale.
"Ma non cambia sapere che il Sirenetto era in possesso di un oggetto sacrilego, non aggiunge nulla al quadro che stiamo cercando di tracciare, cioè capire come il Sergente Page sia coinvolto in attività illegali", dice Bohemond.
"Nel momento in cui mostri quel libro al capitano, anche se se lo rubassero, il libro, è comunque acquisito come prova. Invece se adesso ce lo rubano, siamo da capo a 12" dice Engelhaft.
"Se ce l'abbiamo noi, se lo vorranno venire a prendere, e può essere un grande vantaggio" dice Bohemond.
"Dipende, se siamo sani sì..." dice Vodan.
"Se riuscissimo a trovare un interlocutore a cui si dice che abbiamo il libro e vogliamo il culo di darkenblot e di page..." dice Bohemond.
"Ma sono sempre loro..." dice Vodan.
"Si montano sopra l'uno sull'altro" dice Bohemond. "Tra loro c'è competizione, si vogliono fare le scarpe gli uni con gli altri"
"Ma è chiaramente una cazzata, mica poi glie lo diamo il libro" dice Vodan. "Poi abbiamo fatto un errore, perchè ormai si è capito abbastanza che Engelhaft è uno della chiesa... e la chiesa non farebbe mai un patto del genere".
"La caratura satanica di questo oggetto lo rende inconcepibile come merce di scambio" dice Bohemond. "Ma a noi sto coso a che ci serve?"
"A toglierlo a loro, a farli rosicare" dice Vodan.
"E a bruciarne qualcuno" dice Engelhaft.
"Ma se lo vediamo a Ruyard gli facciamo subito il culo, lo ammazziamo subito... non esiste che arriva a processo vivo" dice Bohemond. "Però il libro lo possiamo usare per farci una trappola. Lo teniamo in un luogo sorvegliato e facciamo girare questa informazione nel giro delle guardie... potremmo organizzare qualcosa..."
"Dobbiamo metterci d'accordo col capitano" dice Engelhaft. "Ci deve aiutare. E' una cosa talmente scottante e importante..."
"Potremmo fare un trappolone" dice Bohemond.
"Questo Overdeen è sempre più compromesso", dice Engelhaft.
"Non troveremo mai prove adatte a funzionare in un processo istituito per bene" dice Bohemond.
"Per questo servono i processi miei..." dice Engelhaft.
Colin dichiara che prbabilmente sarà in grado di riprodurre l'elisir mesmerico, deve solo lavorarci un po' l'indomani nel laboratorio di Leyden Mortimer.
Engelhaft chiede a Jurgen di fissare un incontro con il capitano maggiore.
"Ci provo"
"Dobbiamo difendere il libro, fare turni di guardia..." dice Bohemond.
"Stiamo dentro una caserma, siamo la metà di mille, ma magari vengono" dice Jurgen. E se ne va a dormire.
Dormono tutti in infermeria.
Strana puzza perchè Colin ha armeggiato un bel po' con la roba alchemica. Fanno turni di guardia. Colin apre la finestra.

La mescita illegale

La mattina successiva, 12 dicembre, mentre Engelhaft e Vodan sono esonerati dal servizio, gli altri tornano operativi. Anche Colin chiede e ottiene di poter proseguire i suoi studi sull'Elisir Mesmerico e viene esonerato .
"Bene ragazzi, stamattina l'VIII Plotone ha ricevuto il prestigioso incarico di far chiudere e distruggere una mescita di

liquori che si trova al Fronte del Porto. Dobbiamo arrestare il padrone della mescita e il suo socio, requisire il liquore, impacchettare tutto e portarlo qui.", spiega Jurgen.
Alla mescita vanno Bohemond, Sven, Jurgen, Ardan, Marco e Torello.
La mescita si trova al Fronte del Porto, un paio di vicoli dietro la Barca Rossa. Dall'esterno è "casa di uno", una bicocca a cui si accede scendendo pochi gradini. Sotto c'è una specie di studio, con un tavolaccio e delle carte sparpagliate, e dietro ad una tenda ci sono 6 tavoli sgangherati e un caminetto.
Jurgen resta indietro e guarda le spalle al gruppo.
Torello tira un calcio alla pota dopo che Bohemond ha bussato invano.
Trovano un ambiente molto squallido, Gomel Tischerman esce dal retrobottega rivestendosi goffamente.
Nella mescita ci sono pochi spiccioli, due botti di vino da pochi soldi e una mensola con parecchie bottiglie di un liquore fatto in casa simile al "nocino". Niente da mangiare, qualche mazzo di carte unto e scompagnato.
"Vi prego, non ho fatto nulla di male!" implorerà Gomel Tischerman, una volta rivestitosi.
"Ci risulta che eserciti la professione di oste senza autorizzazione da parte della Confraternita" dichiara Jurgen. "Lo sai che non si può fare."
"Lo so... lo so... ma avevo avuto rassicurazioni... questo posto è troppo... piccolo, non può diventare una vera locanda... io... io ho solo pochi alberi di noce..."
Jurgen scuote il capo. "Amico mio, la legge è legge. Adesso devo portarti in cella e sequestrare i liquori che vendi illegalmente. Non c'è niente di personale..."
Il poveraccio non oppone resistenza.
Dice che aveva avuto rassicurazioni, e che gli accordi li fa suo fratello, Mercole Tischerman, proprietario di un piccolo banco dei pegni al Fronte del Porto.
Mentre una signora scappa goffamente dal retro, attirandosi un po' di scherno da Torello, i nostri vanno a far visita al banco dei pegni.

Il banco dei pegni di Mercole Tischerman

Mercole Tischerman, fratello sveglio di Gomel, ha un piccolo banco dei pegni in una stradina del Fronte del Porto. C'è un ragazzone stupido ma forzuto, Kahl, che fa la guardia. Mercole ha una stanzetta unta e buia con un bancone e parecchi oggetti esposti su delle mensole, in vendita. Appartenevano a insolventi.
Sul retro ha invece gli oggetti in deposito regolare, ed un piccolo scrigno con il denaro. Presta con interesse del 6-10% a seconda di quanto gli sembra affidabile il cliente.
L'attività di banco dei pegni è legale e autorizzata. Lui dichiara che non ha rapporti di affari con suo fratello Gomel, il quale è un buono a nulla ubriacone e dissoluto che non ha voglia di lavorare.
Dopo un po' di domande spiega che è lui ad avere rapporti con un paio di brutti ceffi della banda di Dorne, Marcel e Tonio, a cui pagava un pizzo perchè non fossero fatti problemi alla squallida mescita di suo fratello.
"Perchè adesso ti hanno fatto sto sgarbo?" domanda allora Bohemond.
"Ho avuto un dissapore. Sono venuti qualche giorno fa a dirmi che dovevo smetterla di fare prestiti a un ragazzotto qui della zona, che si chiama Herbert. E' un poveraccio, ma studia, vuole fare il prete. Voleva soldi per studiare, per comprare dei libri.... Marcel non voleva che glie li prestassi in cambio del cappotto. Ma io glie li ho dati lostesso, è un bravo ragazzo, conosco sua madre... brave persone."
I nostri portano Gomel a farsi un paio di giorni di cella al Nido dei Cinghiali e si caricano il nocino.
"Mi sa che dovremo fare due chiacchiere con Marcel e Tonio" dice Vodan.
"Sì e poi dobbiamo assolutamente chiedere colloquio al Capitano Kyle" insiste Engelhaft.
Jurgen va a cercare il capitano, ma viene a sapere che non è in caserma, sta a casa per un raffreddore.

Interrogatori pomeridiani

Nel pomeriggio i nostri vanno a interrogare Tonio e Marcel, che si trovano rinchiusi nelle segrete del Palazzo della Guardia.
Il primo da cui vanno è Marcel.
"Non vi scordate che conosciamo la mamma di quel farabutto" dice Colin, mentre Engelhaft faticosamente si alza dal letto, con l'aiuto di un bastone, per raggiungere le celle.
"Gli ppossiamo dire che conosciamo sua mamma. Non è detto che i tuoi amici riusciranno a farti uscire..." dice Bohemond.
"Pentiti cambia vita, questo è l'ultimo momento" dice Engelhaft.
"Ci aiuti e noi cerchiamo di dare una testimonianza meno terribile, per alleviarti la pena" dice Bohemond.
Il primo ad essere interrogato è Marcel, che sta rinchiuso in una cella fredda, umida e maleodorante. Le sue ferite sono state curate, ma il giovane sta comunque molto male, è provato per le condizioni dure in cui si trova.
Non fa storie, parla subito, implorando che a sua madre venga fatto un quadro della situazione meno drammatico.
"Chi vi ha messo in contatto con il Sirenetto?" domanda Engelhaft dopo un po' di minacce.
"Vinzent Northburg, un bottegaio del Sobborgo di Levante. Ci ha detto che un importante attore della Compagnia stabile del Gran Teatro aveva bisogno di un paio di persone per svolgere alcuni lavoretti."
"Dimmi tutti quelli che conosci che fanno parte dell'organizzazione".
Marcel cita Tranione, Vinzent e un paio di altri ragazzi del Collegio. Poi nomina Frumentario, libraio itinerante da cui

Ruyard si serviva.
"Perchè dovevate uccidere la bambina?" chiede Engelhaft.
"Era un modo per dimostrare la nostra fedeltà, ci avrebbe permesso di salire di importanza nell'organizzazione ed essere ammessi agli incontri. Era una sorta di punizione per la madre che aveva tradito".
Dopo l'interrogatorio Marcel chiede che gli venga portata una coperta.
I nostri poi vanno da Tonio, trovandolo in un'altra cella, in lacrime.
"Ormai è tutto finito..."
"Quando tutto è finito si aprono le praterie nel cielo di Pyros" lo tranquillizza Engelhaft.
Tonio piagnucolando racconta che la mattina ha ricevuto una visita del Sergente Page, il quale gli ha fatto domande su come si sia svolto l'arresto al Mantello di Pietra.
"Ha chiesto se Ruyard fosse fuggito di corsa oppure se avesse avuto tempo di organizzarsi, e con quali modalità"
"Vi ha chiesto cosa stavate facendo?"
"No, quello sembrava già saperlo" risponde Tonio.
"Cosa sai di Herbert e Tischerman?"
"So che bisognava fare pressioni che questo Herbert non potesse accedere al credito presso il banco dei pegni, non so perchè".
Conferma poi tutti i nomi già fatti da Marcel.

Conversazione in infermeria dopo gli interrogatori

Terminati gli interrogatori di Tonio e Marcel, i nostri tornano in infermeria, dove Engelhaft può distendere la gamba. Nel mentre arriva anche Jurgen, che si scalda i piedi vicino al braciere.
"Il capitano è raffreddato, e sta a casa sua" dice Jurgen.
"Potremmo presentarci a casa sua in qualità di medici" dice Engelhaft.
"Ti pare che Page non capisce che lo stiamo scavalcando?" dice Bohemond.
"Ma quello da mo che l'ha capito" dice Vodan.
"Il Caporale Adolf a sorpresa mi ha chiamato, dice che vuole entrare nel plotone fantasma, ci ha ripensato. Gli ho detto di sì..." dice Jurgen.
"Dobbiamo avvertire il Capitano" insiste Engelhaft, "dirgli del libro"
Jurgen gli dice che il capitano non ne capisce niente di libri e gli frega solo del problema di Page, capire se sia o meno corrotto.
"Rischia che ti sputtani" dice Vodan. "Lui vuole le prove su Page, e poi ci fa i ponti d'oro".
Engelhaft "io ho il dovere in una situazione del genere... di chiedere il potere di intervenire"
Vodan "rischia che per chiederlo troppo presto ti trovi fregato"
"Se faccciamo tutto da soli... succede un casino perchè il capitano è costretto a sconfessarci" dice Engelhaft.
"Ci sconfessa se facciamo errori grossolani" dice vodan. "Io tirerei ancora un po' la corda col sergente Page".
"Andiamo a parlare con Vinzent" dice Bohemond.
"Vinzent non va interrogato, va perquisito, perchè non se lo aspetta" dice Vodan. "andiamoci stanotte".
Colin propone di andare a fare il cliente tranquillo in bottega da Vinzent.
“Non capisco dove può portare” dice Vodan.
“Per capire chi è...” dice Colin
“E che risolvi?” dice Vodan “sarà un bravissimo mercante...”
“No, poi ti affezioni, lo vedi che dà la caramella alla figlioletta...” dice Sven, “e poi magari lo devi ammazzare dopo 5 minuti... è una cosa bruttissima”
“Ma perché non andiamo alla locanda del Pesce Lupo?” dice Colin. “è un posto che frequenta Overdeen...”
“Sennò a Weizenfeld?” chiede Engelhaft. “Non abbiamo pezze d’appoggio per andare lì?”
Vodan propone di prendere i semi di stramonio e fingere di trovarli nell’Emporio di Vinzent, per poi ricattarlo. “Secondo me è un modo semplice...”
“Questo è un modo. Un altro modo è prenderlo in un vicolo, incappucciarlo, corcarlo di botte.... E poi lo ammazziamo pure” dice Sven.
“Sappiamo che è coinvolto, ma non sappiamo in che misura” dice Vodan.
“Se lo corchiamo poi non è che lo sappiamo gestire, tocca ammazzarlo” dice Sven. “Una volta che lo incastriamo ce l’abbiamo la certezza che resta in galera?”
“Questo dovrebbe avere sul suo libro paga proprio il sergente” dice Bohemond.
“Noi staremmo indagando sull’omicidio, se troviamo robaccia alchemica... non va bene” dice Vodan. “Noi potremmo fare emergere questa cosa dei semi velenosi, adesso...”
“Ma qual è il nostro obiettivo?” chiede Bohemond.
“Dobbiamo farlo parlare in modo rapido e veloce, deve voler collaborare” dice Vodan.
“Ma lui ha il sergente nel suo libro paga” dice Bohemond.
“Gli diciamo che siamo più in alto del Sergente, e che non ci deve contare perché domani il sergente finirà nella merda. Quindi se si appende al Sergente è praticamente morto” dice Vodan.
“Lui potrà dire al Sergente che noi diciamo che il Sergente è fottuto” dice Bohemond.
“Se vede il bluf... è un grosso rischio” dice Vodan.

“Se lo metti nelle segrete poi il sergente lo va a trovare, sicuro” dice Bohemond.
“Col sergente gli diciamo che deve fare pippa…” dice Vodan.
“Non riusciamo a fare una simile pressione, il sergente non è davvero nella merda” dice Bohemond.
“Lo gonfiamo di botte come un sacco di patate e ci facciamo dire tutto e poi la sua confessione lo incrimina” dice Engelhaft.
“Secondo me parla pure senza botte” dice Vodan. “E lui non deve finire nella prigione del settembre”
“Sto pensando a un approccio alternativo. Sappiamo chi sei e che fai. Tu sai chi siamo noi. Vogliamo tre cose: il Sergente Page sputtanato, la possibilità di incriminare i veri responsabili dell’omicidio di Mortimer e, terza cosa, abbiamo bisogno che questa stronzata dei nobili di Surok che si suicidano finisca”, dice Bohemond.
“Eh ma sono le tre cose che gli premono di più” dice Vodan. “Perché lo dovrebbe fare? Perché lo minacciamo di cagargli il cazzo tutti i giorni? Non lo farà mai”
“Io direi andiamo alla bottega, troviamo le prove e dopo lo incriminiamo” dice Engelhaft. “Di notte, nella bottega, quando lui non c’è. Se ci sono le prove andiamo dopo di lui e lo prendiamo”
“Ma che cambia tra trovare le prove e mettercele noi?” chiede Vodan. “Comunque andiamo, meglio ancora se il sacchetto ce lo troviamo e non serve metterlo noi”
“E comunque potremmo addirittura fare una trappola al Sergente, spingendolo a sputtanarsi” dice Vodan. “Ma come si può fare?”
“Già se metti VInzent in galera con delle prove, si crea un bel problema per il Sergente” dice Engelhaft.
“Page si caga sotto se va in galera a trovare Vincent e quello gli dice che noi sappiamo di lui e lo consideriamo già fottuto. Dobbiamo fargli capire che non contano un cazzo” dice Vodan.
“Ma lui però va dal Capitano e gli dice che noi lo accusiamo di corruzione, si crea un caso…” dice Engelhaft.
“Allora a Vinzent non gli facciamo il nome di Page, gli diciamo che sappiamo che ha qualche aggancio e stiamo cercando di capire chi è stato. Lo provochiamo…” dice Vodan.
“Lo abbiamo già messo in imbarazzo con Tonio e Marcel…” dice Engelhaft.
“Sai quanto sarebbe figo se andiamo a mettere la droga a tutti… a Overdeen a Vinzent… tutti con la droga…” dice Vodan.
“Finora Page è stato molto passivo” dice Sven. “Forse abbiamo una visione un po’ distorta perché potrebbero passare al contrattacco, sapendo che è sparita quella roba…. Io fossi in lui la retata ce la farei a noi, sarebbe una bella occasione per farci il culo a noi. Perché non ci proteggiamo in qualche maniera?” suggerisce Sven.
“Io sono due giorni che accanto al capezzale di Engelhaft ho un mare di roba che puzza… l’ha vista chiunque. Non è certo una sorpresa…” dice Colin.
“Io sono preoccupato che questi non stanno facendo niente per fermarci” dice Sven.
“Hanno mandato una lettera pochi giorni fa in cui dicevano che si volevano organizzare per farci il mazzo a tarallo” dice Vodan.
“Io vorrei aggiungere una cosa. Noi l’elisir mesmerico ce l’abbimao. Se pensiamo di voler tirare fuori informazioni… possiamo anche utilizzarlo” dice Colin.
“No beh… è contro la legge…” dice Engelhaft
“Quindi meglio corcarlo di botte?” dice Colin.
“Rientrerebbe nelle loro prerogative” dice Engelhaft. “Ragazzi, più pensiamo e più il nostro pensiero ci porta lontano… andiamo a fare il raid, va”

Organizzazione della perquisizione all'Emporio di Vinzent

Engelhaft dice che lui non può muoversi e che almeno uno deve rimanere con lui nell’infermeria. “Ho qui la prova più importante, la prova regina” dice Engelhaft.
“Ma che mi frega del libro…” dice Sven. “Lo metti sotto al materasso e stai a posto! Non corri nessun rischio! Sennò chiedi a Jurgen”
“Jurgen però è sottoposto agli ordini… se qualcuno arriva e lo distacca a fare una cosa qualsiasi… resto solo” dice Engelhaft.
“Pure noi in realtà” dice Bohemond.
“Se rimango io stai messo peggio di qualsiasi ultimo scalzacani” dice Sven.
“Se il problema è il libretto ce lo portiamo via noi” dice Colin.
“Va bene, io mi faccio uccidere tranquillamente…” dice Engelhaft.
“Sto ragionando un secondo su…. Non ti possiamo fare il turno di guardia in quattro… non può funzionare!” dice Bohemond. “Ma chi ti si beve. Andiamo a fare 'sto raid. Mi porto il libro”
“Quindi lo lasciamo senza un cazzo in mutande, con quello che dice cerchiamo i punti deboli…” dice Vodan. “Che ci facciamo in ottanta alla bottega di Vinzent…?”
“Al negozio bastano tre persone compreso lo scassinatore.” Dice Sven
“Rimango sveglio io” dice Vodan. "E comunque serve uno scassinatore, è Ardan che ci serve"
I nostri vanno prima da Jurgen, ad avvisarlo, e poi a buttare giù dal letto Ardan.
Ardan perplesso. “A perquisire una bottega? Ma a quest’ora?”
“A quest’ora non se lo aspettano” dice Bohemond.
“E soprattuttto non te lo aspettavi te!” scherza Sven.
Ardan si va a rivestire, amaramente.

Bohemond aggiunge che se c'è qualcuno che soffre di insonnia può andare a dare un'occhiata all'infermeria... che non facciano secco Engelhaft.
"Vabbè ci vado a dormì io in infermeria stanotte", dice Jurgen, e con babbucce di pelliccia e spadone va a dormire in infermeria.
Bohemond gli lascia il libercolo.
"Nessuno che mi chieda una benedizione..." sospira Engelhaft vedendo uscire i compagni.
Quando gli altri escono, Engelhaft prova a pregare per loro, ma gli viene male. Gli vengono in mente tutte cose brutte e blasfeme.

Perquisizione all'Emporio di Vinzent

Tutti si imbacuccano molto pesante, c'è tanta neve, vento, una notte da lupi.
Il soldato di guardia alle porte è stupito. "Ma voi siete scemi a uscire co sto freddo"
"Lo sappiamo".
Camminano con una fatica immensa.
"Lo conosco l'Emporio di Vinzent, non sta esattamente dietro l'angolo" dice Ardan, che è originario di Feidelm.
Avanzano faticosamente oltre il Borgo Vecchio nel Sobborgo di Levante.
Arrivano alla bottega, all'Emporio di Vinzent.
"Ardan, è il tuo momento" dice Bohemond. Ardan prende gli attrezzi di scasso e fa scattare perfettamente la serratura.
Tutti entrano con la lanterna. Entra un po' d'acqua e di neve. Ardan socchiude la porta.
"Leviamoci tutti le scarpe per non fare un pasticcio ovunque" dice Colin.
Si tolgono gli stivali. Camminano scalzi.
Ardan e Sven esaminano la bottega. Bohemond e Colin nel retrobottega. C'è tanta roba da perderci tempo.
Avanti Sven un po' stanco studia la roba. Ardan fa cadere a terra una pila di pentole (5-5-5 di furtività).
"Accidenti era tutto molto instabile" dice Ardan. "Cerchiamo di rimetterle come stavano".
Intanto Colin, sul retro, individua uno sportellino segreto che contiene alcune carte interessanti: alcune ricevute della Banca dei Berenberg, che ammontano a un totale di oltre 50 corone d'oro. C'è anche la lettera di armo di una nave, la Indefaticabile.
Il frastuono delle pentole purtroppo non è passato inascoltato.
Ardan sente movimenti alla casa di fronte. "Accidenti, mi sa che ci hanno sentito".
"Se viene qualcuno ci presentiamo come guardie nell'esercizio delle nostre funzioni" dice Sven.
Vedono un ragazzetto che esce dalla casa e corre in una direzione.
"E' il momento di partire all'inseguimento, vediamo dove va" dice Bohemond. Inforca gli stivali e parte a inseguire il ragazzetto. Sven dice di mantenere la calma. Colin segue Bohemond.
"Ah caro Ardan siamo rimasti noi due da soli. Vediamo un po' cosa troviamo di compromettente in questo bel posticino".
Sven trova una elegantissima vestaglietta di pizzo. Se la prende.
Ardan: "ma noi dobbiamo rimanere qua fino a che non arrivano i guai?"
Sven: "Vabbè... andiamo... andiamo... andiamo... ci vorrebbe tutta la notte per cercare in questo posto... il problema è che caro Ardan hai fatto casino... vabe' andiamo..."
Si rimettono gli stivali.
"Caro Ardan, il lavoro duro lo stanno facendo altri".
Intanto Colin e Bohemond seguono il ragazzino nella neve. Il ragazzino sta chiaramente andando verso il Nido dei Cinghiali.
Ardan chiude la porta a chiave per bene.
Intanto Sven si accorge che qualcuno alla finestra di sopra sta guardando la strada. Sven saluta con la mano.
"In questi casi caro Ardan l'importante è confondere le acque. Perderanno giorni per cercare di capire il senso di tutto questo".
Nel mentre il ragazzino bussa al Nido dei Cinghiali. "Guardie Guardie!"
"Chi bussa?" voce dal piano di sopra.
"Sono Tim Northburg, il figlio di Mastro Vinzent!"
"E che vuoi?"
"Ci sono dei ladri nella bottega!!!" grida il ragazzino.
"Che stanno a fa?"
"Rubano! Venite!!" grida il ragazzino.
Intanto i 4 si ritrovano nei pressi del Nido dei Cinghiali.
"Signori, direi che è il caso di tornare in caserma." Dice Bohemond ai compagni.
Tornano in caserma, stanchi e infreddoliti.
Tutti in infermeria.
"Parziale successo" dice Bohemond. E racconta a Engelhaft, Vodan e Jurgen quel che è successo.
"Mi sembra tutto legale" dice Engelhaft, riferendosi alle ricevute e alla lettera di armo della nave.
"Sì ma sono piste su cui possimamo indagare" dice Bohemond.
"Comunque non avete avuto le palle. Dovevate poi andare da Vinzent e corcarlo di botte" dice Engelhaft."

“Io dico di andare dal Pesce Lupo” insiste Colin.
“Lì ci vengo pure io” dice contento Jurgen.
“E’ andata malissimo” commenta Engelhaft.
Si mettono a dormire tutti.

Tanta tanta neve

La neve continua a scendere copiosamente. Molto, troppo copiosamente. Il vento è forte, è quasi impossibile muoversi per le strade.
Alla mattina del 13 dicembre la città è ricoperta da un manto bianco spesso circa un metro. Le strade sono bloccate e l’attività principale della Guardia è inevitabilmente spalare per liberare le strade e i tetti
Jesper, inserviente di Page, organizza squadre per spalare la neve. Tutti tranne Engelhaft sono impiegati a spalare la neve nelle strade del Borgo Vecchio.
A metà pomeriggio ricomincia a nevicare. Tutti tornano in caserma e riposano.
Il 14 dicembre continua a nevicare, la mattina le guardie continuano a essere impegnate nel liberare le strade principali.
“Io direi che oggi è il caso di tornare a teatro” dice Sven
“Stasera Disko Troop” dice Bohemond.

