



SEDICESIMO ARCANO

**COMPENDI DI EA
RACCONTI DI ADRA**



SEDICESIMO ARCANO

**COMPENDI DI EA
RACCONTI DI ADRA**

INDICE

| | |
|---|-----------|
| COMPENDI DI EA | 7 |
| LEIKOS E I CANTI DELLA LUNA | 8 |
| IL CLAN ARGAKUL E IL BOSCO DI TATOOVERIK | 9 |
| LA PIETRA LUMINOSA | 10 |
| ZELDA L'ANZIANA DEL VILLAGGIO | 11 |
| ZELDA LA QUERCIA E GLI ESSERI DEL BOSCO (PARTE PRIMA) | 13 |
| ZELDA LA QUERCIA E GLI ESSERI DEL BOSCO (SECONDA PARTE) | 15 |
| LE ORCHESSE DI HUNTRESS | 16 |
| L'OASI DI MISHAKAL | 17 |
| I GAMUR | 18 |
| LANCHAR CALDO ABBRACCIO E LAMA GELIDA | 19 |
| I KYNGE POPOLO DI PESCATORI E SUONATORI | 20 |
| CLAN NORENBIRH - IL LABIRINTO MAGICO | 21 |
| I BADASH, GLI ABITANTI DEL DESERTO | 23 |
| LA BAIJA DELLE SIRENE | 24 |
| I GRANDI ALBERI | 25 |
| IL CLAN AULENDOR | 26 |
| GLI ELFI DI DORLAS | 27 |
| | |
| RACCONTI PERDUTI | 29 |
| LA FINE DELL'ERA | 31 |
| LA GENESI DELL'ETERNITÀ | 32 |
| PUNIZIONE ED ESODO | 34 |
| SOPRAVVIVENZA | 35 |
| ALTA MAREA | 36 |
| FUGA DALLA MORTE | 38 |
| IL FUOCO DEL DRAGO | 40 |

COMPENDEI DI EA

LEIKOS E I CANTI DELLA LUNA

A seguito della fondazione di Mhur, un nutrito gruppo di sairax si spostò nel folto della foresta al limitare dei confini occidentali del regno.

La zona colonizzata era ricca di caverne e di piccole alture che avrebbero permesso di controllarne facilmente il perimetro, rendendola dunque ideale per la realizzazione di un villaggio. Rimanendo fedeli alle proprie tradizioni, i sairax sfruttarono appieno la natura del luogo, integrando ogni struttura con le formazioni naturali presenti.

Sulle rocce che sovrastano il villaggio, circondandolo, vennero costruite delle torri di osservazione, fondamentali in quanto in grado di sorvegliare sia una grande porzione di foresta nelle immediate vicinanze del villaggio, sia tutti i movimenti che arrivano dalle vallate di Kardia e dal Fiume Verde. Grazie alla posizione strategica occupata dalla popolazione sairax di Leikos, questa negli anni assunse il titolo onorifico di "guardiani".

Al centro esatto dei Leikos è presente una grande roccia piana che, a seguito della fondazione del villaggio, ha preso il nome di "Pietra della Luna".

Questa grande roccia viene solitamente utilizzata durante le adunate da parte dei capi villaggio sairax delle zone limitrofe, ma anche dai borgomastri di altre razze della zona e dagli anziani per parlare alla popolazione.

Ogni plenilunio, gli abitanti di Leikos festeggiano la scoperta del luogo da parte di un gruppo di esploratori guidati dal comandante Leik, un sairax al seguito di Re Fannan.

Si narra che Liek salì sulla grande roccia piana cantando e ululando in onore della luna proprio in una notte di plenilunio. Questo momento venne da allora identificato dagli abitanti del villaggio come il più propizio, durante il quale organizzare gli avvenimenti più importanti della comunità. I "Canti della Luna", così come li chiamano i sairax del luogo, sono appunto canti, festeggiamenti e cerimonie di ogni tipo che vengono svolti in queste notti. Si racconta che perfino i rituali magici abbiano maggior forza se eseguiti durante i "Canti della Luna".

A Leikos si è inoltre sviluppata una forma di governo particolare, che ha preso il nome di Concilio della Luna. Esso è composto dal Borgomastro e da cinque consiglieri, chiamati Anziani. La successione dei capi villaggio avviene durante un rituale noto come "Dodicesimo Canto" che avviene ogni quattro anni. Se il Borgomastro, dovesse perdere l'appoggio degli anziani prima del Dodicesimo Canto, questi verrà sfidato a duello da un altro membro del villaggio ritenuto degno di succederlo nella carica.

Gli scontri non sono mai all'ultimo sangue e gli Anziani interrompono la sfida se c'è una manifesta superiorità da parte di uno dei due contendenti. Nel caso in cui il Borgomastro in carica riesca a battere il suo sfidante, prenderà un seggio tra gli anziani, che guideranno Leikos fino al Dodicesimo Canto, per la nomina di un nuovo Borgomastro.

IL CLAN ARGAKUL E IL BOSCO DI TATOOVERIK

Ai tempi della fondazione di Mhur, il clan orchesco Argakul si stabilì nella parte occidentale della grande foresta, non troppo lontano dai confini di Kardia e dal villaggio sairax di Leikos.

In questo luogo venne fondato un insediamento semipermanente che prese il nome di Kalea.

Qui furono allestite svariate tendopoli, realizzate col pellame delle creature uccise durante la caccia nel pieno rispetto delle tradizioni degli orchi, e la popolazione crebbe in modo esponenziale, senza minacce che potessero turbare i delicati equilibri di un popolo per natura combattente.

Alla guida di Kalea c'era Drakna, un'orchessa che fin da piccola era nota per le sue doti di guerriera possente e per lo spiccato senso del comando. Le leggende tramandate oralmente dagli abitanti di Kalea raccontano di come, in una cruenta battaglia a difesa del proprio villaggio su Adra, venne massacrata tutta la famiglia di Drakna, che da allora non si perdonò mai di non essere riuscita a proteggere i suoi cari e il proprio luogo natio. La necessità di riscatto e l'innata determinazione nel perseguire i suoi scopi la portò in breve tempo a guidare l'intero clan Argakul prima nell'esodo da Adra al seguito del condottiero Fannan, e poi nel loro percorso di rinascita su Ea.

Al fianco di Drakna sedeva Drakon, compagno di battaglia e di vita, col quale l'orchessa condivise la parte da protagonista nella maggior parte dei racconti epici del clan. Dall'unione di Drakna e Drakon nacquero due figli gemelli, il maschio chiamato Morok e la femmina conosciuta come Ugluk. Entrambi i ragazzi morirono molto giovani, contribuendo a generare la credenza per la quale gli abitanti di Kalea non riuscissero a dare alla luce figli che non fossero deboli e malati.

Drakna, allora, fu convinta che una maledizione fosse caduta su di lei e sulla sua gente, dovuta alle sue colpevolezze passate non ancora del tutto espiate. Tuttavia, determinata a cancellare per sempre gli strappi della sua anima, Drakna radunò tutte le orchesse più robuste del villaggio e si diresse verso una fitta porzione della grande foresta che gli orchi chiamavano Bosco di Tatooverik.

In quel luogo, un gruppo di orchi esploratori aveva scoperto che su ogni albero erano stati incisi strani simboli, quasi come se fossero dei tatuaggi. Dopo l'ingresso nel bosco, nessuno ebbe più notizie di Drakna e del suo seguito femminile, ma le leggende raccontano di come esse abbiano stretto un patto con gli alberi donando il loro sangue di madri, affinché questi proteggessero la terra che dava la vita alla loro gente.

