

# **SATARLANDA**

## **DALLA FINE ALL'INIZIO**

**Prima Parte**

**Il confine superato**

di

Marco Scaffidi

\*\*\*\*\*

© Copyright 2011 Marco Scaffidi

## **Preambolo**

## I . Il Mito

Il costellato buio interminabile del firmamento, tinta unica del vicino e dello sperduto universo, illuminato pallidamente dalla luce sia dall'origine sia dal riflesso, segna i cammini di quelle strade invisibili percorse solitamente da corpi celesti in movimento o detriti spinti dall'energia dell'equilibrio. Nell'eternità di un continuo divenire, nel silenzio di quel nulla un chiaro fragore di fuoco, suono impercettibile nel vuoto cosmico, generato da un'enorme sfera luminosa, la cui scia lunga migliaia di chilometri, trasporta con sé sfere di minore dimensione che seguono la madre in un cammino apparentemente eterno, ed invece indirizzate per una precisa via il cui traguardo era un pianeta di fuoco e desolate lande.

Per galassie, attraversando nubi formate da polveri spaziali, costeggiando pianeti lontani, un convoglio di pietre ed energia si avviava verso la trasformazione di un mondo morto, portando con sé la sua prima conoscenza, la sola esistente perché l'unica nata. La dimora dello Spirito dell'Universo la cometa era, nato dal nulla e progredito nella consapevolezza delle energie cosmiche, nel pellegrinaggio tra gli spazi sconfinati, alla ricerca del luogo da eleggere ad principio della vita. Come gli antichi testi conservati nella biblioteca del regno di Arulm raccontavano : *"All'origine era il niente, poi nacque la coscienza, essa divenne lo Spirito dell'universo e trascorse 10.000 ere a ragionare sulle energie universali, sulla pura essenza dei segreti del cosmo, poi posò la sua mano sul pianeta morto e placò fuoco e lava, dove prima regnava il niente ora poteva ospitare la vita, così passò alla creazione delle prime creature e comprese immediatamente che serviva molto di più dopo avergli donato il primo respiro perché esse non erano capaci di evolvere e morivano. Nei loro corpi le energie superiori non trovavano ragione di esistere e coesistere, una battaglia tra la luce e la notte eterna le infettava. Lo Spirito dell'universo sapeva che il bene e l'amore verso le creature era vitale, al contempo intendeva che l'energia maligna aveva bisogno di essere raccolta perché il suo veleno non poteva essere assorbito dalle creature del creato senza modificarle. Lo Spirito dell'universo alzò i pugni al cielo e per altre 100 ere si concentrò creando il bene ed il male. Ma trascorse altre 100 ere lo Spirito vide la mancanza di un altro elemento fondamentale. L'incontro tra il bene ed il male in quanto essenze di uno stesso elemento, il principio stesso alla base della vita. Per questo lo Spirito dell'universo prese dal bene e dal male, unì le mani e dette vita all'Oscurità. Questa però aveva bisogno di*

*essere illuminata perennemente, ma non dalla luce splendente, per questo creò la luce nera e all'interno dell'equilibrio, lo Spirito, creò la stabilità. Dopo le 10.200 ere il bilanciamento primigenio dell'universo venne creato; i figli nacquero, sia in cielo, sia in terra e sia nel cuore del mondo."*

Tre le forze erano, tre i loro regni, in cielo, in terra o sotto di essa, su tre piani dell'esistenza si muovevano, e due di esse in continuo alterco. La terza rimaneva solitamente in disparte, agendo quando il suo essere doveva portare equilibrio. Con tale ordine l'essenza della ragione, il pensiero unico e solo nell'universo, raggiunse la sua meta cavalcando la luce, il luogo dove le tre forze avrebbero agito e le creature nuove avrebbero vissuto sotto il loro influsso, esse stesse nel tentativo di trovare l'equilibrio. Il pianeta scelto era spoglio, distese desolate, squassato dai venti e dalle polveri e deserti di fuoco e di ghiaccio, desolazione percorsa da fulmini e tempeste e vulcani che urlavano al cielo. E quel mondo venne eletto dallo Spirito dell'Universo a terra genitrice delle future specie.

La cometa si fermò nel cielo cupo, il suo brillare non poteva essere ammirato da occhi stupefatti, eppure lasciò in alto il suo ricordo interminabile. Di luci stellari agli occhi apparivano ed invece erano la prima scrittura, quella alla base dell'esistenza nel mondo terreno. La casa del Sommo iniziò ad emettere un bagliore la cui intensità aumentò fino a quando come una strada di luce attraversò l'atmosfera del pianeta morto e le impolverate e velenose nubi nel cielo vennero diradate e purificate. La via di puro riverbero di Polvere di Stelle Sottili terminò la sua corsa sul suolo e questi cominciò a vibrare e poi terremoti, e le stesse montagne di roccia nera si sbriciolarono al cospetto di tale magnificenza.

Il cielo cambiò, le polveri emesse dalle bocche della terra sparirono mentre il suolo cantava l'origine della nascita del mondo. I vulcani vennero soffocati, solo quattro vivi sopravvissero al cambiamento nel principale continente, come sfogo del sangue rosso e caldo proveniente dal cuore del pianeta. Dal terreno apparvero verdi esistenze e si moltiplicarono fino a coprire l'orizzonte di colori festosi e lo Spirito dell'Universo generò due esseri dalla pelle bruna e dura, signori delle vite vincolate al terreno. Nessuna movenza, solo vita in loro, e Lui li chiamò Albero Pilastro ed Albero Mastro.

Con il respiro divino la terra venne modellata, forma e sagoma, acque limpide e mari e poi il grande continente. Dopo che il creato generò altra vita vegetale, privo di eguali nacque la prima creatura. Ed il suo nome gelosamente sarà nei tempi futuri custodito e come lui il suo simbolo,

che sotto gli occhi del mondo sarà nascosto. Il creatore si adoperò per concepire altre vite e colori e per il mondo si diffusero, fermi o moventi, percorrevano le pianure rapidamente o trasportati dal vento colonizzando ogni dove, ma solamente dalla prima creatura nacquero i popoli del mondo, umani e non umani, legati dall'unico stretto e indissolubile legame.

Lo Spirito ordinò agli dei superiori del bene e del male di abitare quel luogo, di condividere con le razze appena create la loro conoscenza, perché così l'essenza del bene e del male sarebbe stata conosciuta prima di essere abbracciata ciecamente. E disputa fu per troppo tempo, usando vite perdute o eroi del bene, nel perdurante conflitto tutto era preda del disordine, della confusione, delle follie chiamate luce e buio. E il Sommo decise di prendere un'unica terra e separarla, posò sul grande continente la sua mano ed esso si frantumò e creò il mondo di Avvarad, come era inciso sull'Albero Pilastro, oppure Ariueda come era scritto nel primo libro degli uomini.

Da una parte, ad occidente, le razze libere, guidate da nobili intenti, oppure dalla comune vita, o ancora asserviti a fini maligni, ma sempre l'arbitrio dominava come araldo della stessa libertà. Ad oriente, nelle distese brulle, pericolose, o nelle montagne desolate e cupe il male eresse i suoi baluardi di pietra, in perenne attesa del giorno del grande riscatto, schiacciando quelle genti che ai loro occhi apparivano più minacciose agli abietti scopi. A separare i due mondi una sola barriera, voluta dal Sommo, invalicabile da coloro senza cuore; i grandi dei del male, le loro prime progenie degli inferi, i grandi generali e le bestie demoniache primordiali, superando lo sbarramento etereo, venivano private dei propri doni superiori.

Ed una sola, forse apparente, profezia, nel divieto assoluto di presagire gli eventi, venne donata alle genti del mondo. Essa conteneva oltre quello che i saggi sospettavano, nel proseguimento della vita, nella sua rotazione continua, parole sacre nascoste nelle righe, non scritte, decise ed imposte dalla grande mente nascosta, alla ricerca di un solo mondo e non di molti come futuro unico e non diverso e prevedibile. Equilibrio, luce e buio lasciati quale retaggio ai popoli, fino a quando le stesse creature saranno equilibrate e nei loro animi gli insegnamenti diverranno indelebili ed adatti a guidarli nel futuro nuovo, e la voce del bene e del male ritorneranno nel mondo di Avvarad dopo che i supremi conosceranno la fine della supremazia loro e del loro rango. Nella libertà doveva, per Suo volere, prosperare la vita ed evolversi alla ricerca della irraggiungibile divinazione. Satarlanda fu il nome dei due grandi continenti, come l'antica lingua la chiamò, e sulla sua superficie le storie

dei popoli si mescolarono con gli eventi celesti, mortali e immortali, in disputa o in amicizia vivevano vite brevi o eterne. Come era stato, sarà nuovamente, nel presente e nel futuro per toccare l'agognato equilibrio, fino al giungere dell'ultimo ripetuto attimo di luce colorata, e tutto diverrà diverso, ma sempre e continuamente scenario delle evoluzioni di emozioni, sentimenti, pensieri, sogni, speranze e, come ovvio, di aspirazioni, anelate conquiste e voluti stermini, di volenterosi dominatori dai nomi antichi, divini e, anche, mortali, in quel divenire continuo chiamato esistenza.

## **II. L'Oscurità della Luce Nera**

Museo delle arti e dei dipinti, città dei Sospiri, mese di Bettuaghoto, nel giorno 22, anno 105 dell'Era Moderna il maestro di scuola Korus Faris termina il racconto raffigurato nell'affresco ammirato da lui e i suoi giovanissimi allievi, condotti durante una giornata di sole invernale ad ammirare la bellezza delle forme e dei colori mescolati dalle abili mani dei pittori. La conoscenza era dono da recuperare dalla scrittura, dall'arte e dalla natura, questo principio alla base dell'insegnamento nella città della letteratura sollecitava, quasi obbligava, ad apprendere, conoscere e condividere. Ai suoi discepoli, disse il maestro, " E il principe continuò, consapevole dell'imminente sconfitta, convinto di sacrificare il suo bene più grande per il fine ultimo. Ricordate bambini, meglio morire per amore che rinnegarlo per tutta la vita. Ed ora passiamo al dipinto della sala accanto, ricordate bambini miei, l'immagine ritratta si dice sia l'unica veritiera, impressa da sconosciuto artista, che ricevette il grande onore di raffigurare uno degli dei superiori."

Il maestro guidò la scolaresca ad ammirare la rappresentazione con colori e linee del Re Oscuro. Ritratto al calare del sole, il tramonto tra le vette dei monti Collemonte, nelle terre degli Osummeri, raffigurato eretto, con la sua nera armatura, dagli spallacci larghi ed appuntiti, il pettorale scolpito, l'elmo con visiera e il cimiero di luce nera fluttuante, gli occhi luminosi ed oscuri allo stesso tempo, il volto celato dall'ombra, la mano destra che stringeva salda la spada del dio, poggiata sulla spalla destra. Il mantello suo nero e con stelle luminose e vive, nonché fluire di astri viaggianti ed attorno al sommo e divino corpo presente l'alone del suo radioso potere.

Il maestro descrisse la creazione, la nascita del bene e del male, e poi spiegò brevemente il perché dell'Oscurità. Un giovane, la cui curiosità andava oltre la infantile esigenza di risposte, il cui nome era Darius,

detto Testarossa per il colore dei capelli, scorgeva nel dipinto più di quanto i meri occhi percepivano. Nel bambino le domande si susseguivano, senza risposta, il fascino della terza grande divinità suscitava in lui fame di conoscenza e per questo chiese al suo maestro di concedergli soluzioni ai suoi quesiti.

*Darius* : " Maestro, perché a questa divinità è affidato l'equilibrio? Poi, perché una terza divinità se già il bene e il male si contrastano per la supremazia? Forse la presenza del Re Oscuro invita un altro nel contenzioso per la supremazia sul mondo?"

*Korus* : " Darius ti ho detto che troppe domande difficilmente trovano molte risposte. Potrei decantarti i Dettami di Arulm, l'opera in cui si spiega il perché della nascita dell'Oscurità e della Luce nera, ma sono argomenti che è meglio rinviare a quando possiederete la conoscenza sufficiente per comprendere."

*Darius* : " Ma, maestro, io ho ora desiderio di conoscere, non posso attendere. Fremo dentro di me, come se qualcosa spingesse verso la conoscenza!"

*Korus* : " Nell'attesa si trova la virtù della pazienza. Un giorno torneremo in questo museo e raggiungeremo la sala infondo al corridoio centrale, la biblioteca dove è custodito uno dei pochi testi dei Dettami di Arulm tradotti nella lingua corrente, fino a quel giorno pazienza e riceverai le risposte che cerchi quando sarai abbastanza maturo per comprenderle ed assimilarle. Ora proseguiamo nella nostra visita, vi mostrerò i dipinti raffiguranti gli dei minori. Andiamo, seguitemi, in fila e rispettosi del posto in cui ci troviamo."

La scolaresca continuò nella visita, tranne il giovane Darius, sapeva che le parole del suo maestro erano giuste, tuttavia egli desiderava conoscere, in lui tale esigenza superava di molto quella dei suoi coetanei. Così percorse il corridoio indicato da Korus, entrò furtivamente nella biblioteca, si guardò attorno, poi tra tutti i libri uno gli apparve più importante. Era la copia dei Dettami di Arulm, il testo cercato, così lo prese, lo poggiò a terra, si sedette e sfogliò le sue pagine fino a quando un titolo gli fece comprendere di avere trovato ciò che cercava : " Precetti e principi dell'Oscurità.". Nelle pagine seguenti incisi gli insegnamenti dell'antica gente su cosa fosse l'Oscurità e quale il suo compito fondamentale e superiore. Non molte parole, poche e concise, esplicative e chiare, per il bimbo apparivano semplici da comprendere, in loro trovava il sollievo alla sua ricerca interiore. Dette lettura dei precetti con fede e rispetto.

*Darius* : " Primo precetto : L'Oscurità non è Bene e non è Male, è terza indipendente, nulla trae dalle sorelle le quali guerreggiano per donare o

sottrarre. Secondo precetto : L'Oscurità è l'equilibrio, all'origine la sua forza era Bene e Male, mescolate e fuse per dare origine al nuovo, dentro questo venne posta la Luce Nera, essenza del bene ed essenza del male. Terzo precetto : Il Bene è bianco, il Male è rosso come il sangue, viola come il veleno, grigio scuro come la morte, cerulea come la sofferenza. I colori del Bene e del Male fusi generano il nero, esso è essenza dell'Oscurità che raccoglie e contiene tutti i colori. Quarto precetto : L'Oscurità della Luce Nera possiede l'equilibrio ed il suo signore lo insegue eternamente, il suo compito è generare e mantenere il bilanciamento nel mondo e dell'esistenza naturale. Quinto precetto : Il Re Oscuro è l'unico degli dei superiori a cui è concesso posare piede nel mondo, quando vuole e per quanto tempo desidera, la sua presenza sfugge alla comprensione degli stessi dei minori, solo i suoi figli superiori possono riconoscerlo. Sesto precetto : Il continente isolato di Morarna appartiene al Re Oscuro, a nessuno è concesso degli esseri ancestrali di mostrarsi sulla sua terra senza la somma autorizzazione. Lo stretto di Franmy separa Morarna dal Continente Orientale, nel mare permane eterna la Barriera Divina del Re Oscuro. Ottavo precetto : Le azioni del Re Oscuro dirette al raggiungimento dell'equilibrio sono benedette dallo Spirito dell'Universo. Nono precetto : Il Re Oscuro è tra le tre grandi divinità l'unica capace di dominare luce e tenebre, ma è l'unico che governa la Luce nera nell'Oscurità. Decimo precetto : Il Re Oscuro non mira a nessun dominio supremo e sottomissione, non desidera regni o tesori, conquiste o stermini, non agevola il Bene o il Male."

Al termine dei precetti un'ultima annotazione, quasi isolata, come se si desiderasse escluderla, ma i caratteri particolari, più invitanti del resto della pagina, richiamavano l'attenzione e il bimbo dette lettura delle poche parole. " Precetto unico : Il Re Oscuro difende la Somma Verità, impedisce a chiunque di modificarne il principio o la sostanza. Dalla Somma Verità nascerà il vero mondo nel continuo verso il futuro incerto."

L'ultima parte era criptica rispetto ai principi dei precetti, dieci in tutto, sufficienti a rispondere alla domanda "Perché dell'Oscurità?", ed il bimbo era deluso, non dalla lettura appena fatta, bensì per le parole del suo maestro il quale riteneva quella pagina troppo difficile da comprendere, quando invece lui l'aveva letta senza difficoltà e ne aveva assaporato il gusto sul palato. Mentre Darius posava il libro al suo posto la porta venne aperta, entrò un uomo dalla lunga barba nera e i capelli raccolti in tre grandi trecce e sguardo severo. Il bimbo sorpreso dove non poteva entrare, subito addusse come scusa la sua irresistibile



curiosità, ma l'uomo, dagli occhi profondi disse : " Sono il decano dell'Accademia delle Creazioni, sono qui per te Darius.". Porgendo la mano con tenera gentilezza il decano invitò il bimbo a seguirlo, per lui iniziava una nuova vita, non più normali libri o pergamene, non più semplici gite e visite, Darius avrebbe compreso il motivo della sua incredibile curiosità.

### **III. Le Ere**

Il trascorrere del tempo nella terra di Satarlanda è scandito dalle ere, prive di un numero fisso di anni, decise nell'inizio e nella fine dagli accadimenti. Esse si susseguono dall'anno zero, ignoto ciò che vi era prima, non custodito in nessun libro o racconto, perché divieto assoluto ed inviolabile esisteva. Ogni era è caratterizzata da uno o più importanti eventi.

La prima era venne chiamata sconosciuta in quanto figlia del mistero, durata 1499 anni nei quali i popoli sperduti abitavano luoghi diversi, guidati da condottieri o signori della guerra, da capi villaggio o predicatori ed un unico popolo era progredito, chiamato popolo di Arulm, in possesso di storia, letteratura, scienza e regole e distante dalle altre genti. Il resto del continente era preda di dissidi, battaglie e guerre, e nelle sue terre unici luoghi inaccessibili erano le città ed i regni degli dei minori.

L'era seguente, detta Prima era della coscienza, vide la nascita del primo regno degli uomini, il regno di Arulm, nell'anno 356, base del progresso dell'intero continente. Da esso i principi politici, sociali e culturali fondamentali su cui erigere il futuro si diffusero per tutte le terre. Il regno cadde cento anni prima della fine dell'era e questa venne detta della coscienza grazie all'opera custodita nelle antiche biblioteche e richiamanti il passato. E nella fine di quell'era, durata 999 anni, nell'anno 950, nacque il grande eroe Ztamus. E lui creò l'unico grande impero affrontando gli stessi demoni degli inferi nel luogo dove la loro porta conduce nel continente orientale.

Il grande impero prosperò per 1299 anni fino al suo crollo e la nascita dei conflitti tra le varie dinastie. Questa venne chiamata Era dell'Impero, figlia degli insegnamenti del regno di Arulm e genitrice dei regni futuri del continente. E l'era seguente, frutto della caduta del grande impero, vide guerre e trattati nell'inseguimento dell'agognato equilibrio nel Continente Occidentale.

Con opera dei saggi uomini e saggi sovrani, con aiuto divino e mortale, dopo 600 anni si instaurarono i poteri forti. Era dell'Anarchia venne chiamata, e nei suoi secoli uomini sparsero sangue di altri uomini come non era mai accaduto prima. Breve fu l'era seguente, detta Era dell'Ordine in cui le parole e i trattati presero il posto di armi e tradimenti. Solo 449 anni durò fino al giungere della breve era in cui i venti gelidi del nord invasero il continente. Neve e ghiaccio dove mai neve e ghiaccio erano stati visti sulle pianure, ma solo sulle alte vette delle montagne presenti quali grandiosi scenari. Grande Gelata fu chiamata, 549 anni durò anche se solo un ventennio vide le verdi pianure colorate di bianco e sommerse dal freddo imperante. I testi antichi raccontano che altro doveva essere il nome di quell'era, quando i grandi maghi Barbabianca sfidarono l'orrendo e temuto Drago Mangiamondo, dalle cinque teste ed una sola mente.

La fine del drago alcuni dicono essere stata la sua morte, altri che sia stato imprigionato, ma dove, nessuno lo ha scoperto. Per nascondere gli orrori di questa nefanda orribile forza distruttrice il freddo venne chiamato a caratterizzare l'era e non l'orrore dette nome ai suoi secoli. Ed infine l'era moderna, iniziata nell'anno 5401 dall'anno zero, che ancora un evento non ha consacrato donandogli il nome, ma esso diverrà grande e mai dimenticato.

#### **IV. Le dinastie ed i regni**

L'eroe Ztamus dette vita alle uniche grandi dinastie nobili umane del mondo. Unitosi con donne mortali e donne del popolo antico dei Kragon generò la sua progenie. Da lui tre grandi dinastie : Yocund, Dragoriani e Hagh'ntu che si divisero il controllo del grande impero e lo guidarono uniti per un'intera epoca come fosse unico e indissolubile. Dalla prima dinastia nacquero tre importanti famiglie: Grandetesta, Falingi e Ossarosse. Da quest'ultima scaturì la dinastia dei Falos. Dalla seconda grande stirpe nacquero: Dragoriani del Sole e Dragoriani diretti e queste due stirpi si ricongiunsero in una sola ed unica discendenza. Dalla terza grande dinastia nacquero : Hagh'ntu e Occhineri. Dall'unione tra la discendenza diretta degli Hagh'ntu e i Dragoriani nacque la casta nobile Della Rosa. Durante l'Era dell'Anarchia, dalle macerie dell'unico enorme e vasto impero, le famiglie nobiliare si scontrarono per creare i propri regni. Durante l'era seguente si delineò il viso politico del continente.

Dragoriani e Grandetesta divennero casate condottiere degli unici due imperi del mondo. Il primo spingendosi fino alle terre del continente vietato dove tutt'ora combatte per salvaguardare il dono del grande eroe. La seconda stirpe alla guida dell'Impero del Sud, signori delle navi, estero il proprio regno fino all'isola di Sirania ed il minore continente di Farmolia. Alle altre dinastie i regni dove prima sorgevano terre denominate da principati e ducati. Il Regno dei Neriztamus, coloro il cui sangue affermano essere il più fedele al grande eroe, il Regno delle Ossarosse, il Regno di Falos, il Regno dei Falingi e il Regno della Rosa. Dalla grande separazione alcune terre lontane non vennero inghiottite ed essere dettero vita ai quattro ducati. Granducato Tempestoso, Ducato Acqua blu, Ducato del Fuoco e Ducato Montuoso.

Oltre le terre del nord sorse l'unica repubblica del mondo, retta da quelle genti diverse le cui menti erano superiori alle altre: gli antichi bicefali. Nel mondo non solo regni di uomini, nani, elfi, elfi oscuri e uomini oscuri fedeli al Re Oscuro, presenti, anche, elfi maligni servi dei demoni sempre bramosi del sangue dei mortali. Due le razze rimaste sempre lontane dagli uomini : I giganti e i temibili Kragon.

## **V. Gli Elfi, Elfi Oscuri ed Elfi Maligni**

La storia del mondo è scritta e custodita, tanti sono i testi e tante le storie dei popoli e delle loro vite, le gesta sono raccontate con le parole incise, ma vi era un tempo in cui i racconti permettevano di tramandare una conoscenza unica per tutti. Nell'Era che non porta un nome, conosciuta solo dalle entità ancestrali, dall'unica creatura mortale nacquero e si evolsero razze differenti, alcune dotate maggiormente di altre e subito si distinsero.

Il popolo dei Kragon, figli della prima vita e imbevuti della forza del primo drago, e gli elfi, coloro i cui animi erano fusi con le essenze circostanti, sia vive che morte. Questo popolo si distinse per saggezza, arte e cultura già prima che gli uomini o i nani abbandonassero i grugniti per usare la parola. E gli elfi furono i primi a sopportare il peso dei tre poteri celesti. Sia il bene, sia il male che l'equilibrio dell'Oscurità e la Luce Nera si contesero la razza eccelsa, attirando a se i loro cuori, possedendone l'anima e ciò che li rendeva speciali, sicché fossero eletti servitori.

Per secoli la contrapposizione condusse gli elfi a guerreggiare contro i propri fratelli, spaccature in una sola razza e tre ne nacquero, ma prima,

una parte di essi sfuggì al dissidio e superò le barriere del mare per trovare salvezza nella terra lontana e sconosciuta, dove tutt'ora essi dimorano con grandi regni. Coloro che rimasero nel continente occidentale ed orientale di Satarlanda dovettero sottostare ai contrasti tra le divinità, scegliendo da che parte stare, decidendo a priori e con vincoli indissolubili il destino loro e dei propri discendenti.

Due le razze che rimasero fedeli alla loro origine: gli elfi e gli elfi oscuri. I primi servi della luce, possessori delle antiche virtù, pervasi dall'essenza stessa della natura e con essa della magia, conoscitori delle lingue delle bestie e delle piante. Gli occhi degli elfi erano chiari, vivi, lucenti, tonalità rubate alla natura, dai verdi prati, ai profondi laghi o piccoli ruscelli, dal cielo e anche dalle vette delle alte montagne. Il loro viso poco differiva da quello degli umani, la chioma liscia o il disegno inconfondibile delle orecchie li distinguevano dagli altri, ma vi erano anche elfi con chiome vistose ricce; sul volto tutti riportavano piccole escrescenze ossee, delicate ed eleganti negli elfi comuni, presenti sulle sopracciglia.

Loro il regno Antico degli Elfi, sull'isola continente di Igiberia e, presente anche, il ducato Elfico del Sud, che condivise con i possedimenti dell'Impero del Sud l'isola di Sirania. Piccoli rispetto ad altri regni, superiori per i popoli che li abitano, e questi elfi non hanno mai abbandonato le loro terre per raggiungere i loro fratelli oltre i confini del mare, nel continente inaccessibile, anche se il bene gli concesse la possibilità di scegliere, rimasero dove i primi di loro decisero di erigere le basi del futuro del proprio popolo. In virtù della loro fedeltà, dall'etica irreprensibile e le moralità prodigate sempre sotto lo sguardo degli dei benevoli, proseguirono nella loro esistenza, mai minacciati dai popoli, ma solo dal male presente e dimorante nel Continente Orientale.

I fratelli più diretti, differenti in piccoli particolari, erano gli elfi oscuri; in loro erano due le escrescenze ossee sulle sopracciglia, una solamente per gli elfi comuni. Figli non del male, ma del potere dell'Oscurità, signori del regno di Az'ntu, nel continente di Farmolia, ed anche se distanti dalla terra consacrata alla loro divinità guida, il sommo Re Oscuro non li ha mai trascurati, sempre protetti, tale che nessun demone potesse osare presentarsi per imporsi e compiere maligni atti, intimoriti dalla mano dell'Equilibrio. Perché viene narrato che viaggi vestito con falsi e fuorviati vesti nelle terre del mondo per sempre tutelare e difendere le razze a lui fedeli.

I capelli degli elfi oscuri sono tinti solo del nero della notte o del bianco della luce, altri colori non sono presenti nella razza eletta; gli occhi sono

profondi e limpidi, il loro taglio sottile e le loro pupille sono normalmente bianche. La pelle è candida come quella dei loro fratelli elfi comuni, ma sul collo tutti portano i simboli araldici dell'Oscurità a memoria della loro appartenenza.

Infine l'ultima razza elfica, il cui regno si trovava nella parte più settentrionale del Continente Orientale, figli delle tenebre, essi sono gli elfi maligni, coloro che abbandonarono la pura essenza originaria sostituendola con il dono delle tenebre e del sangue. I loro volti sono smunti, i loro occhi completamente neri, i loro capelli di eguale colore, sulle sopracciglia solo poco accennate sono le escrescenze ossee, sulla fronte, in alto, sono invece presenti altre e più pronunciate, quasi emulazione delle corna dei loro signori.

Nell'era in cui gli elfi si separarono, quelli maligni cedettero l'essenza propria, la loro capacità di condividere i sapori e le sensazioni con ogni cosa del creato e la sostituirono con il gusto del sangue. Questo conferisce loro maggiore ferocia e forza in battaglia, ed i loro occhi piangono la linfa della vita quando il palato ne assapora il gusto ed il corpo ne trae forza. Servi dei demoni più potenti, alleati dei signori del male erano sempre pronti a marciare contro i popoli liberi del Continente Occidentale ed anche contro i loro fratelli elfi, la cui purezza mantenuta era per loro la peggiore tortura.

## **VI. Le unità di misura di Satarlanda**

Lo scandire del tempo nella terra di Satarlanda avviene nel seguente modo : secondi, minuti, ore, giorni. Ogni giorno conta 29 ore, dalla mezzanotte fino alla seguente. I mesi dell'anno sono 9, ogni mese è diviso in 42 giorni, scandiscono la vita delle genti dei continenti prescindendo dalla stagione e trovano riferimento nelle caratteristiche del mese corrente. I mesi sono : mese del cambio Diurgotho ( messe della giovinezza), mese del primo caldo Isurelgotho, mese del sole Surelgotho, mese del saluto alla bella stagione Berulgotho, mese delle piogge Salagotho, mese del primo freddo Bettuagotho, mese del freddo Anepgotho, mese degli dei minori Halatgotho, mese del saluto all'anno passato Giazamutugotho. Ogni quattro anni un solo giorno non appartiene a nessun mese. Viene chiamato Briukaomé.

Le lunghezze e distanze vengono misurate nel seguente modo : il pollice ( 2.5 cm ) è l'unità base, i suoi sottomultipli sono 1/2, 1/4 o 1/8 di pollice; il piede ( 30 cm ); cubito ( 50 cm); pertica ( 3.2 m ); lega ( 3.25

Km ). La lega di Satarlanda corrisponde alla lega occidentale, quella orientale ( 3.12 Km ) è minore ed essendo il Continente Orientale poco abitato ed il commercio assente vige la regola adottata dai mercanti tradizionali dell'occidente. La lega nautica o marina è lunga una volta e mezza quella terrestre ( 6.3 Km ).

Le misure delle superfici vengono calcolate seguendo quelle delle distanze applicate ai lati di un quadrato. Avremo pollice quadro, piede quadro, pertica quadra ed infine lega quadra; a queste viene aggiunta l'ettaro quadro ( 10.000 metri quadri), alcuni usano anche l'ara ( 100 metri quadri ). Le unità misure per calcolare il volume solidi sono : cucchiaio ( 0.25 litri ), mezza-coppa ( 1.5 litri ), coppa ( 3 litri ), sacco piccolo ( 20 litri), sacco medio ( 40 litri ), sacco grande ( 70 litri). Le unità di misura dei liquidi sono: quartino ( 0.3 litri), boccale ( 0.5 litri ), pinta ( 1.3 litri ), barile ( 25 litri ), botte ( 75 litri ). Riguardo il peso si hanno: oncia ( 48 g ), libra ( 480 g ), rotolo dragoriano ( corrisponde a due libbre comuni ), rotolo del sud ( corrisponde a due libbre e mezzo comuni ), quintale ( corrisponde a duecento libbre comuni ), tonnellata ( corrisponde a dieci quintali ).

# **Libro Primo**

**L'inizio del cambiamento del continuo**

# Capitolo Primo

## Le Terre della Tranquillità

Il crepuscolo era giunto, la luce fievole stava cedendo il posto alla notte, solo sulle vette più alte dei Monti Bam l'abbraccio del chiarore resisteva ancora, osservato da occhi regali ed ossessionati scrutatori del mondo dal ballatoio della torre più alta del Palazzo Corvino, mentre le mani stringevano la pietra del parapetto tanto da infilzarlo con le unghie. Re Orrel, discendente della dinastia degli Occhineri, uomo severo nel carattere e nell'aspetto, imbevuto di antico risentimento compagno immancabile della sua casata nobiliare da millenni e che trasudava dalle sue prime rughe, segno della vecchiaia inarrestabile intenta ad allungare i suoi artigli sui sogni di conquista e particolarmente sul desiderio di riscatto di quel torto ladrone del passato. Invidia, odio, assillo ed oppressione dell'orgoglio le consorti di troppi secoli trascorsi da passati sovrani inseguitori della speranza di riuscire a riafferrare il tesoro sottratto.

Il giusto ritenuto dovuto per una casata nobiliare discendente dall'antico eroe Ztamus, l'unico uomo capace di fondare il più grande impero di Satarlanda. Oltre tre Ere prima il regno più grande che occhio umano avesse mai visto seguì la sorte del suo creatore. Le casate nobiliari discendenti dal primo imperatore si contesero le terre ed i possedimenti e questi vennero divisi. La casata degli Occhineri si ritenne defraudata affermando di come la separazione avesse concesso loro terre non proporzionate al proprio prestigio e valore. E re Orrel era il discendente di quella stirpe regale e nel suo cuore era stato tramandato l'insegnamento principe, quello che pilastro divenne nell'animo dei regnanti i Neriztamus.

Egli non perdeva tempo in distrazioni, conquista e dominio le parole incise con il fuoco fatuo nella sua mente, indelebili e non più consigliere perché altro, di peggiore se immaginabile, con presunzione prese il posto delle furie che avevano corrotto la dinastia degli Occhineri. Un momento di svolta aiutato da colui il cui desiderio era più antico e distruttivo. Il re osservava il mondo, perlopiù il nulla visibile dagli occhi asfissati di una mente stanca, dedicando intelletto ed orecchie alla figura celata nella penombra dietro un pilastro, i cuoi lucenti e cupi occhi richiedevano la dovuta attenzione. Una promessa stava per essere riconfermata con vincoli saldi tanto da non potere essere dissolta se la prudenza avesse fatto ritorno. Re Orrel, rimanendo immobile,



osservando la notte, pronunciò : " In nome dei miei avi traditi e disonorati dalle bugie e falsità di coloro chiamati un tempo fratelli, per l'onore del mio nobile popolo, per la supremazia del mio vessillo sulle terre dell'occidente primeggiante quelli avversi ed ostili, ho accettato il patto e confermo con il sangue il mio vincolo che solo la morte potrà spezzare. Io impegno me ed il mio regno per il raggiungimento del fine ultimo, a costo di immolare ogni coraggiosa vita dei fedeli soldati del mio esercito: lo giuro e nulla romperà questo giuramento. Oggi, io re Orrel Occhineri, discendente dell'antica casata, suggello il patto con il mio sangue, perché pretendo un nuovo e radioso avvenire e troppo tempo è trascorso sognandolo. Ma oggi, con le stelle testimoni, spalanco le porte del futuro!"

Il re si voltò verso la figura misteriosa, estrasse il suo pugnale, lo strinse con la mano sinistra fino a quando il sangue blu non cadde al suolo firmando il vincolo indissolubile, almeno questo era stato detto, derivante dalla promessa appena pronunciata. Anche se la notte era profonda e solo la luce di lontane torce sfidava il buio, anche se l'occhio mortale non poteva eguagliare il camminare sicuro di un gatto, Orrel vide un sorriso compiaciuto, l'accordo era fatto e il destino scritto, la promessa era apprezzata dal destinatario e vincolante per il promittente speranzoso.

Un lampo negli occhi celati dall'ombra che obbligò al sobbalzare il regnante, ma il compiacimento nella figura inquietante lo rassicurò allontanando spiacevoli pensieri. Con profonda e querula voce, quasi se fosse un urlo sofferente e soffocato di un dannato, ed al contempo piena di soddisfatta emozione il misterioso essere, la cui mole suggeriva da solo enorme rispetto, parlò al re.

*Figura misteriosa :* " Altro sangue deve essere versato e non sarà il nemico a donarlo. Un apparente motivo avremo per iniziare nella nostra difficile opera di conquista, non possiamo avventarci mostrandoci per quello che siamo. Prima l'estremo occidente dovrà cadere, quelle terre troppo serene, sfuggite ai grandi voleri saranno le prime, poi toccherà al centro e subito dopo i regni traditori, soffocatori del tuo orgoglio già subiscono dentro le loro mura gli artifizii degli astuti inviati. I re del mondo si chineranno avanti a te perché io sono dalla tua parte e nessuno può opporsi alla mia superiorità e a quella dei miei fratelli. Sangue e lacrime spargeremo contro i tuoi nemici tanto da generare in loro la paura pietrificante e le loro gambe non reggeranno il peso del solo corpo. Le lacrime sgorgheranno come dimostrazione di terrore al solo pronunciare il nome di re Orrel. Tu donerai a me terre e devozione per

sempre ed io proteggerò il tuo cammino in eterno. Alla fine, io avrò il mio e tu avrai un impero."

*Orrel* : " Boriosi i regnanti del mondo non chineranno il capo con facilità. Condurranno i loro eserciti come hanno fatto nel passato, colmi di una baldanza figlia delle illusioni dovute alle cronache. Ma loro sono tanti, troppi per essere affrontati; anche i miserabili se numerosi possono essere forti."

*Figura misteriosa* : " E sarà disfatta ugualmente, sangue in tutte le terre del continente scriveranno, indelebili sei secoli, il nome dei vittoriosi conquistatori e tu, ora mio fedele, sarai ricompensato, eletto unico re degli uomini e non dovrai temere eserciti o sovrani nemici. L'anima hai ceduto e re per questo diverrai, la mia promessa è legata alla tua, costruiremo il nuovo mondo, useremo i nostri stampi per forgiare menti servili ed edificeremo i nostri palazzi e non vi sarà posto per altri, noi per l'eternità domineremo incontrastati, troveremo solo teste abbassate quando marceremo trionfatori!"

La figura sparì nell'ombra lasciandosi dietro il suo macabro sorriso e nel cuore di Orrel magicamente il senso di sollievo e di compiacimento presero il sopravvento, una speranza capace di soddisfare già prima del raggiungimento del vero obiettivo quell'animo inquieto del bambino celato dentro l'uomo adulto. Il sogno di un passato glorioso inseguito da sempre era lì, a poca distanza, altre battaglie serviva combattere, però ultime prima di afferrare il trono dorato degli imperatori ed urlare al mondo intero, con autorità indiscutibile, il nome della dinastia degna ad avere il potere temporale su tutti i popoli di Satarlanda. L'autarchico si lasciò andare ad una risata irrefrenabile eguagliata solamente da un forte battito di ali proveniente da un'immagine quasi invisibile nella notte, a tratti illuminata dalla luce delle tre lune, intenta ad allontanarsi dal Palazzo Corvino, in direzione dell'oriente dove il suo palazzo sussisteva da millenni.

In quella notte le forze primigenie si muovevano perché le più antiche parole stavano per intraprendere l'ultima parte del viaggio; la fine e l'inizio uniti per dare vita ad una nuova era come figlia della precedente e madre della seguente. I versi antichi dell'unica antica rivelazione concessa echeggiavano portati dagli spiriti notturni diretti verso le orecchie di coloro capaci di comprendere il significato ed il pericolo. I meccanismi del fato avevano accelerato il loro moto perpetuo per dare vigore alla parte più importante dell'Era attuale per modificare il titolo e gli attori principali.

Nel nord-ovest del Continente Occidentale, presso la capitale del Granducato Tempestoso, la Città del Maestrato, eretta nel crocevia dei

venti del nord, sovrana degli impetuosi monsoni, in una delle stanze del palazzo del signore di quelle terre, una nobile donna si preparava per la notte. Lydia Occhineri, cugina del re Orrel, inviata come ambasciatrice per concordare un patto di alleanza stabile tra i due regni, impegnata a ripulire la impomatata pelle del viso prima di lasciarsi andare verso il riposo.

Ella non sapeva di essere la principale pedina di un gioco che avrebbe dato inizio ad un cambiamento epocale. Dietro ad una delle tende del balcone, mossa da una leggera brezza, ben nascosto agli occhi ed ai sensi, un uomo incappucciato dal viso truce, sicuramente giunto lì dopo una rampicata rapida per non lasciarsi scorgere dalle guardie, fermo vicino al davanzale osservava la donna con attenzione. Nulla lasciava trapelare quella presenza, merito di abilità sopraffina di un assassino esperto che non permetteva all'improvvisazione di prendere posto nel banchetto, pronto ed impaziente nel volere adempiere al proprio compito.

Arrivò all'orecchio un segnale che non possedeva immagine ed il cui suono veniva udito solamente dal destinatario. Una voce silente ordinò all'uomo incappucciato di agire e lui non regalò altro tempo all'attesa, senza esitazione, lasciando alla vittima un breve e fugace momento per vedere un'ombra riflessa nello specchio, ed il compito venne assolto con spietatezza ed abilità sopraffina. La linfa nobiliare bagnò abbondante il pavimento ed il volto della donna, ancora spaurito, divenne il trofeo dell'assassino; breve momento per degustare con gli occhi il successo, nella morte altrui il misterioso intruso riuscivano a cogliere la celebrazione della sua vittoria, ma le pattuglie di guardia presto sarebbero sopraggiunte.

La morte di una nobile segnava il modificarsi irrimediabile degli equilibri delle forze esistenti nel mondo. Entità ed energie accanto alle mortali vite prendevano posto ed agivano, assieme alla confusione della comune esistenza ed infiltrandosi negli ordini delle corti e nelle stanze dei regnanti. Le menti umane del continente abbracciavano il surreale della magia o il potere degli dei come essenze con cui coesistere, la cui convivenza era necessaria per prosperare e progredire. Sfuggenti, però, agli uomini i segreti celati dietro il tempo e lo spazio, come regole vincolanti e sconosciute, eppure il loro comando impossibile da disobbedire.

Strade seguite dalle entità ancestrali, scrutatori della vita nel mondo e manovratori di verità erano come la notte ed il giorno, i sogni e le speranze, le voci vive e gli spiriti. Nell'eternità di un continuo divenire, l'animo mortale giustificava ogni elemento con precisi simboli e

correlate entità, frutto del pensiero o della storia e della filosofia motrice dei desideri e delle illusioni, perché nel mondo capitava spesso che fossero difficilmente percepibili le essenze veramente reali, quelle che governano e muovono ogni cosa, anche quando non sembrava che fossero presenti agendo e decidendo, scegliendo ed imponendosi come voleri indiscutibili. E queste divennero le mani in movimento sul Continente Occidentale, stringendo o aprendo cuori, spingendo verso le pazzie o preparando a reagire ai dominatori. Come il mistero da una parte indicava una strada, un altro mistero dall'altra parte indicava altra via, due percorsi ed un'unica direzione la cui marcia era per il mondo intero l'avvento del cambiamento. Due fronti, come sempre erano stati, uno contro l'altro, come eredità dell'eterno conflitto, colmi di benevolenza o vuoti e tristi, come era la morte violenta che amavano dispensare con generosa mano.

Nella realtà degli uomini appaiono necessarie le scuse per agire rapidamente, per essere agli occhi degli altri pieni del giusto risentimento, anche quando si conosce bene l'origine del proprio desiderio e lo si vuole soddisfare. Un mese era trascorso dalla morte della nobile donna, sufficiente tempo perché i rapporti tra i due regni giungessero alla dichiarazione di guerra abbandonando le parole per lasciare spazio all'assordante marcia dei soldati. Le arti diplomatiche non avevano prodotto effetto, dalle bocche della pace alle orecchie della guerra il significato dell'idioma cambiava radicalmente, inutile la scelta coerente dei vocaboli, inutile la correttezza delle opinioni quando queste spingevano verso la vita serena e distante dal brutale alterco; la pace non era voluta e non sarebbe divenuta traguardo da raggiungere. Nulla potevano i trattati, gli accordi, le scuse e le giustificazioni addotte e veritiere, le prove o le realtà inconsistenti, il motivo esisteva e la sua conseguenza era inevitabile.

Con la guerra alle porte il signore del granducato, Eolan il Flemmatico, sedeva sul suo trono con animo pensoso. Dall'età veneranda, dal viso deciso di colui che vuole mantenere gli equilibri e non cedere avanti alle follie, capelli grigi e barba intrecciata come d'uso nel granducato, occhi cerulei e pieni della sua saggezza, era costretto dagli eventi a chiamare a raccolta le forze per l'imminente guerra. Il granduca stava ordinando ai suoi araldi di recarsi presso la Città Stato di Tituria chiedendo il rispetto dell'impegno preso con il trattato di alleanza e di invitare le città della penisola Tamak ad impegnarsi militarmente prendendo una indiscutibile posizione come compagni contro un potente nemico conquistatore e minaccioso.

Le Terre della Tranquillità, confinanti con il granducato, ospitavano l'alleato e le città che per molto tempo si erano estraniante dai conflitti del mondo garantendosi un lungo periodo di pace. Un pezzo di mondo lontano dal mondo, distante dagli intrighi dei palazzi reali, dalle creature selvagge, dagli orchi e i dannati, un posto dove potere prosperare e crescere senza essere sudditi di un unico signore, senza venire soggiogati alle decisioni politiche o passionali di uomini lontani dal popolo.

Nella penisola Tamak tre città ed un villaggio ospitate serenamente dalla florida natura, unite in un unico patto di pace, debole comunque a confronto delle imponenti forze in movimento pronte a travolgere anche le montagne e per questo devastazione sicura di piccole case e minuti uomini desiderosi solo di condurre una vita coltivando i propri campi, di commerciare, di godere dell'amore della famiglia e vedere crescere la propria discendenza in un continuo apparentemente monotono e sempre sicuro susseguirsi di giornate luminose. La tranquillità non rimane amica per molto tempo degli uomini, conquistare un periodo di pace lascia intravedere ai più attenti il sempre presente pericolo di uno stravolgimento e per questo deve essere pronto l'animo bellicoso e coraggioso ad intervenire prontamente per proteggere l'armonia e la pace.

Non certo era sfuggito alla mente dietro alle menti, per questo anche coloro che non sapevano di essere importanti vennero visti come ostacolo e si preparava la mossa per impedire una eventuale intromissione fastidiosa nel raggiungimento dell'obbiettivo ultimo. La conquista esigeva un attenta operazione militare e diplomatica, nel continente non erano solo due i regni, altri e più potenti potevano prendere posizione. Attaccare e cercare la conquista di nuove ed ampie terre avrebbe sicuramente invitato altri ad impedire oppure partecipare nell'ottenimento del bottino.

Le mosse dovevano avvantaggiarsi della precisione ed astuzia per spingere i burattini ignari a compiere le azioni volute. Così, nelle corti o nelle sale nascoste del potere, con artifici ed illusioni si concesse tempo alle manovre militari e persino giustificazioni all'imminente guerra. E non Orrel era il mandante di quelle astute lingue, dall'oriente esse erano giunte, altri e temibili signori, servi del mondo tenebroso, sostenevano la disputa tra uomini e uomini; in costoro albergava un desiderio antico, un sogno apparentemente irraggiungibile, per il quale tutto poteva essere compiuto e giustificato.

Dietro questa trama altra veniva tessuta, quale risposta alla prima, come medicina contro la malattia, strumento celato nell'ombra per garantire il

proseguimento della pace. Nelle Terre della Tranquillità, lontani svariate leghe di distanza dal granducato, parecchi giorni di cavallo, superate le Montagne Pacifiche, nella penisola che infilzava le grandi acque, una nuova giornata salutava gli abitanti del Villaggio della Pace il cui nome bene rispecchia il suono portato, ancora per poco, dall'aria rinfrescata dalla brezza marina risalente dalle coste affacciate sull'oceano.

Un insieme di case, ad esclusione di quella del fabbro, simili per il legno delle mura e dal colore delle tegole dei tetti, ricavata da una vicina e piccola cava di argilla rossa, edificate in prossimità della via principale del villaggio. Solo due erano le abitazioni costruite lontano dalla sicurezza del vicinato. Due case innalzate a poca distanza l'una dall'altra, con un unico campo comune coltivato per donare i frutti della terra, un solo albero di mele, grande e generoso, nonché un magazzino, una stalla ed un piccolo fienile. La casa, quella più ampia, appartenente al giovane Macad'ntu Dogamus e di suo nonno Maruk, un contadino avanti con gli anni ed ancora pieno di forza e vigore quanto un giovane marito pronto a soddisfare i bisogni della propria famiglia. La seconda abitazione proprietà di Ben dell'Ascia, di sua moglie Leta ed il loro studioso figlio, Randall, denominato Momawort.

Gli abitanti del villaggio sapevano di Maruk che aveva perduto la moglie parecchi anni addietro, quando decise di percorrere le terre selvagge del Continente Occidentale per raggiungere la penisola Tamak. Unica compagnia il nipote divenuto un giovane uomo. Misteriosa la vita di quest'uomo, il suo fisico ancora possente, le sue braccia nerborute e la sua barba che più ricoperta di peli cresciuti sul viso, apparivano come righe di una storia scritta ed accumulata durante un'altra vita e sembravano raccontare un uomo d'avventura più che un contadino tranquillo.

Dal carattere riservato, fiero e deciso, spesso accigliato, tale da spingere molti abitanti del villaggio a soprannominarlo il Burbero, dal portamento nobile e rigido, dritta schiena e petto in avanti, una posa che chi lavora i campi difficilmente mantiene dopo molti anni di duro lavoro sotto il sole. Era uomo ammirato da alcuni e temuto da altri, da quando, durante una festa del paese, per puro stupido sollazzo, venne infastidito da arroganti forestieri, colmi fino alle orecchie del buon sidro di mele, e con un semplice bastone di legno affrontò le appuntite spade, lividi sulla schiena lasciò ai provocatori assieme al monito di non fare più ritorno al villaggio, pena una più dolorosa punizione usando una forcione bene appuntito.

Ben, il vicino ed amico, anche lui d'aspetto differente da un lavoratore della terra, l'unico a conoscenza che Maruk aveva iniziato ad addestrare il nipote nelle arti della guerra già in giovanissima età. Prima la spada e poi i piedi uno dopo l'altro, una regola appresa e insegnata per secoli come tradizione dai guerrieri e cavalieri. I due possedevano amicizia antica ed essa pretese due abitazioni vicine, una forma d'unione spinta, non solamente, dall'esigenza della vita quotidiana, ma dai trascorsi aleggianti sulle loro teste.

Come ogni mattina, dopo avere assolto alle prime faccende e controllato l'arnia comune, i due contadini si sedevano ai piedi dell'albero delle mele fumando la pipa e da lontano osservavano i due loro ragazzi cresciuti assieme come fratelli. Randall, dalla lunga chioma castana e dal fisico snello, riservato e timido, meticoloso, calmo, appassionato di lettura grazie ad uno sgabuzzino dove il padre conservava un numero elevato di libri, affamato di conoscenza anche di quella che agli occhi ed orecchie di molti appariva essere inutile. Macad, più robusto dell'amico, anche lui con capelli lunghi e castani, di tempo alla lettura aveva dedicato solamente ai libri di magia, trascorrendo molte altre ore ad addestrarsi all'uso della spada. Dal carattere impetuoso, con l'animo enormemente buono, generoso e con una luce negli occhi rubata al cielo limpido, un'ottima combinazione per colui che spera di seguire le antiche vie cavalleresche.

Infatti, contrariamente a Randall, il cui sogno era approfondire i suoi studi, Macad possedeva uno spirito inquieto desideroso di percorrere le strade del mondo, di seguire un nobile obiettivo come gli eroi dei racconti del nonno, di coloro che avevano servito i popoli e gli ideali per il raggiungimento di importanti fini superiori. Stretta nell'animo agitato la vita attorno alla via principale del villaggio, poche le emozioni, troppa tranquillità, però, ingenuamente ritenuta noiosa.

Macad, parlando al suo grande amico, non lesinava le sue opinioni ed i suoi pareri, particolarmente se riguardanti la loro esistenza in quel mondo lontano dal mondo. I discorsi presi e ripresi, esposti e confutati, quasi una sofferenza continua dovuta alla voglia di andare via spingeva le bocche a proferire.

*Macad* : " Randall, ti chiedi mai quanto tempo ancora passeremo qui al villaggio vivendo questa esistenza tranquilla? Voglio dire, non siamo dei provetti contadini, la terra la conosciamo, ma non è la nostra vita.

Sapremmo gestire un piccolo campicello, però sento nel profondo che oltre i confini della nostra penisola possiamo veramente conoscere il mondo e trovare la nostra strada. Diversa dal sole e dal mare, dalle campagne e dagli orti, una vita nel mondo dove mille e mille sono le

realtà e chissà quante verità potremmo scoprire, viaggiando per le terre selvagge, quasi raminghi vivendo mentre attendiamo di andare incontro al nostro destino. Altro che zappa e semi, potremmo divenire persino eroi."

*Randall* : " Discussione fatta, ripetuta, periodicamente, la risposta non cambia amico mio. Sì, siamo cresciuti diversamente dai nostri amici del villaggio, più della terra abbiamo maneggiato altro. Io circondato da libri e studi di alchimia tu a maneggiare la spada e migliorare la tua magia come se dovessi affrontare un esercito di orchi. Gli Orchi! Qui, nella penisola, impossibile incontrarli, fortunatamente. Forse non siamo fatti per vivere in una tranquilla casetta in campagna circondati da coniglietti bianchi, però, sono sicuro di come questa vita ci permette di evitare il pericolo del mondo oltre i confini della penisola. Un giorno supereremo le nostre montagne e saluteremo la nostra casa, andremo incontro al nostro destino o forse ci troverà lui per primi e ci porterà con sé. Ma se posso, se il fato magari sbaglia strada, cerco di godere della nostra monotona vita più che posso."

Lo sguardo misto tra dubbioso e di rimprovero. Il giovane mago sapeva di essere persino petulante nei suoi continui pensieri di fuga, l'amico, di suo, era costantemente fermo nella propria convinzione di vivere tranquillamente e poche le parole come risposta immediata : " Ancora la storia dei coniglietti e della vita di campagna? Avevamo deciso di non parlarne più.". L'alchimista a riflettere per un attimo sulle sue pronunciate frasi, un sbuffare di accettazione e proferì : " Mi piacciono i conigli, mi rendono tranquillo, infondo sono le uniche creature che sarei sicuro di abbattere in uno scontro mortale. Misera cosa, certamente a confronto di spade e mostri, ma sicuramente adatto a me, divoratore di libri."

*Macad* : " Dovresti diminuire la lettura ed aumentare l'esercizio fisico, il nostro futuro non è lontano, ci troverà, anche qui, nella penisola, e presto ci presenterà la nostra nuova vita. Non puoi farti trovare troppo smagrito e gracile, potrebbe inghiottirti facilmente."

*Randall* : " Sapremo cosa il futuro ci aspetta appena, come tu dici, ci troverà e solo in quel momento potrei decidere di fare più esercizio fisico. I nostri padri hanno spinto affinché apprendessimo arti sconosciute alle vite campagnole, hanno voluto, secondo me, prepararci sapendo per esperienza di come non immutabile sia l'esistenza. Il maestro di Tituria ha impartito magia e alchimia come completamento dei nostri insegnamenti, tuo nonno la spada e lo scudo, il mio la conoscenza dei libri. Attenti, penserosi e decisi a darci gli strumenti per sopravvivere in un mondo di misteri e segreti. Accorti, hanno pensato di



non renderci maestri della terra e degli orti, magari perché la paura delle guerre passate, vista con gli occhi, non li lascia e non vogliono per noi lo stesso spavento che hanno dovuto sopportare. Non è detto che un destino avventuroso debba ingoiarci, potremmo trascorrere la nostra intera vita senza dovere mai brandire un'arma; non escludere questa concreta possibilità, potresti rimanere deluso per via dei tuoi sogni avventurosi."

*Macad* : " Sì, vere sono le tue opinioni, come anche la possibilità di condurre una vita campagnola. La verità perché parlo nuovamente del futuro è colpa dei giorni appena trascorsi. La stessa aria è diversa, uno strano aroma fluttua e i miei sensi lo avvertono. Inquieto mi sveglio la mattina e vengo assorto nei tarli dei pensieri fugaci prima di andare a dormire. Forse è il cambio della stagione, con i suoi colori e sapori, mi confonde e sollecita la mia fantasia. Sarà come dici tu Randall, siamo stati istruiti per poterci difendere da un'eventuale avverso futuro, ma questo non significa che debba accadere."

Il giovane mago era nel vero, i suoi sensi percepivano ciò che gli occhi non vedevano, ma anche questi trovavano soddisfazione. La monotonia del villaggio era stata scossa dai messaggeri che entravano ed uscivano dalla casa del sindaco, notizie arrivavano e notizie venivano inviate continuamente. Anche le menti meno attenti avrebbero notato l'inquietudine, i chiacchiericci su cosa stesse accadendo si susseguivano nutrendo le dicerie, con la sempre fervida immaginazione o sconsolante stupidità troppi erano solerti nell'abbozzare motivazione per quei giorni diversi dai precedenti e cercavano di spiegare e di capire condividendo i propri presupposti.

Macad, invece, non aprendo le orecchie alle dicerie, aveva compreso con l'animo, ma non con l'intelletto, i segnali nascosti tra le righe del vento o della terra, dai suoni impercettibili era pervaso, cercava di cogliere la conoscenza celata dietro troppi indecifrabili distinguui, ma in quei giorni anche i comportamenti di suo nonno avevano destato maggiore interesse. Poca l'attenzione rivolta verso i campi, persino distratto appariva l'uomo che mai abbassava la guardia, perennemente concentrato su tutto ciò che lo circondava. Il giovane mago confidò al suo amico il suo inquieto sentire, condividendolo e cercando conferma alle sue impressioni. " So di come qualcosa stia cambiando, non solo per il movimento continuo di visi conosciuti o meno che giungono al villaggio o partono scomparendo tra le colline, e come se la mia pelle stessa riuscisse a percepire, ma la mente non ha capacità di comprendere. Ed anche mio nonno sembra diverso. è apparso strano in questi giorni e la notte passata è anche uscito da casa senza apparente

motivo.", quella confidenza destò attenzione in Randall, in quanto l'anziano nonno non era uomo da palesare quel comportamento descritto senza una ragione.