A casa di Mikkel e Kit

Colin dice che vorrebbe parlare con Kit e Mikkel.
Ci vanno Vodan, Colin e Sven, mentre Bohemond resta con Engelhaft.
Nel pomeriggio, terminato il turno a spalare la neve, i nostri vanno a trovare Mikkel.
Apre la porta Kit, molto contenta di vederli. Poco dopo sale anche Mikkel dallo scantinato e tutti si mettono a chiacchierare davanti ad una tisana calda.
Colin chiede a Mikkel di Vinzent.
“Un tizio abbastanza ammanicato, diciamo così. Uno che sta molto attento a fare le cose in regola” dice Mikkel. Parla dei suoi affari e degli interessi navali.
“Uno molto cauto, prudente, non si è mai messo nei guai in modo serio”.
Vodan racconta delle testimonianze raccolte. Dice pure che secondo lui Vinzent ha un contatto importante nella caserma…
Mikkel si irrigidisce e guarda la sorella, che sembra molto incuriosita.
“Noi finchè non riusciamo a disinnescare il problema della guardia corretta… abbiamo le mani legate con questi. Tu che conosci bene l’ambiente, noi che potremmo fare?”
Mikkel manda via la sorella con una scusa. Lei sembra molto indispettita a doversene andare.
“Tu ovviamente sei al corrente che tua sorella non sta con le mani in mano, vero?” dice allora Vodan.
Lui molto agitato. "Lo so, lo sospetto… ma non so come fare per evitarlo"
“L’unico modo per evitare che prenda rischi eccessivi è far sì che si senta utile in modo più sicuro…” dice Vodan. “Secondo me lei potrebbe fare qualcosa di meno rischioso che seguire la gente. Anche perchè quelli sono esperti, prima o poi la individuano sicuramente"
“Per esempio che potrebbe fare?”
“Potrebbe aiutarci a sorvegliare alcune cose in modo più sicuro” dice Vodan. “Ho una mezza idea… secondo te che cosa potremmo fare per cogliere in fallo questa persona?”
“Tu non stai parlando del caporale Jacob ma del suo superiore”
“S’” vodan.
“Lui è molto ben protetto. Posso chiedertii attraverso quale strada siete arrivati a lui?””
“Il suo nome è uscito da un progioniero interrogato duramente”
“Mi dai una conferma di qualcosa a cui pensavo da tempo….”
Torna Kit. Mikkel smette di parlare.
“Kit deve agire in modo più sicuro per non mettere in sicuro sé stesso e l’operazione”
“Io non vedo l’ora di collaborare, diciamo la verità” dice Kit.
“Non devi seguire queste persone… è troppo pericoloso.” Dice Vodan.
E poi dice della lettera trovata. “Stanno cercando dei nostri punti deboli… tu non devi correre rischi perchè se ti esponi poi è un problema.”
Una volta spiegata la situazione anche a Kit, i nostri chiedono a Mikkel informazioni sul Sergente Page.
“Al Sergente piacerebbe salire di rango. È di origine popolare ma ha studiato… vuole diventare una persona più importante. Ha delle ambizioni. Si fa invitare ai ricevimenti, è uno che vorrebbe avere un sangue diverso dal suo…”
“Insomma, è uno che fa la corte ai signori”
"Esatto"
"E' sposato? Dove abita?"
“Non è sposato e ha una bella casa. Probabilmente ha dei servi, nel Borgo Vecchio.”
"Come ha fatto carriera?"
"Non so con precisione, ma si dice che un tempo menava, più giovane era un bravo combattente, è stato coraggioso coi nordri, si è fatto valere in quell'occasione. Si dice che abbia aiutato qualcuno importante, che poi lo ha aiutato a fare

carriera... Certo ora sta seduto."
"Niente punti deboli, donne..."
"Si è parlato al tempo che cercava una donna di rango, faceva la corte a una importante, ma non è andata in porto... adesso è singolo. Non credo abbia vizi particolari, comunque"
Kit invita tutti a cena.

Cena a casa di Mikkel

La sera del 14 dicembre Vodan, Colin e Sven restano ospiti a cena di Mikkel e della sua famiglia.
Alla cena partecipano anche la sorella Kit e la madre Emma.
Emma è una bella signora sui 45 anni, molto somigliante a sua figlia, cordiale ed elegante nei modi.
Durante la cena Emma conduce la conversazione, è lieta di conoscere degli amici di suo figlio. Non sa nulla delle minacce ricevute da Mikkel né dei sospetti di corruzione.
“Mikkel è stato fortunato, non passa giorno che io non ringrazi Reyks per avergli preservato la vita. Spero che tra qualche mese prenda la decisione giusta e si sposi... nonostante la gamba perduta ha un buon lavoro e sarebbe il momento adatto ad allargare la famiglia”
Mikkel annuisce un po’ imbarazzato, Kit cambia discorso, ma Emma riprende da dove aveva interrotto.
“Quella Grace è così carina... e tanto affezionata. Quando Mikkel è stato male veniva ogni giorno a fargli visita, insieme all’altro soldato... Egon”
“Sono i miei commilitoni, è normale che vengano” la interrompe Mikkel.
“E allora come mai hanno smesso, tutto d’un tratto?”
“I rapporti tra commilitoni possono essere complicati” interviene Sven.
“La prossima volta ci portiamo Grace” dice Vodan.
Mikkel accompagna Colin in laboratorio. Colin si informa sugli attrezzi da alchimista. “Li faccio al bisogno, se mi fai un disegno te li realizzo”.
“Il problema è che io viaggio...” dice Colin.
Se interrogata in privato, Kit racconta che suo fratello è in una situazione complicata, e che il suo rapporto con Grace non è semplice come sembrerebbe.
“Grace è sempre stata molto vicina a Mikkel, ma lui non credo che ne sia innamorato. Più volte ha provato a farglielo capire, ma lei è sempre tornata. Adesso lei è convinta che lui l’abbia allontanata perché non si sente all’altezza di lei, avendo perduto la gamba, e quindi ci tiene moltissimo a manifestargli il suo amore. È complicato... Mikkel non sa che fare. Quanto a Egon, l’altro commilitone... secondo me è lui innamorato di Grace. Ma ovviamente lei non lo guarda nemmeno. Lo capisco, mio fratello è molto meglio!”
Parlando di cose serie, Kit dice che lei non si è limitata a pedinare OcchioMarcio, di cui ha imparato a conoscere abitudini e spostamenti, ma che ha individuato alcuni suoi frequenti interlocutori.
“Posso anche smettere di seguirli, dirò a voi chi sono e se volete potrete anche parlarci. Io potrei cercare di capire se il Sergente Page ha servitori in casa sua, e magari farci amicizia... non so con una cuoca, una domestica...” suggerisce Kit.
“Puoi avvicinare servitori di Page, ma non a casa di Page” dice Vodan. “Ti portiamo noi la persona con cui potrai attaccare bottone. Il servitore di Page o altre persone, le troviamo noi”.
“Poi una cosa a basso livello di rischio, tutto sommato...” dice Vodan, “non devi farti vedere che parli con noi. Puoi venire a trovare Grace, a parlare con lei...e puoi dare una caserma alla ricerca di facce sospette”.
Kit solleva il problema dei rapporti complicati tra Grace e suo fratello. “Bisogna che chiarite tutto prima con lei, perché è una situazione ingarbugliata”.
“Ma voi conoscete il pesce lupo?” chiede Colin.
Mikkel lo conosce, c’è stato una volta sola.

Lo spione fuori casa di Mikkel

I nostri escono da casa di Mikkel. È possibile che si rendano conto che un vagabondo infreddolito li sta osservando dall’altro lato della strada.
Colin e Sven se ne accorgono. Decidono di andare a vedere, dividendosi per vedere le tracce. Vodan corre e fa il giro lungo, mentre Sven e Colin vanno diretti più lenti.
Sven vede il tizio nascosto sotto la neve. Lo aggirano, si avvicinano, mano sull’arma.
Ha l'aspetto di un povero barbone.
“In piedi” ordina Sven. Lui si alza barcollando. Puzza di alcol.
“Apra il mantello per favore” dice Sven.
“Ho freddo..”
“Un secondo solo”
“Come si chiama?” chiede Sven.
“Castor.”
“Seguici va, che ti portiamo.... Non al fresco come potresti pensare, ma al caldo” dice Sven.
“Ti offriamo la cena...” dice Vodan.
Lo portano al Nido dei Cinghiali. Cammina bene e veloce.
Sven lo perquisisce al Nido dei Cinghiali. Ha una fiasca di alcol e qualche soldarello.

Ci sta Artemus.
“Che stai a fa’ Castor, ti sei messo a fa’ il barbone?” chiede Artemus.
“Eh è un brutto momento…” dice Castor
“Mai quanto i prossimi minuti” Sven.
“Aspetta a parlare…” Vodan. “Che facevi prima di fare il barbone?”
Castor dice che prima lavorava a bottega.
Salutano Astor e escono.
“Finalmente soli, Astor. Come te la vuoi giocare?” dice Vodan.
“Lasciatemi andare… ma non mi avete dato niente da mangiare…” dice Castor. “Ma io non ho fatto niente di male…”
Incerti su dove portarlo, decidono di trascinarselo in infermeria.
“Castor si sta mettendo male, te lo dico…” dice Sven.
“Adesso ti vogliamo portare in infermeria dove incontrerai un nostro amico che odia i bugiardi… “ dice Vodan.
“Ed è di pessimo umore, appena ferito nelle parti basse” dice Sven. “Minaccia a tutti di evirarli come è successo a lui”
“Io veramente non pensavo di fare una cosa grave”. E dice di essere stato pagato da Theo Fedai. Già da alcuni giorni ha piantonato casa di Mikkel e Kit e seguito la ragazza. Aveva debiti e creditori maneschi e ha chiesto aiuto a Theo, che gli ha dato l’incarico.
Vodan dice “lo facciamo incarcerare per un reato minore per qualche giorno, il tempo per gestire Theo. È l’opzione più buona…”
“Si porta al Nido dei Cinghiali e si dice che ci ha chiesto informazioni”

Spedizione da Mazza e Panella per catturare Theo

Poi Vodan dice che bisogna fare una riunione tutti fuori dalla caserma, bisogna chiamare il prete e farlo uscire. Sale Colin a chiamare Bohemond e Engelhaft.
Colin trova Bohemond e Jurgen che giocano a carte e Engelhaft che riposa.
“Ma devo veni’ pur’io?” chiede Jurgen. “No perché mi sono appena asciugato i piedi…”
"Non occorre, grazie"
Engelhaft è un po’ incerto, non lo entusiasma l’idea di uscire. Engelhaft si impelliccia, infila l’elmo e prende il bastone per sorreggersi.
Si ritrovano tutti sotto i portici.
“Proprio quando tutto sembrava perduto, abbiamo trovato un finto barbone che, barboneggiando, teneva d’occhio casa di Mikkel e Kit. Lo ha pagato Theo di Mazza e Panella” spiega Vodan.
Lui racconta di essersi rovinato per una donna sposata e non vuole rivelarne il nome. Voleva soldi per farle dei regali. Engelhaft lo spaventa a morte.
Lui dice tutto.
Vodan dice “adesso tu vai a Mazza e Panella, e fai uscire fuori Theo. E fuori ci stiamo noi. Theo esce… e poi non entra più”.
Racconta di aver riferito a Theo di aver seguito Kit quando ha seguito Occhiomarcio, stazione di posta e quando ha parlato con una guardia (Vodan) fuori dalla caserma.
Vodan spiega a Castor che deve attirare Theo fuori all’agguato. “Se sgarri dal programma ti ammazzo, fosse l’unica cosa che faccio”
Castor è spaventatissimo. Bohemond lo tranquillizza un po’. Castor è spaventato dalla prospettiva che Theo venga ammazzato. Bohemond gli dice che Theo serve vivo.
Vodan propone di dargli una moneta d’argento se fa il bravo.
Si avvicinano alla Piazza e decidono come organizzarsi per fare la trappola. Due si mettono da un lato, a vista della porta (Bohemond e Colin), gli altri si nascondono sul retro.

Engelhaft aspetta a casa di Mikkel

Prima accompagnano Engelhaft da Mikkel.
Bussano. Viene ad aprire Emma in vestaglia.
“Volevamo presentarvi un nostro amico che voleva conoscervi assolutamente, si sta riavendo da un brutto incidente…” Vodan.
Arriva anche Kit e poi Mikkel. Emma si impiccia un po’ e fa accomodare tutti in sala.
Kit riesce ad allontanare la madre.
“Ci siamo mossi appena in tempo” dice Vodan e racconta del barbone finto. Poi spiega che la persona sospetta vuole portarla nel laboratorio scantinato di Mikkel.
Mikkel dice che va bene ma poi dovranno passare dall’entrata della bottega, dall’altro lato.
Engelhaft resta lì. Lo scantinato è accanto.
Kit trova sacco, corde, torce e un mantellone per avvolgere il prigioniero.

Scontro sanguinoso sulla piazza di Mazza e Panella

Vanno. Si sparpagliano ai 4 lati della piazza, ben nascosti. “Castor tu c’è solo una cosa che non devi fare, entrare in locanda. Se entri in locanda e non esci entro 10 secondi con Theo, io ti vengo a stanare”.

“Ce la posso fare...”
Castor va e bussa alla taverna. Aprono, parla, resta sulla soglia.
Escono dalla locanda 2 persone: Theo e Cobel, altro buttafuori.
I nostri sono tutti nascosti ai 4 angoli della piazza. Colin dal suo nascondiglio si rende conto che l'arma di Vodan è colpita da un riflesso di luce (3-3-3 di nascondersi). Lo stesso luccichio attira la curiosità di Theo e del suo compare. Theo vede il luccichio, estrae la spada e afferra Castor, puntandogli la lama. Anche Cobel estrae l’arma.
Bohemond scivola silenzioso a chiudere la ritirata verso la porta, furtivamente. Si frappone tra Theo e l'entrata di Mazza e Panella.
Colin corre in avanti in modo plateale, per distrarre i due scagnozzi. Ma visto che a terra c'è del ghiaccio (2-2-2 di atletica) il giovane scivola e fa un volo fino ad arrivare quasi ai piedi di Theo, che lo guarda allibito.
Theo stringe la lama sotto il collo di Castor e arretra verso la porta di Mazza e Panella, ignaro della presenza di Bohemond. Cobel avanza verso Colin con l’arma in pugno.
Escono anche Vodan e Sven, e allora anche Cobel arretra verso la porta.
Sulla porta ci sta Bohemond pronto, tira una gran botta in testa a Theo mandandolo al tappeto.
Castor è spaventato.
Cobel grida “Chi siete!”
Bohemond lo attacca, Cobel riporta una ferita gravissima al torace, urla terribilmente. Bohemond gli tira una botta col piatto della spada alla testa. E' un colpo molto forte e il povero Cobel cade a terra morto stecchito.
Bohemond c’è andato pesantuccio. Sente rumore dentro. “Ma dove sono andati quelli?”, chiede qualcuno in locanda.
Si prende Theo, Sven e Vodan se lo caricano sotto braccio. Il morto sta lì lasciato davanti alla porta. Castor osserva la scena con occhi sgranati, atterrito.
Si trascinano via Theo. Colin solleva il problema delle tracce nella neve.
“Oh mio dio, hanno ucciso Cobel!” si sentono voci dalla piazza.
“Chiamate le guardie, presto!”
“Theo, Theo... dove sta Theo?”
I nostri sentono i passi e si nascondono. Aspettano che le guardie dal Nido dei Cinghiali vadano a indagare. Poi tornano nel Borgo Vecchio, a casa di Mikkel.

Nella vetreria di Mikkel si nasconde il ferito

Kit apre la porta della bottega.
Tutti si precipitano dentro, Theo svenuto viene appoggiato su un tavolo da lavoro.
Engelhaft lo esamina e si rende conto che le condizioni del ferito sono molto gravi. È impossibile per il momento interrogarlo. Resta steso sul tavolo da lavoro di Mikkel.
Mikkel dice: “e mo che si fa con questo?”
“Deve stare immobile, è in stato di arresto” dice Engelhaft. Spiegano la situazione a Mikkel, che è molto preoccupato.
Decidono di dormire tutti lì a casa di Mikkel.

La liberazione di Castor

È la notte del 14 dicembre. I nostri si trovano accampati nella bottega di Mikkel insieme a Theo, svenuto con una pesante commozione celebrale.
“Kit, abbiamo un po’ esagerato... tu sai dove potremmo portare Theo domani?” chiede Colin.
“Questa cosa potremmo presentarla al caporale Jurgen, che non è nuovo a operazioni ai margini esterni della legalità...” dice Bohemond.
“Jurgen ci può pure parare, ma questo Theo bisogna tenerlo in qualche posto...” dice Colin.
“Magari Jurgen ha qualche nascondiglio...” dice Bohemond.
Kit non sa che posto suggerire. “Ci sono posti abbandonati... ma con questo freddo...”
“Portiamolo al Mantello di Pietra, tanto Ruyard sa che quel posto ormai è bruciato” dice Bohemond. “Sennò aspettiamo domattina e parliamo col Caporal Maggiore. Lui le fa queste cose”
“Ma il Caporal Maggiore mica lo fa sparire a questo...”
A tutta la conversazione assiste il povero Castor, che è davvero spaventato.
“La situazione si è complicata, amico Castor” gli dice Bohemond. “Tu hai rischiato di finire ammazzato incerimoniosamente a Mazza e Panella. Dunque... mo bisogna un attimo capire che succederà. È chiaro che quello che è successo stanotte... è problematico da raccontare in giro, no? Non sarebbe carino”
Castor annuisce, spaventato.
“Ma tu se potessi decidere di andartene libero... dove andresti?”
“Io andrei a casa mia”
Ammette di aver parlato a suo fratello minore dell’incarico di Theo, per farsi sostituire un paio d’ore.
“Dal tuo comportamento dipende la salute di tutti i membri della tua famiglia” dice Bohemond. “Tu non devi dire niente, devi sparire, non ti si deve più vedere in giro...”
Bohemond è estremamente convincente (0-0-0 di persuasione, ritirato 6-6-6). Tra l’amichevole e il minaccioso, fa un bel discorsetto a Castor convincendolo a fare il bravo e non prendere iniziative. Castor annuisce e se ne va appena sorge il sole, promettendo di tenere la bocca estremamente chiusa.

Engelhaft si riposa

Mentre i nostri stanno parlando del dafarsi, si sente un lamento da sotto. È Theo che si lamenta. Kit dice “attenzione che se continua sveglia mamma…”
Provano a imbavagliarlo. Engelhaft prepara una tisana ricostituente che dà sonnolenza. Viene fatta bere al ferito, che un po’ tossisce ma riesce a deglutire. Infine Theo si acquieta.
I nostri si alternano a riposare un po’ su paglericci sistemati nella bottega di Mikkel. La notte è faticosa ma passa. Kit cede a Engelhaft il suo letto. “Però prima dell’alba devi andare giù perché se ti vede mia madre… è un disastro” dice Kit.
Già prima dell’alba Engelhaft sente bussare.
Dalla finestra buio pesto.
“Kit?”
Silenzio.
Engelhaft si nasconde sotto al letto.
“Sento dei rumori strani che vengono da sotto” dice Emma inquieta, entrando nella stanza. “Ho paura che ci sia qualche ladro”
Non vede Kit nel letto e si agita.
“Mamma, tutto a posto?” Kit dice, entrando nella stanza.
Racconta un po' di bugie e tranquillizza la mamma, che la riaccompagna in camera.
Kit entra e non vede Engelhaft. Appena la mamma è uscita, lui le parla da sotto al letto. “Mi aiuti a uscire da qua?” lei lo aiuta a uscire e lui si rimette sul letto.
Lei si fa un giaciglio e si mette a dormire per terra.
Prima dell’alba Kit sveglia Engelhaft per evitare che la mamma Emma torni e lo trovi. Lui scende di sotto.
Intanto di sotto si stanno tutti svegliando tranne Theo che dorme profondissimamente.

Rapporto a Jurgen il 15 dicembre

Finalmente sorge l'alba e Bohemond e Colin vanno in fretta in caserma per parlare col Caporal Maggiore Jurgen. Vengono a sapere che c'è stata agitazione a causa di un assassinio avvenuto nella notte davanti a Mazza e Panella. Sono in corso indagini.
Jurgen era da solo in infermeria, e si fa raccontare l'accaduto.
"Io per primo ho la mano pesante, a volte... ma ho l'impressione che voialtri vi facciate prendere la mano un po' troppo facilmente. Per come me l'avete raccontata, questa cosa, non avete coperture legali. Quindi eviterei di andarlo a raccontare. Poi per quanto mi riguarda beh, un paio di figli di buona donna in meno in città. A proposito ma... a parte il morto, quell'altro? Quel Theo Fedai che dicono che sia sparito?"
"Theo? Eh... ci sono andato un po' pesante" ammette Bohemond. "E' vivo ma... non si può dire molto altro di lui".
Jurgen scoppia a ridere.
"“Abbiamo anche un altro prigioniero” dice Colin.
“Ma dove stanno tutti sti prigionieri?”
“È questo il nostro problema. Dobbiamo spostare i due testimoni da dove si trovano, che non è sicuro, in un posto sicuro”.
“Ma scusate non lo potete portare nella chiesa vostra?” chiede Jurgen.
Colin suggerisce di chiedere a Disko Troop se conosce un carretto.
Colin e Bohemond vanno a cercare un carretto velocemente.
Jurgen resta in caserma poi dice agli altri che a una certa si devono far vedere per dare un’idea di normalità.

Vodan racconta balle alla mamma di Kit

Intanto in bottega Kit scende e dice che va ad aprire la bottega. Mikkel scende di sotto a fingere di lavorare.
“Se viene tua mamma non ti preoccupare che la intrattengo io” dice Vodan.
“Ti porto giù una tisana” dice Emma, rivolta al figlio. Lui prova a fermarla ma lei scende le scale con una tisana e biscotti fumanti.
Emma scende col vassoietto.
Vodan intrattiene la signora con grande spigliatezza. “Buon giorno signora, lo sa che suo figlio è veramente bravo?”
La donna si incuriosisce e si preoccupa anche un po' per la presenza di un tizio addormentato, o forse svenuto, sul tavolo di lavoro di Mikkel. Vodan prima le dice che è stanco, dopo il turno di guardia di notte, e poi lascia intendere alla signora che Mikkel, sia pure informalmente, continua ad aiutare le guardie. Spiega che è necessario mantenere il segreto, per ragioni di sicurezza. La signora, affascinata dai modi cortesi di Vodan, annuisce compiaciuta.

Da Disko Troop

Intanto al porto Colin e Bohemond vanno a disturbare Disko Troop per chiedere se conosca un carrettiere.
"Potete chiedere a quello, come si chiama.... Occhiofracico" suggerisce Disko.
“Un altro?”
“Ma tu lo sapresti guidare un carro? Ti paghiamo” dice Colin.
Disko sa pilotare un carro, ma non ha tanta voglia. Tergiversa un po', ma poi capisce che c'è qualcosa di sospetto sotto, una bella storia, e si incuriosisce, al punto di accettare di farlo lui personalmente.

“E entro la fine dell’inverno ti raccontiamo tutto” dice Bohemond.
Dopo un po’ arriva con un bel carro brutto con un telaccio sopra.
Fanno un aggiramento del nido dei cinghiali, per evitare di essere notati dalle guardie, cosa che delizia Disko Troop. Poi parcheggia a retromarcia davanti alla bottega di Mikkel.
Con un po' di teatrino a beneficio della mamma di Mikkel, viene caricato Theo Fedai mezzo morto sul carro.
"Adesso dove si va?" domanda Disko.
"Alla Chiesa del Radioso" risponde Bohemond.
"Non te l'aspettavi, eh?" interviene Vodan.
In piazza molto movimento. Bohemond parla con Padre Vanor Flachen, che acconsente a trasportare in prigione Theo Fedai. Intanto spiega anche che la madre di un uomo assassinato durante la notte si trova in chiesa, a parlare con Padre Gert.
Theo viene trasportato in modo più possibile discreto, Disko Troop viene pagato profumatamente e se ne va col carretto.
"E anche questa è fatta" commenta Bohemond.
"Sono molto preoccupato, invece" dice Vodan. "Tra una cosa e l'altra lo sa mezza città ormai"
Tornano in caserma tutti, un po' anche angosciato all'idea di lasciare il prigioniero in chiesa, dove non c'è nessuno a difesa.-
Engelhaft sul letto. Altri a disposizione di Jurgen.
Arriva Egon a salutare. “Vi stanno cercando, dov’è che eravate finiti?”
“La funzione in chiesa, la mamma del morto...” dice Vodan preso alla sprovvista. “Volevamo controllare chi altri c’era in chiesa”

Le indagini sull'omicidio di Cobel Woodhouse

Per la seconda volta in pochi giorni i nostri sono impegnati in indagini su un omicidio da loro personalmente commesso.
Emerge un quadro del morto piuttosto variegato.
Cobel era il secondo di quattro figli di Marcia Woodhouse, una gentile vedova del Sobborgo di Levante, rispettosa della legge, delle autorità e della chiesa. Mai e poi mai lei potrebbe pensare male del suo povero figlio incredibilmente morto ammazzato.
Il suo datore di lavoro, Mastro Shallot, onesto e bisbetico vecchietto, ha una versione diversa dei fatti. Descrive Cobel come un perdigiorno, svogliato, spesso assente o in ritardo la mattina. E mai e poi mai l’ha pagato più del minimo pattuito, ovviamente mai dato premi in denaro.
Vodan incontra la fidanzata ufficiale di Cobel, Michaela, che fa la lavandaia.
Vodan: “Sei stata tu?”
Lei non capisce .
Lui le dice che a Elsenor di solito sono le mogli ad uccidere i mariti.
Michaela dice che non è stata lei e che anzi è un po' preoccupata, ha dei sospetti sulla ex fidanzata Rachel, molto gelosa.
"Forse Theo ha ammazzato Cobel ed è scappato con la sua ex fidanzata, o sono complici..."
Viene interrogata anche Rachel, ex fidanzata, fruttivendola molto agitata. La giovane dice che Cobel era il suo fidanzato, amico di Theo. Vodan le suggerisce un po' l'ipotesi che sia stato Theo a far fuori Cobel.
A fine giornata viene fatto rapporto a Jurgen: "tutte le piste sembrano portare a Theo, che ammazza Cobel e si dà alla macchia. Un problema di corna, probabilmente", dice Vodan.
“Aspettiamo che l’indagine naufraghi e aspettiamo che Theo riesca a parlare e farsi interrogare” dice Bohemond.

Serata al teatro

A sera i nostri discutono se uscire, come vorrebbe Sven, oppure restare in caserma a riposare.
“Passiamo le giornate, le serate, dentro in branda... che tristezza” dice Sven. “Andiamo a teatro!”
Gli altri esitano e poi decidono di assecondarlo.
Danno la commedia “Paolino e Polla”.
“Tocca andare”, dice Bohemond. Vanno tutti, anche Jurgen.
“Quindi devo venire pure io” sospira Engelhaft, “Mica posso restare da solo!”
Davanti al teatro c’è parecchia gente, alcuni hanno già visto lo spettacolo ma tornano a riguardarlo: è una commedia divertente, un po’ piccante, la storia d’amore di due vecchi e del sensale che cerca di farli sposare, tra mille disastri.
Engelhaft riconosce che si tratta di un’opera di Richardus e si vanta con altri spettatori delle sue conoscenze: fa così amicizio di Ferruccia e Edelestand suo marito, molto simpatici.
Dopo lo spettacolo Colin propone di andare a omaggiare Lucida. Vanno dietro le quinte, c’è parecchia confusione e movimento, la salutano e tornano in caserma.

Proseguono le indagini sulla morte di Cobel e la scomparsa di Theo Fedai

Sorge il sole del 16 dicembre. Le temperature si abbassano parecchio, l’aria è secca e limpida.
Si diffonde la voce che il Capitano Maggiore è tornato dall’influenza. Ma i nostri decidono di non andarci a parlare, aspettano di avere informazioni migliori.

