

Quinto Atto - 16/09/2006

Dopo un periodo d'attesa più lungo del solito, da imputarsi alle indagini da completare ed ai misteri da dipanare, il Mercato Fluttuante riapre i battenti e lo fa in grande stile: è il giorno dei giochi funebri in onore di Seizin il Nocker. Come annunciato da Spyridon, di nuovo Araldo in attesa di Alkantir, le piccole Corti si cimenteranno in tre prove: la risoluzione di enigmi, la narrazione di storie ed il cimento con le armi.

Tuttavia una piccola grana ritarda l'inizio delle sfide: dietro denuncia del Cavaliere Albagio Protervio della Sicumera, la Corte del Corvo viene sciolta per via del comportamento scorretto del suo Conestabile, intrufolatosi nelle indagini dell'Investigatore del Granduca senza averne ricevuto il permesso. Indignati da questa decisione, i membri della Corte decidono di ricostituirla tale e quale, rinunciando sia alla possibilità di sostituirla il leader, sia a quella di scinderla in due parti, dando così vita a una nuova Corte degli Stranieri.

Stabilito che le piccole Corti che si cimenteranno nelle sfide saranno tre, si può dare inizio ai giochi, ma tutti vengono colti di sorpresa quando Alkantir fa il proprio ingresso nel Mercato Fluttuante e annuncia a gran voce l'arrivo del Granduca. Mentre gli avventori stanno ancora vociferando stupefatti, il sovrano di Bergamo di Mezzo viene condotto sul posto con una portantina. Quando scende al suolo, alcuni riescono a stento a trattenere una risata: il grande Sidhe, signore di tutti i Seelie, non è più alto di un bambino.

Molte domande vengono rivolte al Granduca, il quale risponde soltanto per voce di Alkantir e mai di persona, ma soltanto un nuovo arrivato, un motociclista barbuto che si fa chiamare Padre Harley, osa chiedere cosa mai sia capitato al sovrano, dato che aveva avuto l'onore di vederlo anni prima e la sua statura era stata ben altra. Allora l'Araldo svela l'arcano: il Granduca è stato vittima della maledizione delle gambe corte, scagliata su di lui da una megera che sosteneva le avesse mentito. Soddisfatta anche questa curiosità, il sovrano di Bergamo di Mezzo dà inizio ai giochi prima di abbandonare il Mercato Fluttuante per tornare al proprio palazzo.

Subito è la volta della sfida di enigmi, condotta da Peregrine all'interno dell'arena che ospiterà tutte le prove del giorno. Dopo un primo periodo di equilibrio, il rappresentante della Piccola Corte Unseelie perde le staffe e colpisce con una testata la concorrente dei Seelie, approfittando di un particolare che non tutti avevano tenuto in debito conto: all'interno dell'arena, e solo per questa sera, l'Armistizio è revocato. Comunque sia entro breve la zuffa viene sedata e l'Unseelie viene squalificato. Così la Corte Seelie e quella del Corvo si disputano la vittoria all'ultimo enigma, la cui soluzione viene scandalosamente suggerita dal pubblico e che soltanto per senso dell'onore il rappresentante del Corvo lascia pronunciare alla donzella dei Seelie.

Prima che venga la volta della sfida tra i cantastorie le acque devono quietarsi, quindi c'è tutto il tempo di dare una sbirciatina all'Eco dell'Eco di Bergamo.

Al di là del grande spazio dedicato ai giochi ed alle gesta di Albagio Protervio della Sicumera, sul quotidiano fatato compaiono tre notizie piuttosto succose.

Innanzitutto la Viscontessa Erionila è stata rinchiusa nel proprio palazzo, in quanto accusata di complottare per il ritorno a Bergamo di Mezzo dei nobili Unseelie. Non è noto chi sia stato a denunciare la parente del sovrano, ma fatto sta che tutte le porte e le finestre del Palazzo della Colomba sono state chiuse con il sigillo granducale e nessuno può entrare, né tanto meno uscire. Nonostante ciò, un manipolo della Piccola Corte Unseelie cerca di incontrare la Viscontessa e, sviati i soldati lasciati a presidio dal Granduca, riesce nell'impresa. Il sigillo granducale impedisce persino alla voce di entrare e uscire nel Palazzo, ma una piccola fessura in una vetrata permette ad Erionila di passare dei biglietti ai suoi interlocutori, rispondendo così alle loro domande relative al ritorno della Baronessa Neshara e della nobiltà Unseelie.