Maruk era abituato alle stranezze del creato che in lui difficilmente suscitavano stupore, non conosceva stupidità nel dire o nel fare, accorto e preciso sempre e comunque, giorno dopo giorno. Non aveva mai fatto nulla di ambiguo e strano, la notte non lasciava mai la propria casa, se non fosse stata conosciuta la sua forza e la sua determinazione si poteva, persino, pensare che fosse la paura a tenerlo segregato in casa. Per questo quella sua fuga notturna era indefinibile, anche per il giovane alchimista, che bene lo conosceva. La domanda rivolta divenne semplice : " Dov'è andato?"

*Macad* : " All'albero di mele. È rimasto molto sotto la luce delle lune, poi qualcosa di misterioso, forse invisibile ai miei sensi, mi ha stranito, ho persino pensato che il nonno stesse male."

*Randall* : " Di cosa parli? Non dirmi che il nostro albero di mele è posseduto da qualche spirito? A me piacciono le mele di quell'albero, non darmi questa cattiva notizia, per favore."

*Macad* : " Il nonno ha conversato da solo, nessun interlocutore, nessuna figura era presente, lui parlava al niente, almeno questo mi appariva. E come se il niente avesse avuto intelletto e lo coinvolgesse in una discussione importante e lui animatamente partecipava. Gli occhi del nonno erano attenti, lui non è uomo da concedersi stranezze, è uomo del fare con il senno, non agisce privo di motivo. Forse parlava con qualcuno che i miei occhi non riuscivano a scorgere, magari oltre la collinetta così da mantenere l'anonimato rimanendo celato dietro il tronco dell'albero. Terminato il dialogo è tornato a casa e si è messo a letto come nulla fosse accaduto."

*Randall* : " Idromele! Troppe bottiglie la sera passata. Hanno parlato lui e mio padre chissà di quale argomento del loro passato. Segreto come sempre ed accompagnato dalle bevute, credo che abbiamo dato assalto anche alla scorta di birra nel fienile."

*Macad* : " Che non sono cresciuti in campagna lo sappiamo, poco dei loro lavori nelle città hanno raccontato negli anni. Quasi a volerci lasciare estranei dalle loro vite passate. Comunque, tutto sta cambiando, è come se avvertissi nell'aria il messaggio di invisibili corrieri di notizie importanti e che ancora non conosco. Come se il mio animo sapesse qualcosa a me sconosciuto, un richiamo, un istinto che mi apre sempre di più gli occhi."

*Randall* : " Si chiama nausea del mattino, la provo anche io, è stagionale. Anche mia madre ne soffre a periodi, particolarmente quando mio padre beve troppo."

*Macad* : " Grazie, avevo bisogno del buon sostegno del mio migliore amico, le tue parole si rivelano piene di scetticismo demoralizzante. Confidarti i miei pensieri è una pratica rilassante, anche se potrei sostituirti con lo spaventapasseri. Anzi, lui sarebbe più cortese rimanendo in silenzio ad ascoltare."

I risibili comportamenti dei due giovani intenti a regalarsi scherzi intratteneva i due anziani uomini ancora sotto l'ombra dell'albero delle mele. Quando Maruk lasciò quell'immagine felice dedicandosi a scrutare il cielo del nord. Lontano i movimenti del fato apparivano meccanici, spinti da energie antiche e nascoste dietro figure di uomini, un nugolo di intrecci tenebrosi e fasci di luce ad opporsi ad essi in un'epocale battaglia.

Ben ci mise poco ad accorgersi dell'amico pensieroso e distratto, bene lui conosceva l'animo di Maruk e come l'istinto fosse fonte di pensiero continuo per una mente sempre in allerta. Cercò di entrare nel suo solitario rimuginare attirando l'attenzione sui due folli che intenti erano ad inseguirsi nel campo, come se fossero ancora dei bambini spensierati ed ingenui.

*Ben* : " I due ragazzi non perdono occasione, adorano infastidirsi a vicenda e tu, amico mio, a cosa dedichi il tuo di tempo o cosa ti infastidisce?"

*Maruk* : " Osservo le nubi cavalcare il vento del nord, portano profumi che da tanto tempo il mio naso non odorava più e ciò riporta alla mente memorie."

Gli occhi andavano oltre il semplice variare del clima, il pensiero era concentrato sulla sensazione che nella notte aveva spalancato gli occhi e comunicato un messaggio letto con le emozioni. Una prima notizia portata dal piccione viaggiatore mandato dall'amico dalla città di Tituria e poi le rivelazioni dei giorni passati erano stati solo il preludio degli eventi seguenti. Il momento era giunto e gli impegni dovevano essere assolti, il segnale era stato consegnato e l'animo si preparava al cambiamento.

Il nonno sapeva di dovere divenire lo stravolgimento della vita di Macad e Randall, ed anche se il cuore non voleva, la mente e il dovere esigevano la pronta azione. La voce del proprio signore lo aveva allertato e con lui il vecchio cavaliere aveva conversato ed appreso le mosse da compiere. Ed ancora molto di sconosciuto era pronto a manifestarsi; le celate insidie, i nemici più o meno conosciuti, le sicure

guerre da combattere ed i popoli da difendere, come preannunciato la notte prima.

Il cielo e le sue nuvole non erano oggetti del pensiero di Maruk, bensì ciò visto con i sensi all'orizzonte il vero problema, lo spavento che si faceva strada nella vita degli uomini pronto ad invadere e deturpare ogni simbolo di libertà e di pace. " Ho sentito il richiamo del mio signore, lui mi ha svegliato dal tepore di questa vita per avvisarmi che il mutamento sta avendo inizio. È giunto, doveva accadere, lo sapevamo, non vi era dubbio. La chiamata a cui non possiamo sottrarci, il dovere che esige da noi la dedizione completa, è arrivato il temuto giorno e noi lo sentiamo e sappiamo di dovere obbedire, ma v'è chi lo farà senza neanche capire bene il motivo.", le parole del Burbero fecero adombrare il volto dell'amico silenzioso.

A quella frase il sorriso di Ben appassì: lui sapeva, comprendeva bene il significato dietro le parole, di come la vita quotidiana stava per essere smossa da un potente terremoto più di quanto avesse sospettato in passato. Egli era lì, con il vecchio cavaliere, sotto l'albero di mele non per puro e semplice fato. Tutto aveva una ragione e tutto aveva una conseguenza, ed il tranquillo cedeva il passo al convulso divenire di guerra e cospirazione; anche se dietro a quel palco si trovavano i veri protagonisti.

*Ben* : " Finalmente ci siamo. Avevo dimenticato volontariamente e tenevo il tutto celato in un angolo sperduto della mia mente, oramai l'illusione aveva prodotto in me la convinzione che nulla sarebbe cambiato. Ed ora amico mio?"

*Maruk* : " Attendo la novella, so del mio compagno di avventura intento a percorrere la strada per giungere da noi con le informazioni dovute. Al suo arrivo vedremo cos'ha da comunicarmi, il punto della situazione detterà le mosse successive da compiere. La pace, per bella che sia, cede sempre alla lunga guerra, e la guerra serve per avere una lunga pace. Spero almeno che sia così e che possiamo avere una vera pace, non la mera illusione di un labile sogno, come quello che oggi saluterò rinunciandovi."

Il buon vecchio Ben non riceveva una eguale chiamata ad adempiere il suo dovere, egli era escluso, la sua forza oramai scemata con gli anni era l'impedimento, ma in lui altro lo agitava, neanche fosse costretto ad impugnare la spada e combattere da solo i nemici dell'oriente. I giovani il suo assillo, preoccupazione tale da strappargli il sonno e lasciarlo ad osservare il tetto di legno con la divampante angoscia del genitore afflitto, le sue parole erano a loro rivolte con il pensiero, al suo amico, però, poneva la domanda. " Ed i nostri giovani ragazzi avranno ora

conoscenza oppure decidi di esitare e temporeggiare ancora?", gli occhi ed il tono della voce pretendevano una risposta.

Un segreto, custodito, mai svelato, che spingeva Ben a porre la domanda se svelarlo agli interessati come giusto che fosse e la risposta del suo vecchio amico venne ispirata dai miti. Maruk guardò l'uomo in attesa, sospirò e pronunciò : " Nei testi antichi una volta mi venne detto di cercare le risposte, nelle righe della storia umana e divina vi erano esempi da seguire ed esempi da evitare. Quando un dilemma affligge la mente umana, un'ottima soluzione è controllare se altri hanno sopportato lo stesso peso e scoprire come hanno fatto per risolverlo. Posso solo così ispirarmi alle mele sacre del dio della terra Kintù e al suo insegnamento sulla parsimonia e l'eccesso. Anche nel confessare le verità serve eguale accortezza, riversarle completamente in una sola volta il suo contenuto potrebbe fare tracimare il fiume. Le mele sono l'esempio da seguire."

Questi frutti magiche coltivati dalla mano del dio della terra in persona, cremisi agli occhi dei mortali, nati su alberi rossi, possedevano il potere di donare maggiore forza fisica a patto che non fosse l'ingordigia a spingere la fame, bensì la calma è la pazienza perché il compito era aiutare i contadini nel loro lavoro nei campi e non i guerrieri nelle battaglie sanguinarie. Continuo l'anziano cavaliere dicendo : “ In un tempo antico, un signore della guerra venne a conoscenza di coltivatori della terra di uno sperduto villaggio capaci di atti di sovrumana forza oltre l'impossibile. Questo conquistatore scoprì il segreto delle mele e le rubò agli adoratori del dio e le dette in cibo ai suoi soldati prima di una battaglia. Con l'aiuto di un potere superiore, il signore della guerra si concesse il lusso di bearsi al pensiero delle morti dei nemici, i quali avrebbero tremato avanti a tanta incredibile forza. Con amara sorpresa, il condottiero spietato comprese che il potere di quelle mele era solo per il lavoro del campo e non per sostenere la devastazione di popoli. Il loro succo e la loro polpa aumenta le forze dopo essere state mangiate per intero, ma a piccoli morsi, per giorni, senza essere divorate immediatamente, perché possono donare come togliere. L'esercito nutrito con le mele sacre perse le forze sul campo di battaglia, quasi ad essere vecchi e privi di desiderio di vivere per impugnare le spade e continuare in quella inutile disputa, passi pesanti e dolori alle ossa un limite insuperabile ed i giovani nemici li annientarono con facilità.”. L'insegnamento nel racconto condiviso, quale monito da ricordare ed applicare ad eventi diversi, ma bisognosi di saggezza da trarre dalle cronache del passato.

*Maruk* : " Se mangi le mele lentamente, a pezzi piccoli, giorno dopo giorno, sanno donarti il loro potere. Se invece le divori velocemente e con voracità possono solo nuocerti, indebolirti e lasciarti a terra contrito e debole. Nulla ancora dobbiamo dire in questo momento e ciò che diremo sarà misurato, la calma e l'intelligenza devono dettarci i tempi. Se tutto viene fuori dalla bocca troppo velocemente potranno le orecchie afferrare e comprendere? Se diamo a piccoli pezzi la verità riusciremo a consegnare la forza che serve per affrontare il cubo domani che rischia di presentarsi alla nostra porta."

*Ben* : " Hai ragione, come sempre. I nostri ragazzi accetteranno senza nulla dire, questo è il loro destino ed il loro peso. Dobbiamo dargli i doni che da tanto tempo custodiamo, concedendogli un pezzo della verità."

*Maruk* : " Devo prendere il mio vecchio baule, il suo contenuto devo ripulire dalla polvere perché è giunta l'ora di dissotterrare i ricordi. I tempi maturi chiedono i giusti preparativi, io andrò subito, amico mio trattieniti e continua ad osservare i due ragazzi fare ancora gli stupidi; sono gli ultimi momenti per loro, non potranno godere più di tale serenità."

L'anziano nonno, dispiaciuto di spezzare un'abitudine durata decenni, si alzò dirigendosi verso casa sua mentre l'amico continuava a fumare la pipa e il suo sguardo perso nel nulla suggeriva bene come il proprio animo fosse scosso profondamente, tormentato dall'idea dell'imminente cambiamento. I due ragazzi coinvolti nei loro giochi non avevano scorto niente e nulla doveva venire ancora svelato, in parte per garantire altre ore di serenità, in parte perché alla storia serviva essere raccontata nei giusti tempi.

Il nonno intanto aveva raggiunto la sua casa, non entrò all'interno, si diresse sul retro dove da sempre persisteva il vecchio carretto marrone, quello con cui lui raccontava di avere percorso le terre selvagge per raggiungere Tamak. Con un solo suo possente braccio Maruk spostò i vecchi legni logori e cominciò a smuovere la terra fino a quando apparve un'arrugginita catena e con la mano l'afferrò e la tirò usando la sua forza ancora viva. Alla fine di essa, dalla fossa divenuta sua custode, apparve una cassa decorata da incisioni poco visibili perché logorate dall'umidità e dai vermi, ma in alto ancora presente un artiglio capace di riportare alla mente di Maruk antichi ricordi ed un sorriso di quasi rimpianto e vicino alla serratura risaltava, chiaramente, l'incisione di un serpente marino.

L'uomo svelò il segreto custodito per anni sotto la terra ed avvolti da una mantello logoro di colore bianco v'erano una spada ed una leggera

armatura di acciaio, non adatta al suo fisico possente, sicuramente conservata per donarla al nipote. Sotto la protezione scintillante un antico Bestiario delle Terre Selvagge, il libro contenente i nomi ed i segreti delle creature del mondo e di lato un astuccio, dentro una vecchia pergamena. Maruk afferrò la spada e si sedette sul ceppo lì accanto ed usando un panno cominciò a ripulire l'acciaio lavorato partendo dall'elsa mentre la sua mente viaggiava rapidamente percorrendo la via verso la città di Tituria.

In quel momento, al Passo delle Aquile, la strada che attraversa le Montagne Pacifiche, un uomo in groppa al suo cavallo galoppava velocemente, sospinto da energie superiori tali da concedere all'animale di non soffrire di stanchezza e di percorrere le leghe che lo separano dall'arrivo senza necessità di riposare neanche per un solo fugace, oppure indispensabile, istante. Anson Capelligrigi era il nome del cavaliere, proprietario di un negozio di libri nella città di Tituria, non certo un semplice commerciante, bensì un potente mago, amico e compagno di avventura di Maruk che periodicamente raggiungeva il villaggio per istruire l'impetuoso Macad nelle arti magiche ed il riflessivo Randall nell'alchimia.

Uomo dai principi saldi ed integerrimi e devoto al dio Haat supremo del bene, dal viso giovane che non portava il segno delle troppe decadi trascorse. Occhi celesti, capelli lunghi e grigi, uomo di valore mai venuto meno ai propri doveri, il suo viso era testimone dei saldi precetti, ispirava fiducia e dedizione, coraggio e bontà nelle persone che lo incontravano e dialogavano con lui. Il mago percorreva quella via con animo differente dal passato, conscio e non sorpreso del momento e del futuro imminente.

All'imbrunire, percorrendo la strada nella quasi metà del tempo, l'uomo giunse a destinazione, arrestando il galoppo avanti a quelle due case isolate del Villaggio della Pace ed il suo vecchio e caro amico lo stava attendendo. Domandò subito l'amico : " Dovevi tornare a farci visita tra un mese e portarmi le erbe che ti avevo chiesto. Le hai portate?". Anson scese da cavallo e salutò con un sorriso e una mano sulla spalla come quasi a ringraziare per avere dimostrato un'apparente allegria nel vederlo prima del previsto.

*Anson* : " Mi spiace amico mio, non ho avuto tempo stamani di passare al mercato e prendere le erbe, anzi, neanche il mercato stesso è stato allestito."

*Maruk* : " Già siamo a questo punto? Ordini militari controllano il quieto vivere?"

*Anson* : " Anche oltre sfortunatamente. Il tutto sembra muoversi rapidamente oltre il previsto ed il prevedibile, forse da molto si opera dietro le tende del palco e ciò che accade ora è solo una parte dell'inizio."

Maruk ed Anson scelsero di sedersi in disparte, lontani dalle orecchie e dagli occhi, vicino al piccolo granaio dove due bicchieri ed una bottiglia di idromele li attendevano. Sorvegliando il buon vino fermentato ad arte, le notizie importanti vennero aspramente confessate ed apprese con dispiacere evidente.

*Anson* : " Il Regno dei Neri Ztamus ha già posizionato le sue truppe ai piedi dei Monti Os'ntu, in una piccola gola hanno eretto il campo, pronti ad avanzare alla volta del Castello di Ostro ed al contempo hanno inviato numerosi soldati nel bosco di Pinea invadendolo. Tale decisione strategica perché sicuramente vogliono aggirare le montagne ed attaccare la città di Levante. Tanto sono pronti alla battaglia e pieni di astio ed odio è il loro cuore che gli animali hanno preferito abbandonare le loro case tra gli alberi e fuggire. La guerra non è imminente, la guerra è iniziata."

*Maruk* : " Tituria risponderà al richiamo derivante dal patto di alleanza ed interverrà in soccorso del Granducato Tempestoso nell'armato conflitto. Ciò mi suscita dubbi. Il nemico non ha certo dimenticato dell'amicizia del granduca Eolan e sicuramente ha preparato la sua mossa, non lascerà le spalle scoperte ad un attacco, sarebbe una decisione troppo stupida."

*Anson* : " V'è più di quanto pensi. Molto di più ed il tuo presentimento trova fondatezza negli accadimenti avvenuti e nei loro effetti che risuonano nel continente."

Il viso del mago lasciava sfuggire le preoccupazioni di come la battaglia avrebbe inghiottito anche la brava gente della penisola di Tamak ed avrebbe corrotto completamente quel sereno angolo del mondo espandendosi per ogni dove portando la guerra. Non più canto di uccelli nel mattino a salutare le orecchie, bensì il suono metallico e lo scoccare di frecce contro i popoli del mondo avrebbe colmato l'aria, accompagnando i pianti e dolori.

*Anson* : " Orrel ha sofferto come i suoi antenati del fantasma ossessivo del tradimento. Convinto della superiorità della sua casata nobiliare ha ceduto definitivamente alla tentazione affinché il suo lignaggio fosse il più potente. Ha capitolato innanzi alle parole corrotte e occhi ipnotici. A donato al buio senza indugiare, neanche antichi suoi predecessori hanno compiuto tali errori."



*Maruk* : " Provo quasi timore nel chiedertelo: a chi il re degli Occhineri ha ceduto?"

*Anson* : " Ad una forza maligna proveniente dall'oriente. Almeno questo appare essere."

*Maruk* : " Un dannato inviato come ambasciatore del male? Non è la prima volta che accade. Spesso le loro brutte facce hanno messo piede in occidente per fare conoscenza delle nostre lame ed hanno fallito nei propri propositi."

*Anson* : " Amico mio vorrei tanto che le tue parole fossero realtà. Nel vero non si tratta di un nemico già affrontato, qualcosa di più potente si è fatto avanti."

Un momento breve per pensare, un fugace istante per rimembrare il passato nel quale vengono pescati senza difficoltà i vari tentativi in cui uomini dannati nell'animo o maghi maligni hanno preteso di portare il male degli inferi nel Continente Occidentale. Alla grande battaglia affrontata dal maestro Paulus Barbabianca il quale usò il suo immenso potere magico per fermare una coalizione di maghi maligni o persino quanto affrontò uno dei signori del male ricorrendo agli antichi doni superiori. Oppure quando lui stesso assieme ad Anson combatterono contro un re degli orchi volenteroso di conquista ai danni degli uomini sconfiggendolo.

Però, con attento esame, Maruk pensò che una difficoltà già affrontata non avrebbe generato nel suo amico quella preoccupazione visibile ad occhio nudo e quasi palpabile. Non poteva un pericolo incontrato e conosciuto destare tanto allarme in un uomo saldo nei nervi e nelle emozioni.

*Maruk* : " Nulla di ciò già sostenuto bussa alla nostra porta, questo lo comprendo dai tuoi occhi, mi chiedo se il tempo sia tanto maturato perché uno di loro si esponga a tale punto da rischiare la propria vita mettendo piede in occidente. Tu, caro amico, confessami i tuoi pensieri, ti prego."

*Anson* : " Hai letto bene il mio viso. Si ti dico che uno di loro si è fatto avanti, conoscendo il pericolo non ha esitato, con lingua astuta e arti magiche ha sedotto la già debole mente di Orrel e lui si è lasciato tramutare in un burattino convinto del promesso dono alla fine della sua ultima fatica. Peccato che nulla troverà ad attenderlo oltre la disfatta del mondo, perché essi non vogliono solo terre, bramano il potere sulle razze del continente e schiacceranno lo stesso Orrel appena non gli servirà più. E lui, soffocato dal desiderio suo e dei suoi avi non vede il pericolo, cieco se non solo per guardare il trono da imperatore che gli è stato promesso."

*Maruk* : " Cosa allora faremo contro avversità dai nomi eclatanti e troppo antichi?"

*Anson* : " L'aiuto della penisola di Tamak è importante. I soldati non saranno tra i più esperti e il loro numero non certo scuoterà il suolo con la marcia, però uniti ai soldati di Tituria saranno la forza sufficiente per fermare i neriztamus."

*Maruk* : " I sindaci conosco bene si riuniranno domani nella sala del consiglio a Taurum per decidere se intervenire e suggellare la loro alleanza con il granducato oppure rimanere in disparte sperando che la nostra terra passi inosservata. Quell'incontro ha bisogno di venire vegliata."

*Anson* : " Non possiamo mancare alla riunione, nulla al caso dobbiamo lasciare decidere, anche qui qualcosa sta accadendo, le mani invisibili si muovono per il compimento del piano finale. Si insinueranno nella riunione per confondere le menti ed impedire alle genti di riunirsi contro il pericolo comune."

*Maruk* : " Hanno infiltrati ovunque e non mi meraviglierei se anche nella riunione uno dei loro servi fosse presente tentando di usare la velenosa lingua per spingere i sindaci a commettere un errore. Il tuo sospetto è fondato, non dobbiamo sottovalutarlo ed impedire ai traditori di attuare malevoli propositi."

*Anson* : " Attenti dobbiamo essere e veglianti sugli eventi, concentrati anche sui minimi dettagli, i particolari possono essere per noi i migliori consiglieri. Infidi sono i nemici e nelle piccole cose possono essere scoperti. Anche un ammiccamento diviene conferma di insulso tradimento."

A quelle parole il vecchio cavaliere ricordò immediatamente un qualcosa di strano accaduto e giunto alle sue orecchie per puro caso poco tempo addietro. Un evento raccolto durante il giorno del mercato, quando le sue orecchie ascoltarono una discussione dal contenuto inusuale. Ora quel pensiero assumeva un senso se visto con gli occhi dello stratega e conoscitore di quelle verità concesse dalla bocca dell'amico mago.

*Maruk* : " Un giorno addietro il vecchio pescatore della baia mi ha raccontato di essersi spinto a largo per avere una pescata migliore. Mentre era intento a tirare su il pesce ha notato delle galee andare verso nord mantenendosi lontani dalla costa, quasi a non volersi fare scorgere dagli occhi di eventuali vedette, rimanendo nascoste e coperte dalla linea dell'orizzonte. Nessuna bandiera sventolante ed indicante l'appartenenza, sconosciuti percorrevano le vie del mare approfittando

anche della nebbia mattutina con navi spoglie; non certo mercanti in viaggio dovevano essere."

*Anson* : " Il tuo istinto da stratega ti suggerisce qualcosa e stai per dividerla con me. Dico il vero?"

*Maruk* : " Tituria è alleata del Granducato Tempestoso ed interverrà per aiutarlo senza esitazione e questo lo abbiamo detto con rapidità ed assoluta sicurezza. I sindaci della penisola di Tamak si riuniranno domani e decideranno se scendere in battaglia, un'eventualità appena esaminata, ma noi siamo in possesso delle stesse notizie dei nostri nemici, per questo sono eventi prevedibili anche da uno stratega non eccellente e diventano una nostra debolezza. Mi chiedo invece cosa una mente astuta possa avere escogitato per prevenire intromissioni nell'attacco al granducato, cosa sia in movimento celato nel buio, quali alleati l'invasore porta con sé, innanzitutto se uno di loro sta muovendo le fila dei burattini."

*Anson* : " Nemici che risalgono la costa? Certo, potrebbero attaccare Tituria di sorpresa, sarebbe un assedio per frenare l'aiuto dei rinforzi al granducato. Tuttavia non sarebbe una mossa di conquista, le mura della città stato sono forti e resistenti e nessuno le ha espugnate nei secoli trascorsi."

*Maruk* : " E noi cosa faremo? Cosa dobbiamo attenderci dal nemico in queste terre? Conviene indebolirle mandando i soldati in soccorso del granducato a diverse centinaia di leghe di distanza? Mi chiedo se solo il nostro aiuto sia adeguato per evitare alla brava gente di questo luogo di non dovere conoscere la guerra oppure serve il sostegno di altri grandi regni."

*Anson* : " Se non interverranno gli abitanti di Tamak, appena l'attacco sarà terminato, sia il granducato che Tituria non muoveranno un dito quando il male entrerà nella penisola di Tamak pretendendola. Muoversi in soccorso di Eolan significa conquistare potenti alleanti in un momento storico influenzato da profondi ed inevitabili cambiamenti. Non possiamo sperare nell'isolamento come protezione, dobbiamo agire e non nasconderci."

*Maruk* : " Hai ragione pienamente amico mio. Domani andremo a Taurum per partecipare alla riunione del consiglio portando le nostre ragioni, il sindaco del mio villaggio ci sosterrà, sono sicuro, lui è già partito ed attende il nostro arrivo. È l'ora in cui dobbiamo parlare ai nostri ragazzi, li abbiamo istruiti bene e siamo noi coloro che li introdurranno ad adempiere ai propri doveri. Ho sperato per tanti anni di non dovere vivere questo momento ed altri anni li ho trascorsi augurandomi di provare nuovamente l'emozione della battaglia scorrere

nel mio corpo. Vivo combattuto dal desiderio di pace e dal desiderio di stringere una spada. Ed ora la decisione finale spetta al destino. Esso è il vero padrone della guerra."

*Anson* : " Comprendo il tuo ruolo e non dimentico il tuo trascorso.

Vivere qui ha significato per te mettere da parte la tua passata gloria ed oggi, dopo avere cresciuto il bimbo, averlo addestrato ed istruito, ti senti unito a lui da un affetto paterno profondo e non vorresti vederlo parte di ciò che sta accadendo ed accadrà. Ma lui, amico mio, come gli altri, non può sottrarsi al suo importante destino, anello della catena nostra ultima via di salvezza. E per quanto riguarda le mosse prevedibili dal nemico, forse ho aiuto adatto per la nostra battaglia, ma ne parlerò dopo, adesso è il momento di raccontare ai giovani, dobbiamo farlo e rispondere alle domande a cui possiamo dare soluzione e tenere dentro il resto per rivelarlo in seguito."

Maruk annuì ed i due intrapresero il cammino verso la casa all'interno della quale Macad e Randall stavano chiacchierando spensieratamente senza concentrarsi un solo argomento. All'entrata degli uomini maturi, la prima reazione di contentezza per l'arrivo del maestro di magia venne surclassata dai visi adombrati pronti a parlare. I giovani tacquero e gli anziani, dopo uno scambio di sguardi, parlarono con occhi differenti dal passato.

*Anson* : " Negli anni trascorsi le vostre due esistenze, miei giovani discepoli, non hanno mai conciliato con le usanze pastorali e contadine di queste terre. Tu Macad hai appreso l'arte della spada e lo studio della magia ha riempito i tempi restanti, tu Randall hai affinato la tua mente sui libri che il tuo buon padre Ben ha raccolto e conservato perché apprendessi i loro segreti. Voi due pensate alla vostra amicizia come frutto degli anni trascorsi assieme, cresciuti l'uno accanto all'altro, come fratelli, come è giusto che fosse. Io, però, vi dico che già prima era stato deciso che voi diventaste sostegno l'uno per l'altro."

*Maruk* : " Voi due siete amici per diletto, ma sarete compagni di avventura per dovere."

*Anson* : " Avventura oltre i confini della penisola, avventura per compiere gesta per i quali i popoli pregano che eroi le portino a termine in nome della pace e della giustizia."

Randall alla parola avventura scosse le sopracciglia prima e le aggrottò dopo; i viaggi, i pericoli, le nuove e misteriose conoscenze di un mondo vasto lo spaventavano. Macad, invece, entusiasta ed appariva felice di avere udito quelle parole tanto attese, conosciute in cuor suo, lasciate alla sola immaginazione la quale fervida costruiva favolosi scenari e mistici accadimenti.

Una vita differente stava per cominciare, volenti o meno i due giovani dovevano reagire e compiere i propri doveri, così come sarebbero stati presentati. Ciò di cui avevano parlato tante volte, lasciato alle inventive oppure alle speranze dietro le fantasie, stava avendo ora risposta, il cambiamento temuto ed anche sperato trovava il suo inizio in quel preciso istante.

Anson illustrò ciò che oltre i confini della penisola stava accadendo, dell'imminente guerra contro il granducato e dei sospetti di alleati misteriosi dei Neri Ztamus, tacendo sulla natura delle reali menti dietro l'imminente guerra. L'impetuoso non riuscì a tacere ancora ed interruppe il mago con l'entusiasmo suo naturale, mentre l'amico d'infanzia continuava a tacere. " Avevo compreso dell'esistenza di un pericolo, nell'aria si avvertiva. Il sindaco ha radunato le autorità del paese nella sua casa, come quando l'alluvione distrusse i campi e danneggiò le case. Un cataclisma sicuramente era oggetto del dialogo, non avvenuto, almeno questo ho pensato. Ed ora voi mi date la conferma, però mi chiedo come mai voi avete addestrato due giovani come noi nelle arti già prima di tutto ciò? Come sapevate quello che sarebbe accaduto? Precauzione per l'incertezza del futuro o altro?", le domande poste con risolutezza, alle quali appariva necessario presentare una risposta, poiché gli eventi preceduti dall'assennata responsabilità imponevano che le menti fossero già allertate.

Maruk ed Anson ben molto più sapevano e molto meno potevano rivelare durante quell'iniziale dialogo, ma alla corretta presentata questione una risposta era dovuta, non potevano semplicemente rifiutarsi di rispondere quando di contro chiedevano a due giovani uomini di rischiare la vita per un obiettivo ignoto. Il nonno, la cui voce era la meglio conosciuta, diede la risposta, " La verità corrisponde al motivo per cui ci troviamo qui. Non solo io e te, Macad, anche Randall abita in questo villaggio per un preciso motivo. Io e Ben non siamo nati in queste terre, lo sapete bene, ignorate che io e lui abbiamo un'amicizia lontana nel tempo, oltre gli anni di coabitazione in questo villaggio oppure durante l'arduo viaggio. Vi raccontammo di esserci conosciuti poco prima di giungere alla penisola di Tamak, alla ricerca di una nuova vita, invece eravamo compagni d'armi al servizio di ideale del bene supremo."

Notizia scosse molto più l'animo intellettuale di Randall che lo spirito guerriero di Macad. Anche se la notizia di Ben dell'Ascia visto come un guerriero appariva difficile da credere, particolarmente per l'animo pacifico e gentile di quell'uomo dai lunghi baffi ed in testa pochi capelli, l'intensità delle confessioni produceva nelle orecchie attente il risultato

voluto. L'alchimista ora non riuscì a trattenersi borbottando : " Mio padre un guerriero? Mi appare difficile immaginarlo cruento battagliero con un'arma brandita!"

*Anson* : " Invece è la verità. Io conoscevo il Ben cavaliere, la sua abilità con l'ascia da guerra era invidiabile. Di battaglie epiche ne ha combattute e con il sangue di pericolosi nemici ha bagnato la sua lama. Lui ha seguito Maruk in queste terre ed il tempo lo ha invecchiato togliendogli molto di quell'antico guerriero. Lui ha trascorso i primi anni in questa terra per comprendere e poi per coltivare e vivere una vita mesta e lontana dalle armi. Comprendere e coltivare non certo i soli campi, altro il suo colpito e lo ha eseguito egregiamente con lo spirito paterno richiesto."

*Macad* : " Comprendere e coltivare esattamente cosa, maestro Anson?"

*Anson* : " Una nuova vita vissuta per crescere il proprio figlio con la pace e donargli la conoscenza per reagire ai cambiamenti di un mondo costantemente in movimento. Le doti del figlio sono state per lui scopo di vita. Voi due possedete qualità eccezionali, tu guerreggi ed usi la magia, Randall ha la conoscenza e cammina sulla strada della saggezza. Impetuoso e forte tu, dotto ed affamato di conoscenza lui. Assieme le arti belliche, la magia, il sapere ed l'alchimia vi permetteranno di compiere il vostro destino adempiendo ai vostri doveri. Potrete affrontare le minacce trovando il mondo migliore per riuscire nelle imprese che vi attendono. Assolvere al vostro compito il perché di misteri, impegno e sacrifici, rispettare il vostro ruolo, questo siete tenuti a fare e non potete sottrarvi."

*Macad* : " Maestro, il nostro destino ho questa sera saputo essere già scritto, mi chiedo chi ha deciso per le nostre vite e cosa siamo chiamati a compiere?"

Il giovane mago non perdeva tempo nel volare da una parola ad un'altra per sceglierle con accurata attenzione, preferiva andare spedito al cuore del discorso, alla parte importante, quella per la quale loro dovevano salutare la vecchia vita per abbracciarne una nuova. Tutto, però, appariva troppo misterioso alle orecchie incerte e giovani, ma attente. Verità rivelate in parte per quasi soddisfare apparentemente la normale curiosità, donandogli un misero pasto, risultarono le iniziali frasi pronunciate dagli anziani. Così il continuo della discussione si spostò sul motivo di quella devozione e sul perché rischiare la propria vita in imprese pericolose, essendo indispensabile apprenderlo e comprenderne il valore.

*Maruk* : " I segreti ed i misteri vi accompagneranno sempre nella vostra imminente avventura e qui non siamo chiamati a svelare tutto, sappiate

di non essere semplici giovani, anche se dotati, avete molto di più a differenziarvi dagli altri. Voi appartenete ad un ordine superiore, antico e rispettato. Un gruppo formato trecento anni orsono per impedire al male di entrare nel nostro mondo e dominarlo dispoticamente. Custodi, guerrieri, eroi e persone all'apparenza comune, noi siamo tutto questo e qualche volta anche il puro e semplice niente. Come le tele del male vengono tessute nell'ombra anche noi agiamo senza diffondere troppo la nostra identità."

*Anson* : " L'Ordine dei discepoli di Haat, fondati dagli Imperatori Lucenti sotto la luce del dio supremo del bene. Voi ne fate parte e ne siete discepoli, per questo io ho dedicato a voi il mio tempo per insegnarvi la magia e l'alchimia. Per te Macad, ovvio, tuo nonno è andato oltre: è stata la tua guida, è stato padre e maestro, il vostro legame è forte e non ti lascerà mai e voi dovete onorare l'impegno. So bene che nessun giuramento vi è stato chiesto e neanche certo opinione, però la vostra discendenza richiede una vita alla stessa altezza dei vostri predecessori. Voi siete parte dell'ordine ed esso è parte della vostra vita."

Negli anni trascorsi Maruk aveva addestrato duramente il suo giovane allievo, conscio di come il futuro aveva in serbo dure prove. Fuori dai duri allenamenti il cuore del nonno cambiava lasciando il posto ad un uomo buono, paterno e comprensivo. Macad sapeva di vivere con chi non era veramente suo parente, nulla e poco sapeva del passato, solamente di essere stato salvato da un pericolo che in tenera età minacciò la sua vita. Adesso pensava che non il caso avesse voluto farlo incontrare con Maruk per riservargli un destino diverso da un brefotrofo di qualche città sperduta nel continente. Qualcosa di superiore alla sua vita ed a quella del nonno, addirittura dalla natura divina, aveva deciso per loro il futuro.

Il tempo non era molto ed il mago non era intenzionato a concederle ai due giovani, neanche un minuto per assimilare le notizie ricevute. Erano discepoli dell'ordine, non veniva concesso loro di indugiare. Ed i due giovani uomini, in parte intimoriti dai troppi cambiamenti annunciati, strinsero i denti, assunsero viso deciso e occhi sicuri sentendo dentro di il senso del dovere crescere e suggerire le decisioni da prendere. Erano pronti ad ascoltare come se fosse per loro normale pianificare avventure pericolose, quasi divenisse comune un dialogo avente ad oggetto battaglie ed intrighi. Anson, mostrando cordiale sorriso, proferì : " Domani andremo incontro all'inizio del nostro nuovo cammino. Pronti saremo ad affrontare il vero male con tutte le nostre forze e conoscenze, uniti e decisi perché questo è uno dei principi dell'ordine. Siamo un

gruppo che vive come un singolo, affronteremo i nemici assieme ed assieme vinceremo."

Con timida voce il giovane alchimista, dopo avere udito quelle ultime parole, attirò l'attenzione su di se e disse : " Maestro Anson, dalle letture che ho fatto, quando ho trovato vero male, lo scrittore intendeva riferirsi sempre alle terre oltre l'Oceano Centrale, ovvero il Continente Orientale, la patria dell'eterno oblio e del dominio incontrastato delle tenebre. Volete dire che il nemico giunge direttamente da quel posto infausto e mistico?". La domanda era chiara, le smorfie sul viso di Randall erano quasi un suggerimento per il mastro mago a negare quella possibilità, al pensiero di uno di quegli orrori proveniente nel continente presentandosi a viso aperto rendeva inquieto l'animo e deboli le gambe. La risposta udita aumentò, tuttavia, il peso sopportato, essendo indispensabile concedere un altro frammento di verità. " Esatto mio giovane alchimista. Parlo del male antico, dei demoni e dei loro figli, delle terre del continente ignoto a molti, dove per volere dello Spirito dell'Universo i flagellatori sono obbligati a dimorare senza mai potere superare la barriera divina."

La barriera divina, il vincolo terrestre, insuperabile impedimento per i demoni ed i loro poteri. I pochi a cui era permesso superarla dovevano pagare un caro prezzo. Salutare la loro immortalità e molto del loro dono superiore costringendoli a temere per la propria divinità. Un rischio normalmente non assunto, invece qualcuno aveva deciso di lasciare la sicurezza della sua dimora e presentarsi al mondo degli uomini con veste ancestrale.

In un tempo lontano, quando la terra emersa stava divenendo luogo di nascita di nuove genti, il bene ed il male si combattevano costantemente ed i loro scontri scuotevano il mondo rendendolo inabitabile ed impedendo la nascita delle civiltà. Per questo nella sua infinita saggezza lo Spirito dell'Universo, la coscienza primordiale, decise di porre una barriera tra i due continenti, insuperabile per i demoni i quali non erano più una minaccia reale per i popoli.

Ciò permise alle razze del mondo di prosperare ed espandersi per le terre a loro concesse, ma dietro quel muro privo di sostanza, nelle tenebre, con sottili spiragli al posto degli occhi, illuminati dal rosso del cuore della terra, loro attendevano di fare ritorno. Sognavano di calpestare l'erba delle pianure del Continente Occidentale, bramavano sangue umano e carne di infanti, pretendevano il dominio totale ed il diritto di sentenziare vita o morte per chiunque.

*Macad* : " I demoni non possono superare la barriera divina, il decreto non può essere spezzato con un semplice attacco militare, non possono



mettere piede nel nostro continente, è vietato loro di poterlo fare e se mai qualcuno vi riuscisse la sua forza verrebbe diminuita come raccontano gli antichi testi e sarebbero solo nemici da abbattere trafiggendoli lì, dove solitamente c'è il cuore, almeno credo. Così ho letto nelle poche righe che non spiegavano magie e così tu, nonno, hai raccontato a me e Randall."

*Maruk* : " Esatto nipote, ma se scuoti la rimembranza ricorderai di tante storie nate per tramandare i nomi dei nemici servi dei demoni che hanno tentato di portare la distruzione ed alcuni persino hanno provato ad abbattere la barriera. Ricorda l'opera della strega Strappanima Petra la Folle e la battaglia ai piedi del Monte delle Luci, oppure Oroko il dannato, signore della guerra che condusse il suo esercito contro l'Impero del Sud. E tanti altri in nome dei loro signori hanno cercato di portare il male nel nostro continente senza riuscirvi mai. I segreti sono molti e non tutti sono conoscibili dai libri che noi possediamo, alcuni li tramandiamo come racconti di eroi, scritti dai poeti o dai cantori. Molto ancora dovete apprendere e parecchio altro dovete vedere con i vostri occhi per comprendere il nemico antico che combattiamo da sempre. Ricordate, e questo è importante per la vostra stessa sopravvivenza, mai, per nessun motivo, dovete pensare agli esseri del Continente Orientale come avversari d'abbattere facilmente. Se lo farete sarà l'ultima vostra stupida decisione. Non dimenticatelo mai!"

Il suono di quella voce era divenuto lo scalpello sufficiente ad imprimere nei cervelli dei due discepoli la raccomandazione vitale appena appresa. Non l'avrebbero mai dimenticata, il quasi rimbrotto non scemava d'intensità dentro le loro, per il momento, confuse teste. Mai sottovalutare un nemico, anche il più insignificante poteva avere brutte sorprese, impartito come fondamentale monito da Maruk da quando memoria soccorreva. L'attenzione una delle necessarie armi da usare per riuscire a continuare a vivere, per questo Macad domandò con determinazione : " Allora uno di questi si tratta. Un nuovo emissario degli inferi bramoso di conquista? Forse sperano di dominarci anche senza l'uso completo dei loro poteri? Abbiamo d'affrontare un folle indemoniato?"

La risposta venne rapidamente data, anche se incompleta, o meglio priva della totale verità la quale doveva essere ancora mantenuta in virtù di un antico giuramento. Inoltre il nome del nemico, per il momento, sconosciuto, la sua maligna aurea era stata avvertita, non era stato visto il suo volto e non saputo il suo titolo. Forse si trattava di un signore della guerra, questo almeno speravano segretamente il vecchio cavaliere ed il mastro mago, e questo rispose alla domanda di Macad con voce quieta e

distesa. " Sconosciamo il suo nome apprendista. Conquistarci e dominarci sono i suoi propositi. Se non possono loro venire qui, allora vogliono noi schiavi andare al cospetto dei padroni, genufletterci ai loro piedi, implorare pietà ed infine morire miseramente. Sapete bene che i poteri della magia non sono asserviti solo a nobili intenti, maghi potenti e disonesti sono al servizio dei signori dell'oriente e si adopereranno con tutte le loro forze, per soddisfare le bramosie degli ancestrali tenebrosi. Non possiamo permetterlo e per questo noi dell'Ordine dei discepoli di Haat siamo chiamati a vigilare ed intervenire e così anche voi. Un arduo compito, sacrifici vi attendono e adempiendo al vostro compito il cuore sarà colmo di orgoglio. Questa una delle monete con cui veniamo ricompensati."

Le antiche scritture sulle regole della buona vita dettate dallo stesso dio del bene superiore Haat impartivano l'insegnamento del sacrificio per il raggiungimento di fini superiori i quali sarebbero stati, se ottenuti, il migliore compenso per coloro che riescono a vedere nel bene il vero percorso per riuscire a vivere nella dignità di una umanità unita. Il giovane alchimista aveva letto delle antiche regole, nulla sapeva dell'ordine e nulla i suoi libri avevano rivelato a lui su questo gruppo di servitori del bene.

*Randall* : " Nei libri che ho letto nulla ho mai trovato che fosse attinente oppure richiamasse l'Ordine dei discepoli di Haat, mi chiedo, e non posso farne a meno, , io e Macad perché facciamo sicuramente parte di qualcosa di segreto?"

*Anson* : " Alla prima domanda la risposta è facile discepolo. L'ordine si muove nell'ombra, come è giusto che sia, vi sono molti a conoscenza della sua esistenza, nessuno ne parla apertamente e gli scrittori della storia trascurano il suo nome per non diffonderlo troppo. Per la seconda tua domanda altrettanto semplice è la risposta, quanto più complicata è la sua storia, posso dirti che i membri dell'ordine vengono scelti nella discendenza."

La risposta data alla seconda domanda era progenitrice di altri quesiti importanti e questi chiedevano soddisfazione negli animi dei due discepoli, e nel loro petto il cuore batteva per le emozioni donate da quelle rivelazioni. Il giovane mago non poté attendere, esigeva, velando la domanda con distinta educazione, disse : " Se la discendenza è la chiave necessaria per fare parte dell'ordine, mi viene da pensare al buon vecchio Ben, padre di Randall, come appartenente, anche perché compagno di avventura di nonno Maruk, ed io, però, non posso sottrarmi dal domandarmi e dal domandarvi perché io sono un membro

dell'ordine, anche se forse un accenno di risposta la posseggo già dentro di me.".

Chiaro era il bisogno di sapere, esigenza perché da questa dipendeva l'obbligo di doveri e sacrifici e Maruk si fece avanti, aveva cresciuto quel giovane come suo nipote, lo aveva istruito e tutt'ora lo sentiva suo, un amore paterno lo spingeva a dare risposta, anche se era tenuto a donarne un piccolo pezzetto, quanto bastava per offrire un'apparente soddisfazione. Con il tono di quando gli confessava di avere rotto uno dei giocattoli con le sue grandi mani, oppure di avere mangiato l'intera cesta di mele senza conservarne neanche una, il vecchio cavaliere cercò di rispondere.

*Maruk* : " Nipote e figlio mio, perché questo tu sei, posso dirti di tuo padre, figlio dell'ordine, dedito al dovere, uomo che ha combattuto per lungo tempo nelle nostre fila ed ha portato a termine mille impegni per mille risultati, tutti diretti solo a conquistare e servire la pace. Il suo nome era Egor, chiamato da noi il Pragmatico. Ucciso da complotti di nobili a lui nemici ti consegnò a me prima che l'attentato ti toccasse. Tu ne sei figlio, diretto discendente e come lui nelle tue vene scorre il sangue del buono, come anche nelle vene di Randall. Sì, giovane alchimista, anche tuo padre faceva parte dell'ordine ed anche lui dedito nella sua vita al perseguimento di un fine ultimo superiore, come custode del bene. Voi siete discendenti di mistici soldati del cielo e questo non potrà mai cambiare, adesso vi viene chiesto di rispettare questo vincolo, per voi, per noi, per i popoli del mondo. Giurate di essere degni di tale attestato, giurate di dedicare la vostra vita al servizio di Haat e dei suoi principi e noi vi chiameremo Haataniani membri dell'ordine. Giurate voi?"

La risposta era apparentemente soddisfacente, svelata la vera vita del padre ed anche giustificata la sua prematura dipartita, riuscendo a salvare la vita del figlio in fasce affidandolo ad un compagno dell'ordine. Fu la promessa finale di quel discorso a cambiare radicalmente il proseguo della discussione riuscendo ad adombrare le altre domande rimaste.

Giurare era decisione definitiva, tanto da modificare radicalmente la propria esistenza, da renderla vincolata, anche se ad un fine superiore, pur sempre un sacrificio della propria unica vita. I due giovani si guardarono in volto, troppo tempo passato assieme e troppe decisioni congiuntamente prese, e in quel momento, innanzi ad una nuova vita, nessuno scambio di quesiti e risposte, di ragionamenti e riflessioni, impulsi irrefrenabili o esitazioni persistenti, era chiaro e limpido come il vecchio ruscello nel bosco cosa doveva andare fatto. I discepoli erano

pronti a divenire membri dell'ordine e camminare sulla retta via accanto agli anziani.

*Macad* : " Lo giuro, come mio padre, come mio nonno, io seguo il mio destino e mi vincolo all'ordine e ai principi del dio superiore del bene Haat. Sarò degno del titolo oggi consegnatomi e difenderò i principi ed il bene."

*Randall* : " Anche se non sono un avventuriero, e il cielo mi è testimone, e la paura si accumula nelle game, anch'io lo giuro, come mio padre io seguo il mio destino ed io, come Macad, rispetterò i principi del dio superiore del bene Haat."

Soddisfazione paterna sul volto di Maruk ed Anson, i loro discepoli avevano accolto con sorpresa ed anche a tratti sgomento le notizie appena apprese e con forza e maturità, conservando dentro la paura, avevano accettato il loro ruolo e giurato. Il tempo trascorso nell'insegnare, nel crescere e nel costante vegliare produceva i frutti augurati che l'orgoglio accrebbe dentro i due anziani membri dell'ordine.

Maruk si avvicinò al vecchio camino ed afferrò il mantello bianco usato come custode dei doni da consegnare ai due giovani. Sul tavolo posò ad uno ad uno gli oggetti sotto lo sguardo attento degli occhi incuriositi. In quel momento entrò Ben portando con sé un sacco di iuta, anche questo contenente qualcosa di importante, e con uno sguardo di soddisfazione e dentro alle pupille una sincera richiesta di perdono, salutò il figlio e lui sorrise, dimostrando di avere accettato il proprio ruolo e di non avere minimo rancore verso il padre visto con occhi differenti, ma sempre ammirato. Non più un pacifico lavoratore della terra, bensì un soldato chiamato Haataniano servitore del dio superiore del bene ed avventuriero dei campi di battaglia.

I tre membri anziani dell'ordine disposero degli oggetti sul tavolo, quelli sarebbero stati calamaio e penna per scrivere il futuro. Due armature di diversa fattura, una spada, un libro, un astuccio aperto e da esso fuoriusciva una pergamena, un caleidoscopio, una borsa che appena appoggiata sul tavolo risuonò di vetro e metallo. I giovani ritrovarono avanti a loro differenti oggetti, il banco ne era pieno, ma non ancora potevano toccarli.

Iniziò Anson nello spiegare e consegnare dicendo : " Randall, avvicinarti discepolo.", invitandolo con un sorriso ed un garbato gesto della mano e del capo. Il giovane iniziò ad avvicinarsi con rispetto al suo maestro d'alchimia con passi piccoli e quasi insicuri mentre il mastro mago afferrò prima il libro. Il volume mostrato nella sua antichità agli occhi entusiasti del giovane, il saggio insegnante affermò : " Randall, la tua

mente è come una scansia dove non manca mai posto per il sapere. Io ti consegno il Bestiario delle Creature Selvagge, che la sua conoscenza divenga tua per sempre. Dentro e tra le sue parole troverai risposte per molti problemi, non sempre chiaro sarà il messaggio, per questo la tua mente brillante dovrà elaborare, tradurre e rendere i segreti delle pagine strumenti al tuo servizio. La conoscenza è una delle forze più grandi che possedete e sarà per voi uno strumento fondamentale per compiere i vostri doveri."

L'alchimista prese il libro, ne aveva letto in altri testi dell'esistenza e mai lo aveva visto. Un antico scritto di maghi e sapienti i quali nel tempo avevano raccolto vitali informazioni sul mondo delle creature e delle piante del mondo. Nomi e segreti di esseri abitanti i mari, i laghi, le foreste, i deserti e le montagne del mondo intero raccolte in quelle pagine rappresentanti guida verso l'ignoto. Fiumi di parole contenenti un sapere da usare per il futuro.

*Randall* : " Il libro che raccoglie i nomi e i segreti delle creature del mondo è raro e utilissimo. Pochi ne esistono, raccolta di notizie incise da uomini e donne dedite allo studio, avventurieri ed anche semplici cittadini volenterosi di tramandare questa conoscenza. Grazie per il dono maestro, lo studierò al più presto."

*Anson* : " Esatto discepolo... questo volevo udire. Tale libro, come ti ho detto, ti permetterà di trovare rapidamente rimedi a molti degli imprevisti del futuro. Il mondo non si muove senza la natura ed essa influenza le nostre azioni, e noi dobbiamo cercare nella natura stessa le soluzioni. Conoscere è forza, indispensabile necessità per il proseguo della vostra avventura."

Ben afferrò la borsa di pelle di bestia e l'aprì sul tavolo facendo segno al figlio di avvicinarsi. Gli occhi di Randall rimasero sorpresi ed una luce di compiacimento li illuminava. All'interno gli oggetti necessari per montare un alambicco, lo strumento per distillare velocemente pozioni e medicinali, un laboratorio portatile necessario per il lavoro particolare d'alchimia.

Il padre spiegò i celati vantaggi di quel dono : " Questi oggetti ti permetteranno di preparare le tue pozioni. Si tratta dell'Alambicco degli Alchimisti dell'Ordine. Anche se il cristallo vitreo è elemento principale della loro fattura non preoccuparti degli urti non possono infrangersi. Il vetro è stato lavorato nella gola di un vulcano usando arte e magia, basta che tu apra la borsa estraiga il contenuto ed esso si preparerà da solo predisponendo il necessario per il tuo lavoro, ovunque tu sarai. Ma non è tutto qui, figlio mio, anche la borsa di pelle ti sarà utile. Al suo interno lo spazio sembra non trovare mai fine, potrai conservare le tue pozioni

che saranno armi tue e dei tuoi compagni ed anche qualcuna delle sue tasche interne potrà divenire un magazzino da portare con te. Usa questo dono per il compimento del tuo giuramento e adopera la tua mente dotta per servire i principi dell'ordine.". Randall prese la borsa ed il padre gli strinse la mano quasi a domandare nuovamente scusa per avere taciuto ed il figlio non perse tempo a ricambiare il gesto, nessun perdono veniva dato perché non v'era bisogno.

Maruk afferrò una delle due armature, la più leggera, di acciaio lavorato e lucente e la porse al giovane alchimista, lui, ancora timidamente, allungò la mano per prenderla e la voce profonda e severa, ma sempre nel cuore gentile, disse : " Questa sia la tua protezione. Non sei chiamato a combattere sul campo di battaglia, non significa che tu debba rimanere vulnerabile. Questa, anche se leggera armatura, potrà difenderti dai nemici. Basta che tu non decida di incontrare troppe volte le loro armi.". I doni non erano terminati, Anson, rivolgendosi all'alchimista, afferrò un altro degli oggetti, gli riportava in mente alcuni ricordi, poi tornò a parlare al giovane. " Questo è il Caleidoscopio di Askjara, dea della verità e della fortuna, ti sarà utile in varie future occasioni. Appare a prima vista strumento comune, quello che stringo nella mia mano, invece, ti permetterà di guardare parecchio oltre, in distanza e in apparenza. Quando l'immagine di una creatura magica passerà tra i suoi vetri, tu vedrai un alone avvolgere la sua sagoma. Ti permetterà di svelare trucchi e, soprattutto, di capire chi hai avanti a te. Potrai seguire anche le tracce lasciate dalla magia; sarà dono per i tuoi occhi e tuoi sensi.", l'anziano concesse altro cortese sorriso quale invito nei confronti di Randall nell'accettare il nuovo dono. Il giovane uomo non perse tempo, fece subito la prova sul maestro di alchimia e notò come il suo corpo fosse avvolto da un leggero alone luminoso. Uno strumento quasi indispensabile in un mondo dove la magia percorre le strade spesso in silenzio ed avvolto da bugie e camuffamenti. Entusiasta l'alchimista disse : " Funziona benissimo, maestro grazie, sarà utile per carpire le identità e magari smascherare i bugiardi."

Giunse il momento di Macad nel ricevere i suoi doni e lui già da molto osservava con attenzione la spada di acciaio. Il nonno aveva sul momento notato l'interesse del nipote ed afferrato lo strumento da battaglia lo mostrò con ammirazione. Non una lama comune, storia e tradizione seguivano quell'oggetto di offesa o difesa, il suo contenuto molto di più che metallo e minerali, possedeva il cuore dello stesso eroismo.

*Maruk* : " Nipote, questa non è una comune spada di acciaio. È una delle quattro Spade dell'Eroe. Le sue proprietà sono superiori alle armi fatte

con lo stesso materiale, questo perché sono state forgiate con ferro, carbone e ceneri. Le ceneri di Ztamus, l'eroe glorioso del passato. Quest'arma possiede più forza delle sorelle comuni, puoi incastonare al suo interno il doppio di oggetti, e puoi farla possedere da spiriti che normalmente non potrebbero abitare dentro queste armi. Una spada grandiosa, più di quanto noi abbiamo avuto all'inizio ed io la dono a te Macad, so bene che la userai per i giusti intenti. E lo spirito dell'antico eroe sarà per te compagno nelle battaglie. Ogni volta che guarderai il simbolo dell'artiglio sull'elsa sentirai il vigore dell'eroe e ti rincuorerà nei duri momenti."

Maruk passò l'arma al nipote il quale appena la toccò avvertì dentro la forza dell'antico coraggioso, quasi un saluto dal passato ed un augurio per il futuro. Il nonno passò all'armatura di acciaio, la protezione di un guerriero da battaglia, più pesante della precedente donata all'alchimista, leggera per un uomo addestrato alle armi. Su quella protezione spiccava il simbolo di un artiglio sullo spallaccio e sulla protezione dell'avambraccio. Macad prese anche la protezione stringendola ed ammirandola, tuttavia per lui i doni non erano ancora terminati. Il mago aveva già in mano l'astuccio dal quale estrasse un rotolo di carta e disse : " Questa è la Pergamena dello Spirito Possessore e ti sarà utile, racchiude la magia che permette di imprigionare uno spirito in un'arma. Sai bene che i personali poteri influenzano questo tipo di magia, ma la pergamena riesce nell'intento senza che tu debba usare le tue capacità magiche per quanto riguarda gli spiriti minori, per gli spiriti superiori ti donerà maggiore forza per compiere il prodigio. Ricorda bene che il suo potere è limitato dal tuo obiettivo. Gli spiriti donano poteri alle armi ed armature, ma più poteri conferiscono, essendo potenti entità, e più difficile è imbrigliare la loro forza all'interno del metallo oppure un oggetto. Ma non sempre uno spirito superiore è più utile di uno inferiore, non dimenticarlo."