Da allora, in effetti, il clan Argakul sostiene che non ci siano più stati problemi coi nascituri e per questo le gesta e il coraggio delle femmine del clan ancora oggi vengono celebrate con un grande raduno annuale di orchi, che sfoggiano sul viso e sul corpo tatuaggi che riproducono i disegni incisi sugli alberi di Tatooverik.

Dai tempi di Drakna dunque, per gli Argakul la morte non è più considerata come una sventura, ma come un'importante occasione di lasciare il mondo dei vivi con onore per ergersi a protettori della propria gente. Anche oggi, il clan Argakul seppellisce i suoi morti in casse costruite con il legno degli alberi cresciuti nel bosco di Tatooverik e gli sciamani sostengono che su ogni tomba, come per magia, nasce una nuova pianta che permette al bosco di rimanere folto e rigoglioso.

LA PIETRA LUMINOSA

Al confine di Mhur a ridosso delle montagne si poteva scorgere un piccolo villaggio delimitato da basse mura di pietra che si allungavano fino a ridosso di una montagna di colore grigio scuro, era stato scavato nella roccia un maestoso ingresso, due importanti colonne con inciso eventi di battaglia sostenevano un portone di legno massiccio.

Era un villaggio di nani di nome Vergar del Clan Blavor.

Il clima era rigido e il calore emanato dal respiro ghiacciava sui grossi baffi dei nani facendoli apparire bianchi, barbe raccolte in curate trecce fermate da anelli dorati e impreziositi da gemme lucenti, le folte barbe erano il simbolo fondamentale della maturità e della forza.

La loro statura si aggirava tra 1.2 e 1.35 metri ad eccezione di alcuni che raggiungevano altezze quasi simili a quelle degli umani, le loro ossa e la loro muscolatura erano talmente robuste che risultavano assai più pesanti di quanto non sembrassero. La loro carnagione era di color marrone chiaro, i loro capelli dal nero al grigio e più raramente al bianco. Mantelli di un tessuto pesante a proteggere le spalle, prediligevano portare cinture con fibbie importanti di varie forme e misure forgiate da loro stessi, ai piedi scarponi pesanti che potevano resistere all'usura data dall'esplorazione continua alla quale si dedicavano. Conoscitori di materiali e impareggiabili forgiatori, passavano la maggior parte del tempo a scavare.

Un'antica leggenda racconta che un giorno un gruppo di esploratori si addentrò alla ricerca di materiale, Bruni con il figlio Frar trovarono un filone di una pietra di colore azzurro che emanava una forte luce chiara.

Portati alcuni campioni in superficie per essere "analizzati ed eventualmente lavorati", lo stupore fu quando videro che la pietra non emanava più luce, appariva come una pietra comunissima!

HARR il capo Clan pensando ad un oggetto portatore di sventura diede ordine di distruggere la pietra e il veto a chiunque di estrarla. Bruni incuriosito nascose un pezzo di pietra nella scarsella, voleva capire la magia di quella pietra così particolare ed ebbe presto una risposta, al calar del sole riuniti in consiglio per organizzare il lavoro del mattino successivo, lentamente la scarsella nella quale aveva nascosto la pietra incominciò ad emanare luce! Si illuminava con il buio!

L'ira di Harr fu incontenibile aveva disobbedito agli ordini e la punizione che aspettava a Bruni era la più umiliante che potesse essere inflitta ad un nano: venne rasato di barba e capelli ed esiliato dal villaggio!

Non lontano da Vergar tante erano le miniere abbandonate poiché esaurite, mercanti e viandanti che nella zona sostavano per la notte raccontano che in una di esse fuoriusciva una luminescenza azzurro chiara, quasi come un cuore pulsante all'interno della caverna. Si narra che in quel luogo riposino i resti di Bruni e che il figlio Frar ogni anno, alla ricorrenza della scomparsa del padre in suo ricordo, si rasava di barba e capelli.

ZELDA L'ANZIANA DEL VILLAGGIO

Nell'aria un riecheggiare di risa di bambini, con spade e scudi di legno si stavano sfidando simulando combattimenti sentiti dai guerrieri Kardiatici rientrati da spedizioni di caccia e fin da piccoli abituati a mettere in mostra il proprio coraggio. Sulla porta di una casa si scostò una grande pelliccia d'orso che fungeva da porta, una Kardiatica ormai curva per l'età e dai lunghi capelli bianchi, battendo le mani, attirò l'attenzione dei piccoli, era Zelda la più anziana del Villaggio.

Tante memorie erano custodite nella sua mente e per gaudio di tanti i suoi racconti infiammarono la fantasia degli infanti.

"Cosa dite piccoli valorosi avete voglia di ascoltare Zelda?" In un attimo scudi ed armi caddero a terra e in una corsa frenetica i piccoli si ritrovarono all'interno della casa della vecchia Kardiatica, solo un grande Corno che fungeva da lanterna era acceso e un raggio di luce penetrava da una finestra chiusa da un grande scudo ormai usurato.

"Dovete sapere che parecchio tempo fa, un numero considerevole di guerrieri Norenbirh stanziava sulle alte cime delle montagne, un giorno decisero che era venuto il momento di esplorare altri territori, il clima era perennemente rigido, per cacciare dovevano spostarsi in vaste zone, il fuoco doveva essere alimentato di continuo per spezzare il gelo delle bufere che si abbattevano sul villaggio. Nobir a capo del Clan organizzò una spedizione, donne, bambini e anziani sarebbero rimasti al campo sotto la protezione di un gruppo di guerrieri, gli altri si incamminarono e dopo vari giorni si lasciarono le montagne alle spalle.

Seguendo il corso del fiume arrivati a valle, una radura rigogliosa di vegetazione e abbondante di cacciagione li convinse che poteva essere il posto ideale per vivere con la loro gente".

"Eeeee?"

Una piccola Kardiatica interruppe Zelda, gli occhi sgranati e la bocca socchiusa in ansiosa attesa

"Calma mia piccola Kruna, le storie vanno assaporate, non c'è bisogno di aver fretta.

Dicevamo, avevano trovato il posto ideale, quindi tornarono a prendere gli altri e cominciò per loro una nuova vita. Il villaggio fu chiamato Ronengard e fu costruito sulle rive di un fiume dalle acque fresche e cristalline, all'ombra di rigogliosi alberi grossi steccati custodivano i cavalli che attingevano il bere da vasche ricavate in grandi tronchi. Quasi al centro del villaggio una imponente costruzione si distingueva dalle altre, era la Hourd-Ut-Nobir, l'interno era interamente rivestito di pelli di animali, scudi di valorosi guerrieri, asce e spade antiche di Kardiatici che avevano combattuto e dato la loro vita per il loro popolo, alle spalle di un massiccio trono una imponente spada, era la spada di Nobir colui che aveva guidato i suoi e costruito il villaggio, lì si riunivano gli adulti per discutere strategie e prendere decisioni importanti. Maschi o femmine indistintamente compiuto il dodicesimo anno di età dovevano superare una prova, la prova del Picco di caccia".

E per l'ennesima volta venne interrotta.

"Una prova? Quale prova, diccelo Zelda!"

Devi sapere che quattro volte all'anno dalla lama della spada di Nobir appesa nella Hourd-Ut-Nobir scendevano gocce di sangue che cadevano su un telo, il telo veniva esposto fuori dalla casa in modo che tutti lo potessero vedere e i ragazzi che avevano già compiuto i dodici anni in quel momento sapevano che avrebbero potuto affrontare la prova. La prova consisteva nel riuscire a cacciare un animale, scuoiarlo e portare la carne al villaggio, la pelle dell'animale sarebbe stata il primo importante trofeo da indossare." "Ma dovevano entrare nel bosco, allontanarsi dal villaggio..."