“Se il tempo è buono bisogna andare dal Pesce Lupo” dice Colin.
“Bisogna vedere se ci sono altri incarichi…” dice Bohemond.
Nel corso della giornata proseguono le indagini sulla scomparsa di Theo Fedai, che è dato come fuggitivo, e sulla morte di Cobel.
“Sarebbe bello riuscire a far credere che Theo sia a Weizenfeld, così da farci mandare lì” dice Bohemond. “Lì poi vai, ammazzi il feudatario e fai ricadere la colpa su Theo…”
Vengono fatte perquisizioni di magazzini e altro per cercare informazioni su questo mistero. Colin intanto va a fare pozioni alla bottega della figlia di Mortimer.
In tarda mattinata il gruppo, a parte Colin, va alla Chiesa per informarsi su Theo e Tranione.
Apre la porta Flachen, con aria tesa. La porta era molto inchiavardata. Ammette di essere stanco e preoccupato, teme che la chiesa subisca nuovi attacchi. Accompagna le guardie nelle prigioni, dove c'è Tranione che si lamenta: “Aho, vi siete scordati di me, ho i reumatismi!”
“Oggi l’aria è più secca” risponde Engelhaft.
Invece Theo è sempre incosciente, solo a momenti delira qualcosa. Engelhaft intuisce un vaghissimo miglioramento. “Per oggi da questo non si cava un ragno da un buco”, ammette tuttavia.
I nostri parlano poi del nome di Kiefer Uralt, anche con Padre Flachen, che va a parlare con suo cugino Sir Flechen per avere un contatto con qualcuno della Lega dei Sebaans per parlare in via ufficiosa di questo Kiefer Uralt.
Dopo un po’ torna con il nome di uno dei Segretari, Messer Teucro di Ostfold.

Da Messer Teucro Di Ostfold

“Se chiedere a nome di mio cugino lui vi riceve sicuramente”, dice Padre Flechen.
I nostri vanno a parlare con Messer Teucro di Ostfold, che è molto contento di riceverli e li fa accomodare.
Bohemond spiega che stanno conducendo un’indagine per ora riservata. Mostra la documentazione in suo possesso, le due cambiali trovate tra gli effetti personali di Tranione. Una proviene dalla famiglia di Leonard Beltann (padre di Alec) e l'altra da Kiefer Uralt. Tale nome era apparso tra le carte del Sirenetto, una falsa malleveria e documenti bancari della Lega dei Seebanns (licenza di esattore).
Il fantomatico Kiefer Uralt a quanto pare svolge l’incarico di esattore per conto della Lega dei Seebanns.
“Se conosco Messer Kiefer Uralt? Certamente. È uno stimatissimo nostro confratello, originario di Ammerung, che qui si occupa di esigere i crediti della Lega dei Seebanns. Un uomo serio, molto posato… riservatissimo sulla propria famiglia. Pare abbia una moglie, ma non ho mai avuto il privilegio di incontrarla”.
Il buon Messer Teucro non ha motivo di sospettare di Messer Kiefer e sembra convinto che si tratti di una brava persona. Promette che quando lo rivede lo metterà in contatto coi nostri, tramite Ser Flechen.
Bohemond chiede un’opinione professionale su quali affari potrebbero essere sottostanti a queste lettere. Messer Teucro spiega che la lettera di credito fa riferimento ad un deposito di Messer Kiefer Uralt presso il Banco dei Seebanns.
Nel pomeriggio le indagini proseguono secondo routine, anche se la temperatura si è abbassata moltissimo, fa veramente freddo.
Vodan chiede a Kit se ci sono movimenti sospetti in chiesa. “Moltissimo movimento, tanta gente, nessuno in particolare”, risponde la ragazza.
Scende la sera.
Colin torna con l’Elisir Mesmerico. Si informa con Leiden Mortimer su quel che faceva suo padre. “Possibile che lo comprasse Overdeen?” “Possibile, era un ottimo cliente. Poi non s’è più visto…”
Sera tutto tranquillo.
“Mi chiedevo se non potesse avere un senso di spargere la voce che c’è qualcuno che sa produrre Elisir Mesmerico, per entrare in contatto con qualcuno” ipotizza Colin.
“Ora non abbiamo nomi di potenziali clienti e ti rischi di infilare in un casino enorme…” dice Bohemond.
“Il potenziale cliente è Overdeen…” dice Colin.
“Sarebbe difficile avvicinarsi così ad una cattura legittima… o che vuoi fare, un’esecuzione sommaria?” dice Bohemond.
“Per ora è prematuro”.

Il ritrovamento del cadavere di Castor

Al mattino del 17 dicembre uno spettacolo orribile aspetta le guardie proprio davanti alla Caserma del Borgo Vecchio: si tratta del cadavere mutilato del povero Castor. Gli è stata strappata la lingua ed è stato evidentemente torturato, prima di venire ammazzato. Le guardie si stupiscono anche perché ha una moneta d’argento in tasca.
“Se pensavano di farci un dispiacere… non ce ne frega niente di questo” dice Bohemond ridacchiando.
Poi esaminano il cadavere, Engelhaft può appurare che il poveraccio è stato torturato ampiamente.
Vodan suggerisce di rispettare il protocollo anti-risvegliati. “Te lo mettono dentro la caserma morto, poi si rialza dentro la caserma… è brutto assai”.
Engelhaft lo esamina, sembrerebbe di no. "Potremmo decapitarlo per sicurezza", ipotizza
“Meglio non decapitarlo, sarebbe interessante capire se si risveglia o no” dice Vodan.
“Mi sembra che siamo così impotenti…” dice Engelhaft.
“Basterebbe legarlo a un tavolo e hai risolto il problema” dice Vodan. “Diciamo al Caporal Maggiore che noi al nord siamo abituati così, a stare attenti a simili scherzetti. Facciamo un po’ la figura dei paranoici, ma se poi si risveglia abbiamo

un'informazione grossa".
Jurgen acconsente a dargli due giri di corda.

Incertezze

Il macabro ritrovamento suscita molti dubbi nei nostri, che non sanno come comportarsi: temono che il povero Castor, prima di essere ammazzato, abbia rivelato tutto quel che sapeva, e questo significa che i nemici saprebbero sia di Theo nelle segrete della Chiesa del Radioso, sia del ruolo attivo di Kit e Mikkel nella vicenda.
"Secondo me dobbiamo far sparire Theo dalla chiesa, ad ogni costo, anche a costo di farlo morire" dice Vodan, "altrimenti si crea un casino"
"Secondo me questo non ha parlato, altrimenti non ce l'avrebbero messo davanti". Dice Bohemond. "L'atto intimidatorio... è un modo stupido per bruciarti un vantaggio importante"
"Se lui non ha parlato, lo metto davanti alla caserma e poi vedo dove vanno i soldati e li seguo" dice Engelhaft.
"Mikkel e Kit i nostri nemici li conoscono sicuramente" dice Vodan. "Non rischiamo niente ad andarci. E alla chiesa andiamo tranquillamente, ci andiamo sempre... e poi io Theo lo voglio ammazzare".
Bohemond non è d'accordo ad ammazzare Theo.
Discutono un po' sul dafarsi.
"Andiamo in un posto di merda dove avremmo potuto mettere Theo e invece Theo non ci sta, poi uno resta indietro e zaccagna chi ci sta seguendo" suggerisce Vodan.
"Andiamo da Mikkel" suggerisce Engelhaft.
"E' importante andare a vedere sia in chiesa che da Mikkel" dice Bohemond. "Il problema è che sicuramente ci seguono"
"Abbiamo quell'ottimo posto, il magazzino disperato... potremmo andare lì, dove stava Le trecce di Marianna" suggerisce Vodan, "per vedere se ci segue qualcuno".
E' il momento dell'assegnazione degli incarichi della mattinata.
Jurgen dice che si fanno indagini, gli viene suggerito il piano di andare fino al magazzino su palafitta per vedere se c'è qualcuno dietro.
"A casa di Mikkel ci mandiamo qualcuno... Montarozzo e Torello" suggerisce Jurgen.
Jurgen e il gruppo vanno al magazzino.
Ardan e Marco seguono il gruppo in retroguardia per vedere se qualcuno li segue.
Arrivano al magazzino, tutto tranquillo. Entrano e si chiudono e fanno finta di menare Theo. Passa un po' di tempo e non succede niente. Mettono un sacco in testa a Jurgen per fare finta che sia Theo. Una bella sceneggiata.
Fanno questa bella pagliacciata ma non succede nulla. Jurgen divertito: "siete veramente pazzi".
Non succede nulla.
"Adesso sappiamo che non ci stanno seguendo per ucciderci... forse" dice Vodan.
"Adesso dobbiamo fare una cosa più attinente coi nostri compiti di polizia. Noi sappiamo chi è il morto. Bisognerebbe parlare coi parenti del morto" dice Bohemond.
"Forse c'è già andato qualcuno" dice Vodan.
Tornano in caserma e poi vanno a casa del morto a parlare con la famiglia, che pure è già stata avvisata.
Raccolgono informazioni e poi tornano in caserma con le pive nel sacco.
Engelhaft propone di andare in Chiesa.

La Spaccatura del Radioso

La piazza della chiesa popolata, porte aperte, una funzione in corso. Musica dall'interno, bella giornata di sole, tante bancarelle. Sembra che stia iniziando una funzione dedicata al ricordo dei defunti a cui partecipa molta gente.
Proprio quando sono sulla soglia della Chiesa, attraversando il portone, Sven ha la sensazione che qualcuno lo tiri per la manica, ma non vede nessuno. Il suo braccialetto inizia a vibrare terribilmente.
Colin ha una brutta sensazione. Engelhaft molto turbato, avverte un improvviso groppo alla gola.
Sven resta sulla soglia e dice "fuori".
Anche Colin dice di fermarsi. Engelhaft invoca gli Dei contro gli abomini. Riesce a trattenere uno sfondone e invoca il Potere di Kayah contro gli interventi di natura mistica o magica.
Intanto si inizia a sentire il vociare dei fedeli, seduti tutti nelle prime panche più prossime all'altare: indicano in alto, meravigliati, alcuni gridano al miracolo.
Anche i nostri osservano un fenomeno anormale, un chiarore violaceo che inizia a prendere forma a mezza altezza, proprio sull'altare: sembra uno strappo, una frattura, da cui emerge una luminosità innaturale.
A Bohemond la scena ricorda i fatti dell'astrofilite, e sente un brivido di disagio lungo la schiena.
"Allontanatevi tutti, è una stregoneria" grida Engelhaft.
Ma la gente guarda con stupore l'incredibile baluginio violaceo, e sembra che anche Padre Gert, che sta celebrando, ne sia incuriosito. Tace, in piedi sull'altare, e osserva.
Improvvisamente però una figura alata, scura e spigolosa, emerge dalla spaccatura, saettando in basso, verso la gente. Si odono grida, e la creatura si avventa su un uomo seduto lateralmente su quella che sembra una sedia a rotelle. I suoi orrendi artigli si aggrappano con violenza al volto dell'uomo, strappandoglielo via con uno spruzzo di sangue. Subito dopo altre tre creature alate fuoriescono dalla spaccatura, mentre tra i fedeli si scatena il panico.
I nostri scattano in avanti e Bohemond ha la prontezza di spirito di invocare il dono di Dytros "Richiamo all'ordine", per

attirare a sè più mostri possibile, distogliendoli dai fedeli inermi.
Due delle creature alate si dirigono decisamente verso il Paladino, mentre le altre due si scagliano sulla folla in preda al panico, calano in picchiata su una vittima dopo l'altra, colpendo al viso e alla gola.
Vodan imbraccia l'arco ed inizia a scagliare frecce verso una delle due creature che si avvicinano a Bohemond, al quale si affianca Sven, armi in pugno.
Mentre i compagni combattono contro i due mostri, Colin ed Engelhaft avanzano di buon passo lungo la navata laterale. Colin teme che l'apertura dello squarcio magico sia una distrazione e che dietro ci sia l'intenzione di colpire nella casa canonica, quindi va diretto alla porta che la mette in comunicazione con la Chiesa.
Engelhaft vorrebbe avvicinarsi a Padre Gert, che sembra in preda all'orrore proprio sotto la luminescenza violacea, ma si trova prima a dover intervenire a difesa di un povero fedele attaccato e quasi ucciso da una creatura alata. Con la coda dell'occhio vede che Padre Valor sta aiutando i fedeli a lasciare la chiesa, e a trascinare fuori i feriti. Individua anche Kit, dall'altro lato della Chiesa, che sta allontanando alcuni bambini per trarli in salvo, e la guardia Egon Doppler, ex commilitone, che pure è impegnato in un combattimento contro un mostro, per soccorrere un poveraccio ferito gravemente.
Colin apre la porta che conduce alla sacrestia, spostando un mobiletto che era stato messo lì per tenerla ferma. Si affaccia dentro e sente una voce, oltre l'angolo del corridoio, che grida "chi va là". Allora esce di nuovo nella chiesa e chiama un paio di fedeli che si erano rintanati in una cappelletta laterale, invitandoli a seguirlo verso l'uscita. "Venite, da questa parte c'è l'uscita!" Loro lo seguono fiduciosi.
Intanto Vodan riesce ad abbattere un mostro a suon di frecce, e l'altro viene ammazzato da Bohemond e Sven. Le creature perdono un sangue nerastro che sembra sfrigolare, una volta a terra.
Non c'è un attimo da perdere e i tre validi combattenti corrono in soccorso di Egon, che si sgancia dal mostro con cui stava lottando per correre in aiuto di Engelhaft, messo in difficoltà anche a causa delle ferite ancora non del tutto ristabilite. Il povero Engelhaft viene anche ferito al ventre da un'artigliata della creatura, ma finalmente viene aiutato da Egon, che attira l'attenzione della creatura, la quale si accanisce su di lui e lo colpisce ripetutamente.
Finalmente Sven, Vodan e Bohemond ammazzano la creatura che hanno davanti e convergono su quella che sta tormentando Engelhaft ed Egon, ed insieme riescono ad abbatterla.

Il mantello blu

Nel frattempo Colin, in sagrestia con i due fedeli spaventati, incontra un uomo piuttosto anziano, che gli dice di avere avuto disposizioni dai Sacerdoti di fare da guardia alle segrete durante la funzione, e di non avere il permesso di fare entrare nessuno.
Colin non lo ascolta molto, fa uscire intanto i civili, poi insiste che i prigionieri nelle segrete sono suoi, e che deve poter scendere a controllare. Dopo un po' di tira e molla il vecchio acconsente ad accompagnarlo di sotto.
Scendono le scale delle segrete, mentre si sente la voce di Tranione in cella che grida, spaventato.
Oltrepassano la cella di Tranione, stanno per girare l'angolo, quando Colin si ritrova accerchiato da un secondo individuo, più giovane e armato di due daghe, che lo attacca. Anche il vecchio estrae la spada e lo colpisce.
Colin viene ferito di striscio al braccio, e poi di nuovo. Mentre prova a difendersi, nota che il vecchio indossa un mantello blu, piuttosto pregiato e insolito. Intuisce di avere davanti qualcuno che non si aspettava, e lo provoca: "Overdeen, non sei più interessato all'Elisir Mesmerico?"
L'uomo sembra stupito, esita un secondo. Ma da sopra sembra che i rumori diminuiscano, c'è fretta. Quindi giovane e vecchio insieme spintonano Colin in una cella libera, e ce lo chiudono dentro, per poi darsi alla fuga.
Intanto nella Chiesa il combattimento è terminato, e mentre Bohemond e Engelhaft vanno a prendersi cura di Padre Gert, ancora paralizzato dietro all'altare, Vodan e Sven convergono alla sacrestia.
Incrociano due uomini sconosciuti, uno più anziano e l'altro giovane, che invitano i nostri ad uscire perchè c'è pericolo.
"Questi due non me la contano giusta", sussurra Sven a Vodan. Mentre Vodan segue i due all'esterno, tenendoli d'occhio, Sven scende le scale delle segrete, guidato dallo strepitare di Tranione.
Raggiunge la cella di Colin che gli grida di pedinare Overdeen, cioè il vecchio col mantello blu. Sven corre fuori e raggiunge Vodan, ma poco dopo trovano che il mantello blu è ora sulle spalle di un poveraccio ferito dalle creature alate.
"Colin dice che il vecchio con il mantello blu era Overdeen" dice Sven.
Tornano giù, liberano Colin e verificano che Theo nel frattempo è stato ucciso.

Fuori dalla Chiesa

Finalmente la situazione sembra tornare a una relativa calma. In chiesa non è rimasto più nessuno, tutti sono fuori e le porte sono state chiuse.
Si contano 7 persone uccise dai mostri alati, e una mezza dozzina di feriti, più o meno gravi. Tra loro anche Egon e Engelhaft, che vengono medicati.
I nostri perquisiscono il cadavere di Marv, che ancora si trova accasciato sulla sedia a rotelle, con la faccia strappata via cruentemente.
Trovano parecchi oggetti interessanti:

- le ultime pagine del suo diario
- un volume di evocazione studiato e sottolineato ("Dissertatio de antiqua evocatione demonorum", testo di tal Fridericus Carolus Danckelmann: è un testo parziale e pieno di inesattezze, soprattutto a causa di alcune pagine mancanti, che si vede proprio che sono state strappate. Si tratta comunque di un testo di notevole valore sia scientifico che storico-collezionistico, ma un qualunque devoto della Luce senza dubbio preferisce che venga bruciato)
- uno specchio, due prismi, una lanterna accesa, sangue
- 4 candele messe ai 4 lati della sedia, adesso spente e rovesciate

Vodan prende il mantello di Marv e lo scambia con quello blu di Overdeen.

Sulla piazza del Radioso

Sulla Piazza del Radioso si sono radunate molte persone incuriosite. Si è formato un cordone di guardie attorno alla Chiesa, la situazione sembra sotto controllo.
Jurgen si avvicina a Bohemond.
“Ma si può entrare dentro a vedere?”
“No è chiuso, è un casino, potrebbe uscire qualunque cosa da lì dentro..” dice Bohemond. “Dobbiamo urgentemente noi e padre Flachen conferire col Capitano, sappiamo chi è il mandante di questo attacco e abbiamo anche una prova documentale”
“Fantastico, appena siete pronti andiamo”
Engelhaft si avvicina ai preti, Padre Gert ancora molto scosso, Padre Vanor stanco ma più presente a sè stesso.
“La situazione è gravissima, di spettanza anche mia... che cosa intendete fare? Questo varco... quante possibilità abbiamo di chiuderlo, ora?”
Flachen esausto: “non lo so, bisogna pregare, e invocare l’aiuto degli Dei”
Gert sembra essersi un po' ripreso, dice che ritiene che il varco si stia poco a poco chiudendo, come se si stesse rimarginando.
“Io intendo andare a parlare col Capitano delle Guardie” dice Engelhaft.
“La teniamo chiusa, la Chiesa, non facciamo entrare nessuno” chiede Flachen.
Bohemond si avvicina e comunica che Theo è stato assassinato nelle segrete. Flachen chiede di Tranione, e saperlo vivo sembra sollevare un pochino i sacerdoti.
Vodan intanto si avvicina a Kit e le suggerisce di andarsene a casa, lei promette di farlo appena avrà qualcuno a cui affidare i bambini il cui padre è stato ferito dalle creature volanti nella Chiesa.
Tutti infine si dirigono alla caserma della Guardia per parlare con il Capitano. Solo Colin resta indietro, vuole prima dare un'occhiata all'interno della Chiesa per studiare i resti lasciati dai Demoni volanti.

L'incontro con il Capitano Maggiore Kyle Brenner

I nostri vengono ricevuti immediatamente dal Capitano Maggiore Kyle Brenner, che rivolge, come già in passato, grande rispetto ad Engelhaft, al quale si rivolge. Dal suo modo di comportarsi, sembra che ritenga Engelhaft il capo indiscusso del gruppo, e che nutra il convincimento che l'Inquisitore sia entrato nella Guardia per celare altri incarichi segreti.
“Mi è giunta voce che siano accaduti eventi inauditi...”
“Uno stregone ha compiuto un incantesimo di evocazione che ha aperto un varco da cui sono usciti dei demoni. Lo stregone è morto perché non ha controlato la sua evocazione e i demoni si sono scagliati contro di lui. Si tratta di Marv Fedai. Ha lasciato un documento esplicito sulle responsabilità di Overdeen come mandante”
Il Capitano lo vuole ascoltare e chiede a Bohemond di leggerlo.
“Mi sembra evidente che questo Overdeen, o Darkeblot, meriti di essere tratto in custodia e interrogato” dice il Capitano.
È dell’idea che vada bene istituire il tribunale dell’inquisizione, anche se sarà necessario valutarne le modalità.
Firma malleveria per la perquisizione e arresto di Overdeen.
“Abbiamo anche bisogno di qualche rinforzo” dice Bohemond, che aggiunge che pare ci sia anche un passaggio segreto che andrà presidiato.
Il Capitano firma tutto e autorizza il supporto del Plotone di Jurgen.
"Fatemi sapere, mi raccomando" dice congedando i nostri.

Perquisizione a Palazzo Hogg

Prima tappa le prigioni dove è incarcerata Tanja, per farsi spiegare con esattezza quale sia il magazzino collegato al palazzo da una galleria segreta. La donna si trova in una stanza della fortezza di un'altra compagnia, insieme alla bambina. Collabora pienamente e dettagliatamente, non sa come ringraziare i nostri per il trattamento di favore e il salvataggio della bambina.
Una volta in possesso delle informazioni sul magazzino, recuperato Colin, Montarozzo e alcuni dei suoi, i nostri prima lasciano 4 uomini al magazzinosi recano a Palazzo Hogg. E' ormai sera inoltrata, i piani superiori sono tuttavia ancora illuminati.
Si bussa alla porta con vigore e, al servitore che viene ad aprire, non si lascia il tempo di avvisare: i nostri si fanno largo

all'interno puntando alle scale.
Poco dopo si affaccia dal ballatoio un uomo imponente in veste elegante da camera, che chiede alle guardie la ragione della loro visita improvvisa. Si tratta di Messer Fernald Hogg, il padrone di casa. Si tratta di un uomo grande e grosso, massiccio, sicuramente sovrappeso ma anche muscolosissimo, vestito in modo impeccabile.
"Siamo qui per Jeremy Overdeen", gli viene spiegato. "Abbiamo un mandato firmato dal Capitano Maggiore Brenner".
Il padrone di casa si dimostra subito molto collaborativo e accompagna le guardie al secondo piano, dove si trova l'appartamento di Overdeen.
“Ma certo, accomodatevi, seguitemi. Questo è l’appartamento del mio segretario”, e Hogg bussa.
Overdeen si affaccia. “Sono Jeremy Overdeen” dice l’uomo che emerge dallo studio.
“Sei in arresto” dice Bohemond.
“Per quale motivo?”
“Chiariremo le accuse in caserma, in ogni caso siete accusato di vari delitti contro la città, la fede e la morale”
“Nientemeno”
“Nientemeno. Presumo che Kenneth Duncan sia in vostra compagnia?”
“Presumo sia nella sua stanza” dice Hogg. “Vi deve seguire alla caserma? Lo vado a chiamare”. E si allontana, andando a bussare all'altro appartamento del secondo piano dello stabile.
Intanto i nostri osservano Overdeen e notano che il suo volto (e la sua età anagrafica) non corrispondono a quelle dell'uomo anziano visto nel pomeriggio all'interno della Canonica del Radioso. Tuttavia i toni nei suoi riguardi sono subito molto duri.
Overdeen non fa resistenza, anche se dice di non essere stato alla Chiesa e di non sapere nulla.
Viene svolta un'accurata perquisizione, da cui emergono varie cose interessanti.
Ci sono pochi libri:

- Leggi sui Commerci nel Granducato (pesantissimo tomo di diritto, quasi illeggibile)
- Catalogo di tessuti elfici, con vari scampoli rilegati e targhette che li qualificano
- Santi, Diavoli e Miracoli (storie di santi che scacciano demoni e compiono miracoli). Ad esempio c’è il monaco ortolano, Felice di nome e Curvo di soprannome e di fatto, che dice a un serpente: «Seguimi», e lo porta dove il ladro è solito scavalcare il muro. Quando il furfante arriva trova il rettile e si spaventa, cade, rimane impigliato, pende a testa in giù. Giunge Felice, ringrazia e licenzia il serpente, sgrida il malcapitato. Poi lo libera, gli offre quel che avrebbe rubato e gli spiega che è meglio chiedere che rubare. Altre storielle simili. La carta è poco omogenea, forse nasconde qualcosa.
- Registro di compravendite di tessuti e altri materiali di pregio (tutto in perfetta regola)

Altri oggetti significativi:

- Scrigno contenente 17 corone d’oro e parecchie gemme
- Lettere di credito presso sia il Banco dei Seebanns che della Banca di Berenberg, per un ammontare cospicuo
- Tre ampolle di una pozione che allevia i sintomi del mal di testa (corteccia di salice ed euforbia)
- Un mantello di velluto grigio scuro (nessun mantello blu) un corpetto di cuoio una spada e una daga pulite.
- Completo da scrittoio con inchiostro, pennino, pennello ceralacca etc. Tra le varie boccette ce n’è una che contiene un inchiostro di cobalto (o coboldo): apparentemente sembra solo un inchiostro molto slavato, quasi giallino, ma l'occhio allenato di Colin lo riconosce facilmente
- Un anello con sigillo in pietra preziosa rossa (che invero Overdeen porta al dito), che rappresenta un ragno stilizzato, simile a quello di Adrien Herzschmerz, che era però verde
- Un tavolino basso decorativo rotondo col piano in pietre intarsiate che raffigura la tela di un ragno con un ragno al centro
- Una lanterna con inciso: “l’apparenza inganna” i cui vetri ingrandiscono. Accesa la lanterna la avvicinano al libro "Santi, Diavoli e Miracoli": alcune pagine sono infatti in una carta diversa dalle altre, che ricordano quelle del Compendium trovato tra i beni del Sirenetto. Anche qui emergono delle scritte nascoste. Engelhaft vede le scritte e reagisce male.

Il pupillo di Hogg

I nostri chiedono di poter parlare con il precettore che vive a Palazzo Hogg, e chiedono di incontrare il bambino.
"Si tratta del mio pupillo, un giovane orfano che ho adottato"
"Vorremmo proprio parlarci"
"A quest'ora è a letto..." obietta Hogg.
"Bisognerà andarlo a svegliare".
Hogg scende di sotto, accompagnato da Bohemond, per svegliare il bambino. Lungo il tragitto, Hogg racconta a Bohemond di avere adottato il piccolo, rimasto orfano dopo l'attacco di Ukut-Testa-Di-Martello. "Da poco tempo avevo perduto mia moglie, morta nel dare alla luce il nostro tanto desiderato figlio..." sospira.
Poi entra nella stanza dove, in un letto a baldacchino, dorme un bambino sui 7-8 anni.
"Nikki, svegliati, ci sono delle persone che vorrebbero parlarti" dice Hogg.
I suoi modi sono estremamente dolci, accompagnano il piccolo al piano superiore, nell'appartamento del precettore, e Hogg si preoccupa che non siano esibite troppe armi per non spaventare il piccolo.

Il bambino è molto timido e educato, parla pochissimo.
I nostri interrogano poi il precettore Kenneth Duncan, che Colin conosce di vista dai tempi di Greyhaven.
Bohemond chiede "conoscete l'identità del fanciullo a cui state prestando lezione? La risposta che darete sarà cruciale per stabilire che approccio avere con voi in questa indagine. Sappiamo molte cose."
"Mi è stato chiesto di non fare domande sull'identità del ragazzo" dice lui. "Ho le mie idee, tuttavia".
Ed accenna ad una famiglia molto importante di nobilità antica.
"Sono affezionato al ragazzino e credo che se si conoscesse la sua identità correrebbe grandi rischi, non mi chiedete di parlare pubblicamente del suo nome, mi sono impegnato a non farlo."
Nel mentre Engelhaft ispeziona la stanza del bambino, dove resta colpito dai mobili di fattura eccellente, per quanto alcuni con tracce di vecchie bruciature, e soprattutto da un quadro dipinto che raffigura la famiglia Burrenton, del vecchio Conte e dei suoi familiari, rimasti assassinati nell'assalto dei Nordri.
Per il resto ci sono libri, sillabari, giocattoli.... tutto in perfetta regola.