Il giovane mago prese la pergamena e ne percepì subito la magia infusa comprendendone l'intensità ed efficacia. I suoi doni apparivano completi ed il nonno con voce pronta ricordò al nipote di prendere un oggetto importante : " Nipote mio, non dimenticare il tuo ciondolo, portalo con te, sempre ed ovunque. La sua fortuna sarà per te salvezza, apparteneva a tuo padre, custodito per tanti anni, continuerà a vegliare su di te ed i tuoi amici." Il giovane mago si voltò verso una parete della casa e appeso ad un chiodo v'era il ciondolo indicato e rimembrato dal nonno. Si trattava di un oggetto posseduto da sempre, la cui forma ricorda un albero rovesciato oppure, come ripeteva spesso Maruk, rappresentava il trono piramidale su cui viveva il dio Haat. Era il

simbolo eletto a fortuna e come tale diveniva necessario portarlo sempre addosso, soprattutto constatato che la vita stava per condurre verso un mondo poco conosciuto.

Giunse il momento di usare la strategia e decidere le mosse da compiere, ma prima il mastro mago volle consacrare il momento agli dei, " Bene miei giovani discepoli, dobbiamo parlare con maggiore chiarezza delle nostre mosse di domani, invociamo il bene perché ci assista nel nostro tortuoso e futuro cammino.". Nella casa la preghiera allo Spirito dell'Universo ed al dio supremo del bene Haat veniva elevata al cielo perché fosse udita e la benevolenza del bene superiore assumesse la forma di benedizione sull'impresa da compiere.

I discepoli erano divenuti membri dell'ordine, non solo loro, però, erano chiamati ad adempiere ai propri doveri. Nel buio, appoggiato al vecchio albero di mele, una figura nascosta osservava la luce delle candele provenire dalla piccola casa di campagna. I suoi lucenti occhi gioivano e emanavano soddisfatta emozione e poi, come era apparso senza rumore, sparì lasciando per qualche istante scintille simili a lucciole morenti nella notte. Dentro la casa continuavano a pregare invocando lo sguardo benevolo del bene come compagno di avventura e con la coda dell'occhio, il sempre attento cavaliere, notò una luce dissolversi nella notte. Il suo signore era appena andato via, era giunto per partecipare, anche se da lontano, alla nomina dei due giovani ed udire il loro giuramento.

I meccanismi chiedevano ancora altri pezzi per funzionare interamente e come corrette parti dell'insieme, un altro elemento stava entrando come protagonista sulla scena. In quel momento la Città Stato di Tituria fremeva coinvolta nell'imminente conflitto. Costruita sulle due sponde del fiume Tintu, all'origine era solo una locanda e qualche abitazione edificate per dare ai soldati dell'antico impero un luogo dove riposare durante le lunghe perlustrazioni. Nel tempo le case divennero quattro, poi otto, poi una caserma stabile di soldati comandate dal valoroso e giovane cavaliere Tituria, ed ancora mercerie e magazzini di vario genere che elevarono in poco tempo quel piccolo agglomerato urbano in un importante snodo commerciale.

Al quasi termine di una decade divenne una piccola città e furono edificate le prime tenere mura di tronchi. Con la caduta dell'impero e la sua suddivisione compiuta negli anni seguenti a favore dell'una o dell'altra dinastia, in quella parte sperduta divenuta terra di nessuno, i cittadini isolati, comandati da Tituria divenuto guida, si elevarono a città indipendente. Dalle abitazioni allora presenti il cavaliere tacciò un solco distante 150 pertiche, più che sufficiente per avere terreno in favore di



altre costruzioni ed oltre il segno abbozzato iniziò il lavoro di edificazione.

Mura spesse due cubiti, alte cinque pertiche, misure raddoppiate negli anni a seguire come garanzia di difesa. La città crebbe onorando negli anni la memoria di quel cavaliere che non abbandonò i pochi cittadini permettendogli di divenire uomini indipendenti. Ed oggi quelle strade venivano percorse velocemente da uomini, donne, bambini e soldati, funzionari e sacerdoti, mercanti e fabbri, tutti a conoscenza dell'incombente aprirsi di uno scontro armato e spaventati, insicuri e non consapevoli completamente del da farsi.

Solo una giovane donna deambulava tranquillamente, quasi se nulla potesse infastidirla, neanche il pensiero della guerra. Ella era Zafira Gaomus, allieva di Anson, dall'aspetto eccessivamente sereno, occhi penetranti e blu, pelle olivastria, capelli mossi castano chiaro e lunghi, molto perspicace quanto curiosa e geniale. Camminava per strada in quanto incaricata di prendere in consegna uno speciale libro dal negozio del suo maestro.

All'arrivo la ragazza alla bottega non trovò nessuno, non sapeva neppure dove il suo insegnante di magia fosse andato, così entrò all'interno e sul bancone vide un pacco ed una lettera a lei indirizzata. Zafira prese la busta ed aperta intravide le prime semplici e chiarificatrici parole del messaggio : " *NON LEGGERELO ORA*". La ragazza sorrise, il suo maestro la conosceva bene, per questo afferrò il pacco, la lettera e si diresse a casa.

La giovane maga era stata affidata in tenera età a due membri laici dell'Ordine in modo da crescerla per poi essere istruita da Anson. Anche lei era una Haataniana ed anche lei era stata preparata per quel momento, a differenza di Macad e Randall, colpa della compromettente curiosità, Zafira alcuni mesi a dietro lesse alcune righe del diario segreto del suo maestro il quale la sorprese sul posto e fu costretto a spiegarle tutto. Forse questo generava l'apparente tranquillità manifesta che stupiva le signore del luogo impaurite al punto da fare tremare le persiane dietro le quali spiavano la strada.

Appena giunta a casa Zafira prese la lettera le cui righe illustravano le preoccupazioni del mastro mago, del suo recarsi nella penisola di Tamak per reclutare gli altri due membri dell'ordine e di come lei, anche se giovane apprendista, aveva un compito preciso e di vitale importanza da assolvere immediatamente, senza esitazione alcuna. Emozione e piccola agitazione scossero Zafira. La missione aveva per lei ufficialmente inizio con la consapevolezza di una chiara ed importate richiesta del suo maestro. Compiere una Convocazione, una magia capace di evocare uno

spirito e di ascoltare le parole di questa entità eterea con molta attenzione.

La maga pensò alla facilità dell'esecuzione del sortilegio, meno comprendeva l'importanza di ciò che uno semplice spirito potesse mai dire. Ordine del maestro e per questo da eseguire, in più senza alcuna attesa ulteriore essendo la guerra con la mano pronta a battere alla porta della città. La lettera era chiara: convocare Velaty Spiritofuggente e rimanere in silenzio, memorizzare ogni sua singola parola e poi portare la notizia alla città di Taurum il giorno seguente. Zafira era pronta ad eseguire gli ordini di Anson; prese una ciotola di argilla ed un mattarello, si inginocchiò ed essendo ancora un'allieva, accompagnò la sua magia con parole semplici da pronunciare, evitando di usare l'antica lingua. " Velaty Spiritofuggente dell'Oltremondo, con l'invocazione da me pronunciata chiamo il tuo spirito che non lesini la sua volata. Con il rintocco sul vaso io ti chiamo, senza poteri sarai prigioniero nella mia mano. Giungi rapido al mio cospetto e non mostrarti ai miei occhi funesto.", al termine delle parole, la maga colpì la ciotola e subito l'aria cambiò densità, sembrava essere pesante e difficile da respirare, gli oggetti apparivano distorti, privi della loro originale forma modificata dal niente.

Quando gli spiriti apparivano la loro energia giungendo dall'Oltremondo distorceva la realtà e per questo tutto appariva cambiato per colpa della breccia tra il mondo normale ed il mondo oltre il mondo. Agli occhi stupiti dell'apprendista, che solo letto aveva fatto di quella magia appena eseguita, apparve una figura radiosa, più appariscente di uno spirito minore, dal viso lucente e non vedibile, solo gli occhi d'oro erano distinguibili, gentili e sinceri.

Zafira non riuscì a parlare e la sua reazione le appariva eccessiva, anche se era la prima volta che vedeva uno spirito, rimanere pietrificata le sembrò quasi disdicevole, però qualcosa di strano quell'immagine di donna portava con sé, più di energie non terrene, bensì vibrazioni mai provate in passato. Una pace piena di viva serenità, come la sicurezza di un luogo conosciuto ed amato ed accanto persone amiche ed affettuose, un sentimento quasi ignoto, forse perché precluso dal non avere mai conosciuto i propri genitori.

Comunque non venne richiesto alla maga di parlare, lo spirito sorridere guardò con attenzione la fanciulla avanti a se, compiendo mosse con le mani lucenti quasi a volere accarezzare la sua evocatrice. L'apparizione gioiva con semplici e piccoli gesti, privi di sostanza, eppure pieni di affetto sincero. Ma anche lo spirito avvertiva la fretta di proferire la

missiva e per questo abbandonò ogni gesto, decidendo di proferire e parlò a Zafira.

*Velaty* : " Dal mondo lontano ti porto notizie importanti. Il passato, il presente e come loro figlio l'imminente futuro ti sto rivelando. Dalle coste più occidentali del Continente Occidentale, lontano dalla riva che occhio spoglio non possa vedere, navi colme di nemici figli della Terra dell'Oblio sbarcano da giorni in una insenatura nascosta del golfo della Tranquillità. Celati al suo interno hanno montato ed eretto le loro macchine da guerra senza trovare disturbo oppure impedimento. Mostri di legno e ferro, chiamati Trabucchi Spezzarocchia, mossi da macchinari di metallo ed alimentati dai cristalli possono scagliare lontano massi e fuoco. Verranno portate sulle colline adiacenti la città e lì, in alto, inizieranno il loro attacco, protette dai colpi nemici privi della gittata sufficiente, capaci di offendere le mura e le genti di Tituria e non rischiare di essere distrutte. Orchi, dannati, figli dei cani e dei tori, mostri della profondità, tutti sotto il comando di uno di loro, l'orco Zont il Famigerato, figlio della pietra e della sofferenza. Non è tutto qui mia giovane maga, nella penisola di Tamak qualcosa di losco striscia e vola nella penombra e se Tituria non sarà distrutta la mossa successiva verrà compiuta come conseguenza. Nemici astuti hanno il compito di colmare i cuori di paura e fermare l'intervento di altri soccorritori. Ed ancora a sud, nella foresta di Ghili, senza che notizia alcuna fosse diffusa, la città stato è già sotto le mire dei nemici e presto un attacco contro le sue genti sarà compiuto. In quella terra non molto resisteranno, nascosti dagli alberi gli orchi cercano di scoprire segreti ed uccidere innocenti. Dovete portare via il giovane membro lì obbligato a rimanere prima che sia vittima dell'attacco, prima che i nemici lo prendano e prima che capiscano chi sia in realtà; già troppo è fuggito inseguito dal male. Mia giovane maga se la città di Tituria cadrà, gli orchi non perderanno tempo e risaliranno verso il granducato per dare altra forza all'assedio, perché le bestie sono alleate degli uomini in questo triste momento. Molti sono loro, moltiplicatisi senza problemi nelle grotte più profonde delle Alpi della Misericordia, armati di ferro e scudo marceranno con voracità e sete di sangue umano. Nemici alle porte e nemici pronti ad agire, mia giovane maga trascorri questa notte nel riposo, domani, all'alba, esci rapidamente e dirigiti per 2 leghe a sud-est così che i nemici nascosti tra gli alberi non possano scovarti e senza guardarti dietro, corri verso la città di Taurum. Non pensare a chi lasci entro queste mura, adempi al tuo compito, aiuta i tuoi compagni e potrai salvare l'intera città. Un giorno maga ci rivedremo, forse come spirito, forse come qualcos'altro e

fino a quel momento sopravvivere ai pericoli e non lasciarti abbattere da nemici e sconforto."

Terminate quelle parole lo spirito sorridendo sparì e con esso anche la sensazione di sicurezza che ispirava. Zafira aveva impresso nella mente ogni parola ascoltata, sapeva di dovere riposare ed anche se distesa sul letto, benché fosse stanca, non poteva abbracciare il sonno, fissando solamente il soffitto decorato con simboli floreali quasi a volere cercare qualcosa; agognava risposte senza domande oppure ricordava il viso dello spirito.

Appena l'ora giunse, senza destare sospetto alcuno, camminando lesta e riparata, Zafira uscì dalla città e seguendo i consigli dello spirito si diresse a Taurum senza percorrere la strada principale, cercando sempre di mantenersi lontano dalle colline su cui sarebbero stati condotti i trabucchi. Sicuramente esploratori aveva inviato il nemico a pattugliare la zona e terminare il compito affidato in un agguato appariva stupidità da evitare.

Il sole del mattino salutava il giorno nel villaggio dove regnava, ancora per poco, la pace; in quella casa distante dal centro, i membri dell'ordine si preparano ad intraprendere il cammino. Macad e Randall indossarono le loro vesti e sopra misero le armature, con cura sistemano gli oggetti consegnati la sera addietro in sacche di iuta.

Maruk fece cenno al nipote di raggiungerlo e lui interruppe i propri preparativi. I due uscirono dalla casa ed il nipote seguì il nonno fino all'unico albero di mele e qui con viso quasi nostalgico il ricordo prese il sopravvento. Con la forte mano poggiata sul tronco, l'uomo completava il suo insegnamento, come maestro d'armi consegnava le sue ultime parole : " Sotto i suoi rami ti ho impartito dure lezioni nell'arte della guerra e qui sempre ti consegno un foglio a completamento dei miei insegnamenti.". Il nonno prese il nuovo dono, su di esso l'immagine del Balzo del Leone, l'arte del cavaliere accuratamente insegnata a Macad ed ancora da perfezionare, grazie alle ultime istruzioni incise nella carta i segreti sarebbero stati appresi per poi trovare applicazione nei momenti difficili.

Il nonno spiegò il riportato disegno al nipote i cui occhi cercavano di capire. " Questo foglio antico ti consegnerà le ultime istruzioni ed il tuo apprendimento sarà completo. Il colpo con la spada non è solo un brutto movimento, arte nella sua esecuzione ti permetterà di sfruttare il potere segreto che porti dentro di te. Lo Spirito sarà la tua forza pronta ad essere sprigionata nel momento propizio e non dimenticare che l'abuso porta la sconfitta, le forze ti mancheranno al compimento dell'attacco e sarai facile preda per i nemici; usalo con moderazione e astuzia.

Apprendi il balzo ed il leone feroce sarà dalla tua parte e le armature, gli scudi e le armi non reggeranno la tua forza. Un segreto importante da tramandarti e con questo foglio sarai capace di riuscirci apprendendo gli ultimi movimenti.", orgoglio esprimeva il volto anziano, poiché atteso il momento trovava conferma nel conferimento finale a conclusione degli anni d'insegnamento.

Il giovane mago prese il foglio e le immagini chiarivano gli ultimi dettagli di quella mossa che permetteva di fondere la forza del corpo con la potenza dello Spirito. Eppure più che un addestramento, appariva essere un dipinto di un'artista capace di immortalare gli attimi importanti di quell'antica tecnica di spada. Il Balzo del Leone, il colpo spacca roccia contro il quale difficile era resistere, sempre se la sua esecuzione fosse avvenuta perfettamente. Con un sorriso il giovane mago consegnò al nonno il suo dubbio : " Un'immagine di un'artista sarà capace di migliorare gli insegnamenti di anni di fatica? Credo alle tue parole, meno forse al dipinto."

Il vecchio cavaliere appoggiò la sua forte mano sulla spalla di Macad come accadeva quando un monito istruttivo veniva consegnato all'impeto giovanile. Sorrise il nonno, osservò anche lui il disegno e poi proferì al nipote : " Mio giovane ragazzo, con il passare del tempo colmerai i tuoi dubbi con l'esperienza, ma oggi io ti impartirò un nuovo ed importante insegnamento, non come maestro, ma come membro dell'ordine. L'arte con le forme, le immagini ed i colori racconta il bene ed il male celato nell'animo umano più di ogni altro nostro strumento e mezzo. L'uomo crea l'arte, ma ricorda che l'arte insegna agli uomini. Non sempre incontrerai parole disposte con senso, avrai invece altro su cui riflettere, immagini, suoni ed anche arte. E lo Spirito, l'energia del primo essere sulla terra tramandato dentro i corpi dei fortunati, è per te una forza pronta a sbalordire i tuoi nemici, perché anche se possiedi la magia e normale ti dovrebbe essere precluso tale potere, tu, invece, lo puoi dominare. I suoi quattro livelli saranno per te una montagna da scalare e sulla vetta troverai l'invincibilità. Adesso vai nipote, io rimarrò qualche altro giorno, mi preoccuperò che nulla accada qui improvvisamente e solleciterò i pochi soldati del villaggio a prepararsi per la guerra."

Un saluto era quello sotto l'albero di mele, non l'ultimo certamente, ma mai altro simile vi sarà perché una nuova vita stava iniziando. Macad raggiunse Anson e Randall già in groppa ai cavalli e accanto era pronto Egus, il destriero morello cresciuto da Maruk per il nipote. I tre si allontanarono seguendo la strada mentre l'occhio attento di colui che più

di semplice maestro era stato seguita i giovani intraprendere il cammino.

Il vecchio guerriero osservava il momento per il quale aveva vissuto gli ultimi decenni e con tristezza pensava al suo ragazzo visto crescere e divenire quell'uomo pronto ad affrontare il mondo con testa alta. Era l'anno 5724 dall'inizio delle civiltà, il 324 dell'Era moderna, del mese di Surelgotho quando i membri dell'ordine intrapresero il più importante dei viaggi.

Non era la prima volta che i due giovani lasciavano il proprio villaggio, solo che in questo caso una precisa missione, la cui importanza appariva chiaramente grande, doveva essere assolta. Ancora poco forse consapevoli del cambiamento, pieni di senso del dovere, apparentemente pronti ad affrontare le insidie, i nuovi membri si sentivano a tratti semplici pezzi di legno in balia di un mare tempestoso. Randall galoppando pregava il dio sole, Surelyo, di benedire il loro cammino, pregava Diovento di allontanare con il suo soffio le nubi scure, pregava Hati dio della magia ed il dio Naral il guerriero affinché assistessero il suo caro amico e la dea della scienza e dell'alchimia Pasiy perché fosse di soccorso all'impegno di alchimista e studioso che lui stesso aveva accolto. Ed ancora una preghiera a Diomas, padre degli dei minori perché sollecitasse gli altri dei ad ascoltare, una preghiera al sommo Spirito dell'Universo, creatore di ogni cosa, perché posasse il suo occhio benevolo e confidava in fine del dio superiore del bene Haat a cui il suo ordine era devoto. Macad, diversamente dal suo caro amico, aveva pregato il cielo la sera ed ora si lasciava andare al ricordo degli anni trascorsi nella pace del villaggio.

Passata l'ora del pranzo, superate colline e valli, i tre giunsero alla città di Taurum dove già i membri del consiglio avrebbero a breve dato inizio alla riunione. Entrati all'interno dell'insediamento urbano il gruppo raggiunse il palazzo del comune, ma erano attesi, poiché il sindaco del Villaggio della Pace aveva dato notizia dell'arrivo dei suoi messi e che dovevano essere lasciati passare perché portatori di importanti informazioni. Anson non era nuovo nella città, il suo viso era conosciuto come mastro di libri, nondimeno nessuno sapeva in verità dei suoi poteri magici. Superato l'androne, salite le scale e raggiunto il piano superiore dove si trovava la sala del concilio le voci dei partecipanti divennero udibili e chiare.

Appena giunti i tre si presentarono come i messi attesi da Edgard, sindaco del Villaggio della Pace, anche se v'era colei che conosceva bene il mago e su di lui riponeva la propria fiducia. Era Griselde Occhiblu, sindaco della città di Finm ed amica di Anson dagli anni in cui

studiava presso un'Accademia nella città di Tituria. La presenza del mago rassicurò la donna, le sue convinzioni avrebbero avuto sostegno ed appoggio particolarmente contro colui impegnato ad inoculare diffidenza, paura, codardia e tradimento. Artefice di ciò il vice sindaco di Ghior, Zidone, venuto in sostituzione del titolare perché malato, per quanto comunicato dallo stesso inviato quale impossibilitato a presenziare. Nella sala la presenza dei sindaci era accompagnata dai propri messi, due o tre per rappresentate e dai vice sindaci delle città principali anche loro in possesso di potere di voto e proprio Zidone stava parlando con enfasi e sibillina voce spiegando i suoi ragionamenti all'alleanza.

*Zidone* : " Una guerra è stata condotta nelle nostre tranquille terre dai venti dell'est che noi non abbiamo voluto e né tanto meno causato. Un omicidio commesso entro le mura regali del granduca Eolan è la causa, non un nostro torto, non un nostro sbaglio oppure manchevolezza. Ed ora ci chiedono di prendere una posizione, inviando i nostri pochi soldati a morire sul campo di battaglia per proteggere questo abietto crimine. Io dico di no, non commettiamo l'errore capace di travolgere la nostra vita. Siamo responsabili di genti non abituate alla guerra, di chi ha deciso di vivere lontano dai domini dei signori ed uno di loro ci chiede aiuto. Questo è inammissibile, stupido e ci porterebbe a seguire una strada di disfatta dei nostri ideali. Finché rimaniamo qui, finché non prenderemo balorde posizioni riusciremo a vivere la nostra esistenza come abbiamo fatto, lontani dalle bramosie di signori della guerra oppure re desiderosi di conquiste e soprattutto lontani dagli intrighi ed assassini."

La decisione doveva essere presa con i sette voti. Tre dei sindaci delle città, tre dei loro vice sindaci, uno del sindaco del Villaggio della Pace. Questo e la città di Fimm erano concordi nell'intervenire, Ghior nel rimanere in disparte, Taurum era il nodo cruciale per giungere ad una soluzione e decisione comune. Con uno sguardo Griselde chiese lo sperato intervento del suo vecchio amico il quale non si fece pregare ulteriormente. Chiedendo il consenso per intervenire, il mago avrebbe usato parole decise per mostrare la verità della situazione delle Terre della Tranquillità.

Il mastro mago chiese la parola : " Parlo come messo del Villaggio della Pace e chiedo di potere intervenire.". Il sindaco Edgard sorrise acconsentendo, Griselde rispose con un sentito "Sì" e il sindaco di Taurum annuì senza alcun problema. Zidone contrariato non negò però il suo assenso, inutile immediatamente osteggiare l'intruso, meglio farlo parlare e poi contraddirlo.

*Anson* : " Comprendo e condivido in parte le parole appena ascoltate. Sono colme di paura per la guerra imminente e per il cambiamento che può scatenare, questo è chiaro ed è un pericolo reale. Ma di grazia, vice sindaco Zidone, non è la guerra il rischio maggiore per le nostre terre? Il vanto di un re dell'est bramoso di potere non è certo quel signore autoritario desideroso di dominarci da voi appena ricordato? L'omicidio di Lydia Occhineri è solo l'ultimo tassello, quello mancante, perché i Neri Ztamus avessero la scusa per invaderci e questo è accaduto. Non credete che rimanere nascosti in silenzio lascerà decidere ad altri del futuro della penisola di Tamak? Credete che il granducato sia l'unica meta dell'esercito che proviene dall'oriente? Non supponete che vorranno molto di più?"

Il vice sindaco conosceva l'uomo che aveva appena parlato, era stato informato, sperava di non incontrarlo in quella riunione e ciò annunciava problemi da risolvere. La presenza sua e del suo seguito costituiva un imprevisto a cui dare rimedio rapidamente, l'iniziale mossa divenne sminuire il valore dell'avversario, in modo che le sue parole non potessero sortire molto effetto. Con un sorriso ed un sbuffare arrogante il vicesindaco si oppose al mago con le sue, considerate, ottimi deduzioni : " Vi conosco, Anson mastro dei libri, però non ricordo di voi come uno stratega. Magari cercate nel sapere dei testi scritti suggerimenti per le vostre affermazioni, ma essere uno stratega significa sapere ragione con la propria testa, mastro di libri."

L'uomo credette di avere demolito il pilastro su cui si reggeva la sicurezza del mago, tuttavia la risposta arrivò rapida e decisa : " Ed io non conosco nulla di voi vicesindaco e da ciò che ho appena udito avete dimostrato, senza dubbio alcuno, che non siete sicuramente uno stratega.". Come fendenti le prime replicate parole, il vicesindaco aveva sperato di non trovarsi avanti quell'uomo, ma certo non avrebbe esitato nell'affrontarlo, il compito era convincere il consiglio a non intervenire e questo Zidone voleva, o meglio era obbligato ad ottenere. Ordini e conseguenze pendevano sulla sua testa, resa non diveniva accettabile e veleno in bocca lui ancora ne possedeva, cominciò a sputarlo sperando di convincere il consiglio.

*Zidone* : " Non siete abitante di un villaggio della penisola, bensì cittadino di Tituria, non appartenente alle nostre genti, non fate parte del nostro retaggio, i nostri usi non sono i vostri usi. Le vostre parole non sono genuine, veramente sincere non posso giudicarle, l'interesse personale vi manovra. Aspirate a vederci tracollare e cadere, questa è la verità; i nostri campi ed i nostri frutteti fanno gola alla vostra città da sempre."



L'accusa era grave, l'insinuazione offensiva, il giovane mago impetuoso era voglioso di punire quella lingua malsana, Randall lo tratteneva, perché il mastro mago, l'interessato di quella offesa, rimase quieto e dimostrava calma, non arrabbiato ed il suo corpo rilassato come se neanche una tempesta potesse scuoterlo. Con tranquillità Anson rispose con una domanda, non sciocca, serviva a mostrare il vero volto del vicesindaco; così con serenità, quasi irritante, disse : " Cosa intendete dire vice sindaco?".

Zidone iniziò a camminare attorno al tavolo ovale, appoggiando le sue mani come per lambire l'assenso del loro ospite, il sindaco Gaddo, concentrato ad ascoltare per riuscire a decidere e così consegnare il suo voto. Con le parole e con un fasullo tocco di amicizia il vicesindaco cercava di insinuarsi come un male incurabile dentro l'animo della sua vittima.

*Zidone* : " Semplice, mastro dei libri. Le terre della parte più occidentale del Continente Occidentale sono un angolo sereno delle terre selvagge, una terra nella terra, rigogliosa, florida e ricca. Qui non esistono grandi regni ad esclusione del granducato. Esiste però molta ambizione, una coppa piena e desiderosa di traboccare che si chiama Città Stato di Tituria. Ebbene sì, la vostra città brama di ampliare il proprio potere e noi siamo nei loro progetti, questo è certo, non potete negarlo. Ma la conquista della penisola non interessa solo alla vostra città. Il granduca Eolan ha intenzioni espansionistiche ed avere un alleato forte gli gioverebbe nella sua marcia. Per cui, tirando i conti facilmente, se combattessimo per voi sarebbe la nostra fine. Perdendo la nostra poca forza militare, sufficiente a difenderci, sacrificandola per voi, diverremmo preda facile da soggiogare e così, amici di Tituria, fareste vostre le nostre ricchezze, vostri i nostri campi, vostri i nostri alberi, vostro tutto ciò che oggi è nostro. Qualche decennio, o forse meno, e il granducato inghiottirà anche Tituria per divenire regno ed iniziare il tentativo di espandere il proprio dominio sull'intero continente occidentale. Ci troviamo penzolanti sul baratro e le nostre mosse tanto attese saranno il via perché altri possano crescere; siete tutti convinti di essere protagonisti della nascita di un nuovo regno ed i tamakiani sono un ostacolo. Io dico no, non interverremo in una guerra non nostra, non saremo carne da macello sul campo di battaglia per difendere l'onore di criminali pronti a pugnalarci alle spalle. Indipendenza della penisola dai desideri di terre degli stranieri, indipendenza della penisola dalla follia del continente, di Tituria e di Eolan."

Zidone strinse la spalla di Gaddo e con occhi vitrei, con atteggiamento tedioso quasi da volere prendere per stanchezza gli altri, tentava di

allungare le sue mani definitivamente sull'animo di colui il cui consenso avrebbe fatto la differenza. I pericoli descritti apparivano veritieri perché retti dalla paura dovuta al rumore dei passi del nemico sempre più vicini e minacciosi. Per giorni erano giunte notizie di soldati con i colori del Regno dei Neri Ztamus che si muovevano per il continente, seguendo le vie ad occidente per giungere ai confini del granducato e viandanti e commercianti raccontavano dei visi dei militi, colmi di ira e di desiderio di guerra e morte.

La visione creata nelle menti erano più spaventose della realtà, o magari meno spaventose della realtà, quella però che si nascondeva dietro un esercito, la stessa la cui natura era più antica degli stessi uomini. Il vicesindaco continuò nella sua velenosa esposizione, un fuoco aveva acceso dentro gli animi ed ora desiderava nutrirlo, " Non siamo stupidi abitanti di una penisola, siamo uomini di campagna, però sappiamo salvaguardare il nostro. Il voto negativo ci salverà dalla disfatta, che siano i colpevoli a pagare ed i trionfatori a leccarsi le ferite di uno scontro armato privo di veri vincitori e vinti. No mastro mago, non cadremo nel tuo tranello, non uniremo le nostre forze per lasciarvele divorare, noi tamakiani rimarremo liberi e salveremo le nostre vite dalle altrui bramosie."

Zidone, con disegnato sul volto un malevolo sorriso, apparve convinto di avere pienamente fatto breccia nella mente del sindaco di Taurum; quasi il suo battito del cuore agitato poteva essere udito. La sua opera aveva prodotto il traguardo sperato, istigare la paura degli animi, convincere di come un intervento militare sarebbe stato il primo passo verso il tracollo e l'abbandono di tutto ciò che gli abitanti della penisola possedevano in favore di smanie di conquista.

Quella sceneggiata non scosse il mastro mago, rimase silente, non mostrava contrarietà neanche con le sopracciglia, rispettoso ascoltatore del monologo e della falsità dell'oratore senza interromperlo. Con sicurezza e sorriso, tuttavia, prese la parola per rispondere all'architettata costruzione di chi appariva essere l'inviato dei nemici per confondere l'alleanza.

*Anson* : " Vicesindaco la vostra posizione appare essere convincente, peccato sia solo frutto di congetture prive di senso e se vuole posso portare libri che raccontano la storia della penisola di Tamak e di Tituria, soprattutto di come sia antica l'amicizia della nostra gente. Se il granduca Eolan avesse mire espansionistiche saremmo già sotto il suo dominio, noi di Tituria e voi dell'alleanza dei Tamakiani. Abbiamo sempre agito, qui ad ovest, per rimanere liberi e non potete cercare nei cuori dei tituriani oppure del granduca Eolan inganno o tradimento,

perdereste tempo, inutile ed infruttuosa ricerca sarebbe. Se cedessimo alla paura di complotti provenienti dagli amici aiuteremmo il re dell'est a distruggere l'unica forza capace di mantenere gli equilibri che hanno permesso alla penisola di Tamak di prosperare. La dinastia degli Occhineri non ha limiti e non si pone limiti, desiderosi oltre ogni dire di essere chiamati nei secoli imperatori e bagneranno le terre del sangue di chiunque sia necessario perché il loro sogno divenga realtà. Privi di orgoglio e pietà uccideranno, privi di dignità abbandoneranno ogni onore vero, imbevuti di rancore e in possesso di becere lingue offendono ed odiano gli altri popoli. Sottomissione e conquista sono i loro vessilli, questo tutti lo sappiamo e le vostre parole non possono cambiare la verità contro cui dobbiamo confrontarci."

Anson osservava gli occhi del vice sindaco di Ghior e dentro di essi scorse la luce dell'ira, non apparve difficile sollecitare l'animo usando qualche semplice espediente. Quella breccia poteva divenire un disastroso e profondo burrone frantumando la rocca su cui si erigeva la fortezza della falsità. Il mago ricorse ai poteri della sua magia e nutrì l'astio in Zidone, come fiamme sulle fiamme fino a divenire un incendio indomabile.

Poco mancava a quel fuoco per esplodere sotto gli occhi di tutti, la maschera sarebbe volata via, l'ardore vero mostrato e prova dell'inganno. L'ultimo pezzo di carbone e la mano del mastro mago pensò ad assolvere a questo compito sicché il calore fosse bene percepibile dagli altri presenti.

*Anson* : " I soldati non distruggeranno solo Tituria, non ridurranno in macerie solo la Città del Maestrale, marceranno contro tutti noi e ci renderanno schiavi. Se rimandiamo oggi, periremo sicuramente domani, rimpiangendo di non essere stati coraggiosi quando sarebbe servito combattere. E ciò che io vi dico non sono invenzioni, la storia porta con sé la verità e tutti voi sapete di come i neriztamus hanno sempre agognato la conquista del Continente Occidentale come un morbo infetto che corrode le carni, distrugge i tessuti cerebrali abbandonando il corpo alla pazzia pura. Da una parte il sangue versato da una dinastia malata di potere e dall'altra un signore di un granducato sempre stato amico e mai infido nei nostri confronti. Pensate agli aiuti giunti dal granducato quando l'alluvione colpì la penisola, o quando la grande onda si infranse sulle rive per giungere fino alle case e se la vostra memoria non è labile troverete anche i tituriani a portarvi aiuto nei momenti di bisogno. Oggi voi dovete decidere se nascondervi o agire, ma io vi consiglio vivamente e con sincerità di prendere in pugno il vostro

destino evitando di divenire granelli di polvere trasportati dal vento della guerra..."

Il vicesindaco interruppe il mago con enfasi e poco chiarore, nei suoi occhi la luce dell'offeso, quasi a dovere rispondere alle insinuazioni e maleducazioni ascoltate perché cittadino di quel regno appena oltraggiato. Però quelle sue parole ed il pugno sbattuto sul tavolo mostrarono un nervosismo esagerato. Zidone altezzoso rispose a tono al mastro mago : " E cosa vi suggerisce mastro dei libri di un futuro da schiavi? Perché non sudditi di un imminente nuovo impero? Guerra contro una regno potente o rimanere fermi per essere poi premiati sono le uniche scelte possibili? Siamo noi i bersagli oppure invitati ad entrare in un regno del futuro?". Ora la mano poggiata sull'ago della bilancia venne scostata bruscamente. Gaddo si alzò dal suo posto ed osservando il vicesindaco mise parola nella riunione, proprio quando la voce appena udita appariva ai sensi intrisa di un astio ambiguo per un cittadino della penisola.

*Gaddo* : " Avevate parlato di libertà, indipendenza e schiavitù, adesso apparite compiaciuto nel considerare possibile, ed anzi sperabile, l'ipotesi di farci tutti divenire sudditi di un impero immaginario generato da chi sappiamo lambire più di ogni altra cosa il potere su tutto il Continente Occidentale e sui suoi abitanti. Zidone, vi rammento che voi rappresentate il sindaco di Ghior perché malato, avete diritto di voto e di comunicarci il volere del primo cittadino e non di proferire oltre le vostre parole, avete espresso abbastanza. Lasciate ad altri lo spazio, conosciamo bene la vostra posizione oramai, anche il sindaco di Finm ha diritto di parola."

Zidone comprese di avere lasciato alla bocca troppo spazio, oltre la normale abitudine di un uomo esperto nell'arte diplomatica, nel raggirò e nell'oratoria diffamante. Quell'uomo considerato solo un artigiano di libri aveva dimostrato rapidamente di essere uno stratega e manipolatore di conversazioni. Aveva con arguzia suscitato lo spirito patriottico del suddito dei Neri Ztamus ed al contempo scoperto la spia. Il vicesindaco comprese di non avere assolto al proprio compito e di essere stato stupido nel rispondere alla provocazione, anche se non aveva subito offese che giustificavano la sua reazione; persino ai suoi stessi occhi era apparso ottuso l'intervento suo.

Gaddo invitò l'unica voce non ancora udita a consegnare all'alleanza la propria opinione e il sindaco di Finm accennò sorriso cortese e femminile. Griselde, dopo uno scambio di sguardi con il maestro mago, annunciò : " È vero, siamo genti di piccole città o di un pacifico villaggio. Non marciamo contro altri popoli e non agogniamo conquiste

e tesori. Viviamo in terre tranquille e per questo siamo genti tranquille, se però la nostra casa divenisse campo di battaglia, noi cosa dovremmo divenire? Non possiamo nasconderci dentro le abitazioni lasciando agli eventi il lusso di decidere delle nostre vite. Ci viene chiesto di difendere il nostro diritto di essere liberi non di asservire desideri espansionistici. Il nostro dovere è di tramutarci in soldati lasciando i forconi e le zappe per spade e scudi. Il duca Eolan non ha mai manifestato altro che amicizia e rispetto nei nostri riguardi e mai ha avanzato balorde pretese. Ricordate il passato e gli aiuti del granducato quando il raccolto veniva meno per le intemperie improvvise? Il nostro patto di alleanza non è stato per lui mai un problema e già anni addietro aveva inviato i suoi araldi a comunicarci di migliorare i nostri rapporti. Il destino, o meglio qualcosa di identificabile, ha stabilito che la nostra decisione venga presa in tempi pericolosi. Io dico bene all'amicizia ed alleanza, se non avessimo il granducato e Tituria saremmo poca cosa contro i soldati di un regno potente e se fuggiamo oggi non solo codardi verremo chiamati, ma pure insensati e folli. Io voto a favore del nostro intervento, con il mio vicesindaco del mio stesso parere e con il capo villaggio Edgar abbiamo tre voti a favore. Come riferito, Zidone ed il sindaco di Ghior votano contro, spetta a te, Gaddo, ed al tuo vicesindaco la decisione vincolante per tutti noi. Il destino delle nostre serene terre dipende dal voto finale di questa nostra riunione. Che sia la sapienza a consigliarvi ed il coraggio a darci la forza di affrontare il domani."

Chiare, concise e sicure le parole di Griselde, chiara e concisa l'immagine di un eventuale futuro di dominio sotto la bandiera di un conquistatore conosciuto come privo di scrupoli. Gaddo ed il suo vice si alzarono dal tavolo, fecero segno di perdonarli e si allontanarono verso il balcone per avere qualche minuto riservato per consultarsi.

Griselde, intanto, al suo buon vecchio amico doveva riferire le proprie preoccupazioni. Con fare normale, senza destare nessun sospetto, specialmente evitando l'interesse di Zidone, il sindaco ed il mago si misero in disparte per parlare.

*Griselde* : " Zidone non è mosso solo da paura, non è la preoccupazione di essere conquistati a dominare il suo viso, anzi sembra speranzoso. Lui era giunto già con il preciso compito di fermarci. Temo che a Ghior vi siano problemi, il nemico ha infilzato i suoi artigli nella penisola prima di quanto pensassimo. Ghior sarebbe sicuramente l'iniziale città della penisola ad essere sotto mira durante una conquista militare. Facile da raggiungere attraversando il golfo e coperta dalle montagne diverrebbe il luogo migliore dove piantare il seme della discordia e diramare le radici in ogni parte della penisola."

*Anson* : " Amica mia, quell'uomo nasconde le sue vere origini, temo siano concreti i tuoi presentimenti. La città di Ghior deve essere controllata, dopo il voto decideremo le nostre mosse, non possiamo fare altrimenti. Più fronti si mescolano e più intenti appaiono ai nostri sensi presenti e manovratori di uomini ed eventi. Il nemico ha escogitato il suo piano di conquista con attenzione ed intelligenza, noi con altrettanta accuratezza risponderemo."

Il sindaco accolse le strategiche parole del suo amico come auspicabile soluzione. Ma la consapevolezza di avere tra di loro una spia inviata da altre terre amplificava il timore di presagi funesti per il futuro. Energie concentravano la loro forza nelle terre del granducato, appariva conseguenza dall'espandersi di un regno, anche se Anson era conscio di come non fossero le terrene ricchezze il vero obiettivo. Gli uomini erano ostacoli da superare per ottenere il possesso di ciò che diveniva l'autentico desiderato oltre ogni umana immaginazione, nascente da antichi voleri.

Macad e Randall, diversamente dal loro abile maestro, rimanevano in disparte, non ancora esperti di politica e oratoria percepivano loro stessi inutili in quel momento. Quando per puro caso il giovane mago voltò il viso in direzione della finestra e donò attenzione alla visuale del cortile del comune. Vide sopraggiungere veloce sul proprio cavallo e superare l'arco dell'ingresso Zafira che subito cercò di accedere al palazzo. Le guardie nulla sapevano di quella giovane e non le permisero di fare altro passo negando l'accesso a colei che non possedeva alcuna autorizzazione a varcare la soglia.

La maga osservò in alto e vide Macad e Randall e come presentimento profondo comprese fossero i discepoli dell'ordine di nuova nomina. Ella fece segnali e gesticolava per attirare la loro attenzione, un gioco di mimi non molto conosciuto dai due giovani. L'alchimista scrutava quella frenetica movenza priva di senso ed espresse il suo pensiero come conseguenza di quella immagine : " Quella ragazza trascorre il tempo a cacciare le mosche? Oppure balla? Potrebbe soffrire di qualche strana malattia contagiosa, meglio starle lontano."

Anche al giovane mago non era chiaro il motivo di quel dimenare le mani ed anche lui espresse opinione, frutto dell'ignoranza di chi fosse la donna ed il motivo di quell'incomprensibile ballare stravagante. " Non so, forse cerca di dirci qualcosa? Oppure è affetta da qualche ambigua infermità come dici tu, probabilmente è stata morsa da un'animale velenoso."

All'attenzione dei giovani si aggiunse quella di Anson che vedendo la sua allieva le fece segnale di attendere, invitando gli altri a rientrare

all'interno della sala, poiché Gaddo ed il suo vice erano tornati a sedersi. Dopo avere raccolto le idee, dopo un profondo sospiro, il sindaco di Taurum comunicò la sua decisione tonando ad alzarsi ed osservando gli altri presenti.

*Gaddo* : " La serenità ha concesso alle nostre genti di prosperare lontano dai conflitti. Oggi alla porta le armi ed i soldati bussano, non solo a quella del granducato, non solo a quella della città stato, anche la nostra è scossa, dalle semplici onde emesse dalla impellente guerra. Rimanere in silenzio, quasi ad essere spariti nel nulla, vorrebbe dire sfuggire ai nostri obblighi. Garantire la sicurezza del nostro popolo, anche se questo significa entrare in guerra, è un nostro preciso ed improcrastinabile dovere. E se dobbiamo farlo io dico di appoggiare coloro con cui abbiamo avuto per tanto tempo rapporti tranquilli e di amicizia, perfino se non siamo legati da patti di alleanza incisi di su pergamene. Io ed il mio vice votiamo a favore dell'impegno militare e suggelliamo con la nostra firma l'accordo di sostegno del Granducato Tempestoso e della città di Tituria. Come stabilito dal nostro patto di alleanza interno, l'intera penisola scende in guerra, raduneremo rapidamente i soldati e partiremo alla volta della città stato. Che gli occhi benevoli del creatore seguano il nostro cammino proteggendoci dal male e vegliando sulle nostre anime."

Sollievo per Anson espresso con occhi e bocca, disastro per Zidone che serrava le sue mascelle e quasi sanguinava. Il vicesindaco non poteva dire altro e con un sorriso falso accolse la decisione, il suo compito era fallito, la penisola di Tamak sarebbe entrata in guerra a sostegno del granducato. La forza militare che avrebbe potuto attaccare le retrovie dei nerizitamus era pronta a marciare e nulla avrebbe modificato quella decisione.

Il vicesindaco avvertiva un bradisismo sotto i suoi piedi, il terreno franava perché le conseguenze del suo vano tentativo non erano da lui immaginabili, ma sicuramente temute. Pensò che forse ritornare velocemente a Ghior ed agire ancora nell'ombra sarebbe stato per lui un rimedio all'insuccesso. Così Zidone si scusò e andò via adducendo di dovere subito avvisare i soldati della sua città e prepararli per adempiere all'impegno preso.

Anson e Griselde sapevano di doversi aspettare un tradimento da quell'uomo, però altro pensiero era più urgente. Il mago informò l'amica di dovere ricevere importanti informazioni che lo attendevano all'esterno, fece segnale ai suoi discepoli di seguirlo e uscì dalla stanza compiaciuto del compito da lui assolto. Entro le pareti decorate con i legni degli alberi costieri, intagliati dalle abili mani artigiane dei taurini,

i pacifici decisero di prendere le armi proprio per difendere la loro pace e libertà. Strana dipendenza dovuta dal destino, una vita tranquilla richiedeva una guerra violenta.



## Capitolo Secondo

### Inizia la guerra e la prima missione

Nello scendere le scale il giovane mago non si negò di saziare la sua curiosità; innanzitutto per confutare ciò che l'istinto gli ripeteva da quando i suoi occhi vennero posati su Zidone. Ed ancora di più al suono delle parole di quell'uomo impettito, delle sue smorfie e movenze, imbevute di inganno e per fortuna non solo ai suoi occhi, apparve attuare confabulati orditi. Macad chiese porgendosi cortese ed Anson rispose con altrettanta indole.

*Macad* : " Maestro, il vicesindaco, parlava da cittadino, ma non di Ghior. Ai suoi occhi sembravamo noi i nemici e non coloro da proteggere."

*Anson* : " Hai visto molto bene, oltre le apparenze. Quell'uomo nasconde molto, sicuramente le sue vere origini. Il veleno ha sparso per la sala e stava per sortire effetto, per fortuna, in alcuni momenti, il senno corre a sostegno degli uomini. Questa volta è stato il nemico ha ritirarsi. Vedremo la prossima volta a chi toccherà."

*Macad* : " Mi auguro, maestro, che non saremo noi. Gli invasori hanno fama di portare miseria."

*Anson* : " Lo auguro a tutti noi di non venire conquistati, ma sono ottimista, non accadrà. Andiamo, dobbiamo raggiungere il cortile, abbiamo da ricevere nuove notizie ed incontrare qualcuno che ha da unirsi a noi."

Il mastro mago e i suoi discepoli raggiunsero la giovane maga all'esterno del palazzo e subito Anson fece le dovute presentazioni. Chiese di avvicinare alla giovane donna, il suo viso serio, sembrava essere un inviato diplomatico tenuto a dimostrare una certa fierezza. Il mastro mago le pose una mano sulla spalla e parlando agli altri due disse : " Macad e Randall, lei è Zafira, mia discepola e membro dell'ordine, sarete compagni nell'avventura e potrete usufruire della sua conoscenza magica. È un'allieva seria e dedita allo studio.". I giovani fecero un piccolo inchino e la ragazza rispose al gesto con eguale educazione, solo poi aggiungendo con voce una sua critica: " Non soffro di nessuna

malattia e non sono stata morsa da animali velenosi, siete voi due ad avere bisogno di aguzzare la vista!".

Con stupore per l'impeto dimostrato dalla nuova amica appena conosciuta, Randall, parlando a lato dell'orecchio di Macad, espresse la sua di opinione sulla nuova conoscenza : " Non ha malattie e ci sente anche benissimo, se hai notato è una maga che studia molto, diversamente da qualcuno che usa i libri per pareggiare le gambe del tavolo.". Superato il primo incontro, la maga non perse tempo a riferire le notizie in suo possesso e per le quali aveva affrontato il cammino per le praterie insicure.

Raccontò l'allieva il contenuto dell'intero incontro avvenuto con lo spirito e le rivelazioni concesse dallo stesso. Queste lasciarono in parte attonito Anson, il livello d'impegno del nemico superava molto le aspettative e confermava i dubbi iniziali sull'identità di colui che muoveva i fili. Eserciti di uomini ed eserciti dell'oblio mossi a guerra per qualcosa d'importante, ben oltre la conquista del granducato, l'obbiettivo da difendere ad ogni costo essendo la porta spalancata verso altre abiette intenzioni.

*Anson* : " Macchinari giganteschi... che siano maledetti! Ero stato informato dell'esistenza di questi trabucchi, la loro forza distruttiva è enorme, oltre quello che l'immaginazione possa suggerire. La città di Tituria ha delle armi di difesa, onagri e baliste, forti contro i nemici sempre se si trovano entro la loro gittata. Ma i trabucchi così grandi e posizionati sulle colline vicine non saranno neanche sfiorati dai proiettili di pietra e dai dardi. Dobbiamo distruggere quelle infernali armi e poi liberare dall'assedio Tituria e con i suoi soldati cacciare il nemico. In nostro vantaggio risiede nel tempo che impiegheranno i mangia carne a preparare le armi d'assedio ed attaccare. Non molto, ma dobbiamo usarlo tutto e bene."

*Zafira* : " Maestro, alla mia partenza nessun orco si era fatto avanti. Possiamo fermare le macchine impedendo che vengano posizionate, nascosti tra gli alberi del bosco che devono percorrere potremo attaccarli ed avere la meglio."

*Anson* : " Mi spiace mia discepola, non è più così, il tempo è oramai scaduto per organizzare una trappola, il nemico avrà già iniziato la sua avanzata. Non sono guidati dalla mente bestiale, intelligenza suggerisce loro le mosse da compiere, non possiamo sottovalutarli in questo modo, non possediamo questo lusso."

L'esperto mago aveva avvertito appena giunto a Taurum la sensazione pesante al petto, il segnale di un avvenimento infausto appena accaduto o in accadimento. Quelle notizie erano la conferma delle percezioni

avvertite e la paura nascosta comunicava l'inizio del conflitto i cui confini superavano quelli delle terre occidentali. Le armi terrificanti stavano per essere posizionate e ciò costituiva l'atto con cui antiche voci prendevano nuovamente posto nel mondo, pretenziose nel conquistare e sottomettere.

Nella giovane mattina, appena Zafira aveva lasciato la città, dal bosco di Tituria, le orde maligne avevano cominciato a spingere quelle macchine di distruzione nei punti segnalati. Due cacciatori di buon mattino si erano recati vicino agli alberi, in attesa di catturare selvaggina da portare al mercato rimanendo celati e vigili per molte ore. Quando la loro attenzione venne rapita dagli alti rami mossi da qualcosa e decisero di abbandonare, per il momento, la caccia.

Ambiguo perché nessuna creatura capace di ciò abitava il tranquillo bosco vicino alla città stato. Oltre volpi, conigli e qualche cinghiale, nulla di forte da smuovere alberi era mai stato avvistato. Ed aguzzando la vista, sui rami più alti, un'ombra apparve in controluce nella propria maestosità. Si trattava dei trabucchi che agli occhi ingenui apparivano come draghi spuntati dal bosco.

Neanche il tempo di ragionare o fuggire e le frecce degli orchi avevano già trafitto i costati dei due cacciatori. L'esercito inviato dal signore delle Terre dell'Oblio faceva il suo ingresso sulla scena del conflitto annunciando con ruggito un altro temibile nemico. Orchi armati e protetti dal ferro, spade dello stesso materiale e animo bestiale e famelico i suoi strumenti di morte. Creature umane zoomorfe dai denti sporgenti, la pelle opaca e grigia, alcuni barbuti e con piccole escrescenze simili a corna salenti dalle sopracciglia. Conosciuti per essere privi di emozioni assimilabili a quelle umane, tranne che la bramosia; per loro essa era la carne e quella degli umani considerata la migliore.

Non solo orchi rappresentavano i soldati di quell'attacco traditore diretto contro Tituria. Goblin, anch'essi armati di spade di ferro, simili ai mangia carne, ma dal corpo sparuto e protetti da magie antiche. Tra le fila anche i poderosi minotauri, dalle forti spalle, le asce e martelli da guerra, accanto a loro i cinocefali dell'oblio, normali e dalle dimensioni enormi, chiamati i segugi acchiappa guerra, in parte per la loro fame di morte ed in parte per le loro teste canine.

Dietro i poderosi non umani, a custodire i meccanismi dei trabucchi gli uomini privi di un'anima perché ceduta ai signori del male. Tutti sotto un'unica bandiera, benché di differenti razze e comandati in battaglia da un unico e spietato capo. Zont il Famigerato, orco poderoso e nerboruto, dal cuore terribilmente dirupato, con enormi occhi gialli in parte coperti

da una chioma folta perlopiù annodata in una treccia dietro la schiena. E lì teneva la sua micidiale arma conosciuta dai suoi simili quale mietitrice di esistenze. Una riproduzione in osso di drago della Foglia dello Zhaa, una spada dalla forma di enorme foglia, il filo affilato e la scanalatura larga quanto tre spade normali. Con essa l'orco aveva falciato migliaia di nemici riducendo le loro armature in accozzaglie di metallo, bagnandola con il sangue di ogni razza esistente, almeno ciò lo stesso Zont ripeteva sovente.

Il rumore di quell'esercito non poteva rimanere nascosto, il fragore della marcia ed i corni annunciarono l'arrivo. Il peso dei mostri meccanici richiedeva ore per il loro trasporto, con la sera avrebbero raggiunto i piedi della collina, una dura salita verso il punto migliore da cui attaccare la città stato e poi finalmente la prima pesante pietra sarebbe volata fino a colpire le mura ed annunciare la desiderata guerra ed inizio della conquista.

Dalle torri di osservazione di Tituria il nemico venne avvistato, l'allarme suonato con gli olifanti diffuse il messaggio, le genti cominciarono a correre verso casa. Mentre i soldati erano diretti a prendere possesso delle loro postazioni. Al comando della difesa il prode capitano Abigaile, figlia di Golfredo capo dei soldati della città, che su un carro, immersa nella folla, consegnava i propri ordini. Da lontano nulla bene si distingueva di ciò che stava accadendo sulle colline, ma le figure inquietanti di legno e metallo erano visibili nella loro imponenza, illuminate dal sole morente generavano preoccupazione in coloro che le osservavano. L'attacco imminente, mancava il tempo necessario per preparare le macchine da guerra a portare morte dal cielo e l'urlo dell'assedio avrebbe risuonato.

Nel cortile del palazzo del comune di Taurum riflettevano su come potere distruggere i temibili trabucchi. Con quell'attacco le forze di Tituria sarebbero rimaste bloccate all'interno delle mura, per proteggere e impedire al nemico di entrare. Chiaramente lo scopo era fermare gli aiuti al granducato e non di distruggere la città, almeno non immediatamente. Infatti gli orchi, adeguatamente comandati, anticipando l'arrivo dei trabucchi, si premuravano di erigere difese in legno in direzione delle mura nemiche, pronti a respingere un'eventuale rappresaglia dei soldati di Tituria.

Punto cruciale per capovolgere la situazione diveniva il meccanismo a controllo delle armi d'assedio. Eliminato questo i pesanti trabucchi sarebbero stati tramutati in inutili ingombranti aggeggi, solo un peso e non più distruzione di mura e case. Ridurre quelle armi in ammassi di legno e ferro il vero e principale obiettivo per riuscire a liberare Tituria

dalla morsa dell'assedio ed al giovane mago una semplice soluzione apparse ovvia e la presentò con voce ai suoi compagni : " Il fuoco potrebbe essere la soluzione, lo useremo e distruggerà quelle macchine ed anche i sogni di conquista degli orchi e dei loro celati padroni.", risoluto considerò l'ardente rosso il mezzo adatto con cui fermare la minaccia.

Il mastro mago gradiva l'intervento, però eliminava quella possibilità spiegando il motivo di come non fossero gli strumenti bellici eliminabili con un semplice incendio, " Sono enormi macchine costruite con legno e metallo, resisterebbero al fuoco il tempo necessario perché il nemico riesca a spegnerlo. E poi sono i meccanismi di lancio il nostro obiettivo, dobbiamo su questi concentrarci. Distrutti gli ingranaggi i trabucchi non serviranno a nulla, dobbiamo capire come riuscirci, perché le fiamme che possiamo scatenare, non saranno abbastanza ardenti da fondere il metallo."

Ruote dentate di ferro erano divenute il centro del ragionamento, nonché la loro resistenza alle alte temperature. Demolirle affinché le armi d'assedio divenissero ingombro e non più segreto del successo della battaglia l'esigenza, anche se non appariva chiaro come riuscire nell'impresa. Fino a quando allo studioso eclettico giunse la risposta e con timidezza si fece avanti con in mano il bestiario; subito la cultura soccorreva la necessità di trovare la soluzione e la voce abituata a leggere espose il pensiero. " Armi con parti meccaniche, resistenti al fuoco, almeno a quello che noi possiamo appiccare, ma non immuni ai veleni. Di preciso ai veleni corrosivi.", sorriso sul volto dell'insegnante, l'allievo elucubrando coglieva la via da intraprendere per risolvere l'attuale dilemma.

Il fuoco non poteva riuscire a consegnare la pretesa soddisfazione, un veleno capace di attaccare il metallo e divorarlo rapidamente e rendere inutile il meccanismo l'auspicata strategia come rimedio alla questione dei trabucchi. Rapido il liquido corrosivo avrebbe reso inutili le armi d'assedio a lunga gittata, tali sostanze raggiungevano il cuore degli materiali come le gravi malattie toccavano il cuore degli esseri viventi conducendoli alla dipartita.