"Sì Kruna. Bambini aspettate un istante che vado a ravvivare il fuoco per lo stufato."

Zelda si alzò e si avviò con passo lento verso il grosso camino. L'espressione del viso della piccola da curiosa diventò pensierosa. Le donne kardiatriche usavano tenere i capelli lunghi per poterli acconciare in fitte trecce prima di una grande battaglia e sia uomini che donne tatuarsi gran parte del corpo, ognuno di quei tatuaggi ricordava una grande battaglia, un lutto o un evento significativo.

Zelda dopo aver affettato una grossa carota e averla buttata nel calderone, pulendosi le mani sul grembiule, tornò dai bambini.

"Allora dove eravamo rimasti? Ah sì, giusto gli esploratori trovarono il posto ideale per vivere con la pro..."

"Ma no Zelda! Questo ce lo hai già raccontato! Stavamo parlando della prova, del bosco, ricordi?"

"Ah sì giusto Kruna! Allora bambini dovete sapere che alle estremità del villaggio su una piccola altura si trovava una casa costruita con tronchi di grossi alberi, vi viveva un falegname che non solo era esperto nella lavorazione e nell'intaglio ma si procurava personalmente il legno. Poteva passare giorni interi nel bosco a segnare gli alberi che riteneva pronti per essere abbattuti. Questo suo lavoro gli fece incontrare i bambini intenti a portare a termine la prova e divenne la loro guida. Da quel giorno in poi c'è sempre un boscaiolo ad aspettare i bambini nel bosco e ha il compito di proteggerli e di guidarli."

Kruna non sazia fece un'ultima domanda:

"ma il villaggio che hai descritto è il nostro vero?"

Un sorriso si illuminò sul viso di Zelda,

"No Kruna ma siamo discendenti del Clan Norenbirh e abbiamo mantenuto per tradizione le loro usanze."

ZELDA LA QUERCIA E GLI ESSERI DEL BOSCO (parte prima)

"Cosa ci racconti oggi Zelda?"

"Una bella storia su degli esseri che assomigliavano a delle Fate."

"Bellaaa, ma cosa sono le fate?"

"Sono esseri impalpabili e sensibili che vivono nei boschi dove si prendono cura della vegetazione poiché seguono tutto il ciclo di vita di piante, fiori e alberi e degli animali che la popolano. Sono allegre e felici e amano danzare tra la Natura, mentre non amano le atmosfere cupe e tristi."

"Certo è ovvio"

la interruppe una vocina, era una delle bimbe più piccole che avesse mai ascoltato un racconto di Zelda, e con enfasi replicò:

"a nessuno piace essere tristi!"

"Sicuro hai ragione, dovete sapere che nascono nelle notti di Luna Piena. Quando un raggio di Luna incontra una goccia di rugiada, questa evapora e forma una nuvoletta di vapore opalescente che si addensa fino a diventare un bozzolo, come un batuffolo soffice e luminoso. Quando questo bozzolo incontra l'alba e il primo raggio di Sole, nasce una nuova splendente e lucente creatura."

"Ma tu ne hai mai viste Zelda?"

"No io no ma si dice che alcune persone attraversando il bosco abbiano visto danzare creature bellissime, adornate di fiori e così come sono comparse sono poi sparite!"

Riecheggì un mormorio di meraviglia.

"Allora ragazzi un po' di attenzione.

Una notte nel bosco popolato dagli alberi di quercia, proprio mentre la Luna nutriva coi suoi raggi il candido bozzolo, nel quale si stava formando quella bellissima creatura, passò una enorme nube nera che oscurò completamente la luna e i suoi raggi lucenti.

Questa non era una nube fatta di pioggia, lampi e tempesta, ma era una nube terribile che, passando sui villaggi, si era saturata della rabbia degli uomini, di tutti i pensieri più tristi e cattivi.

Al passaggio della nube davanti alla Luna, immediatamente il bozzolo iniziò a sussultare e a contrarsi, e la sua luce cominciò ad affievolirsi.

Gli Spiriti della Natura che vegliavano la creatura non sapevano cosa fare e attesero l'alba.

Durante la notte al canto degli uccelli si sostituì il bubolare del gufo.

Quando arrivò l'alba e il primo raggio di Sole il bozzolo, ormai simile a un grumo di ragnatela rinsecchita, si ruppe.

Tutti trattennero il fiato, e alla vista della creatura che faticosamente uscì dal bozzolo non riuscirono a trattenere un gemito di orrore: era un essere informe e inquietante, senza contorni definiti, un essere scuro, denso e stropicciato come non se n'erano mai viste prima, dal viso e dal corpo segnati da solchi ancor più scuri che la rendevano simile ad un frutto avvizzito. Ammutoliti dallo stupore e dal timore, le creature del Bosco indietreggiarono."

"Ma perché Zelda cosa gli era successo?"

"Se continuate a interrompermi non lo saprete mai giusto?"

Il silenzio tornò nella capanna.

"Qualche cosa di brutto le era successo e lei percepì il freddo e la distanza, e divenne ancor più brutta e rinsecchita. *"È proprio brutta, con quelle rughe!"* mormorarono gli abitanti del bosco, e sul volto della creatura comparvero immediatamente altri solchi. *"È così scura e densa!"* fece eco un'altra voce, e Scura divenne ancor più scura e densa, e si accigliò. *"Sembra così goffa e contorta per essere una..."* e

Scura si sentì rattappare le gambe e finì per terra, come un lombrico o un verme, a strisciare sul suolo umido e scuro.

"E senza luce, le piante appassiranno al suo tocco!" gridò uno gnomo, allarmando tutta la comunità. "E i semi non germoglieranno e tutto si coprirà di muschi e licheni!"

Scura, disorientata, si guardava intorno mentre il suo sguardo si faceva sempre più torvo e, chissà perché, appannato. *"Una Creatura con questo aspetto non può che essere malvagia o portare sfortuna..."* sussurrò uno Gnomo, ma quando Scura si voltò dalla sua parte, da un albero una grossa ghianda cadde sulla testa dello Gnomo facendogli un bernoccolo.

A quel punto tutti gli abitanti del bosco si abbandonarono ad animati commenti: *"Allora è vero che porta sfortuna!"* faceva uno. *"È lei stessa una sfortuna per la nostra comunità!"* diceva un altro, e così via.

Scura sentiva dolore dappertutto mentre il corpo si raggrinziva ancora, e un dolore al petto che si faceva sempre più acuto; il suo corpo si accartocciava e il suo sguardo diventava sempre più annebbiato, fino a che un liquido salato prese a scorrerle dagli occhi lungo il viso. Poi qualcosa in lei si ruppe, e con un urlo che raggelò i presenti, fece un balzo e si trascinò barcollando nel folto del Bosco.

Mentre passava accanto all'acqua del macero poco distante, pensò di specchiarsi per guardare il suo volto, ma l'acqua stessa, alla sua vista, si ritirò. Era davvero troppo per la piccola Scura che sparì rifugiandosi in quell'angolo buio del Bosco dove il Sole non batteva mai.

Bene per oggi bambini credo possa bastare"

ma un coro esagitato la pregava di andare avanti.

"dicci almeno se qualcuno l'ha poi trovata in quel Bosco buio"

"Domani vi racconterò il resto, ora è tardi e avete tante altre cose da fare prima che cali il sole!"

ZELDA LA QUERCIA E GLI ESSERI DEL BOSCO (seconda parte)

"Allora bambini eravamo rimasti che Scura si era rifugiata nel folto del bosco nel punto più illuminato..."

"Ma no Zelda ti sbagli!"

"Ah davvero Luke? E dimmi dove mi sbaglio?"