Per una sparizione che fa scalpore, c'è un'apparizione che non vuole essere da meno: dopo tanto tempo, un mutaforma è tornato a farsi vivo a Bergamo di Mezzo, portando con sé una pietra rossa che sosteneva appartenesse a un Meruadh catturato dal suo branco e che richiedeva venisse distrutta da un Fatato, dato che la sua gente non era stata in grado di farlo. Incuriositi da questo breve stralcio di notizia, alcuni avventori del Mercato Fluttuante si sono recati nei pressi del Palazzo del Granduca, per sapere che fine

avesse fatto la pietra. Una delle guardie rimaste ha confermato loro che è stata distrutta dal Siniscalco del sovrano. Ai mutaforma sarebbe bastato uno sforzo di volontà e concentrazione, ma quando si tratta di usare la testa anziché gli artigli quelle bestie non sono di nessun aiuto. Desiderosi di lasciarsi alle spalle le ironie della guardia, i novelli investigatori hanno raggiunto il Parco dei Colli di Bergamo, territorio esclusivo dei Liberi Branchi. Appena inoltratisi nel bosco, sono stati intercettati da una guardia forestale che ha opposto resistenza al loro intento di proseguire. Quando, però, si sono identificati come viandanti del Mercato Fluttuante, il guardaboschi ha mostrato il distintivo degli Agenti del Velo di Maya e ha acconsentito che proseguissero, a patto che fosse lui a guidarli. L'intenzione dell'Agente Boscoscuro, come si è poi presentato, era quella di mostrare ai mutaforma, così irrequieti dopo la faccenda del Meruadh, che le loro intemperanza non facevano altro che attirare l'attenzione del mondo esterno su di loro, e quindi indurli a tornare al loro consueto stato di tranquillità e riservatezza. Così il piccolo gruppo è giunto nel territorio di Codamozza, il lupo mannaro che aveva richiesto aiuto a Bergamo di Mezzo. Nonostante il suo aspetto ed i suoi modi bestiali, il mutaforma si è mostrato disposto a raccontare la propria storia: a partire da quando lui ed i suoi fratelli hanno assalito il Meruadh fino ad imprigionarlo in una grotta, per concludere quando ha visto il Siniscalco distruggere la pietra mentre il mostro senz'anima si accasciava tra le braccia dei suoi fratelli. Ha inoltre aggiunto che, stando alle parole del Siniscalco, quel Meruadh doveva essere privo di padrone e a corto di potere; anche se lui ed i suoi fratelli hanno comunque faticato a tenergli testa. Quando un paio dei suoi interlocutori hanno detto di averlo visto lasciare una scheggia di pietra rossa sulla tomba di Marco Bonanni, Codamozza ha risposto senza incertezze: il pompiere era un eroe e la sua gente celebra gli eroi, a prescindere dal popolo al quale appartengono.

L'ultimo mistero è quello relativo alla barbara uccisione di Adamo Donadoni, incatenato a uno spuntone di roccia sul Monte Caso e privato del fegato. A quanto pare Padre Harley si è recato al Mercato Fluttuante proprio per far luce su questo assassinio. Interrogato sul motivo del suo interesse, ha ammesso di essere stato inviato dal phanteon grecoromano, in cerca di vendetta per la perdita di Adamo che era caro ad alcune divinità. Dopo aver raccolto qualche informazione e stilato la prima lista di sospetti, il motociclista decide di recarsi sul luogo del delitto. Nessuno, però, sa se sia riuscito nel suo intento di scoprire la verità: Padre Harley è stato ucciso a sua volta. Il suo assassino, però, non poteva sapere che quel sudicio motociclista non era altri che Chirone, il più nobile e saggio tra i centauri. Com'era scritto nel suo destino, Chirone ha barattato la propria morte con la vita di Adamo, l'incarnazione di Prometeo che donò il fuoco agli uomini. In questo modo il ragazzo è potuto tornare tra le braccia delle divinità grecoromane. Ora non c'è dubbio che questo phanteon cercherà vendetta per la scomparsa del nobile centauro.

Nel frattempo la sfida dei cantastorie, presieduta da Frottola in assenza di Toussaint, si è conclusa con la nascita di una storia alquanto bizzarra e con la vittoria della Corte del Corvo, rappresentata dal suo stesso Conestabile che tanto era stato criticato.

Infine giunge il momento dei duelli all'arma bianca e, sotto agli occhi di Atheyon, campione del Mercato Fluttuante, le lame scintillano fino a decretare la vittoria del concorrente della Corte Unseelie.

Tre diverse prove, tre diverse corti vincitrici, un segno del destino!

Forse colpito da questa situazione di parità, il Troll offre al vincitore della sfida l'onore di cimentarsi con lui. L'Unseelie non si lascia intimorire, ma, per quanto abile, deve cedere il passo all'esperienza di Atheyon che non manca di vantarsi, tanto da attirarsi una battuta salace da parte di Alkantir. Stizzito, il Troll invita al Sidhe a mostrargli cosa sa fare ed i due danzano a lungo, affrontandosi con due bastoni. Al termine della tenzone, Alkantir si trova a terra e Atheyon gli offre la mano per aiutarlo a rialzarsi. Quello del Troll, però, è un inganno: afferrato il pugnale usato da Peregrine per inaugurare i giochi, uccide Alkantir. Sotto gli occhi sbigottiti dei presenti, Atheyon inneggia ad una vendetta infine ottenuta ed al ritorno dei nobili Unseelie. Grida che ci sarà una grande guerra e abbandona il Mercato per prendervi parte, senza che nessuno riesca ad opporsi.

Può esserci verità nella bocca di qualcuno con le mani macchiate di sangue? La guerra tanto paventata tra Seelie e Unseelie è infine giunta a Bergamo di Mezzo?