*Anson* : " Veleno corrosivo... Ottima idea, danneggerà il ferro al primo contatto e gli orchi non potranno nulla per evitarlo. Ma dobbiamo prepararlo, servono ingredienti speciali per riuscire a sortire l'effetto che vogliamo."

*Randall* : " Ho già pensato alla preparazione del veleno e possiamo procurarci l'ingrediente principale più adatto a distruggere l'ingranaggio

del trabucco. Una qualità di veleno che riesce ad aggredire il ferro come pochi altre sostanze possono fare"

Il giovane alchimista mostrò il bestiario e con raffinata abilità nel consultare il sapere contenuto in quelle pagine trovò la soluzione al secondo problema. Un disegno raffigurante una bestia mostruosa ed in alto il nome della creatura da cui ricavare il veleno corrosivo ciò che Randall presentava i compagni. Il temibile Bonnacon, la bestia divoratrice conosciuta per la sua forza e la sua resistenza alle armi umane e capace di generare una viscida e micidiale sostanza. Il giovane mago vedendo quella immagine riconobbe la propria scarsa conoscenza con le parole pronunciate : "Il bonnacon? Non ho mai sentito il nome di questa bestia."

*Randall* : " L'attenzione ai libri e lo studio sono un tesoro inestimabile e non smetterò mai di ripeterlo. Il bonnacon è una creatura dal corpo di enorme felino, dalla testa di capra con le corna puntate all'indietro, una criniera nera e le dimensioni e gli arti di un toro. Secernano dalle loro ghiandole poste nella gola un liquido corrosivo mortale. Da esso si possono distillare veleni corrosivi capaci di distruggere il ferro, proprio ciò che ci serve."

*Macad* : " Bene, sono lieto che tu colga la soluzione, rimane trovare uno di questi caproni con criniera ed abatterlo. Peccato che le mie orecchie non abbiano mai sentito di storie di creature con lo sputo mortale abitare queste terre."

*Anson* : " Invece uno di questi mostri si trova qui. Quasi oso dire che sia una fortuna. A nord delle Alpi della Misericordia, dove nasce il fiume Tintu, vi sono delle caverne e in una di esse si nasconde un bonnacon. Tempo a dietro alcuni contadini vennero attaccati ed i superstiti furono curati dai medici di Tituria. Raccontavano di essere stati sorpresi nella notte da un toro peloso e dall'alito che bruciava le carni. Andai sul luogo e trovai sia le orme di questa creatura che i resti digeriti delle sue vittime, anche questi sono corrosivi, ma non adatti a distillare il veleno che ci serve."

*Macad* : " Allora andiamo a catturarlo ed ucciderlo, comunque a prendere le sue ghiandole velenifere che servono per distillare il nostro rimedio contro i trabucchi."

*Anson* : " Non essere impulsivo, inizialmente valuta ed esamina la situazione con attenzione. Questo mostro ha una particolarità: non può essere ucciso con armi di ferro, ma neppure con armi di acciaio. Ed io non possono andare a caccia in questo momento, i soldati dell'alleanza devono essere informati della situazione, radunati e condotti in battaglia. Sarete voi a procurare la nostra di arma segreta contro i

trabucchi. A voi già un introduttivo importante compito d'assolvere, con un mostro da scovare ed abbattere per distillare la pozione che salverà Tituria."

I tre giovani membri provarono forte la sensazione delle gambe cedenti e dei tremori sulla schiena. L'inizialmente vera missione veniva affidata e loro dovevano compierla in nome del giuramento e per trarre in salvo gli abitanti vittime di pretese violente. Un mostro l'obbiettivo e non certo docile creatura da convincere con doni e carezze. Armi d'assedio giganti da distruggere ed una città da salvare dalle bramosie si aggiungevano come preoccupazione ed alimentavano l'agitazione nascosta dai giovani volti.

Come prima impresa appariva ai tre discepoli abbastanza impegnativa e in parte si chiedevano se le consacrazioni all'ordine nel passato avessero preteso da altri eguali fatiche. Comunque su di loro pesava il successo della missione principale d'assolvere e la responsabilità della difesa delle loro genti dipendeva dal successo della caccia. Problema diveniva quell'immunità del bonnacon alle armi comuni, dilemma a cui trovare una corretta e dovuta soluzione, anticipando l'avventurarsi alla ricerca di una creatura dotata di un veleno mortale, dal corpo resistente e dalla famelicità selvaggia.

*Macad* : " Se la mia spada è inutile contro la pelle del bonnacon, dovremo usare la magia."

*Anson* : " Ottima idea, peccato mio discepolo che non avete mai usato la magia in combattimento, per cui sarete facile banchetto per il mostro. Avete forza e prodezza anche se di battaglie non conoscete neanche l'odore. Dovete tenere a mente salda l'idea che le terre da voi conosciute sono ora non sicure. Per strada potreste incontrerete nemici e non possedete il lusso di contare sulla sola magia per difendervi, non potreste, finireste con l'arrivare alle grotte stremati. Prima di partire riflettete su come potere offendere una creatura immune all'acciaio, in caso contrario andrete incontro all'insuccesso, sacrificando le vostre vite per colpa dell'impulsività."

Un mostro la cui pelle rifiuta le armi principalmente usate rendendole inutili costituiva il problema da risolvere per avventurarsi in una missione pericolosa come quella affidata. Il buon alchimista nuovamente fu colui che trovo il rimedio con un'altra rapida consultazione del bestiario; quella raccolta di sapere affascinava Randall, nelle sue righe scovava facilmente il cuore dei loro attuali problemi. Certo, non rifletteva molto sul fatto inconfutabile che lui era parte vitale e che ogni pericolo prospettato doveva essere da lui affrontato, ma con voce certa concesse la sua conoscenza agli altri.

*Randall* : " Io ho la soluzione. Il bestiario accanto alla descrizione del mostro racconta di una storia utile alla nostra missione. Un mito che accompagna il bonnacon. In tempi andati alcuni uomini di un insediamento erano vittime degli attacchi di una creatura e rimanevano uccisi perché appunto le loro armi erano inutili. Una famelica divoratrice immune all'acciaio fino a quando non venne trafitta da un'ufficiale dell'esercito adoperando una comune spada dello stesso metallo fino a quel momento inutile. Tuttavia l'arma era posseduta da uno spirito di bestia. In questo modo scoprirono come il mostro sia feribile dalle armi di acciaio basta che possedute dall'anima di una creatura selvaggia, di un abitante delle pianure o delle foreste, comunque una bestia come quella che deve essere abbattuta. Per cui, per risolvere il nostro problema ci serve uno spirito imprigionato nella spada di Macad, così la pelle del bonnacon non sarà più immune agli attacchi."

Sorriso appena velato sul volto dell'anziano mago per come il suo discepolo applicava i suoi insegnamenti con abilità. Il sapere del bestiario e l'abilità nel consultarlo di Randall avevano già dato importanti e gustosi frutti. " Bene, allora potete andare. Sapete cosa dovete fare per affrontare la creatura. Procuratevi uno spirito di animale nella foresta di Ghili e fate attenzione perché vicino, dalla parte ovest ai piedi delle Alpi della Misericordia, l'infestazione di orchi è in subbuglio. Quelle bestie dalle sembianze simili agli uomini hanno desiderio di dare libero sfogo alla propria fame di distruzione. Fate attenzione, non siate imprudenti, rimanete nascosti ed appena ucciso il mostro e recuperate le ghiandole preparate il veleno. Io sarò con i soldati alla fine delle montagne Pacifiche ed appena sarete giunti partiremo alla volta delle colline dove porteremo a compimento la nostra missione, se però ritarderete ci incontreremo avanti le mura di Tituria. Membri dell'ordine voi siete, l'uno per l'altra più occhi e più orecchie per la difesa del vostro gruppo, ogni vostra dote sarà necessaria per affrontare il cammino ed assieme, come uno solo, porterete avanti i principi sacri per noi vitali. Salvare le genti e tutelare gli innocenti, aiutare i popoli a raggiungere l'elevazione morale inseguita da tempo e messa in pericolo dai signori del male.", con fierezza il maestro mago parlò ai giovani il cui ardore interiore a lui appariva splendere più dello stesso raggiante sole quale augurio per l'imminente avvenire.

Gli allievi avevano mostrato iniziativa, al problema una soluzione era stata trovata, ora toccava loro realizzarla e non lasciarla solo alle mere parole. Eppure Zafira non considerava chiusa la discussione, volle ricordare al proprio maestro una parte delle rivelazioni dello spirito incontrato di notte riguardo il membro dell'ordine in pericolo. La



fluttuante donna di luce con parole dolci e decise insistette perché il salvataggio dello sconosciuto fosse portato a termine e la maga disse : " Maestro Anson, lo spirito mi ha parlato di un altro membro dell'ordine che si trova nella foresta di Ghili, all'interno della città. Dobbiamo raggiungerlo e salvarlo dal pericolo degli orchi, potremo anche recuperarlo e portarlo con noi adesso che la missione ci conduce vicino a quel centro abitato."

Anson sapeva dell'esistenza dell'altro appartenente all'ordine, ma riconosceva come fosse il momento d'incontrarlo da posticipare innanzi alle più frementi esigenze. " Allieva, non era sfuggito alla mia mente il nostro fratello in pericolo, però non possiamo raggiungerlo senza avere soldati al nostro fianco. Saremmo in preda agli orchi e poi la fortezza non può essere espugnata con facilità. Gli alberi che la circondano impediscano alle armi d'assedio di avvicinarsi, mai nessuna di esse ha rovinato le mura di Ghili. Il membro dell'ordine rimarrà al sicuro per il momento e lo recupereremo in seguito, quando la situazione sarà migliore, quando la mano del guerrafondaio non minaccerà più le nostre terre ed altre saranno le incombenze.", la maga riconosceva vere le parole del suo maestro e ripose dentro di se l'impeto nell'adempire alla richiesta di Velaty. Quello non era il momento di essere insistenti, non era più il tempo di errare, tutto assumeva consistenza reale e gli effetti si sarebbero ripercorsi su persone vere.

Il maestro Anson osservò i suoi discepoli nascondere la tensione ed anche la paura, celandosi dietro un'apparente risolutezza, quanto meno i due maghi, mentre il giovane alchimista a tratti lasciava al tremolio di invadere le sue gambe. Sapendo di doverli lasciarli andare incontro alle insidie sconosciute, si voltò verso il suo cavallo e prese un bastone ed un piccolo pacco da consegnare ai giovani. Poi tornò dai suoi discepoli con quei nuovi doni, custodendo ogni parola o semplice espressione adatta a rivelare la sua paterna preoccupazione.

Anson guardò il più robusto dei tre, mostrando uno dei suoi soliti sorrisi, a volte beffardi, disse : " Macad, giovane mago guerriero, tu possiedi la spada dell'eroe, usi magia ed arti della guerra, difesa ed attacco sono da te posseduti, diversamente i tuoi compagni hanno bisogno di essere anche loro capaci di combattere e di difendersi.". Volgendosi verso la ragazza, il mastro mago proferì : " A Zafira affido questo, che le sia d'aiuto nelle prossime fatiche.". Il mago consegnò un bastone bianco, uno speciale strumento prodigioso capace di amplificare la forza delle magie comuni ed ancora di più le magie bianche. La giovane maga prese il dono, si chinò in segno di ringraziamento, le sue arti magiche

sarebbero state più efficaci e il sostegno maggiore nella missione da compiere.

Dopo, il maestro mago, rivolse attenzione al tremolante letterato, " A Randall, alchimista e studioso appassionato, regalo un oggetto all'occhio ambiguo che mi venne donato da uno dei sapienti bicefali del continente del nord. Basta che tu prepari i dardi e questo strumento li scaglierà lontano. Non ti ho dato questo oggetto ieri per pura dimenticanza, perdonami, prendilo adesso ed usalo per adempiere ai tuoi doveri. Tu possiedi dietro il tuo velo di timido un coraggio profondo, usalo e non fallirai mai." Il mago donò una spara dardi in metallo, di ammirevole fattura, lunga un cubito, capace di contenere più munizioni e di poterle scagliare a distanza, rapidamente e con precisione emulabile un abile arciere. Randall possedeva un'arma il cui funzionamento e le possibilità apparivano alla sua mente eclettica eccezionali. Già pensava a come realizzare i dardi e sceglieva quelle pozioni i cui effetti apparivano adeguati ad una battaglia.

Il mastro mago prese dalla sua borsa da viaggio una mappa, la stese su un tavolo nel cortile, disse ai suoi di avvicinarsi ed illustrò le migliori vie da percorrere, per rimanere lontani dai sentieri, forse, pervasi dalle pattuglie dei mangia carne e dove nella foresta di Ghili gli spiriti si mostravano con più facilità. Attenzione aveva Anson nell'espone e altrettanta gli allievi nell'ascoltare e memorizzare ogni sua parola e suggerimento, soprattutto quando riguardavano quelle zone in cui le minacce divenivano reali.

Sulla riva meridionale del fiume Gilia, ai piedi dei Monti Os'ntu, nell'accampamento militare dei Neri Ztamus, gli imminenti preparativi per l'inizio della guerra venivano completati. I soldati affilavano le proprie spade o controllavano scudi ed armature, gli stallieri preparavano le cavalcature ed i meccanici finivano di oliare e pulire le armi d'assedio.

Le bandiere regali venivano ammantate di filamenti dorati a simbolo dell'intento di condurre il regno verso l'elevazione ad impero e sveltavano sopra le teste dei presuntuosi e baldanzosi conquistatori stranieri. L'aspirazione chiara e forte negli animi dei soldati; essere ricordati come l'esercito che diede inizio alla nuova Era. Nella tenda cinerea l'ufficiale in comando, il generale di guerra Oleg Maglioferroso, parlava ai suoi ufficiali con foce roca e feroce, " Manca poco perché la fine del mondo come lo conosciamo e l'inizio dell'unico vero e degno impero abbia inizio. Siamo chiamati a spalancare le porte del futuro in nome del nostro popolo, in nome della stirpe reale degli Occhineri, i cantori ricorderanno la nostra impresa come il maggiore atto di eroismo

dei guerrieri neriztamus. Abbiamo i soldati, abbiamo le armi, abbiamo potenti maghi e valorosi cavalieri ed il granducato lo sa è i loro corpi già imbolsiti dalla paura li rallentano nei movimenti. Hanno prosperato in queste terre lontane per troppo tempo, il momento della rivalsa nascerà dalle macerie della Città del Maestrale e dalla caduta del suo signore. Morto il granducato gli altri deboli crolleranno immediatamente sotto i nostri passi e fonderemo nuovi territori sotto il comando del re Orrel e poi, sventolando le nostre bandiere e suonando i nostri olifanti decorati con colori di guerra, marceremo alla volta degli altri regni. Basta essere derisi dai presuntuosi sovrani, ladri dei nostri diritti, basta essere solamente un regno: noi siamo molto di più. Con la conquista di queste lontane pianure avremo l'inizio dell'impero agognato da secoli e noi saremo gli artefici della missione inseguita da sempre, da quando i falsi intenti hanno rilegato il nostro glorioso ed impareggiabile popolo entro miserevoli confini che sono troppo stretti per la nostra grandezza. Per l'impero, per il nostro sovrano e per noi stessi, con il petto gonfio e le spade affilate."

Il generale di guerra era uomo di esperienza e valore, dal corpo robusto, folta barba ed una testa rasata tranne per una treccia sul lato destro del volto perennemente irato. Di famiglia antica e nobile sempre nei secoli al servizio del reame, aveva perduto l'avambraccio sinistro per colpa del morso di una viverna affamata che assalì lui ed i suoi uomini durante un'esercitazione. Fu allora che l'opera di uno dei forgiatori del re gli consegnò il soprannome portato con orgoglio. Una mano di pieno ferro con la quale il generale di guerra aveva frantumato crani e toraci deridendo il nemico.

Proprio quella furia guerriera, guidata dalla conoscenza della vita d'armi, lo aveva reso comandante conosciuto, temuto e rispettato in un regno ambizioso. Il generale continuò ad illustrare il piano di guerra ed introdurre le figure chiamate alleati e di come il loro apporto alla conquista fosse richiesto dalla necessità di raggiungere l'ambizioso progetto. Alleati, forse un tempo ritenuti nemici, divenuti rinforzi necessari per dare inizio all'espansione; " Il nostro re ha stretto l'alleanza e l'ha fatto perché così potremo giovarci della forza di quegli esseri ritenuti per secoli nemici. Comprendo bene se in voi non trovo fiducia per coloro che combatteranno accanto a noi, però, rimanendo allerta, useremo gli alleati per raggiungere i nostri fini e quando saremo grandi come è giusto che sia, non avremo bisogno di disgustose creature al nostro fianco. Per raggiungere il nostro unico sogno dobbiamo accettare compromessi non piacevoli, quando il tempo sarà arrivato, però, sapremo come eliminare questo fastidio per cui chiudete gli occhi e

tacete in attesa del temine della conquista. In nome del nostro grande futuro accetteremo questo patto ed al contempo terremo sotto controllo i nostri alleati."

Oramai tutto era pronto per dare inizio alla svolta epocale, solo un segnale dal cielo d'occidente avrebbe ordinato l'attacco. E mentre il generale consegnava gli ultimi ordini ai suoi ufficiali nella tenda, scortata da soldati, apparve una donna, il tramite del signore delle Terre dell'Oblio. Una fattucchiera di nome Zena e soprannominata la Signora delle Zanzare perché era capace di utilizzare questi fastidiosi insetti come armi. Dai capelli lisci e cadenti come tette ragnatele sul volto sbiadito dal male proveniente dal suo corpo, occhi freddi nel sentimento e nel colore imitante il cielo limpido, vestita con abiti neri e i suoi lunghi guanti di pelle riflettevano la luce.

Il generale ordinò ai suoi ufficiali di abbandonare la tenda, la conversazione segreta doveva rimanere con quella donna dagli occhi inquietanti ed il viso cereo e costantemente tribolato. La fattucchiera si avvicinò alla scrivania al centro della tenda, su di essa la mappa del territorio, segni e simboli raffiguranti i punti strategici e le forze in campo la interessavano.

Il granducato appariva una macchia nel disegno del continente occidentale e così nella realtà la fattucchiera vedeva quella terra ed il suo popolo. Insensibile ai sentimenti umani, ella aveva nella sua vita divorato l'esistenza di molti innocenti solo per il semplice piacere di vedere la morte. Nessuna emozione veniva scorta sul volto di quella donna oltre la fame di esistenze e per questo un uomo sensato poco poteva fidarsi di lei.

*Zena* : " Il momento è finalmente arrivato, i guerrieri inviati per mare stanno completando i preparativi e a momenti inizieranno l'attacco a Tituria ed i suoi soldati non potranno lasciare le mura incustodite con un nemico alle porte. La via sarà libera per la conquista del granducato senza pericolo di rappresaglie perché domani, sotto il sole che poco ha visto orchi muoversi liberamente, le mura della città soffriranno come presto anche i suoi abitanti. Nessuna stolta e piccola armata di uomini di città ad infastidire le tue retrovie. La via sarà sicura con noi al tuo fianco e potrai conquistare le terre del granducato scrivendo il tuo nome nella storia."

*Oleg* : " Auguro per il successo della missione che le tue parole siano vere. Non voglio lasciare la schiena dei miei soldati priva di difesa. Con le armi d'assedio fornite del meccanismo di metallo e cristalli da te consegnatomi non metteremo molto ad annientare il castello di Ostro e la via sarà libera. Le altre truppe al mio comando, nascoste agli occhi dei

nemici, già si trovano alla fine del bosco di Pinea ed attendono anche loro il segnale per attaccare la città di Levante. Mi chiedo, adesso, se gli abitanti campagnoli della penisola di Tamak oseranno farsi avanti. Anche se non sono guerrieri, i miei soldati saranno impegnati e non potranno provvedere se tale inconveniente dovesse presentarsi, abbiamo bisogno di concentrare l'attacco solo contro le mura della Città del Maestrale. Tu, strega nera, mi hai promesso truppe a sostegno, dove si trovano?"

Il viso del generale nascondeva la sua preoccupazione e il suo odore era avvertito dalla strega la quale si nutriva delle emozioni umane, di quelle infelici, per le quali non nascondeva il suo piacere letto esprimibile con le sue femminili movenze. Quel generale di guerra ambiva a scrivere il suo nome nella storia come conquistatore e per questo, per la sua fissazione assillante, diveniva facile preda delle parole della strega Strappanima.

Ogni appartenente al suo segreto ordine di magia conosceva l'importanza di trovare un sentimento oppure irrefrenabile emozione tanto forti da consentire di insinuarsi grazie ai propri poteri di illusione e seduzione nella mente da stregare. Ma il generale era già preda delle proprie ossessioni dominanti e non serviva altro intervento, come il suo re, egli aspirava a grandi traguardi e quella sua aspirazione risultava sufficiente a consentire a Zena di ingannarlo e manovrarlo alla stregua di un'obbediente burattino.

Mantenendo attenzione sulla mappa, lasciando fremere il generale in attesa della riposta, la donna sollevò gli occhi e donò uno dei suoi macabri sorrisi avanti l'impazienza del guerriero. Usando l'appresa arte del raggio, mantenendo voce risoluta e cortese, proferì : " Tranquillo generale, le truppe sono pronte, sia quelle per attaccare Tituria, sia quelle per difenderti le spalle. Tu attendi solo il segnale luminoso nel cielo d'occidente, significa che le mura della città stato sono crollate e a quel punto potrai iniziare la tua guerra. I tituriani non abbandoneranno le proprie case con i nemici affamati che bussano e per i campagnoli non avere timore, non sono un problema e se anche si presentassero, ti assicuro saranno più deboli di quanto tu pensi. Solo altri corpi morti su cui costruire l'impero degli Occhineri alla cui base, di preciso sulla colonna su cui si reggerà il regno, sarà scritto il tuo nome. Oleg, colui che ha condotto il regno verso l'impero. L'importante è che voi rispettiate l'impegno preso, quello che si trova nella scuola di magia è nostro, il resto potete tenerlo."

Come il re Orrel, anche il generale venne pervaso dall'emozione per le parole appena udite, per come il suo sogno di essere il più grande eroe

del suo popolo stava per divenire realtà. In cambio di questo doveva solo accettare l'alleanza di signori maligni, una corruzione nascosta dietro un sogno, la propria vita venduta senza rendersene conto per ottenere delle parole incise nella storia. Ed in mente al generale Oleg riaffiorarono quelle di un saggio del suo popolo : " *...l'orizzonte della vita appare lontano fino a quando ti accorgi di avere cominciato a calpestarlo e quelle migliaia di leghe sono divenute pochi centimetri e solo in quel momento ti rendi conto di avere perso ciò che di veramente importante vi era nella tua vita.*" .

Il pensiero di divenire un vecchio comandante dell'esercito senza avere mai compiuto nulla di veramente importante impediva il sonno al generale e gli rendeva ogni momento della sua vita un dolore. Non voleva raggiungere l'orizzonte e guardarsi dietro per rendersi conto di avere speso la sua unica vita solamente sognando, senza avere mai fatto nulla per raggiungere l'aspirato traguardo. Con gli occhi fissi sulla nera strega disse : " Bene, allora vai e mantieni l'impegno preso ed io manterrò il mio. Tu dammi il granducato e ti darò l'oggetto custodito da Eolan. Questo è il patto ed io lo manterrò." . Occhi maligni compiaciuti, sorriso tenebroso che di fausto possedeva poco come anche la risposta concessa al generale contenente una velata minaccia : " Generale, so che manterrai il tuo impegno, ne sono certa, comprendi quali sarebbero le conseguenze di un fallimento." .

Mantenendo lo sguardo tetro e nero nell'animo, la fattucchiera abbandonò la tenda senza degnare d'altra attenzione l'ufficiale. Il generale, uomo di astuzia, non gradiva le streghe straniere e diffidava enormemente di ogni loro parola ed offerta d'aiuto. Nondimeno in quel momento rilevante, proprio una sconosciuta vantante poteri magici, inviata dall'alleato celato nell'ombra, diveniva la più vitale garanzia per il successo della battaglia. Fuori dalla tenda il rumore delle armi affilate animava lo spirito del guerriero nel generale il quale si vedeva trionfante varcare le porte di Bam'ntu, capitale del regno dei Neri Ztamus, acclamato come eroe conquistatore e colui che aveva spalancato le porte alla nuova Era, dimenticandosi delle considerazioni intelligenti pocanzi elucubrate.

A Taurum i suggerimenti dovevano cedere il passo ai fatti, il mastro mago aveva illustrato la migliore via da percorrere, come rimanere ciechi agli occhi dei nemici e dove esattamente i soldati tamakiani gli avrebbero attesi per sferrare poi l'attacco contro gli orchi. Anson salutava i suoi discepoli affidandogli una grande responsabilità, come era obbligato a fare dai suoi giuramenti segreti, ma questo non gli

impediva di comportarsi come il padre pensieroso innanzi all'iniziale passo del proprio fanciullo.

*Anson* : " Siete pronti a difendervi e combattere in nome del bene, non esitate, andate incontro al destino, io attenderò il vostro ritorno al punto indicato sulla mappa, vicino la città di Tituria, però abbastanza lontano da non essere visto dagli orchi. Che Haat vegli su di voi e vi protegga, che la sua voce sia guida di giorno e di notte ed i suoi occhi non vi lascino mai, come un padre segue le gesta dei figli con ammirazione e come la madre che si augura del ritorno della propria prole, il nostro buon dio non vi abbandonerà mai e benedice la vostra impresa. Andate giovani membri e portate a termine la vostra prima missione. Siete dunque per noi la salvezza."

I tre, con celato timore, e profonda determinazione, salirono in groppa ai propri cavalli e partirono alla volta delle Alpi della Misericordia. Missione difficoltosa da compiere in breve tempo e tornare per essere il migliore soccorso alla città di Tituria li avrebbe impegnati coinvolgendo il cuore e lo spirito. Anson vedeva i suoi discepoli andare e dentro si augurava di vederli tornare sani e salvi, conscio di averli mandati ad affrontare un mostro temibile attraversando terre non più sicure e colme d'insidie.

Il mastro mago, comunque, riconosceva che loro potevano riuscire e se avessero invece fallito nulla più avrebbe avuto importanza. La missione affidata solamente l'annuncio di molte altre prove, se insormontabile avrebbe impedito ai tre di affrontare il futuro il quale sarebbe stato solamente un insieme di avventure impossibili. Così gli attori sul palco avevano presentato i propri intenti e preso posizione, a favore oppure contro la vita, assalitori della pace oppure difensori della serenità e giustizia.

Guerra e pace, uomini ed orchi, cavalieri e maghi confluenti in un vortice di eventi diversi pronti a fondersi e divenire madre dei tempi futuri. Il cammino ebbe inizio con coraggio e consapevolezza della rilevanza dell'impegno assunto, benché fossero quasi i corpi moventi per volontà altrui. Il sole era sparito dal cielo, già ore erano trascorse ed il viaggio entrava nel suo vivo. Le terre dette della Tranquillità sembravano ancora conservare la loro poesia, mentre luci viventi abitavano le foreste ornando a festa la sera; cominciavano le pattuglie a vegliare sui confini.

Dopo avere percorso la via principale fino in prossimità delle colline ad ovest della città stato, avendo volontariamente deviato in direzione delle Alpi della Misericordia, il gruppo di prodi membri dell'ordine cavalca verso le caverne dove abitava il mostruoso bonnacon. Nessuna

esitazione nel galoppare incontro ad un mostro pericoloso. Coscienti di avere un compito d'assolvere, dalla vitale importanza per abbattere i flagelli di legno e ferro impedendo alla loro morsa di stritolare e distruggere Tituria.

In lontananza il fiume Tintu segnava invisibile confine e con quella immagine Zafira rimembrò un ricordo accantonato, divenuto improvvisamente importante per portare a termine la missione. La maga arrestò il suo cammino ed i suoi compagni fecero lo stesso per capire cosa stesse succedendo. Forse nemici in lontananza oppure altro pericolo nascosto e pronto a balzargli addosso sollecitava la compagna a fermarsi per controllare. Ma, invece, la maga sorrise e svelò il motivo della sua sosta.

*Zafira* : " Ascoltare con attenzione: sull'argine nord del fiume, in prossimità del ponte, vi sono delle vecchie rovine, la locanda della Volpe. Possiamo fermarci lì per la notte e trovare lo spirito animale che ci serve proprio in quella zona."

*Macad* : " Dici che in mezzo al rudere troveremo ciò che cerchiamo? Come fai ad essere certa?"

*Zafira* : " Semplice, i giovani di Tituria tutti sanno del guaire pauroso proveniente dalla vecchia locanda sul fiume. Qualche anno addietro era divenuta una prova di coraggio rimanere per una sola notte nelle rovine infestate. Peccato nessuno fosse capace di dormire al sicuro tra le sue vecchie mura. Una figura spettrale faceva scappare tutti prima del giungere del mattino. Si tratta dello spirito di un cane selvatico chiamato barghest, un'entità vagante nelle terre selvagge. Un animale, ma pure uno spirito, quello che stavamo cercando, il segreto che permetterà alla tua spada di penetrare la carne del bonnacon."

*Macad* : " Intelligente, la tua idea ci risparmia un viaggio notturno. Se non sbaglio sono spiriti minori e di poco conto, potremo catturarlo facilmente, senza incontrare troppe difficoltà. Sia così, se siamo tutti dello stesso parere riposeremo nella vecchia locanda fino al cuore della notte, quando spariranno i limiti degli spiriti e questi potranno vagare liberi, poi cattureremo il barghest. Fatto questo dovremo solamente trovare ed abbattere un mostro capace di sciogliere le carni di un uomo in pochi istanti. Facile la nostra iniziale missione, non possiamo certo lamentarci."

Nessuna obiezione venne presentata, anche se le ultime parole avevano scosso l'animo inquieto di Randall. Il posto scelto, in un certo qual modo, garantiva un riparo sicuro rispetto ad un fuoco nel mezzo di una foresta percorsa da orchi, anche se un luogo abbandonato non suscitava serenità. Il gruppo si diresse alle rovine della locanda e la raggiunsero



rapidamente. Le mura principali erano ancora in piedi, di tetto formato dalla notte e le sue stelle, porte e finestre neanche i resti oppure i vetri rotti, un luogo di giorno tranquillo e di notte abitato dal fantasma di un cane selvaggio.

Preparato un fuoco di bivacco, i tre pensarono di riposare, lo spirito si sarebbe mostrato in nottata, era inutile attendere sprecando del tempo utile per recuperare le forze. Il sonno prese Zafira tra le proprie braccia immediatamente, poi Randall ed infine Macad, ma il suo più che riposo sarebbe stato un viaggio. Gli occhi si chiudevano come se una forza superiore lo esigesse e nulla poteva il mago per impedirlo e dovette soccombere a quel richiamo.

Inizialmente il timore di qualche incantesimo del sonno preoccupò Macad, poi con attenzione avvertì una certa tranquillità, una serenità e fiducia che nulla sarebbe accaduto durante il torpore. Come se rapito da un'energia estranea, lo spirito del giovane mago venne portato via dal materiale corpo terreno. Tra il sogno e la verità intraprese il viaggio, egli sentiva il suo animo come se stesse abbandonando il suolo e volasse in cielo, superando i limiti dell'umana specie per raggiungere ed oltrepassare i luoghi visti con la forza della mente e scoprire terre sconosciute ed invisibili.

Attraverso le nuvole e poi giù verso la terra, superando in velocità stormi di uccelli dalle piume argentate e dalla coda di fuoco oppure enormi serpenti alati lucenti, sorvolando montagne coperte dai ghiacci ed infranta la barriera che separa il mondo dall'Oltremondo, intravide una valle segreta agli occhi dei mortali che maestosa apparve nel suo splendore.

Essa era verdeggiante con il cielo limpido, ornata da foreste di alberi giganteschi, all'occhio secolari, dai rami poderosi che creavano una corona di foglie sopra la quale si erigevano costruzioni. Ed al centro della valle un enorme lago le cui acque sembravano rifornite da un piccolo ruscello solitario. Superato lo specchio d'acqua, scoprì le coste morbide sulle quali riposavano i mistici draghi delle leggende, infine l'apparizione più sconcertante dell'interno sogno con la forma di una città di luce ed oro.

Il volo divenne radente una strada formata da enormi tasselli anch'essi realizzati con il pregiato materiale e su ogni tassello una raffigurazione, come una storia raccontata mentre si percorre la via. Un'articolata leggenda scolpita, avente funzione sia come decorazione e sia come strumento per tramandare il passato da cui dipende il futuro ed il futuro da cui dipende il passato. Anche se difficilmente le figure potevano essere osservate con attenzione durante che fluire nell'aria dello spirito

del giovane, alcuni tasselli divennero più luminosi di altri. Ciò appariva essere frutto di una precisa volontà, quasi se quelle volessero essere più ammirate rispetto alle sorelle. Forse perché la storia in esse raccontata era anche quella di Macad.

Al termine della via presente un tempio circondato da colonne anch'esse portatrici di notizie del passato raccontate con l'uso di una lingua ignota, costituita da simboli apparentemente viventi e semoventi. L'ingresso privo di porte concedeva al visitatore di accedere senza impedimento al luogo sacro ed il suo emiciclo con le proprie mura abbracciava il viandante.

L'interno rispettava la sua magnificenza esteriore. Il pavimento appariva agli occhi simile al marmo dove le normali impurità di argilla oppure ossidi di ferro erano sostituite da venature d'argento. Sullo stesso il disegno della strada d'oro che conduceva fino al palazzo ed alla sua fine, ricreato in basso rilievo, la terra di Satarlanda con al centro una gemma piramidale e la punta rivolta verso la cupola del tempio formata da cristalli dai quali nasceva la luce dorata.

Disposte oltre la mappa scolpita sette sedie capaci di emanare luce intensa. Dal pavimento i riflessi della polvere d'argento creavano giochi di luminosità per tutto il tempio e, fluttuanti nell'aria, prive di qualsivoglia catena o corda, libere di muoversi tra i pilastri principali fatti di cristallo, delle sfere luminose. Quei pilastri erano sei, come gli elementi principali del mondo.

Il diafano materiale consentiva allo sguardo di ammirarne il contenuto. Così si poteva vedere da sinistra l'acqua, il fuoco e la luce bianca, poi a destra il vento e la roccia ed infine la luce nera. Ed oltre le sei ancora altre due colonne. Trasparenti come le prime, ma differenti dalle altre sorelle. Esse non appartenevano a nessun elemento conosciuto. Quella di destra aveva dentro un muoversi di stelle, sembrava quasi assistere alla danza di migliaia di lucciole chiuse in una trappola di vetro. La colonna di sinistra invece aveva al centro un flusso di nubi ed in essa si potevano scorgere strane figure eteree, prive di corpo, simili a fantasmi maledetti ed inquieti.

Quando le sfere fluttuanti la colpivano con la propria luce, questa veniva come divorata e dentro la colonna cessava di esistere. Al centro di queste due ultimi pilastri delle incisioni, difficili da vedere, forse scritte con la lingua conosciuta solo degli dei. Inutile osservare, lo spirito di Macad, inizialmente irrequieto, divenne calmo e curioso, spingendo il giovane a guardarsi attorno.

Sulle pareti laterali, incassati, enormi blocchi quadrati su cui era inciso il racconto della nascita dell'universo, anche questa una lingua così antica

che pochi avrebbero potuto comprenderla, figlia di quel regno chiamato Arulm. Tra i blocchi v'erano gli arazzi a ricordo di eventi, alcuni felici, altri echeggiavano battaglie antiche ed altri sorridevano alla vita, ma impressi anche orrori, crudeltà e desolazioni di città distrutte e di fiamme ardenti. Di sogno si trattava, ambiguo sicuramente, frutto delle emozioni accumulate in breve tempo, pensò lo stesso giovane mago con senno severo. Ma quando sembrava il risveglio prossimo, sopraggiunse una figura di cavaliere.

Dal mantello lucente e dalla scintillante armatura bianca, con l'elmo chiuso che solo gli occhi azzurri brillanti lasciavano intravedere. Su di esso un simbolo di una ruota d'oro e due lunghe piume dorate incise che finivano dietro la schiena. Il cavaliere si avvicinò a Macad e niente preoccupazione o timore comunicò, anzi infondeva strane sensazioni di serenità e di sicurezza, benché fosse quell'immagine sconosciuta alla memoria.

Il lucente appoggiò le sue mani sulle spalle del giovane mago e poi accarezzarono il suo viso ed un bagliore accecante interruppe il sogno improvvisamente. Macad aprì gli occhi e si guardò attorno, un sogno come quello non lo aveva mai fatto in passato. Zafira era vicino al fuoco e si accorse del suo compagno destato dal sonno in modo brusco. Forse il pensiero di affrontare un mostro pericoloso non gli aveva facilitato il riposo.

*Zafira* : " Tranquillo guerriero, nessun nemico all'orizzonte, tutto tace e regna il silenzio."

*Macad* : " Non importa, il mio sonno poco conta, l'ora si sta avvicinando, catturiamo questo spirito e poi potremo partire alla volta delle caverne e uccidere il bonnacon. Molti contano su di noi ed il riposo è un lusso inutile."

*Zafira* : " Hai pensato a come uccidere il mostro?"

*Macad* : " Non ancora. Credo che lo scontro diretto non sia la migliore delle scelte, anche se non scarto l'idea. Una trappola e poi il colpo di grazia con la mia spada sarebbe la migliore soluzione. Soprattutto per non farci ammazzare alla prima missione."

Un sorriso passò rapido sul volto di Zafira. Anch'ella aveva avuto la stessa idea e la stessa preoccupazione. Ma mentre la maga smuoveva il braciere per non farlo morire, penzolante dal suo collo apparve un ciondolo. Con forma circolare e realizzato con oro riportante l'incisione di una rosa con il riflesso del fuoco richiamò subito l'attenzione dell'altro veglio giovane.

Macad scrutando l'oggetto decorativo, per qualche motivo ignoto, gli appariva simile al suo, non nella forma, quanto nel significato e

rivolgendosi alla compagna disse : " Zafira, il tuo ciondolo è bello, un regalo?". La maga aveva tenuto dentro la veste quel manufatto, quasi a volerlo salvaguardare dall'aria. Stranamente in vista, esso fece degli occhi della giovane maga molto pensierosi ed ella rispose al suo compagno d'avventura mostrando una sincerità quasi bambinesca nel commentare il suo ornamento.

*Zafira* : " È il ricordo di mia madre, almeno questo mi è stato detto in passato. Non l'ho mai conosciuta e, per fortuna, non ho conosciuto neanche alcun brefotrofito, sono cresciuta bene, affidata a persone che mi hanno dimostrato affetto. Erano anziani già quando io ero infante, ora da qualche anno sono passati a miglior vita, mi hanno lasciato un felice ricordo e tanti consigli colmi di saggezza. Sono stati una famiglia per me."

*Macad* : " Mi dispiace della loro morte. Abbiamo qualcosa in comune, anche tu non hai conosciuto il tuo genitore."

*Zafira* : " No, non so nulla, neanche dove sono nata io. A volte, quando guardo il mio ciondolo, in procinto di dormire, mi chiedo cosa stia facendo mia madre, sempre se è ancora viva. Capisci che sono le solite domande di chi non ha potuto conoscere i propri genitori a cui diamo risposte, a volte tristi, altre allegre, ma sempre per concederci un motivo sul perché del nostro abbandono."

Profondo dolore nascosto dietro quella rimembranza del passato, il giovane mago lo percepiva, anche se bastava osservare come la maga accarezzava quel pendaglio, quasi fosse un cucciolo bisognoso di affetto. Prendendo un legno in mano e smuovendo il fuoco al posto di Zafira, il mago pose un'altra domanda, perché oltre una madre, doveva esistere pure un padre. La risposta era racconto simile al precedente, non si discostò da esso, infatti con voce leggermente soffocata, Zafira disse : " Se di mia madre non conosco niente, so di avere un padre solo perché è necessario."

*Macad* : " Non hai mai cercato di scoprire qualcosa su di loro?"

*Zafira* : " Solo che una donna mi portò a Tituria durante una giornata di pioggia, e questo ciondolo, come ricordo. Se la guerra dovesse raggiungere ogni angolo del continente molti altri vi saranno che non conosceranno i propri genitori. Non aspiro a vedere orfani camminare per le vie delle città, io ho sopportato, anche grazie all'aiuto dei miei genitori adottivi. Ma altri potranno? Oppure si lasceranno prede del destino senza reagire?"

*Macad* : " Anch'io non ho conosciuto i miei di genitori. Come te ho avuto fortuna, ho avuto mio nonno a proteggermi ed istruirmi. E come te, anch'io sono deciso a impedire ad altri genitori di perdere la vita e

lasciare i propri figli soli nel mondo spesso ostile e disperato da inghiottirli per sempre."

Zafira : " Sembra che oltre l'ordine e questo nobile intento, abbiamo qualcos'altro in comune. Anche tu hai un ciondolo che appare intriso di ricordi."

Anche il portafortuna di Macad era fuori dalla protezione delle vesti, penzolante ed in vista. Come il ciondolo d'oro della compagna, anche il suo, seppure all'occhio di misero materiale, possedeva una sua storia ed importanza. Molto oltre quello che la mente fosse capace di elucubrare; il giovane, sfiorandolo, disse : : " Sì, non è decorato e femminile come il tuo, dall'aspetto decisamente grezzo, ma è rilevante per me. Mio nonno dice che assomiglia alla piramide sulla quale vive il dio Haat, io credo più sia paragonabile ad un albero rovesciato. Ma è il suo contenuto ad essere apprezzabile e non l'aspetto. Almeno nei miei ricordi, quelli del mio periodo da bambino, memoria di quelle serate in cui mio nonno mi accompagnava nel sonno della notte con i suoi racconti di cavalieri ed eroi."

Il mago prese il medaglione in mano e tolse il tappo d'osso all'estremità opposta della piramide mostrando un foro e dentro presente un logoro ed arrotolato foglio. Macad prese lo prese e lo porse a Zafira che lo aprì con attenzione. Con emozionata voce, frutto forse delle spontanee rivelazioni, il giovane mago disse : " Un vecchio scritto. Una sorta di estrapolato di un libro di racconti parecchio antico. Mio nonno mi narrava di come lo leggesse spesso per farmi dormire e per questo lo porto sempre con me. Forse per augurarmi fortuna per l'avvenire, forse perché dentro il mio ciondolo non posso nascondere nessun'arma. Non so cosa dire, solo che per me è un ricordo e lo tutelo.". Gli occhi rimembranti esprimevano l'interiore animo del giovane più delle sue parole e ciò la compagna lo vedeva ed apprezzava, poiché espressione di un autentico sentimento.

Zafira lesse con attenzione le parole scritte sulla piccola pergamena dal sapore antico e alla vista non un semplice foglio di carta strappato da un libro di favole, essendo una qualità raffinata di materiale capace di resistere al tempo, magari imbevuta di magia. " La tua piccola pergamena recita : *Uno solo al principio lo Spirito volle, grande e vasto in quell'era folle. Dell'uno poi due lui fece, per creare una nuova specie, prima nata tra le razze, sparse per il mondo le sue figlie a chiazze. Ancora difficile era la convivenza per questo lo Spirito lesse la somma sentenza ed inaccessibili i confini, cieco agli occhi di molti, non a quelli dei bambini, separando con sicura forza i buoni dai cattivi. Venne la promessa saldamente suggellata per seguire la strada agognata ed al*

*pari dell'onesto può essere tentato e spezzato anche questo. Una discendenza svincolata cammina raminga, dispersa e non svelata. Nella terra occidentale va raccolta la sua linfa vitale che nella ciotola bianca va versata e con l'urlo al cielo vola la prima sferzata. Grandi materiali vengono lavorati seguendo le strofe antiche per essere irradiati. Sulla punta va incastonato il gioiello del dio dimenticato. Ed il mestolo perduto nella ciotola bianca deve essere battuto e così il suo contenuto serve per dare voce all'ultimo saluto. Guarda dietro ed i ricordi sono tanti ed uniti i pensieri ti porteranno sempre avanti.*", leggendo con attenzione, la voce acquisì una certa solennità, senza che l'oratrice comprendesse di recitare quelle strofe e non di darne meramente e semplice lettura.

La giovane maga richiuse il pezzo di carta, le sue rime iniziali parlavano di storia conosciuta, le origini del mondo per mano dello Spirito dell'Universo ed illustrava il motivo del suo sommo decreto per separare i due continenti. Il resto appariva confuso, non si riusciva a cogliere il messaggio contenuto, magari era parte di un racconto di fantasia e senza il resto delle pagine il significato non poteva essere colto. In effetti reale era l'osservazione, ma non pagine di carta servivano, altro necessitava per aprire gli occhi dei due giovani.

Continuando a stringere quel logoro foglio di carta, la maga proferì : " Filastrocca per raccontare in parte la nascita del mondo e la creazione della barriera sullo stretto. Il resto non appare essere importante, sarà la fantasia del suo scrittore ad avere creato qualche bella avventura. Comunque il tuo foglio è antico, molto e si è conservato bene. Deve essere una qualità di carta particolare, forse proviene dal Regno dei Falingi, sono famosi per le loro cartiere e ne preparano una qualità molto resistente al tempo." La maga restituì la piccola pergamena a Macad, senza indugio la rimise subito al sicuro dentro il ciondolo. Il giovane mago conservò con cura la filastrocca, essa era un tesoro della sua fanciullezza, un ricordo dei tempi spensierati a cui la memoria aveva conservato spazio.

*Zafira* : " Anche il mio ciondolo nasconde un segreto. A prendolo trovi incisioni senza senso. Forse il gioielliere a suo tempo non riuscì ad avere la mano ferma lasciando l'opera incompiuta. Meglio così mi ripeto sempre quando mi trovo a guardarlo con troppa insistenza. Niente ambigue o stupide parole o inni alla gioia e perle di saggezza, solo lettere confuse sull'oro che concedono alla mia immaginazione di viaggiare nel tentativo di coglierne il significato. Posso anche usare l'inventiva e decidere io il loro profondo significato, un passatempo innocuo, non credi?"

Macad sorrise e decise di prendere del cibo dalla sua sacca, dividerlo con la sua compagna d'avventura prima di doversi mettere a caccia di uno spirito vagante nella notte. La compagna gradì l'offerta, ma sembrava coinvolta nel proprio pensiero, senza concedersi neppure un morso a quell'appetitoso frutto che nella sua mano quasi la invocava a divorarlo.

La maga ancora qualcosa portava dentro e, fiduciosa dei suoi nuovi compagni di avventura, volle confessare il peso e sapere se anche Macad ne avvertisse uno simile. Condividere il passo iniziale per saldare l'unione di avventurieri che dovevano contare l'uno su l'altro per sopravvivere ed un annuncio di sincerità ulteriore la giovane esprime con brevi parole : " Devo farti una confessione e non voglio rinviare oltre."

*Macad* : " Non dirmi che mangi solo verdure e frutta di un certo genere, ho portato carne secca da casa e doni dei nostri alberi, veramente buoni, sarebbe un peccato sprecarli."

*Zafira* : " No, la fame non è il mio assillo. Solo, mi chiedo con insistenza, se nel momento giusto, quando avremo il mostro avanti gli occhi, se sarò capace di lottare, di avere il coraggio necessario per affrontarlo. Mai mi è capitata occasione per usare la mia magia contro un'altra creatura del mondo."

Il mago sorrise, anche lui conosceva quel pensiero, però poteva contare sulla saggezza di suo nonno. Gli insegnamenti riaffioravano all'istante come sostegno per il presente e futuro, la mente facilmente li ripescava nel passato addestramento, estrapolandole da quelle lunghe giornate trascorse allenandosi con la spada di legno appesantita da lastre spesse di ferro. Condividerle con la maga apparve un dovere per cercare di sollevare il suo animo preoccupato.

*Macad* : " Zafira, ti dirò quello che il mio saggio e scorbutico nonno mi disse quando gli feci una domanda simile alla tua. Non il coraggio ti serve, bensì la ferma decisione di affrontare le tue paure è necessario per adempiere ai tuoi doveri. I coraggiosi fuggono quando incontrano l'angoscia che hanno nascosto dentro l'animo facendo finta che non esiste, chi invece non la cela ed impara a conoscerla dominando le proprie emozioni, non si lascia controllare dall'agitazione. La paura è nostra amica, basta non permettergli di essere la sovrana della nostra vita, ma usarla come strumento per rimanere in guardia e non essere vittime di folli avvedutezze figlie di stupidi pensieri. Al momento giusto, abbi fede, tu saprai cosa fare e lo farai bene, poco ti conosco, ma posso dire che la sicurezza delle tue decisioni è forte. Non temere, non v'è bisogno."

Quelle parole avevano tranquillizzato la maga e contemporaneamente avevano avvicinato i due compagni di avventura. Le confessioni vengono donate con parsimonia dall'uomo saggio e concederle significa donare grande fiducia, ciò che serve ad affrontare i pericoli del mondo selvaggio.

Il mago riprese a preparare il cibo e nell'aprire la borsa si accorse della mancanza di Randall e si guardò attorno per trovarlo. Quando fuori dalle rovine lo vide intento a preparare qualcosa. Incuriositi i maghi raggiunsero l'alchimista il quale stava deponendo carne per terra e sopra un sugo dall'odore forte ed agre.

La ragazza, ocludendosi il naso per evitare il fastidioso lezzo, fece la corretta domanda : " Sarai un alchimista, però la cucina non è posto per te.". L'alchimista continuando a preparare quella che era un'esca per lo spirito, mostrando una leggera smorfia di disappunto, replicò all'affermazione ritenuta infelice.

*Randall* : " Ho dato un'occhiata al bestiario ed ho scoperto il piatto preferito dei barghest. Carne cruda ricoperta di una salsa preparata con piante e fiori e soprattutto, quale ingrediente indispensabile, facci di altri animali."

*Macad* : " Non voglio chiederti come hai procurato gli elementi, voglio solamente domandarti se pensi che funzionerà? Immaginare uno spirito affamato di carne è strano, ma con il condimento che hai preparato, diviene quasi assurdo."

Nessuna risposta vocale, solo il dito ad indicare in lontananza un pallido bagliore e poi, da dietro un cespuglio, una luce verde. Un alone si espanse nella notte e da esso potevano i giovani intravedere il fluire di una figura eterea e priva di consistenza. Lo spirito stava arrivando richiamato dal pasto e Randall confermava ciò che era solito ricordare al suo amico di sempre : " La forza dei libri, amico mio... la forza dei libri è grande."

Gli altri due giovani rimasero straniti, l'idea ambigua stava funzionando, potevano unicamente riconoscere la giusta mossa del loro compagno d'avventura. Randall, in quel preciso momento, contento del proprio operato, dimenticò di sostare accanto all'esca che attirava uno spirito selvaggio.

*Macad* : " Ottimo mio caro amico, continua a leggere sempre perché la tua conoscenza è estremamente utile, ma ora nascondiamoci ed appena l'entità spiritica sarà vicino, usiamo l'incantesimo per imprigionarlo nella spada."

*Zafira* : " Ricorda, la tua spada deve trovarsi vicino allo spirito per catturarlo. Il metallo ed il barghest devono trovarsi uno avanti all'altro,



in caso contrario l'entità mangerà la carne e fuggirà nella foresta svanendo nel nulla."

*Macad* : " La perdita della carne non mi preoccupa per nulla, ma la fuga del barghest sarebbe un enorme fallimento. Allontaniamoci e permettiamo allo spirito di assaporare il suo pasto, l'ultimo prima di divenire compagno della mia spada."

I tre indietreggiarono fino a nascondersi dietro le mura crollate della locanda. Il barghest si avvicinava, annusando l'aria, apparendo e sparendo rapidamente tanto da tradire gli occhi. Le sue sembianze, anche se fluttuante era nell'aria la sua figura, apparivano quelle di un grosso cane malnutrito.

Circondato da un alone verde, lo spirito osservava con occhi privi di pupille, bianchi ed opachi, come la morte ordina, controllandosi attorno con circospezioni. E poco a poco l'entità, attirata dal pessimo odore della carne e del suo condimento, sempre più era a portata della magia di imprigionamento.

Niente spaventa normalmente uno spirito, essi vagano per la terra e conosco pochi predatori capaci di cacciarli, per questo la presenza di tre umani non venne prefigurato come un problema. Il barghest era quasi arrivato ad assaggiare la carne e su di lui la completa attenzione dei giovani era concentrata, quell'entità prossima alla cattura e questa non sarebbe stata difficile.

I giovani provarono un certo sollievo, l'inizio dell'impresa si stava concludendo senza dovere affrontare imprevisti spiacevoli, come le grida e grugniti dei mangia carne famelici. L'alchimista riconosceva la sua abilità, quanto l'importanza della parola scritta, mostrandosi quasi ansioso del momento della cattura.

*Randall* : " Ci siamo, un altro passo e sarà alla nostra portata. La mia pietanza non è certo gradita dagli esseri viventi, però sugli spiriti selvaggi ha l'effetto sperato. Spero solo di non doverla preparare mai più, la sua puzza rimane addosso: la sento sugli abiti e, addirittura, sulla mia pelle."

*Macad* : " Ottimo intelletto, Randall sei un genio, a breve potremo catturare il barghest e raggiungere i tamakiani dopo avere abbattuto il mostro, ovviamente."

*Zafira* : " La fortuna è dalla nostra parte, lo spirito sarà nostro e se la sorte continuerà a sorriderci, saremo i discepoli che hanno compiuto diligentemente il compito affidato; il maestro Anson dovrà ammettere che siamo bravi."

Il barghest continuò ad avanzare, passo dopo passo o forse sparizione dopo apparizione. L'odore nauseante per lui era un'inebriante fragranza a

cui non poteva resistere. Ma anticipando il momento della degustazione di quel nauseante cibo, l'entità decise di fermarsi improvvisamente, sollevò la testa per annusare l'aria proveniente da nord; risultava al senno dei giovani che qualcosa aveva distolto il suo interesse, almeno per il momento. Infatti, poi, come se niente di nocivo per lui vi fosse, iniziò a leccare la carne, consapevole di come nella notte buia permanessero occhi scrutatori.

Divenne quello il momento giusto per intervenire, perfetta era la dovuta breve distanza per l'esecuzione dell'incantesimo di imprigionamento dello spirito. Fu quando i maghi si mossero per agire che il fato benevolo li salvò. Frecce colpirono il terreno su cui pochi attimi addietro sostavano i corpi dei discepoli ed il lezzo divenuto per l'uomo avvertibile chiaramente indicò il nome del pericolo. Fiamme di torce illuminarono gli orrendi visi dei mangia carne nella notte; già sbavavano sognavano di divorare sino alle ossa i tre esseri umani. Il grido del letterato quale unico annuncio dell'imminente scontro armato : " Orchi e spade di ferro!".

Ultime parole e le creature si lanciarono all'attacco urlando come bestie affamate ed inferocite. Senza perdere tempo, come se fosse normale, Macad estrasse la sua spada e infilzò al costato il primo mangia carne che tentò di superare le mura in rovina. Con un salto il mago oltrepassò la misera difesa e raggiunse gli altri assalitori ed iniziò a roteare la sua lama di acciaio distanziandoli. Maggiore spazio a disposizione, maggiore tempo per reagire; insegnamento impartito dal nonno e divenuto utile proprio in quel frangente.

Altri nemici alle spalle apparvero in procinto di scagliare frecce e prontamente Zafira intervenne. Afferrò il suo bastone bianco e scagliò la magia Sfere di Fuoco, gridando : “ Briu!” nell'antica lingua di Arulm e generando una elementale incanto fiammeggiante. Gli orchi colpiti vennero avvolti dall'ardore, torce viventi che correvano nella notte per poi accasciarsi al suolo. Il rosso illuminava e presto si sarebbe allargato alle vecchie secche legna accanto alle rovine, magari erigendo un muro di fuoco invalicabile.

Quei grigi esseri affamati, nondimeno, non cedettero al fuoco e ritornarono ad assaltare famelici e volenterosi nell'uccidere. Subito la maga, furbamente, utilizzò una magia di difesa; Ruru della protezione ed attorno alle macerie della locanda le radici degli alberi eressero steccati appuntiti. Alcune, nate improvvisamente avanti l'irruenza dei mangia carne, trafissero costati ed i corpi sanguinanti rimasero immobili divenendo avviso agli altri aggressori di desistere. Ovviamente le bestie

non mostrarono alcuna esitazione persistendo nel gridare, grugnire e smuovere le armi di ferro.

Nel frattempo Randall prese la sua spara dardi, peccato che non aveva avuto tempo di preparare le munizioni, costretto a rimanere, per il momento, a guardare, rivolse il suo sguardo, inevitabilmente, sull'entità selvaggia da catturare. Infatti oltre il pericolo degli orchi, v'era lo spirito che stava concludendo il suo pasto, minimamente infastidito dalle urla e dal rumore d'armi. Appena terminato di sfamarsi, sarebbe andato via e l'occasione di catturarlo con lui sarebbe svanita. Perduto il barghest la stessa sopravvivenza di Tituria veniva meno e ciò non doveva assolutamente accadere.