"Ma si era rifugiata in un angolo scuro!"

"Bravo vedo che siete stati attenti!"

"Quindi un Elfo, che abitava l'albero più vecchio del bosco, quello dai rami più lunghi, si arrampicò sull'edera verso il punto più alto per vedere meglio col suo sguardo sensibile cosa stava succedendo nel bosco.

L'Elfo aveva notato che la piccola Scura era peggiorata a vista d'occhio dopo la sua nascita, proprio in seguito ai commenti cattivi e perfidi degli spiriti del bosco e certamente era stato l'influsso di quella nube a causare quello strano fenomeno. L'Elfo si mise allora alla ricerca di Scura, certo di poter rimediare alla situazione, e la scovò raggomitolata nel freddo e buio angolo del Bosco dove crescevano solo i funghi velenosi.

L'Elfo non aveva paura di Scura perché aveva il cuore leggero come l'Aria e l'Aria non si può ferire, quindi le si avvicinò e cominciò a soffiarele intorno piccoli vortici leggeri cercando di farla sorridere. Ma Scura non ne voleva sapere, e con uno "sgrunt" si girò dall'altra parte. Allora l'Elfo volò a raccogliere dal fiore più vicino una goccia di nettare dolcissimo e glielo offrì intrufolandosi tra le foglie marce che la celavano.

Scura si irritò ancor di più e, per scacciare l'intruso, cercò di colpirlo, ritrovandosi tutta impiastriacciata di nettare che, suo malgrado, così assaggiò. Tutta quella dolcezza sembrò placare il suo tormento, e finalmente Scura si addormentò. Durante il sonno, l'Elfo riunì un'assemblea con tutti gli Spiriti della Natura, rimproverandoli per la loro cattiveria e crudeltà e accusandoli del dolore e della bruttezza provocatagli."

Zelda si interruppe distratta dal vociferio che proveniva da fuori.

"Scusate bambini vado a vedere cosa stà succedendo e mi raccomando state lontani dal fuoco!"

Dopo poco, rientrando notarono che l'espressione del suo viso era cambiata pensierosa disse:

"Mi dispiace miei cari ma dobbiamo rimandare il nostro racconto, sono stata richiamata a presenziare ad un Concilio"

La disapprovazione del gruppo di piccoli Kardiaci creò confusione e trambusto e a Zelda servì un po' di tempo per placare gli animi.

"State tranquilli tra cinque o sei giorni al massimo sarò di ritorno e vi prometto che finiremo la storia di Scura."

Mestamente i bimbi si incamminarono verso l'uscita e Luke prima di chiudere la porta girandosi verso Zelda disse:

"torna presto Zelda!"

LE ORCHESSE DI HUNTRESS

In lontananza, tra le fronde di una fitta vegetazione, proveniva un chiarore che nel buio della notte creava ombre inquietanti.

Attorno ad un fuoco, che attenuava il freddo proveniente dalle vicine montagne, era radunato un gruppo di orchesse, tutte guerriere, dal fisico possente e tatuaggi di guerra sul viso. Il loro compito era quello di esplorare il confine, si muovevano in prevalenza di notte sfruttando le doti di mimetizzazione.

Dopo aver terminato il giro di perlustrazione, erano soventi fermarsi attorno al fuoco ad ascoltare un racconto. Araaga la capo Clan stava narrando:

"... le scorte di cibo stavano iniziando a scarseggiare e Huntress radunò alcune delle migliori esploratrici per una battuta di caccia. Si divisero il territorio e iniziarono l'esplorazione. Dopo ore passate nel più assoluto silenzio a cercare tracce Huntress avvistò un grosso cinghiale, era pronta a sferrare l'attacco decisivo quando alle sue spalle un'ombra enorme la fece trasalire, non ebbe neppure il tempo di realizzare cosa stesse succedendo che un orso gigantesco sulle due zampe posteriori gli sferzò un colpo con gli artigli affilati. Le urla strazianti fecero accorrere le compagne che la trovarono rannicchiata a terra in un lago di sangue. L'orso era a pochi passi dal copro esanime, pronto a sferrare l'attacco mortale.

Dovevano abbattere quell'enorme bestia e portare in salvo il loro capo.

Dopo svariati giorni di medicazioni continue e infusi per abbassare la temperatura, Huntress riprese conoscenza, un debole sorriso sul suo viso fece esultare le compagne che per giorni erano state al suo capezzale. Con un gesto istintivo la mano sinistra cercò l'altro braccio, il sorriso svanì e i suoi occhi si riempirono di lacrime quando si rese conto che l'orso le aveva strappato il braccio.

Bestemor l'orchessa che cuciva quasi tutti gli abiti e le armature del villaggio si portò al suo fianco, le porse una mantella di pelle d'orso e uno spallaccio in cuoio, attaccate allo spallaccio lunghe strisce di pelle e pelliccia per coprire la mutilazione. L'orso era stato abbattuto e la sua pelliccia utilizzata come trofeo da indossare per Huntress.

Ecco perché portiamo questi spallacci ed ecco perché allo spallaccio aggiungiamo strisce di pelle al rientro da importanti battute di caccia, in ricordo di Huntress".

Così Araaga concluse il proprio racconto. Terminarono il pasto frugale e, dopo aver ripreso le proprie armi, partirono nuovamente per la ricognizione.

LOASI DI MISHAKAL

Molte leggende lemniane raccontano di stravaganti e incredibili avventure vissute sotto il sole cocente del deserto. Nel corso degli anni, un'infinità di questi racconti sono diventati così popolari da essere ritenuti a tutti gli effetti veritieri, tramutandosi quindi da mito in storia vera e propria. Uno dei racconti più noti, riguarda la scoperta dell'Oasi di Mishakal.

Si narra di come il cammelliere Rashid e suo figlio Karim, fossero alla guida di una piccola carovana che portava cammelli e dromedari verso il corso del Fiume Rosso, quando a causa di una violenta tempesta di sabbia alcuni animali spaventati si liberarono dai propri legacci, disperdendosi tra le infinite dune. Consapevoli che la perdita dei propri animali sarebbe stata un danno economico catastrofico, Rashid e suo figlio partirono così alla ricerca delle bestie disperse, ottenendo tuttavia l'effetto opposto a quello desiderato: entrambi si erano smarriti nel vasto mare di sabbia, privi di risorse bastevoli alla loro sopravvivenza.

Proprio quando i cammellieri avevano perso ogni speranza e si stavano abbandonando all'abbraccio della morte, videro le profonde impronte dei propri cammelli nella sabbia che risalivano una ripida duna, nei pressi di una grande formazione rocciosa ormai quasi interamente sepolta dal deserto. Dalla sommità la vista rinfrancò i loro spiriti. Una vasta e fino ad allora sconosciuta oasi si estendeva a perdita d'occhio, punteggiando di un verde smeraldo quello che fino a qualche minuto prima era sembrato un luogo che potesse ospitare soltanto lo spettro della morte. Avvicinandosi, Rashid e Karim esultarono alla vista non solo di grandi polle di acqua, ma anche dei loro cammelli intenti ad abbeverarsi.

Dopo aver raccolto sufficienti scorte di datteri e di acqua per affrontare nuovamente il deserto, Rashid decise di accamparsi nell'oasi per trascorrere la notte in sicurezza. Fu mentre i cammellieri si scaldavano accovacciati attorno ad un piccolo fuoco da campo, che accadde qualcosa che in futuro nessuno seppe spiegare con certezza. Come fossero scagliate dal cielo sulla terra dalla furia di qualche spirito adirato, centinaia di pietre cominciarono letteralmente a piovere sopra l'intera oasi, costringendo i due lemniani a cercare riparo sotto le palme più grandi. Quando la misteriosa pioggia cessò, Rashid notò come le pietre finite sulla terra erano ancora intatte, seppur di modeste dimensioni, mentre quelle finite nell'acqua delle polle erano misteriosamente svanite, come se si fossero disciolte nell'acqua stessa.

