

## *Primo Atto - 18/03/2006*

*Un gruppo di giovani, legati più o meno consapevolmente all'Altro Mondo, si ritrova al Parco del Baluardo di Sant'Agostino dopo l'orario di chiusura. Ognuno di loro ha in tasca un invito al Mercato Fluttuante, ma non c'è nemmeno l'ombra di una fiera nel giardino silenzioso nell'oscurità.*

*Dopo qualche minuto di perplessità, però, giunge tra loro Toussaint, un bizzarro vagabondo africano che, dopo qualche preambolo, bussa ad una porta invisibile... Facendola di fatto apparire, insieme ad una nuova torre del monastero. Non appena trovano il coraggio di entrare in questa apparizione di raggi di luna, i giovani si ritrovano in una stanza del tutto anonima, con un individuo in giacca e cravatta seduto dietro ad una scrivania. A ben vedere, però, non c'è nulla di normale in quello che si presenterà come Vlad: la sua presenza è inquietante, al di là dei suoi modi cortesi fino a sembrare untuosi. Pare sia una specie di guida turistica, disposta a scambiare consigli con " favori", qualsiasi cosa significhi.*

*Dopo aver cercato invano di appagare la propria curiosità, i sempre più confusi convenuti possono lasciarsi alle spalle Vlad per ritrovarsi in un corridoio fittamente decorato d'edera, sulle cui pareti spicca una pergamena riguardante le regole del Mercato Fluttuante. Non devono, però, prendersi l'incomodo di leggerla: ci penserà il giovane satiro Spyridon ad annunciarne il contenuto. Sul finire interviene l'autore stesso della pergamena, Alkantir, il Sidhe araldo del Granduca che domina su Bergamo di Mezzo; il nome con il quale le Fate si riferiscono alla controparte della città nell'Altro Mondo. L'araldo, con il suo fare solenne e cerimonioso, introdurrà i giovani alle numerose bancarelle, dando loro l'occasione di conoscere i loro strani proprietari, tra i quali possono ritrovare Toussaint, ora vestito in maniera piuttosto eccentrica.*

*In men che non si dica, i convenuti si ritrovano impelagati nell'essenza dell'Altro Mondo, fatta di meraviglie e magia, ma anche di amicizie e rivalità al limite dell'assurdo tra i venditori del Mercato. Alcuni di loro potrebbero anche accarezzare l'idea di entrare a far parte di una Corte, assicurandosi di fatto un posto in questa stramba partita a scacchi dove ogni pezzo sembra muoversi senza regole.*

*Tutti loro, però, rischiano di essere distratti dalle urla di Spyridon, impegnato a girare per la fiera, strillando i titoli dell'Eco dell'Eco di Bergamo: uno strano giornale che tiene gelosamente sottobraccio. Alcune notizie coincidono con quelle dei quotidiani reali, ma sono viste da un punto di vista molto diverso, mentre altre sono delle vere e proprie novità per i visitatori dell'Altro Mondo. Novità che si riveleranno interessanti per coloro che decidono di indagare lungo le coordinate dell'Eco dell'Eco di Bergamo.*

*La notizia più succulenta sembra quella della scomparsa di Alenna, una nobile imparentata con il Granduca: tra le righe minacciose della madre che esige le venga restituita, è possibile fiutare l'odore di una ricompensa. Nel Mercato soltanto Vlad, che ha il naso fino per questo genere di aromi, sa dove si trova la ragazza ed è deciso a reclamare il premio per sé. Chi ha l'ardire di seguirlo, oltre a indebitarsi con il Berretto Rosso, si ritrova coinvolto nei segreti dell'orrenda droga Glitterdust, distillata con l'anima delle Fate. La Sidhe è tenuta prigioniera proprio in una di queste fabbriche da una banda agli ordini di Leon, un Sanguemisto Berretto Rosso, ed il suo destino sembra ormai segnato... Ma l'intervento della brigata di Vlad mette Alenna in salvo. I suoi componenti vengono acclamati come eroi al loro rientro al Mercato Fluttuante, dove Alkantir li ringrazia in nome del Granduca.*

*Concentrandosi sulla Realtà Mondana, le notizie sembrano farsi più tragiche.*

*Marco Bonanni, il capo della squadra di pompieri che tentò disperatamente di spegnere l'incendio dell'Albero del Millennio, ha subito un grave incidente sul lavoro: nel crollo di un edificio, ha riportato una lesione della colonna vertebrale che lo ha costretto su una sedia a rotelle. Proprio in questi giorni è stato dimesso dall'ospedale e congedato, con la sola consolazione della medaglia al merito civile, ricevuta per gli anni di eroico servizio, e di suo cugino Nestore. Alcuni dei convenuti decidono di far visita a questo eroe dei giorni nostri, ma scoprono che il pompiere è rintanato in casa per via di un Golem che vigila sulla sua abitazione. Dopo aver messo fuori combattimento il costrutto, gli ammiratori di Marco fanno il proprio rocambolesco*