In più i maghi combattevano e la magia non poteva essere usata per imprigionare l'etera essenza, la missione precipitava verso il fallimento, gli aggressori non avrebbero certo consentito ai membri dell'ordine di portare a compimento il rito. Quando sembrava, oramai, la notte divenire scenario di cattivi eventi, con l'entità prossima ad allontanarsi, lo studioso ricordò il dono fatto all'amico la sera prima dal mastro mago considerandolo l'unica soluzione.

La Pergamena dello Spirito Possessore, un foglio di carta impregnato di magia e capace di compiere il sortilegio d'imprigionamento senza bisogno della presenza di un incantatore, assumeva ruolo fondamentale nella realizzazione della missione. Randall si sporse dalle mura ed urlò forte al compagno intento a sgozzare i furenti nemici : " Macad, la pergamena! ".

Il giovane mago comprese subito l'intento del letterato e rispose mentre schivava ed affondava la punta della sua spada nelle carni puzzolenti di un altro orco, " Nella mia borsa, avvolta nella infula!", l'alchimista rimase per un attimo basito, " Infula nella borsa? Cosa te ne fai di una infula?", " Randall non perdere tempo prezioso!", la risposta del combattente all'inerzia dell'amico lo convinse ad abbandonare quel futile pensiero.

L'alchimista accantonò l'inutile e subito si precipitò a recuperare la pergamena. Il suo potere avrebbe sostituito i maghi impegnati nello scontro con i nemici. Appena agguantata, l'alchimista l'aprì e dentro chiaro vi era inciso : " *Se eseguire tu vorrai gli occhi dello spirito guarderai.*"; Randall per leggere le parole magiche ed imprigionare lo spirito doveva uscire dal riparo e porsi proprio avanti all'entità per dare lettura all'incanto.

Un respiro profondo, consapevole della follia di eseguire il rituale circondato da orchi per obbligare un fantasma di un cane ad entrare in una spada, abbandonò il riparo e corse verso il compimento del proprio

dovere, perché da esso dipendeva la distruzione di enormi trabucchi difesi da altri mangia carne. Zafira osservò il suo compagno e, senza alcuna esitazione, accantonando l'agitazione soffocante della prima battaglia, lo seguì difendendolo dagli attacchi nemici, come se fosse per lei cosa normale compiere certe azioni.

Le sue sfere di fuoco scagliate a destra e sinistra bruciavano le carni dei nemici che provavano a fermare l'alchimista e disegnavano una via fino allo spirito di mura fiammeggianti, una difesa difficile da superare dalle bestie affamate. Raggiunti il barghest, la maga eseguì nuovamente la magia di protezione Ruru e l'erba divenne simile a lame affilate, sottili e piccole, un pavimento chiodato tutto attorno per tutelarsi dall'aggressione famelica.

I piedi poco protetti degli orchi venivano trafitti obbligandoli a mantenere la distanza, quello divenne il momento adatto, non per molto la protezione avrebbe funzionato, volgendo lo sguardo al compagno, la maga disse : " Randall, eseguì il rito, io penserò a difenderti.", questa la corretta richiesta della donna ed il suo compagno, spaventato da quella entità eterea e verde, annuì e subito si posizionò per osservare lo spirito dritto negli occhi.

Il letterato dette lettura del breve incanto, una cantilena poco poetica, ma per il giovane l'importante era che assolvesse alla propria funzione. Con la voce leggermente tremolante per colpa della battaglia, cominciò l'esecuzione; " Spirito vagante, osserva il mio viso, tu ora sei soggiogato non sparire all'improvviso.". Il barghest interruppe il suo pranzo e fissò l'alchimista negli occhi, pietrificato ed incapace di sfuggire alla voce del mortale. La pergamena iniziò ad emettere bagliori e da essa filamenti lucenti si dipartivano alla volta dello spirito avvolgendolo e costringendolo in una avvinghiata stretta magica dalla quale non poteva sottrarsi.

Randall inizialmente intimorito venne ripreso dalla compagna a continuare a recitare i versi, i mangia carne non erano creature pazienti, la loro fame era molta. Un'occhiata attorno, tanti orchi, meglio fare presto pensò e l'alchimista continuò a leggere il rito, : " Fuggitivo agli occhi dei mortali, tu vaghi senza eguali, io una nuova casa ti dono, nel cuore di un'arma sarai il suo tesoro. Accetta il mio volere entra nella spada senza temere!". Lo spirito cominciò ad ululare alla notte, impedito dalle luci non riusciva a muoversi, serviva ora l'arma in cui imprigionarlo, la stessa usata da Macad per non cadere vittima dei colpi nemici.

L'alchimista abbandonò lo sguardo dello spirito ed urlò al suo compagno intento ad evitare di farsi uccidere : " Mi dispiace infastidirti, dovresti

darimi la tua spada!", " Non vedo il problema, gli orchi saranno sicuramente abbastanza cortesi e disposti ad attendere.". Il mago compreso l'urgenza del momento, voltandosi lanciò la sua lama che finì con il conficcarsi proprio avanti allo spirito. I filamenti lucenti che bloccavano l'entità selvaggia si avvolsero attorno all'arma e riducendosi strinsero il metallo e l'essenza eterea in una unica tagliente realtà. Il barghest si fuse alla spada che venne avvolta da una luce verde su tutto il suo filo tagliente, indicante che il rituale aveva prodotto il risultato sperato.

Intanto Macad dovette proteggersi usando la magia, semplice quanto efficace, un urto al corpo dei nemici e questi venivano sbalzati via dalle energie invisibili della magia. E quando gli ostili aumentarono di numero, mentre Zafira e Randall con la spada in mano raggiungevano l'amico per soccorrerlo, lui ricorse alla forza dello Spirito, come gli era stato insegnato, amplificando il suo potere magico enormemente. Con questa mossa, Macad poté ricorrere ad una magia normalmente inefficace se usata da un mago apprendista: l'Esplosione Spirituale il cui fragore non trovava ostacoli. Generando una potente onda d'urto circolare il mago scaraventò in aria gli orchi circostanti e gli altri rimasti in pochi decisero di fuggire.

Il tentativo di un pasto di carne umana era costato troppi caduti, addirittura la mente bestiale delle creature abituate a dimorare nel fango ed il buio suggerì la corretta scelta. Raggiunto il compagno, la maga esordì con un complimento velato, " Credevo fossi più abile con la spada che nell'uso della magia. Solitamente i maghi guerrieri sono mediocri nell'impiego dei propri poteri, tu per questa volta hai dimostrato di essere più di un rotea spada furioso.". Se fosse sollievo per non avere perso un compagno, oppure scelta di parole infelici, i tre salutarono con un sorriso il brutto momento appena passato e la considerazione della loro compagna maga.

Catturato lo spirito ed imprigionato nella spada, toccava ora raccogliere il veleno e senza concedersi riposo i giovani appartenenti all'ordine di Haat intrapresero il successivo viaggio. Inutile gli sembrò aspettare il giorno, gli orchi già li avevano trovati e presto sarebbero tornati con i rinforzi. Mentre la notte copriva le figure e solo il rumore degli zoccoli potevano essere avvertiti, la storia delle terre tranquille stava per essere riscritta.

Sulle colline era prossimo il completamento dei preparativi per l'attacco alla città stato di Tituria. Gli enormi trabucchi posizionati ed i loro meccanismi funzionanti apparivano cattedrali di morte pronte a dispensarne a chiunque. Devastanti rocce venivano trasportate da carri

trainati dai cinocefali giganti e queste poi issate con gru di legno e corda sulle armi d'assedio dopo essere state cosparse con un liquido. Prima del lancio gli orchi bagnavano i proiettili con oli infiammabili, sicché nel cielo apparisse la loro collera di fuoco e roccia. Era arrivato il momento del segnale, decreto assoluto di inizio del conflitto e momento storico vitale per le Ere future, atteso dai neriztamus per scatenare la loro follia conquistatrice.

Un telo di iuta venne sollevato e sotto di esso celato un tubo di metallo dalla forma somigliante ad un serpente e all'estremità inferiore spiccava una miccia. Accanto a quello strumento permaneva Zont, sorrideva al pensiero di uccidere e la sua arma di osso di drago veniva lucidata dai servitori per permettere al sangue dei nemici di risaltare sul suo colore naturale. Egli sapeva, nondimeno, che non era arrivato il suo momento di guerreggiare, comunque alla morte avrebbe assistito e già giova al pensiero di donare una parte anche lui, sebbene intenzionato a disertare l'inizio dello scontro armato.

Il signore degli orchi non poteva attendere oltre, sapeva di dovere lui dare inizio al conflitto e fremente agognava la vista di cadaveri umani quale suo diletto. Sia contro la città avanti i suoi occhi e sia nelle terre del granducato, spade e sangue avrebbero pervaso le pianure. La frenesia molta e non era tenuto a rispettare l'accordo siglato, l'importante per la bestia scatenare la guerra e la confusione che avrebbe generato rappresentava il suo principale obiettivo, perché non era la vittoria lo scopo del suo padrone.

L'accordo era quello di inviare il segnale quando le mura della città di Tituria fossero crollate. Ma troppo tempo serviva e le pianure non potevano più rimanere candide, il sangue doveva essere versato, per questo motivo l'orco acese la miccia ed essa fece esplodere le polveri capaci di scagliare una sfera su nel cielo. Appena alta questa esplose con un fragoroso rumore che spaventò i cittadini di Tituria ed una forte luce di colore rosso venne irradiata, tanto potente da essere vista da elevate distanze. A quella luce ne corrisposero altre durante un tragitto che condusse il messaggio ai destinatari in attesa oltre il mare. Assunse il ruolo del segnale atteso dall'esercito dai neriztamus ed anche loro dettero inizio al proprio conflitto contro il primo ostacolo; il castello di Ostro.

I due schieramenti di trabucchi, lontani molte leghe tra di loro, cominciarono a scagliare massi infuocati contro gli obiettivi. Nella città stato i proiettili abbattono immediatamente i ballatoi su cui si trovavano onagri e balestre nella parte sud-ovest. Le macerie

precipitavano dentro la città schiacciando ogni sfortunato abitante o soldato.

I colpi successivi, a raffiche di cinque massi, venivano concentrati in un unico punto al fine di indebolire la difesa. Anche se le mura avevano nel passato resistito ad attacchi violenti, mai nessuno era paragonabile a quello subito in quel momento. Poco misero le rocce ad aprire la prima breccia e poi la seconda.

Abigaile non poteva reagire ed alcun comando aveva da impartire per limitare i danni, sapeva di non avere armi di difesa contro i mostruosi trabucchi. Troppo lontani, troppo al sicuro sulle colline per potere essere offesi o persino distrutti, troppo efficaci nel frantumare e consegnare morte. Pensierosa rimase sino a quando un soldato scorse figure avvicinarsi, scure nella notte e numerose si accalcavano ai piedi delle mura. Informato il comandante delle presenze, gli ordini furono la conseguenza, " Lasciate le mura indifese, non molto passerà prima che crollino aprendo brecce. Posizionatevi sui tetti, dietro le finestre, sui balconi ed erigete mura di fortuna nelle strade e preparatevi a respingere il nemico!"

Abigaile aveva compreso il piano degli orchi. Infrangere le mura e penetrare ricorrendo alla loro solita formazione come orda affamata e sbraitante. I trabucchi enormi, con la loro terrificante gittata, erano posizionati distanti ed i loro massi potevano giungere alle mura ed abatterle, ma non distruggere la città. Per fare ciò, come l'ovvietà suggeriva, dovevano essere avvicinati e nei momenti di spostamento il nemico avrebbe tentato di penetrare. Predisporre difese all'interno risultò alla mente intelligente la scelta strategica migliore per fronteggiare l'imminente assalto, l'abbandonare la difesa delle antiche mura era un sacrificio indispensabile e la guerriera non era comandante che sacrificava i suoi soldati.

Nello stesso momento, con sfondo i monti di Os'ntu, gli altri mostri di legno e ferro assolvevano allo stesso compito. Le armi d'assedio erano più numerose di quelle impiegate per Tituria, il castello di Ostro non appariva particolarmente fortificato, però possedeva onagri costruiti su alte torri e potevano scagliare i loro proiettili a lunga distanza. Ad Oleg non certo era sfuggito tale inconveniente, capace di vanificare molte delle aspettative che lo stesso generale nutriva. Per distruggere quelle difese, i trabucchi erano sufficienti, ma bastava sacrificarne alcuni soldati nell'attacco.

I preziosi strumenti d'assedio dovevano permettere la distruzione della capitale del granducato, perderne per conquistare il castello comportava stupidità evitabile. Altra arma segreta il generale di guerra possedeva e

stava per usare come strumento di guerra e distruzione. Dopo i primi massi infuocati dall'una e dall'altra parte, Oleg dette il segnale e con esso l'inizio del tracollo della fortezza.

Dalle spalle dell'esercito invasore si sollevò in cielo l'unità capace di agevolare la disfatta del castello. Maghi adoratori di Melacula, dio della morte e seguaci del re Orrel, esperti di negromanzia, cavalcavano gli ippogrifi addestrati. Creature con corpo di cavallo, petto e zampe anteriori di leone ed affusolate, testa ed ali d'aquila. Nella notte essi non apparivano grazie al proprio manto, invisibili e gli arcieri del granducato che non riuscivano nel loro intento di abatterli. Solamente i maghi elementali dell'aria provenienti dalla capitale usavano la forza dei venti per fermare le bestie ed i loro cavalieri.

Con muri di pura aria o folate di vento impetuoso, dominate dagli esperti incantatori, i destrieri ed i loro cavalieri precipitavano al suolo. Ma dall'alto caddero sulle alte torri vasi di terracotta che all'impatto lasciavano fuoriuscire liquido infiammabile. Le lanterne ad olio usate dai soldati delle torri divennero la loro condanna; il fuoco distrusse la migliore difesa del castello, non molto sarebbe passato per il suo totale tracollo.

I maghi di Orrel usarono altro olio gettandolo sulle mura e questo prese fuoco, impedendo agli arcieri di difendere il lato est del castello dai loro assalti. Trainato da forti cavalli sopraggiunse la testa di ariete, costruita in ferro, difesa dai balestrieri e dai maghi neri, spinto sino al cancello principale e le sue corna lo avrebbero abbattuto e con la via libera la conquista sarebbe stata compiuta. Il fuoco sulle mura ed altro a giungere con le imponenti sfere infuocate, il continuo attacco dei maghi neri di Melacula ed il rumore del legno che si frantuma, di pietra che si sgretolavano, di piedi che calpestavano la pianura accompagnati dal suono del metallo delle armature, riempivano il cuore di Oleg di orgoglio, valore ed emozioni avvinghianti. Non la morte dei nemici il motivo del suo entusiasmo, ma l'avvicinarsi della gloria eccitava il generale di guerra. Quando, poi, il cancello stramazza, alla guida dei suoi cavalieri più forti, penetrò dentro il bastione e dall'alto e dal basso la distruzione della prima difesa del granducato continuò fino al giungere del sole.

In quel preciso momento i soldati di Oleg inviati ad attaccare la città di Levante stavano raggiungendo il loro obiettivo con l'ausilio della notte regnante. La città era uno snodo commerciale non ben fortificato, presente solo una guarnigione che svolgeva compiti di sicurezza cittadina e non di vera difesa da nemici esterni. I soldati dei neriztamus erano pienamente convinti di potere abbattere le difese in poco tempo,



un attacco rapido e deciso la strategia da usare, niente pietà e puro desiderio di distruzione.

Senza che il rumore li tradisse, avanzando tra i campi, rimanendo nascosti, i soldati conquistatori si avvicinarono sempre più ai confini della città. Quando un brusio di vento attirò la loro attenzione, ma neanche una spiga era mossa dal fluire dell'aria. I soldati si chiedevano da dove provenisse quel rumore ed ecco piombare la risposta mai augurata.

Terribili raffiche di vento furioso dall'alto verso il basso colpirono i neriztamus obbligandoli al suolo e dal buio frecce infuocate contro di loro segnarono un inimmaginabile tracollo. I maghi esperti guidati dal maestro dei venti Alden, provenienti dalla capitale del granducato, avevano scagliato congiuntamente la potente magia Bacio del cielo ed i pronti arcieri avevano completato l'opera d'abbattimento. I pochi superstiti deposero le armi, senza neppure avere iniziato la distruzione già erano sconfitti.

La città di Levante, apparentemente poco protetta, si era rivelata una trappola, sacrificando, però, il castello di Ostro ed i suoi eroi. Alden aveva assunto il comando di alcune truppe con il preciso compito di sorvegliare la parte del granducato meno protetta, quella pianura che sicuramente sarebbe stata sfruttata come via per l'invasione. Da quando i nemici erano penetrati nel bosco, i loro movimenti non erano mai sfuggiti alle spie, accorti si nascondevano per sorvegliare e controllare i nemici ignari.

Facile organizzare l'imboscata, eppure, nel cuore del mago, non v'era spazio per la gioia. In lontananza il cielo era illuminato di rosso, in direzione ovest, dove il grosso dell'esercito del re Orrel scatenava la sua forza devastante. Il castello di Ostro era sotto un duro assedio, non poteva reggere alla pretesa brutale dello straniero e sconosciuta era ancora la potenza di terribili trabucchi. Lui non poteva correre in soccorso dei suoi compagni, una città dipendeva dalle sue decisioni, abbandonarla significava mettere a rischio la vita di innocenti cittadini e non potevano essere lasciati soli proprio quando una follia dell'est portava la guerra nella loro patria.

Inoltre l'armata nemica, terminato l'abbattimento del castello, nella convinzione di avere ottenuto successo nell'attacco a sorpresa a Levante, avrebbe proseguito verso la capitale, lasciato le proprie retrovie sguarnite, almeno il tempo di scoprire la conclusione spiacevole dell'assalto traditore. Rimanere silenti e nascosti per ottenere un imminente vantaggio apparve conveniente, anche se l'animo sofferente urlava di correre a dare aiuto ai soldati del castello, gli eroi che si erano

volontariamente immolati per spingere il nemico a ritenere la conquista un'impresa facile.

Dall'ingresso principale del castello di Ostro, con il sangue dei nemici a colorare l'armatura, il generale di guerra elogiava l'operato sua e dei suoi comandanti in seconda. Nell'attacco le perdite nelle sue fila erano accettabili, diversamente per i soldati del granducato sopravvissuti la sola morte nell'immediato futuro assumeva consistenza. In violazione di quelle regole di guerra, ricordate anche nei codici dei cavalieri, Oleg ordinò di condurre i prigionieri e difensori di Ostro fuori dalle mura della fortezza affinché la sua conquista fosse stata ricordata, anche, per la spietatezza cruenta.

Un'esecuzione di gruppo immaginava la sua brutale fantasia, non poteva lasciare soldati indietro per sorvegliare gli sconfitti, meglio ucciderli, la loro vita era necessaria per continuare nell'invasione. Uno degli ufficiali dei neriztamus, però, si avvicinò al suo condottiero per esporre soluzioni e ricevere ordini.

*Ufficiale* : " Mio signore, non possiamo scortare i prigionieri in luoghi sicuri, possiamo incatenarli e lasciarli qui sotto la sorveglianza dei nostri soldati."

*Oleg* : " Tu vorresti salvargli la vita ed indebolire le nostre fila? Credi che loro in battaglia farebbero lo stesso per noi? Che siano bruciati vivi e la loro puzza di carne arsa giunga spinta dai venti fino alla capitale. Sarà l'annuncio del nostro arrivo. Non abbiamo attraversato il continente per mostrare magnanimità, siamo arrivati per terrorizzare la terra stessa del granducato e non solo i suoi abitanti. Viva i Neri Ztamus, viva la ferocia in battaglia che ci contraddistingue, viva il nostro futuro impero e gloria."

Persino all'ufficiale appariva delirante la voce del suo comandante, eppure egli possedeva l'autorità suprema sul campo di battaglia, contraddire il suo volere non era consentito, comportava l'immediata esecuzione. E così il massacro ebbe inizio, un crimine disumano e non una valorosa conquista; le urla e le sofferenze avrebbero colmato le orecchie del generale concedendogli un sorriso, mentre alcuni dei suoi luogotenenti distoglievano lo sguardo. I magi di Melacula sorvolarono i prigionieri cospargendoli di oli e poi, lo stesso generale di guerra, con occhi gelidi, lasciò cadere la torcia e con essa accese il fuoco e spense la vita di tanti.

La luce del sole presto sarebbe giunta a illuminare lo scempio, ma il rosso delle fiamme ed i corpi arsi rappresentavano la cornice di quell'uomo con una mano di ferro, come lo era il suo cuore. L'invasione cominciava esprimendo immediatamente la sua truculenta natura

considerata la linfa primaria per ottenere successo nella campagna militare di espansione. La vita assumeva la consistenza di un impedimento, la morte una minaccia se non dispensata ed Oleg non ammetteva ostacoli sul proprio cammino, nulla doveva impedirgli di divenire il grande eroe del suo popolo.

## Capitolo Terzo

### La salvezza di Tituria e la caduta di Ghior

La luce del mattino irradiava la terra, lontano dai campi di battaglia i membri giovani dell'ordine cavalcavano spediti verso la tana del mostro da uccidere. Un piano per catturarlo non era stato elaborato, non vi era stato modo di usare l'intelletto. Le emozioni forti della battaglia della notte precedente avevano annesso la mente, era la prima affrontata dai tre, la loro pelle doveva ancora assorbire lo spavento del subire e del reagire; vite erano state stroncate, anche se di maligne bestie, comunque esseri del creato erano morti.

In più durante la notte la luce rossa, segno dell'inizio del conflitto, venne avvistata ed i giovani compresero come il tempo a disposizione era scaduto. Una trappola avrebbe richiesto altre preziose ore, il pensiero era rivolto ai cittadini di Tituria costretti ad un assedio e questo per Macad divenne un assillo; percepiva una forte trepidazione, un senso di responsabilità mai provata, genti erano in pericolo e lui doveva compiere ogni impresa possibile per salvarli.

Raggiunti una boscaglia intravidero oltre gli alberi alcune grotte e lateralmente un rigagnolo. Appena scesi dai cavalli subito scorsero alcune carogne di animali della foresta. Non sbranati da un comune predatore, bensì risultavano agli occhi arsi da fiamme fredde. Si trattava dei lievi effetti del veleno corrosivo del bonnacon presente nelle sue feci. Poco distanti e maleodoranti suggerivano che la sua presenza non fosse distante.

*Zafira* : " Il mostro deve possedere un veleno molto potente se piccole quantità possono fare questo. Macad hai elaborato il piano per catturarlo? Dimmi di sì, non penso che questo mostro si lascerà prendere facilmente."

*Macad* : " Certamente, una fonte d'acqua vicino alla grotta è per noi il passo iniziale. Il mostro uscirà per abbeverarsi ed applicheremo il mio piano astuto e sofisticato, non potrà sfuggire, è già nostro, solo non lo sa. Ve lo mostrerò al momento opportuno. Ora arrampichiamoci su gli

alberi in prossimità dell'acqua, ci forniranno una qualche forma di difesa da quella bestia."

Senza esitazione, seguendo il rigagnolo, in prossimità di palesi orme di una creatura sconosciuta, su di un alto albero tale da potere assolvere a difesa, l'attesa ebbe inizio. Poco dopo, con il fato ancora favorevole nelle sue imprevedibili mosse, un lieve rumore di rami mossi allertò i tre giovani. Un respiro pesante seguito da uno sbuffo annunciava la creatura, da dietro ai fitti tronchi una figura si muoveva possente e pesante.

Si trattava del bonnacon e l'immagine vista nel bestiario non gli rendeva merito; era molto più brutto e minaccioso di quel disegno sul foglio di carta. Le dimensioni sapevano essere quelle di un toro; appena apparso si capì l'errore. Il doppio di un toro, con lunga e folta criniera, corna poderose e viso simile ad una carpa, con denti aguzzi e lingua penzolante e da questa, nonché dalle labbra, gocciolante il suo veleno violaceo uccideva.

Appena toccava le piante, queste si deterioravano immediatamente, non solo appassivano, venivano corrotte e se avessero potuto urlare atroci sarebbero stati i gemiti di dolore. Il mostro iniziò a bere proprio accanto all'albero dove i tre giovani erano nascosti e loro comunicavano con voce sottile. La maga, rivolgendosi al suo brillante compagno e stratega, fece l'unica domanda logica e possibile : " Bene, è qui, il tuo astuto piano?", con sorriso e viso spavaldo, ma dentro gli occhi una certa luce brillante quasi inquietante, il mago dette la risposta meno sperata : " Semplice. Prendiamolo!".

Macad, senza altro da dire, guidato dall'apparente sconsideratezza, estrasse la sua spada il cui filo brillava di verde e si lanciò sul mostro. La lama posseduta dallo spirito selvaggio trafisse la schiena del bonnacon, tuttavia senza colpire organi vitali. La bestia reagì dimenandosi e sputando il suo corrosivo veleno senza avere bersaglio preciso. Così, una adeguata dose, colpì l'albero su cui ancora Zafira e Randall indugiavano perplessi.

Il tronco veniva corroso rapidamente dalla sostanza velenosa, i movimenti dei due erano precari, come lo era la stessa stabilità dell'albero. La maga non riusciva a prendere il suo bastone dalla schiena ed aiutare il compagno nella lotta, le sue mani le servivano per non cadere rovinosamente al suolo. Macad, stringendo la sua spada con una mano e la criniera scura e ruvida con l'altra, contrastava la furia indomita della creatura cercando di conficcare la sua arma dentro il robusto corpo dell'animale in profondità. Quella situazione osservata dall'alto, però, prometteva una conclusione dolorosa, poiché l'amico non avrebbe

resistito allungo alla furibonda animalesca determinazione del bonnacon inferocito.

Randall e Zafira decisero di scendere dall'albero, quando la bestia nel suo dimenarsi urtò il tronco ed il giovane alchimista cadde a terra. Nello stesso momento Macad perse la sua presa e venne scagliato in aria come fosse una bambola di pezza. L'urto violento al suolo lo tramortì lasciandolo indifeso e prossima vittima della furia del bonnacon i cui denti bramavano di stringere il corpo dell'aggressore e tramutarlo nel suo pasto.

Zafira era rimasta salda all'albero, decisa ad intervenire, anche se precaria era la sua posizione, vedeva avanti a se chiara la testa del mostro. Afferrò il suo bastone e si preparò ad attaccarlo e venne, tuttavia, fermata da Randall con la voce querula per colpa della caduta patita. Un'idea aveva illuminato la sua mente dell'alchimista e la sua compagna ne era parte vitale, " Zafira, scaglia le tue sfere infuocate ai piedi dell'albero!", " Cosa dovrei fare? Sei impazzito?". Se quel gruppo di giovani membri voleva proseguire nel pericoloso cammino intrapreso, la fiducia doveva divenire legame indissolubile, nei propri compagni si doveva credere, nelle loro possibilità confidare per superare le impervie imprese.

Gli occhi dell'alchimista non lasciavano intravedere esitazione ed anzi mostravano una certa sicurezza, la risposta giunse con voce resa sicura dalla convinzione personale, " Sia così, farò quello che dici.". La maga non esitò e nessun'altra spiegazione volle e subito colpì con il fuoco la base dell'albero oramai incapace di reggersi in piedi. Il mostro lontano dalla discussione con i suoi occhi arancioni osservava il sofferente Macad alzarsi dal suolo, deciso a non cadere sotto i morsi del primo mostro affrontato.

Quella era la prima volta che un viso talmente truce osservava il giovane con cattive intenzioni, lui era abituato a sagome realizzate con vecchi teli di iuta e paglia, ma ciò che innanzi a lui permaneva era reale e l'immagine avanti gli occhi suoi esprimeva ferocia e fame. Forse colpa della paura, oppure la stessa frenesia dello scontro, ma le mani del mago divennero lucenti come mai era accaduto in passato, persino lui rimase stupito e per un attimo la sua attenzione non venne rivolta al minaccioso mostro. Poi gli occhi tornarono sul nemico, senza esitazione il mago si preparò ad usare i suoi poteri e proprio quando la creatura orribile spalancò la sua bocca per scagliare il proprio veleno mortale, l'albero crollando lo colpì violentemente sulla testa schiacciandola ed arrestandone la collera.

Tramortita e salva, Zafira ancora era aggrappata al tronco, ricoperta di foglie e guardò il suo compagno d'avventura rimasto attonito; un rimbrotto aveva conservato per lui. Tornò in piedi, scotolò la terra sulle sue vesti liberandosi, pure, della vegetazione rimastale appiccicata e rivolse l'attenzione al giovane.

*Zafira* : " Scusa il ritardo nel presentarmi, io e Randall eravamo impegnati ad evitare di farci uccidere dal veleno del mostro. Comunque, piano geniale il tuo, non ho mai conosciuto uno stratega a te paragonabile. Prendiamolo! Sarà insegnamento di cui avrò cura di tramandare ai posteri. Prendilo... un' mossa astuta che esprime sicuramente intelligenza."

*Macad* : " Quando ritardi sai come farti perdonare. Sì, il mio piano era semplice quanto diretto, non troppi fronzoli per abbellire il mio ardito progetto. Ma dovrai convenire con me che proprio l'improvvisazione c'ha salvati."

*Zafira* : " La nostra improvvisazione c'ha salvati! La tua ci stava conducendo sottoterra, ma dopo avere attraversato l'intestino del bonnacon!"

*Macad* : " Abbiamo atterrato il mostro, cosa possiamo volere di più? Possiamo ufficialmente dire che la prima parte della missione è stata conclusa con successo!"

Con faccia tosta Macad sorrideva, anche se dentro molta paura nascondeva, la giovane maga invece, mentre toglieva altre foglie dai suoi capelli, si rese conto che cavalcare accanto ai suoi nuovi amici sarebbe stata già questa un'impresa. Il mago accostò la bestia ferita, riprese la sua spada dalla schiena sanguinante ed anche se il suo animo gli suggeriva clemenza, trafisse il cranio del bonnacon consegnandolo alla morte.

Dovevano solo estrarre le ghiandole e preparare il veleno, compito affidato al letterato ed alle sue abilità alchemiche. Ma proprio lui disse : " Adesso, chi taglia la gola a questo coso enorme?" chiese, le risposte non furono entusiasmanti.

*Zafira* : " Ho in testa il rimbombo della caduta, preferisco lasciare a voi, valenti uomini, tale compito."

*Macad* : " Mi spiace amico mio, non ero bravo a pulire i pesci, non credo di essere meglio in questo. Randall, tu sei l'alchimista, te la caverai, basta impugnare bene lo stiletto ed affondare nella gola del mostro."

*Randall* : " Nel bestiario è indicato il punto dove incidere, quella parte di pelle non è resistente come il resto del corpo ed un semplice pugnale

andrò bene. Ma se volete prendere il mio posto, non mi offenderò di certo.”

Il tacere equivalse ad una risposta, il giovane alchimista comprese che era inutile insistere, iniziò la sua opera. Lui l'esperto in pozioni e veleni, anche se pugnalarne una creatura, sebbene morta, era qualcosa che non desiderava, ma era tenuto a farlo.

Prese la sua borsa, si avvicinò ad un ceppo con il piano quasi verticale, estrasse il suo alambicco, lo poggiò e questi per magia si spalancò mostrando bocce di vetro, tubi e tutto il necessario per lavorare d'alchimia. Randall si avvicinò con un recipiente di vetro al mostro. Prese il pugnale, tagliò la grossa gola nascosta dalla folta criniera, quella parte del corpo la cui pelle era sottile e delicata, infine perforò le ghiandole raccogliendone il contenuto.

Mentre il letterato otteneva la sostanza corrosiva, gli venne in mente un'idea. Tagliò un pezzo di carne del mostro e chiese a Macad di spellare il cadavere e conservare la pelliccia. “ Avendo il veleno nelle ghiandole della gola, il bonnacon la ingerisce e così le sue carni e la sua pelle sono divenute resistenti ai veleni corrosivi e dotati di proprietà speciali. Risulteranno utili alle nostre future ed immediate esigenze.”, ciò espose il sapiente alchimista invogliando l'amico ad iniziare l'opera di scuoiamento.

Zafira non rimaneva ferma, avanti l'impegno dei compagni volle rendersi utile. Prese alcuni rami e cominciò a tagliarli in pezzi uguali. Voleva realizzare dei dardi per l'alchimista, almeno, quando la situazione richiedeva di abbattere nemici, avrebbe avuto un'arma pronta per essere utilizzata. Trascorsa qualche ora, Zafira e Macad avevano assolto ai propri compiti, Randall invece doveva attendere il completamento del distillato, il tempo di preparazione non accettava compromessi. Eppure il mago fremeva, la città stato, ad ogni istante, cedeva alla pressione della forza nemica e vite venivano troncate dalla bestiale pretesa assassina.

All'apparenza sembravano obbligati ad attendere, inoltre la lunga strada richiedeva tempo per percorrerla e la battaglia avrebbe continuato ad ardere e bruciare divorando vite e cose. Ma Macad, ricordando le doti incantate dell'alambicco usato dall'amico d'infanzia, usò la mente sua aperta alle fantasticherie, cogliendo la sua soluzione per rimediare alla lenta preparazione della pozione ed alle leghe che li separavano dall'assedio.

*Macad* : " Il tempo scorre impietoso, non possiamo rimanere ancora qui, dobbiamo partire alla volta di Tituria, ci attendono e non dobbiamo farli aspettare oltre."



*Randall* : " Il distillato non è ancora pronto, inutile avviarci se la nostra arma contro i trabucchi non è pronta. Interrompere la preparazione adesso, significa rendere vane le nostre fatiche e sarei costretto a ricominciare di nuovo."

*Macad* : " Randall, non possiamo ogni volta attendere i tempi delle reazioni dei tuoi miscugli, in questo momento della gente muore. Forse ho un'idea con la quale riusciremo a intraprendere il cammino del ritorno e continuare a rispettare i tempi dell'alchimia, senza indugiare in questo bosco."

Il giovane mago prese due grossi rami e quattro più piccoli. Li legò in modo da formare un piano solido e poi li mise sul cavallo di Randall bloccandolo con atre corde. Prese l'alambicco e lo incastrò in modo da non farlo muovere realizzando un piano di lavoro particolare per l'alchimista che poteva così svolgere la sua particolare arte anche in movimento. Volgendo lo sguardo all'amico, con il sorriso impresso sul volto spavaldo, il mago disse : " Adesso possiamo partire, questo espediente resisterà, il mio impegno ti sarà utile sino all'arrivo a Tituria, abbi fede."

*Randall* : " Ma il procedere del cavallo metterà a rischio la preparazione del veleno. Galoppare non mi aiuterà nel miscelare e potrebbe deteriorare la pozione."

*Macad* : " Confida nella magia, donami fiducia e donala al tuo alambicco. I suoi vetri sono impregnati da incantesimi, con questi sono stati plasmati. Possiedono doni e doti che dovrai scoprire con il tempo, inizia subito."

Randall acconsentì; se il distillato si fosse rovinato sarebbe stato costretto a ricominciare di nuovo, ma il suo amico mostrava sicurezza nelle parole. I tre si rimisero in viaggio e l'alambicco, come previsto, per effetto della magia in esso contenuta, non risentiva del movimento del cavallo, rimanendo costantemente saldo, immobile e consentendo al giovane di vegliare sulla pozione. I liquidi continuavano a mischiarsi e modificarsi senza ricevere alcun fastidio come se si trovassero su un robusto tavolo di legno di quercia, in una stanza con solide mura di legno e neanche una finestra aperta da cui poteva entrare un fastidioso venticello.

Durante la cavalcata Zafira si avvicinò a Randall, lo chiamò e gli lanciò i dardi dicendo : " Tieni, puoi usarli per difenderti con la tua sparadardi." , " Grazie amica mia, anch'io ne ho preparati alcuni." . E l'alchimista mostrò dardi di cristallo pronti ad essere riempiti del portentoso veleno corrosivo. Di ottima fattura e bene appuntiti, resistenti nel momento del lancio e fragili all'impatto. L'arma dell'alchimista nascondeva nella sua

metallica fattura l'essenza della magia, contenuta nei segreti delle sue pozioni e capace di concedere alla sparadardi di produrre effetti inaspettati e dolorosi per il nemico.

*Zafira* : " Ma quando hai avuto il tempo di procurarti dei dardi di cristallo?"

*Randall* : " Non viaggio mai senza dardi di cristallo nella borsa... A dire il vero li avevo già dalla partenza da Taurum, solo non ho avuto il tempo di preparare pozioni per riempirli. La confusione di questa notte mi ha sorpreso impreparato, ma non accadrà più, a breve preparerò adeguate soluzioni belliche."

L'alchimista aveva provveduto all'acquisto in un breve momento prima di partire, prelevando presso una bottega d'artigiani tutti i dardi di cristallo presenti. Questi venivano usati in cerimonie religiose, riempite di pozioni fluorescenti per ornare le strade della città con le stelle cadute dal cielo. Comunque la lancia dardi nelle mani di Randall non poteva che usare proiettili speciali. I cristalli non venivano corrosi dall'acido o dai veleni in genere, per questo divenivano i messaggeri consigliati per recapitare doni ai nemici.

Durante lo scontro notturno, Randall non aveva potuto prendere le munizioni per difendersi perché esse erano ancora vuote e solo vetro avrebbe colpito gli orchi senza provocargli nessun danno. Fra breve, oltre ampole da riempire con l'acido, vi erano anche i sicuri dardi di cristallo, veloci alla partenza ed impossibili da arrestare dalle mani mortali dei mangia carne. Il giovane prometteva a sé stesso di mostrarsi quale aiuto ai propri compagni e non negarsi più di soccorrerli nel momento del bisogno.

La corsa verso il punto concordato con Anson richiedeva ancora del tempo, quello necessario perché la battaglia a Tituria divenisse ancora più frenetica, i tre non si concedevano riposo, la vittoria la sopravvivenza degli abitanti dipendeva dai giovani. L'orizzonte inseguito nascondeva l'assedio, inevitabile nelle menti il fluire di supposizioni, ma i pensieri dell'insuccesso generavano ansia, nascosta ovviamente, tuttavia presente, combattuta grazie ad un senso del dovere intenso e quasi inspiegabile.

In quel momento, distanti e sicuri di non essere visti, Anson ed i soldati dell'alleanza erano pronti ad intervenire per salvare Tituria. Solo i militi di Ghior non si erano presentati, ed il mago non era meravigliato, sicuramente Zidone aveva ostacolato la partenza dei rinforzi per proprio interesse. Si chiedeva invece dove fossero i suoi discepoli, perché le mura della città di Tituria erano divenute oramai macerie e la resistenza stava per crollare anch'essa.

Il sole viaggiò lentamente per i difensori, rapidamente per gli assalitori. Il mezzodì consacrò l'inizio dell'assedio, la sera e la notte ospitarono il continuo incensante del l'opera dei trabucchi, e i fuochi della distruzione illuminavano le ormai abbattute difese della città; la mattina era giunta, la sconfitta appariva sempre più vicina. Distante dalla battaglia, il mastro mago assisteva alla quasi disfatta, in cuore suo il timore per i concittadini e per i discepoli intenso, solitario nella sua mente proferì : "*Dove siete miei giovani eroi? Vi attendiamo, le mura sono cadute: presto, presto correte; i mangia carne entreranno in città, troppi innocenti saranno massacrati. Correte discepoli, correte, so che arriverete in tempo, siete Haataniani, in voi risiede la forza dei giusti e non lascerete morire le genti di Tituria. Correte, o io dovrò condurre i tamakiani contro il nemico.*"

Una breccia larga dieci pertiche apparve prepotentemente sulle mura ovest. I resti davano origine ad un avvallamento che separava l'esterno dall'interno come una barriera a dimostrazione della devastazione dei Trabucchi Spaccaroccia. Ma i massi scagliati da quelle armi oramai non erano d'aiuto. Oltre non potevano volare, avrebbero solo aumentato il numero di macerie da superare per entrare in città. Zont decise che era venuto il momento di tentare il primo assalto, dando la possibilità ai suoi servitori di spostare le armi d'assedio avanzandole per iniziare a bombardare il centro abitato.

Gli strumenti da guerra permanevano sulle colline e per questo la loro discesa avrebbe richiesto tempo per evitare una rovinosa corsa distruttiva. Ed appena il Famigerato dette l'ordine, i trabucchi interruppero l'attacco e subito gli orchi, gli uomini dannati, i goblin e i cinocefali nascosti nei pressi della breccia corsero verso il passaggio per espugnare la città. Le loro urla, i guaiti ed il suono dei corni annunciavano l'imminente attacco e sicuramente gli assalitori non sarebbero stati accolti con corone di fiori.

Il mastro mago guardò verso est in cerca dei suoi compagni e poi verso i trabucchi in movimento e l'avanzata di nemici dalle retrovie con palizzate mobili di legno; queste rappresentavano protezione dalle frecce avverse. Un comandante di Taurum, avanti quell'aggressione, si avvicinò al mago per esprimere il proprio pensiero, poiché quell'attesa conduceva alla disfatta della città.

*Ufficiale* : " Mastro di libri, se attendiamo ulteriormente, la battaglia si svolgerà dentro le mura di Tituria e il nostro intervento sarà vanificato dall'inerzia."

*Anson* : " Se attaccassimo adesso gli orchi ruoterebbero i trabucchi sui loro piani mobili e ci attaccherebbero subito. Quelle mostruosità

offendono città e uomini nello stesso modo, condurremmo i tamakiani verso la morte. Attendiamo che inizino la discesa, a quel punto ogni manovra sarà inutile."

*Ufficiale* : “ Vite sono state perdute ed altre verranno sacrificate, ad ogni istante del nostro indugiare, consentiamo ai mangia carne di accanirsi contro gli umani.”

*Anson* : “ Comprendo il tuo stato d’animo, ma non temere, a breve assaliremo ed obbligheremo le bestie a fuggire. Stanno per arrivare gli aiuti, in loro ripongo fiducia, grazie ai loro sforzi scacceremo il conquistatore.”

Dentro le mura i difensori erano pronti a ricevere gli aggressori inumani e spietati. Abigaile aveva già portato i suoi abili arcieri sui tetti, finestre e balconi, mentre in strada, dietro a mura di fortuna, Golfredo era pronto con la sua mazza di acciaio, accanto a lui i suoi soldati avevano già le spade sguainate e gli occhi colmi di rancore e pretesa di riscatto contro gli invasori.

Oltre questa difesa formata da coraggiosi, presenti anche onagri carichi con vasi di terracotta pieni di sostanze infiammabili; con il fuoco la città era stata offesa e con il fuoco avrebbe risposto. I difensori frementi, in loro l'attesa di quei pochi istanti prima dell'attacco apparivano eterni, ma il rumore degli assalitori divenne più intenso. Lo scalpitare del loro desiderio di sangue annunciava l’arrivo e scuoteva l'animo e le gambe degli uomini.

Appena gli occhi rossi dei nemici furono a tiro, Abigaile dette l'ordine con palese soddisfazione. Gli arcieri scoccarono le frecce e decine di assalitori caddero sulle macerie, ma vennero seguiti subito da altre orde armate. Più continuavano ad arrivare e più le frecce venivano scoccate in direzione dell'unico spiraglio nelle mura. Quando i cadaveri costituirono un impedimento per i nemici in arrivo, Golfredo ordinò ai soldati di lanciare i vasi e questi infrangendosi cosparsero corpi e pietre del liquido al loro interno contenuto. Abigaile ed i suoi più abili arcieri completarono l'opera con frecce fiammeggianti rappresentanti il calore presente nei loro cuori.

Un muro di fuoco proteggeva la breccia, quasi ad imitare le difese del Palazzo del Vulcano, residenza del dio della metallurgia Ogun. Da lontano la difesa escogitata non preoccupava Zont. Egli solamente bramava la battaglia e contro la città stato non poteva godere nell'uccidere nemici massacrandoli con diletto, aveva precisi ordini da rispettare. Era apparentemente costretto ad attendere le lente operazioni di trasporto dei trabucchi sulle ripide discese della collina, nondimeno il

suo impaziente braccio stringeva l'arma di osso di drago e non trovava pace.

La mente sanguinaria cedette all'impeto di essere almeno fautore di morte. Abbattere Tituria non rilevante per il piano finale, altro invece diveniva assolutamente vitale. Zont decise e delegò ai suoi subalterni di continuare l'assalto fino a quando solo macerie e fuoco sarebbero rimasti a testimonianza dell'esistenza di una città degli uomini e lui, invece, avrebbe raggiunto il vero campo di battaglia. Così salì sopra la sua cavalcatura, una vellosa imponente, animali vigorosi dalla testa e coda di serpente e grosse zampe adatte a correre e calpestare, per secoli usati come destrieri dai forti minotauri. Seguito dalle sue guardie personali, il generale degli orchi si allontanò lasciandosi dietro le spalle una reputata vittoria.

Egli non sapeva di essere osservato dall'abile Anson il quale non sperava in una fortuna come quella. Zont andava via portandosi la cavalleria e lasciando pochi dei suoi a combattere. La frenesia lo aveva tradito spingendolo a commettere un'apparente ingenuità o forse la vita dei suoi combattenti e la sconfitta di Tituria non erano per lui veramente rilevanti. Il granducato sapeva essere il vero obiettivo e, nel pensiero dell'astuto mago, salda l'idea precisa dell'oggetto da proteggere quale motivo scatenante del conflitto divenuto il principale ed anzi quasi l'unico scopo reale di quella guerra.

Altro prezioso tempo era trascorso ed Anson osservava i trabucchi completare la discesa e gli orchi iniziare i preparativi per riprendere il lancio di massi. Il momento propizio per attaccare stava per terminare, anche le palizzate di legno erano oramai state trasportate oltre la discesa, sotto occhi inerti l'assedio stava per riprendere. Il mastro mago decise che era giunto il momento, si preparò a dare ordini ai suoi soldati, un tentativo, unico e solo per impedire che le sfere di pietra potessero distruggere le abitazioni.

La voce quasi comunicava il comando che una vedetta dell'alleanza avvisò l'avvicinarsi di tre persone a cavallo. I membri dell'ordine erano arrivati, illuminati dal sole nascente si presentavano portatori di successo. Subito Macad, Zafira e Randall raggiunsero il proprio maestro con lo sguardo fiero di chi aveva adempiuto diligentemente al proprio compito.

Anson li vedeva arrivare con il petto gonfio di orgoglio perché i suoi discepoli erano di ritorno con viso trionfante esprimente un successo oltre quello immaginabile. In più, lui sapeva che la prima battaglia doveva essere combattuta dai giovani membri sfruttando le loro personali doti. Antiche regole lo vincolavano, e solo le urla provenienti

dalla città erano state capaci di fare traballare la sua fedeltà alla legge dell'ordine.

*Anson* : " Miei discepoli avete quello che ci serve e lo vedo nei vostri occhi. Siete la salvezza di Tituria, i mangia carne riceveranno ciò che meritano."

*Macad* : " Maestro Anson abbiamo ampolle e dardi di cristallo colmi del veleno corrosivo ricavato dalle ghiandole del bonnaccon. I trabucchi, come ho visto da lontano, sono quasi pronti a lanciare e io dico di attaccare subito i pochi orchi a loro difesa non costituisce un problema. Colti all'improvviso non riusciranno a reagire prontamente, assaliamo imitando la loro ferocia e ricacciamo i mangia carne dall'antro da cui provengono."

Il maestro non lasciava sfumare nessuna occasione in cui poteva mettere alla prova i suoi allievi e così chiese al giovane mago quale fosse la sua strategia per abbattere il nemico conquistatore. Macad rispose, forse con impeto, ma sempre cercando di usare la strategia migliore per riuscire nell'impresa. " Noi galopperemo velocemente verso le macchine d'assedio e le colpiremo usando il veleno corrosivo e le frecce dei soldati saranno per noi un aiuto. Dietro le nostre spalle la forza della penisola avanzerà il più rapidamente possibile e avremo il tempo necessario per distruggere i trabucchi anticipando il grosso dell'esercito nemico che ripiegherà dalle mura di Tituria per attaccarci. Eliminate le armi d'assedio, sono certo, il cuore dei difensori di Tituria non sarà più oppresso e potranno partecipare allo scontro fuori le mura.", le considerazioni espresse condivise dall'ascoltatore, compiaciuto dell'ardire ed intelligenza del giovane. Anson annuì e disse : " Il tuo piano è diretto. Hai ragione. Attaccheremo immediatamente e voi distruggerete i trabucchi. A quel punto i soldati di Tituria potranno attaccare il nemico alle spalle mentre cerca vendetta contro di noi. Facciamolo, non abbiamo altro tempo."

Guidando i pochi soldati dell'alleanza, armati come meglio potevano, l'ordine si preparò al salvataggio della città stato. I discepoli erano sui propri cavali, stringendo le ampolle o caricando i dardi. Un rapido scambio di sguardo ed il segnale dell'attacco venne urlato e senza esitazione i tre si lanciarono contro i trabucchi manifestando il coraggio richiesto.

Galopparono velocemente verso la collina e dopo la salita sarebbe stata la discesa il momento per l'attacco. Anche se il rumore dei preparativi era assordante, il chiasso di zoccoli venne percepito. Un orco si voltò e vide tre cavalieri correre verso le armi a lunga gittata e dette l'allarme ed altri si prepararono con gli archi per dare il benvenuto agli estranei. E

mentre tiravano la corda, la corsa dei giovani venne accompagnata da un mantello nel cielo scagliato dalle spalle della collina. Le frecce dell'alleanza abbattono i nemici sul cammino dei tre Haataniani concedendogli di avanzare.

Gli orchi non cedettero e riorganizzarono immediatamente una nuova difesa per fermare i cavalieri con archi e lance, ma senza riuscire, però, ad arrestarne la corsa. Mentre Macad roteava le ampolle piene di veleno, Zafira scagliò le sue saette di fuoco che aprirono un varco tra il muro di orchi, inoltre anticipando la reazione di altri, nuove frecce scoccate dall'alleanza abbattono nuovamente la resistenza. Anson al comando dei soldati, continuando ad avanzare, non dimenticava di sostenere i giovani come meglio poteva.

Macad aveva raggiunto il primo degli obiettivi e dopo avere impresso forza ad un'ampolla, la lanciò e questa colpì il meccanismo ed i suoi cristalli. Nessuna attesa, subito il ferro venne divorato dal veleno corrosivo e gli ingranaggi si incepparono e l'arma d'assedio divenne un colosso inutile. Parte del veleno cadde sugli orchi, questi lasciarono le corde che reggevano il mostro di legno ed esso iniziò la sua corsa discendendo rapidamente la collina. Molti furono i mangia carne, goblin, uomini dannati e cinocefali travolti dall'imponente macchina fino a quando si frantumò contro le rocce fracassandosi assieme alle pretese conquistatrici.

Nell'osservare quel successo, Macad dimenticò per un breve e sufficiente istante l'importante insegnamento del nonno. Mai durante la battaglia perdere la coscienza di quello che accade attorno, poiché abbassare la guardia significa perire colpiti da una lama traditrice. E un enorme cinocefalo, infatti, si preparò ad affondare la grande spada arrugginita nelle spalle del mago, che percepì la presenza, però era tardi per reagire. Ma un dardo di cristallo si infranse sul volto del mostro ed il suo cranio cominciò subito a corrodersi e lui cadde al suolo dimenandosi in atroci dolori.

Randall aveva salvato l'amico e lo esortò a continuare a lanciare le ampolle. Ritornato in se, rimproveratosi per quella leggerezza, per avere ceduto al compiacimento di un breve successo, Macad riprese la sua missione. Altri trabucchi da distruggere richiedevano la sua attenzione, mentre un orco suonava il corno per chiamare i rinforzi. Al richiamo ricevuto le forze concentrate attorno all'unico accesso alla città si accorsero dell'attacco perpetrato ai loro danni e cominciarono a tornare indietro dalle mura. L'allarme, tuttavia, non era segnale solo per gli assalitori famelici ed animaleschi. Dalla città quel rumore venne

avvertito e le urla provenienti dall'esterno si dirigevano in altra direzione.

Un'altra ampolla ed un altro mostro di legno e metallo reso inutilizzabile. Un dardo di cristallo ed il terzo meccanismo venne distrutto. Il giovane mago dopo avere usato l'esplosione spirituale per liberarsi dall'accerchiamento nemico, distrusse un quarto mostro d'assedio. Accade che Zafira stava per completare l'opera, annientando l'ultima arma di distruzione, ma venne disarcionata da un orco e circondata subito dai nemici. Macad era distante, Randall impegnato a non farsi uccidere, la maga sembrava non avere soccorso contro i mangia carne e la loro fame.

Anticipando le loro lance appuntite, furono radici di alberi fuoriusciti dal terreno a trafiggere al corpo sollevando dal suolo gli assalitori. Anson aveva usato la magia Ruru per difendere la sua discepola e l'effetto di un maestro era impressionante; da difesa riusciva a tramutare l'incanto protettivo in offesa micidiale. I soldati dell'alleanza, coraggiosi anche se non uomini d'armi, seguirono il mastro mago e si infransero come onda impetuosa contro il nemico. Lo scontro tra uomini e creature maligne aveva inizio. Il suono delle spade, delle asce contro gli scudi, dei versi orribili degli orchi e dei goblin e dell'aria spezzata dalle frecce aveva preso il posto dei canti degli uccelli.

Zafira, dopo essersi rialzata dal terreno, prese l'ampolla e, con la battaglia furente che la circondava, distrusse l'ultimo trabucco. Il corpo a corpo era cominciato ed anche se i soldati dell'alleanza non erano cresciuti per combattere, erano abbastanza numerosi per riuscire a superare in forza i pochi orchi presenti. Dalle mura, intanto, il resto dell'esercito nemico iniziava a fare ritorno, ma le pertiche di distanza da percorrere concedevano ai rinforzi della penisola di infilzare con vigore le retrovie conquistatrici.

Macad scese dal forte Egus il quale con i suoi possenti zoccoli non esitava a scagliare in aria gli sciocchi orchi che osavano troppo avvicinarsi. Animale di superba bellezza e possessore di una grande intelligenza, riusciva a coprire le spalle del suo padrone scalciando e schiacciando, tanto da apparire il più furente dei difensori. Il giovane mago sorrise per l'enfasi dell'amico animale, ma non voleva essere da meno rispetto alla sua cavalcatura.

Estrasse la sua arma, scansò il primo nemico, scansò il secondo e trafisse il terzo orco. Si voltò rapidamente e il petto del secondo era squarciato. Il primo provò a colpire il mago con la sua arrugginita arma di ferro, Macad evitò l'affondo inginocchiandosi e penetrando la sua lama nel costato dell'assalitore. Mentre il giovane era chino, un goblin lo assalì



alla schiena, ma la sua presenza non era sfuggita. Macad ruotò la sua spada con la punta rivolta alle spalle e lo trafisse al cuore. Il goblin sembrava essere stato colpito con un tizzone ardente, la sua pelle iniziò a bruciare rapidamente dissolvendosi sotto lo sguardo stupito del giovane mago.

Il velo lucente di colore verde sul filo della spada, segno della presenza di uno spirito, rappresentava il motivo di quella reazione. Fu l'alchimista ad illustrare all'amico il perché, mentre usava la sua spara dardi con una maestria che lasciò lui stesso stupito; " Non meravigliarti. In tempi antichi, il famoso mago ed alchimista Jenkis Lunghibaffi creò l'acciaio. Una lega capace di ferire le creature immuni al ferro. I goblin particolarmente. Essi, anche se minuti rispetto agli orchi, resistono a molte magie e alle armi arrugginite. Per questo motivo il saggio mago unì il ferro con una delle essenze della vita creando un nuovo metallo e se questo è posseduto da uno spirito animale per i goblin diventa un veleno mortale. La tua spada contro di loro è un serpente sempre pronto a mordere, usala!". Macad sorrise compiaciuto; lo spirito non solo lo aveva soccorso ad adempiere alla missione contro il pericoloso bonnacon, ora si mostrava essere nuovamente utile.

Zafira richiamò l'attenzione dei suoi compagni sull'orda di nemici in avvicinamento e sorridendo disse : " Provvedo agli aiuti!". La maga sollevò il suo bastone verso il cielo e scagliò una sfera di fuoco abbastanza luminosa da essere vista dalla città. Da questa una delle sentinelle avvisò Golfredo di quello che accadeva oltre le mura. Il comandante delle guardie cittadine vide la sfera di fuoco, il segnale indicato da Anson per comunicare la totale distruzione dei trabucchi. Il valoroso cavaliere rivolgendosi ai suoi soldati annunciò il momento del contrattacco : " I nostri alleati hanno distrutto i trabucchi che ci assediavano e la via è libera. Ora loro chiamano noi per completare l'opera: spazzare via queste luride creature malvagie, usciamo e raggiungiamoli per dargli il giusto benvenuto. Sono qui per noi e noi siamo qui per loro. Il nemico le proprie spalle ci offre, non siamo maleducati da rifiutarle!"

La battaglia ai piedi della collina amplificava le sue dimensioni. I soldati dell'alleanza dovevano fronteggiare gli orchi provenienti dall'assalto alla città usando le frecce nella speranza di rallentarli, e mentre questi correvano sbavando ed urlando, le compagne frecce dei tituriani li travolsero alla schiena. Golfredo e sua figlia Abigaile in testa, i difensori di Tituria dietro di loro, attraversando l'oramai indebolito muro di fuoco sulle macerie delle mura crollate, caricavano contro il nemico usando la loro rabbia come arma.