Al mattino, Rashid e Karim portarono per l'ultima volta gli animali ad abbeverarsi prima di lasciare l'Oasi, ma, non appena gli animali cominciarono a bere, qualcosa di inspiegabile accadde. Il peso delle creature sembrava essere svanito. I cammelli non lasciavano nemmeno le impronte sulla sabbia e Rashid raccontò in seguito di come fosse in grado senza sforzo alcuno di sollevare un intero animale, cosa normalmente impossibile. L'effetto incredibile durò alcune ore, per poi svanire naturalmente.

Rashid decise allora di rimanere per sfruttare la misteriosa scoperta e studiare quelle misteriose pietre, ma inviò il figlio Karim con metà della carovana fino al più vicino insediamento lemniano, col compito di mappare un percorso sicuro per raggiungere l'oasi e di informare sua moglie, Mishakal, di come la loro situazione economica sarebbe presto mutata. Nessuno può dire se questo antico racconto sia vero o frutto della fantasia, ma di certo, la famiglia che ha preso possesso dell'Oasi e che ancora oggi la controlla assieme alle vicine cave, si è arricchita incredibilmente grazie all'estrazione della pietra, poi usata per la realizzazione della maggior parte delle elaborate architetture lemniane.

I GAMUR

Le più antiche conoscenze scientifiche dei popoli civilizzati hanno sempre raffigurato Adra Blu come una gigantesca sfera, al centro della quale una massa compatta e concentratissima di energia magica pulsa regolarmente, facendone fuoriuscire piccole quantità verso l'esterno attraverso particolari condotti. Questo sistema di tunnel e gallerie, che gli elfi avevano studiato e addirittura raffigurato, ha sempre consentito la giusta combinazione di energie magiche affinché la magia, così come noi la intendiamo, potesse essere imbrigliata e sfruttata per i più svariati utilizzi.

Sull'isola di Ea sono stati trovati migliaia di questi condotti eruttanti energia magica, ma rispetto ai racconti del passato, questi appaiono molto più piccoli e con rilasci di energia molto ridotti. La maggior parte di questi nuovi condotti, o "fulcri", si esauriscono rapidamente una volta sfruttati, ma è stato dimostrato che raramente e senza una logica apparente, ne appaiono di nuovi. Le nazioni di Ea hanno tratto grandi vantaggi dall'utilizzo di queste fonti di energia, tuttavia mancando degli strumenti che potessero conservare questa energia per poi utilizzarla in seguito e a causa dell'esaurimento progressivo dei fulcri, divenne sempre più difficile sfruttarne appieno il potenziale magico, anche perché la realizzazione di un insediamento nei pressi di un fulcro veniva poi rallentata o addirittura fermata se questo si esauriva completamente.

Per ovviare a queste problematiche che frenavano lo sviluppo delle nazioni di Ea, i regnanti affidarono in gran segreto ad un nutrito gruppo di studiosi il compito di analizzare i fulcri e l'energia che questi sprigionavano, con l'obiettivo di realizzare strumenti che permettessero di sfruttare la magia per la realizzazione di civiltà quanto più possibili avanzate. Nonostante decine d'anni di fallimenti, alla fine gli studiosi di Ea riuscirono nel loro intento. Vennero infatti messi a punto degli speciali contenitori, i cui dettagli costruttivi sono anche oggi un segreto custodito con la massima attenzione, che vennero chiamati Gamur. Questi oggetti sono in grado di assorbire grandi quantità di energia magica da un fulcro, esattamente come una spugna, ma non solo; essi infatti ne permettono il trasporto con una dispersione di energia estremamente ridotta, in quantità dipendenti dalla perizia con la quale il Gamur è stato realizzato.

Se analizzati senza l'utilizzo di magia, i Gamur appaiono come lastre di cristallo di svariate forme geometriche, che una volta a contatto con un fulcro ne risucchiano l'energia in proporzione alla loro capienza magica. Una volta raggiunto il loro limite strutturale, i Gamur devono essere rimossi dal fulcro tramite un procedimento tenuto assolutamente segreto, per evitare che raggiungano una fase critica rischiando di esplodere, con gravissime conseguenze in funzione della quantità di energia immagazzinata.

Alcune voci recenti sembrano suggerire che Lemnea, Kardia e Mhur abbiano rivelato i segreti dell'utilizzo dei Gamur ad alcuni Siniscalchi dell'Ordine del Cielo, affinché questi possano essere utilizzati al di fuori di Ea dalle numerose costellazioni, dato che l'uso massivo di energia magica su Ea ne ha praticamente prosciugato tutti i fulcri.

LANCHAR CALDO ABBRACCIO E LAMA GELIDA

Il nome della città che cresce sulla fonte termale deve le sue origini al cacciatore della cenere, Fulsen Cervogelo.

Per chi non lo conoscesse lui era un cacciatore ossessionato dalle creature mitologiche, ricercava metodicamente sfide sempre più dure, accompagnato dalla sua lancia Aschar.

Per chi crede nelle leggende la sacra lancia beve il sangue del drago velenoso Lankarol e Silas la perse durante le tre prove.

Si narra che fu la lancia di Cervogelo a perforare la roccia basale delle terme odierne, creando la più grande delle fonti, molto tempo è passato da allora e altrettanto si è perso nella storia, ora la città è diventata una zona di piacere e di riposo.

Lanchar si sviluppa attorno alla famosa fonte, passerelle e lanterne rosse indicano il passaggio fra i fumi della zona centrale, case di lussuria e taverne spuntano da ogni dove.

Nella zona occidentale sono situate le grandi case di piacere, la più famosa in assoluto porta il nome di Petalo Rosa, il grande edificio svetta su cinque piani aperti, nessuna parete se non sottili e umidi strati di velluto rosa separano le stanze su quasi ogni piano, notte e giorno ovattati gemiti di piacere inondano le strade attorno ad esso.

L'esperienza che offre questa lussuosa villa del peccato non è facile da dimenticare, capace di far scordare ogni preoccupazione al guerriero più afflitto.

Nella zona orientale le taverne e le "ville del canto" la fanno da padrone, se i mugugni di piacere formano sinfonie a Ovest la risposta dalla sponda Est sono le delicate note e le forti voci dell'ebbrezza dell'alcol.

Troppi i nomi da citare ma due spiccano su tutti "L'ultimo goccio" e Arteargento, simboli indiscussi del caldo tepore accogliente di Lanchar.

Alcuni dicono che "L'Ultimo Goccio" non chiuda mai, questa voce nasce dal fatto che chiunque abbandoni il locale sente la voce dell'oste Mastro Frattus dire "un ultimo goccio poi andiamo".

Presto detto, ogni tanto gli abitanti della fonte di ideologie diverse finiscono inevitabilmente per scontrarsi, a volte con vittime o danni seri.

L'unica forma di legge ferrea si mette in moto proprio in questo caso poiché, rialzata sulla collina si trova la dimora della Nebbia, da questa magione discendono i protettori della città a sedare ogni tipo di rivolta o conflitto.

Vengono chiamate guardie della nebbia, sono per lo più cacciatori guidati dal campione del popolo Rangar Mentofiero, orfano di poveri natali, perfetta metafora della mentalità Kardiatca dove la linea di sangue nobile è una sola e la forza rappresenta il vero potere.

I KYNGE POPOLO DI PESCATORI E SUONATORI

Le lunghe e ripide scogliere Kardiatiche che si estendevano per Chilometri dividevano violentemente la terra dal mare che si rifrangeva burrascoso contro le imponenti coste.