*ingresso nella casa, armi alla mano... Ricevendo in cambio qualche racconto altrettanto rocambolesco del singolare pompiere.*

*Si dice che per una persona dimessa ce ne sono due ricoverate: una coppia di fidanzati giace in stato di coma nei letti della Clinica Castelli. La diagnosi è assolutamente sorprendente: pare siano stati travolti da uno o più cavalli. Nel pieno centro di Bergamo Alta! Per coloro che si recano alla clinica, però, la situazione si rivela ancor più bizzarra: Euriale di Cheto, l'infermiera che si occupa di loro durante il turno di notte, è una gorgone ed è il suo potere ad immobilizzare come statue i due sventurati. Ma Euriale non agisce in questo modo per malvagità: messa alle strette, rivela che " i Quattro " minacciano di fare del male alla famiglia che si è costruita nella Realtà Mondana, se non mantiene in queste condizioni i suoi due pazienti. La gorgone sarebbe più che felice di sottrarsi a questo ricatto, ma per farlo richiede almeno un Gargoyle che protegga la sua famiglia.*

*Guarda caso Seizin, lo scorbutico Nocker che crea i Gargoyle più noti di Bergamo di Mezzo, ha un problema da risolvere: uno dei suoi Gargoyle ha distrutto un'ala del maniero che avrebbe dovuto custodire. Il fatto che l'incidente si sia verificato nell'Altro Mondo lo rende ancora più grave per la sua reputazione. Rifiutandosi di accettare che si sia trattato di un errore di progettazione della creatura, Seizin è deciso a discolparsi di fronte a tutta Bergamo di Mezzo. In effetti la causa del comportamento del Gargoyle si rivelerà la formulazione equivoca dell'ordine che gli è stato impartito. Nonostante il suo caratteraccio, il Nocker riesce a trovare un gruppo di coraggiosi disposti a sopportarlo e ad affrontare il Gargoyle. In effetti gli avventurieri scoprono che il bizzarro comportamento della creatura è da attribuirsi all'equivoca formulazione dell'ordine impartitogli dal proprietario: tenere sempre sotto controllo tutto l'edificio. Una volta svelato l'arcano e recuperata la sua pietra di comando, avere ragione della bestia di pietra è un gioco da ragazzi. E un Gargoyle, nonostante i mugugni di Seizin, è la giusta ricompensa per coloro che hanno salvato la sua reputazione.*

*L'ultima notizia fortunatamente è caratterizzata da un tono più lieto: nella Biblioteca Angelo Maj è stata incredibilmente ritrovata una Bibbia che pare risalire addirittura all'XI secolo. Ora il tomo è esposto nella Chiesa di Santo Spirito, sotto agli occhi dei fedeli prima ancora di quelli degli esperti.*

*Tutti i convenuti, come se fossero irresistibilmente attratti dal libro, si recano alla Chiesa poco distante, con Toussaint in testa. La Bibbia è aperta sull'Apocalisse di Giovanni e ad una prima occhiata alcune parole sembrano scritte in rosso... Da vicino, però, si rivelano sanguinanti. Incalzato dalla curiosità propria e altrui, l'Eshu comincia a leggere le righe scarlatte come il sangue, fino a pronunciare i nomi di Pestilenza, Carestia, Morte e Guerra.*

*Come se li avesse evocati, i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse compaiono all'improvviso.*

*Il gruppo si dà immediatamente alla fuga, ma alcuni di loro trovano il coraggio di opporsi ai Quattro... Per venire annichiliti dai loro terribili poteri. Due di loro, però, hanno la prontezza di spirito di recuperare l'auto con il quale hanno raggiunto la Chiesa e travolgono i Cavalieri. Nemmeno questo basta a fermarli, ma almeno i due hanno il tempo di salvare i loro compagni, ora a terra privi di sensi dopo il tocco dei Quattro. L'auto si dirige precipitosamente verso il Mercato, tallonata dai Quattro, tramutatisi in Avvoltoio, Civetta, Corvo e Aquila. Così i Cavalieri dell'Apocalisse fanno il loro ingresso alla fiera, portando di nuovo terrore e sventura... Ma nemmeno loro possono infrangere l'Armistizio del Mercato Fluttuante senza pagarne le conseguenze. Guidati da Alkantir, i pochi superstiti si oppongono ai quattro, fronteggiandoli con coraggio. Allora la voce stentorea del Sidhe invoca la giustizia dell'Armistizio, forte dei testimoni disposti intorno a lui, e proclama l'esilio dei Cavalieri dell'Apocalisse.*

*I Quattro scompaiono così come sono apparsi.*

*A questo punto gli avventori del Mercato possono riprendersi e leccarsi le ferite, nel disperato tentativo di dare un senso a quello che i loro occhi hanno visto, ma che le loro menti si rifiutano di credere. Il tempo, però, stringe e il Mercato Fluttuante, come tutti i sogni, prima o poi deve svanire come un effluvio di raggi di luna. Tutti tornano alle proprie case, più confusi, ma forse anche più saggi, di quanto non si siano mai sentiti in vita loro.*