Con vigore correvano verso le retrovie degli orchi prese di soprassalto. Neanche i possenti minotauri o cinocefali giganti colti alle spalle avevano possibilità di resistere. L'esercito dell'oblio era circondato e schiacciato tra due morse, abbandonato dal proprio comandante e privo di una guida esperta divenne preda dei due fronti in avvicinamento. La magia di Anson e Zafira spazzava via i nemici scagliando in aria, Randall usava i potenti proiettili corrosivi, il cui veleno era più divoratore dei famelici mostri combattuti. Macad, alternava la spada alla magia, quasi a dimostrare di essere esperto di battaglia e maestro delle sue tecniche, sconfiggeva mangia carne e goblin che numerosi cadevano ai suoi piedi, eppure non era contento di ciò, sapeva di doverlo fare, ma non poteva provare compiacimento nel togliere la vita ad un essere del creato.

Non da meno i tituriani nell'esprimere il proprio rancore: Abigaile, formidabile arciera, usava la sua arma dalla fattura unica. Si trattava del Silenzio della Foresta, un arco magico costruito con il legno proveniente dall'Albero Pilastro. Proprio quell'antico albero, nato nei tempi più remoti, sul quale si trovava la dimora terrena degli dei minori. Lo scoccare della freccia veniva imbevuta di energia magica e la sua forza enormemente aumentata tanto da non arrestare la sua corsa appena colpito un nemico, continuando ad infliggere morte a più avversari. Ed Abigaile mostrò la forza segreta del suo arco antico. Non una sola colomba di morte, ma decine scaturite da una tramutandola da singola a schieramento di arcieri. Con una freccia scoccata un intero sbarramento di orchi venne sconfitto. Golfredo non certo sminuiva confrontato alla figlia. La sua mazza d'acciaio priva di magia, eppure pesante e solida più della roccia. Gli scudi di legno usati dai goblin erano carta al tocco di quella possente arma e seguito dall'impeto dei suoi militi, obbligò le fila dei mostri a scemare incapaci di placare l'avvicinamento dei due fronti di difensori.

Come se essi volessero assolutamente congiungersi e stringersi la mano e solo della sterpaglia si poneva come ostacolo, gli uomini penetravano nella ressa sporca di selvagge creature infilzando ed abbattendo. Così gli occhi dei soldati della penisola potevano osservare quelli dei soldati di Tituria. Nessun modo migliore per suggellare un'alleanza che una vittoria schiacciante contro creature mangia uomini, perché uomini uniti stavano combattendo contro l'unico vero ed autentico nemico. Se mai bellezza si può scovare nella battaglia, sicuramente i movimenti dei valori difensori, mossi dal coraggio, spinti dalla paura delle amare conseguenze per gli innocenti, apparivano una danza al suono di spade e scudi.

I capelli neri di Zafira solcavano il suo volto nella battaglia, le movenze sinuose di Anson assunsero il ruolo di armoniosi tocchi di morte, la sicurezza sorprendente di Randall nello sferrare dardi fatali impressionante, l'obbedienza ai principi cavallereschi di Macad, la cui lama e magia falciavano le teste dei mostri, divenne nutrimento del suo impeto. Gli appartenenti all'ordine, destreggiandosi con abilità, rincuoravano gli animi di coloro non abituati allo scontro armato, tramutando i contadini e guardie della penisola in feroci combattenti dediti alla guerra.

Sul campo di battaglia, con sfondo le mura distrutte di Tituria, giacevano i corpi degli assalitori. Esultanti i soldati festeggiavano, diversamente Anson sorrideva solamente, nella sua mente il pensiero di come troppo pochi erano stati gli avversari in campo non svaniva. Poco interesse possedeva il vero nemico per la distruzione della città, non una mossa strategica a sostegno dell'esercito dell'est, forse solo un modo per ingannare il tempo o gli alleati. E questo suscitava preoccupazione nel saggio mago, sempre più il vero motivo diveniva nutrimento dell'incendio devastatore della tranquillità di quelle terre, ma per il momento altri compiti dovevano venire assolti.

Il comandante dei soldati di Tituria andò in contro ad Anson per salutarlo come l'alleato giunto in soccorso e salvatore della città. Amici da lungo tempo, in possesso della giusta confidenza, dovevano approntare immediatamente rilevante discussione, poiché le fatiche non erano affatto terminate.

*Golfredo* : " Ottima vittoria da narrare per secoli. Eppure tu non appari contento, cosa ti affligge?"

*Anson* : " Amico mio, lo stesso pensiero che a te non sarà certo sfuggito. Abbiamo abbattuto il nemico, ma velocemente, troppo per vantare un grande trionfo."

*Golfredo* : " Sì, è vero, forse queste le forze messe in campo contro di noi per colpa di errate valutazioni militari. Chissà, magari altri impegni hanno richiamato il comandante di questo sconfitto esercito, tanto importanti da obbligarlo ad abbandonare il campo di battaglia proprio quando era fondamentale la guida di un unico capo. Adesso io mi chiedo, è la soddisfazione che a te manca oppure la preoccupazione che ti assale?"

*Anson* : " La seconda, sicuramente. Il grosso di questo esercito non aveva noi come obiettivo e ciò è chiaro. Hanno sottovalutato la nostra forza oppure non avevano interesse alcuno, probabile volessero solo scuotere i nostri animi e rallentarci quanto basta per realizzare i loro veri intenti. Hanno obiettivi precisi e tutto il resto serve solo per

raggiungerli, anche l'esercito dei neriztamus marcia contro il granducato obbedendo ad ordini occulti. Pochi ostili, qui, a confrontarsi con noi, e gli altri?"

*Golfredo* : " Sono convinto anch'io di quello che dici. E come te, certamente, sto pensando ad una vera armata dirigersi verso il granducato e che ha inviato contro Tituria solo alcuni plotoni. Mi domando se Ostro stia ancora resistendo all'avanzata dell'invasore o sia caduta dignitosamente nello scontro."

Osservando verso est con tristi occhi, il mago conosceva già la risposta. Il castello, punto di difesa del granducato, era crollato sotto i colpi delle ancora vive e terribili macchine d'assedio nemiche. I soldati dei Neri Ztamus stavano completando l'opera, perlustrando le rovine della fortezza uccidevano sopravvissuti e feriti come segno della loro determinazione. Riponendo il pensiero, il mastro mago chiese all'amico di dialogare in disparte, mentre i combattenti continuavano ad inneggiare alla vittoria ed alcuni imprecavano contro la schiena dei nemici in fuga.

Il sole continuava nel suo cammino nel cielo, illuminando gli orrori commessi dagli invasori, come la ricerca tra le macerie di sopravvissuti per strappargli via ogni speranza. Oleg, orgoglioso della sua vittoria, aveva appena ordinato ai suoi ufficiali di riorganizzare le fila, la mattina oramai trascorsa imponeva di ricominciare la marcia, quando udì il suono dei corni degli orchi. Zont stava arrivando, non solo in compagnia della cavalleria e delle sue guardie, ma dietro la sua schiena si estendeva in grandezza l'esercito da lui comandato. Se Anson fosse stato presente solo stupore nei suoi occhi vi sarebbe stato. Non per la grandezza delle armate maligne, bensì per il breve tempo impiegato dal Famigerato per raggiungere i confini del granducato.

Bandiere e stendardi sporchi e logori dalle guerre e fila di soldati maligni inviati dal signore delle Terre dell'Oblio il sostegno per condurre il granducato alla rovina. Questo esercito aveva percorso una lunga strada non lasciandosi scorgere da occhi umani, partendo da sud delle Alpi della Misericordia, percorrendo la strada a nord, rimanendo lontano dal lago Hian per non essere avvistato da nessuno. Quando i giovani membri dell'ordine furono attaccati nella notte, sicuramente si trattava di una pattuglia inviata per controllare la strada e scongiurare la presenza di vedette nemiche.

Oleg e Zont si incontrarono di nuovo, questa volta sul campo di battaglia. Una settimana prima, in una delle sale del Palazzo Corvino, il genere di guerra era stato condotto da uno dei consiglieri del re a conoscere gli alleati per la guerra contro il granducato. Meraviglia negli

occhi quando i due a lui appena presentati si rivelarono essere Zena la Fattucchiera e Zont il Famigerato. Ma ordini del sovrano, sui quali impossibile discutere, gli imposero di considerarli amici ed anche se il disprezzo era leggibile senza difficoltà sul volto del prode cavaliere, egli dovette obbedire.

Per raggiungere l'obbiettivo tanto agognato era necessario scendere a compromessi. Certo Oleg avrebbe gradito l'aiuto del Regno della Rosa e non quello fornito dai servi della Terra dell'Oblio, ma se la vittoria avesse portato la nuova corona da imperatore, nessuna importanza avrebbe avuto la scelta l'alleato. Eppure mai fiducia sarebbe stata riposta pienamente su di loro; ai piedi del castello abbattuto, con i corpi morti dei soldati del granducato come simbolo della vittoria, il generale di guerra sapeva di non dovere confidare nell'orco avanti i suoi occhi, ma solo di avere bisogno di quel mostro e dei suoi servi per continuare nella conquista. Senza battere ciglio, Oleg invitò l'alleato nella propria tenda, prima di essere smontata per l'imminente partenza per la capitale del granducato, per decidere le mosse successive per il completo annientamento di Eolan e del suo regno.

Mentre sul campo di battaglia di Tituria le truppe si preparavano a partire per soccorrere il granducato, Anson decise di riunirsi con il consiglio della città dentro il palazzo governativo. Intanto i giovani membri dell'ordine si riprendevano dalla battaglia affrontata, ancora pervasi dalla quella frenesia nascente dal pericolo costante di perdere la propria vita e quella dei propri cari.

*Zafira* : " Sapevo le battaglie essere cruente e sanguinarie. Normale opinione dovuta a ciò che ascoltiamo oppure leggiamo, ma parteciparvi è un'esperienza truce e profonda."

*Randall* : " Io avrei preferito osservare il tutto dalle mura cittadine. Non sono fatto per stare dentro la battaglia, ma fuori, a distanza di sicurezza, a sostenere con la voce e non con il corpo."

*Zafira* : " Hai dimostrato valore ed hai reagito bene. Senza di te non avremmo avuto il veleno corrosivo preparato in tempo e non dimenticare il trabucco distrutto dai tuoi dardi. Hai combattuto sul campo come se fosse per te compito normale da assolvere."

*Randall* : " A proposito, dovrei rifornirmi di altri dardi, proprio in vista di nuovi confronti mortali."

Senza aggiungere nulla, come se la discussione fosse conclusa, e Zafira sparita nel nulla, l'alchimista andò via alla ricerca delle munizioni per la sua spara dardi. La maga rimase perplessa, credeva di essere impegnata in una discussione dopo battaglia con cui rilassare i nervi e scambiare opinioni. Macad rideva, sapeva essere il suo amico di vecchia data

bizzarro e lasciare una discussione a metà per assolvere ad altri impegni una sua consuetudine. Bastava un lume di candela nella mente e tutto il resto appariva irrilevante.

*Macad* : " Tranquilla Zafira, è il suo modo di reagire. Abbandona già le discussioni nelle giornate di sole e tranquillità, attualmente ancor di più ha bisogno di distrarsi e non pensare alla guerra. Randall odia la brutalità."

*Zafira* : " Capisco. Interessante reazione. Dovrà riprendersi velocemente, non molto passerà per la partenza, sarà costretto a rivivere i momenti concitanti dello scontro armato."

*Macad* : " Hai ragione, tra poco partiremo e conosceremo la vera guerra. Abbiamo assolto ad una missione, abbiamo partecipato alla nostra prima battaglia, ma non abbiamo mai visto una belligeranza manifestata da migliaia di combattenti. Conosceremo un vero conflitto appena raggiungeremo il granducato, saranno eserciti a mostrare la guerreggiante visione, a quel punto sapremo cosa significa trovarsi su un campo di battaglia."

*Zafira* : " Discorsi di guerra pronunciati come se tu fossi abituato alla diatriba violenta. I tuoi occhi sono pieni di riflessioni, il sangue del nemico ti ha destato dal sonno della pace?"

Le parole della giovane maga erano veritiere, lettura precisa della mente concentrata di Macad. Il pensiero del giovane mago era rivolto in due direzioni. Innanzitutto sull'uso della sua arma, mai prima di quei giorni con una spada aveva tolto la vita. Durante i suoi allenamenti l'aria era stata trafitta, qualche volta alcune sagome costruite con vecchi vestiti e paglia. Esse però non potevano sanguinare e divenire corpi senza vita, occhi spenti o peggio morenti.

Il sangue sulla lama, sulla corazza e sulle sue calzature erano la prova della battaglia appena affrontata. Il mago non sapeva se gli orchi oppure i goblin possedevano un'anima capace di provare emozione, sentimenti o pentimento, però ugualmente le loro vite erano state spezzate. E con la loro morte avanti gli occhi, Macad sapeva di avere dimostrato il suo valore di guerriero e apprendeva di non avere dimostrato, invece, il rispetto della vita.

La seconda direzione era ancora più sconcertante. Se la spada fino a quel momento aveva infilzato orchi, a breve carni di uomini sarebbero divenute l'obiettivo. L'esercito invasore proveniva da un regno bellicoso e ambizioso, ma non di esseri dannati, goblin o altro spregevole servitore del male; essi erano uomini. Ma mentre il pensiero adombrava il volto e la giovane maga intuiva qualcosa, una voce attirò

la loro attenzione, conosciuta dal giovane molto bene e che annunciava notizie provenienti da casa.

Apparve Lake, figlio adolescente del mugnaio, abitante del Villaggio della Pace, con accanto il suo cavallo non più giovane ed ancora forte abbastanza per percorrere le leghe di distanza con Tituria. Il mago si avvicinò subito per ascoltare cosa quel viso emaciato amico aveva da riferire e senza esitare chiese : " Lake, cosa fai qui tanto lontano da casa tua?".

*Lake* : " Importanti notizie porto con me. Siamo vittime di una epidemia improvvisa, inspiegabile sia negli effetti che nella nascita. Appena i nostri soldati hanno lasciato il villaggio iniziando la marcia, poche ore dopo, le persone hanno cominciato a stare male. Debolezza, svenimenti e febbre. Tuo nonno ha compreso qualcosa, senza proferire alcuna parola, è partito. Non ha fatto ritorno, non sappiamo dove sia o cosa gli sia accaduto."

*Macad* : " Partito per dove? Qualcosa deve avere detto sulla destinazione sua."

*Lake* : " Non si tratta di malattia, ma di sortilegio. Queste le uniche sue parole prima di lasciare il villaggio, non ha detto dove andava, solo che sapeva."

Detto questo il ragazzo non riuscì a reggersi ancora in piedi e quasi cadde riservo al suolo; Macad lo aiutò a sedersi e poi si voltò verso la finestra del palazzo governativo. Problemi nella penisola di Tamak dovevano essere risolti e non potevano attendere la fine di una tediosa riunione, alla quale non poteva neppure avvicinarsi per ordine del comandante dei soldati che pretendeva riservatezza.

A poca distanza Randall aveva ascoltato tutto e rivolgendosi al suo caro amico disse : " Cosa aspettiamo?". Macad non perse tempo e salì subito sul suo cavallo, così fece anche l'alchimista. I due giovani udivano il richiamo di aiuto della loro terra echeggiare nelle orecchie, lo stesso che li aveva condotti sul campo di battaglia. La maga intervenne per chiedere spiegazioni e chiese, con tono autoritario ed intransigente, : " Dove state andando?".

*Macad* : " A scoprire cosa accade nella penisola di Tamak e cosa scuote i nostri concittadini."

*Zafira* : " Non potete lasciare la missione, appena pronti partiremo per il granducato. Abbiamo una guerra d'affrontare avanti le porte del Maestrato, l'avete dimenticato?"

*Macad* : " È sarà tardi per la penisola. Tempo ancora ne abbiamo per raggiungere il granducato. L'esercito dei Neri Ztamus deve organizzarsi per sferrare il loro sanguinoso attacco, ma certamente non riuscirà ad

espugnare le mura della capitale in tempi brevi. Arriverà in nottata avanti al suo obiettivo, poi verranno allineate le file dell'esercito ed infine inizierà l'assalto. Molte ore abbiamo a disposizione e le useremo per scoprire cosa sta accadendo al nostro villaggio e cosa è accaduto a mio nonno."

Troppo determinato era il mago e Zafira sapeva di non poterlo fermare con le parole. Subito prese un astuccio dalla sua borsa ed estrasse il contenuto e lo lanciò a Macad, poi con parole spiegò il motivo di quel regalo; " Questa pergamena funziona se letta da un mago, un dono fattomi dal maestro Anson subito dopo la battaglia. È la pergamena dell'Amplificazione e potrai usarla sui cavalli e loro correranno molto più veloci senza sentire stanchezza. Se usi la magia su di te non dimenticare che appena svanisce il corpo avvertirà la stanchezza, sta attento a non abusarne e se puoi apprendila, è un incanto utilissimo. Usate il tempo a vostra disposizione per risolvere il problema e raggiungeteci presto.". Un rapido sorriso per ringraziare e salutare, poi Macad e Randall lasciarono la città stata e dalla finestra Anson aveva visto i suoi due discepoli allontanarsi. Avvertiva un pericolo ed era conscio di non potere fermare i due giovani. Sapeva, però, che li avrebbe visti tornare e non da soli, poiché nella penisola avevano d'affrontare una delle tante insidie.

Ai piedi del castello distrutto, in quel momento, le truppe si riposavano o affilavano le armi o si rifocillavano compiaciuti del massacro compiuto durante l'attacco. Nella tenda cirenea Oleg esponeva il piano di conquista a Zont; a disposizione molti trabucchi giganti e svariate armi d'assedio comuni. Soldati addestrati, orchi, uomini dannati, possenti minotauri, cinocefali e goblin lancieri ed arcieri formavano le truppe. Orde di maghi di Melacula con le proprie cavalcature alate ed appena giunti i maghi e streghe demoniaci accrescevano il seguito già nutrito. Quest'ultimi uomini e donne con il dono della magia il cui animo era stato dannato e donato al male assoluto. Non particolarmente potenti nelle arti magiche, ma sicuramente temibili nelle battaglie quando il loro numero era elevato.

*Oleg* : " Siamo uniti nella battaglia e distruggeremo il granducato per sempre. Dobbiamo organizzare le truppe e raggiungere le mura della Città del Maestrale. Invierò soldati a controllare la via da percorrere, non voglio amare sorprese, l'assalto deve essere talmente rovinoso da scuotere le fondamenta su cui poggia il granduca Eolan. Orco, ricorda, a noi il territorio ed a te l'oggetto custodito nella Scuola dei Venti, sulla montagna. Rammenta ancora che la conquista del granducato è l'obiettivo principale e noi non saremo la distrazione per permetterti di



rubare il tuo trofeo. Uniti distruggeremo il nemico, fino alla fine, non dimenticarlo."

*Zont* : " Uomo, tu fai il tuo, io farò il mio. Ho comandi impartiti dal mio signore, lui ha voluto me su questo campo di battaglia, eseguirò il suo volere, non temere."

Il comandante dell'esercito dell'oblio uscì dalla tenda senza dimostrare rispetto al generale di guerra. Non erano grandi conversatori gli orchi, poche parole dicevano, solitamente farfugliavano ed ancora meno davano senso alle brevi frasi pronunciate ringhiando, usando la lingua degli uomini oppure, solo alcuni, conoscevano l'antico idioma. *Zont* sapeva cosa doveva fare senza che un umano dovesse osare parlargli con tono autoritario, il suo odio contro i suoi temporanei alleanti era avvertibile in sua presenza.

Il potente *Zont* non era mai stato amico di uomini ed il suo obiettivo non era certo aiutarli a guerreggiare. Infatti, appena uscito dalla tenda ed abbastanza distante da occhi sgraditi, un guerriero incappucciato dalle sue fila si avvicinò a lui. *Oleg*, dalla sua tenda, osservava l'orco parlare con il suo servo. Il generale di guerra non si sarebbe fidato mai dei mangia carne, anche dopo la vittoria, pure se avessero continuato a marciare assieme contro altri regni. Gli orchi avevano desiderio solamente di carne e quella umana, tutti lo sapevano bene, era la loro preferita.

*Zont* consegnò una pergamena al guerriero e questi l'aprì e poi le dette fuoco, inchino il capo ed andò via. Sicuramente ordini erano stati consegnati, letti e subito distrutti. I due forzati allenati si preparavano a compiere le loro mosse, alla luce del sole oppure nascosti nel buio della notte. Nondimeno la conquista doveva continuare, nessun ripensamento, alcuna esitazione, il granduca doveva cadere, divenendo esempio dell'inutilità di resistere al potere inaudito della forza militare dei *neriztamus*. *Oleg* ritornò dentro la sua tenda, prese un panno di pelle animale, iniziò a lucidare la sua mano di ferro, osservando il fuoco sul braciere ardere vedeva con l'immaginazione il volto del granduca bruciare.

Oramai da molto il mezzodì era trascorso, le colline conosciute erano ormai percorse, da lontano il villaggio visibile; *Macad* e *Randall* erano arrivati all'albero di mele. Subito i ragazzi entrarono in casa e nessuna traccia colsero della presenza di *Maruk*, neanche un messaggio o qualcosa in grado di fare comprendere dove fosse. Poi, proveniente dal piccolo campo coltivato, udirono la voce conosciuta di *Aldamina*, la moglie del mugnaio.

I due giovani raggiunsero la donna, il suo viso come un libro triste che raccontava storie malinconiche e la prima notizia venne consegnata senza troppa indulgenza ed esitazione, cercando di usare una non appresa delicatezza. Ben dell'Ascia, conosciuto come contadino, in realtà uomo d'armi con un grande passato, e sua moglie erano morti, vittime di una malattia sconosciuta e talmente feroce d'averne troncato le loro vite in mezza giornata.

Randall non credeva alla notizia, in lui un vuoto enorme lo inghiottì voracemente. Partito per assolvere ad un compito come membro di un ordine sconosciuto, a cui mai aveva domandato di aderire, aveva già perduto qualcosa di fondamentale. Poco tempo era mancato dal suo amato villaggio, un nulla per permettere il verificarsi di una tale tragedia.

Il giovane alchimista chiese dove fossero seppelliti i suoi genitori e la donna indicò il punto. Randall raggiunse le tombe poste sotto l'unico albero di mele, si inginocchiò avanti ad esse, forse per chiedere perdono della sua assenza ed incapacità di aiutarli, forse per rendersi conto che i cumuli di terra avanti a se erano i nuovi custodi dei suoi genitori, forse solo per piangerne la morte con occhi chiusi ed una preghiera al dio del bene in favore dei morti.

Macad non si avvicinò, lasciò all'intimità il suo ruolo di protagonista, domandandosi dove fosse suo nonno, perché sicuramente messosi alla ricerca del motivo di quella epidemia, aveva incontrato avversità e temeva per lui. Trovandolo avrebbero scovato la sorgente dei problemi ed anche la mano che aveva ucciso il vecchio Ben e sua moglie. E poi il pensiero soccorse il mago, l'idea corretta di dove cercare le mancanti risposte.

Il vicesindaco di Ghior si era battuto contro l'intervento militare ed i suoi soldati disertori non avevano preso parte alla difesa di Tituria. In quella città a sud dovevano cercare la risposta a quella epidemia improvvisa, forse essa era divenuta il passaggio usato dal male per infettare la penisola. Solo rimaneva come convincere Randall a lasciare subito la tomba dei suoi genitori, però non vi fu bisogno di parole. L'alchimista aveva salutato i defunti ed era pronto a partire immediatamente, senza concedersi altro lutto.

Volto determinato come non mai ed occhi esigenti giustizia, nessuna paura perché soffocata dall'amarezza della morte, Randall era pronto ad intraprendere il cammino, con accanto Macad che disse : " Randall, se vuoi possiamo rimanere ancora.", " No, qui nulla più mi vincola. I miei genitori morti chiedono vendetta ed io non posso esimermi. Dobbiamo risolvere il problema dell'epidemia è il nostro compito deve

essere portato a termine, ma io voglio uccidere chi ha osato fare questo. Non ho chiesto io di fare parte dei membri dell'ordine e non ho chiesto io ai regni di scatenare la guerra, però io piango già la perdita di persone care. Sei con me?". Mai accade al giovane mago di scorgere gli occhi del suo caro amico accesi come il sole, dentro di essi, in un vortice di sentimenti, il fuoco del dolore si era mescolato con la rabbia partorendo il desiderio della vendetta.

Nessuna giustizia estranea, solamente il sapore empio della morte di quel nemico come premio. Niente a confermare che ci sarà sollievo e non certo la perdita sarebbe sparita se il sangue dell'omicida del buon Ben fosse stato versato. Ma come in passato, anche adesso e sempre il mago avrebbe aiutato il suo caro amico Randall, la risposta non poteva essere diversamente, " Fino alla morte.". E così i due giovani, senza donarsi riposo alcuno, continuarono il loro viaggio verso il nuovo obiettivo, la città di Ghior, nella parte più meridionale della penisola. Anticipando il calare della sera, con il sole ancora ad illuminare la via, i due sarebbero giunti alla città ed il nome di Zidone sarebbe stato il punto di partenza per la ricerca.

Dopo poco dell'inizio di quella personale missione, a Tituria, al termine della riunione, Anson era stato informato da Zafira degli avvenimenti accaduti a Tamak e riferiti dal messaggero. Il mago sapeva esserci pericolo in quelle terre ed i suoi discepoli erano da soli e certamente non avrebbero esitato a cercare risposte. Nella città di Ghior le mani del nemico avevano tessuto un trama e diveniva, anche, trappola per tutti coloro che si sarebbero avventurati con coraggio per scoprire cosa stesse accadendo.

Sicuramente Zidone aveva fatto la sua parte in tutto ciò, lui non era della penisola, bensì infiltrato dei neriztamus, forse aveva ordinato l'attacco della città. Quel luogo non era sicuro, indubbiamente i nemici avevano scatenato la loro crudele repressione, ma gli impetuosi galoppavano proprio in quella direzione.

*Anson* : " Quei due sono partiti senza consultarmi. Irruenti, stolti, incoscienti senza riflettere si sono messi in cammino per tornare a casa. Non posso permettergli di rischiare le loro vite perché non hanno fatto ricorso alla ragione. Tu Zafira dovrai aiutarli, impedire che muoiano per colpa di azioni stupide."

*Zafira* : " Maestro recupererò i due folli e li porterò indietro impedendo che gli accada qualcosa."

*Anson* : " Voglio che li riporti qui, sani e salvi, ma voglio anche che scopriate cosa sta accadendo a Ghior. Se i soldati nemici hanno invaso la penisola, io pretendo di saperlo. Ma evitate imprudenze, dovete usare

gli occhi e non le armi. Se i neriztamus hanno adoperato le navi per aggirarci, è importante per noi scoprirlo, le retrovie non possono rimanere indifese."

*Zafira* : " Bene maestro, ho compreso i vostri voleri e sono pronta, partirò immediatamente."

*Anson* : " Non subito, non andrai da sola. Ciò che hai d'affrontare è l'ignoto su cui io stesso nutro dubbi, serve il coraggio e la fermezza di più valorosi."

Il mago cercò lo sguardo di Golfredo ed appena trovato fu chiaro tra di loro il messaggio. Il comandante dei soldati di Tituria disse qualcosa a sua figlia Abigaile poco distante da lui, lei dopo le parole del padre raggiunse Anson immediatamente. Giovane e forte, di bella aspetto, con capelli lunghi e biondi ed occhi scuri, lineamenti da cortigiana e non da soldato, i suoi movimenti erano figli della femminilità, anche quando con le armi uccideva i nemici.

Conosciuta la giovane donna da Zafira come una persona schiva, riservata, mai preda di stupide distrazioni, risaputa essere nata guerriera e cresciuta da cavaliere. Abituata ai pensieri militari, alla strategia bellica e le arti di combattimento e piena di senso del dovere. Pronta ad assolvere ai propri compiti e rispettare i giuramenti senza mai cedere alle debolezze.

Indosso portava l'armatura leggera, la sua spada, i suoi pugnali ed il suo magico arco, nonché una spilla d'argento raffigurante due donne abbracciate. Era l'Abbraccio di Fam e Lam, le due dee della giustizia, il suggellamento tra l'uguaglianza e l'equilibrio, l'oratoria e la correttezza, la giusta punizione e l'indulgenza. L'essenza delle due dee ispiratrice di principi da seguire, strette nel sodalizio perché soltanto fondendosi possono raggiungere il giusto verdetto, miscelando pensieri, circostanze e filosofia nella ricerca della realtà e nel raggiungimento di un'unica decisione. Il vero simbolo alla base degli insegnamenti impartiti e ricevuti dalla guerriera durante tutta la sua vita.

Il mago la presentò come nuovo membro dell'ordine dicendo : " Zafira ella è Abigaile detta Pticamus; già la conosci, figlia di Golfredo, comandante delle guardie cittadine. Anche lei è un membro del nostro ordine e come compito vi chiedo di dirigervi a Ghior ed assistere quelle due teste matte. Osservate e ritornate da me rapidamente senza correre rischi inutili. Come la ricerca del veleno anche questa missione è vitale per le nostre future decisioni."

Dalla tasca il mago estrasse una boccetta. il suo contenuto era molto potente, benevolo e soccorritore. Se la magia fosse il veleno corruttore della città di Ghior, il contenuto di quel dono avrebbe aiutato i

discepoli impedendo al male di infettarli. Una sostanza realizzata usando antiche scienze alchemiche, capace di depurare i corpi avvelenati dalle sostanze tossiche.

Il mago passò la boccetta a Zafira e già il suo sguardo esigeva attenzione ed obbedienza. Usando la voce sua da insegnante, Anson disse : " Pochi sorsi bastano per rendersi immuni al flagello che sta colpendo Tamak, vi proteggerà dal contagio di sostanze velenose o malattie. Voi bevete e non correrete pericoli. Ricordatevi di conservare in modo che Randall possa ricrearlo usando l'alambicco, così avrete altro antidoto e potrete utilizzarlo per i malati. Andate leste, non fermatevi, dirigetevi percorrendo la parte est della penisola fino a Ghior. Occhi vigili, non abbiamo avuto notizia di forze nemiche per la strada, ma se dovesse capitarvi, cercate tragitti nascosti, passate per la foresta, non impegnatevi in inutili scontri. Galoppate senza dire nulla a nessuno del motivo del vostro viaggio. Troppi occhi ed orecchie traditrici si aggirano nelle nostre terre, scaltri non dobbiamo dargli informazioni. Partite, che Haat guidi i vostri passi."

Le due donne lasciarono la città di Tituria, all'esterno, come scenario a salutarle, le truppe militari della città stato e della penisola pronte a marciare in soccorso del granducato. La via da percorrere, come la strada del ritorno, percorsa dai membri dell'ordine sfruttando la magia, ma per arrivare e dare supporto nella guerra, non avrebbero seguito il normale tragitto per raggiungere il granducato. Bensì, come suggerito da Anson, oltre Tituria, attraversato il golfo Tempesta e risalendo verso la Città del Maestrale, oltrepassando poche leghe marine contrariamente alle molte terrestri, sarebbero arrivati giusto in tempo, durante i primi scontri alle porte del granducato.

La fuga di Zont aveva agevolato la salvezza di Tituria, però, al contempo, permetteva all'esercito di re Orrel di marciare verso il granducato abbreviando i tempi. Il mago sapeva che il tempo non era sufficiente per porsi subito alla difesa della capitale. Ma forse quell'inconveniente poteva divenire un loro vantaggio e non venire considerato impedimento. Attaccare i neriztamus al fianco era un ottimo modo per entrare nella battaglia ed iniziare a contribuire efficacemente alla salvezza della libertà delle Terre della Tranquillità. Così, sia Anson che Golfredo, guidarono le truppe verso la riva, dove navi usate per la pesca venivano preparate per divenire trasporto, seguivano sicuri quella strategia militare.

Macad e Randall galoppavano alla volta di Ghior consapevoli di andare incontro al pericolo, però il nonno si trovava in quella città ed anche la causa del male che aveva colpito il loro villaggio. Parte della strada

venne percorsa seguendo la via principale e poi tagliando per il bosco dei Padri seguendo un sentiero tra gli alberi, in modo da non essere visti da eventuali sentinelle. Ma mentre i due si addentravano nella foresta, un odore inconfondibile impregnava il verdeggiante territorio. Con la giusta attenzione rivolta attorno a loro, capirono che non v'era nessuna creatura presente tra i rami oppure i cespugli, neanche il canto degli uccelli o i rumori inconfondibili della foresta, come se la vita avesse abbandonato quel luogo.

Dopo poco, con amara sorpresa, apparve ai loro occhi lo scenario di quello che accadeva nella penisola. Trovarono, nascosto tra gli alberi, un accampamento di cacciatori. I loro corpi privi di vita riversi sul freddo terreno, visibilmente vittime di dolori lancinanti che avevano lasciato sui loro visi la storia della sofferenza patita.

I due giovani membri arrestarono il cammino e scesero da cavallo. Il mago si osservava attorno mentre l'alchimista controllava con attenzione i cadaveri, quando comprese, in parte, cosa fosse accaduto a quei cacciatori e certamente era lo stesso male avvinghiante causa della morte dei suoi genitori.

*Randall* : " Non frecce, spade o lance, questi uomini sono deceduti per la febbre e gli spasmi. Le punture sui loro corpi sono il motivo del male, un veleno li ha condotti alla morte rapidamente, la suppurazione sui loro corpi è recente. Devono essere stati attaccati da molti animali, piccoli, forse insetti, però non so quali possano provocare queste punture e causare una tale fine."

*Macad* : " Forse, amico mio, se l'intelletto mi assiste, credi possano essere delle zanzare?"

*Randall* : " Esatto, certo, ottimo osservatore, le punture sui loro corpi sono di zanzare! Forse sono infette con qualche malattia sconosciuta e la trasmettono con il contatto. Come hai fatto così rapidamente e rimanendo distante dai corpi ad individuare il tipo di insetto? Sei stupefacente."

*Macad* : " Grazie per i tuoi complimenti, se alzi la testa sarai anche tu un ottimo osservatore."

L'alchimista sollevò il capo chinato sui morti e vide tra gli alberi la risposta. Uno sciame di zanzare infestava la natura attorno a lui ed il suo compagno d'avventure. Il loro movimento appariva casuale, se non fossero state tutte quelle creature avvolte da uno strano muoversi di fumi grigi. Non erano animali normali, essi venivano sospinti dalla forza di un incantesimo e per questo non più fedeli alla normale conoscenza. Erano divenute creature magiche e molto pericolose. Il loro corpo messaggero della morte, possessori di un veleno letale e soggiogate al

volere di un essere capace di dominarle, di controllarle ed asservirle al proprio desiderio.

Con strabuzzati occhi increduli le uniche parole dell'inquietato alchimista furono semplici, quanto dirette : " E quelle cosa sono?", " Animali e magia. Cattivo connubio. Andiamocene da qui.", la corretta risposta data dal giovane mago all'imminente assalto delle minuscole fameliche creature ricevette l'annuire del tremolante. Insetti numerosi e velenosi non potevano essere combattuti agevolmente, indietreggiare e lasciare quel luogo era la scelta migliore, ma appena furono compiuti piccoli passi nella direzione della fuga, le zanzare non esitarono ad assalire.

La loro naturale fame ora era divenuta tormento ed ogni sbattere di ali aumentava i fumi grigi che avvolgevano lo sciame. Farsi pungere significava, certamente, venire colpiti dallo stesso male che aveva ucciso i cacciatori. Per tale motivo Randall pensò di prendere la pelle del bonnacon usandola per coprirsi e forse non avrebbe permesso a quelle creature di pungere freneticamente le sue carni. Macad, riconoscendo il tentativo dell'amico, estrasse la sua spada, le zanzare oramai li avevano circondati ed usò la magia per allontanarle. Ricorse alle saette fiammeggianti ed anche se molte perirono nel fuoco tante altre giungevano affamate.

Lo sciame finì per divenire un manto grigio sopra le teste dei due giovani membri dell'ordine. E quando in vicinanza poterono osservare meglio quegli insetti, la spada di Macad con il suo brillare di colore verde produsse un nuovo inaspettato effetto. Le zanzare cadevano al suolo morte, la magia loro forza vitale veniva estirpata, l'ululato del cane selvaggio le abbatteva. Esse non erano veramente vive, la negromanzia a loro applicata le aveva tramutate in mostri saturi del veleno della morte.

La spada posseduta dal barghest neutralizzava quelle creature all'istante, come se il mondo degli spiriti usasse la pertinente voce per richiamare i propri figli al giusto posto. Il mago comprese cosa doveva fare per allontanare, almeno per il momento, il pericolo delle zanzare. Concentrò le sue forze ed usò il potere del suo Spirito per aumentare l'effetto della magia e la luce verde della sua spada diveniva più intensa. Macad lasciò esplodere il bagliore verde che venne irradiato in ogni direzione ed il suo effetto fu immediato e letale. Lo sciame di zanzare atterrito e Randall impressionato, non sapeva di questo effetto speciale dello spirito e ringraziava il fato per il risultato ottenuto.

*Randall* : " Quel coso dentro la tua cosa... eccezionale c'ha salvati dagli altri così con le ali. Ha richiamato nel mondo dei morti le zanzare

morte... perché questo erano quelle luride bestioline alate e mortalmente velenose."

*Macad* : " Adesso sappiamo esservi zanzare magiche sospinte dalla forza della negromanzia, allora con certezza un mago sta provocando tutto questo male diffuso. Forse un inviato dal regno dei Neri Ztamus per indebolire la penisola e le sue genti. Ma abbiamo un arma speciale dalla nostra parte, la spada dell'eroe e lo spirito selvaggio, basta trovare mio nonno e poi eliminare il mago ed il problema delle zanzare sarà sparito."

*Randall* : " Eliminare il mago? Lo dici come se fosse facile come mangiare una mela. Agevoli troppo le situazioni quando queste divengono pericolose. Un negromante con poteri come questi non sarà nemico semplice."

*Macad* : " Dico in questo modo per crederci di più io. Andiamo, non rimaniamo oltre dentro il bosco, meglio avere molto spazio attorno a noi, non voglio un altro sciame apparire ed attaccarci all'improvviso. Meglio avere campo libero e vederle arrivare da lontano preparandoci ad accoglierle."

I due giovani si rimisero in cammino, volevano lasciare la foresta dove non erano sicuri. Ed appena gli alberi non ostacolarono più lo sguardo la dimostrazione di come la situazione fosse grave apparve in maniera impressionante. Inizialmente il pensiero di un esercito invasore approdato sulle rive orientali della penisola divenne il principale lambente la mente di Macad, invece la verità era visibile nel suo enorme orrore.

L'intera città di Ghior, caratterizzata dalle sue case di colore bianco e tetti scuri, mattoni lavorati con il fango costiero, una qualità particolare capace di seccare e divenire dura come la pietra, veniva costantemente sorvolata da fumi grigi e dentro si potevano notare gli sciami di zanzare muoversi. Corpi giacevano sulla pianura coltivata, contadini certamente sorpresi dallo sciame durante il lavoro dei campi, oramai festa per i corvi e divoratori di carogne.

Non più viva all'occhio appariva Ghior, nessun rumore proveniva da quella che era stata sempre conosciuta come una chiassosa e viva cittadina, snodo commerciale, luogo di affari di mercanti provenienti da vari luoghi per acquistare i prodotti tipici della penisola. Non mesi, settimane oppure giorni, in poche ore la malattia aveva tramutato la vitalità in morte. Ma raggiungere le case, con la speranza di incontrare superstiti, significava essere irrimediabilmente assaliti dalle zanzare, troppe per essere sconfitte anche con l'ausilio della spada posseduta dallo spirito.



*Macad* : " Indispensabile è per noi raggiungere Ghior se vogliamo trovare il nonno e scoprire l'artefice di questo scempio. Dobbiamo usare però l'astuzia, non possiamo essere assaliti da tutte quelle creature fetide, non potremmo sopravvivere. Cosa possiamo escogitare per intrufolarci nella città?"

*Randall* : " Potremmo, se gli occhi non m'ingannano, seguire quella piccola carovana di orchi."

*Macad* : " Quale carovana? Quale diamine di carovana? Come fai a vederle sempre tu tutte le cose strane?"

Dalla parte nord della città, sulla strada principale, una comitiva in movimento avanzava verso Ghior, guidata da orchi e goblin ed uno di loro stringeva nelle puzzolenti mani un lungo bastone ed alla sua estremità penzolante e legato risaltava un sacchetto di iuta. Da questo uscivano fuori alcuni fumi celesti e le zanzare infastidite non si avvicinavano, rimanendo distanti come se obbligate ad obbedire e non dare fastidio.

Anche quando, oramai, la carovana con il suo seguito spariva tra gli edifici della città, i fumi di quel sacchetto continuavano ad allontanare gli insetti. Quello era il trucco usato per accedere in quel luogo senza essere pasto per le rivoltanti creature volanti. In più divenne certezza la presenza di orchi e goblin, altro problema aggiunto alle già putride ed infettive zanzare.

Non i soldati inviati da re Orrel a conquistare la città, creature malsane sotto il comando di un negromante apparivano la causa della morte di Ghior. Il nemico non aveva gradito l'intromissione degli uomini della penisola, soccorritori di Tituria ed impedimento fastidioso e quello che accadeva era la vendetta.

*Macad* : " I sacchetti, il loro contenuto deve essere il modo per evitare di essere punti ed avvelenati. Creato il male, ovviamente si crea anche la soluzione."

*Randall* : " Aspettiamo la prossima spedizione e vediamo di prendere noi un sacco come quello. Entreremo nella città e cercheremo tuo nonno e poi uccideremo chi ha causato tutto questo."

L'idea era apparentemente giusta e così i due si nascosero nei pressi di quella strada appena percorsa dalla carovana, pronti ad attendere il momento propizio. Dopo solo qualche minuto di attesa un pensiero prese sopravvento nella mente del mago. " *Da dove provenivano quegli orchi e goblin? Non certo da Finm, nessun allarme diramato dalla città avvertì dell'eventuale invasione.*", forse erano partiti da un altro luogo, nascosto tra gli alberi, dentro la foresta e lontano dagli occhi. Magari la

sorgente del primo attacco magico alla città e per questo il luogo dove era stato compiuto il sortilegio.

*Macad* : " Randall, seguiamo le orme lasciate dalla carovana ed arriveremo da dove è partito tutto questo male diffuso. Gli orchi non giungevano certo da una città umana, sicuramente un accampamento è presente e celato dentro la foresta. La magia usata per annientare Ghior è molto potente, le zanzare oltre ad essere ritornate in vita sono sotto il perenne controllo di qualcuno e per mantenere tale imposizione mentale la sorgente dell'incantesimo deve essere continuamente attiva. Forse il potere di un solo mago o forse qualche intruglio magico che ha originato il fumo grigio entro il quale volano quelle nauseanti creature. Io dico che hanno usato una formula e nella boscaglia si nasconde il luogo da cui hanno preparato e perpetrato il loro attacco. Se neutralizziamo la pozione magica le zanzare moriranno, sono i fumi grigi a mantenerle in vita e senza di essi il potere del negromante sparirà. Così non correremo il rischio di essere avvolti dallo sciame e morire per colpa del loro veleno."

La spiegazione era sensata; meglio eliminare il pericolo degli insetti immediatamente. Trovato il luogo da cui partiva quella maledizione e neutralizzata la pozione il problema sarebbe sparito alla radice. Così le orme condussero dentro il bosco, fino ai piedi delle montagne Pacifiche e sopra i rami più alti si potevano vedere i fumi grigi. Rimanendo nascosti, agli occhi apparve un piccolo campo, formato da quattro tende ed un focolare sul quale una enorme marmitta conteneva la soluzione magica cercata.

I fumi grigi si sollevavano verso il cielo e sospinti da venti dalla forza del sortilegio si dirigevano in direzione di Ghior oramai preda della negromanzia. Era una stregoneria con la quale quelle creature morte riprendevano vita spargendo il loro veleno ai vivi opprimendoli nell'avvinghiante morsa del trapasso. Logico supposero i giovani, la città di Ghior era famosa per il suo sale e le saline erano un nido natura per le zanzare. Esse erano le creature migliori da usare per abbattere la città, abbondanti nella natura circostante, fornivano i minuscoli cadaveri da rianimare.

A difesa della marmitta solo due orchi e tre goblin, facile impresa pensarono gli arditì, soprattutto se l'assalto fosse stato condotto con un intervento feroce ed improvviso. Forse il loro capo era fuori e gli altri nemici erano in città, quello apparve il momento giusto per attaccare con le difese poche e distratte.

*Macad* : " Il piano è il seguendo, ascoltami attentamente. Io li attacco ed attiro la loro attenzione, tu usa uno dei tuoi dardi corrosivi e distruggi la

marmitta. Fermeremo i fumi grigi e con esso anche il veleno sparso per la città."

*Randall* : " Sembra facile quando lo dici, la voce rende quasi banale la nostra imminente fatica. Qualcosa non andrà dal verso giusto, lo sai, vero?"

*Macad* : " Sì, certo, lo so! Ma ho compreso subito che nulla di quello che faremo andrà come vorremo, ma non possiamo abbatteci per questo. Andiamo!"

Un'altra volta l'animo guerriero prese il sopravvento estraendo la spada pronto a scontrarsi con il nemico. L'alchimista correva mentre prepara il dardo contenente il veleno corrosivo, anticipato dall'impetuoso e le sue grida da battaglia. Gli orchi ed i goblin si resero conto tardi dell'attacco a sorpresa, già Macad spianava la strada contro la debole difesa. La sua verde lama roteata a destra e sinistra lo difendeva ed al contempo colpiva gli avversari.

Randall era pronto a distruggere la marmitta, la sua sparadardi carica attendeva di scoccare. I primi due orchi a protezione del rituale vennero abbattuti senza problemi e due dei goblin sbaragliati grazie alla magia furono scaraventati in aria oltre gli alberi. Il terzo mangia carne arrestato con preciso affondo al petto da Macad con la sua spada che lo trafisse da parte a parte.

Come previsto, essendo il fato all'apparenza a volte capriccioso, proprio quando la marmitta era sotto tiro della sparadardi il piano fallì. La fattucchiera si trovava dentro una tenda ed appena uscita usò subito le Catene dell'Oltretomba, una magia maligna capace di generare una forza tenebrosa pronta ad immobilizzare immediatamente gli aggressori. I due giovani membri dell'ordine furono avvinghiati dalla spirale di energia occulta della strega e non riuscivano a muoversi, sentivano anzi le forze diminuire ed essere attirati al suolo.

Anche se gli orchi ed i goblin erano oramai esaminati, la fattucchiera aveva vinto usando l'astuzia e a sua volta la sorpresa. Un altro errore commesso per la poca esperienza ed il mago si incolpava della propria stoltezza. La strega soddisfatta osservava i due giovani intrepidi che avevano osato disturbarla, con sguardo infastidito verso gli aggressori e smorfie di disgusto verso i propri servi caduti sotto i colpi nemici, parlò a coloro ancora vivi.

*Zena* : " Arditi e stupidi. Pensavate veramente di rimediare così velocemente al mio maleficio? Certo la nube grigia sarebbe svanita e con essa le mie adorabili creature, peccato che oramai i cittadini di Ghior hanno già pagato la loro sfrontatezza, sono il dono per la morte. E,

miei giovani eroi, sarete presto vittime dello stesso dolore che siete venuti a fermare."

La fattucchiera sollevò la mano destra e con l'uso della magia tolse la spada a Macad scagliandola contro un albero. Poi alzò la mano sinistra e dalla bocca il suo canto maligno si elevò verso il cielo. Zena chiamò a se uno sciame di zanzare e contemplando gli stolti disse : " Dalla morte sono state strappate e morte seminano per il mio diletto. Sono io la causa di questo flagello e mi compiaccio della fine di voi campagnoli. Avete osato intromettervi nella mia missione e questo io non posso tollerarlo. Per il sostegno dato a Tituria e di conseguenza al granducato state pagando, chissà, magari, rimanendo estranei al conflitto sareste sfuggiti qualche altro anno alla vista del mio signore. Entrando in scena, invece, siete divenuti lo sfogo per la sua e la mia di collera. Morirete senza scoprire quali enormi cambiamenti avverranno in questo triste e sconsolato mondo. Ma non avete scampo, poveri, stolti ed ingenui giovani e pazzi eroi."

La fattucchiera assaporava il momento, gli occhi dei due avanti a se impotenti in attesa di essere avvelenati e costretti a morire erano per lei un giubilo. Zena adorava la paura umana, non era per lei nutrimento come altri maligni esseri, bensì uno dei suoi piaceri personali a cui non poteva rinunciare.

Sorridendo, la strega abbassò la mano sinistra ed i suoi portatori di morte attaccarono. Avvolti dai fumi grigi, i copri dei due divennero vittime delle punture continue e penetranti, il dolore provato emozionava Zena. Immediatamente le forze di Macad e Randall vennero meno e si dovettero sottomettere completamente alla magia d'imprigionamento ancora in atto.

Gli occhi subivano l'effetto del veleno, la vista annerita e le immagini sfocavano, lo sciame appariva solo una fitta nebbia soffocante. Poi diffusa la voce avvinghiata dalla stretta delle fitte provate ed infine lo svenimento. La strega interruppe il suo attacco, il sapore del dolore la inebriava, nondimeno il veleno inoculato era sufficiente per uccidere quei due stupidi eroi.

Meglio, pensò la donna, una morte lenta e dolorosa che eliminarli subito, sarebbe stato un ingiustificato favore. Così Zena si allontanò accompagnata dalle sue zanzare soddisfatta di avere ucciso nuovamente usando una deliziosa crudeltà. Sembrava essere giunto subito il momento della somma sconfitta di coloro trasportati in un mondo poco conosciuto e divenuto la loro tomba.

Con poca forza ancora, sufficiente ad aprire le palpebre, Macad pensava di osservare per l'ultima volta il mondo e dire addio alla vita. E durante

il suo saluto intravide una figura china su Randall mentre soffiava sul suo viso una polvere viola. Bianca e lucente era la sua veste, forse l'effetto del veleno provocava forti allucinazioni ed il mago credeva di vedere qualcosa di inesistente. Oppure era uno spirito dell'Oltremondo venuto per dare il commiato ai due membri dell'ordine. Dopo la figura si avvicinò a Macad e su di lui soffiò la polvere viola che immediato sollievo concesse dal dolore.

Gli occhi del mago si chiusero, non riusciva più a combattere, era stremato dal veleno nel suo corpo. Anche la figura bianca scomparve lasciando solamente un soffio di vento portatore di parole precise : " Non questo è il tuo momento e non qui cadrai." Il dolore sparì come il senso di impotenza, la forza lentamente tornava, quella polvere doveva essere un rimedio medicamentoso molto potente. Anche se la stanchezza era molta, una voce nel nulla chiamava Macad volenterosa a riportarlo al mondo reale. Era conosciuta, apparteneva alla sua amica; si trattava di Zafira.

Il mago aprì gli occhi e vide la sua compagna d'avventura e dietro di lei il sole ancora vivo nel cielo ed ancora la voce amica parlò, " Riprenditi, apri gli occhi. Cosa vi è accaduto?". Il mago avvertiva lo scomparire totale degli effetti veleniferi delle zanzare e riusciva a parlare. Tutto merito di quello strano soccorritore dalla lucentezza vivida e della sua polvere viola.

Con il vigore che ritornava nel corpo anche il dovere si faceva sentire intensamente, " La marmitta serve per il maleficio delle zanzare. Abbiamo tentato di distruggerla, ma la strega ci ha attaccati all'improvviso e siamo stati catturati.". Zafira prese la boccetta consegnatale dal maestro e invitò l'amico a bere un sorso del suo contenuto, " Questa pozione ti renderà completamente immune al veleno delle zanzare morte. Già Randall l'ha bevuta e si è messo a lavoro sul suo alambicco e presto ne creerà altra per gli abitanti della città. Sono partita subito dopo di voi e con me anche Abigaile, figlia di Golfredo, comandante delle guardie di Tituria, nostra compagna dell'ordine. Maestro Anson sapeva bene che voi avevate bisogno di aiuto, conosce la tua testa matta."

Macad bevve il sorso della pozione, anche se sapeva essere inutile. Già lui e Randall erano immuni dal veleno ed erano salvi per l'intervento di uno sconosciuto. Qualcuno li aveva soccorsi, ma il mago preferì non dire nulla, difficile sarebbe stato raccontare di un aiuto estraneo in un raduna sperduta dentro un bosco. Dopo circa mezz'ora le forze erano tornate completamente, la marmitta distrutta e Randall era riuscito grazie all'alambicco magico a creare altro antidoto. Abigaile di ritorno li

raggiunse, presentando e subito riferendo della sua ispezione e di ciò che aveva visto.

*Abigaile* : " La nube grigia sulla città è sparita e con essa le zanzare, questo non significa che la via sia sicura. La fattucchiera ci attende, allarmata dallo sparire del sortilegio, e sicuramente ha altri servi a sua disposizione pronti a darci il benvenuto."

*Macad* : " Ci stanno aspettando, ovvio. Noi lo sappiamo, come sappiamo di dovere entrare velocemente e fermarli. Io e Randall abbiamo assaporato la loro determinazione e quasi siamo morti. Dobbiamo salvare i cittadini ancora vivi, al contempo trovare mio nonno, con il suo aiuto non vi saranno problemi a combattere la fattucchiera. Quella malvagia donna non aveva nessun rimorso, niente emozioni nei suoi occhi, solo il desiderio empio di spargere dolore e morte. Ucciderà tutti e solamente dopo sceglierà di lasciare la città. Come morte ha donato a Ghior noi la doneremo a lei."

*Zafira* : " Hai detto che tuo nonno è qui prigioniero, se non sbaglio. Sai dove si trova?"

*Macad* : " Sono certo che lui sia qui, come sono certo che sia rimasto vittima del sortilegio e vittima di una cattura. Non ho idea di dove si trovi in questo preciso momento, certamente sarà prigioniero ed isolato, non è uomo da lasciarsi intimorire dalla strega ed i suoi servitori e certamente gli avrà dimostrato la sua tenacia. Ed è vivo, chiuso da qualche parte."

*Abigaile* : " Troviamolo, poi catturiamo la strega e prima di ucciderla le chiederemo il perché di questo massacro."

*Macad* : " La fattucchiera, convinta della nostra imminente morte, ha detto poco, ma era allo stesso tempo molto. Per ordini del suo signore ha diffuso l'epidemia nella penisola come punizione della nostra reazione contro i suoi servi."

*Zafira* : " Allora è un'invitata intenta ad obbedire ad ordini precisi, una vendetta dettata dalla rabbia. Il re Orrel la comanda, per suo volere Ghior è caduta."

*Macad* : " No, non lui, quella donna troppo è imbevuta di malignità da non potere sopportare di vivere in mezzo agli uomini. Ella proviene da un luogo dove dimora l'odio perennemente, anche la sua pelle ne trasuda e l'odore della morte la segue. La magia usata contro Ghior è molto potente, anche se la fattucchiera non è strega da poco, sottomettere una città intera non è cosa facile. Il suo padrone deve averla dotata del potere necessario e il re Orrel non è un mago, né potrebbe comandare una tale spietatezza con braccia e gambe. Serve una crudeltà più forte e capace di

spaventare la fattucchiera spingendola ad obbedire con fedeltà indiscutibile."

*Zafira* : " Se un mago potente ha deciso di unirsi al nemico dobbiamo obbedire agli ordini di Anson, salvare tuo nonno e tornare a Tituria. Decideremo come reagire a questo attacco e poi interverremo, ma aiutati dai soldati riusciremo a ristabilire l'ordine nella penisola e scacciare il conquistatore."

*Macad* : " Non hai visto con i tuoi occhi l'effetto del veleno di quelle malefiche zanzare? Anche attualmente è molto tardi, tanta gente sarà morta e se perdiamo altro tempo per percorrere leghe di distanza sarà inutile progettare piani di attacco o difesa. Non vi sarà più nulla da salvare. Io dico di liberare il nonno e scacciare la fattucchiera dalla città. Non molti orchi ci sono, pochi, forse una scorta per la strega e niente più, non loro erano il cuore di questo massacro. Le zanzare lo strumento impiegato, orde di mangia carne potevano essere avvistate, invece quegli insetti erano già qui."

*Abigaile* : " Allora entriamo, cerchiamo tuo nonno, eliminiamo le poche guardie che vi sono presenti, uccidiamo la fattucchiera e salveremo salvato la città. Tu sei sicuro che ad attenderci non vi sia un esercito e questo è sufficiente."

*Macad* : " Non vi sono milizie presenti. Anche gli orchi dovevano proteggersi dalle zanzare e dal loro veleno. Se un'armata avesse soggiornato qui, inevitabilmente sarebbe stata vittima del loro stesso male. Pochi, nascosti nel bosco, ti ripeto solo una scorta per la strega. Sono sicuro, possiamo attaccare e scacciare il nemico, abbiamo la forza sufficiente per riuscirci."

*Abigaile* : " Hai ragione, non un esercito, una guardia ha seguito la fattucchiera; nessuna traccia di una marcia di soldati. Io sono della tua stessa opinione, se andiamo via non vi sarà bisogno di tornare.

Dobbiamo ora intervenire e salvare i sopravvissuti. Attaccare la città e scacciare il male è il nostro compito attuale."