Da una fenditura nella roccia sgorgava un rigolo d'acqua che cadendo a cascata formava all'arrivo un grosso catino attorno al quale cresceva una lussureggiante vegetazione.

Una larga insenatura si prestava perfettamente ad attraccare imbarcazioni e un'aggregazione di Kardiatichi, i Kynges, pensò di costruire un villaggio e un porticciolo per facilitare l'uscita delle barche che si recavano quotidianamente a pesca.

Rakel, una non più giovane donna Kardiatica, dai capelli colore dell'oro raccolti in svariate trecce e acconciati con piccole conchiglie di varie forme e colori aveva ereditato dalla madre la passione per il canto e la musica. Ogni mattina approfittando della bassa marea perlustrava la spiaggia alla ricerca di grosse conchiglie dalla forma conica che venivano trasformate in strumenti musicali dal suono inebriante e melodioso.

I grossi tronchi che arrivavano dal mare scaraventati dalle tempeste sulle rive, erano considerati portatori e raccoglitori di storia e vita lontana, chissà a quali eventi avevano mai assistito e quanti segreti erano celati tra le loro fronde. I tronchi venivano sapientemente lavorati e tramutati in grossi tamburi, il loro suono era una voce intensa e battente.

Così, come i guerrieri addestravano fin da piccoli i loro figli al combattimento, Rakel insegnava a grandi e bambini ad utilizzare gli strumenti musicali e ad affinare il canto. Canti di saluto per la morte di un proprio caro oppure propiziatori prima della partenza di una battuta di pesca che poteva durare svariati giorni.

Una lunga scalinata di cinquecento gradini era stata ricavata nella ripida scogliera che raggiungeva la cima, era l'unica via di collegamento per il commercio e lo scambio, nessun animale o mezzo di trasporto poteva percorrerla. I Kynges riempivano contenitori o ghirbe della loro merce e una volta caricati sulle spalle si incamminavano per raggiungere il mercato più vicino a Lanchar.

Dopo quasi un giorno di cammino la meta era raggiunta, stesi i teli al suolo esponevano la loro mercanzia: "pesce essiccato, grasso di balena, strumenti musicali e fasci di alghe".

Il cammino di rientro era meno impegnativo di quello dell'andata se lo scambio risultava proficuo, ma li allettava anche il pensiero che avrebbero passato la notte in quella città di lussuria e piacere.

CLAN NORENBIRH - IL LABIRINTO MAGICO

Era una giornata di pioggia incessante, il villaggio era deserto, a parte i pescatori che erano usciti la mattina presto il resto del villaggio era rintanato in casa.

Dal camino della casa di Zelda usciva fumo ad indicare che il fuoco era acceso, come di consuetudine i piccoli Kardiatichi erano in attesa di un suo racconto.

"Allora miei piccoli guerrieri siete pronti?"

All'unisono riecheggiano un lungo "siiiii".

"Si racconta che: Un giovane uomo di un villaggio Kardiatico il suo nome era Kurian, non era incline al combattimento ma amante della natura, delle piante e di tutto quello che dalla terra si poteva ricavare, tipo solitario dall'aspetto poco curato i suoi occhi cristallini erano quelli di un folle visionario."

Come sempre fu interrotta!

"Cosa vuol dire visionario?"

"Devi sapere che Kurian passava giornate intere a fissare il cielo e a pensare che il mare oltre le alte cime Kardiatiche celava orizzonti infiniti da esplorare, questo era il suo tormento, esplorare oltre.

Da tutti considerata un'impresa impossibile, ma Kurian non voleva arrendersi e con l'aiuto di alcuni compagni costruirono un'imbarcazione.

Un mattino al sorgere del sole si dice che furono visti partire trascinando la barca imbrigliata da grosse funi e sparirono all'orizzonte!"

"E a Kurian e i suoi compagni cosa è successo Zelda?"

"La storia dice che arrivarono al mare, sfiniti e senza viveri, dopo alcuni giorni di riposo vararono la loro imbarcazione ma il peggio doveva ancora arrivare.

Una grossa tempesta li assalì, onde alte quattro metri e vento forte li avvolse in un grosso vortice."

"ohhh ma allora...";

"Pazienza ragazzi, pazienza..."

Il mare si era placato e il sole era alto nel cielo, ricoperto di salsedine sulla riva di una spiaggia Kurian riprese i sensi, nessun segno dei suoi compagni, un pezzo dell'imbarcazione recante il suo nome "DESTINO" era stata portata a riva dalle onde, Kurian incominciò a chiamare e cercare i suoi amici ma invano.

Iniziò ad esplorare quella che poteva essere un'isola, più si addentrava e più la vegetazione diventava lussureggiante."

La pioggia al villaggio cessò e un caldo raggio di sole si fece breccia tra le nuvole.

"Bene bambini cosa ne dite se riprendiamo la storia un altro giorno?"

"No ti prego Zelda ancora un po'."

"Va bene ancora un po'!"

Allora dove ero rimasta, ah sì, Kurian si rese conto di essere su un'isola e nessun tipo di essere umano sembrava abitarla, il destino forse lo aveva portato in quel posto e incominciò a coltivare ogni tipo di pianta trovata nelle sue perlustrazioni, creò irrigazioni ricavandole dal corso di un fiume e ben presto un immenso labirinto rettangolare si disegnò alla sua vista le sue siepi lussureggianti disegnavano angoli perfetti.

All'ingresso sul terreno Kurian mise una tavola ricavata dal resto della sua imbarcazione

Incisa c'era la seguente scritta: *"Il tuo DESTINO è oltre questa soglia?"*

Il labirinto si trasformò presto nel luogo prediletto da molte creature magiche che ne fecero la propria dimora.

Furono loro con un incantesimo di protezione a custodire l'ingresso del labirinto.

Un giorno una Maga della "natura" Vesta arrivò al labirinto e chiese a Kurian se fosse potuta entrare per nascondere i suoi poteri che aveva racchiuso in una gemma affinché non cadesse nelle mani avidi di una potente e malvagia maga sua acerrima nemica la Strega Nera Malefica. Il ciondolo fu nascosto nel labirinto e ben presto Kurian e Vesta si innamorarono al punto che lei rinunciò ai suoi poteri per vivere come umana al fianco di Kurian."

"che bella storia Zelda!"

"Sì veramente bella ma ci sono purtroppo giorni in cui l'incantesimo cade e il labirinto diventa vulnerabile.

Gli anni passarono serenamente e Kurian e Vesta erano prossimi a passare ad altra vita e del labirinto non rimase quasi nulla tranne che la scritta a terra, tutto il resto sterpaglie e rovi."

"Ma e la gemma Zelda che fine ha fatto?"

"Bambini ora è veramente molto tardi, presto i pescatori rientreranno e dobbiamo dare loro una mano."

Con borbottii e dissensi i piccoli uscirono con il pensiero proiettato alla fine del racconto nella speranza che Zelda li radunasse presto.

I BADASH, GLI ABITANTI DEL DESERTO

Nel vasto territorio oltre il Fiume Rosso, una tribù di nomadi conosciuta col nome di Badash vive sfidando l'asprezza del deserto.

Caratterizzati da volti bellissimi, occhi a luna, zigomi secchi e da una pelle che gode appieno dello splendore del sole, si racconta di come furono scacciati tempo fa dalle oasi reclamate dai ricchi e arroganti agricoltori; una volta emarginati e ridotti in povertà non rimase loro nient'altro che il loro bestiame e la vastità del deserto.