Vodan parla con Overdeen a quattr'occhi

Nel mentre Vodan ottiene di poter scambiare qualche parola da solo con Overdeen, con la sola presenza nella stanza di Sven.
Vodan ammucchia le ricchezze al centro della stanza.
"Coome va?"
"Ho avuto serate più tranquille"
Vodan commenta che ci stanno tanti soldi. ""Io a malapena so leggere ma mi piacciono i soldi. Mi chiedo... se ti succede qualcosa... magari spariscono e non se ne accorge nessuno. Se tu fossi un ladro normale.... "
"Non sono un ladro"
"I tuoi tentativi di prenderci per il culo sono un po' falliti. " dice Vodan e si aggiusta il mantello blu. "Ti sei divertito nelle segrete... a usare la spada..." e la prende.
"Non sono un uomo d'armi. Non so di cosa tu stia parlando"
"Io ti dico questo, la giustizia è lenta ma possono succedere tante cose che la velocizzano. A te stare in galera non sarà un grande problema perché hai gli amici tuoi, ma a noi non piacciono queste pastoie... quindi faremo di tutto per non fartici finire in galera. Sai che lo abbiamo fatto numerose volte. L'amico tuo prima di crepare come uno stronzo ha lasciato qualcosa di scritto, perché non era un grandissimo figlio di puttana come voi. Si è voluto lavare la coscienza."
"Di chi stai parlando?"
"Del tetraplegico che avete pagato per fare quel bordello"
Overdeen sembra molto stupito a questa informazione.
"Io so perfettamente quello che hai fatto, non credo a una parola di quel che mi dici e ho ttuta l'intenzione di fartela pagare. Ma hai una speranza, una sola. Se non mi accontenti io ti ammazzo. Non ti ammazzo qui, adesso, ma mi assicureròche tu non sopravviverai al processo somaro... come non sono sopravvissuti tutti i tuoi amici. Io voglio sapere dove stanno due persone, se me lo dici potrei dedicare la mia attenzione a loro che mi stanno più sul cazzo di te. Ruyard. O muore lui o muori te. Sicuro.
"Puoi provare a Weizenfeld", risponde serio Overdeen.
"Ti dico il secondo nome. Eimerich Dorne. Non mi sta sul cazzo più di te perché non ho il piacere di conoscerlo. Ne voglio sapere di più"
"Eimerich Dorne è soltanto un nome. Anche io ho vestito quei panni."
Sven interviene: La vedova di Herschmerz ha a che fare con la vostra organizzazione o no?"
"Lucida è un'attrice molto brava e molto apprezzata, ma è una donna molto ingenua"
Sven è un po' deluso.

Dal Capitano Maggiore

Incerti sul dafarsi, con in mano le prove di una probabile gravissima cospirazione ai danni del Margravio, i nostri decidono di andare a parlare con il Capitano Maggiore per avere istruzioni.
Vanno Engelhaft, Bohemond e Jurgen.
Gli altri restano a Palazzo Hogg, quasi tutti a sorvegliare Overdeen, che intanto si trova agli arresti, e con Vodan che si sistema con Hogg e Nikki nella cameretta del bambino, al quale viene concesso di tornare a dormire.
Subito il Capitano Maggiore riceve i nostri e si fa raccontare tutto.
"Accidenti, che situazione difficile... potrebbero esserci problemi politici e di ordine pubblico, è necessario informare il Margravio".
Così dicendo, benchè sia notte fonda, il Capitano Maggiore si reca al Palazzo del Margravio per chiedere udienza e spiegare la situazione.

La notte a Palazzo Hogg

Mentre Sven ispeziona le cantine del Palazzo alla ricerca di buoni liquori e bisticcia un po' con un'anziana domestica, Colin, Balestrone e Torello tengono d'occhio Overdeen e Vodan sorveglia Hogg e il bambino.
Il piccolo dorme sonni molto agitati, al punto che più volte il suo patrigno si avvicina al capezzale per calmarlo.
D'un tratto Vodan sia ccorge che Hogg ha tirato una funicella sul letto...

"Hai 5 secondi per spiegarmi cosa sta per succedere" dice Vodan sguainando la spada.
Hogg guarda la porta e sorride.
Pochi momenti dopo bussa una cameriera, alla quale viene chiesto di portare latte caldo e miele per il bambino.
Vodan aspetta che il piccolo si sia rimesso a dormire, poi domanda a Hogg se nutra timori per il futuro del suo pupillo.
"In realtà ho fiducia che si possa trovare una soluzione ragionevole", risponde lui.
Nel mentre Colin prova a fare un po' di domande a Overdeen, il quale risponde in modo piuttosto sgarbato e si rifiuta di fare conversazione.
Le ore passano.

Il 18 dicembre

Il Capitano Maggiore Kyle Brenner torna dal Palazzo del Margravio quando è ormai l'alba.
"Ho parlato con il Margravio", spiega. "La situazione è complessa. Tra poco manderà una carrozza a prelevare Messer Hogg e il ragazzo, vuole incontrarli in privato. Tornate al Palazzo e avvertite Messer Hogg, in modo che si prepari in modo consono. Per quanto riguarda Messer Overdeen, ovviamente può essere arrestato e tradotto nelle prigioni, sotto la custodia, momentaneamente, della Compagnia Veinger. Riguardo l'avvio di un Processo dell'Inquisizione, il Magravio ha dato disposizione di attendere qualche giorno. Nel frattempo raccomanda discrezione".
Engelhaft, Bohemond e Montarozzo tornano a casa Hogg, dove vengono invitati a colazione con tutti gli onori. Mentre Hogg e il ragazzino si preparano, Colin mostra a Engelhaft le pietre nere trovate nella chiesa, che restano sempre fredde.
"Sono utili, le puoi mettere in una borraccia e ti tengono l'acqua fresca..." dice Colin.
"Qui fa sempre freddo, non serve refrigerare l'acqua con la cacata del mostro" risponde Engelhaft.
A metà mattinata arriva la carrozza del Margravio davanti al palazzo, e Hogg e Nikki vengono scortati al castello.
I nostri invece eseguono finalmente l'arresto di Overdeen. "Caro Overdeen, a quanto pare la carrozza non era per te, ti tocca un mezzo di trasporto un po' più brutale, cioè a calci in culo fino in caserma" dice Engelhaft.
Fuori dal palazzo di Hogg c'è parecchia gente, incuriosita dal singolare via vai e dalla carrozza del Margravio.Vista la notte insonne, i nostri hanno la giornata libera, sono esonerati dal servizio.
Si recano quindi alla Chiesa del Radioso per controllare la situazione. La Chiesa del Radioso è ancora chiusa, ma la spaccatura sembra essere svanita. All'interno la temperatura rimane comunque più fredda del normale e a terra sono presenti delle macchie sul marmo, che è come se avesse assorbito del tutto il liquame nerastro: le macchie sono presenti sia sull'altare e intorno all'altare, che in fondo alla navata, dove erano stati abbattuti i demoni.
Padre Vanor vorrebbe riaprire la chiesa ma Engerlhaft dice di no, che va prima riconsacrata. C'è il problema della festa della rinascita, che va celebrata da qualche parte. Engelhaft sarebbe per spostare le celebrazioni all'esterno, o in un altro luogo di culto, ma Padre Vanor insiste che sarebbe un colpo troppo duro per la già provata popolazione. La festa della Rinascita è troppo importante.
"Ci vuole un rito importante per riconsacrare la chiesa" dice Engelhaft. Io chiederei anche una cerimonia di espiazione dell'intera comunità. Non la chiesa ma la comunità ha comunque nutrito nel suo ventre questo cancro abominevole del culto di Gargutz. Purtroppo c'era persino nel convitto... è opportuuno che tutti noi facciamo un rito di espiazione generale e riconsacrazione della chiesa."
"Possiamo coprire le macchie a terra con dei tappeti..." ipotizza Padre Vanor.
"Questo è il segno che i demoni sono stati sconfitti, è il sangue dei demoni morti" dice Colin, "quindi per la festa della rinascita è perfetta"
"Non fa una piega" dice Bohemond.
"Che bel discorso... va fatto meglio.... Io continuo a pensare che sia oppurtona una qualche espiazione".
Vanno a far visita a padre Gert, che sta meglio anche se è molto turbato e tendenzialmente sarebbe per rimandare la festa, ma non contrasta il più operativo Padre Vanor.

L'organizzazione del Processo Inquisitorio

Il giorno seguente, 19 dicembre, Padre Engelhaft e i suoi vengono convocati dal Capitano Maggiore.
"Devo aggiornarvi riguardo le decisioni del Margravio in merito a Messer Hogg e al giovane Nicolas. Quello che vi dirò non deve assolutamente uscire da queste mura, è una questione di sicurezza nazionale".
"Posso parlare in presenza dei vostri uomini?" chiede il Capitano a Engelhaft, che annuisce.
Una volta ricevute rassicurazioni in merito, il Capitano Maggiore spiega la situazione.
"Il Margravio ha deciso che il pupillo di Messer Hogg sarà cresciuto al Palazzo, dove sarà introdotto a svolgere la mansione di scudiero. Il suo tutore si trasferirà al Palazzo insieme a lui. Messer Hogg sarà nominato nei prossimi giorni Alto Magistrato, carica che era vacante da alcuni mesi, ed avrà a disposizione un piccolo appartamento all'interno del Palazzo, non distante da quello del bambino"
I nostri manifestano un certo stupore. Il Capitano Maggiore spiega nel dettaglio.
"L'interesse principale del Margravio in questo momento è evitare uno scandalo. Il potere in città di Messer Hogg è già elevato, e crescerebbe in modo pericoloso se si conoscesse l'identità del suo pupillo. Se quindi il Margravio ha ritenuto di dare fiducia a Messer Hogg, è necessario che vi atteniate alle sue disposizioni."
Per quanto riguarda il processo inquisitorio, ci sono istruzioni.
"Il Margravio ha deciso che il processo a Messer Overdeen, anche vista la sua vicinanza a Messer Hogg, sia più saggio

che venga curato dalla giustizia ecclesiastica, in modo estremamente discreto. Ha autorizzato quindi che sia allestito un Processo dell'Inquisizione, che si svolgerà tuttavia non in città, ma nel piccolo convento di Klarheit, che si trova a nord est della città, tra le colline. Lì potranno essere processati sia Overdeen che gli altri prigionieri che avete catturato nel corso di questa indagine. L'Inquisizione ha massimo potere riguardo le sentenze che saranno applicate, ma il Margravio domanda che non vi siano pubbliche esecuzioni solenni, bensì che tutto si svolga con la giusta riservatezza. Per quanto riguarda il trasporto dei prigionieri e le tempistiche, sarà mia cura collaborare perché tutto si svolga nel modo migliore"

La scelta dei giurati

"Adesso abbiamo l'occasione di fare due grandi gesti nobili" dice Vodan a Engelhaft dopo che gli è statoo spiegato il sistema del processo inquisitorio, terminato l'incontro col Capitano Maggiore. "Abbiamo l'opportunità di ringraziare chi ci ha aiutato, Lucida e Kit, entrambe nella giuria. È perfetto" insiste Vodan.
"Perché Lucida?" chiede Bohemond.
"Fino a prova contraria, Lucida è innocente" dice Vodan. "Ci stanno quelli che hanno traviato il marito... in base al quale il marito è morto"
"Lucida mi pare troppo coinvolta. Invece Kit mi sembra perfetta, un'ottima rappresentante el popolo" dice Engelhaft.
"Io pensavo a Mikkel, non a Kit" dice Bohemond.
"E' lei che ha l'occasione di fare qualcosa, la concluisione ideale, lei ci ha aiutaoto moltissimo" dice Vodan.
"Mi piace Kit, è una vittima che rappresenta il popolo. E forse è anche vergine" dice Engelhaft.
"Lucida serve perché è la sposa di uno che è morto per colpa di questa grande storia" dice Vodan.
"Ma Lucida non la controlli" dice Bohemond.
"E tu vuoi fare un processo farsa vero?" chiede Vodabn.
"E' ovvio che questo processo non ha senso se non finisce con le condanne dei colpevoli" dice Bohemond.
"Immagina che Lucida pilota la giuria.. in quel caso abbiamo un altro colpevole" dice Vodan.
"Lucida tocca imbarcarla" dice Sven, "o come testimone o come imputata, scegliete voi"
Bohemond "non dobbiamo fare pubblicità a sta cosa, e Lucida ci fa una rappresentazione teatrale la settimana dopo, su sto processo"
"Lucida la vedo difficile, semmai la possiamo chiamare come testimone, e non membbro della giuria. Non la facciamo comunicare con Overdeen..." dice Engelhaft.
"Se qualcuno se la vuole scopare vada, se la scopi... ma non deve restare in mezzo al processo" dice Bohemond.

Pranzo al Pesce Lupo

I nostri si accordano con Jurgen per andare a pranzo al Pesce Lupo, la locanda del Muraglione Antico, il borgo di pescatori a Est di Feidelm. Per arrivare i nostri prendono una barchetta, ci vuole circa un'ora. Quasi arrivati, Jurgen mostra ai suoi amici la propria casa, che si trova in cima ad una scogliera.
Arrivati al Pesce Lupo, i nostri sono accolti cordialmente da Skrell Fossok, l'elfo padrone della locanda, e da sua moglie Marjatta.
I piatti tipici della locanda del Pesce Lupo sono: aringhe al forno con patate all'aneto (erbetta molto usata nella cucina elfica, dai fiorellini gialli, che Skrell coltiva in una piccola serra accanto alla locanda); salmone "alla Skrell" (o pesce lupo, a seconda delle disponibilità) ripieno con formaggio non stagionato, aneto, erba cipollina e timo; pane soffice allo sciroppo con farina e fiocchi di segale (simile a un plum cake scuro); birra sahti al ginepro, piuttosto forte e torbida.
I nostri fanno grande onore alla cucina di Skrell.
Nel corso del pranzo viene definita la lista dei giurati.
"Disko Troop, Lucida, Skrell del ristorante..." suggerisce Bohemond. "Hogg... sarebbe perfetto, alto magistrato..."
Engelhaft dice che ci saranno: come rappresentante del clero Padre Gert, che ha subito l'attacco dei demoni e quindi è parte in causa. Invece Padre Flachen gestirà la festa della Rinascita. Come rappresentante del popolo Kit, che è perfetta, giovane, donna, forse anche vergine... il rappresentante dell'autorità laica senza dubbbio Jurgen. Come persona informata dei fatti è Bohemond. Invece gli altri amici saranno parte in causa degli interrogatori e verbalizzazione degli atti, se vorranno, eventuali torture e così via".
Jurgen è molto contento di essere stato scelto come giurato, la cosa sembra divertirlo moltissimo.
I nostri tornano in città con la barchetta, ed Engelhaft si occupa di redigere numerose bolle di convocazione, una per ciascun giurato.
"La mia me la appendo a casa" dichiara soddisfatto Jurgen.
Dopodichè Vodan e Colin vanno a convocare Kit.
"Kit per ringraziarti dell'attività svolta, il nostro venerabile compagno inquisitore ti ha preparato questo documento formale. Abbiamo pensato che tu fossi la degna rappresentante del popolo."
Bohemond e Engelhaft vanno a convocare Padre Gert.
"E per la cerimonia della Rinascita come facciamo? Quando partite?" domanda Padre Vanor.
"Partiremo domattina" dichaira Engelhaft. "Possiamo fare una breve cerimonia di consacrazione stasera e poi vedrete più avanti col Vescovo, quando sarà nominato".
Sven si reca da Lucida, a salutarla. Trova la casa tutta illuminata, ci sono Lucida e 4 amiche che mangiano torta e bevono tisane.
Lei dice che tra il 25 e il 30 ci saranno tanti spettacoli e quindi si sta riposando un po'.

Lui le dice che le indagini procedono. Lei riconoscente.
Sven lascia a Lucida il libro di poesie “radici intrecciate” in prestito per fare un recital. Lei conosce le poesie e le rileggerà con piacere.

La cerimonia di riconsacrazione della Chiesa del Radioso

Vodan suggerisce di tornare alla Barca Rossa per la serata. Sven e Colin vanno con lui
Engelhaft e Bopohemond vanno alla Chiesa del Radioso, per svolgere una cerimonia di riconsacrazione.
Vengono invitati tutti i religiosi, anche Sorella Nadine e parecchie persone.
Engelhaft conduce la preghiera, rinforzato nella fede dalla fede dei tanti devoti presenti. La cerimonia ha evidentemente successo, il che è percepibile anche per via del fatto che non si avverte più il freddo innaturale provenire dalle macchie su pavimento e altare.
L'inquisitore è soddisfatto, anche se ha avuto l'impressione, molto netta, che ci fosse una persona sofferente, durante il rituale, come se il rituale gli facesse del male.

Incontro col boia

A sera, durante l'organizzazione per la partenza alla volta di Klarheit, Engelhaft chiede a Jurgen consiglio su come eventualmente esercitare sul posto la giustizia civile. Jurgen suggerisce di portarsi appresso Mastro Aldo, boia di Feidelm.
Engelhaft acconsente e si fa accompagnare a casa di Mastro Aldo.
L'uomo fa accomodare i visitatori in casa sua, dove si tiene la festicciola di compleanno del figlio più piccolo. Una volta mangiata la torta, Mastro Aldo si fa spiegare cosa bisognerebbe fare.
"Andremo a celebrare un processo, che probabilmente si concluderà con almeno una condanna a morte" spiega Engelhaft.
"E' un onore per me servire l'Inquisizione" risponde il boia. Promette di presentarsi l'indomani alla caserma, prima della partenza, per chiedere l'autorizzazione del Capitano Maggiore e quindi seguire la carovana a Klarheit.

In viaggio per Klarheit

La mattina del 19 dicembre i nostri si mettono in viaggio per il piccolo convento di Klarheit, dove si terrà il processo inquisitorio.
La carovana è grande e si muoverà lentamente. Vi fanno parte:

- I nostri (Engelhaft, Bohemond, Colin, Vodan e Sven)
- Il Plotone VIII (Jurgen (Montarozzo), Rannsyn (Mago), Kerth (Balestrone), Ardan, Marco, Quinn, Berry e Taggart (Torello).
- I prigionieri (Overdeen, Tanja (con la piccola Delia), Klemens, Tonio, Marcel, Tibul, Peter, Tranione)
- I giurati (Kit, Padre Gert, Jurgen in doppia veste)
- Il boia (Mastro Aldo)

I soldati si muovono a cavallo, i civili su 3 carri: due carri sono blindati (uno per Overdeen da solo e l’altro per Klemens, Tonio e Marcel). Il terzo carro è più grande e confortevole, per Tanja con la bambina e per Tibul e Peter e anche per Tranione, e per i giurati, Kit e Padre Gert e Mastro Aldo, la cui presenza suscita nei prigionieri una certa apprensione.
La carovana ospita 25 persone, di cui 13 soldati. È molto vistosa, tutti la vedono uscire da Feidelm e prendere la direzione verso Est.
Del Plotone VIII ci sono 4 uomini in grado di pilotare un carro: Montarozzo, Kerth, Marco e Berry.

Primo giorno di viaggio

Il primo giorno di viaggio la carovana costeggia il fiordo fino a raggiungere il villaggio di Milz. Viene superato il Muraglione Antico, dove Jurgen ha casa e dove si trova la Locanda del Pesce Lupo. Purtroppo non c’è tempo per fermarsi a pranzo.
Il villaggio di Milz è piccolo, modesto, abitato per lo più da pescatori. Il villaggio è in alto, consta di una piazzetta con la chiesa (Misericordia dei Flutti, piena di ex voto marinareschi) e il palazzetto del dominus, Messer Thomas Thierry.
C’è una mescita dove si ritrovano la sera i pescatori, una casa cittadina con attrezzi condivisi, telai, forno a legna etc, qualche bottega. Nessuna locanda sufficientemente grande da accogliere così tante persone.
Messer Thierry è onorato di dare ospitalità alla carovana dell'Inquisitore e mette a disposizione la sua dimora: un palazzetto non grande, decorato con trofei di pesca, piuttosto spoglio.
L'Inquisitore e i suoi esaminano l'edificio e decidono che Overdeen passerà la notte nel ripostiglio delle scope, adiacente alla cantina. Gli altri prigionieri dormono nella sala comune insieme ai soldati. Le donne, sia Kit che Tanja e sua figlia, passano la notte nella stanza liberata dalle figlie del Dominus. Anche Mastro Aldo ottiene di poter dormire in una stanzetta per conto suo, sfrattando per la notte un garzone.
Durante la cena, che si tiene nella sala comune, si presenta Don Karpet, il parroco della Misericordia dei Flutti.
E' un prete di Maers, dall'aspetto smunto, con folte sopracciglia cespugliose, tanti braccialetti, campanellini e ciondoli. Engelhaft ci chiacchiera un po', mettendo alla prova le (scarse) conoscenze teologiche del parroco di paese il quale, forse anche a causa di un udito non più eccellente, fatica a seguire il discorso dell'Inquisitore.
“Il male è tenuto ai margini?”

“Il mare?” capisce Don Karpet.
“Il silenzioso ma saggio dio del mare...”
“il silenzioso massaggio???” Don Karpet è confuso.
Engelhaft gli attacca un gran discorso. Don Karpet non capisce nulla.
“Padre, conosce Fratello Scarpone?” domanda Sven
Don Karpet sì, l’ha anche vista, molto divertente. Engelhaft non è d’accordo.
Gran predicozzo.
Dopo la cena le figlie del Dominus si prendono cura di Kit Tania e Delia, molto affettuosamente.
Vengono organizzati ricchi turni di guardia e data una campanella viene data alle donne per chiamare in caso di problemi.
Intanto i due giovnai prigionieri, Tibul e Peter, parlottano tra loro, spaventati della presenza del boia. Bohemond li sente ed interviene nella conversazione.
“Il boia non è per scena...” dice Bohemond. “Costa pure... tenetene conto. E il fatto che i vostri genitori siano ricchi non vi garantisce nulla. Però l’opportunità di un pentimento ancora ce l’avete, ed è l’unico modo per uscira da questa storia con la testa ancora attaccata al collo”
La notte passa tranquilla.

Secondo giorno di viaggio

Il 20 dicembre, secondo giorno di viaggio, la carovana si mette in moto da Milz con calma. La piccola Delia stringe a sè una bella bambola che ha ricevuto in dono dalle figlie del Dominus.
Il viaggio è tranquillo, la zona ricca di pascoli e casolari. Il villaggio di Grenze non è lontano, la carovana arriva intorno alle 3 di pomeriggio: non c’è comunque modo di proseguire, bisogna dormire qui.
Siccome Engelhaft sa che il dominus di Grenze è Fernald Hogg, ritiene che non sia opportuno dormire al castelletto del Dominus. La locanda, "Il capretto dorato", è tuttavia troppo piccola. L'ostessa Romina mette l'intera locanda a disposizione della carovana, dove le due stanze sono occupate una dalle donne e l'altra da Mastro Aldo. Tutti gli altri dormono nella sala comune, con ricchi turni di guardia. Per evitare problemi, Vodan blocca il lucernaio che porta al tetto, per sicurezza. La notte passa tranquilla.

Terzo giorno di viaggio

Il 21 dicembre, su consiglio di Romina, la carovana parte ben prima dell'alba: il viaggio fino a Klarheit è lungo e difficoltoso ed è bene che l'ultimo tratto non sia percorso col buio.
Bisogna seguire la strada che costeggia il fiume Flussbett, che a un certo punto inizia a salire tra le colline innevate ed è poco praticabile coi carri.
Durante la mattina il viaggio si svolge tranquillamente, è una bella giornata limpida e fredda, con poco vento. Dopo pranzo il sentiero inizia a salire e la temperatura a scendere.
In più occasioni è necessario scendere dai carri e spalare la neve.
Ad un certo punto i nostri incrociano un plotone di soldati dell'Esercito di Feidelm di ritorno dal Cariceto di Amedran, i quali raccontano di avere passato la notte precedente a Klarheit, dove sono stati ospitati.
All’imbrunire diventa ancora più faticoso, inizia a scendere la neve e mantenere il sentiero è complicato: per fortuna ci sono dei pali conficcati a intervallo regolare lungo il percorso. Finalmente si scorgono luci in lontananza, è Klarheit.

Al Convento di Klarheit

I nostri bussano ai portoni del convento ed una giovane novizia viene ad aprire, e fa entrare tutti senza far domande.
“Il convento di Klarheit ha un grande onore, come è un onore per noi essere qui in queste notti di gelo scaldate da Kayah la veneranda. Il
Margravio di Feidelm ha deciso che il convento di Klarheit sarà teatro di un processo dell’inquisizione” dichiara Engelhaft solennemente alla stupefatta giovinetta.
"Vado a chiamare la Badessa" risponde la novizia, e corre via.
Poco dopo arriva Madre Bellatrix, la Badessa di Klarheit. Fa accomodare la carovana e dispone che i numerosi ospiti possano accomodarsi in un'ala del dormitorio riservata ai forestieri. Engelhaft le ripete che il piccolo convento sta ricevendo un grande onore a poter ospitare il tribunale dell'Inquisizione, ma sembra che la donna non ne sia poi entusiasta. Si acciglia poi a vedere il boia Mastro Aldo, che pure la saluta rispettosamente.
Quando i nostri vengono a sapere che c'è un altro ospite nella foresteria oltre a loro, tal Camil Brenson, si straniscono un po'.
"Chi è?" domandano alla Badessa.
"Un viandante, è arrivato ieri", risponde lei tagliando corto.
"Dobbiamo parlarci, non può stare qua in mezzo" dice Bohemond.
"E' sotto la mia protezione ed ospitalità" risponde la Badessa. "E come mio ospite vi chiedo che non lo trattiate male".
Ricevuta qualche stentata rassicurazione, la Badessa scende nel refettorio per organizzare una cena che sia sufficiente a 25 persone inattese. Intanto i nostri vanno a fare la conoscienza di Camil.
Camil Brenson sente bussare alla sua cella ed apre la porta, in veste da camera. È visibilmente raffreddato.
Interrogato sulle ragioni della sua presenza a Klarheit, l'uomo risponde con entusiasmo: "Sono un cercatore di tesori",

spiega.
Il nome Brenson fa suonare un campanello in Engelhaft. "Siete di Surok?" gli domanda.
"Sissignore" risponde Camil, "i miei familiari sono bibliotecari, siamo una famiglia di ricercatori. Sono qui perchè cerco tesori nelle tombe antiche che ancora si trovano intatte tra queste colline"
"Profani le tombe dunque?" domanda Engelhaft.
"No, no... vedo semplicemente se gli antenati ci hanno lasciato qualche regalino!"
"Non hai scelto proprio il momento storico migliore per aprire le tombe, mi sa" commenta Vodan.
Camil Brenson tuttavia dice di non credere alle storie sul morbo dei morti che camminano.
"Evidentemente non hai ancora trovato le tombe giuste" dice Bohemond.