Lo spirito impetuoso di Macad lo aveva trascinato quasi verso la morte ed ora suggeriva il migliore intento valutato alla stregua della precaria situazione. La guerriera, abituata alla strategia, non facile preda della sconsideratezza, riconosceva nelle parole del suo nuovo compagno d'avventura la verità. Appena entrata nell'ordine non certo poteva inaugurare il suo servizio al bene abbandonando innocenti ad una sicura morte.

Randall non era contrario, timoroso certamente, adirato profondamente, la fattucchiera era la persona cercata, l'origine dei suoi dolori, colei che doveva pagare per il tremendo crimine perpetrato ai suoi genitori. Gli

occhi erano senzienti, pronto ad usare la sua sparadardi contro ogni tipo di nemico.

*Macad* : " Concordato, noi quattro, membri dell'ordine abbiamo fatto un giuramento e qui noi lo rispetteremo. Andremo dentro la città spianando la strada da tutti i nemici che incontreremo e scacceremo la fattucchiera dalla penisola di Tamak."

*Zafira* : " Sembra una discussione già sentita. Voi che usate armi avete le stesse idee in testa. Sono anch'io a favore per attaccare la città, sperando che il dio Haat ci sia accanto per proteggerci. Non voglio mandarvi da soli tra quelle case bianche e strade deserte, dovrei poi venirvi a riprendere, mi risparmio l'attesa. Andiamo e prendiamo a calci quella strega."

La decisione presa, in ossequio al giuramento ed ancor di più al loro animo i membri dell'ordine, i giovani si preparavano ad invadere, loro solamente, la città caduta preda del nemico.

Randall, mentre i suoi compagni discutevano, oltre alla pozione principale aveva unito all'antidoto anche il succo della carne di bonnacon e il risultato era contenuto in una fiala. L'alchimista aveva scoperto come avesse il potere di accelerare il fine del veleno ed anche gli effetti delle pozioni in genere. Stringendo quei dardi nelle mani, immaginava con la fantasia il momento della sua vendetta, ma al contempo percepiva come fosse quell'astio dentro di lui sensazione non gradita.

Oramai pronti a galoppare alla volta di Ghior, inutile adoperare troppi sotterfugi per entrare in città. Macad, Zafira e Abigaile avrebbero attirato l'attenzione e Randall avrebbe avuto il compito di trovare il nonno e liberarlo. Anticipando l'inizio dell'azione, l'alchimista comunicò precise parole ai suoi compagni, " La morte della fattucchiera è mia di diritto. Lei deve pagare per ciò che ha fatto sia ai miei genitori che alla brava gente della penisola ed io la trafiggerò con i miei dardi uccidendola.". Nessuna obiezione, gli altri avrebbero rispettato il volere di un uomo la cui famiglia era stata distrutta dall'opera malvagia di quella strega.

La missione ebbe inizio, Randall prese una stradina tra i campi per non lasciarsi vedere dagli orchi. Il resto del gruppo, sui cavalli, in mezzo al campo coltivato ed avanti le case della città si mostravano, attiravano l'attenzione su di loro e consentivano al compagno di avvicinarsi con maggiore sicurezza. Da lontano già si scorgevano movimenti, erano certo i nemici che osservavano e con un solo urlo di coraggio, i tre galopparono verso l'ingresso principale di Ghior pronti allo scontro, "



Cacciamo i cani malvagi dalla nostra terra!" ed il giovane mago dette inizio alla carica.

Dai campi coltivati, con il sole ad ornamento, quasi a proteggere, avvolti dai colori della natura, una leggera brezza a smuovere quel mare, il potente nitrito di Egus solcò il frumento che quasi si discostava per non intralciare il cammino degli eroi. Frece nell'imbrunire contro gli stolti assalitori e magia a renderle vane come protezione. Un'avanzata compiuta da pochi, forse folle ed avventata, eppure in coloro che guardavano quei giovani avvicinarsi mostrando sicurezza, suscitavano timore.

Appena superati gli iniziali palazzi, alcuni goblin apparvero sul tetto delle case. Facili bersagli per l'arco di Abigaile e le sfere di Zafira, mentre Macad, impetuoso ed impietoso, si occupava di due orchi sbucati all'improvviso e pronti a sbarrare la strada. Il percorso verso la piazza principale della città divenne il campo di battaglia. I nemici sbucavano dai propri nascondigli agguerriti e minacciosi, non numerosi, gestibili, pronti a perire, sgorgavano come il sangue malato di quella morta città per avvelenare i tre giovani eroi.

Dall'alto i corpi cadevano al suolo trafitti da frecce o arsi dal fuoco, una pioggia di mostri al passaggio degli appartenenti all'ordine considerata quasi una gradita accoglienza. Un piccolo gruppo di orchi, tuttavia, prepararono le proprie lance per arrestare la corsa dei cavali, Macad non cedette, chiedendo a Egus di galoppare più velocemente e concentrando la forza della magia e del suo Spirito ricorse all'uso delle Saette Spirituali la cui potenza squarciò le carni e distrusse le lance degli stupidi orchi che frapostisi con decisione tra lui e la salvezza della città di Ghior.

Intanto Randall si muoveva per le vie laterali e, rimanendo nascosto, udiva con attenzione all'inizio solo il rumore dello scontro, degli zoccoli dei cavalli, dei versi dei mangia carne e delle sfere di fuoco infrangersi contro il nemico. L'alchimista si chiedeva dove potere iniziare la sua ricerca, in che luogo Maruk e i cittadini erano stati condotti ed erano prigionieri il suo attuale assillo. Poi le voci roche di tre goblin attirarono la sua attenzione. Essi deambulavano verso un piccolo capanno isolato appena fuori i confini cittadini. Si posero a sua difesa osservandosi attorno per cercare nemici.

Randall ebbe chiaro immediatamente cosa stesse accadendo; inutile difendere un capanno lontano dalla battaglia, significava che al suo interno vi era qualcosa o qualcuno d'importante. Forse in quel casotto incatenato attendeva il vecchio Maruk. Senza farsi notare l'alchimista si avvicinò e si nascose dietro alcune casse, prese la sua sparadardi poi

sollevò un quadratino di metallo attraverso il quale prendere meglio la mira i goblin. Usò il dardo corrosivo in direzione del più vicino dei tre avversari, in modo tale da permettere alla forza impressa allo stesso dardo di spingere, nel preciso momento della rottura, il veleno anche verso gli altri. Così avvenne: il liquido corrosivo si sparse colpendo tutti assieme i tre goblin le cui carni cominciarono a sfrigolare come se messe sul braciere.

Randall raggiunse il capanno chiuso con grossi lucchetti, all'interno, al buio, disteso per terra, all'apparenza solo un corpo senza vita, scorse Maruk, anche lui colpito dall'epidemia. L'alchimista prese l'antidoto speciale, quello prodotto unendo il succo di carne di bonnacon, e si preparò a lanciarla al nonno, il quale sfinito riusciva a malapena a sollevare le palpebre e vedere una ombra osservarlo dalla grata sulla porta. Con la voce il letterato provò ad invogliare l'anziano, " Maruk, ascoltami, sono io, Randall. Ho un rimedio rapido contro il veleno delle zanzare, bevi il contenuto del flaconcino che ho nelle mani e guarirai all'istante. Un ultimo sforzo e sarai salvo, poi potremo fuggire da questa città."

Il giovane ebbe il tempo di lanciare il suo rimedio quando un goblin lo assalì alle spalle e lo scaraventò a terra. La creatura era sopraggiunta dopo avere udito i versi di dolore dei suoi simili, estrasse il suo pugnale arrugginito e con il sorriso a denti aguzzi, tipico della sua specie, si avventò contro il suo nemico. Randall combatteva con coraggio contro il famelico mostro, il quale agognava in quel momento più di ogni altra cosa di infilzare le carni e raggiungere il cuore dell'uomo avanti a se rigirando la lama per diletto.

Intanto all'interno del capanno, con poca la forza rimasta, Maruk prese il flaconcino e riuscì a berne il contenuto. All'esterno Randall era coinvolto nel suo combattimento contro la morte, la soluzione accanto a se, prese una pietra e colpì l'assalitore alla testa. Il goblin accusò il primo colpo e non cedette continuando a spingere il suo pugnale ed il giovane lo percosse nuovamente: una seconda, una terza ed una quarta volta con impeto e grida.

Il giovane si liberò dalla stretta e dette il colpo di grazia al goblin uccidendolo. Si era liberato del nemico, adesso poteva portare a termine il suo compito e salvare Maruk dalla prigionia. Tornò in piedi, lo scontro diretto non era pratica per lui ed in parte claudicante si avviò verso il capanno.

Il suo camminare, tuttavia, si arrestò quasi immediatamente quando un numero imprecisato di versi rabbiosi lo colse alle spalle. L'alchimista si voltò e vide altri goblin con armi di ferro pronti ad ucciderlo; erano

troppi anche per colpirli con la spada perché la distanza troppo breve gli avrebbe concesso di avventarsi con rabbiosa determinazione dilaniando il suo corpo. " Così non è giusto. Non ho neanche una spada. Che sia il volere di Haat, avanti bestie immonde, chi si fa sotto per assaggiare la mia solidità?", parole coraggiose, accompagnate dal tremolio delle gambe.

Quando il destino appariva segnato e la dipartita aveva solamente d'essere accolta, la porta del capanno venne abbattuta e frantumata come fosse di terracotta. Maruk, grazie alla pozione bevuta, aveva riacquisito le forze immediatamente, il suo vigore fiammeggiava nei suoi occhi esprimeva la collera. Il nonno stringeva una spada di acciaio a due mani, il cui filo era doppio rispetto al normale ed il suo sorriso era quello di un guerriero pronto a combattere.

La fattucchiera lo aveva imprigionato lasciandogli la sua arma, spavalda era convinta della sicura dipartita del vecchio e l'oggetto appuntito rappresentava solo l'ultima ancora per la vita, un altro delizioso gesto di crudeltà verso un uomo morente. Peccato che la donna malvagia e spietata sconosceva la superba indole e resistenza di Maruk l'anziano cavaliere.

L'uomo si gettò nella mischia e con un fendente della sua spada trafisse un goblin e lo sollevò in aria quasi fosse una sterpaglia cresciuta con l'inganno nel giardino. Mai Randall lo aveva visto combattere e rimanendo di lato ringraziò il cielo di non doverlo mai incontrare come nemico. Nessuna arma o scudo contro il vecchio Maruk resisteva opponendosi a lui, con destrezza ed astuzia, movimenti rapidi e sicuri, il filo e la punta della spada di acciaio sembravano suonare gli strumenti dei musicisti invece di togliere la vita.

Nessuna salvezza per gli assalitori, tutti giacevano a terra privi di vita, con profondi e netti tagli sul corpo orripilante o teste mozzate con precisione. Il vecchio cavaliere era contento di vedere Randall e sapeva che non era solo, poiché aveva galoppato verso Ghior in compagnia dell'amico di sempre.

*Maruk* : " Ragazzo mio, sono contento di vederti, e l'altro stolto dove si trova?"

*Randall* : " Insieme alle nostre compagne di avventura stolte a correre per le vie della città cospargendo stoltezza mentre io sono venuto a cercarti. Sì, siamo stolti."

*Maruk* : " Allora raggiungiamoli in fretta. Il nemico non è da sottovalutare. Voci cupe ho sentito dalla mia prigionia provenire da figure tenebrose nascoste nella notte. Il nemico è forte e sta mandando i

suoi servi più feroci per portare distruzione nelle Terre della Tranquillità."

Con tristi occhi che poche volte erano stati dipinti sul viso allegro, la voce raccontò rapidamente l'infausto accadimento : " Maruk, i miei genitori sono morti.". Il vecchio cavaliere era partito lasciando Ben e la moglie in salute, adesso apprendeva di come il suo amico di battaglia fosse caduto vittima della stregoneria. Gli occhi non tradivano e l'animo sofferente di Maruk visibile scolpito sulla faccia, ma le sue parole, anche se coprivano le emozioni, erano le uniche da dovere sentire in quel momento : " Andiamo, non è il tempo di rimpiangere i nostri caduti. Dopo la battaglia, ragazzo mio, pregheremo per loro, ma abbiamo da esitare che il numero dei nostri morti aumenti ancora. Randall, a costo di vivere per secoli, l'artefice dei nostri attuali dolori e patimenti, pagherà il suo crimine per mano mia."

I due si misero in cammino, circospetti nel muoversi tra i palazzi, entro i quali potevano celarsi i nemici. Ed uno di essi aprì una finestra e con l'ascia cercò di colpire l'alchimista a tradimento, senza quasi donargli attenzione, come un fastidio di poco conto. Ma il vecchio cavaliere lo trafisse e lo scaraventò contro la parete del palazzo di fronte mostrando una forza sovrumana difficilmente riscontrabile in altri uomini considerati comuni.

*Randall* : " Maruk... non ti avevo mai visto combattere sino ad oggi, sei formidabile."

*Maruk* : " Anche tuo padre era un prode con la sua ascia, i nemici tremavano quando lui scendeva in campo e parecchi preferivano la fuga lesta."

*Randall* : " Mio padre un guerriero... Non avrei mai immaginato lui con un'armatura ed un'ascia mentre combatte. Spero che non abbia sofferto prima di cedere alla malattia."

*Maruk* : " Tuo padre ha sempre posseduto l'orgoglio del guerriero. Anche se sofferente non lo avrebbe mai mostrato. I ricordi di lui non mi lasceranno mai e mi accompagneranno per sempre; con lui muore una parte di me. Sempre uomo rispettoso delle leggi e delle proprie decisioni, non si tirava mai indietro avanti le avversità. Aveva abbandonato l'ascia per dedicarsi ai libri per te e renderti il dotto che oggi tu sei, perché come lui diceva sovente : *mio figlio è il mio compito più importante.*"

*Randall* : " Sì, mio padre mi portava continuamente nuovi libri e badava a me cercando di darmi tutto quello che poteva. Sai, ora che rimembro, tu nel tuo modo di affrontare i nemici mi ricordi un racconto di gesta eroiche e un disegno su uno dei miei libri, uno dei preferiti di mio padre.

Menzionava la storia del valoroso cavaliere Tedior il Leone Bianco, l'eroe dell'Impero del Sud, il più giovane generale di guerra della storia del regno. Il cavaliere al servizio dei nobili intenti e mai sconfitto in battaglia. Conosci la sua leggenda?"

*Maruk* : " Conoscere? Mai sentita, forse frequentavamo diversi campi di battaglia. Andiamo ragazzo, abbiamo da salvare Macad e la sua impetuosa testa matta, tra questi palazzi gli avversari sono presenti ed agguerriti."

I due corsero in direzione del suono dei cavalli e le urla degli scontri, percorrendo alcune delle caratteristiche vie strette della città, osservando finestre e tetti alla ricerca dell'agguato. Rumori intensi di battaglia echeggiavano dove poco tempo addietro le voci dei numerosi cittadini risuonavano come linfa vitale della stessa Ghior, indicavano dove gli spavaldi correvano.

Dopo avere seminato i cadaveri degli ostili incontrati, i tre a galoppo avevano percorso la strada principale fino alla piazza centrale dove un gruppo di orchi li attendeva. Fermi l'uno avanti agli altri, nemici avanti a nemici, silenzio in tutta la città, nessun fracasso o semplice sibilo a testimoniare la presenza di vita oltre i due schieramenti. Neanche corpi di abitanti erano stati visti, tutto abbandonato, tutto desolato, solo ostili famelici e frenetici attacchi.

Nell'osservare, dietro lo schieramento nemico, Macad intravide un uomo penzolante incatenato a dei pilastri. Il volto conosciuto, lo riconobbe come il vicesindaco Zidone, l'unico corpo privo di vita appartenente ad un uomo visto in città oltre i cadaveri nei campi coltivati.

*Macad* : " Non ho scorto malati o cadaveri durante la cavalcata tra gli edifici. Solo orchi e goblin. E adesso vedo Zidone. Il suo fallimento gli è costato la vita."

*Abigaile* : " L'ho notato anch'io. Ho paura che gli abitanti siano stati portati via, magari imprigionati e malati da qualche parte. La città è deserta."

*Macad* : " Allora, per i caduti combatteremo e per le genti incarcerate da questi mostri per donargli nuovamente la libertà. La rigogliosa città di Ghior non sarà trofeo dei mangia carne, non perderemo queste case perché sarebbe il passo iniziale per la conquista e la distruzione della penisola di Tamak e la sua gente."

Il mago estrasse la sua spada, Zafira stringeva già il suo bastone magico e Abigaile impugnava il proprio arco fatato. Decisi a sconfiggere velocemente il nemico ed a ritrovare le persone ancora vive ed imprigionate per sottrarle dalle angherie e crudeltà del conquistatore

insensibile. Pochi gli orchi ed i goblin sopravvissuti e presenti per combattere, non sarebbero stati un grosso problema. Soli, senza guida, la strega non c'era e non li avrebbe sostenuti con i propri artifici magici e velenosi. Ma neanche il piede toccò il suolo, che il rumore di mura distrutte e calcinacci che crollavano fece imbizzarrire i cavalli ed i tre finirono disarcionati.

Dall'alto di uno degli edifici un'ombra si lasciò cadere senza minimamente preoccuparsi delle sette pertiche di altezza. Al suo arrivo al suolo il rumore tonfo e pesante del nuovo nemico annunciava minaccia imminente. Neanche la pavimentazione aveva resistito a tanta potenza frantumandosi sotto la pesante mole, mentre lo sbraitare delle bestie acclamava.

Alto una pertica ed un cubito con pesante corazza di ferro ed una possente ascia il cui solo filo luccicante era largo quanto una spada: un enorme minotauro con le corna foderate di ferro si era presentato per la battaglia. Occhi gialli e piccoli, coperti in parte dalla lunga criniera nera e ruvida, conficcate sulle narici due puntoni di acciaio luccicante, accompagnava la sua persona con un continuo sbuffare aggressivo ed inquietante. I tre giovani membri si alzarono velocemente da terra e si prepararono allo scontro, ma prima Zafira comunicò le notizie in suo possesso.

*Zafira* : " Il mostro avanti a noi è Parif Corna di Ferro, capo del villaggio dei Minotauri dell'Oblio. Sono servi del male, il maestro Anson mi ha messo in guarda da creature come quella innanzi a noi. E colui che abbiamo da combattere è conosciuto come uno dei peggiori nemici di Tituria."

*Macad* : " E tutto quello che mi serve sapere. Un nemico si è presentato e per questo conoscerà la mia spada."

*Abigaile* : " Abbiamo anche gli orchi da fronteggiare, non dimentichiamo la loro fetida presenza."

*Macad* : " Allora voi pensate a coloro che si avvicinano usando arco e magia ed io terrò a bada il minotauro. Che la luce di Haat ci illumini proteggendoci e sostenendoci nella liberazione della città di Ghior. Alla battaglia!"

Il mago corse verso il minotauro e questi con la sua possente figura si preparò a ricevere l'umano, ma quando Macad fu avanti al suo nemico, il cui pensate fiato smuoveva la polvere, scansò la possente ascia in scivolata e passando sotto la bestia sopravvisse al primo attacco. E senza esitazione usò la sua eroica arma per ferire le enormi e possenti gambe di Parif. Quello sarebbe stato il modo migliore per indebolire i

movimenti del nemico, il suo stesso peso avrebbe indebolito il suo nerboruto corpo.

Zafira e Abigaile usavano magia e frecce per rallentare l'avvicinamento degli orchi e dei goblin, la distanza da percorrere sarebbe significata morte per molti di loro. L'abile arciera ricorse subito al potere del suo arco e la freccia scoccata si moltiplicò magicamente in dieci letali saette di morte. La maga usò le sue sfere di fuoco ed i nemici venivano avvolti dalle fiamme. Coloro, nondimeno, che erano sopravvissuti all'ardore e le precise cuspidi letali erano sufficienti per attentare alla vita delle due donne.

La guerriera scoccava e scansava, evitava le spade e affondava il suo pugnale a lunga lama quando incoccare divenne difficile. La compagna ricorse all'incanto Ruru per proteggersi e la sua forza venne meno; la maga era esausta, la stanchezza e niente riposo l'avevano troppo indebolita e lei aveva sopravvalutato la propria resistenza. E solo il rumore di mura abbattute le impedì di inginocchiarsi, poiché lo spavaldo combatteva contro quasi invincibile avversario, per cui lei non doveva assolutamente cedere.

Macad affrontava Parif il quale anche se enorme ed all'apparenza lento, dimostrava nei movimenti fastidiosa lestezza. La sua ascia abbatteva pilastri e le sue corna infrangevano grosse mura, il mago riusciva a stento a scansare i colpi del minotauro che non esitava a continuare ad attaccare. Il peso della sua arma ed armatura non costituivano per lui un impedimento come augurato da Macad che avvertì anche lui, come la compagna, la stanchezza ed il suo avversario era potente e difficile da affrontare anche per prodi cavalieri in forze.

Per sottrarsi ai troppi attacchi, il giovane mago entrò all'interno di una delle abitazioni per riuscire ad avere un attimo di respiro. Ma la grossa creatura comprovò la sua contrarietà a quella fuga improvvisa abbattendo le mura senza esitazione, costringendo l'uomo a combattere contro la famelica pretesa di morte nella casa la quale, però, rendeva difficili i movimenti del minotauro.

Parif toccava il soffitto con la testa ed i suoi movimenti erano impediti da tramezzi e pareti. Luogo per uomini e non per minotauri, quel vantaggio era per il mago il migliore modo per fronteggiare una tale forza. Macad approfittò dei limiti dell'avversario per ferirlo al braccio destro e subito usare uno spiraglio per uscire all'esterno sfuggendo di nuovo all'impeto aggressivo.

Parif si infuriò appena vide il suo sangue gocciolare e bagnare il pavimento, nessun umano poteva ferirlo e vivere. E portando con sé parte della muratura ed intonaci e mobili, il feroce Corna di Ferro

raggiunsero il mago alla luce del sole e con collera la bestia continuò a guerreggiare contro di lui. Con incredibile velocità, non propria di una figura tanto imponente, il minotauro impedì a Macad di scampare nuovamente alle sue attenzioni e lo spinse contro le bianche pareti di uno dei palazzi.

Zafira, accerchiata dai mangia carne, appena si accorse del pericolo incombente sul compagno, usò le forze rimanenti per scagliare una forte sfera di fuoco al volto di Parif. Subito l'incanto, il possente nemico abbassò la guardia e mentre le fiamme ardevano il suo volto, il mago affondò la lama al fianco, tra le fasce di cuoio intrecciate, dove l'armatura non proteggeva.

Parif era stordito e dolorante ed il momento migliore era giunto per abatterlo con decisione, proprio mentre le sue difese erano totalmente abbassate. Macad concentrò la sua forza, elevò il potere dello Spirito per imprimerlo nella sua spada e renderla più potente e si lanciò verso il nemico, usando alcuni sacchi pieni di grano come appoggio, compì un salto ed usò il Balzo del Leone.

Il potente minotauro si accorse dell'attacco e frappose la propria ascia per parare quella che considerava balordo tentativo di un misero moscerino appartenente alla razza umana. Ma, con suo profondo dispiacere, tanto forte la manifestazione dello Spirito e tanto potente divenne il colpo che l'ascia s'infranse permettendo alla spada del mago di ferirlo sull'orrenda faccia, strappandogli uno dei suoi gialli occhi ed obbligandolo a gridare per il dolore.

Macad cadde per terra e la spada gli scivolò dalle mani. Il contraccolpo lo aveva ferito ai polsi ed il suo corpo era stremato, troppo aveva preteso da sé stesso e nell'attuale momento di bisogno, coglieva la sua persona priva di forze ed in balia dell'arrabbiato nemico. Parif, con il volto deturpato dalle fiamme e con una vistosa ferita sanguinante, stringeva ancora quello che rimaneva della sua arma e si preparò a massacrare lo stolto che troppo aveva osato.

Se molto odio all'inizio il minotauro serbava per gli uomini, ciò che provava attualmente rappresentava la pura esaltazione della vendetta come riscatto per le ferite subite e per l'oltraggio di essere stato sfigurato da un misero umano. Il possente braccio copriva il sole e l'ombra su Macad annunciava l'imminente fine, la morte già aveva urlato il suo nome, poche ore erano trascorse da quando il veleno circolava nel suo sangue e un'altra volta la sua vita stava per essere troncata.

Quando Parif mosse il primo muscolo per consegnare la sua impietosa sentenza, un nuovo Balzo del Leone venne compiuto. Maruk aveva raggiunto il nipote ed il suo affondo fu rapido, preciso e letale. La testa



ed il braccio che brandiva l'arma volarono in aria tranciati di netto. Gli orchi rimasti fuggirono terrorizzati alla vista di un uomo talmente potente e Maruk soccorse il nipote ancora a terra e stremato dallo scontro violento con il mostro.

*Maruk* : " Ottimo colpo ragazzo mio. Ti ho visto con i miei occhi sferrare il tuo balzo. Ottimo affondo e scatto compiuto nel momento propizio, hai imparato bene."

*Macad* : " Non sono riuscito ad abbattere il minotauro, anzi, io sono finito a terra prossimo a subire la disfatta. Se non fossi arrivato tu, sarei morto."

*Maruk* : " Devi essere esigente con te stesso, ma non devi esagerare con te stesso. Hai infranto un'ascia di ferro enorme e la tua spada non si è frantumata. Hai eseguito bene la mossa che ti ho insegnato ed hai espresso il tuo Spirito come un vero cavaliere. Ottimo lavoro ragazzo mio, continui a crescere in forza ed esperienza. Non dimenticarlo mai, impara e sfrutta per il futuro, potrai colmare le lacune dovute alla mancanza di battaglie."

Abigaile sosteneva la esausta Zafira e Randall si guardava attorno, alla ricerca della fattucchiera, l'artefice principale dei suoi patimenti. Di lei nessuna traccia ed il desiderio di vendetta dell'alchimista rimaneva deluso, almeno per il momento. Il nonno dette risposta a quella ricerca quasi forsennata condotta con occhi ed orecchie, sapendo anche di dovere intervenire sull'impeto dimostrato da chi non era solito a tali comportamenti.

*Maruk* : " Randall, non cercare oltre quel volto infame. Lei non è qui, cavalli sono partiti seguendo la costa. Ho udito la sua voce stanotte, o di mattina, non ricordo bene. Io so che lei doveva andare anticipando il venire del giorno e ricordava ai suoi seguaci di uccidere chiunque fosse venuto in città. Credo che stia raggiungendo il granducato, parteciperà all'attacco, non si sottrarrà la gioia di vedere genti soffrire. È creatura vogliosa di sangue, morti in un campo di battaglia sono per lei un invito troppo forte. Ma ti prometto ragazzo la troveremo, non sfuggirà alla giusta punizione per i suoi crimini. Il nostro sangue di giusti ed onesti bolle di rabbia."

Randall annuì con sconsolata delusione, anche se in parte dentro forse un cenno di sollievo venne disegnato quale espressione. La sua vendetta avrebbe avuto sostegno da parte di Maruk e la donna maligna avrebbe pagato per il suo crimine. Poteva rilassare le sue carni, cercare riposo dalle fatiche accumulate ed anche il giovane mago avvertiva forte la stanchezza, eppure ancora cercava, ma nessuna voce, nessun lamento o richiesta di aiuto, solo dolore dalle ferite sul corpo. Ancora la città era

vuota e la domanda era ovvia, ma intensa era la paura provava nel rivolgerla a suo nonno.

*Macad* : " Nonno, gli abitanti della città, vittime dell'assalto traditore, dove sono?"

*Maruk* : " Morti tutti, nipote; soffocati dal veleno delle zanzare.

Precedendo il momento del loro crollo, però, li hanno condotti fuori dalla città. Non volevano ritrovarsi il giorno dopo il lavoro di trasportare corpi morti."

*Macad* : " Siamo arrivati tardi, la fattucchiera ha portato a termine il suo compito elargendo la morte."

*Maruk* : " Erano già trapassati quando Zidone si trovava alla riunione, avevano previsto il suo fallimento oppure era già nei loro intenti uccidere i cittadini di Ghior. Hanno preceduto tutti noi e sono stati liberi di compiere questo scempio, poiché i malvagi adorano perpetrare inganno e morte."

Una città della tranquilla penisola era stata annientata nel silenzio totale dal desiderio occulto. I suoi soldati non erano certo la differenza nella imminente guerra, però diveniva un segnale della crudeltà del nemico per spaventare e abbattere gli animi era stato mandato. Nessuna vita reputata risparmiabile, tutti erano in pericolo e la morte di Ghior rappresentava la prova della volontà precisa e reale guida della imminente battaglia. Non si poteva indugiare su quei pensieri, molto ancora doveva essere fatto, decisioni importanti dovevano essere prese e piangere non era la soluzione.

*Zafira* : " Maruk ha ragione, la strega sicuramente deve essere andata a nord. L'attacco al granducato inizierà presto e lei vorrà farne parte. Dobbiamo partire, non abbiamo molto tempo, giungeremo, forse, all'inizio dell'assalto alla capitale del granducato e daremo il nostro sostegno alla difesa delle mura."

*Maruk* : " Non ti reggi in piedi giovane maga e neanche Macad ha la forza di intraprendere il lungo viaggio. Il riposo è obbligo in procinto di una battaglia come quella che ci attende, giungere avanti le porte della Città del Maestrale e non riuscire ad impugnare la spada oppure usare la magia perché troppo esausti non è un aiuto, ma un suicidio. E poi, non dimentica, Anson, sa bene di non potere condurre l'esercito della penisola in tempo per il primo attacco, avrà previsto di entrare in scena a scontro iniziato, sfruttando la sorpresa, tale che il numero dei tamakiani e tituriani appaia più grande."

In effetti partire con addosso la stanchezza non era mossa saggia, ma il tempo scemava inesorabilmente ed ogni minuto trascorso sembrava risuonare delle urla disperate di innocenti avanti alla fine della propria

esistenza. Macad ricordò la pergamena consegnatagli da Zafira, regalo di Anson, risultò al suo senno la soluzione per percorrere la strada in meno tempo.

Il mago afferrò il foglio arrotolato, lo aprì, la magia semplice da apprendere ed usare, la stessa carta conteneva energie incantate, così il giovane la mostrò ai compagni. Nelle sue pupille brillava l'ardore e l'impazienza nel correre in soccorso di altre genti, benché sconosciute, e risaltava nelle sue parole.

*Macad* : " Con la magia contenuta nella pergamena potremo percorrere le leghe che ci separano dal granducato in meno di un quarto del tempo. Ma se non abbiamo la forza di combattere inutile sarà il nostro intervento. Il nonno ha ragione, riposiamo e poi partiremo, ma abbiamo da soccorrere gli abitanti della capitale."

*Maruk* : " Il buio è oramai arrivato, ci muoveremo all'alba e con un giorno di galoppo ed alcune ore notturne, finalmente giungeremo alla capitale del granducato, la magia potrà concedere ai cavalli di sorprenderci durante il tragitto."

*Macad* : " Seppure l'esigenza del riposo è palese, non smetterò di rivolgere il mio pensiero a coloro che subiscono il peso degli intenti conquistatori. La gente del granducato non deve subire assolutamente la sorte di Ghior."

Così il gruppo decise di accamparsi, con le parole pronunciate dal giovane mago ed echeggianti nelle orecchie. Accesero un fuoco di bivacco, quasi da trovarsi nel bosco e non al centro di una città ed i membri dell'ordine si donarono un attimo di riposo. Abigaile curava i polsi di Macad usando un unguento medicamentoso e Zafira anche se distesa osservava con attenzione i palazzi, nella speranza di scorgere sopravvissuti. Maruk, tuttavia, poco distante da lei infranse ogni sua attesa ricordando le sue stesse parole.

*Maruk* : " Tutti morti, maga non cercare ancora con gli occhi, non troverai alcuno. Le loro membra riposano oltre la città, vicino al mare suppongo, in qualche grotta oppure fossa comune. La fattucchiera parlava di precisi ordini di morte e distruzione e nessun prigioniero aveva d'essere risparmiato. E non solo. La guerra al granducato non è importante quanto ciò che custodisce."

*Zafira* : " Cosa possono avere di tanto importante oltre la terra, i raccolti e le miniere?"

*Maruk* : " Un oggetto antico, mia cara, un semplice manufatto agli occhi di chi ignora, ma una disgrazia enorme per chi ha conoscenza del suo potere e scopo."

Senza altro proferire sulla questione, mantenendola riservata, almeno per il momento, il nonno si allontanò per raggiungere l'alchimista. La maga rimase assorta nel contemplare l'affermazione dell'anziano cavaliere, poiché una guerra tremenda veniva scatenata per colpa di un singolo oggetto. Dietro re Orrel, sembrava al senno attento della giovane donna, che altro nemico fungesse da autentica guida e promotore degli eventi ed aveva agito per rubare qualcosa dalle mani del granduca Eolan. Zafira si chiedeva cosa mai poteva essere di così importante da venire bramato al punto di muovere gli eserciti, ma la risposta non l'avrebbe ricevuta quella notte.

Maruk, dopo avere abbandonato alle sue spalle quel pensiero, di propria volontà, raggiunse Randall. Il giovane rimaneva in disparte con lo sguardo perso nel vuoto ed assorto in mille riflessioni. Ragionava se il conforto della morte di Zena fosse capace di allontanare parte dei suoi patimenti, a come egli era tenuto ad onorare la memoria di suo padre eguagliandone il valore e che le avventure all'orizzonte lo avrebbe condotto verso il pericolo.

Il nonno si trovava avanti all'alchimista e gli sollevò il volto usando una delle sue grosse dita, con la voce profonda uguale a quella usata per donare sollievo, disse : " Ben per me è stato più di un amico. Abbiamo vissuto assieme incredibili avventure, gioie e dolori li abbiamo assaporati uniti ed eravamo legati come fratelli. Randall, comprendo la tua perdita, ma non dimenticare mai quello che io sto per dirti: non sei solo, hai ancora un pezzo della tua famiglia accanto a te. Io e Macad siamo ancora vivi e non ti lasceremo da solo ad affrontare questo folle mondo."

Il giovane sorrise, almeno per quanto poteva e guardò il suo caro amico lasciarsi curare i polsi e dopo tornò ad osservare il nonno rivolgendogli una domanda : " Mio padre, che io pensavo essere un contadino, è stato un eroe?". Maruk si sedette accanto all'alchimista volenteroso nel rispondere oltre ciò che gli era stato chiesto. Il ricordo del suo compagno d'armi esigeva più di un semplice "Sì", la sua memoria meritava la giusta riconoscenza.

*Maruk* : " Randall, ho appreso durante il mio cammino una verità profonda ed io la condivido con te, servirà per permetterti di comprendere il motivo che ti spingeva ad usare le tue doti per spezzare altre vite. Non è una giustificazione, neanche un sollievo, ma una realtà da accogliere. Ricorda, la differenza tra un assassino ed un soldato si trova nel motivo per cui si uccide, e tra un soldato ed un eroe, almeno secondo quanto troppi credono, risiede nel numero di persone o nell'importanza di chi si uccide. Se poi vuoi sapere, però, cosa significa

essere veramente un eroe, dalla mia voce di uomo cresciuto nei campi di battaglia, impara che non è il sangue che devi inseguire, bensì rispettare il motivo per cui combatti. Un eroe per noi cavalieri è colui che lotta per salvare vite e permettere agli innocenti e giusti di prosperare. Se potessimo aiutarli usando farina e lievito saremmo panettieri, se dovessimo usare mattoni e calce, lavoreremmo come muratori, ma dobbiamo usare la spada e lo scudo perché siamo cavalieri. Tuo padre sapeva bene questo e lui, con valore ed onore, era un vero eroe. E tu, ragazzo mio, hai intrapreso una strada difficile che ti porterà ad essere all'altezza di tuo padre, dall'inizio hai dimostrato valore ed hai accantonato le tue paure per rispettare un impegno sconosciuto che ti è stato imposto. Anche tu hai cominciato la tua salita verso l'alto, in direzione l'eroismo. Che il ricordo di Bel dell'Ascia sia nostro compagno ed esempio e vegli sulle nostre vite e sia accanto a noi durante gli scontri per infonderci coraggio e non lasciarci mai in preda alle nostre interiori paure. Sei suo figlio ed onorerai la sua memoria come giusto che sia. Ai piedi della piramide, la Sacra Espressione del Bene, tuo padre porge onore al dio Haat che ha servito durante la sua vita e consegna nelle sue mani preghiere per noi e soprattutto per te, non dimenticarlo mai, rimarrai suo figlio, qualsiasi cosa accadrà nel futuro. Sii fiero di lui e sii fiero di te stesso."

Con le quelle parole l'animo di Randall trovò uno sperato sollievo, con il possente braccio di Maruk sulla spalla meno tristezza lo affliggeva nel ricordo dei defunti. La così notte trascorse, con la ricerca del meritato riposo alternato al troppo silenzio della città, ma giunto il momento di partire, Macad e Zafira, quando ancora le lune regnavano nel cielo, pronunciarono il rito contenuto nella pergamena aumentato la forza e resistenza dei cavalli. Essi iniziarono a correre come mai nessun'altro destriero umano poteva naturalmente fare. Sembravano domare l'aria e non calpestare il terriccio della strada, volare e non galoppare, privi di fatica mortale e senza avere bisogno di sosta alcuna. Meno di un quarto del dovuto tempo sarebbe servito per raggiungere la costa del Golfo Tempesta.

Proprio lì, a breve, le procedure di attraversamento avrebbero avuto inizio ed i soldati guidati da Anson e Golfredo sarebbero scesi in campo per difendere la Città del Maestrale. Da lontano, ad est, i fumi neri della sconfitta di Ostro annunciavano una dura lotta. E più forze si dirigevano o si preparavano per attaccare e resistere in uno scontro il cui vero scopo non risiedeva nell'assassinio di una nobile donna, nel tradimento o nelle terre, nel desiderio di essere imperatore del mondo e degli uomini, si trattava semplicemente di rubare un oggetto, un qualcosa che a prima

vista non avrebbe mai potuto giustificare tale guerra ed i massacri che ne sarebbero scaturiti.

Un bene prezioso il granducato possedeva e custodiva ed esso era il vero motivo del cambiamento nelle Terre della Tranquillità, desiderato da forze talmente antiche da conoscere Ere ed Ere degli uomini, sempre mantenendo il bramoso desiderio di ritornare trionfanti nel Continente Occidentale, in possesso di un passato tenebroso quanto intriso di malvagità e dolore.

## Capitolo Quarto

### La guerra del Granducato Tempestoso

Città del Maestrale e capitale del Granducato Tempestoso, costruita nel luogo dove i venti del mondo si incontrano ed il loro canto risuona perennemente. Eminentissimi palazzi decorati con colonne, statue e mosaici colorati, caratteristiche le statue raffiguranti i grandi uccelli del mondo ed ispiratori di magie. Alte mura di difesa, torrioni e ballatoi dove erano presenti onagri e trabucchi, feritoie larghe da dove le balestre possono scoccare enormi frecce contro il nemico rappresentavano parte della difesa presente.

Al centro della città, nel punto dove si racconta essere stata eretta la statua ad onorare il dio dei venti e delle nubi, adesso vi sorgeva la residenza e la sala del consiglio del duca Eolan. Un messaggero portava le ultime notizie sull'avanzamento del nemico e sulla caduta di Ostro che ebbe la forza di frantumare gli animi di molti, il pericolo assumeva la forma dell'inesorabile marcia di soldati conquistatori contro la capitale del granducato.

Il comunicato ricevuto, sfortuna volle, informava che l'esercito dei neriztamus era costituito da uomini ed orchi e, lentamente per colpa delle pesanti carovane colme di morte, avanzava inesorabilmente senza arrestarsi, colmo di fiducia per la vittoria ottenuta. Commentarono nella sala del consiglio, costruita internamente al palazzo del governo, di forma ovale con quattro enormi pilastri simboleggianti i quattro venti ed al centro, sul soffitto, una vetrata per ammirare il cielo, l'importante riunione strategica stava avendo luogo.

Il granduca era circondato dai nobili, dai consiglieri e dalle autorità militari e coinvolto in una estenuante discussione per decidere le misure di difesa da preparare e la strategia militare da seguire per scacciare il nemico invasore. Poche notizie erano giunte dalla penisola di Tamak e da Tituria e nulla bene si sapeva sull'arrivo dei rinforzi. Le mosse dovevano essere decise tenendo conto delle incertezze. Compito rallentato dalla manifestazione di preoccupazione di molti che vedevano nel pericolo imminente il problema più grande mai affrontato e per

questo il suo esito era incerto. Un ciarlare assordante proveniente dalle bocche impaurite di coloro convinti di perdere tutto il loro potere e beni in poco tempo. Fu il maestro della Scuola dei Venti, il saggio Efim, ad intervenire per placare gli animi ed indirizzare la riunione verso il giusto cammino.

Dai capelli e barba bianca e corti, simbolo della sua anzianità, dalla postura eretta a comunicare il suo vigore ancora forte e l'esperienza viva nei suoi scuri occhi, con il suo bastone vermiglio, simbolo del proprio titolo, il maestro era rispettato e la sua voce ascoltata con molto rispetto ed attenzione. Uomo di ingegno ammirabile, non trascurava nessun dettaglio confidando nelle piccole cose come ottimi suggerimenti da seguire sempre. Tutto doveva essere valutato ed esaminato con attenzione e ponderatezza, il più possibile previsto e le azioni e reazioni misurate per non fare troppo dove non serviva e fare poco dove vi era bisogno molto.

*Efim* : " Il nemico è quasi giunto alle nostre mura, con la notte arriveranno anche loro oltre le tenebre, discutere su facezie è una perdita di tempo, non fermerà il pericolo, soverchierà la ragione per distoglierci dai giusti pensieri. La strategia è la nostra forza principale e la useremo per impedire che il granducato cada preda di mire espansionistiche straniere. Poco fino a questo momento abbiamo saputo degli accadimenti oltre i nostri confini, ebbene io ora porto notizie liete. Ho ricevuto il messaggio dai nostri alleati che può rincuorare chi supposeva di essere solo in questo conflitto. Anson, mago ed amico fidato, e Golfredo, il generale di Tituria, mi hanno informato di come i soldati della città stato e dell'alleanza stanno attraversando il golfo Tempestoso per posizionarsi sul fianco dell'armata nemica. Hanno sopportato già uno scontro e giungono senza essersi donati riposo, dopo avere distrutto l'esercito mandato ad espugnare la città, sono pronti a sostenerci con o senza il giuramento a vincolarli come dovere di buon alleato. Una sconfitta del nemico per noi rappresenta una vittoria e sicuro stimolo per affrontare il grosso dell'esercito invasore marciante verso la nostra capitale. Io, dopo tale notizia, ho inviato un messaggero per richiamare le nostre truppe dalla città di Levante con precisi ordini. Posizionarsi ed attaccare quando il segnale o la distrazione del nemico ordinerà l'assalto, contro la loro schiena si scontreranno infilzandola con forza e decisione. Fianco e schiena degli invasori a nostra disposizione, anche se un esercito vasto avanza, se accerchiato, non resisterà a lungo. Ma noi dobbiamo essere pronti a contrastare la forza inviata da Orrel per permettere ai nostri alleati di posizionarsi e cogliere il momento giusto per affondare la spada nel mostruoso mostro che ha già troppo deturpato



la nostra terra. Granduca Eolan non sarà oggi, né domani la fine del granducato, la nostra tradizione è troppo antica per essere strappata da questa terra facilmente, come erba secca dal vento troppo impetuoso; noi, i venti, li dominiamo non ci lasciamo dominare da loro. Siamo abitanti del granducato, fedeli combatteremo fino alla fine per salvare il futuro del regno e delle nostre genti ."

Nessuno si oppose alle parole del maestro ed anzi inneggiavano il suo ardore come stimolante dello spirito inizialmente abbattuto. Eolan, spossato dagli anni di regno, era lieto di avere dalla sua parte un uomo così valoroso, la cui onestà era sempre stata ottima consigliera. Ed i soccorsi in arrivo divennero la migliore arma segreta da usare contro l'esercito di re Orrel.

Anson e Golfredo dal mare ed Alden dalla città di Levante rappresentavano le due spade pronte ad affondare la punta al costato ed alla schiena dell'esercito invasore. Comune al granduca ed al saggio maestro il pensiero di come il loro popolo era in pericolo per colpa apparente delle terre, quando invece la verità era differente; un oggetto custodito e salvaguardato per secoli raffigurava l'agognato trofeo e causa scatenante del conflitto.

Loro erano i custodi e bene sapevano l'enorme importanza di quel cilindro il cui ferro era stato forgiato in luoghi che mai occhio umano avevano veduto o avrebbero potuto e voluto vedere. I figli di questo luogo doloroso e desolato raffiguravano coloro la cui ricerca era giunta al termine ed avevano mosso le acque per generare un'onda contro il granducato per potere rubare il manufatto. Ma come roccia i difensori di Maestrale e del regno avrebbero frapposto il proprio corpo come impedimento invalicabile contro i fini ultimi di chi risiede quale padrone nelle tenebre.

La notte stava arrivando e scacciava l'ultima luce del giorno ed il nemico già vedeva in lontananza le mura della capitale del granducato, i fuochi accesi sulle alti torri annunciavano l'arrivo dell'esercito invasore. Oleg era ansioso, agitato non solo per l'imminente battaglia, qualcosa lo tormentava dentro non lasciandolo solo neanche per un momento. Egli era combattuto dalla sensazione e dalla ragione militare, dalla necessità e dalla incertezza in uno scontro la cui importanza andava oltre il sospettabile.

Desiderio e coscienza in un vorticoso muoversi di pensieri, timori e supposizioni lo coinvolgeva. Il suo spirito di guerriero, le sue sensazioni di uomo vissuto e cresciuto nei campi di battaglia gli suggeriva di fare attenzione e non fidarsi dei suoi alleanti soprattutto attualmente che il vero scontro si avvicinava. Essi erano traditori per natura, infimi per

diletto e spietati per passione. La ragione, retta dalla necessità, suggeriva che per espugnare le mura e sconfiggere il soldati del granduca serviva l'assistenza di Zont ed i suoi orchi. Inevitabile per lui domandarsi : “ *Ma come fidarsi di un divoratore di carne umana?*”, all'apparenza l'unica soluzione vivere e vedere rimanendo in allerta, senza farsi pugnalar alla schiena dall'alleato tenebroso ed essere, anzi, pronto a reagire immediatamente.

Oltre all'arrivo del nemico, anche quello degli alleati era prossimo a terminare. Il golfo superato da Anson e Golfredo e le truppe velocemente si organizzavano senza perdete secondi preziosi. Il fumo ed i corni avvisavano l'arrivo dell'armata nemica, al contempo, dietro una piccola collina, rimanendo nascosti, a est dell'invasore, Alden ed i suoi ufficiali che videro la potenza che stava per colpire la capitale del granducato.

Fila di soldati dei Neri Ztamus, arcieri, fanti, lancieri, cavalleria e meccanici con armi d'assedio, orchi e goblin, enormi minotauri e cinocefali, bandiere e coccarde di tessuto sventolate al vento, suoni di corni e tamburi per dare vigore alle truppe, una marea di guerrieri pronti alla battaglia e desiderosi di abbattersi contro le mura della capitale fino a ridurle in macerie. La loro vista scoraggiava gli animi, le loro urla ed i loro gemiti inumani spaventava le carni, eppure il dovere ed il desiderio di indipendenza alimentava ciò che viene chiamato coraggio. " Due Ere addietro queste terre hanno visto uno scontro con migliaia di soldati ed anche se molti secoli sono trascorsi non saranno mai abbastanza, la guerra è difficile da scacciare. Abbiamo trascorso tanto tempo per prosperare e mantenere la pace e non cederemo mai, anche oggi che un nuovo invasore si presenta alle nostre porte. Morire è meglio della schiavitù. Mai i miei occhi vedranno la Città del Maestrale cadere, questa è la mia promessa e fino alla morte la manterrò.", Alden condivise con i presenti la propria determinazione e loro l'accosero come stimolo per il richiesto valore da sfoggiare nell'imminente e determinante battaglia.

Il mago preferiva cedere la propria vita alla vista della sua città distrutta ed anche i suoi soldati provavano uguale sentimento. Anche se la paura era avvertibile nell'aria, Alden avrebbe attaccato le retrovie dell'esercito invasore, ma scorse ed osservò con attenzione una strana ed inaspettata sorpresa. Pochi ed inutili soldati controllavano la schiena dell'esercito, anche un piccolo plotone avrebbe abbattuto quella ridicola ed inadeguata difesa. Appariva una trappola se non fosse troppo rischioso per lo stesso esercito nemico. Alden non comprese, ma se quella era una decisione presa dai comandanti nemici, avrebbero pagato caro quella sciocca

mancanza. Uno spiraglio mostrava una profonda debolezza del conquistatore, importante ai fini strategici e lì l'attacco avrebbe concentrato la sua forza.

Intanto, in quel preciso momento, le rovine delle mura distrutte di Tituria riappariva agli occhi dei membri dell'ordine. Ancora i segni della trascorsa battaglia erano presenti. I trabucchi giganti privi del loro macchinario rimanevano come torri memore dell'assalto alla città stato. Queste rappresentavano il volere preciso dei popoli liberi d'occidente, un monito contro gli invasori, un successo, anche se quello vero doveva essere conquistato nelle terre oltre il golfo, dove la vera guerra stava per essere combattuta.

La giovane maga custodiva dentro l'inquietudine profonda, frutto delle emozioni vissute e di quelle da vivere, ma anche qualcosa di diverso in lei si muoveva, un presentimento privo di linee e forme, eppure intenso, " Poca distanza manca e potremo attraversare il golfo e partecipare alla grande battaglia." le sue parole ai propri compagni, un incitamento rivolto principalmente a se stessa, " I nostri hanno già raggiunto l'altra sponda e si preparano per entrare a testa alta nel conflitto. Noi, presto, iniziamo ad attraversare il golfo, non esitiamo oltre." il pensiero del vecchio cavaliere ed anche lui dentro custodiva emozioni, ma non erano il risultato della presenza dell'esercito invasore, altro, di molto più importante lo scuoteva.

Poco mancava e la riva del golfo sarebbe stata raggiunta, tuttavia il tempo era oramai scaduto, tutto era pronto a fare risuonare gli strumenti musicali della distruzione spargendo odio. Lancieri ed arcieri allineati nella prima fila ed avanti a loro orchi sorreggevano enormi palizzate mobili per proteggere le armi d'assedio schierate. Dietro i fanti ed ancora oltre la cavalleria, armata con lunghe lance. Ed infine maghi, streghe e le truppe alate dei Neri Ztamus costituivano strumento per il controllo del cielo notturno.

Oleg avvertiva il sangue bollire, pervaso dall'emozione e le sua mano stringevano la spada con frenesia avvertibile dai suoi ufficiali. Durante la propria vita il regno avrebbe conquistato il rango di impero e lui sarebbe stato l'artefice dell'inizio della trasformazione. Ma il pensiero degli alleati possibili traditori lasciò la sua testa, una dimenticanza dovuta all'uomo pervaso dalle emozioni forti e dall'immaginazione galoppante. Il braccio sollevato verso il cielo, ogni singolo attimo assaporato con delizia, pronto a scaricare millenni di livore accumulato con enfasi storica ed infine dette il gesto furente verso il basso dando inizio al conflitto.

Le armi d'assedio cominciarono ad urlare scagliando i massi infuocati contro la capitale del granducato. I corni suonavano comunicando l'inizio della battaglia ed i tamburi chiedevano ai cuori di battere all'unisono. Sulle mura cittadine le guardie del granducato comandate da Edvard Pugno del vento, potente mago guerriero, osservavano i massi arrivare. Ed il mago ricorse alla magia Raffiche di vento e come lui altri maghi elementali: il loro potere generò un maestoso spostamento d'aria capace di deviare i potenti, quanto duri e pensanti, proiettili lanciati dal trabucco.

Ugualmente, benché se la magia fosse efficace, non tutti quei messaggeri di distruzione furono arrestati e le mura ricevevano i dolorosi inviti a cedere. L'attacco sarebbe durato molto tempo per indebolire le difese e soltanto successivamente il generale nemico avrebbe ordinato un assalto con le truppe. Oleg assaporava quella iniziata devastazione sublimando sé stesso e l'avvenire suo, avvolgendolo di lucentezze e cospargendo il suo cammino con fiori delicati e profumati.

Gli intonaci caddero sulla strada osservati dagli occhi dei soldati e le mura tremolanti delle abitazioni avvinghiavano i cuori dei cittadini terrorizzati dall'attacco nemico. Ma dopo le difese cittadine, furono alcuni palazzi vittime dei duri colpi e le decorazioni secolari vennero distrutte, con esse fu ferito anche il rispetto per la loro storia ed i profondi significati tramandati dai disegni e colori. Ogni patriota stringeva i denti con rabbia alla vista dello scempio e giuravano vendetta contro i profanatori della loro arte, tradizione e cultura. Eppure molto altro sarebbe stato perso oltre l'architettura se i nerizitamus avessero abbattuto le difese cittadine e questo il rattristito granduca Eolan lo sapeva bene e come aiuto al suo esercito poteva solo consegnare le proprie preghiere agli dei.

Anson e Golfredo ed i loro soldati, grazie all'insenatura naturale chiamata Testa di Cigno dove avevano approdato senza difficoltà, potevano osservare l'attacco alle mura della capitale del granducato e l'esercito da fronteggiare, imponente, terrificante rispetto agli orchi affrontati a Tituria. La fila imponente di armi d'assedio veniva difesa da truppe bene armate e dietro, poco distante, la micidiale cavalleria pesante con le lunghe lance nere. Un attacco immediato equivaleva nel finire nelle grinfie dei nerizitamus senza riuscire ad apportare sostegno agli alleati.

Solo un suicidio scegliere quel momento per presentarsi in battaglia, un invito per le ancora fresche forze nemiche a devastare gli assalitori ottenendo una facile vittoria, "Attaccare significherebbe essere calpestati

dalla cavalleria pesante. Attenderemo il momento in cui le truppe oseranno compiere il primo assalto, questi gli accordi presi con il maestro Efim. Loro sono pronti a reagire con le loro forze appena parte delle fila nemiche saranno perite nel tentativo di espugnare le mura. Quando questo accadrà, il loro indebolimento sarà per noi la sperata chiamata alle armi e ci permetterà l'apertura di un fronte di battaglia corpo a corpo quasi alla pari. Appena la loro attenzione sarà concentrata contro i soldati del granducato, noi assaliremo le armi d'assedio ed il cuore dell'esercito invasore sarà scosso nelle fondamenta.". Riepilogato il progetto di battaglia dal mastro mago, il generale, tuttavia, aveva le sue personali osservazioni da esporre riguardo ciò che il visibile gli concedeva.

*Golfredo* : " Se fossero solamente uomini quelli da combattere, la battaglia non mi susciterebbe troppa preoccupazione, le guerre si combattono anche quando esiste una vistosa differenza numerica. Ma gli orchi sono tanti, i goblin ed i minotauri sono belve di eguale crudeltà ed i maghi maligni sono dannati come i loro servi al seguito. Qui, in questa notte, non solo fratelli contro fratelli, anche i figli del male partecipano alla guerra e sono sicuro che la morte di esseri umani sia nemici che amici risulti per loro un diletto. Appena i soldati del granduca inizieranno lo scontro aperto, noi interverremo a sostegno dei nostri alleati e sia quello che sia. Tuttavia se morirò per mano di un mangia carne anticiperò il momento con gloria ed onore, voglio ucciderne tanti, il mio viaggio verso l'Oltremondo sarà una processione di bestie ed io in testa."

In quel momento, protetti dai masi scagliati dai trabucchi giganti, distanti dalla linea di difesa, la cavalleria e la fanteria della Città del Maestrato, guidate dallo stesso Efim, si preparavano, attendevano il momento dello scontro diretto. Inizialmente il nemico si sarebbe infranto contro le difese delle mura, trafitto dalle frecce o schiacciato dai massi ed ancora ustionati dagli oli bollenti, ma soltanto poi le porte si sarebbero aperte. Un contrattacco duro per sterminare l'orda assalitrice e poi gli altri due schieramenti esterni, nascosti alle vedette conquistatrici, avrebbero compiuto i loro attacchi e così l'esercito invasore sarebbe stato accerchiato.

Nel frattempo Oleg continuava ad ordinare ai suoi di lanciare pietre infuocate, nessuna sosta, la storia non poteva attendere ed il suo nome voleva inciso con caratteri d'oro come eterno ricordo del suo valore. Il sudore e la stanchezza erano solo perdite di tempo, lo allontanavano dalla vittoria. Il generale era desideroso di vedere le mura del Maestrato cedere e per questo esitava nel dare l'ordine di compiere l'assalto tanto

atteso dai suoi avversari, desideroso di gustare la caduta di ogni singolo pezzo rappresentante l'ostacolo per raggiungere la gloria eterna, ma anche interessato nel proteggere le sue truppe da un contrattacco del nemico.

I possenti trabucchi abbattevano e sfregiavano l'aspetto della capitale, accompagnati dagli inni dei militi venuti a distruggere. Ma la mole delle armi d'assedio, non salvaguardata da una distanza adeguata, divenne preda degli strumenti di difesa a lunga gittata più piccoli, tuttavia posti sui ballatoi molto alti che donavano un vantaggio apprezzabile. Anche i mostri di legno e ferro divennero bersaglio per l'attacco ed il loro materiale non sarebbe rimasto illeso.