Tutt'oggi erranti in cerca di foraggio per il loro bestiame, i Badash sono sempre alla ricerca di punti d'acqua in zone così impervie da essere al limite delle possibilità umane. Il deserto nel tempo ha fortificato il loro carattere donando loro capacità straordinarie di orientamento e sopravvivenza.

Le leggi che i Badash rispettano non si discostano da quelle della natura, vita e morte si alternano in destino; la selezione elimina i più deboli poiché forza e resistenza sono le virtù necessarie per rimanere in vita.

La tribù comprende gruppi parentali allargati che in comune hanno almeno un antenato.

L'attaccamento alla tribù risulta grandemente rafforzato dal loro retaggio sociale e culturale, che li vede totalmente liberi da legami di possesso con il territorio.

I Badash seguono un preciso codice d'onore e lealtà nel quale i valori più forti sono l'obbedienza, la generosità e l'ospitalità. Uomini e donne vivono separati in tende dall'aspetto essenziale chiamate Beit, realizzate con pelli e lana di capra e arredate con tappeti, cuscini, qualche recipiente e un braciere.

L'asprezza del deserto sembra essersi trasferita nell'anima dei Badash, generando uomini fieri e passionali, generosi fino all'eccesso, disposti ad uccidere l'ultimo animale per rendere onore all'ospitalità, fieri della propria virilità, audaci e sprezzanti della morte nonché pronti a morire per la propria donna ma disposti a punirla con violenza se necessario.

Caratteristica principale dei Badash è il colore del turbante che indica spesso la casta, gli eventi famigliari ed altri particolari importanti nella quotidianità. Nelle varie famiglie ci si toglie il turbante di fronte a colui al quale si deve chiedere perdono o un favore, mentre ce lo si scambia fra uomini per siglare una solida amicizia. Calpestare il turbante di qualcuno è un gesto molto offensivo.

Turbanti dai colori spenti come il blu, il marrone rossiccio o il kaki indicano un lutto in famiglia, mentre i motivi e i colori brillanti quali rosso, l'arancio o il giallo, indicano celebrazioni gioiose, come la nascita di un figlio o un matrimonio.

Alcune stoffe sono legate alla stagione, come il damascato in bianco o rosso per la primavera, fantasie di rosa o verde per le festività e quelli con motivi rigati per la stagione delle piogge.

È usanza che il dodicesimo giorno dalla morte di un capofamiglia, alla quinta ora dopo il tramonto, venga passato il turbante del defunto al nuovo capo, che generalmente è il suo primogenito. Vengono accesi due grossi bracieri con legna profumata, uno con inciso un grande sole e uno con una grossa luna in segno di ringraziamento al ciclo della vita.

Si racconta di come i Badash, muovendosi nel deserto, intonino solitamente un canto che si mescola alle grida sfuggenti di animali lontani. Si tratta di una cantilena composta da una sola parola: Khamsin, Khamsin, Khamsin...

LA BAIJA DELLE SIRENE

La baia delle sirene è una piccola insenatura rocciosa raggiungibile soltanto tramite una impervia scalata di quasi un giorno intero.

Nel mare di fronte sono presenti una miriade di scogli che ne rende impraticabile l'attracco con le imbarcazioni.

Viene chiamata così perché le voci femminili di chi vi abita riecheggiano in mare per diverse miglia facendo sognare i marinai.

È un luogo nel quale le ragazze adolescenti più promettenti vengono mandate per addestrarsi nell'uso dell'ascia in particolare, ma in quasi tutte le armi da corpo a corpo.

Allenandosi a combattere sugli scogli sviluppano un'agilità e un equilibrio fuori dal comune, imparando a sfruttare anche l'ambiente che le circonda a loro favore.

Esse infatti cacciano e combattono saltando sugli scogli bagnati dovendo fare attenzione alle onde, al muschio e al suolo viscido, oltre che all'avversario, ma questo aiuta ad acuire riflessi, vista e precisione.

Ogni ragazza che si ammali o non sia in grado di combattere in uno dei primi mille giorni di addestramento viene rimandata a casa.

Una volta all'anno, nel giorno in cui la marea è più alta e la baia viene quasi sommersa, vengono selezionate quindici combattenti per i "giochi delle sirene" tra le ragazze che hanno superato i mille giorni: una gara di scalata, nuoto, caccia e combattimento davvero faticosa. Alle combattenti viene tatuata su una mano una conchiglia, che sulla mano della vincitrice verrà circondata da onde, il nome di questa guerriera verrà inoltre inciso sulla roccia più alta e picco sulla baia.

Tutte le ragazze che non sono state scelte, solo per quel giorno, possono interrompere gli allenamenti per osservare ed imparare dalle loro compagne più valorose.

Dopo quattro anni le guerriere devono fare ritorno ai loro villaggi, soltanto chi ha la conchiglia tatuata può decidere di rimanere per addestrare chi arriverà dopo di loro.

Si dice che tutte le donne che sono state addestrate nella baia rimangano "ammaliate dal mare", tanto da nominarlo spesso nei loro discorsi e cercarlo con lo sguardo nei momenti di tranquillità come se fosse ormai parte di loro.

Viene loro insegnato anche a raccogliere una conchiglia ogni volta che si sconfigge una avversaria valorosa, una per ogni cicatrice che rimarrà sul corpo, una per ogni giorno in cui si è combattuto in condizioni di debilitazione, ed una il primo e una l'ultimo giorno dell'addestramento, queste conchiglie devono rimanere a fianco del giaciglio per tutti i quattro anni.

Ognuna, quando decide di partire o viene rimandata a casa, porta con sé il sacchetto di conchiglie, come oggetto tangibile di tutte le fatiche e gli insegnamenti di quel luogo onirico.

I GRANDI ALBERI

Vari Clan di Orchi arrivati su Ea iniziarono l'esplorazione del nuovo territorio.

Uno di questi il Clan Mugaroth portandosi verso la pianura trovò un territorio ricco di vegetazione e fonti di acqua. Decisero di stabilirsi lungo il corso del Fiume Verde. Tante le opportunità di pesca e di mimetizzazione negli acquitrini fangosi che il lungo fiume offriva loro. Piccoli assembramenti quindi presero vita in quel territorio e chiamarono il loro Villaggio Treet. La vegetazione era rigogliosa, le fitte radici assorbivano acqua in profondità e il fiume Verde alimentava generosamente il loro sviluppo. All'interno di grandi alberi secolari dal fusto gigantesco scavarono vere e proprie abitazioni. Non erano gli unici che avevano deciso di fermarsi in quel posto incantato, sopra le possenti fronde una vera e propria città era stata costruita con cura di particolari, ogni abitazione era collegata una all'altra con ponti sospesi, scale quasi invisibili mimetizzate dalla vegetazione portavano progressivamente ad ogni piano rialzato, gli abili costruttori di questo villaggio sospeso erano gli Elfi Olva gli elfi delle piante! Al centro della foresta tre alberi primeggiavano da tutti gli altri, una Quercia, un Abete e un Faggio, le loro fronde quasi impenetrabili erano ricche e sinuose e il sole a stento penetrava tra i loro rami.

Rultak un giovane orco, aveva quasi riempito una cesta di grossi funghi quando, osservando la Quercia si accorse che da una specie di ferita nel tronco colava un liquido oleoso e dal profumo inebriante che fluiva fino alle grosse radici che sporgevano dal terreno formando una vera e propria pozza.

Ne raccolse una modesta quantità in una ghirba e non poté fare a meno di ungersi le mani, avvertì un dolce sollievo quasi immediatamente, le mani callose e rovinare dell'orco ripresero vigore, quale magia era mai quella si chiese? Anche l'Abete e il Faggio avevano la stessa ferita, ma come era possibile che non se ne fossero mai accorti?

