

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 Vorse**, nella città di **Feidelm**.

Master Annika.

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 Vorse** 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 nobile, 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"

CRONACA

Periodo: dal 21/11/2018

al 08/12/2019

Periodo RPG: dal 25 novembre
517

al 3 dicembre 517

Num. sessioni: 6

"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 nobile 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 **Dossier**. A momenti nevicata, a momenti piovviscola, 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, fratello del burgravio" insiste Engelhaft: "potrebbe servire a ricattare il burgravio che sta per firmare una pace molto importante..."

"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 nevicata 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 responsabilità" dice Engelhaft.

"Non è cambiato niente nei termini dei rischi" dice Bohemond.

"Qui c'è un catenaccio 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.

"Perché 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 proteggere il 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, prendendo 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 guardia, 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 indirizzato 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 baciare.

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, finché 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 Engelhaft 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 pubblico 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..." dice Bohemond. "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 tratterete 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 lo stesso: 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 rimpiazzati 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 speciale, 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 speciale.

"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 rimpiazzati 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 speciale..."

"Uno speciale 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 erboristi 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 speciale 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 speciale 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 speciale" 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 speciale assassinato.

Poco prima di entrare, Jacob si rivolge a Grace: "adesso noi entriamo sulla scena del delitto. 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 scassarla. 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 speciale 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, affinché 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, sparpagiatevi, 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", sentenza 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 speciale... 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 ragazzino 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 ragazzino, 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 acquistarla..."

"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 indagine 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 Rimpiazzati 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 Rimpiazzati 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 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 scatta 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 Rimpiazzati, 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 Rimpiazzati lo vanno a cercare a casa.

Apra 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.