Il problema di Camil Brenson

I nostri sono un po' preoccupati perchè le misure di sicurezza del convento sembrano estremamente basse.
"Potevamo essere 20 nordri e ci ha aperto una bambina di 16 anni" nota Vodan. "Chiunque bussa qui viene aperto"
"Finchè c'è il processo il portone non si deve aprire" dice Bohemond. "Non siamo qui per buona grazia della Badessa, ma abbiamo ricevuto mandato dal Margravio".
"Intanto dobbiamo chiedere a questo Camil di spostarsi di stanza, non può stare a metà del nostro corridoio: o in cima o in fondo" dice poi Bohemond.
“Secondo me è un atto di volgarità assurda chiedere a ospiti non tuoi di spostarsi. Non voglio avere niente a che fare con questi cafoni” dice Sven. “Siete ospiti qui come lui, non potete chiedere...”
"Ci vado a parlare io" dice Vodan, "lo convinco in modo tranquillo".
E così Vodan, accompagnato da Bohemond, bussa nuovamente alla porta di Camil.
Vodan fa un bel discorsetto franco a Camil, spiegandogli che loro hanno al seguito alcuni prigionieri un po' problematici, che durante il viaggio fino a Klarheit si sono resi protagonisti di atti molto pericolosi ai danni di gente a caso.
Camil non fa la minima obiezione a spostarsi di stanza, preferendo se possibile quella più vicina alle scale e all'uscita, e non in fondo al corridoio. Accetta di buon grado l'aiuto di Bohemond e Vodan a spostare le proprie cose.
Ha parecchi oggetti, materiale per scrivere, carte geografiche, un bauletto. I nostri notano tuttavia con curiosità che accanto ad un testo di geografia locale, Camil custodisce un volume strano, con in copertina quelle che sembrano rune antiche, forse rune shanti.
Interrogato al riguardo, Camil risponde che si tratta di un volumetto di esercizi calligrafici.
"Lasciamolo in pace a questo" dice Vodan, "gli mettiamo Colin alle costole e bene così"
"Eh ma Engelhaft dev'essere informato che ci sta un libro con rune shanti..." risponde Bohemond, un po' preoccupato.

Inasprimento dei rapporti

Engelhaft va a parlare con la Badessa, che si trova nella sala sottostante insieme a Sorella Priscilla.
Spiega a Madre Bellatrix che il convento ospiterà un processo dell'Inquisizione, per ordine diretto del Margravio, e le mostra la malleveria che dimostra la veridicità delle sue parole. Dopodichè spiega che sarà necessario, almeno per la durata del processo, che le porte di Klarheit restino chiuse.
"Io non posso lasciar fuori un eventuale viandante che rischia di morire di freddo" risponde la Badessa.
"Finchè siamo qui, il convento è in pericolo. I nostri nemici sono pericolosi, devoti del culto di Gargutz... potrebbero anche simulare l'aspetto di un innocuo viandante infreddolito" dice Engelhaft. "Avete mai sentito parlare del Compendium di Gargutz?"
"Mah, mi sa che sono tutte fesserie" risponde la Badessa, dandoci poco peso.
"Come osate parlare di fesserie!" scatta l'Inquisitore.
"Non si può dire 'fesserie'?" domanda la Badessa, "è una parola che vi offende?"
Engelhaft si adira molto e fa notare a Madre Bellatrix che mettere in dubbio la pericolosità del Compendium di Gargutz significa negare ciò che l'ortodossia riconosce come un pericolo reale, ed è una grave affermazione. "A Surok ho visto bruciare anche suore", aggiuge.
Inevitabilmente la discussione si fa più aspra, l'Inquisitore minaccia di mettere sotto processo le monache di Klarheit e la Badessa lo tratta con evidente sdegno.
Al che Engelhaft si reca da Padre Gert.
“La madre badessa non si mostra per nulla collaborativa e rifiuta di chiudere le porte del monastero ai pericoli. Di fronte a me ha negato l’esistenza dei libri proibiti e l’autorità di Inquisizione e Margravio su di lei. Ora si tratta di una consorella sotto la vostra autorità quindi vi chiederei di farla ragionare. Altrimenti potrei toglierle l’autorità del monastero per i giorni in cui ci troviamo qui. È una questione delicata.”
Padre Gert annuisce e va a parlare con la Badessa. Intanto anche Bohemond cerca di farla ragionare, proponendole di tenere chiuse le porte e di valutare caso per caso, ogni eventuale visitatore dovesse bussare a Klarheit.
Il colloquio tra Padre Gert e la Badessa è veloce ed incredibilmente proficuo. Davanti a Bohemond, che assiste silenzioso, la Badessa sembra cambiare d'un tratto atteggiamento, mostrandosi mite e persino remissiva.

Serata al Convento

Viene servita la cena, in due turni in modo da assicurare una stretta e costante sorveglianza ai prigionieri. Tanja e la bambina sono ammesse nel refettorio con gli ospiti, il loro trattamento è più morbido rispetto a tutti gli altri reclusi, che

rimangono ciascuno nella propria cella.
Durante la cena sono presenti tutte le monache di Klarheit. Sono giovani, fatta eccezione della vecchia Madre Debra, ex Badessa, che è onorata e felice di avere come ospite un Inquisitore. "Belli i tempi in cui si scorticavano vivi i selvaggi del Cariceto..." racconta a Engelhaft.
Anche Mastro Aldo fa amicizia con l'anziana monaca.
Bohemond durante la cena è distratto, ha l'impressione che Padre Gert si comporti stranamente e che non mangi nulla.
Dopo cena Bohemond mette a parte in privato Engelhaft dei suoi sospetti su Padre Gert, il quale cerca spiegazioni alternative, arrivando a ipotizzare rapporti precedenti tra Bellatrix e Padre Gert.
Nel mentre Sven, Vodan e Jurgen vanno a parlare da Madre Bellatrix e si accordano per la sorveglianza all'ingresso del Convento. La Badessa non si oppone, anzi facilita l'organizzazione dimostrandosi disponibile.
Bohemond, dopo aver cercato di mettere in allarme Engelhaft, si reca da Colin.
“Ho visto che ti stai dedicando alla lettura del Grattatio Pallorum” dice Bohemond.
“Sto cercando di capire qualcosa di quel che è successo" risponde Colin.
“Il grattatio parla di effetti ulteriori imprevisti dell’apertura di uno di questi buchi o varchi?”
Colin dice che ha letto la possibilità che esseri umani possano essere contaminati.
“Fisiologicamente era indistinguibile Cinzia da una persona normale?”
“Non lo so”
“Colin, probabilmente è una preoccupazione inutile dovuta alla stanchezza, però esiste la remota possibilità che padre Gert non sia uscito del tutto indenne dall’episodio della chiesa”
Intanto Engelhaft si reca da Madre Bellatrix per rappacificarsi con lei.
“Volevo scusarmi per il nostro alterco, ma voi capite... come vi ha spiegato padre Gert siamo molto nervosi per questo incarico difficile e oneroso...” dice Engelhaft. “Nessuno di noi ama amministrare questo tipo di giustizia, i doveri dell’inqiosozione sono un gravoso fardello... e purtroppo però serve... abbiamo scoperto cose piuttosto gravi... e non è detto che tutto debba risolversi con le pene più estreme, cercheremo di dare anche alla carità e alla compassione il ruolo che ogni tribunale deve tributare”
Madre Bellatrix è gentile e taglia corto, invitando alla funzione della compieta.
Durante la funzione, Colin si siede dietro a Padre Gert, indossa il guanto e dentro al guanto nasconde un diaspro nero. Vuole studiare Padre Gert, ci si mette dietro, lo osserva. Colin allunga la mano, Gert si gira di scatto verso Colin con faccia strana, tesissima, poi si tranquillizza subito. Collin si mette un attimo paura.

Terminata la funzione in chiesa, Colin racconta a Engelhaft e Bohemond l’esperimento con la pietruzza.
“Il mio dubbio è se lui sa o se non sa” dice Colin. “Potrebbe pensare soltanto di avere mal di pancia, un’indisposizione. Perché lo sguardo con cui mi ha guardato non è quello del demone tanato, ma di uno che ha sentinto un’emozione strana, che forse lgi ha fatto paura... non mi è sembrato avesse la faccia di uno che è stato scoperto... la sensazione è che non fosse consapevole. Quindi su questo.. dobbiamo decidere come prenderla. Io potrei in un’ottica medicale spiegargli come essere umano la cosa e dirgli che facciamo una prova, con la pietra, fargliela prendere in mano... però diciamo...”
“Se però lui fosse ancora traumatizzato in senso mistico dall’esperienza avuta, quindi in parte contaminato da quel contatto, quello potrebbe spiegare una simile ipersensibilità” dice Engelhaft.
“Non spiegherebbe la reazione di madre Bellatrix” dice Bohemond.
“Potresti parlare chiaramente a Bellatrix” suggerisce Colin.
Engelhaft si mette la faccia tra le mani.
“Tu rischi di far giudicare un eretico a un indemoniato” dice Bohemond.
“Voi non vi rendete conto di quale ginepraio ecclesiastico canonico state per creare” dice Engelhaft. “Noi abbiamo istituito questo tribunale dell’inquisizione e io ho scelto costui in quanto rappresentante del potere vescovile, come membro della giuria. Poi mi sono avvalso della sua influenza per placare le ire della madre badessa, e ho rivendicato i diritti dell’inquisizione in questo monastero. Bene. Adesso io stesso, secondo voi, vado dalla badessa e le dico guarda, mi sono sbagliato tutto, questo in realtà membro della giuria è indemoniato, quindi il processo che sto andando a fare è una farsa con gli gnocchi”
“Engelhaft però la situazione attuale è ancora peggiore, lei qualcosa ha capito e la lasciamo con questa brutta sensazione che arriva l’inquisitore e porta qualcuno che puzza e non le viene spiegato nulla. Io fossi in lei preferirei una spiegazione di tutta la verità, mettendola di fronte a ciò che è realmente accaduto” dice Colin.
“Finirà così, però il processo dev’essere diverso. Adesso andiamo da padre Gert, e senza spiegargli bene la situazione gli mettiamo la maledetta pietra davanti alla faccia. Gli diciamo che c’è questo residuato, dobbiamo... anche questo farà parte del processo inquisitorio. Glie lo mettiamo in faccia. Qualunque cosa succeda, saremo pronti. Cosa potrebbe succedere?” chiede Engrlhaft.
“Io non ho competenza ma potrebbero succedere cose brutte, potrebbe darsi che l’ì ci sia il seme di un demone, la vicinanza con quell’ooggetto potrebbe risvegliarlo e farlgi prndeere il sopravvento. Sto facendo fantasia ma potrebbe succedere quel che è successo a cinzia”
“E tanto se un demone c’è...” dice Engelhaft.
“Io non lo porterei all’esasperazione” dice Colin.
“E va anche tenuto conto che c’è stata già una manifestazione, Gert,o chi per lui ha esercitato un’influenza nefasta sulla

donnna. Ha travalicato le normali interazioni umane e ha fondamentalmente soggiogato la sua volontà" dice Bohemond.
"Ma non siamo sicuri..." dice Engrlhaft. "Vediamo come si comporta durante il processo"
"Io non farei il processo con una persona di quel tipo e coinvolgerei Bellatrix" dice Colin.
"Ma tu capisci che è un'accusa gravissima" dice Engelhaft. "Vai a parlare da solo con la madre Badessa"Colin si fa un giro nel corridoio delle monache e sente Bellatrix che parla con un'altra monaca. Parlano di provviste.
Bussa
"Avanti"
Colin entra. Bellatrix e Priscilla stavano parlando tra loro.
"C'è un tema che voglio trattare, delicato." Dice Colin e racconta dell'accaduto nella Chiesa del Radioso. Racconta di padre Gert molto scosso e ricoperto dal liquido.
"Pensavamo che questa cosa fosse stata superata. Però, in questa situazione di maggior vicinanza, abbiamo iniziato a nutrire qualche sospetto. I miei amici hanno notato che c'è stata una sua strana reazione... ma a maggior ragione , io che non sono un religioso ho provato a avvcnarmi a lui con un residuo di qualcosa che è venuto dall'altra dimensione, senza entrare a contatto, l'ho vosto reagire in maniera forte. È vera questa sensazione che abbiamo avuto della tua reazione nei suoi confronti? Che ne pensi?"
"Non c'è stata nessuna reazione, non ho notato niente di strano, ha detto cose ragionevoli". Lei molto fredda, taglia corto.
"Non c'è molto da dire, non so nulla di questa storia".
Saluta, e lo liquida.Colin torna dai compagni e riferisce.
Si interrogano a lungo sul dafarsi.
Dopo lunga discussione, Engehaft dice "Ho la soluzione a tutti i vostri drammi. Domani inizierà il rito del processo dell'inquisizione, sarà fatta una grande celebrazione inaugurale nel corso della quale tutti quelli che hanno avuto contatto con la chiesa saranno purificati, conntestualmente il paladino dall'alto della chiesa di klarheit chiamerà à sfida qualunque presenza maligna si trovi all'interno del convento. E quel che viene fuori, con le spade in pugno saremo pronti a combattere.
Secondo me la badessa si tranquillizza... che ne dite?"
Tutti contenti. Notte tranquilla.

Drammatica cerimonia a Klarheit

All'alba del 22 dicembre suonano le Lodi in chiesa e tutti si recano alla funzione. Al termine Engelhaft parla con Madre Bellatrix.
"Darei inizio il prima possibile al processo e vorrei fare un rito iniziale molto importante, solenne, per porci sotto la protezione degli Dei. Mi piacerebbe che fossero presenti le consorelle, e vi dico come sarà impostato. Faremo una cerimonia di purificazione perché molti di noi hanno dovuto combattere nei luoghi santi aggrediti dalle tenebre. Lì abbiamo fatto un rito di purificazione ma ci serve un rit di purificazione delle persone.
"Farà bene a tutti noi una purificazione" dichiara Madre Bellatrix.
"E poi siccome abbiamo timore di essere braccati e inseguiti, il nostro paladino farà un rituale per sfidare eventuali forze maligne che volesero opporsi al religioso procedere del rito. E poi, sgombrato il campo di tutte le scorie del male, finalmente potremo iniziare il processo. E anche il vostro sostegno ci sarà prezioso"
Bellatrix chiede se ci sarà bisogno delle armi nella chiesa. È molto disponibile. Mette la chiesa a disposizione.
Le Monache dietro, prigionieri al centro, guardie vicino all'altare.
Camil è molto contento di vedere il rituale, anche Kit partecipa.
Engelhaft vuole escludere Tania, la bambina e Tranione.
In chiesa devono esserci tutti quelli che stavano nella chiesa, quindi anche Kit, Gert, e poi Overdeen, Tonio, Marcel e i due ragazzini. Gli altri non è necessario.
Ardan, Balestrone e Torello restano coi prigionieri. Tutti gli altri in chiesa. Sven sta vicino a Overdeen. Vodan sta vicino a Padre Gert.
Prigionieri legati mani e piedi.
Madre Priscilla si avvicina furtivamente a Colin. "è successa qualcosa di strano alla Badessa. Il prete le ha fatto qualcosa... non so cosa... poi quando siete venuto a parlare... lei non fa mai così".
Engelhaft disegna un pentacolo con l'acqua santa. Invoca il potere. Si rende conto che nel mentre qualcuno in segreto sta pregando contro di lui, opponendosi al rituale attraverso i poteri delle tenebre
Engelhaft inizia a pregare e, improvvisamente, Madre Bellatrix si accascia e rigetta, sudando. Gert trema e suda ma non fa nulla.
Overdeen tranquillo in preghiera.
Colin e Priscilla corrono da Bellatrix, per soccorrerla. Lei ricomincia a respirare poco dopo, è confusa, non si ricorda nulla, è come se avesse subito un'amnesia.
Inizia subito a brontolare riguardo la presenza dell'inquisizione in chiesa, si chiede chi gli abbia dato il permesso.
"Ho bisogno di un bicchiere d'acqua", dice poi allontanandosi. Colin e Priscilla l'accompagnano.
A questo punto interviene Bohemond: terminata la preghiera di Engelhaft il paladino invoca il "Richiamo all'Ordine".
Si sente uno strillo acuto, straziante, di Padre Gert (5-5-5 di freddezza), che protende le mani verso Bohemond, tremando fortissimo.

Vodan lo bracca, ma Padre Gert continua a strillare, tesissimo, con gli occhi quasi fuori dalle orbite. Bohemond alza lo scudo e invoca lo Scudo di Dytros, venendo investito da una sensazione di gelo.
“Non guardatelo e pregate intensamente! È l’esorcismo” grida Engelhaft.
“Esorcismooooh!" gli fa eco Madre Debra da dietro, "Esorcismoooh!"
Gert strilla in modo innaturale. Vodan gli tira una botta in testa. Gert smette di urllare, cade a terra e continua a tremare, come se avesse un attacco epilettico.
Madre Bellatrix sente le strilla e torna in chiesa.
"Ma che sta succedendo qui?" domanda
"Esorcismooo!" grida in risposta Madre Debra.
"Stiamo svolgendo un rito di esorcismo" spiega Vodan serissimo.
"Va messo in sicurezza" dichiara Bohemond.
Engelhaft prova a invocare nuovamente la protezione degli dei, ma sente la presenza del male in prossimità e non riesce a compiere il rituale.
"Portate via Overdeen e ributtatelo nella sua cella!" grida allora. I prigionieri vengono riportati via.
"Questo dobbiamo metterlo in un letto, legato e bendato..." ipotizza Bohemond.
Colin si avvicina a Gert. Curare. Sembra un attacco epilettico violentissimo, il povero sacerdote trema, schiuma e ansima, il battito del suo cuore è velocissimo. "Se continua così rischia di morire".

L'esorcismo di Padre Gert

Situazione difficile nella chiesa, Bohemond va dalla Badessa Bellatrix.
“Madre, la situazione è potenzialmente molta pericolosa e abbiamo bisogno di poterla gestire senza potenziali vittime nei dintorni, quindi avremmo bisogno che le sorelle più giovani e acerbe nella fede, per la loro sicurezza si allontanino. Delle preghiere delle altre abbiamo bisogno”.
Bellatrix manda via alcune più giovani, e resta con Madre Debra che continua a gridare “Esorcismo!”.
Colin prova a mettere in posizione di riposo Padre Gert, i cui muscoli sono estremamente tesi. Padre Gert sussurra qualcosa nel rantolo. Colin se ne avvede ma non riesce a capire cosa sta dicendo. Colin prende il diaspro nero in mano e lo avvicina al volto di Gert.
“Gert Todder, sacerdote di Pyros, risveglia il fuoco della tua fede e brucia il male che alberga dentro di te” grida intanto Padre Engelhaft.
“Il mio nome non è Gert Todder” biascica la creatura.
“Ma tu sei condannato alla tenebra da dove vieni, essere senza nome, ma a lui gli dei un nome l’hanno dato, ed è Gert Todder, che ti scaccia”
La creatura si protende verso la pietra che tiene Colin. Vodan gli sbatte la mano guantata in faccia e lui glie la morde con una violenza eccessiva, fortunatamente la mano è protetta dal guanto..
Colin mette la pietra in tasca ed esso smette di mordere.
“Esci bestia” continua Engelhaft. E inizia a invocare gli Dei.
La battaglia è estenuante per Engelhaft, che sta sudando e faticando tantissimo.
Gert perde i sensi.
Engelhaft prova a acciuffare in una rete il demone, casomai fosse uscito da Gert. Colin vede le condizioni del malato, che è collassato e il cuore batte piano.
Dopo dieci minuti Engellhaft suggerisce a Colin di dargli un po’ d’acqua. La vomita. La temperatura di Gert si abbassa.
“E’ guarito?” chiede Vodan.
“Forse” dice Colin.
“Aspettiamo ancora, il demone è nell’aria” dice Engelhaft. Gli fanno un giaciglio e una coperta per proteggerlo e aspettano un’oretta.
Vengono anche mandate a prendere le armi. Madre Bellatrix aiuta ed è disponibile, sembra un po' scossa per l'accaduto.
Colin va a leggere Evocatio Demoniorum sul pulpito.
“Sta attento a non essere tu il più pervio” dice Engelhaft. “Occhio alla pietra, lui ne è attirato” dice poi.
Sul libro si dice che il philosopher può impossessarsi di animali, persone … forse piante? si chiede Colin.
Gert si risveglia poco a poco. Freddo.
“Gert sei tu?” chiede Colin. Lui non risponde. Tira fuori la lingua e sbavacchia un po’. Beve acqua.
“Se Gert doveva fa’ il giurato mi sa che… va ricusato” commenta Vodan.
“A questo punto è drammaticamente evidente che si è trasformato in un problema medico” dice Bohemond.
Engelhaft spiega a Madre Bellatrix la situazione, lei molto spaventata. Lui le spiega che l’entità non è debellata.
Bohemond dice che c’è ancora davanti mezza giornata di processo. Engelhaft sfinito.
Madre Bellatrix organizza il pranzo e la celebrazione dell’Ora Media. Gert viene riportato nella sua stanza, con una persona che lo tiene d’occhio tutto il tempo.

Avvertimento a Camil

Vodan va a parlare con Camil. “Ma voi che lavorate coin l’inquisizione siete abituati a ste cose?”
“Mamma mia ogni giorno ce ne sta una” si lamenta Vodan…

Poi racconta che il demone ora svolazza in giro. “Io devo controllare che nessuno faccia cose strane, perché chiunque potrebbe essere diventato questo demone. Il concetto è questo. Fino a ora abbiamo scherzato… mi dispiace perché abbiamo inguaiato un po’ le monache… ma ste cose non guarda in faccia nessuno, mo il problema grosso è che dobbiamo… non ti venga lo sghiribizzo di fare cose strane inconsuete, dobbiamo seguire un rigido regime di comportamento come se fossimo delle piccole monache”.
Pranzo.
L’unica allegra è la bambina. “Attenzione alla bambina, tocca dirlo alla mamma di tenerla d’occhio” dice Vodan a Engelhaft.
Engelhaft nel pomeriggio si mette a riposare e dorme profondamente.
Bohemond suggerisce a Sven, che si annoia, di andare appresso al tombarolo. “In fondo tu sei un tumularo… magari ti piace andare per tombe”
Colin si prende cura di Gert, che riesce a mangiare una mela cotta col miele. Poi si addormenta.
Ora della compieta. Engelhaft visita Gert, che dorme come un pupo. Engelhaft lo benedice. Poi convoca la giuria nella sua stanza.
Jurgen Kit Bohemon sono i giurati residui.

La nomina del giurato mancante

“Manca la chiesa” nota Engelhaft. “Urge la nomina di un nuovo giudice rappresentante della chiesa”
“Secondo me un adoratore dei tumuli” dice Colin.
“Secondo me la vecchia” suggerisce Vodan.
“Avrebbe senso madre Bellatrix” dice Bohemond.
Engelhaft va da Bellatrix. A parlarle. Lei di malavoglia acconsente.
Lei offre la sala capitolare per lo svolgimento del processo.
Colin sarà il segretario del processo, anche se non ha nessuna voglia.
Vodan è quello intimidatorio.
Sven è obiettore. “La religione dei tumuli non glie lo consente”.
Engelhaft scrive le norme del processo a disposizione di madre Bellatrix. Compreso il fatto che il parere della giuria non è vincolante.
Poi Engelhaft suggerisce a Colin cosa deve verbalizzare.

Il Processo dell'Inquisizione

Viene chiamata per prima *Tanja*.
Vodan va a prendere Tanja e la tranquillizza. “Devi essere sincera e dimostare il pentimento”.
Lei parla, racconta tutto e si dimostra molto pentita. Vuole solo stare tranquilla con la sua bambina.
“Che scrivo, assolta?” chiede Colin con lei ancora sulla soglia. Engelhaft gli fa cenno di tacere.
Vodan riporta Tanja in cella e prende *Klemens*.
“Questo è un processo farsa” dice Klemens andando.
“E'un processo farsa ma tu sei uno stronzo vero” dice vodan.
Al processo Klemens non collabora. Dice che quello che gli ha dato l’incarico assomiglia a Bohemond. Non vuole coinvolgere Overdeen. Dice che l’altro cambia sempre faccia.
Bohemond manifesta il dubbio che ci sia un altro personaggio, simile a lui, che sia un altro uomo di Overdeen.
Engelhaft fa verbalizzare la richiesta del giurato.
“Ma lo volete torturare?” domanda Colin.
Ancora Engelhaft lo zittice.
Vodan va a prendere *Tonio*.
“Vieni Tonio”
“O mio dio sono emozionato”
“Tu non eri il cervello dell’operazione… secondo me c’era qualche speranza che te la cavi con poco. Con niente no. Ma hai da parlà”, gli dice Vodan tra il burbero e il bonario.
Tonio è spaventato e vuole farsi tennere la mano da Vodan, il quale gli dice che Colin ha una lista di buoni e cattivi e gli farà cenno a seconda di dove lo segna.
Tonio si dimostra umile e contrito, e quando Engelhaft gli chiede cosa farebbe, se potesse scegliere, lui risponde:
“Qualcosa di buono, tipo pulire i gradini della chiesa”
Voleva vestirsi bene e imparare a leggere, ed è questa la ragione per cui si era avvicinato alla brutta gente.
Vodan, riaccompagnandolo alla cella, gli dice che è andato abbastanza bene.
Bohemond parla con gli altri giurati. “Durante la testimonianza dell’imputato non è emerso un aspetto dell’imputato importante. Voglio porre all’attenzione della corte che dal momento in cui lo abbiamo catturato, l’imputato è stato pienamente collaborativo nelle azioni ed anche determinante nel consetirci di effettuare il salvataggio della bimba, malgrado ciò implicasse il mettersi contro i suoi vecchi compagni”
Queste indicazioni vengono messe agli atti.
Poi Vodan va a chiamare *Marcel*, che stava dormendo.
Marcel non cerca tanto di giustificarsi, quanto si dilunga in dettagli un po' piccanti, azzardandosi in retroscena legati alla

prematura morte di Eleonora Flechen, che sarebbe stata sedotta da Ruyard ad una festa nel Palazzo del Margravio e che, per la vergogna, avrebbe scelto la morte.
“Adesso chiamiamo tibul e peter e li roviniamo” sussurra Engelhaft mentre Marcel esce.
“Verbalizzo?” chiede Colin, ingenuo.
“Come sono andato” chiede Marcel a Vodan, mentre viene riaccompagnato in cella.
“'Na merda” sintetizza Vodan. “A un certo punto gli hai detto che da bambino ti saresti ammazzato da solo... sei una testa di cazzo ma non pensavo fino a tal punto. Ma non ti preoccupre, puoi sperare che sono clementi... certo non è facile”
“Mettici una buona parola tu che sei amico loro”
Poi *Tibul* e *Peter* insieme.
Vodan li prepara. Dice che a Marcel è andata malissimo “Sanno che so’ volati i cazzi quindi su quello dovete essere molto sinceri, se è successo ditelo perché lo sanno. Per il resto ricordate chi vi ha ordinato di fare le cose. Se ve l'ha detto qualcuno dite chi è stato, dite la verità”
Tibul dà tutta la colpa a Ruyard
“Tibul tu sei maschio o femmina?” viene interpellato duramente da Engelhaft, che cerca di inchiodare il giovane ad una testimonianza molto intima. Il ragazzo cerca di rimanere sul vago ma viene costretto ad ammettere rapporti con lo stesso Ruyard, il quale, a suo dire, tecnicamente è un uomi.
Peter, l'altro ragazzo più timido, racconta di essere entrato nel giro perchè voleva essere accettato dai compagni, che lo prendevano in giro a causa delle orecchie a sventola. Dice di non ricordare granchè degli incontri, perchè regge poco l’alcol. E' un figlio illegittimo preso in giro e triste. Piagnucola. Denuncia padre Morris, dice che questi era al corrente di tutto.