Intanto le acque del Golfo Tempestoso vennero raggiunte da Macad ed i suoi compagni, una corposa imbarcazione il mezzo per raggiungere il campo di battaglia. Appena abbandonata la riva, da lontano si potevano vedere le scie di fuoco lasciate nel cielo notturno dai massi volanti come se fossero state decine di stelle cadenti ad allietare la serata. Peccato che nessun desiderio felice accompagnava quella luce, bensì solo ambizione di conquista.

La direzione da seguire quella verso la Città del Maestrale, i fuochi erano generati dalle armi d'assedio temute e conosciute. Macad parlando a suo nonno confessò i propri pensieri, : " Voglio partecipare alla guerra perché sento essere un dovere. Dubito però che il mio intervento, il nostro a dire il vero, avrà peso nel conflitto. Non siamo veterani e non siamo numerosi." Il vecchio cavaliere non scorse nessun ripensamento nella frase e tono della voce appena ascoltata, nessuna paura letta sul viso del nipote, quelle parole apparivano rammarico per non considerarsi importante ai fini della guerra.

Pensieri smossi dal suono del conflitto trasportato dal vento, segno di come la determinazione fosse tale da compiere una severa critica su sé stesso ed i propri compagni. I giovani sulla barca non erano esperti della vita errante e delle guerre, un fugace pensiero di non ritenersi adatti venne subito giustificato, ma anzi, quasi dovuta quell'insicurezza perché suggerita dal corretto senno.

Il dovere muoveva i corpi verso la guerra e non la pazzia oppure desiderio di sangue, inoltre gli sguardi dei giovani luminosi ed intrisi di onorevoli intenti ed il vecchio cavaliere gradiva tale risposta all'imminente impresa da compiere. Non guidava stolti o mercenari, giovani sinceri che obbedivano a doveri persino sconosciuti, eppure loro erano dentro quella imbarcazione senza domande, pronti a fare del loro meglio per soccorrere una terra sconosciuta, ma abitata da genti bisognose di aiuto.

*Maruk* : " Ragazzo mio, siamo più importanti di quanto tu possa credere. Capisco cosa nei tuoi pensieri dimora, oserò dirlo, perché anch'io l'ho provato; tu desideri essere più di quello che puoi, ma la tua paura domina e hai imparato ad usarla come compagna di battaglia, in poco tempo, e vorresti riuscire a dare un significato profondo al tuo guerreggiare. Il sangue dei nemici hai versato e non perché lo brami, perché è stato necessario per difendere. E vorresti potere combattere come mille uomini in modo da allontanare i nemici e permettere a chi non combatte di vivere in pace. Anche una singola spada, sotto la guida dei giusti principi, infusa di umanità, perfino se strumento di morte, lo è anche, quando richiesto, di vita. Non sfrontatezza ed arroganza devono controllare il guerriero, ma umiltà e sincero convincimento sono le migliori armi che puoi usare."

Il cavaliere si rivolse agli altri giovani membri dell'ordine i quali non avevano udito ancora incoraggiamento alcuno. Immersi in un nuovo mondo e capaci di affrontare imprese oltre le normali capacità umane si trovavano nel buio della notte, con stelle cadenti non provenienti dal cielo, prossimi ad affrontare una guerra, quando di guerra ne avevano letto esclusivamente nei racconti o nella storia trascritta nei libri. Con il viso del comando, e la voce del condottiero, il vecchio cavaliere si rivolse ai giovani.

*Maruk* : " Ascoltatemi membri dell'ordine, aprite orecchie e cuori. Avete combattuto, avete difeso e tutelato vite innocenti come se fosse per voi normalità nella vostra vita. Possedete virtù che pochi possono vantare, siete qui, su una piccola barca, diretti verso la pazzia più grande che l'uomo troppo spesso si concede. Io vi dico che non sarà il campo di battaglia la nostra meta da raggiungere, altro compito abbiamo da assolvere, più importante della stessa invasione. Il golfo noi stiamo attraversando per adempiere ai nostri doveri, per difendere genti, ma tutte, non solo quelle del granducato. È vero, la nostra presenza non determinerà vittoria o sconfitta contro l'invasore, non saremo la salvezza dei cittadini della capitale del granducato, ma saremo noi a difendere qualcosa di altrettanto o persino più importante."

*Macad* : " Cosa significano le tue parole, nonno? Sapevamo di una guerra da combattere."

*Maruk* : " Non andiamo a difendere le porte della città. Andiamo verso il Monte dei Venti, alla scuola costruita sul suo petto di roccia e pietre. Dobbiamo difendere il segreto custodito entro le sue mura, il motivo reale di questa guerra che travolge le nostre quiete terre. Il nascosto, colui che si muove nell'ombra, tentatore, ossessione avvelenatrice di animi, brama il custodito tesoro della scuola protetta dal granmaestro

Eolan. Noi impediremo il furto, faremo in modo che nessuno possa avvicinarsi al manufatto, anche se la nostra vita dovesse anche conoscere la morte."

Il mago rimase sorpreso, un altro era il vero motivo per cui si trovava su quella barca, difendere non cittadini e terre, altro doveva essere tutelato dalle aspirazioni conquistatrici. Ogni istante qualcosa modificava il corso degli eventi ed il mago avvertiva l'esistenza nascosta di verità precise, grazie alla sensazione conosciuta come guida contro l'ignoto, mossa dalla magia e dallo Spirito.

Se il nonno era reticente su molte notizie, giusta doveva essere la sua motivazione. La fiducia su di lui era incrollabile, sia in Macad, sia in Randall, che bene lo conoscevano, ed anche le due giovani donne sapevano di potere contare sulla saggezza del vecchio cavaliere. Ed anche lui era pronto a dire di più, almeno per quello che gli era consentito.

Ad incastrare un altro tassello bastava una semplice domanda intelligente, il mago fece tale interrogazione : " Cosa siamo chiamati a difendere?"; il nonno doveva confessare una parte del segreto, ne era contento, confessare liberamente vietato dai giuramenti, ma rispondere, anche se non completamente, rendeva meno pensate il fardello. I tempi cominciavano a maturare ed il suo ragazzo e gli altri giovani avevano il diritto a delle risposte.

*Maruk* : " Dobbiamo difendere un oggetto antico quanto il mondo, e giovane quanto il futuro. Il maestro dei venti Efim ed il granduca Eolan hanno il grande peso di custodire la Chiave del Demone. Questo è il motivo vero della battaglia, il perché ci troviamo nella notte in questo golfo. Non le terre o il desiderio di conquista muovono la guerra divoratrice. La chiave ha smosso il male e questi ha corrotto la mente di Orrel convincendolo a spingere il suo esercito in una assurda rivendicazione."

*Macad* : " Tante morti causate da un oggetto? Tituria ed il Maestrale attaccate e Ghior annientata per una proprietà? Certo che è assurdo tutto ciò, non di criminali parliamo, questi sono troppo signori per commettere tali barbarie."

*Maruk* : " La chiave, nipote, è pericolosa oltre ogni immaginazione. È l'inizio della fine e non possiamo permettere al signore che guida nell'ombra questo conflitto di averla. È il passo iniziale per raggiungere l'agognato momento sognato dalle generazioni di demoni da tanto tempo. Il necessario pezzo in un incastro che aprirà la bocca della distruzione."



*Macad* : " Siamo protettori di un cimelio e non di genti. Siamo custodi di materia morta e non di speranze, sentimenti ed emozioni. Siamo dei guardiani?"

*Maruk* : " Sbagli, molto di più di quello che immagini. Noi difendiamo le persone e se la chiave sarà rubata il pericolo sarà per tutti e non solo per il granducato o per la città stato o la penisola. Il mondo oggi rischia su questo campo di battaglia e su quelli che presto si apriranno sul nostro continente la propria sopravvivenza. La Chiave del Demone è, come già ho detto, il primo pezzo."

*Randall* : " Deve essere in possesso di poteri magici oppure parte di un ingranaggio o complesso incastro di qualcosa a cui i demoni tengono molto. Un'arma forse da tremendo potere distruttivo privata di un suo frammento?"

*Maruk* : " Esatto, hai detto bene, la tua deduzione ti suggerisce un'idea corretta, anche se non è quel tipo di arma che tu puoi immaginare. La chiave serve per compiere altro ed è questo che noi dobbiamo impedire perché ciò che scatenerebbe diverrebbe superiore ad ogni arma d'assedio che incontreremo nella nostra vita. Se la chiave finirà nelle mani del male, noi tutti dovremo fronteggiare molto più che un esercito di uomini e mangia carne."

I giovani membri compresero il senso profondo delle parole del nonno e non aggiunsero altro, il monito era stato assimilato e divenuto pensiero costante. Maruk era concentrato sul vero motivo per il quale loro si trovavano in mezzo alle acque, non parlò più, doveva riprendere il dominio del suo animo guerriero, gli sarebbe servito molto presto e non poteva presentarsi impreparato.

Con ragionamenti, e particolarmente sensazioni, il mago comprese dell'importanza della Chiave del Demone, oltre anche la discussione ascoltata. Se per essa una guerra era stata scatenata, il suo potere doveva essere custodito perché sicuramente tanto pericoloso. Se le parole dell'amico alchimista erano veritiere in parte, forse la chiave era porzione di un segreto ancora più grande. Più di una spada nella battaglia il mago si sentiva, difensore, custode di un oggetto, di un segreto neanche a lui rivelato.

Già il monte dei Venti veniva ammirato nella oramai notte, le lune provvedevano ad irradiarlo con la propria luce. La sua alta vetta era ancora visibile dalla bianca neve apparentemente luminosa ed ai suoi piedi si vedevano i bagliori della scuola di magia. Zafira stringeva il suo bastone bianco e con l'aiuto dell'incanto sospingeva la piccola imbarcazione, oltre quelle che i remi e le braccia potevano fare. La

traversata non sarebbe durata molto e la mente viaggiava, più rapida della magia e del vento.

La maga era stata catapultata da una vita serena di studio ad una errante di battaglie e sfide. Agitato il cuore non guerrafondaio, ansiosa la mente all'incerto futuro, il dovere, comunque, la chiamava ed ella non avrebbe mai voltato il viso da un'altra parte, da qualche giorno in lei una rocca inamovibile si era eretta come simbolo della propria devozione agli alti principi morali.

Randall, accanto a lei, intento a preparare alcune pozioni per dare più forza ai suoi dardi, tentando di ammutolire l'urlo della vendetta dentro il suo cuore. Sapere che senza quel manufatto da proteggere i suoi genitori sarebbero ancora vivi lo inquietava, persino accenni di rabbia trattenuta, ma anche lui, come la maga, sapeva che dietro quel sentire vi era il dovere irrinunciabile.

Abigaile aveva pulito il suo arco magico, aveva affilato con una pietra la sua spada, dopo avere controllato i suoi pugnali abbandonò il pensiero guerriero ed estrasse una pergamena dalla sua borsa da viaggio. Su di essa trascritta la discendenza degli dei e scritto in caratteri d'oro il nome di Haat. La maga, con la coda dell'occhio, vide il foglio muoversi per via del vento e, incuriosita, chiese con garbo : " Cosa attira tanto la tua attenzione?".

*Abigaile* : " Prego il dio Haat di assisterci nella nostra missione e di esserci guida per il futuro."

*Zafira* : " Stringendo una pergamena puoi mandare più velocemente la tua preghiera all'orecchio del dio?"

*Abigaile* : " In parte sì, amica mia, prego osservando la dinastia degli dei sperando di intenerire i loro cuori ed invogliarli a vegliare su di me. Sai, il dio Haat potrebbe essere coinvolto da divini impegni e potrebbe chiedere ad un dio minore di rappresentare il suo volere e sostenerci contro il male."

*Zafira* : " Vorrei l'aiuto di una divinità per assisterci nelle future ed ardue battaglie, ma quando è il momento di impugnare le armi siamo solo noi, carne contro carne, nulla di spirituale. Forse manovrano la nostra vita rimanendo nell'Oltremondo oppure si limitano ad osservarci da lontano ed io mi dico che il nostro mondo è anche il loro e auguro alle preghiere tue e mie di vederli aiutarci per salvare la vita come la conosciamo. Più avanziamo nel nostro cammino più in me cresce la sensazione di un imminente pericolo e maggiore è il mio sincero desiderio che le preghiere arrivino leste dove dimorano le orecchie divine che devono ascoltare. Il male presto si presenterà ai nostri occhi, lo sento dentro di me il presentimento, percepisco chiaro come una

nascosta entità colma di demoniache tentazioni ha i suoi occhi puntati sul nostro piccolo gruppo."

*Abigaile* : " Sei una maga, ciò che io chiamo istinto oppure guerriera sensazione, sono per te espressioni della potenza della magia. Forse vedi oltre quello che noi possiamo vedere e se le tue parole corrisponderanno al vero, ancora di più dobbiamo pregare. Mio padre mi ha impartito lezioni di guerra ed etica, morale e filosofia e sopra ad ogni sapere la conoscenza degli dei perché il nostro mondo è il punto d'incontro delle forze divine ed essere si manifestano, forse non abbiamo la possibilità di essere presenti quando accade, ma certo altri esseri umani assistono alle magnificenze del cielo. E loro poi tramandano a noi le parole della divinità incontrata. Così è stato trasmesso l'antico sapere, la dinastia degli dei e le antiche Leggi Dell'esistenza, come nell'antico regno veniva insegnato."

*Zafira* : " Gli dei sono volubili oppure appartengono all'alta dinastia e per tale motivo difficili da vedere. Pochi possono essere ricordati nella storia per avere assistito ad un'apparizione ed hanno condiviso le apprese conoscenze con il resto del mondo. Dinastia degli dei e leggi alla base del mondo e noi viviamo come se fossero verità assolute, sia quando loro esistevano nel continente e sia oggi che da molto tempo c'hanno abbandonato."

*Abigaile* : " Riescono ad infonderci la forza per continuare a vivere in un mondo difficile con i loro insegnamenti, certo non tutti sono benigni, ma quelli che lo sono hanno protetto e contribuito al benessere dei popoli del mondo. Comunque, ricordare la dinastia delle divinità ci permette di essere più vicini al divino e permette alle nostre preghiere di giungere, forse, più rapidamente: chissà se è vero o meno, ma perché negarcelo? Questa pergamena è un dono di mio padre, un portafortuna in un certo qual modo. E rimembrando la creazione e la distinzione e differenza tra le cerchie divine, riporto alla memoria le antiche usanze, quando i saggi nei villaggi elevavano al cielo i propri canti stringendo le antiche parole nelle mani. In quei lontani tempi gli dei si manifestavano spesso agli occhi mortali e conversavano con le creature del mondo con semplicità, tanto da essere per noi assurdi tali racconti perché mai abbiamo anche solo udito la voce di un dio."

Zafira guardò con molta attenzione l'albero genealogico divino; forse la sua compagna aveva ragione, forse era buona cosa richiamarlo alla mente come sostegno alle preghiere. In cima, come progenitore di tutto lo Spirito dell'Universo. In alto della pergamena parole incise con caratteri antichi, racconto dell'inizio dell'esistenza come tramandato dagli dei. La maga, dopo le parole della propria compagna d'avventura,

si convinse nel rispettare le antiche tradizioni, per gli dei, per lei e per gli altri, inoltre quella lettura, forse per convinzione condivisa, produceva in lei un'apprezzabile effetto.

Confidare in un sostegno superiore nel momento di necessità quasi assumeva la forma di un'esigenza naturale, un conforto a cui non era saggio rinunciare. Con le acque del golfo a circondarla e il peso al petto opprimente e annunciatore di una maligna figura pronta a manifestarsi in qualsiasi momento, Zafira si accinse a tradurre le parole antiche e con essere consegnava la sua preghiera agli dei per accompagnarla verso l'ignoto.

*Zafira* : " All'origine era il niente, poi, come un'esplosione di luce ad annunciare il risveglio, nacque la Coscienza pura, essa divenne lo Spirito dell'universo e trascorse 10.000 Ere a ragionare sulle energie universali, sulle forze invisibili come governo del caos e usò il suo essere per regolare le linee dell'esistenza e manovrare lo sconosciuto. Dominate le forze sconosciute dall'infinito, del nulla, dell'ignoto e del minuscolo, si dedicò alla creazione del suo primo mondo vivente libero e delle creature e comprese immediatamente che serviva stabilità perché le sue creazioni non erano capaci di evolvere. In esse le energie superiori non trovavano ragione di coesistenza, mescolate si nutrivano l'una dell'altra e poi della carne del vivente e questi moriva. Lo Spirito dell'universo sapeva che il bene e l'amore verso le creature del creato divenisse vitale, al contempo riconosceva l'importanza dell'energia maligna e come essa avesse bisogno di essere raccolta perché il suo veleno avrebbe corrotto inevitabilmente tutto. Lo Spirito alzò i pugni e per altre 100 Ere si concentrò creando il bene ed il male. Ma trascorse 100 Ere, lo Spirito vide la mancanza di un altro elemento fondamentale da incastrare nel creato. L'incontro tra il bene ed il male in quanto essenze di uno stesso elemento, dell'esistenza stessa, in contrasto continuo e sempre in conflitto. Per questo lo Spirito dell'Universo prese dal bene e dal male, unì le mani e dette vita all'Oscurità. Questa però aveva bisogno di essere illuminata, non dalla luce splendente dei soli e del Centro dell'Universo, per questo creò la Luce Nera ed all'interno dell'equilibrio lo Spirito dell'Universo creò l'equilibrio. Dalle energie non imbrigliate nella creazione del bene e del male, e della loro Oscurità illuminata, nacque il flusso di essenza come fiume nel cielo a decorazione della notte. E questa discese sul mondo e si fuse con la vita e in alcune creature si manifestava e così la magia nacque come dono ai viventi. Dopo le 10.200 Ere trascorse, il bilanciamento primigenio dell'universo venne creato e così il mondo andrà e poi di nuovo esso verrà e poi ancora tutto ricomincerà sino alla fine ed il nuovo inizio. Lo Spirito dell'Universo ha

compreso ed ha creato seguendo un infinito vivere fino alla prosperità e forse alla divinazione."

La pergamena spiegava la nascita dell'esistenza, della vita e degli dei, dalla prima origine, alla sua evoluzione per raggiungere l'equilibrio ultimo. Un travaglio dedito a generare entità superiori come pesi e bilanciamenti per progredire nella stessa creazione. Solamente dopo donò vita alle creature mortali abitanti il suo nuovo mondo ed esse furono connesse al divino ed il divino venne connesso al mortale, sicché dipendenza sussistesse tra le due specie. La guerriera lieta di avere adempiuto a parte del suo personale rituale propiziatorio udendolo dalla voce della sua compagna d'avventura, continuò lei nel citare i titoli ed i nomi di quella parte in cui veniva previsto il richiamo delle cerchie divine.

*Abigaile* : " Tre sono i supremi dei nati all'inizio dei tempi. Haat, dio del bene, Zhaaf dio supremo del male, Re Oscuro, dal nome ignoto, signore dell'Oscurità e della luce nera. E da questi una prima genia, gli dei superiori. Haat si unì con la luce e generò tre figli: Simiat dea della luce, Wimiat del cielo lucente e Deat dea della vita. I figli di Haat sorvegliano i tre lati della piramide su cui il dio del bene vive. E da essi nacquero i sei Supremi Lucenti. Sole, Speranza, Libertà, Bellezza, Amata espressione della benevolenza e Xiabion il Dianoetico. Anche Zhaaf ebbe la sua discendenza, non certo con la luce. Si dice, come raccontato dagli spiriti più antichi del mondo, di una terra lontana nel buio della notte dove il male iniziale venne accumulato. Quando ancora non esisteva un dio maligno in quelle terre, nacquero quattro donne frutto delle energie di ciò che era male ed ancora non aveva un nome. Esse erano Sa la velenosa, Vea la traditrice, Gia la sanguinaria e Mea la dominatrice dei morti. E il dio del male si unì con loro. Da Sa nacque il signore degli inferi, Bhazint, supremo demone. Dall'unione con Gia nacque Salamaz, la donna genitrice dei demoni più forti. Con Vea nacque Gua, il demone più orribile degli inferi tenuto in catene dal fratello. E con Mea il dio supremo del male generò i sette re degli inferi, subalterni del fratellastro e ad essi asserviti. Il Re Oscuro, terzo dio supremo, si unì con le figlie dei fratelli con il consenso dello Spirito dell'Universo per generare la stirpe degli dei minori, una genia di supremi esseri rispetto ai mortali ed inferiori rispetto alla dinastia superiore ed alla prima genia. Meno potenti dei grandi dei, congiunzione tra il mortale ed il superiore e per questo limitati. Diomas, figlio del Re Oscuro e di Deat, padre degli dei minori, Mamas, figlia del Re Oscuro e Salamaz, madre degli dei minori. Questo è l'albero genealogico degli dei supremi e della prima genia e della discendenza degli dei minori, il

segno del cammino dell'iniziale e primordiale parte della creazione delle entità chiamate dei."

La maga continuò mostrando la sua conoscenza sull'argomento essendo fondamentale branca nello studio della magia in quanto la conoscenza delle forze superiori capaci di governare il mondo intero rientrava nel sapere indispensabile per un mago. Esigenza nascente, anche, dal bisogno di utilizzare gli incanti e potenti stregonerie, spesso legate ad un dio il cui nome doveva essere evocato ed il suo credo conosciuto, come tale indispensabile.

*Zafira* : " La prima genia venne creata e da essa la discendenza ed infine gli dei minori. Dai Supremi lucenti, come ricordo nei miei studi, nacquero i sette Imperatori Lucenti o Celesti, la discendenza nemica dei signori del male. Sofia la sapienza, Disen la saggezza, Stipe la scienza, Takei il raggio lucente, Gabanin il benevolo, Aat il sognatore e Vera la giustizia. E loro risiedono sulla grande Montagna mentre gli dei minori nell'Oltremondo. Nel continente che più ad oriente esiste in Satarlanda, altra genia persiste, ma i loro nomi vengono accumulati alle tenebre e malignità."

*Abigaile* : " Conosci la discendenza dei sette Imperatori Celesti appartenenti al bene. Quella del male, benché la mente umana avrebbe dimenticato, ha le sue discendenze che non devono cadere nella dimenticanza."

*Zafira* : " La ricordo, forse per scaramanzia l'ho trascurata. Per correttezza la cito. Dall'unione del dio supremo del male con Mea la dominatrice dei morti nacquero i sette re degli inferi. Essi si contrappongono ai sette Supremi Lucenti. Meot il Possessore, Figukon il Vendicativo, Tiko il Lussurioso, Questol il Signore delle falsità, Ghoun il Tormento, Velufero il Traditore e Zama il Fiero. E poi, nelle terre d'oriente, come i racconti dei libri di storia e dei cantori hanno tramandato, risiedono gli Judikes, cioè gli eletti sovrani terreni del male. Belz l'Ossessivo e figlio di Ghoun il Tormento, Axur il Conoscitore figlio di Zama il Fiero, Dionero il Guerrafondaio figlio di Velufero il Traditore, Hai'Tiko il Malsano figlio di Tiko il Lussurioso. E poi rimane uno Judikes sconosciuto, più una leggenda trascritta ai bordi dei racconti delle divinità in tempi più recenti, quasi un intruso. Poco si conosce di costui, alcuni affermano essere figlio di mortale ed un re degli inferi, altri raccontano del più terrificante mago Strappanima che il mondo abbia conosciuto divenuto quasi un signore del male per quanto sia vasta la sua cattiveria. Malusian il terribile stregone maligno divenuto talmente potente da essere riconosciuto come figlio delle tenebre. Anche se non di pari forza rispetto agli altri signori del male, si dice di come

abbia ottenuto superbi premi per la sua dedizione ai demoni e per questo la sua forza è divenuta enorme, e se non per essa, sicuramente per crudeltà egli eguaglia gli Judikes. Questa la discendenza del male e la sua rappresentazione nel mondo con quelli che sappiamo essere i signori delle terre d'oriente."

*Abigaile* : " Mi chiedo sempre come questi esseri agiscano. Gli orchi non obbediscono agli uomini eppure sono qui pronti a combattere al fianco dei Neri Ztamus. Che il loro re abbia venduto la sua anima ad un dio del male? Che sia lui stesso servo di un signore dell'oriente? Qualunque sia la risposta, non sta nel normale delle cose che uomini e mostri mangia carne combattano assieme."

*Zafira* : " Qualunque sia il nome del nemico, noi non ci lasceremo abbattere ed andremo avanti. Anche se un re ha venduto l'anima e così ha ottenuto il sostegno degli orchi e delle altre creature dell'oblio, non cederemo di un passo e salveremo le genti da questo tormento. Non è il primo tentativo da parte del male di prendere il sopravvento e non sarà certo l'ultimo. Ma oggi, qui, ci siamo noi, non saremo pieni di esperienza, però siamo giovani e pieni di forza. Reagiremo a qualsiasi nemico troveremo sulla nostra strada, lo abbiamo promesso e manterremo il nostro giuramento. Uomini, mostri o demoni, cedere non rientra nel nostro codice, e come dice il maestro Anson, la sua forza è anche il nostro peso."

Un sorriso sul volto della maga ed un sorriso sul volto della guerriera. La preghiera agli dei forse non sarebbe giunta, però, le due donne, sentivano dentro maggiore sicurezza. Ma, benché non tradita dagli occhi, Zafira provava un forte peso al petto; battiti di tamburi di guerra e non del cuore scuotevano il suo corpo. Paura di qualcosa di ignoto e riconosciuto come reale ed il suo sguardo diretto verso ovest come se sapesse bene cosa guardare, quasi se conoscesse il mistero celato dalla notte, ma niente v'era a cui donare attenzione. Non cosciente del suo sentire, la giovane maga era, comunque, nel vero, qualcosa esisteva e presto si sarebbe mostrata.

Sul crinale dei monti Os'ntu, lontana dal golfo, la figura sconosciuta, angoscia insinuata nell'animo del re Orrel, osservava con gli occhi tetri le luci della battaglia. Poi lo sguardo fisso verso il monte dei Venti dove si trovava un'enorme tesoro desiderato, improvvisamente alcune rocce vennero frantumate dal nulla. La figura tramutò le sue braccia in ali e volò via in direzione della battaglia alla quale non avrebbe certo partecipato direttamente. Infatti, nascosto nel buio, l'alato estraneo sorvolò compiacendosi dello scontro in corso, le morti ed il sapore delle

sofferenze erano per lui nettare, nuove energie gustate con delizia malsana.

Le armi d'assedio dall'una e dall'altra parte operavano sesta sosta per attaccare e difendere. Le mura e le torri subivano, i bastioni danneggiati o distrutti segno dello scontro brutale ed i due schieramenti continuavano a lanciarsi massi e brocche di terracotta piene di liquido infiammabile. Dal mastio il comandante delle guardie osservava la vista del nemico e le sue orde pronte ad assaltare le mura. Armato e deciso, numeroso e forte, in attesa della caduta delle difese, desideroso di portare la morte alle genti della capitale, aspirava di penetrare e cominciare il massacro.

Oleg attendeva ancora, non avrebbe lanciato i suoi soldati all'attacco, voleva indebolire ancora di più i suoi avversari, per questo era disposto a trascorrere l'intera notte usando le armi d'assedio. Dall'altra opinione Zont, stanco del bombardamento di massi e le sole fiamme accese senza nessuna vita all'interno a contorcersi. Lui doveva attaccare, non solo perché il suono della carica lo eccitava, era anche giunto il momento di aumentare l'intensità dello scontro in modo da concentrare i soldati del granducato per la difesa della città.

Nella sua testa, senza preavviso, la voce del padrone rimbombò nelle orecchie dell'orco e lui, dopo avere sollevato i suoi occhi verso le tre lune, e l'ombra vide passare, non attese oltre. Si avvicinò ai soldati custodi dei corni usati per comunicare le azioni di guerra. Essi indietreggiarono e non opposero nessuna resistenza alla bestia e lui senza difficoltà suonò l'attacco con stupore e rabbia di Oleg : " Cosa mai sta facendo quello zotico mostro? Troppo presto per l'assalto, maledetto animale!".

Il segnale del corno udito dai soldati comandava l'attacco e gli ordini vennero immediatamente eseguiti. Così le forze di uomini ed orchi si lanciarono in battaglia per espugnare la fortezza, correndo veloce e trasportando alte scale, o corde con rampini ed ancora enormi scudi di metallo, pesanti e poco maneggevoli, ma usati per difendere interi gruppi di aggressori dagli arcieri ostili.

Proprio tali difensori vennero comandati di attaccare ed inondarono la marea di nemici con le loro frecce, e molti di loro caddero al suolo esanimi, trafitti dalle letali cuspidi di ferro battuto. Ma altri avversi sopraggiungevano e tra loro i maghi maligni usavano la propria magia per fermare il tiro degli arcieri.

Con sfere di fuoco o sollevando nubi nere, gli ostili incantatori limitavano la vista e di contro i maghi del vento usarono i loro poteri per rendere vano il mimetismo usato dal nemico. Gli onagri rimasti intatti



non lanciarono più contro le lontane armi nemiche, adesso venivano puntati contro i soldati ed i loro colpi sollevavano terra e spezzavano ossa. Avanti e sopra le mura fortificate la battaglia infiammava, l'assalto esperito con energica decisione, tuttavia, incontrava fermezza, per il momento, inamovibile contro cui infrangendosi e comprendere, anche, la risolutezza a non lasciarsi conquistare.

Oleg non poteva rimediare al gesto dell'orco, impossibile era fermare l'attacco e decise di portare avanti la sua strategia senza agevolarsi della totale distruzione delle difese della città. Il generale di guerra ordinò alle sue truppe aeree di attaccare immediatamente dando sostegno ed alla fanteria ed alla cavalleria di prepararsi perché presto lo scontro corpo a corpo avrebbe avuto inizio.

Gli ippogrifi cavalcati dai maghi di Melacula presero il volo e raggiunta un'altezza appropriata si lasciarono precipitare per assalire le alte mura dove i difensori proteggevano la capitale. Morte dal cielo usando la negromanzia e morte dal basso usando frecce e magia dell'aria. Zont sorrideva alla vista della battaglia e desiderava farne parte, ma non poteva, egli non doveva partecipare in prima persona, illeso il suo padrone lo voleva e di ritorno al castello nelle terre desolate essendo i suoi servizi richiesti.

Il generale di guerra invece bramava usare il maglio di ferro sulla testa dell'orco per l'assurdo gesto compiuto. Questi lo sapeva, e il suo riso come scherno palese aumentava l'ira del guerriero. Oleg, seguito dagli occhi e dalle orecchie dai suoi ufficiali, sfogava la sua ira con la voce invece di usare le armi, " Quell'orco vuole togliermi il merito del comando? Vuole essere lui ricordato come il condottiero che espugnò la capitale del granducato? Gli orchi non desiderano gloria, bensì sangue. Ed allora la battaglia vuole vedere crescere? Anche i suoi si trovano sotto attacco a fare da bersaglio alle frecce. Distruggere le mura esterne richiede tempo e non è possibile abatterle con l'aggressione brutale, per riuscire nell'assalto la porta principale della città doveva prima cadere. Questo follia servirà solo ad indebolire le nostre fila, non potremo usare arieti contro la porta fino a quando le alte difese continuano ad inondarci di frecce e massi. Non dobbiamo confidare nell'orco, lui sarà la causa del nostro possibile fallimento, miserabile bestia dagli istinti animaleschi non consentirò alla tua indole di beffarmi. La sua ragione non è altro che sangue e carne di uomini e non intelligenza bellica e lo ha dimostrato suonando il corno senza ragionare. Stupida creatura primitiva, sterpaglia del giardino della vita, come desidererei estirparti con le mie stesse mani!"

Terminate quelle parole una nuova sorpresa: Zont fece portare un'enorme carro il cui contenuto era custodito da teloni di iuta. Il generale di guerra si chiese subito cosa fosse quella intromissione sul campo di battaglia e lo stesso signore degli orchi lo rivelò tirando via la copertura e svelando l'orrendo arnese modellato da maligne mani. Un gigantesco serpente di metallo avvolto su sé stesso ed in bocca una enorme sfera di colore nero.

Grazie ad ingranaggi e manovelle venne posizionato in direzione della porta principale della capitale. Intanto le guardie della Città del Maestrale avevano osservato con attenzione quella scesa, una nuova arma in campo da fronteggiare, fatta interamente di metallo e con la ferocia scolpita sul volto immobile. Efim avvertiva il pericolo, non sapeva cosa fosse il nuovo segreto del nemico e si preparava allo scontro, dentro di lui in subbuglio la magia, segno che il vivo della battaglia era oramai prossimo.

Zont decise di mostrare la potenza della suo nuovo espediente, prese una torcia ed accese la miccia posta alla base del serpente, sulla punta della coda, e dopo pochi istanti un boato e fiamme sospinsero la sfera nera in direzione della porta cittadina. Al contatto con il duro materiale esplose generando fiamme ed un forte ruggito emanato assieme alla manifestazione spiritica di un enorme serpente. Coloro sventurati che si trovavano nel raggio di quella deflagrazione, sia soldati della città che assalitori, vennero travolti e spazzati via come polvere sotto il dominio di una tempesta. La porta fu divelta, anche se di pesante ferro e ben fortificata, il grande orco sorrideva compiaciuto, Oleg osservava intimorito. Un arma capace di lanciare sfere di tale potenza costituiva una carta vincente in qualsiasi guerra.

Il forte rumore venne avvertito da Anson e Golfredo ed aveva intimorito i loro soldati, dal centro del golfo anche i membri dell'ordine avevano udito un fragore impressionante, il giovane mago, sbalordito dal fragore roboante, chiese : " Cosa mai è stato?". Alla questione, agevolato dall'esperienza guerriera che suggerì al senno correttamente, la voce dell'anziano cavaliere intervenne proferendo : " Un'altra mossa del nostro nemico. Dobbiamo incrementare la velocità dell'imbarcazione, sono certo che agiranno presto, hanno già ordinato l'attacco con la fanteria, questo significa che vogliono concentrare l'attenzione delle difese verso la capitale. Gli orchi stanno spingendo verso il disordine come distrazione dal vero intento. Macad sostieni Zafira nella sua magia, che la barca solchi le acque come se trainata dai serpenti marini del sud."

Macad si unì alla compagna e con i loro poteri la piccola nave, sulle acque calme del golfo, sembrava volare su un nero cielo quieto. Come supposto dal nonno, alla Scuola dei Venti solo pochi maghi e nessun soldato a difendere il prezioso oggetto custodito e nell'ombra già qualcosa tramava ed avanzava. Per accedere al palazzo, costruito sul crinale est della montagna, gli intrusi dovevano ricorrere all'unico passaggio. Un corridoio scavato nella nuda roccia come era usanza delle scuole di magia edificate sulle montagne. Oppure salire una ripida parete e raggiungere le finestre della scuola. Le figure incappucciate seguirono in parte questa via, mentre altri avrebbero provveduto ai maghi del granducato. Poca sorveglianza e con l'uso di artigli di acciaio per arrampicarsi o di pugnali per uccidere, dieci uomini iniziarono la loro missione.

Sul fronte dello scontro, tra i due schieramenti in disputa, il mostro di metallo stava per emettere un nuovo ruggito. Entro le mura lo sconcerto per la poderosa porta cittadina quasi abbattuta diffondendosi lestamente affliggeva come infettiva malattia, ma anticipando le menti e la comprensione degli eventi presenti ed imminenti, un nuovo nero dono venne consegnato.

Le fiamme avvolsero la grande porta, da dentro la visione di un serpente tra le fiamme che cercava di insinuarsi tra gli spiragli spaventò abitanti e cuori di difensori. Un ultimo boato e sarebbe crollata definitivamente la protezione esponendo la via libera agli assalitori. Efim si rivolse ai suoi combattenti con voce sicura : " Il nemico sta per accedere alla città, non possiamo permetterlo, non cederemo avanti agli occhi dei conquistatori. Combatteremo fuori dalle mura sicure e permetteremo ai nostri di rinforzare l'entrata principale, perché proteggere i cittadini è il nostro compito e l'insegnamento del granduca a cui noi tutti siamo stati istruiti. Terremo lontani i cani invasori dalla nostra terra fino alla morte e che il dio dei venti e delle nubi ci assista. Alla guerra... alla guerra miei soldati e patrioti!"

I militi si prepararono allo scontro ed avanti a loro si posizionarono i maghi del vento e subito iniziarono a concentrarsi, accumulando la loro forza magica e l'aria cominciò a piegarsi al loro volere. Scudi di pura magia a difesa dei soldati in attesa del nuovo ruggito del serpente, dall'alto, con viso trafelato, Eolan il flemmatico osservava la guerra ed i coraggiosi figli del granducato disposti al sacrificio per proteggere il regno.

Durante il suo ducato, gli scontri non erano andati oltre il ricacciare piccole orde di orchi dalle terre del regno. Nessun vero conflitto, alcuna distesa di corpi morti a decorare il panorama fuori dalla sua finestra. In

quella storica notte, alle porte della sua città, non più prati verdeggianti mossi dalle brezze salenti dall'oceano, quello spazio di natura donante fiori di campagna durante la bella stagione, era divenuto un cimitero e presto avrebbe accolto i corpi dei suoi sudditi.

Il Serpente di Metallo sputò l'ultimo veleno che abbatté la porta principale. Subito gli invasori entrarono sotto lo sguardo soddisfatto di Zont, osservatore delle bandiere che superavano l'entrata della capitale del Granducato Tempestoso. Oleg sorrideva anche lui, presto la sua vittoria e gli onori meritati lo avrebbero allietato e per lui sarebbe divenuto un grande giubilo per il resto della vita. Ma, sotto i suoi esaltati occhi, improvvisamente, gli stessi indomiti, aggressivi e violenti assalitori vennero sbalzati fuori dalla porta, trasportati dall'aria divenuta un enorme vortice verticale.

Quella energia aprì una breccia tra le fila nemiche annunciando la ferma volontà di indipendenza dei cittadini del Maestrato. I maghi dell'aria avevano usato prontamente la loro magia ed i soldati nemici non poterono nulla contro quel potere. L'esercito del granducato abbandonò la sicurezza delle mura cittadine lanciandosi all'attacco guidati da Efim ed Edvard con i suoi selezionati guerrieri. Sotto lo sguardo di Oleg il nemico appariva pronto ad affrontarlo sul campo e così al comando dei suoi cavalieri si unì allo scontro.

Dietro il generale ambizioso il suo esercito avanzò seguendolo, il momento richiedeva l'intervento ed il coraggio per confermare quella pretesa di conquista. Zont, contrariamente alla sua indole, rimase immobile ed anche molti dei suoi guerrieri non intervenivano quasi ancorati al suolo, come se incatenati, lasciando gli alleanti scontrarsi contro il granducato. I due eserciti iniziarono a fronteggiarsi, un cielo notturno solcato da frecce infuocate, colmo del suono di spade e scudi l'uno contro l'altro, lance scagliate con forza contro corazze, magli di ferro alla ricerca di elmi da frantumare.

I maghi del vento non esitavano nell'uso dei propri poteri dimostrando la loro superiorità contro i maghi di Melacula. Edvard, seguito dai più abili cavalieri, abbatteva i nemici con abilità e rapidità. Le decorazioni raffiguranti uccelli alanti sulle loro armature il segno distintivo degli eletti del granducato, i migliori e valori difensori del regno; i Sanu'nus, i figli dell'aria, eletti i primi cavalieri del regno. Il maestro Efim avanzava come se fosse la passeggiata il suo unico desiderio, Gli avversari pronti ad assalirlo si ritrovavano sbalzati in aria da raffiche improvvise, micidiali armi invisibili annunciate solamente da un semplice fruscio. Il gran maestro si lasciò accerchiare per poi utilizzare il Vortice del Sospiro, generando un mulinello protettore che poi aumentò il suo

diametro inghiottendo gli sventurati assalitori e seminandoli per la pianura.

I nerizitamus combattevano contro i soldati del granduca e tra loro quelle forze intervenute a sostegno della guerra apparivano assenti. Parecchio nello scontro qualcosa era cambiato. Gli invasori sembravano essere in maggioranza uomini, gli orchi erano pochi, diminuivano rapidamente e non venivano sostituiti da altri dopo l'abbraccio della morte. Anche dal campo di battaglia Zont e le sue guardie erano sparite completamente.

L'esercito imponente di mostri era come se si fosse dissolto nel nulla senza lasciare segno della propria presenza. Le fila dell'esercito invasore erano scemate drasticamente e così anche la violenza delle armi d'assedio svaniva sottraendo importante appoggio per la vittoria. Una potente magia di illusione era stata usata per permettere all'esercito inviato dalle Terre dell'Oblio di dileguarsi senza lasciare traccia. Alden aveva potuto assistere alla sparizione, un velo del nulla, come se la notte fosse divenuta vivente ed affamata avesse inghiottito quell'abominevole insieme di creature maligne. Quella ritirata improvvisa venne vista come messaggio di speranza, augurale invito a palesarsi con decisione imitando la ferocia mostrata dagli stranieri, sicché assaporassero la loro stessa spietatezza.

Anson attese ancora alcuni istanti e, quando le difese delle armi d'assedio si erano diradate, senza avere ben compreso cosa fosse accaduto, con i soli suoi sensi che avevano percepito un ambiguo manifestarsi di poteri tenebrosi, dette l'ordine. I soldati di Tituria e dell'alleanza sferrarono il loro attacco al fianco dell'esercito invasore indebolito dallo scontro diretto con le difese del granducato. La cavalleria dei nerizitamus, concentrata nel trovare uno spiraglio per caricare con le lance, si ritrovarono il fianco privo di salvaguardie e vittime divennero degli archi degli abili arcieri di Tituria le cui cuspidi colpivano con precisione mortale.

Allo stesso tempo Alden guidò i suoi soldati contro la retrovia. Oleg combatteva i difensori usciti dalla Città del Maestrato e non si accorse della situazione. La sua armata era circondata e gli alleati erano scomparsi. Zont fuggito ed anche le sue truppe lo avevano seguito nella ritirata, comportamento non consono ad orchi in preda all'euforia della battaglia. Pochi erano rimasti di loro, solo quelli impegnati nello scontro ed impossibilitati a fuggire e di questi nessuno avrebbe chiesto e per loro nessuno avrebbe pianto.

Sulla riva del mare, ai piedi del Monte dei Venti, il gruppo degli Haataniani aveva fatto approdo. Stranamente alla porta principale che

conduceva alla scuola di magia non v'erano guardie. Neanche maghi a sorvegliare, nessuno in vista, troppo strano, proprio con il nemico visibile in lontananza quella non poteva venire valutata una manchevolezza accettabile. Anche se la battaglia era arrivata al suo culmine ed essa appariva favorevole ai difensori del granducato, la scuola rimasta privata di guardie rendeva quella circostanza inammissibile. Ad attenti occhi e senno astuto il motivo era chiaro, il pensiero corretto e conseguenza della situazione attuale; nell'ombra si erano mossi gli assassini. " Niente, neanche una sentinella. Non possono avere abbandonato questo luogo vitale senza dargli difesa alcuna. Sbrighiamoci, entriamo e scopriamo cosa è successo, sebbene già comprendo che la morte troveremo dentro le sale della scuola.", quelle considerazioni dell'anziano cavaliere allarmavano, oltre che informare sulla presenza di pericoli, ma non avrebbe arrestato gli intenti degli appartenenti all'ordine.

Senza indugio alcuni subito tutti percorsero le scale, penetrando ancora nessuna anima viva venne incontrata, neppure cadaveri, nemmeno un sospiro di sofferenza o un riso di soddisfazione. Fino a quando i membri dell'ordine giunsero in una sala circolare e lì trovarono il segno dell'avvenuta invasione. Due maghi e tre uomini incappucciati morti giacevano al suolo; uno di questi era come se fosse stato scaraventato contro la nuda roccia da una forza talmente potente da imprimere allo sventurato corpo una energia veemente capace da incastrarsi e divenire decorazione della sala.

Il vecchio cavaliere volle accostarsi ad uno di quegli incappucciati sconosciuti. Un simbolo sul collo risaltava: il tatuaggio di un corvo e fece capire chi fossero gli uomini che assalivano la scuola di magia e la loro fratellanza fece aggrottare le sopracciglia dell'anziano cavaliere, la cui voce informò gli altri.

*Maruk* : " I Guerrieri del crepuscolo... loro hanno ucciso le guardie della scuola di magia. Pericolosi tagliagole, i più letali assassini per commissione, dalla tradizione secolare e disposti a compiere atti disumani se bene retribuiti."

*Macad* : " Dalla tua breve descrizione e dall'intensità della tua affermazione capisco che Li conosci."

*Maruk* : " Ho avuto a che fare con questa feccia in passato. Sono acerrimi nemici della vittima umana, basta avere Bati d'oro o d'argento e loro fanno tutto ciò che il committente ordina. Si paga per avere i loro servigi e se paghi bene sono disposti ad assassinare chiunque perché privi di rimorso. Se loro sono qui troveremo altri morti, non abituati alla

clemenza essi sono stati istruiti, insensibili e privi di rimorso vivono un'esistenza di tradimento."

*Macad* : " E si trovano qui, dentro la scuola a portare morte. Hanno ricevuto il compenso per uccidere e rubare, il nemico agisce subdolamente e senza freno dispensa morte per l'ottenimento di un singolo oggetto."

*Maruk* : " Ragazzo mio, loro uccidono sempre. Anche quando rubano, è il loro modo di lasciarsi conoscere dal mondo, perché considerano l'efferatezza, la crudeltà, la spietatezza le virtù principali di un autentico assassino."

Con timidezza ed una mano spaventata, quella dell'alchimista, toccò la spalla di *Macad* cercando la sua attenzione. Le dita erano tremolanti, agli occhi qualcosa portava timore, con un sibilo le impaurite parole del giovane furono : " Abbiamo... come può la mia favella essere chiara con tanta paura a farmi compagnia; un ventoso problema presentarsi senza nessun annuncio.". Avanti la porta attraverso la quale continuava il percorso verso la scuola, l'aria era divenuta talmente densa da essere visibile.

Una condensata di nebbia a chiudere come una porta il passaggio e poi una sporca e polverosa aria si sollevò, un suono ambiguo anticipava l'imminente problema. Un canto a primo udito e poi un verso rabbioso echeggiò tra le mura, il giovane mago chiese : " Cosa sta accadendo?", il nonno replicò : " Un guaio nipote, un grosso guaio.". Ma la maga, conoscendo, fornì la risposta : " Io so cosa accade. È la guardia della scuola di magia. *Turuk*, spirito dell'aria e custode della via della conoscenza dei venti. Un grosso problema come dice *Maruk*, puoi crederci.", avanti la risolutezza nelle parole, nonché velata preoccupazione, *Macad* propose altre domande esprimenti la sua confusione : " Spirito di che? Protettore di cosa?"; rimase al minuto gruppo attendere la consolidazione dell'apparizione spiritica arrivata ad accoglierli.

Il vento vorticoso disegnò le fattezze di una enorme aquila: occhi brillanti di una luce rossa ed ali smisurate da coprire alla vista parte della sala, il guardiano apparso nella sua maestosità pretendeva di eseguire il suo compito. Sicuramente i maghi a guardia dell'ingresso avevano attirato gli assalitori all'interno della sala confidando nell'intervento dello spirito e perendo nell'attesa.

L'ostacolo sembrava inamovibile e furioso per l'intrusione, determinato a non permettere a nessuno di oltrepassare la sala e continuare verso la scuola. La sua difesa era stata però aggirata dagli assassini arrampicatisi

sulla parete rocciosa ed in quel frangente impediva il passaggio ai soccorritori ignoti.

Ai sensi dell'entità nessuna differenza, i maghi del vento erano gli unici capaci di placarlo e gli altri erano destinati a morire sotto i suoi ventosi artigli. Non potevano tutti rimanere a badare al nuovo impedimento, il vecchio cavaliere decise e proferì : " Macad, Randall e Abigaile continuerete il cammino e raggiungerete la scuola ed io e Zafira penseremo a trattenere lo spirito. Altro non possiamo fare, io lo distraigo voi approfittatene. Senza esitazione alcuna andate, veloci e non guardatevi indietro!".

Privo di indugi il vecchio cavaliere estrasse la sua spada, sapendo come fosse inutile contro l'avversario privo di mortali carni. Il suo intento era distrarre lo spirito abbastanza allungo per permettere agli altri di proseguire e così fece. L'enorme aquila non si spostava impedendo il passaggio e divenendo sempre più irrequieta, almeno sino a quando il valoroso Maruk iniziò a roteare la sua spada come se essa potesse ferire la non sostanza dello spirito.

Il guardiano venne attraversato dai fendenti dell'acciaio i quali non incontravano carne ed ossa, ma per un breve istante, che sfuggì agli occhi degli altri, la lama venne attraversata da un bagliore ed un verso di dolore seguì il nuovo affondo. L'aquila reagì per eliminare quel fastidioso uomo il quale era riuscito ad irritarlo, peccato che Maruk non fosse certo avversario da poco. Il vecchio cavaliere non si lasciava colpire dalle raffiche di vento e dagli artigli dell'aquila capaci di lasciare solchi sul pavimento decorato.

Con astuzia il valoroso attirò l'entità lontana dal passaggio e così in tre proseguirono nel salire le scale per raggiungere la sala centrale della scuola. Zafira, rimasta a sostegno del vecchio cavaliere, partecipò allo scontro e sfruttò le sue sfere di fuoco ed esse, tuttavia, non poterono nulla sull'inesistente carne del guardiano. Attraversarono la figura di aquila senza nuocerle per terminare la propria corsa contro le pareti della sala.

Mentre Maruk evitava gli attacchi, suggerì la soluzione per fermare lo spirito. Esso era vincolato all'Oltremondo, per presenziare nel mondo reale i maghi della scuola avevano usato le arti magiche e creato un nuovo vincolo. Spezzato questo, lo spirito dell'aria sarebbe ritornato nel suo mondo, rivolgendosi alla giovane, l'anziano disse : " Questo imbroccato guardiano è legato ad un oggetto, senza il quale non potrebbe persistere sul nostro stesso piano dell'esistenza, distruggendolo sarà costretto a fare ritorno nell'Oltremondo, oppure nel luogo mortale



dove dimora solitamente. Zafira, dobbiamo trovare il catalizzatore magico e infrangerlo, dopo lui sparirà!".

Zafira comprese ed iniziò a guardarsi attorno, ma niente di più del pavimento, dell'intonaco delle pareti e dei pilastri scolpiti nella pietra scorgeva. Nessun oggetto estraneo o del quale avere sospetto, almeno sino a quando una folata di vento atterrò la giovane maga. L'aquila cominciò a sbattere le sue poderose ali per opporsi agli sconosciuti, lo stesso Maruk conficcò la sua spada al suolo per reggersi e venne ugualmente sbattuto al muro violentemente dall'impeto spirito di quella creatura funesta.

Mentre Zafira veniva trascinata via verso le scale dell'uscita il suo sguardo puntò verso il soffitto e lì un oggetto attirò la sua attenzione. Una enorme perla si confondeva con il colore ambrato della sala, ma usando i suoi sensi magici, la giovane comprese essere quello il catalizzatore dello spirito. Prima di essere spazzata via come foglia sballottata dalla tempesta, prese il suo bastone ed anche quando il suo corpo si arrestò violentemente contro la parete, la maga trovò la forza e scagliò la magia Briu.

La perla venne infranta dalle fiamme ed appena distrutta lo spirito iniziò a contorcersi. Il richiamo dell'Oltremondo esigeva il suo ritorno e la forza della magia non era più la sua salvezza e l'enorme aquila si tramutò in un roteare confuso di venti fino a sparire totalmente. La maga, ferita e dolorante, si alzò e con avanzare dinoccolato deambulò verso il vecchio cavaliere che aveva lasciato il segno delle sue spalle forti sulla parete della sala. Due avevano arrestato il proprio cammino a metà della salita, tre invece correvano verso la sala custode dell'oggetto da proteggere.

Sul campo di battaglia, alle porte della Città del Maestrale, lo scontro volgeva nettamente a favore dei difensori. Nella confusione della battaglia i colori del granducato erano i più accesi, il giardino formato da uomini appariva essere composto prevalentemente dai fiori tipici dei prati del nord-est. I coraggiosi soldati difendevano la propria patria sotto lo sguardo del granduca Eolan, il quale pregava per la fine dello scontro e la salvezza della sua gente.

Alden aveva annientato velocemente le retrovie spoglie e con i suoi plotoni avanzava senza problemi, con la spada e la magia i nemici cadevano copiosi ai suoi piedi. Golfredo, roteando la sua poderosa mazza, si liberava dei malcapitati nemici, con la forza di un braccio afferrò al collo un neriztamus per poi scagliarlo al suolo violentemente spaventando altri aggressori. Tale l'impeto da sollevare la terra ed il suono delle ossa frantumante atterriva gli animi degli invasori. Pochi

erano coloro che osavano contrapporsi al prode cavaliere dagli occhi infuocati e risoluti. Intanto Anson, utilizzando la sua efficace magia, impediva ai neriztamus di continuare ad armare i trabucchi ed i suoi soldati avevano ottenuto il possesso di onagri da sfruttare contro i loro stessi proprietari.

Dalla città, Efim ed Edvard al comando del proprio seguito, respingevano il nemico non concedendogli spazio per riorganizzarsi. La cavalleria di Orrel era stata annientata dall'attacco improvviso dei rinforzi e la loro vantata forza solo oggetto delle cantate dei musicisti. I maghi dell'aria, con l'uso del proprio elemento, invocando la forza della loro magia, duramente abbattevano gli ippogrifi cavalcati dai servi di Melacula; oramai le mura della capitale non subivano più gli oltraggi dell'invasore.

Oleg continuava a combattere senza tregua, abituato ad usare lo sguardo per controllare il campo di battaglia rifiutava l'idea di trovarsi in difficoltà. Fino a quando un'ufficiale portò alla sua attenzione il tradimento degli orchi. Zont ed i suoi combattenti erano spariti, nessuno di loro permaneva sul campo di battaglia, tranne i corpi dei mangia carne caduti. Il sostegno necessario venuto meno impediva il realizzarsi della vittoria sperata, una maledizione urlata con odio dalla voce del generale : " Dannato orco. Eppure sapevo in cuore mio del tuo tradimento. Ho rifiutato il pensiero, ho abbassato la guardia come se la vittoria fosse già mia e tu ne hai approfittato. Maledetto sia il tuo nome e la tua razza!". Il generale di guerra non avrebbe ceduto, avrebbe combattuto fino alla fine, se non per conquistatore, il suo nome sarebbe stato ricordato come valoroso condottiero morto sul campo di battaglia, dedito al suo popolo e dipartito per esso.

L'esercito invasore agonizzava come un malato morente impossibilitato alla salvezza e le armi potenti del granducato stavano per essere usate. Un ciclone sollevò i cavalieri dei neriztamus in aria lasciandoli cadere come gocce di pioggia, da quel furore di aliti apparve l'Uccello Ventoso, evocazione elementale raffigurante un enorme cigno di pura magia. Era il gran maestro Efim a chiamare sul campo quella ammaliata apparizione e con la sua arte esperta essa era ancora più potente. I soldati di Oleg non riuscivano a competere con quella creatura eterea, le frecce, le lance o le spade colpivano il nulla.

Il generale di guerra conosceva la soluzione ed ordinò ai suoi soldati di cercare l'evocatore ed ucciderlo. Quando un mago genera una potente magia tale da creare una figura simile ad uno spirito, doveva rimanere concentrato per darle vita e controllo, condivisione della propria essenza spirituale come linfa per la vita stessa dell'apparizione richiedeva

parecchio sforzo. La ricerca ed il tentativo di eliminare l'evocatore appariva la soluzione, tuttavia chiaramente i difensori avrebbero impedito che il maestro mago finisse vittima delle scortesie attenzioni degli speranzosi conquistatori.

Efim venne subito circondato dai suoi fedeli soldati e cavalieri, protetto avrebbe continuato nella sua magia indisturbato. Pochi erano i soldati al seguito di Oleg ancora vivi e non riuscivano ad avvicinarsi alla fonte generatrice dell'incanto per annientarla. Lo scontro volgeva al termine con il generale di guerra che osservava la gloria sperata con l'immaginazione sfumare, fuggirle via dalle dita della mano. Com'era stato continuava ad essere, l'idea di quel grandioso impero una vana pretesa di un onore vantato per secoli e destinato a rimanere tesoro della mente e mai realtà d'acclamare. Smosso dall'orgoglio, mai sarebbe tornato come sconfitto nella propria patria, Oleg pretendeva la gloria, corone di fiori ed inni di gioia e non lo sguardo di rimprovero e la disapprovazione.

Nell'alto del cielo i voli notturni delle creature della natura, lontane dalle dispute delle civiltà armate, osservavano il muoversi frenetico, i fuochi accessi o i venti impetuosi incontrati solo nei mesi dei monsoni. Anche dalle tane nella pianura le creature timidi assistevano alla guerra e forse nelle loro menti presente la felicità di non essere evoluti e signori di grandi tane chiamate città e ciò gli donava sollievo. Questo perché coloro che vantavano progresso e sviluppo si scambiavano doni primitivi, anche se usando arti e raffinati movimenti, sempre diretti a togliere la vita ai propri simili.