L'interrogatorio di Overdeen

Benchè sia ormai notte fonda, quasi l'alba, Engelhaft decide di proseguire negli interrogatori: è giunto il momento del prigioniero più importante, Jeremy Overdeen. Vodan viene mandato a svegliarlo e lo conduce al cospetto dell'Inquisitore.
Jeremy Overdeen, pallido ma dignitoso, acconsente subito a collaborare.
“Lo ammetto, sono responsabile di alcuni crimini, ma intendo collaborare con la giustizia. Ho avuto un ruolo nella Loggia dell’Innocenza di Smeraldo, un ruolo organizzativo. Non sono un uomo d’azione, sono bravo ad organizzare, a coordinare le attività di altre persone. Non sono nemmeno propriamente un uomo di fede in senso stretto. Se posso, vi aiuterò a chiarire tutto.”

La Loggia dell’Innocenza di Smeraldo

La Loggia è una ramificazione della Chiesa di Gargutz.
Il nome viene da un posto dove si tenevano dei riti in una grotta con pietre verdi trasparenti (tipo battesimi).
Funziona a rete, come una sottile tela di contatti e relazioni, non ha una gerarchia rigida. Non c’è un capo vero e proprio, ma molti nodi da cui partono ramificazioni.
Io sono entrato quando vivevo a Surok, alcuni anni addietro. Svolgevo l’incarico di amministratore in una gilda mercantile, la Confraternita dei Fracassai, ed ero piuttosto bravo. Fui contattato da un uomo di spicco della Confraternita, tal Ellermile Bevaret. Questi mi assegnò inizialmente piccoli incarichi di sorveglianza e, diciamo così, spionaggio commerciale. Dopodiché, una volta che ebbi avuto modo di dar prova di affidabilità, mi fece entrare nella Loggia, attraverso un rito simbolico piuttosto semplice.
Ho svolto alcuni incarichi a Surok e dintorni, quando si è aperto un nuovo mondo qui a Feidelm, con l’istituzione del Margraviato e tutti i cambi al vertice che ci sono stati.
Sono stato inviato presso Palazzo Hogg, attraverso i contatti commerciali che univano la Confraternita dei Fracassai di Surok alla Gilda dei Lanaioli di Feidelm. Qui ho avuto modo di rendermi prezioso ed ho assistito ed assecondato i piani di Messer Hogg riguardo la difesa della legittima discendenza della Contea.
Che lui sapesse o meno della mia affiliazione alla Loggia dell’Innocenza di Smeraldo non lo saprei dire. Non ne abbiamo mai parlato direttamente. Hogg ha sempre rispettato i miei segreti, come io ho rispettato i suoi.

Il delitto di Mastro Mortimer

Ero lì, lo ammetto. Mastro Mortimer era un affiliato della Loggia, che a un certo punto ha iniziato a ricattarmi perché minacciava di rivelare alcuni segreti di cui era al corrente, e voleva denaro, molto denaro. Aveva dei vizi, il gioco, le donne... spendeva molti soldi. È stato un mio errore averlo coinvolto nelle attività della Loggia, non pensavo che si sarebbe dimostrato tanto inaffidabile.
Era un bravo alchimista, questo è innegabile, aveva elaborato una propria versione di un elisir che è adatto a mettere le persone nello stato d’animo più malleabile ed accomodante. Chiaramente una pozione del genere può essere molto utile in un’ottica di trattative commerciali e consolidamento di rapporti... al momento della morte di Mortimer c’è stato inoltre un malinteso, perché avevo dato disposizione a Theo Fedai, che mi accompagnava in quelle circostanze, di spaventare Mastro Mortimer senza fargli del male. È stato un equivoco che al dunque ha causato la morte dell’artigiano.

Le misteriose morti legate all’Elisir Mesmerico

Se esistesse veramente una pozione capace di ottenere simili risultati, il mondo sarebbe diverso. L'elisir di Mastro Mortimer era in grado di generare una leggera ebrezza, non di manipolare in modo tanto invadente la mente umana.

E allora, Eleonora Flechen?

Eleonora Flechen, sorella di Ser Flechen (ospite di Ser Dominik), si suicidò a fine ottobre gettandosi nei flutti agitati del mare, davanti a numerosi testimoni, di ritorno da un ballo al Castello.
Si stava per sposare con un importante nobilotto di Surok, in base ad un accordo matrimoniale importante (Morel Von Krankenheit). Il matrimonio avrebbe creato un legame importante a livello di nuova nobiltà e Morel avrebbe acquistato il ruolo di Magistrato del Margravio. Con la morte della ragazza è ovviamente saltato il matrimonio e Morel non otterrà questo prestigioso incarico politico. Attualmente la carica è vacante.
Ero a quel ballo, i fatti si sono svolti diversamente. Quella notte si tenne al Castello una rappresentazione teatrale, c'era molta gente, e Eleonora Flechen si lasciò coinvolgere nella preparazione dello spettacolo. Evidentemente qualcosa accadde durante i preparativi, era un'esibizione in maschera, e qualcosa di poco onorevole dev'essere accaduto. Non ne conosco i dettagli, ma ritengo che sia stato l'onore macchiato a spingere la donna a cercare la morte.

E Karola Von Heimer, nipote del Margravio?E Dimitri Stupfel?

Dimitri Stupfel era un malversatore, aveva fatto sparire una somma importante dalle casse della Lega dei Seebaans. Non so come sia andata di preciso ma penso sia stato ammazzato o si sia ucciso per evitare di fare quella fine. Riguardo la nipote del Margravio, era risaputo che fosse una giovinetta anoressica con istinti suicidi, credo si sia uccisa indipendentemente da tutto questo.

E quindi l'elisir quando l'avete usato?

In alcune trattative commerciali, per addolcire l'interlocutore.

Parlami del commercio di Risvegliati

Non è una bella cosa, lo so. Ma quei mostri sono molto richiesti, a sud. Il trasporto è complicato, abbiamo avuto anche alcuni contrattempi piuttosto seri, come il furto da parte di una banda di Elsenoriti di un carico di Risvegliati. Ma ne abbiamo già spediti una mezza dozzina per mare verso sud, in cambio di molto denaro. Interessano studiosi, universitari, accademici. Insieme al carico inviamo sempre alcune righe in cui mettiamo in guardia sull'estrema pericolosità delle creature e diamo indicazioni su come gestirle in sicurezza.
Se volete vi posso dare i nomi dei mercanti con cui abbiamo trattato per i Risvegliati, sono in tutto 3:
- Messer Torhild di Farsund
- Mastro Sigurd Balder, di Surok
- Gli armatori della nave Diane Clemenceau, di Zarak

La corruzione nella guardia di Feidelm

Quando l'Inquisitore concede ai giurati di porre domande all'imputato, Jurgen si scuote dalla sonnolenza e chiede informazioni riguardo la corruzione all'interno della Guardia di Feidelm.
"Il Sergente Page è sul libro paga di molti, anche sul mio. Volete le prove per incastrarlo? Io so dove potreste trovarne, ve le consegnerò in cambio di rassicurazioni sul fatto che la mia vita sarà preservata. Ho conservato la nostra corrispondenza negli ultimi mesi, alcuni biglietti scritti da lui che mi ha fatto pervenire. Uno di essi dava istruzioni su come cogliere in fallo il plotone che era sulle sue tracce, e che è finito in un agguato in cui sono morti quasi tutti.
Volete anche i nomi dei suoi complici nella guardia civica? Egon Doppler, ad esempio, del plotone in cui militavate voi, che ad esempio ha accompagnato il fratello di Theo Fedai alla Chiesa del Radioso, quello sciagurato giorno. E anche il caporale Adolf. Il soldato scelto Tolmen Barrack e il soldato semplice Mervin Hutt."

Brusca interruzione

Tra domande e accurata verbalizzazione da parte di Colin, le ore trascorrono e la mattina del 23 dicembre procede.
D'un tratto qualcuno bussa freneticamente alla porta della Sala Consiliare, dove si sta svolgendo l'interrogatorio. E' la giovane Sorella Missy.
"Madre Bellatrix, abbiamo un'emergenza!"
"Avevamo dato disposizione di non interrompere gli interrogatori..."
"Sì, lo so ma... ma.... fuori ci sono dei soldati! Penso che vogliano... forse... attaccarci?"
Taggart arriva e dice che ci stanno una cinquantina di persone armate fuori dal monastero.
Tutti si alzano, ma Engelhaft richiama all'ordine.
"Questo tribunale ancora non si è sciolto, e visto che abbiamo poco tempo vi chiedo di giungere rapidamente a un verdetto, prima che i soldati possano in qualche modo compromettere l'esito del processso. Che Overdeen sia riaccompagnato nella sua cellla.

L'esito del processo

Taggart accompagna Overdeen in cella. Anche Mastro Aldo abbandona la sala, insieme a tutti quelli che non sono membri della giuria. Engelhaft ricorda ai giurati l'importanza del loro ruolo in questo momento.

Kit chiede le possibili pene che possono essere elargite, sembra molto preoccupata.
Bohemond prende la parola per primo: “siamo d’accordo tutti quanti che tra gli imputati non ce n’è uno che sia completamente innocente?”
Bohemond fa un discorsetto introduttivo abbastanza colpevolista.
Kit nel panico non sa che dire, chiede di poter parlare dopo gli altri.
Bellatrix si dichiara decisamente innocentista: “ciò che ci distingue da chi venera le divinità delle tenebre è che noi conosciamo il significato delle parole misericordia e pietà….
Ritengo che Marcel, Overdeen e Klemens debbano essere condannati alla reclusione, gli altri no. Lavata di capo sommaria e fuori."
Jurgen: abbiamo fatto tanta fatica, tante indagini, e passiamo la Rinascita qua invece che in un buon posto a mangiare bene… qualcuno deve morire. Abbiamo pure scomodato il boia…."
Lui suggerisce 3 morti, gli altri tutti in galera e Tranione pulire a vita il sederino di Padre Gert.
Kit si fa coraggio e dice la sua: "Tania e Tonio… li lascerei andare. I ragazzini ricchi li condannerei a pagare grossa tassa e fare servizi alla comunità. Tranione serve in chiesa. Overdeen e Marcel potrebbero forse essere condannati a una fine anticipata. Klemens non lo so, secondo me lui è salvabile in qualche modo. "
L'Inquisitore fa mettere agli atti le varie proposte di pena:

- Overdeen 3 a 1 per la morte
- Tranione 3 servizi sociali, 1 innocenza, (bohemond aggiunge che devono essere servizi sociali duri)
- Marcel 3 a 1 per la morte
- Tonio 2 liberi, 2 muro largo
- Tania 3 liberi, 1 muro largo
- Peter 1 liberi, 3 multa e servizi sociali pesanti
- Tibul 1 liberi, 3 multa e servizi sociali pesanti
- Klemens 2 morte, 2 reclusione

Il verdetto dell'Inquisitore

Engelhaft ascolta le varie proposte e poi, secondo le leggi del Processo Inquisitorio, si assumerà la decisione finale.

- A morte Overdeen.
- Tranione condannato al muro stretto nella Chiesa del Radioso, perderà lo stato laicale e non potrà più uscire dal Radioso fino alla fine dei suoi giorni, accudendo i sacerdoti.
- Marcel morte.
- Tonio…. non essendosi trovata una maggioranza, Engelhaft chiede che la giuria ne discuta ancora per cercare un accordo. Kit propone che Tonio resti come aiutante di Tranione, Engelhaft propone a sua volta che resti prigioniero dell'Inquisizione e sia condotto a Nord per arruolarsi nelle truppe di Uryen. Bohemond suggerisce che venga affidato ai Paladini di Dossler e ci si accorda in questo modo.
- Tania… "Su Tania mi permetto di correggere in parte il giudizio della corte. Chiederei a Tania di esercitare aiuto e servizio presso Sorella Nadine per un anno per lo meno, e non sia quindi rimessa immediatamente in libertà.
- Peter e Tibul, bisogna solo calcolare bene multa e servizi sociali pesanti. Engelhaft propone a madre Bellatrix di tenerli lì a Klarheit ma lei dice megllio di no perché ha tante monache giovani, la presenza dei ragazzi potrebbe portare scandalo. Allora Engelhaft dice che se li porterà altrove in altri monesteri e le famiglie potranno accorciare o mitigare la loro reclusione pagando una cifra che servirà per la ristrutturazione della Chiesa del Radioso.
- Klemens: anche su Klemens Engelhaft chiede alla corte di trovare un punto di accordo. Jurgen dice che almeno un terzo va fatto fuori. Bohemond dice che può arrivare a concepire un percorso di riabilitazione, la sua morte oggi qui non avrebbe alcun senso, sarebbe solo la conclusione di una vita mal spesa. Diamogli l’occasione di redimersi in una guerra giusta. Coscrizione forzata nell’esercito di Uryen. Ma Engelhaft, a causa dell’assoluta mancanza di pentimento di Klemens e del suo atteggiamento irriverente, decide che debba essere ucciso.

Le sentenze sono subito registrate.
"Chiamate il boia, che le sentenze di morte siano immediatamente eseguite".

Il monastero di Klarheit sotto attacco

Nel frattempo fuori dalle mura la situazione è agitata.
Fuori dalle mura, sul piano davanti ai portoni (chiusi) sta avanzando un piccolo esercito, circa una cinquantina di persone. Hanno alcuni carri un po’ dietro, alcuni sono a cavallo ma la maggior parte degli uomini sta a piedi.
Un po’ dietro alcuni assalitori stanno apparentemente costruendo qualcosa con il materiale che si trovava su uno dei carri. Si tratta di un ariete coperto. Ci sono poi alcune scale anche che vengono montate, tutto a distanza di sicurezza dalle porte.
Un giovanotto si fa avanti, ha una voce molto infantile, probabilmente non ha più di 15 anni. Accanto c’è un uomo dall’aria di soldato esperto, che però tace.
“Sono Jamie Beltann, figlio di Ser Leonard Beltann, dominus di Weizenfeld. Chiedo che mi siano consegnati gli assassini responsabili della morte di mio fratello Alec, so per certo che si trovano in questo vostro Monastero. Conosco tutti i loro nomi. Se usciranno entro un’ora vi prometto che il Monastero non sarà toccato e che ce ne andremo senza arrecarvi

alcun danno. In caso contrario sarò costretto a dare ordine di attaccare Klarheit”
“Questo è un luogo di pace e di asilo” risponde Madre Bellatrix, nel frattempo salita sugli spalto. “Non espelleremo nessuno dal Monastero”.
“In tal caso saremo costretti a venire a prendercelo con la forza”
Vodan dice a bassa voce a Sven che intende proporre un duello al ragazzino, volendo: “Io in fondo l’ho ammazzato a Alec. Se propongo il duello magari evitiamo uno spargimento di sangue…"
Sven dice ad alta voce “chiediamo il tempo di conferire con i nostri superiori”
“E sia” risponde subito il ragazzo, senza consultarsi con l'uomo anzianotto al suo fianco.
Sven dice di prendersi il tempo per preparare una seconda linea difensiva. Madre Bellatrix dice alla monaca giovane sulle mura di scendere e andare a avvisare tutte le monache di nascondersi nella cripta della chiesa. In breve le monache e l'ospite Kamil Brenson si riparano insieme anche a Tania e alla bambina nel sotterraneo della chiesa.Poi discutono se sia possibile fare il duello o no. Vodan dice che può avere senso provare a vincere il duello. “Io mi dichiaro come unico assassino” dice Vodan.
“Lui però ha detto di avere la lista” dice Bohemond.
“Proviamo a minimizzare la cosa, se lui non accetta… allora basta. La cosa si fa se siamo d’accordo che finisce così” dice Vodan.
Vodan si affaccia e chiede i nomi, e il vecchio accanto a Jamie Beltan li conosce tutti,e tra loro nomina anche Tania, Tonio e Marcel.
Bohemond cerca di far ragionare gli assedianti: “siete consapevoli del fatto che oltre a essere un luogo sacro, questo è al di fuori della giurisdizione del vostro signore e in questo monastero si sta tenendo un processo inquisitorio autorizzato dal margravio? Siete consapevoli delle conseguenze a cui andate incontro? Vostro padre è consapevole?”
“La vendetta viene prima di tutto questo” risponde Jamie.
“Non mi aspettavo niente di diverso da una genia di pederasti senza dio” dice Bohemond.
Al che Jamie dà ordine agli attaccanti con l'ariete di iniziare a sfondare i portoni del monastero.
“Quale occasione migliore per aprire il portone e sdrumare questi contadini di merda” dice Bohemond sottovoce a Jurgen e Sven, che gli stanno accanto. Ma loro si preoccupano invece di far trasportare alcune panche dalla chiesa per creare una rudimentale barricata e restringere il passaggio per gli assalitori. I tempi sono stretti e non si riesce a bloccare molto la zona davanti alle porte, ma meglio di niente.

L'esecuzione della sentenza

Nel frattempo Engelhaft manda a chiamare i tre condannati a morte ed il boia, perchè vuole che le sentenze vengano eseguite immediatamente.
Il boia si avvicina all'Inquisitore, un po' a disagio, e manifesta la sua difficoltà: "a me hanno insegnato che la formalità è tutto, nel mio lavoro, io non sono un assassino… questa fretta… l'esecuzione della pena capitale senza le debite formalità…."
L'inquisitore taglia corto. "Sono io a garantire che tutte le formalità siano rispettate, io ti autorizzo e ti ordino di eseguire la sentenza"
“Stiamo attuando una procedura di irgenza, siamo perfetamente nella forma. “
“Innanzi tutto, a che morte sono state condannata queste persone?”!
“Pietosa e rapida.”
“Potrei procedere a decapitazione… ma dove?”
“Serve un posto adatto, perché uscirà molto sangue….” dice Engelhaft.
“Potrebbe servire un ceppo, o qualcosa…”
Engelhaft chiama Madre Debra.
“Vi chiedo la cortesia di indicarmi il luogo dove possiamo dare corso alle sentenze capitali”
“Sarà versato il sangue dei peccatori dunque!” dice Debra.
“Nell’orto?” suggerisce Engelhaft.
“Nell’orto non è possibile” chiede Debra “Pensavo si sarebbero svolte nel piazzale antistante ma…”
Evidentemente questo ora è impossibile" dice seccato l'Inquisitore.
Engelhaft fa verbalizzare. “Non ci troviamo nelle condizioni, a causa di un attacco improvvuso, di poter eseguire la sentenza nel piazzale antistante il monastero di Klarheit, come era stato preventvavo, e per non arrecare turbamento e non spargere il sangue degli empi peccaotri, si procederà ad un’esecuzione per via di strangolamento, secondo le antiche tradizioni turniane”.
Mastro Aldo esita. “Ma noi procediamo in modo…”
Engellhaft dice che ci sarà una maggiore paga.
“Sono un po’ vecchiotto per queste cose…. Non lo so se riesco ormai…. Non ho mai…sono anziano, non lo so se ce l'ho la forza per strangolare un uomo…”
Egelhaft suvggerisce di usare le corde per la tortura.
Mastro Aldo va a prendere le corde. “Sbrigatevi che devono passare al giudizio di Kayah entro 5 minuti al massmo”.
Poi ordina a Mastro Aldo di procurarsi una fune, in modo da poter eseguire l'esecuzione per strangolamento.
"Poveri noi", mormora il boia, incamminandosi lentamente e mestamente ai suoi alloggi per procurarsi una fune.
Al suo ritorno ci sono già i tre condannati, legati e sorvegliati da Berry, uno degli uomini del Plotone di Jurgen. E'

presente anche Colin, in veste di verbalizzatore.
Engelhaft inizia a leggere la sentenza contro Overdeen, il primo che dev'essere giustiziato. Overdeen è serio, impassibile, mentre gli altri due condannati si lamentano, Marcel piagnucola.
La situazione è concitata, Engelhaft ha la sensazione che ci sia una voce nella sua mente che gli dice che sta sbagliando, che quel che sta facendo è un errore. Si rende conto che anche il povero Mastro Aldo sembra estremamente turbato, forse anche lui avverte la stessa voce interiore.
Si affaccia Sven, di corsa, avvisando che il Monastero è sotto attacco e tutti gli uomini in grado di combattere servono per la difesa. Ma l'Inquisitore lo ignora. Sven corre ad avvisare gli altri, senza perder tempo."Forza, procedete!" ordina quindi Engelhaft a Mastro Aldo, che si avvicina a Jeremy Overdeen senza riuscire, a causa della diversità di statura, a strangolarlo. Allora Engelhaft fa cenno a Berry, che tira una botta alle ginocchia di Overdeen per farlo abbassare. Dopodichè è Engelhaft in persona a tirare una bastonata al petto del condannato, che tossisce.
Il boia stringe penosamente, senza riuscire a soffocare Overdeen.
Engelhaft dice allora a Berry: "il boia non riesce a svolgere la sentenza a causa di un oscuro tremore alle mani. Verbalizza, segretario". Poi si rivolge a Berry e gli ordina di procedere lui stesso, e Berry tira una gran martellata al petto di Overdeen, che cade. Marcel e Klemens gridano e cercano di divincolarsi.
"Non so cosa mi sia successo", mormora Mastro Aldo.
"Così trapassano i predicatori della tenebra, scrivi!" dice Engelhaft a Colin. Poi, vedendo che Overdeen ancora rantola, gli tira una botta in testa col puntale del bastone, spaccandogliela.
La scena è molto cruenta e si svolge nella Sala Capitolare del Monastero di Klarheit.
Colin osserva il cadavere di Overdeen ed ha una sensazione di gelo, infila la mano in tasca e sente che la pietra raccolta nella Chiesa del Radioso è estremamente fredda.
Engelhaft però si volta e indica Klemens: "Procediamo con lui", dichiara. Ed inizia a leggere la sentenza.
Colin lo ferma. "Ho una strana sensazione", spiega. "Pare che il problema si stia ripropornendo, c'è ancora la creatura in giro".
Engelhaft decide di sospendere le esecuzioni per il momento. "Il Demone potrebbe provare a infiltrarsi in qualcuno moribondo o molto spaventato. Interrompiamo l'esecuzione delle sentenze, mandiamo tutti gli uomini in grado di combattere, me compreso, sugli spalti... e riprendiamo quando le cose si saranno calmate, in condizioni diverse" dichiara.
I due condannati iniziano a implorare grazia e pietà.
"Madre Debra, voi mettetevi in salvo" dice poi l'Inquisitore all'anziana monaca.
"No, voglio salire sugli spalti. Ormai sono vecchia, non possono farmi niente" dichiara lei. Engelhaft annuisce soddisfatto.
"Qui mica possiamo lasciarlo così" dice Colin, indicando il corpo senza vita di Overdeen. "Mettiamogli almeno qualcosa sopra"
"Non c'è un lenzuolo?" chiede Engelhaft.
"Siamo adiacenti al refettorio, qui semmai c'è una tovaglia", dice Madre Debra, e accompagna l'Inquisitore a prenderla.
Intanto Colin prova ad avvicinare la pietra al morto, rendendosi conto che è come se il cadavere vibrasse. Il suo esperimento viene immediatamente interrotto dal ritorno di Engelhaft, che ordina al curioso scienziato di allontanare la pietra da Overdeen.
"Ma ci fa capire come agisce quell'oggetto..." insiste Colin.
"Porta via quella pietra subito!" ordina Engelhaft, poi si rivolge a Berry: "Berry, tagliagli la testa dal collo"
Berry osserva il suo martello da guerra e sospira. "Non ho esattamente l'arma adatta a tagliare una testa".
"Ce l'hai almeno una daga, no?"
"In effetti sì..."
"E allora forza, usa quella".
Berry annuisce, si inginocchia accanto al cadavere e inizia a segare via la testa di Overdeen. E' un'operazione piuttosto lunga e sanguinosa.
"Dopo la testa... anche le mani" aggiunge Engelhaft, "e poi i piedi".

Nel mentre sulle mura

Mentre nella Sala Capitolare viene giustiziato Overdeen, Vodan prova a parlamentare con gli assedianti.
"Io sono il famoso Vodan di Elsenor, Io ero tra quelli che ha compiuto il gesto per il quale chiedete giustizia. Se non ricordo male glie l'ho dato proprio io il colpo di grazia"
Il giovane fa per rispondere, ma l'uomo anziano al suo fianco gli mette la mano sul braccio, facendolo tacere. L'ariete tira un primo colpo ai portoni del Monastero.
"Senti, damerino, io sono interessato a sapere cosa hai da dire e spero che per te valga altrettanto. Avevi detto che ci davi un'ora di tempo... a quanto pare quello che dici vale poco. O parli, o porterai alla morte queste persone, a te la scelta"
Ed un altro colpo arriva sui portoni, subito seguito da un terzo.
Allora Vodan, in piedi sulle mura, prende l'arco e spara una freccia contro uno dei villici, colpendolo alla testa ma senza ucciderlo. Poi si rivolge proprio a loro, alla ventina di contadini armati alla meglio che stanno ai piedi delle mura: "Questa non è la vostra battaglia, siete stati trascinati da questo vigliacco che neanche ha l'ardire di parlare con noi! Siete ancora in tempo... andate ora o morirete". E incocca un'altra freccia.

Anche Madre Bellatrix si affianca a Vodan sulle mura, poi si arrampica in piedi su uno dei merli, illuminata da un raggio di sole che fa splendere la sua veste chiara.
"Chiunque venga in pace è benvenuto. Ma nessuno osi profanare queste sante mura".
Vodan scruta gli assalitori e si accorge che un po' dietro, tra gli uomini dall'aria di bravacci, ce n'è uno che sembra un pezzo grosso, con una balestra in mano, che punta alla monaca. Vodan è più veloce a colpirlo con una freccia, impedendogli di sparare.
"Bella scena madre, ma adesso mettiti al riparo" dice poi Vodan a Bellatrix, che però non si muove, non scende dal merlo.
"Madre, il tempo della diplomazia volge al termine. Ti do un ultimo secondo per scendere da sola, o sarò costretto a tirarti giù con le mie mani".
Madre Bellatrix non si muove.
"Nessuno oserà farmi del male" dice.
Vodan vede che tra i soldati nemici ce ne sono diversi con armi da lancio, afferra la giovane monaca e la tira giù dal merlo. Lei lo guarda molto male. "Il mio scopo non è tenere in vita me, il mio scopo è evitare che questo luogo venga profanato"
"Fallo senza metterti in pericolo" dice Vodan.
"Impossibile"
Vodan sospira, mentre Madre Bellatrix torna in piedi sul merlo. "E allora fa quello che devi fare e stammi dietro", le dice, cercando di proteggerla per quanto possibile col suo scudo.
Intanto l'ariete è riuscito a sfondare il portone e gli avversari iniziano a entrare.
Trovano Bohemond, Jurgen e Sven ad accoglierli, nell'unica strettoia in cui si riesce a passare, tra panche messe per traverso.
I tre possenti guerrieri si dimostrano invalicabili: uno dopo l'altro, mandano al tappeto (o al creatore) numerosi soldati nemici. I caduti rendono il passaggio ancora più scomodo per gli assalitori, costretti a evitarli per non inciampare.
Intanto di fuori vengono appoggiate delle scale ai muri
Vodan prova a intimidire i poveracci che stanno preparando le scale, tirando loro qualche freccia alle gambe. Ma uno dei malcapitati, appena prova a andarsene, viene raggiunto da una freccia proveniente dal proprio schieramento, e abbattuto.
Vodan continua a sparare frecce, un paio di uomini di Jurgen fanno lostesso dall'altro lato dei portoni.

Il "miracolo" di Madre Bellatrix

D'un tratto un mago tra le linee nemiche lancia l'incantesimo Lame di Luce contro Madre Bellatrix, che si trova in piedi a braccia spalancate sulle mura. Incredibilmente le lame (6-6-6) ruotano velocissime, saettano attorno alla monaca e tornano indietro, falciando gli assedianti. Si sentono grida, urla, panico tra le linee nemiche.
Madre Bellatrix non capisce neanche bene cosa sia accaduto, avviene tutto velocemente. Sembra tuttavia pietrificata dall'orrore, e forse dal timore che le lame si siano sprigionate proprio da lei stessa.
"Sono colpito", commenta Vodan, anche lui stupefatto.
La monaca abbassa le braccia, mormorando "non sono stata io...", e a testa bassa scende dal merlo, senza riuscire a trattenere le lacrime.
Vodan prova a tranquillizzarla: "Secondo me con questa cosa ne hai salvati un sacco, mi sembra che sia stato colpito il vecchio. Lo so che per te... ma è la guerra, la guerra funziona così. Nel momento in cui sali su un merlo devi accettare sto tipo di scambio".
Nel mentre tra i nemici sembra che molti siano caduti, in seguito al prodigio di Madre Bellatrix. Tra loro il vecchio Ser Caspian e il mago.
Bohemond avanza tra i moribondi, fino alla soglia del castello. E grida: WEIZENFELD!!! HAI L'OPPORTUNITA' DI RITIRARTI, LA GRAVITÀ DELLE TUE AZIONI SARÀ VALUTATA ANCHE ALLA LUCE DELLA DECISIONE CHE PRENDERAI ADESSO. INTERROMPI QUESTO MASSACRO E LE RIPARAZIONI CHE IL TUO FEUDO DOVRÀ FARE SARANNO LIEVI."
Dopo qualche istante di silenzio è il giovane figlio del Dominus a rispondere, con voce fragile: "permetteteci di riprendere i nostri feriti".
Il permesso viene accordato e iniziano le operazioni di soccorso.

Dopo l'attacco

Sugli spalti restano alcuni degli uomini di Jurgen con le armi da lancio spianate, per controllare che nessuno faccia scherzi.
Ai portoni rimane Jurgen stesso e qualcun altro, a sorvegliare il recupero dei feriti.
Accorre Sorella Catherine, giovane suora che ha con sé un cesto contenente bende, erbe medicinali, ago e filo da sutura. È accompagnata dalla giovanissima Sorella Missy, che porta un secchio d'acqua e altro materiale.
Arriva anche un anziano contadino zoppicando infreddolito, si presenta come il Vecchio Sol, dice che è un cerusico, veterinario, cavadenti e parrucchiere.Si offre di aiutare. È venuto con Jamie Belltan, coscritto dal suo villaggio di Weizenfeld. È ammirato e curioso di sapere di più del prodigio a cui, da lontano, ha assistito: pensa che Madre Bellatrix sia una potente maga. "
"La maga vostra ha fritto un sacco dei nostri, ha ammazzato 5 - 6 persone..."

"Se vi riferite a Madre Bellatrix, è una donna consacrata a Kayah" dice Bohemond.
"È la Dea della magia, no? Kayah intendo"
Intanto Madre Bellatrix passa lì accando, scendendo le scale dalle mura. Ha uno sguardo vitreo e deve sopportare i complimenti di molti dei suoi.
Va verso la Sala Capitolare, dove intanto si trova Engelhaft che sta finendo di gestire l'esecuzione di Overdeen.
Il sacerdote, sentendola arrivare, le va incontro, anche per risparmiarle l'orrendo spettacolo sul pavimento della sala.
"Come va sulle mura?" le chiede.
"A quanto pare si stanno ritirando", risponde lei, e racconta l'accaduto in modo molto confuso. "Stavo pregando sulle mura... ed è come se si fosse sprigionato qualcosa di luminoso, come dei lampi che si sono scagliati sui nostri nemici... ferendone... o forse uccidendone... alcuni"
“Anche noi purtroppo madre ci siamo... dovuti confrontare con un fatto paradossale e straordinario... cioè il condannato devoto della tenebra ha chiamato in sui sostegno le forze oscure nel momento dell’esecuzione. Il boia ha avuto difficoltà a eseguire la pena, ci siamo trovati in un momento di imbarazzo e pericolo. Un soldato ha compiuto l’esecuzione, dopodichè abbiamo avuto percezione del ritorno del demone, che il demone volesse impossessarsi del moribondo... e siamo stati costretti a operare in condizioni molto... precarie... decapitando e tagliando le mani al cadavere. E a quel punto il cadavere ha smesso di tremare. “
“Madre Madre c’è un problema!” la suora giovanissima Missy con un secchio accorre, e interrompe la conversazione. "Il pozzo è sporco!"

La contaminazione del pozzo di Klarheit

Viene esaminato il contenuto del secchio: l'acqua è sporca, c'è qualcosa di nerastro che ci galleggia sopra, e che ricorda preoccupantemente il liquido sprigionatosi dal "varco" nella Chiesa del Radioso.
Madre Bellatrix spiega angosciata che il pozzo di Klarheit è sacro, e che una volta ci si poteva scendere, in basso ci dovrebbe ancora essere un piccolo altare.
"Bisogna riportare al più presto il Monastero alla normalità" dice Engelhaft.
"Bisogna controllare particolarmente bene i feriti", aggiunge Colin, che teme che la presenza demoniaca non abbia ancora finito di manifestarsi a Klarheit.
Bellatrix entra nella Sala Capitolare e guarda stravolta la scena che le si para davanti. Berry sta con una tovaglia in mano in un lago di sangue, a terra il cadavere massacrato di Overdeen. Lo stesso Berry sembra molto turbato.
"Dovremmo... pulire..." mormora.
"Purtroppo si è scoperto che l'acqua del pozzo è contaminata... ma useremo la neve" dichiara Engelhaft.
Mastro Aldo va a cercare uno scopettone, e infila in morto nella tovaglia.
"Dovremmo... fare il funerale" dice Madre Bellatrix.
"Era un bestemmiatore morto fuori dalla grazia degli Dei", dice Engelhaft. "Faremo un'incinerazione generale, madre".
Bellatrix guarda Engelhaft con occhi supplichevoli e gonfi di pianto. "Ti posso chiedere una cosa? Quegli altri due... basta.... non li ammazzate"
Engelhaft dice che per il momento non si svolgeranno altre esecuzioni, e che terrà conto di questa richiesta.
Intanto alle mura ci sono 3 morti e 7 feriti, Colin aiuta a medicarli.
C'è quel chiacchierone del Vecchio Sal che racconta che a Weizenfeld da qualche giorno c'è un prete, Morris.
"E per caso conosci un certo Ruyard?"
"Sta a Weizenfeld, come no, tutte le sere in locanda fa certi spettacolini... si crea tutta un'atmosfera"
"Quindi si fa vedere?"
"Basta che vai in locanda, stanno tutti là" dice il Vecchio Sal.
Intanto intorno al pozzo c'è un gruppo di persone che scrutano dentro, per ceracare di capire come ripulirlo. Anche Kamil si avvicina a curiosare, e offre di mettere a disposizione i suoi attrezzi da roccia.
Si intuisce che in basso dev'esserci un animale, una creatura piuttosto grossa che agita le acque, e dopo un po' di incertezze Bohemond si fa calare per vedere, dopo essersi tolto l'armatura.
Kamil si offre di fare magicamente luce, visto che è un Incantatore (autorizzato). Engfelhaft lo ringrazia ma dice che non è una situazione favorevole all'uso della magia. "Finora tutti i maghi che ho visto pronunciare incantesimi sono morti a causa degli incantesimi che hanno pronunciato".
Kamil porge una lanterna, senza più dir nulla.
Bohemond si cala e vede che ci sono vecchi anelli ancora in parte utilizzabili per la carrucola. In basso scorge una minuscola spiaggetta con quello che forse sembra un altare. Inizia a dondolarsi per provare a raggiungerla, ma qualcosa di grosso, simile ad un enorme serpente, emerge dall'acqua e colpisce con violenza il secchio, spaccandolo. Bohemond resta appeso per le braccia alla fune e si fa tirare su.
"C'è una spèecie di serpente acquatico aggressivo sotto il pelo dell'acqua", spiega una volta riemerso.
Vengono fatte alcune ipotesi su come "pescare" una simile creatura, e su quali possano essere le sue origini, e gli viene tirata da Vodan e Engelhaft qualche freccia e dardo di balestra: alcune sembrano proprio andare a segno e conficcarsi nella creatura, anche se è difficile valutarne l'influenza.
Incuriosito, si avvicina anche Jurgen. "Io sono un grande pescatore", dichiara.
“Tu che sei un grande pescatore, abbiamo un problema con la madre di tutte le lamprede nel pozzo”
“E come c’è arrivata?” chiede Jurgen

“E come farla andà via? E” veramente grosso”
“Ma è elettrica, dà pure la scossa?” chiede Jurgen
“Non lo sappiamo”
“Siete veramente pieni di sorprese” dice Jurgen, stupito. E va a vederla, affacciandosi nel pozzo.

L'abboccamento con Sir Jaimie Beltan

Engelhaft decide di convocare il figlio del Dominus di Weizenfeld, per cercare di capire la situazione ed eventualmente farlo ragionare.
Bohemond lo chiama a gran voce dalle porte, ed il giovane, che dimostra una quindicina di anni, si avvicina da solo, seppure intimidito.
“Chi è che mi vuole” voce da ragazzino.
“La santa inquisizione”
Silenzio.
“Volete parlare con me?”
“Si è bene fare luce su quel che è accaduto”
“Ma ce ne stiamo andando, eh”
“Si, ve ne state andando ma a noi preme che voi siate consapevole delle accuse che testimoni sotto giuramento hanno mosso nei confronti di vostro fratello. Voi siete venuto qui a esigere una vendetta e non l’avete avuta, ma quel che potete avere è la verità”
“Va bene”
E avanza, fino davanti alle porte
“Dove possiamo parlare?” Engelhaft chiede a Madre Debra consiglio, visto che Madre Bellatrix si è ritirata in preghiera e non vuol essere disturbata.
“A cose normali direi nella Sala Capitolare… diciamo … forse in chiesa”, esita l'anziana monaca.
Il ragazzino, da solo e titubante. si presenta davanti alle porte. “Eccomi qua, possiamo parlare”
“Fatemi strada”
Vanno Engelhaft, Bohemond, Sven, Colin Vodan.
“Sto parlando con le persone che hanno ucciso mio fratello, è così?” domanda il ragazzo.
“State parlando in primoluogo con un inquisitore dell’Inquisizione di Surok. E le persone che lo hanno accompagnato e lo stanno accompagnando in questa impresa. Purtroppo siete stato sviato da informazioni non corrette, voi e vostro padre probabilmente. Vostro fratello è caduto poiché è stato trovato insieme a dei corrotti adoratori della tenebra che pratoocavano ogni genere di ignominia verso la relisìgione e la morale, non esclusa la pederastia. Tra l’altro l’oscura congrega a cui vostro fratello apparteneva è stata sorpresa in fragranza del tentativo di assassinio di una bambina di due anni. Tentavano di uccidere una bambina.
“Perché volevano uccidere una bambina?”
“Per ripicca nei confronti di un arresto a danno di chi cercava di attaccare la Chiesa Cattedrale di Feidelm”
“Ma ci sarà stato un malinteso” dice Jamie, evidentemente confuso.
“Overdeen ha confessato di fronte al tribunale dell’inquisizione di essere stato l’artefice di questi delitti e aver avuto anche l’appoggio di persone influenti per questo. Vostro fratello ha sguainato la spada contro guardie di Feidelm e uomini di chiesa… e per questo è caduto”
“Non la sapevo così questa storia”
Gli mostrano gli atti dell’inquisizione. Jamie scorre tutto velocemente, e nel mentre impallidisce.
“Ma qui si parla di Ruyard?” domanda poi.
“E’ ricercato come Padre Morris dall’inquisizione” spiega Engelhaft, che spiega pure che è stato il Margravio ad ordinare il processo a Klarheit.
Il ragazzo sembra sul punto di mettersi a piangere, suscitando in Engelhaft un atteggiamento paterno e misericordioso.
“Dovete proteggere vostro padre da una situazione molto incresciosa agli occhi della chiesa e del margravio. La cosa migliore sarebbe la consegna di Ruyard e di Padre Morris…”
“Mio padre non mi ascolterà mai…” dice lui sconsolato. “Lui aveva messo tutte le speranze in mio fratello”
“…ammazza” dal loggione, Vodan commenta.
Il giovane Jaimie spiega che il fratello maggiore era designato come erede, mentre lui era destinato alla carriera militare. La sorella destinata alla carriera ecclesiastica. Helene. "È più piccola di me. Doveva entrare nel monastero di Klarheit…"
Engelhaft gentilmente fa notare al giovane la contraddizione del gesto di attaccare con un esercito il monastero dove dopo qualche tempo sarebbe dovuta entrare sua sorella. Ed aggiunge che un giorno sarà Jaimie, ormai, il Dominus di Weizenfeld.
“io non sarò mai all’altezza di Weizenfeld…”
“Io confido molto in voi", dice Engelhaft.
Jaimie poi si sente in dovere di avvertire che Mezzosacco, capo dei mercenari, e 3 dei suoi uomini si sono dileguati quando lui ha ordinato la fine dell'attacco.
“Mezzosacco prendeva ordine da mio padre, non da me”.
Vodan va ad avvertire Jurgen e Madre Debra e va a cercare Bellatrix
“Noi adesso ci… ritiriamo…” dice Jamie-

“Ma quando arriveremo noi o gli emisssari del margravio o dell’inquisizione a Weizenfeld voi dovete ben consigliare vostro padre. E qualora non ci riusciate, dovrete prendere qualche iniziativa per salvarlo… fargli fare la cosa giusta, volente o nolente.”
"Io ci proverò ma..."
“Prevedo che grandi prove vi attenderanno, ma le saprete superare”
Colin chiede delle picche.
“Ne dovremo avere 3 o 4”
“Potrebbero servirci…” dice Colin.
Jaimie accetta di lasciarle al Monastero.
“Molto apprezzato “ dice Bohemond.
Poi gli chiedono un aiuto a pulire la sala capitolare e a fare una pira per bruciare il morto.
Lui annuisce e dice che manda una decina di villici a aiutare per la legna per la pira e per pulire la sala cpaitolare.

La necessità di avvertire il villaggio

Nel frattempo Sorella Priscilla manifesta il timore che l'acqua contaminata arrivi fino al piccolo villaggio che si trova ai piedi del Monastero, e che qualcuno possa rimanere avvelenato.
Dopo un po' di indecisione, si decide che il gruppo, lasciati Jurgen e i suoi a difesa del Monastero, accompagnerà Sorella Priscilla a valle.
"Se partiamo entro breve arriveremo prima di buio..."
E così i nostri si mettono in cammino.
“Secondo me ci stiamo dimenticando di qualcosa di fondamentale” dice Engelhaft. “Tipo il tombarolo non ci darà problemi?”
“No, te pare che ci darà problemi!” dice Sven. “Gli mettiamo alle costole il boia”
“Capirai…” ridacchia Vodan.
“Tanto ormai non abbiamo più prigionieri di pregio… se scappa con Marcel sti cazzi” dice Bohemond.
“Magari se li prendesse… non può far nulla ormai l’archeologo” dice Sven.
Tempo bello e freddissimo. Partono verso giù. Engelhaft colpito dalla bellezza virginale di Sorella Priscilla imbacuccata.
Quasi buio subito.
Colin chiede a Priscilla di andare prima alla sorgente e poi al villaggio. Lei acconsente e dice che è abbastanza vicino, poco più a monte rispetto al villaggio.
Il sentiero è in discesa, alcuni tratti sono ghiacciati e si rischia di scivolare.
Si sente molta eco tra le montagne. A un certo punto si ode un fracassar di rocce in lontananza. Probabilmente più in basso.
Appaiono le stelle.
Il sentiero è un altro rispetto a quello lungo il quale erano saliti all’inizio. C’era una biforcazione più in alto.
Engelhaft vede tutte le stradine della zona, vede le tracce del sentiero verso ovest, a salire l’esercitino, a scendere poche persone, più di recente. Forse Mezzosacco e i suoi. Engelhaft lo fa notare a Vodan, che concorda.
Poche pallide luci e poche umili case.
Priscilla chiede se si debba andare alla sorgente o al villaggio. Si decide prima al villaggio.
Notte limpida freddissima e ventosa.
“Non c’è proprio una locanda, ma c’è la casa del paese”.
Tutto chiuso, sprangato.
Bussa. Rumore di zoccoli.
Franka e Emil sono i padroni di casa.
Franka rubizza, incinta, guanciotte rubiconde con zoccoli olandesi.
Prima saluta Madre Priscilla, poi: “Messeri siete i benvenuti ma levatevi le scarpe”
Zoccoloni di legno per tutti.
“E se potete, vicino agli stivali mettete pure le armi”

Ospiti inattesi

Nello sgabuzzino, chiuso a chiave, ci sono 4 stivali, e armi assortite, da gente esperta, balestre, spade etc.
Bohemond guarda gli altri con aria sorniona.
“Mettete le scarpe lì per favore” dice Franka.
Vodan dice a Bohemond sottovoce: ”diciamo a questa che siamo sulle tracce di 4 coglioni, andiamo da questi… problema risolto”
“Ci preme informarvi, e madre Priscilla può conservarmelo, che il monastero è stato attaccato oggi pomeriggio, da una banda di malintenzionati”
“Si lo so, li abbiamo visti passare”
“Riteniamo che tra i tanti malfattori ce ne siano almeno 4, scacciati dal monastero con le armi, abbiano riparato in questo villaggio”
“E’ possibile, noi abbiamo 4 ospiti qua”
“Capite bene che è nostro dovere assicurarli alla giustizia…” dice Bohemond.

“C’è un problema, in questa dimora ci sono molti bambini, gente indifesa… e queste persone sono e restano miei ospiti” dice Franka, e guarda Priscilla in ricerca di consenso.
Inizia una breve discussione su come risolvere la situazione: se prevalga l’autorità del Margravio o la legge del Granduca che prevede l’ospitalità. Per non parlare del Kanun, per il quale l'ospitalità è sacra.
“Risolviamola diversamente. Non vogliamo costringervi ad assistere a scene violente, voi avete dato oospitalità a queste persone. Noi dobbiamo però evitare che facciano altri danni. Non ci interessa necessariamente arrestarli, ma esere sicuri che non rientreranno in possesso delle loro armi.”
Passi da una stanza adiacente.
“In fondo le armi sono uno strumento di morte, che non servono a persone per bene” dice Franka.
Emil il marito coi baffoni arriva, cordiale. “Benvenuti, mettetevi comodi, che ci fate con tutta quella roba”
“Dobbiamo avvisarvi che riteniamo che la fonte che serve il villaggio sia contaminata. Domani andremo a fare un’analisi più approfondita”
“Seconda ragione, i quattro ospiti… sono aimè parte del gruppo di armati che è venuto a turnare la quiete del monastero. Finchè stanno qui…”
Ficca tutte le armi in un saccone e con l’aiuto di Bohemond le va a rimpiattare in un ripostiglio.
Tornano tutti alla casa.
Lasciano armi e armature nella casa, insieme alle scarpe, nel ripostiglio.
Engelhaft fa il vago, si tiene l’armatura e il bastone, al quale visibillmente si appoggia.
Emil offre il braccio a Engelhaft che zoppica fino alla sala da pranzo.
Ci sono i 4 ceffi al tavolo e i numerosi figli di Emil e Franka.
Gioco di sguardi.
Uno di questi sta col piede nudo su un sgabello con gamba fasciata.
Saluti, Vodan chiede che ha fatto alla gamba. “Un incidente sul lavoro”.
Stanno mangiando la zuppa di lenticchie e patate.
Engelhaft non vuole, teme sia fatta con l’acqua del pozzo.
“E’ all’acqua pazza” ride Bohemond.
“E’ bollito!” dice Colin.
“L’acqua l’avranno presa prima”:
Per ora tutti gentili.
I ragazzini fanno confusione, scehrzano, e la loro presenza evita che cali un silenzio imbarazzato.
Mezzosacco si presenta, chiacchiera.
Parlano abbastanza apertamente, non fanno finta di ignorare.
“Il genitore lo fa nero a quello.” commenta, parlando di Ser Jaimie.
Spiega che era Caspian a capo della spedizione, il ragazzino lì solo per farsi le ossa.
“Io avevo i miei ordini”.
Vodan dice che a Weizenfeld non possono andare contemporaneamente.
“Ci andiamo uno per volta” dice Mezzosacco.
“Va bene, ma voglio avere garanzie” dice Vodan.
“Ser Jamie e la combriccola dove sono finiti?” chiede Mezzosacco.
“Il problema è che il figlio del signore era frocio, tutto poi si riduce a questo. A te non te ne frega se Ruyard si trova sgozzato in un fosso. Troviamo un modo di venirci incontro” dice Bohemond, mentre i bambini lo ascoltano rapiti da un simile esotico lessico sboccato.
Lui ostenta una tossetta.
"Aspetta che il piede sia a posto. Noi diremo a questa famiglia di ridarti stivali e armi quando il piede sarà guarito. Fino a allora zoccoli, zuppa e calduccio” dice Vodan.
“Mezzosacco, noi ci siamo aperti con te” dice Bohemond, “ci siamo confrontati sul campo, è andata come è andata, ma non abbiamo rancore personale nei vostri confronti. Ho l’impressione che tu stia a far un po’ il pesce in barile”
“Perché non ci vuoi bene?” dice Colin.
“Questo è un problema, soprattutto per te” dice Bohemond.
Lui molto sincero dice che se un domani si dovesse presentare un’occasione molto ghiotta… potrebbe essere tentato dal coglierla.
“Puoi dire al tuo Dominus che se ha tanta ansia di vendicare la spada che ha trafitto il figlio, è quella di Ruyard, non la nostra” dice Bohemond. Mezzosacco ride.
Vodan va da Emil in cucina.
“Per rispetto della legge dell’ospitalità questi dovrebbero andarsene molto dopo di noi, ma sono pericolosi e paraculi. Come escono sanno che noi li arrestiamo. Ma se ce ne andiamo, vorranno uscire. Quindi io fossi in te prenderei precauzioni in tal senso”
“Tipo?” chiede Emil
“Non lo so…” dice Vodan. “Forse la cosa più semplice è che ci portiamo le armi via noi. Sennò li aspettiamo qua fuori…”
Engelhaft cerca di suggerire a Emil dei cavilli che scioglierebbero il vincolo dell'ospitalità. Lui risponde che però l’ospitalità è sacra, non è solo una formalità.
“Nel momento in cui vanno via per me è molto difficile negargli le armi” dice Emilio.

“Allora li dobbiamo aspettare qua fuori” dice Vodan. “Purtroppo non ci sono alternative”
Bohemond convince Emil a poter tenere le armi nella stanza, qualora ci fosse bisogno. “Noi ci impegniamo solennemente a non usarle”
Divisione tra le stanze. Una per Mezzosacco e i suoi, una per i nostri. Madre Priscilla da un’altra parte.
Turni di guardia per la notte, ma non succede nulla, tutto tranquillo..

Ispezione alla sorgente

24 dicembre. Nevica, grida di giubilo dei bambini.
Colazione col latte caldo.
Madre Priscilla dà un sacchetto con qualcosa a Emil, poi il gruppo va alla sorgente.
Torrente subito fuori dal villaggio, circondata da candide betulline.
L’acqua sembra limpida. Colin prende un po’ d’acqua, osserva, annusa e assaggia. Vede qualcosa in sospensione. Bollicine in sospensione, oleose.
Colin vede che la pietra attira la sostanza nera, e permette poco a poco di pulirla.
Risalgono il torrente.
Sorgente con icona sacra benedicente dove esce l’acqua, ai piedi della rupe di Klarheit. Passaggio stretto, allagato, impossibile da percorrere, soprattutto in inverno.
Tornati a casa, Colin spiega a Emil come deve fare per ripulire l'acqua, sia attraverso una bolliture che un filtraggio, con l'aiuto della pietra nera. Colin consegna a Emil la pietra.
Emil beve “a me mi pare normale”.
Emil ascolta, un po’ preoccuupato. È chiaramente macchinoso, difficile.
“Per ora ti lascio questa pietra magica, ma facci attenzione…” dice Colin.
Emil affascinato fa vedere la pietra che attira le bollicine oleose ai bambini.
Engelhaft: “questa pietra viene da una dimensione demoniaca, e l’ha portata il demonio, ma porta con sé il dolore di quella dimensione”.
Mezzosacco resta lì a curare i loro malanni.
Saluti.
“Ora noi torniamo al castello e loro vanno a Weizenfeld” dice Vodan, “e questo non può succedere, altrimenti Ruyard fa il vento”
“Non abbiamo autorizzazione del Margravio a rompere le palle a Weizenfeld” dice Engelhaft.
“Ma che ci frega dell’autorizzazione del Margravio?” chiede Vodan.
“Non puoi andare a ammazzare un ospite a casa del dominus…” dice Bohemond.
“c’è un problema formale per Weizenfeld, li dobbiamo stanare. Potremmo tornare a Feidelm, riparlare col Margravio…”
“No no questo va preso subito, sennò non lo prenderemo mai” dice Vodan. “A Weizenfeld si deve fare uno strappo alla regola”
“Ti vai a infilare in un casino più grosso di noi. >Sto cazzo di sirenetto…” dice Bohemond.
“Io vi ricordo che ho un biscione da pescare” dice Colin.
“Si ma in quel caso te lo perdi il sirenetto” dice Vodan.
“Per prendere Ruyard devi fare un bordello infinito, senza uomini, senza autorizzazione… secondo me a un certo punto…” dice Bohemond.
“Magari col Margravio possiamo imporre che il dominus di Weizenfeld consegna padre Morris alla chiesa, e poi si mette morris alla gogna e alle corde… “ dice Engelhaft, “ e gli si estorce una ulteriore confessione sugli ulteriori rifugi di Ruyard”
“A me l’idea che Ruyard si aggiri come uno spettro per il Granducato, temendoci…. mi piace quasi di più. Costretto a guardarsi le spalle tutta la vita” dice Bohemond.
“Ma allora consentitemi di scrivergli una lettera che lo farà cagare sotto per tutta la vita” dice Vodan.
“La affido a Mezzosacco, che tanto glie la da sicuramente”.
“Però di Morris mi piacerebbe ottenere la sua testa, da prete a prete” dice Englelhaft. “E la chiesa deve avere soddisfazione per quel che è successo a Klarheit”
“Quando tornerò a Surok farò fare un arazzo con le gesta della "sterminatrice di eretici", madre Bellatrix. Parlerò di lei, scriverò un libro per ricordarla. Dove muore la misericordia e trionfa la fede” sogna Engelhaft. “Le mie due vendette, padre Morris ai ceppi e madre Bellatrix onorata nei secoli per la sua potenza. Così imparerete a prendervi gioco per l’inquisizione”.

Posta per Ruyard

Il gruppo va a cercare da Mezzosacco per consegnare la lettera scritta da Vodan per Ruyard. Mezzosacco sta giocando a carte con un suo compare. Vodan lo va a salutare.
“Se vedi Ruyard, dagli questo da parte nostra. È una comunicazione riservata, la dovrebbe leggere lui… e dopo puoi leggerla anche tu. Mi piacerebbe tanto che tu glie la consegnassi proprio il giorno cazzo.”
"Da ragazzo ero un ladro di polli… il nome viene da un episodio dell’epoca… Una storia di un pollo in un sacco che è diventato mezzo pollo in mezzo sacco” dice Mezzosacco a Sven, che gli faceva domande sul suo nome.
A ora di pranzo scende l’esercito di Weizenfeld, sulla via del ritorno. Passa per il villaggetto. Mezzosacco è contento e esce zoppicando. “A sto punto colgo il carro”.

Prima di partire chiede in caso dove far recapitare una risposta da parte di Ruyard. “Lo sa dove trovarci”, risponde Bohhemond. “E comunque lo andiamo a cercare noi” aggiunge Vodan.

Ritorno a Klarheit

I nostri risalgono il sentiero. Arrivano verso le 2 di pomeriggio a Klarheit.
Le porte sono state riparate.
"Come procede per la questione del pesciolone nel pozzo?" chiede Bohemond. Vede Jurgen che sta sistemando una specie di carrucolona laterale al pozzo e una grossa catena. Lavora con Torello per cercare di riuscire a allestire una fiocina adatta alla creatura.
Vodan va a parlare con Klemens, perchè ha un'idea su come risolvere il problema.
“Ciao Klemens. Allora Klemens, come sai sei stato condannato dal Tribunale, quindi dovresti morire. Noi abbiamo abbiamo un problema, un pozzo con un pesce enorme dentro. Tu ne sai niente? Abbiamo trovato delle lance lunghe che si potrebbero utilizzare contro di lui. Mi stava venendo lìidea di calartici dentro con una corda robusta e usarti per uccidere il polipone. Potrebbe essere una buona azione per redimerti. In fondo il Tribunale non si era espresso negativamente, magari con questa azione salveresti le risorse iidriche del monastero e otterresti la grazia. Se ti rifiuti ho già ordine di ucciderti. L’alternativa è questa. Non ti prometto niente…”
Marcel chiede timidamente “Ti hanno detto niente di me?”
Klemens è d’accordo.
Vodan torna dagli altri per proporre il piano.

Le capacità speciali di Padre Gert

Intanto Colin va da Padre Gert, insieme a Engelhaft e Bohemond.
C’è sorella Missy, che sta giocando con Padre Gert a una specie di Memory.
“Io ci stavo giocando… ma lui è bravissimo”, commenta la ragazza.
Finisce il memory e i due medici lo visitano.
Colin si rende conto che Gert sta benissimo, come nuovo. “È sanissimo, possiamo andare”.

Klemens nel pozzo

Tornano giù. Vodan propone la sua soluzione per il pozzo.
“Diamo a Klemens la possibilità di redimersi” dice Vodan.
“La clemenza a Klemens” commenta Sven.
“Lo caliamo nel pozzo… lo reggo io… e avrà la possibilità di risolvere il problema. Che ne pensi Engelhaft?”
“Penso che Klemens, quando mi ci avvicinavo puzzava di bruciato…” dice Engelhaft.
“Se finisce a mollo tenderà a bruciare di meno” commenta Bohemond.
Engelhaft esita.
Sven propone 3 possibilità: “o lasciamo il pesce qua, o ci vai tu con la lancia, Engelhaft, oppure ci mandiamo Klemens. Di certo io non mi calo, se so che ci può andare Klemens”
“Se poi torna su col pesce a tracolla e si salva, tanto di cappello, gli dei hanno parlato” dice Vodan.
Engelhaft si ritira a riflettere su questo tema. I due barbari, l’adoratore dei tumuli e l’elsenorita, propongono questa barbarica ordalia.
Fatica a trovare un precedente nei processi inquisitori.
Engelhaft chiama dopo un po’ Colin, che pure non muore dalla voglia di fare il segretario. “Dobbiamo verbalizzarla bene questa cosa. Dobbiamo fare in modo di ritualizzare questa specie di atto di clemensa che prova a rivedere la pena. Dobbiamo chiamare Madre Bellatrix”.
Arriva Madre Bellatrix.
“Io stavo un po’ preoccupandomi dei problemi che stanno gravando su questa comunità. C’è una possibile soluzione al problema del pesce nel pozzo, proposta da quel Vodan… voi chiedevate di riconsiderare un poco le sentenze più dure che erano state emesse… si potrebbero commutare le pene attraverso un percorso di redenzione. Riguardo a Klemens, quel Vodan propone un gesto di buona volontà, che ancora c’è qualcosa da fare per la sua anima. Gli ha chiesto se sarebbe disposto di calarsi nel pozzo per uccidere la creatura che lo infesta. Klemens sarebbe d’accordo.”
Madre Bellatrix è d’accordo, anche se la sua richiesta è legata alla clemenza per i condannati, indipendentemente dal fatto che Klemens si cali o meno nel pozzo.
Engelhaft fa un buon lavoro giuridico per verbalizzare tutto in maniera inappuntabile.
Vengono radunate le monache per dare la pubblica lettura dell’atto finale.
Engelhaft è riuscito a trovare un cavillo per giustificare la proposta di Vodan.
Durante la lettura viene commutata la pena di Marcel per rispetto alla madre. Klemens avrà la stessa commutazione in onore del gesto eroico.
Klemens è contento e si considera più coraggioso degli altri.
Jurgen ha preparato un argano con una catena.
Si darà a Klemens lancia e gancione da prosciutto legato a una catena con un pollo.
Klemens si mette i pantaloni dell’armatura. Poi viene imbracato, con la catena, in modo molto approssimativo.
Klemens inizia a calarsi ma non è bilanciato, dondola goffamente sul bordo del pozzo.

“Giù, giù…” riprende un pochino di assetto e scende.
“Lo vedo!” dice Klemens. “È grosso…”
Engelhaft prega.
La discesa prosegue.
“Giù, giù…”
Urlo orrendo. “Su su su”
Balestrone e Torello tirano ma non ce la fanno.
“Cazzo ha abboccato” commenta Bohemond.
Tutti corrono ad aiutare.
Jurgen sta sul pozzo e tira fortissimo la lancia sulla creatura che sta salendo.
Urla bruttissime che salgono, il mostro è attaccato a Klemens. Jurgen ha lanciato un paio di lance al mostro, che sta mangiando Klemens.
Viene trascinato fuori dal pozzo il complesso Klemens-creatura.
La bestia è lunga circa 4 metri, viene tirato fuori dal pozzo. Ha Klemens tra le fauci.
Jurgen taglia sotto ai piedi.
Schizza sangue nerastro. Si agita tantissimo.
Viene aperto il mostro e tirato fuori Klemens, sfilettandolo pian pianino. Il mostro smette di muoversi.
Klemens è svenuto ma non morto.
Gambe non reagiscono, anche se non hanno riportato ferite gravissime. Bisognerà vedere quando si sveglia se riesce a muoversi o no.
“Adesso tocca tornare giù” dice Colin.
“Tocca che scenda qualcuno che sa nuotare” dice Bohemond.
“Io so nuotare” dice Vodan.
“Anche a me non dispiacerebbe a me scendere” dice Colin.
“Se c’è un varco, come è uscito questo ne può uscire un altro” dice Vodan.
“L’altro varco s’è chiuso da solo…” dice Colin. “Ma bisogna capire che è successo, se c’è un portale, se non c’è più, se c’è altra robaccia…”
“Magari ci stanno altre creature più piccole… meglio se intanto scendo a controllare che non ci sia altro” dice Vodan.

La misteriosa iscrizione sull'altare

Vodan si cala senza gancio ma con una lancia, gambali dell’armatura e la corda.
Arriva a pelo d’acqua, tocca l’acqua con la lancia ma non c’è nulla.
Vede l’altare e scende sulla spiaggetta. Vede la spaccatura che si sta chiudendo al pelo dell’acqua, vicino a dove sgorga l’acqua. Vodan manda l’imbracatura a Colin che vuole scendere per vedere.
Non si porta dietro la pietra.
Colin si cala.
C’è un’iscrizione: “Monasterium sacntarum virginum erectum ad laudationem Deorum. Reliquiae sanctae ursulae et undecim milium virginum"
Ci sono delle raffigurazioni di barche e resti di cera, evidentemente un tempo questa grotta era oggetto di pellegrinaggio.
In basso, con un'incisione che sembra più recente, c'è scritto: PRESENZA E POTENZA.
Bohemond sente “presenza e potenza” e non gli torna. La scritta in effetti sembra più recente.
Vodan dice che bisogna presidiare il varco, perché potrebbe uscire qualcosa.
Colin dice che è meglio tornare su e fare un sopralluogo l’indomani per vedere se si chiude il varco.
Bohemond è turbato dalla scritta “presenza e potenza”
“Ma chi può averla vergata?” chiede Engelhaft.
“Non lo so…”
Madre Bellatrix e Madre Debra dicono che la scritta “presenza e potenza” prima non c’era.
Vodan sussurra agli altri, approfittando che Kamil non è presente: “Quella scritta l’ha scritta molto probabilmente chi ha evocato il pesce. Non può essere nessuno che stava qui ieri, l’altro ieri…”
“Il pesce era di ieri, la scritta potrebbe essere di qualche mese fa” dice Colin.
“Facciamo che la scritta è di qualche giorno fa” dice Vodan, “parte di un casino fatto di sotto.. andiamo da Kamil, che ha gli attrezzi di roccia, e si vede camera sua e vediamo se ha del carboncino…”

Discesa nel pozzo

Colin si avvicina a Kamil e gli chiede se ha sentito potere magico. Kamil dice che l’ha sentita solo quando stava nel sotterraneo della chiesa durante la battaglia.
Racconta a Kamil della scritta profanatrice nel pozzo, “presenza e potenza”. Kamil racconta di avere letto che esistono delle scritte non tracciate da mano umana, che si materializzano in occasione di eventi particolarmente significativi dal punto di vista sovrannaturale. Si chiamano iscrizioni acherotipe. È tuttavia stupito che sia apparsa in caratteri comuni, e non in simboli antichi.
“Mi piacerebbe tanto vederla, se mi date il permesso vorrei calarmi nel pozzo”.

Scende Kamil con Bohemond.
“Sembra bruciato, non scritto”, osserva il tombarolo.
Ipotizzano un po’ di possibilità su chi abbia tracciato la scritta, forse acherotipa.
Kamil propone di togliere la scritta a scalpellate.
Bohemond dice che conviene prima chiedere a Engelhaft cosa fare per rimuovere la scritta. Engelhaft pensa che sarebbe utile fare una benedizione prima della scalpellata. Dice a Bohemond che lo deve fare lui, di sostituire il prete, ma Bohemond non se la sente e chiede a una suora, Sorella Priscilla, di scendere e pregare. Lei acconsente a calarsi, seppure un po' intimorita.
“Fate una benedizione, è il vostro lavoro… benedite e buona notte” dice Sven.
“Ma dopo Kamil voleva scalpellare…” dice Bohemond. “Proviamo a vedere che succede”.

Combattimento in fondo al pozzo

Kamil scende nuovamente. Sotto ci sono adesso Bohemond e Sven. Si cala anche Priscilla, seppure un po’ preoccupata, dimostrandosi molto agile. Si china subito in preghiera, è molto devota. Dopo qualche minuto chiede a Bohemond istruzioni.
Lui le chiede di invocare l’intercessione della Santa Kayah per disperdere il maleficio.
Engelhaft suggerisce dall'alto che se deve scendere con l’acqua santa a piazzare i confini dell’esorcismo e fare una preghiera lì è un conto, ma lo deve saper fare. Se si tratta soltanto di una preghiera per contrastare gli influssi maligni, lo può fare anche in sicurezza stando sopra. "Se arriva il demone e se la magna?”
“Ci sto io apposta, magari viene” dice Bohemond.
“Ma se non fa l’esorcismo non deve scendere” dice Engelhaft
“No, che ti debbo dire? Questa è la mia prospettiva…” dice Bohemond. “Ma scendi pure te”
“Ma non posso fare l’esorcismo” dice Engelhaft. “Scendo col bastone per dare una bastonata al diavoletto che esce…”
“State parlando di cose per me incomprensibili” dice Sven.
“Se la monaca vuole fare la martire in nome della sua santa, che scenda pure” dice Engelhaft.
Vodan suggerisce prima benedizione, poi Priscilla sale e subito dopo si dà la scalpellata.
Bohemond sente il fervore della preghiera di Priscilla. Sven sente che il tremore del braccialetto si fa più a scatti e nota che la spaccatura è come se facesse bollicine.
“Beh, sta un po’ gorgogliando”.
Bohemond si gira ed esce un demone pipistrello piccolo che svolazza sull’acqua.
Bohemond si mette davanti a Priscilla, che sembra spaventata.
“Ne è uscito uno!” grida Bohemond. “Ometti volanti”.
Vodan prende l’arco, dall'alto, ma è impossibile mirare.
Priscilla tocca la scritta, che è calda.
“Eh vedi, a sfruculiare!” dice Bohemond.
Continua a gorgogliare dalla spaccatura.
“Kamil, quello che doveva fare sorella Priscilla è stato fatto. Ora serve il tuo tocco da fine tombarolo”, dice Bohemond.
“Procedo?”
“Secondo me è un momento buono…. Come ogni altro, quindi vai”.
Intanto dalla spaccatura esce qualcos’altro, un altro piccolo demone pipistrello. Kamil inizia a scalpellare la scritta.
Bohemond lo ferisce e quello cade in acqua. Ne esce un altro, leggermente diverso. Ha una lunga coda arcuata che fa un po’ paura.
Kamil scalpella, agitato. Priscilla gli regge la lanterna.
I calcinacci si sbriciolano.
Continua a gorgogliare dal buco.
La parola PRESENZA viene cancellata. Resta POTENZA.
Esce un terzo demonietto. Sembra che stiano crescendo di dimensioni.
“Questo non mi pare concordare con la tua tesi…” commenta Sven.
“Mancano 5 lettere…” dice Bohemond.
Engelhaft prova a tirarge una balestrata, in un attimo che riesce a vedere la creatura nello specchio del pozzo. Sfiora una delle due creature.
Resta intanto solo una piccola parte dell'ultima parola: NZA
Tutti e due i demoni si lanciano addosso a Priscilla.
Bohemond invoca Dytros e ferisce quello con il pungiglione di striscio e riesce a tranciargli un'ala.
Sven prova a parare ma 3-3-3… e spintona per sbaglio Priscilla. La poverina cade in acqua. Dopodichè viene morso dolorosamente alla gamba da uno dei demoni alati.
Priscilla cade in acqua con tutta la lanterna. Diminuisce radicalmente la luminosità, restano le due candele sull’altare.
Kamil molla lo scalpello (manca l’ultima lettera) e corre a ripescarePpriscilla.
Intanto Vodan dice a Jurgen che vuole scendere. “Mi fai scendere in metà tempo? Prendiamoci qualche rischio”. Jurgen annuisce.
Bohemond riesce a ferire nuovamente lo svolazzone col pungiglione. Bohemond a sua volta riesce a parare l’attacco.
Sven deve difendersi. Ci riesce.

Kamil “ripesca” la povera Priscilla e le porge la sua giacca. La poverina trema dal freddo e dallo spavento.
“Kamil rimettiti a scalpellare!” dice Bohemond.
Emerge un altro demonietto. Più piccolo ma dotato di un lungo pungiglione acuminato.
Kamil tira l’ultima scalpellata.
Il braccialetto ricomincia a vibrare in modo normale, senza strattoni.
Il piccoletto col pungiglione prova a scagliarci su Priscilla ma Bohemond lo intercetta, frapponendosi: viene colpito al ventre dall'aculeo.
Intanto Vodan arriva in fondo al pozzo e aiuta Bohemond contro il piccolo demonio con l'aculeo.
Kamil sta proteggendo Priscilla dietro all’altare. Non sta più uscendo nulla dalla spaccatura, che sembra farsi via via più inerte.
Le candele restano accese.
I mostri vengono tutti abbattuti e i nostri sono riportati in superficie.

Fuori dal pozzo

Intanto, di sopra, l'enorme creatura acquatica si squaglia velocemente, lasciando a terra parecchie frattaglie fangose e schifose, robaccia che probabilmente la creatura ha ingoiato nell’acqua. Esce fuori anche uno strano ciondolo molto antico raffigurante una falce di luna, forse un ex voto. Ci sono anche un bracciale decorato e una statuetta di avorio raffigurante una Santa, forse proprio Santa Ursula. E infine c’è anche una pietra nera simile a quella emersa dai resti dei Demoni Pipistrello.
Colin vede uscire prima priscilla bagnata e spaventata, poi Kamil spaventato, poi Sven ferito alla gamba e Bohemond al ventre.
Priscilla e Kamil si vanno di corsa ad asciugare. Engelhaft si prende cura di Klemens, ferito.
I feriti vengono trasportati nelle stanze.
Colin esamina la ferita di Bohemond. Capillari tesi intorno alla ferita. Odore simile allo sbavazzo uscito dai portali.
Colin tira fuori pietruzza. Dolore assurdo e le venuzze diventano nere. Colin fa una piccola incisione. Assorbe con della stoffa il fluido nero che esce.
Dopo un bel po’ inizia a uscire sangue. Bohemond sta perdendo sangue. Engelhaft suggerisce di pregare Reyks.
Sven ha una ferita molto tranquilla, Engelhaft lo cura mentre si sentono urla atroci di Bohemond dall'altra stanza.
Poi Engelhaft va da Colin e assiste alla seconda parte del trattamento. È soddisfatto “Ne prenderò nota nel libro che scriverò su questi avvenimenti”
“Sembrerebbe comunque un’ottima tecnica di tortura” dice Colin.
Klemens ha la schiena rotta, difficile che possa tornare a camminare.

24 dicembre pomeriggio e sera.
Vodan va a raccontare a Madre Bellatrix la triste storia del mago che evoca i demoni, Marv Fedai. La vuole convincere che non è stata lei a scagliare le lame di luce sui nemici, ma l’incantesimo fatto dal mago avversario che si è ritorto contro.
“Inutile che si strugga per una colpa che non ha commesso” dice Vodan
Bellatrix e Priscilla sono insieme nel frutteto e Vodan le raggiunge.
“Le prime vittime spesso sono loro” le spiega Vodan, “Io ero l’ accanto e ho visto l'incantesimo che ha girato intorno a Bellatrix ed è tornato indietro. Il Dio l’ha protetta e ha ritirato indietro l'incantesimo”.
Engelhaft aggiunge che anche lui pregava in quel momento.
“Questa oasi di pace e di santità si è ritrovata obtorto collo in prima linea contro il nemico con la N maiuscola… io per l’incarico che ho per la chiesa ci sono abituata ma per voi stante monache è una situazione impensabile e nuova… “
Madre Bellatrix associa la purificazione dell’acqua alla liberazione el convento dalle influenze maligne.
Sera funzione in chiesa. Iniziano le celebrazioni per la Rinascita.
Preghiera particolare per i feriti e in particolare Bohemond, che è stato colpito nell’esercizio dei suoi doveri e nella difesa dlela suora.
Bohemond non può andare, Sven potrebbe ma si riposa.
Vodan va da Sorella Catherine e le chiede di aiutare Sven che purtroppo ha difficoltà a deambulare. Lei si dà da fare gentilmente.
Sven vuole offrire il liquorino alla suorina. Purtroppo è impossibile che lei accetti.
Padre Gert viene portato alla funzione… si addormenta dopo un po’, di un bel sonno profondo simile a quello di un bambino.
Bohemond accudito da montarozzo intanto.
Notte.
Portoni chiusi e aggiustati.
Dentro sono vegliati i feriti.
Nella notte Bohemond si trova un reticolato nerastro che si intravede sotto pelle nei punti dove la pelle è più sottile. Bohemond soffre molto ma Colin gli avvicina la pietra per poi estrarre il nero attraverso dei salassi. L'operazione è terribilmente dolorosa.
Bohemond stravolto dal dolore. Englehaft pensa che si debba togliere qualcosa dalla ferita iniziale. È come se fosse

rimasto qualcosa dentro da cui nasce il nerastro. Fanno un esame della ferita. C'è una scheggia. Finiscono all'alba una cruenta estrazione. Alla fine Bohemond è devastato dal dolore e dalla perdita di sangue, ma sembrerebbe pulito.

Convalescenza

25 dicembre albeggia.
C'è un bel sole limpido e vengono esaminate le acque del pozzo: sembra tutto a posto, non c'è più traccia di contaminazione.
Riposano tutti
Madre Bellatrix e un paio di soldati vanno al villaggio per controllare l'acqua e recuperare la peitra lasciata da Colin. Anche qui l'acqua scorre limpida e pulita.

26 dicembre
Grigio, scende qualche fiocco di neve.
Bohemond curato dalle suore.
Kamil vuole andare per tombe. Engelhaft è sconcertato da questa richiesta, si decide di chiedere un parere a Madre Bellatrix, ma lei è disinteressata. "La roba non è importante"
"Quindi anche il furto va bene?" chiede Engelhaft.
"Il furto è una mancanza di rispetto per un'altra persona" dice Madre Bellatrix. "Se a me mi togli una cosa che mi serve, mi dispiace. Ai morti non serve più nulla... la roba non conta"
Madre Bellatrix tornata acida con Enelhaft. Lui, allontanandosi, è un po' innervosito: "Si tenesse le sue tombe spisciate e depredate... ti pare che non ci piscia sulle tombe kamil?"
Kamil parte in mattinata e torna Kamil a sera con lo zainetto, contento.
Vodan gli chiede e Kamil gli mostra vari reperti: 2 ampolle, monili d'oro (che regalerà a un'amica), una mattonella a bassorilievo. È molto contento.

27 dicembre
Jurgen frigge di partire per arrivare in tempo per il Giorno Senza Nome a Feidelm, ma Engelhaft non intende lasciare indietro Bohemond, il quale non è ancora in condizioni di muoversi.
Bohemond dal letto di malattia e dolore dice a Engelhaft "alla fine qui stiamo rimandendo ospiti graditi ma comunque invadenti del monastero e soprattutto... come dire... ci approvvigioniamo alle scorte delle monache... teniamo una mezza dozzzina di guardie lontano da dove servono... ma ha senso? Considera che in città poco prima che andassimo via ci sono stati disordini, risvegliati nell'ongelkamp... questi si dovrebbero mettere elmmi mascherati e andare a massacrare un po' di gente..." dice Bohemond.
"Ma tu devi ancora guarire... se tu riesci in pochi giorni ce ne andiamo" dice Engelhaft. "Impegnati, dai"
"Il processo è stato celebrato, tutto fatto... se per voi non è un problema posso tranquillamente rimanere qui e tornare quando sarò in forze. Non abbiamo più nemici da queste parti"
"Abbiamo ancora il signore diWeizenfeld. Ruyard..." dice Engelhaft. "Se ci allontaniamo arriveranno"
"Al contrario loro cercano noi. Se restiamo qui esponiamo al monastero il rischio di una rappresagilia" dice Bohemond.
Engelhaft non si fa convincere, anche se tutti insistono per partire e lasciare Bohemond dietro.
Aspettano un altro paio di giorni.
"Mi fai sentire anche in imbarazzo.."

28 dicembre
Sven sta bene. Kamil si va a fare i suoi giri per tombe.
Engelhaft invoca la Pace di Kayah su Bohemond la notte per farlo riposare meglio possibile. Il Paladino dorme benissimo.

29 dicembre
Bohemond si sveglia riposato ma debole.
Nuovamente Engelhaft invoca la pace di Kayah.

30 dicembre
Funzione religiosa
Jurgen dopo va da Sven con una fiascona, "meglio di niente..."
Beveono anche Bohemond.
Kamil si avvicina con le caramelle. "Le ha fatte la mia amica". Sono rosa, profumate e dolci, sanno di lampone.
Tutti in stanza di Bohemond per festeggiare la Rinascita con vino dolce e biscottini

GIORNO SENZA NOME
Tempo bello e sole
Jurgen depresso accompagna Kamil nel suo giro per tombe..
Colin si è studiato evocatio demoniorum e lo sa bene.

Engelhaft se lo fa prestare e si fa aiutare a leggerlo. E' una lettura interessante.

1 gennaio 518
Tempo grigio.

Viaggio di ritorno

2 gennaio 518
I nostri partono da Klarheit alle prime incerte luci dell'alba. E' la tappa più lunga e impegnativa, da Klarheit fino a Grenze. Il villaggio è parte di una signoria il cui dominus è Fernald Hogg. Alla Locanda “Il capretto dorato”, l’ostessa Romina si ricorda della carovana all’andata e tratta bene i suoi ospiti.
Viene la sera un castellano del Dominus, tal Vandalmaro, fondamentalmente a ficcanasare.
“Darà informazione il Margravio se e quando riterrà!" Risponde Engelhaft, infastidito.
Valdamaro chiacchiera un po’ con tutti, cordiale.

Il secondo giorno, 3 gennaio, è molto meno faticoso perché il villaggio successivo, Milz, è a poche ore di cammino.
I nostri sono ospitati dal Dominus, Messer Thomas Thierry, e tutti sono molto curiosi di sapere com’è andato il processo. Anche Don Karpet si presenta a curiosare, per quanto un po’ sordo e dalle idee confuse.

Il terzo giorno di viaggio, 4 gennaio,
il gruppo torna a Feidelm e subito deve fare rapporto sia alla Chiesa del Radioso (dove le condizioni di Padre Gert susciteranno molta preoccupazione) che al palazzo delle guardie, al capitano Kyle Brenner.
I prigionieri vengono momentaneamente incarcerati nelle celle del palazzo della guardia, in attesa di essere trasferiti nelle debite strutture ecclesiastiche.

Prosegue

Le avventure a Feidelm dei nostri eroi proseguono nella cronaca: Il cattivo Sergente.