Ma fu proprio dagli elfi Olva che scoprirono il significato di quella sorta di magia, Basil un elfo dai lunghi capelli bianchi e il viso scavato spiegò loro che all'apparire della Falce di Luna (novilunio), simbolo di rinascita e resurrezione i quei tre alberi offrivano in dono le loro virtù.

La linfa della Quercia donava vigore e forza;

Quella dell'Abete donava tranquillità e sicurezza;

La linfa del Faggio donava fertilità.

IL CLAN AULENDOR

Un Clan di elfi, gli Aulendor dedicava la maggior parte del proprio tempo al perfezionamento ed allo sviluppo delle arti combattive, magiche e non meno importanti quelle lavorative e di ricerca, tanto che sembrava essere divenuto l'unico scopo della loro vita il miglioramento di qualunque cosa, si accanivano nel potenziare ed ottimizzare qualsiasi oggetto, per renderlo più splendente ed efficace, sempre con un occhio rivolto alla fauna e alla flora locali, così incontaminate e rigogliose, ma nello stesso tempo utili e preziose.

La loro insaziabile ricerca di materiali ed artefatti diede inizio ad una collaborazione con il clan di nani Durlach, considerati i più abili minatori di quelle zone.

Iniziarono quindi scambi vantaggiosi per entrambi: i nani portavano ingenti quantità di Ichnusaice, un minerale pregiato trasparente "quasi invisibile"ma molto resistente, barattandolo con una strana poltiglia gelatinosa di erbe preparata dagli elfi che non solo lucidava gli stivali ma anche si scoprì in seguito, curava le lacerazioni dei polmoni causate dall'inalazione della polvere mineraria, quindi davvero utile ai nani scavatori.

Questi due gruppi iniziarono a lavorare in sinergia, implementando una nuova lavorazione del minerale con la conseguente creazione di armi traslucide di particolare resistenza all'usura, quasi indistruttibili e unguenti particolarmente efficaci a livello curativo.

L'oro estratto dai nani diede al cavetto dell'arco elfico quella potenza che da secoli cercavano di ottenere, mentre questi ultimi ottimizzarono la forma del piccone che permetteva di scavare più facilmente e con meno fatica.

Nacque ben presto un vero e proprio punto di scambio per chi si trovava a passare per quelle zone, Gabil divenne il nome di quel mercato.

Attraversandolo si potevano trovare bancarelle cariche di minerali allo stato grezzo e lavorato, erbe curative, radici, sementi e ancor più ricercate ricette preparate dagli elfi per svariate finalità.

GLI ELFI DI DORLAS

Un nutrito gruppo di elfi del Clan Dorlas si incamminò di mattino presto alla ricerca di materiali, la sete innata di conoscenza li spingeva a perlustrare il territorio minuziosamente.

La vegetazione, al loro passaggio cambiava aspetto velocemente, rigoli di acqua sulle quali sponde crescevano arborescenze dai colori azzurro chiaro e viola scuro a forma di calice che divenivano dei predatori per tutto quello che si appoggiava su di essi.

Raccolsero una pianta acquatica chiamata Femna dalle foglie piccolissime galleggianti con lunghe e sottili radici immerse, la Femna era una pianta ricca di proprietà lenitive e curative per le infezioni della pelle. Proseguendo lungo il corso del fiume dove l'acqua si faceva più profonda grossi cespugli di Charis emergevano imponenti sul filo dell'acqua, cresceva in acque lente e profonde fino a due metri, le fronde ricche di frutti a forma di stella contenenti un singolo seme dalla polpa croccante, veniva utilizzato per ricavarne una farina molto pregiata. Lasciarono le rive del fiume e si addentrarono nella foresta, la luce penetrava a fatica oscurata dalle fitte fronde di grossi alberi, tra le loro radici crescevano funghi di varie forme e colore, solo alcune varietà vennero raccolte, l'Albatrellus pes-caprae, un fungo che si prestava ad essere essiccato e conservato a lungo e dalle proprietà anestetiche, raccolsero anche il Coprinus comatus dalla sua macerazione ricavano inchiostro indelebile.

Si resero conto ben presto che le loro scarselle e i vari contenitori che si erano portati erano ormai straboccanti, ma sulla via del ritorno non poterono fare a meno di raccogliere un po' di Micasisto, una roccia metamorfica porosa dal colore grigio argentato, finemente macinata e lavorata con il succo delle foglie dell'Azadirachta dava origine ad un unguento che rendeva la loro pelle, molto delicata per la poca esposizione solare, più protetta e luminosa.

Era stata una giornata di lavoro molo intensa, il sole stava quasi per nascondersi oltre le montagne e il pensiero di essere presto a casa li ripagava delle fatiche fatte.

RACCONTI PERDUTI

LA FINE DELL'ERA

Infine Padre e Figlia furono nuovamente l'Uno di fronte all'Altra.

Lei, ai piedi della Grande Scalinata, indossava la possente armatura che lasciava intravedere solo i Suoi occhi ammantati di luce nera. Fra le mani stringeva una spada avvolta dalle fiamme.

Osservava Suo Padre, seduto lì in cima sul Trono Eterno e avvolto da un pesante mantello bianco.

Sotto di loro l'ennesimo mondo conteso, distrutto e devastato dai mortali.

Nessuno avrebbe assistito all'Ultima Battaglia, ma tutti ne avrebbero subito le conseguenze.

Grande era l'Ira della Figlia, alimentata da ere di prigionia e sottomissione.

Un attimo di esitazione, forse un'ultima traccia di amore verso Colui che le aveva dato la vita... no. Doveva pagare per ciò che Le aveva fatto.

Iniziò a salire.

Immensa era la tristezza nel cuore del Padre, costretto dalla natura stessa dei suoi Figli ad imprigionarli e a sottometterli al Suo volere.

I suoi occhi, che tutto potevano vedere, contemplavano le conseguenze della scelta che Egli stesso diede ai mortali.

E infatti Sua Figlia era infine libera, di fronte a Lui, con l'unico scopo di cancellarlo dall'esistenza.

Era quindi deciso. Avrebbe una volta per tutte distrutto la Sua stessa Progenie, fonte di odio fra i mortali. Avrebbe finalmente avuto un mondo perfetto...

Levò la Sua mano in direzione della Figlia.

Un lampo di luce accecante e il Fuoco Bianco Divino investirono la Dea.

Un dolore devastante colpì l'Essenza stessa della Figlia.

Il Fuoco Bianco martoriava e bruciava i Suoi occhi.

Per un lungo istante, il pensiero di essere nuovamente sconfitta da Suo padre prese il posto della determinazione.

Il ginocchio toccò quasi la lucente scalinata.

Quasi...

Sollevò lo sguardo pieno di odio e si erse in tutta la Sua Magnificenza.

Mai più avrebbe accettato quell'infausto destino.

Un attimo... era paura quella che vedeva negli occhi di Suo Padre?

Era certo di averla annientata, d'altronde la Sua Potenza era Eterna e Indiscussa.

Non voleva assistere al destino che Lei stessa si era scelta, voleva distogliere lo sguardo.

Tuttavia, qualcosa lo indusse a non farlo...

Quelle che inizialmente erano urla di dolore, d'un tratto si tramutarono in un grido di sfida.

E Lei era ancora lì, di fronte a Lui, ferita ma decisa a salire sul Trono Eterno.

Ogni passo era un inferno di dolore e sofferenza. Ad ogni gradino, il Fuoco Bianco diventava sempre più intenso e scavava nelle profondità della Sua anima.

Non mancava molto ormai... era quasi di fronte al Suo ultimo nemico.

Non vi furono parole.

Nemmeno un discorso sul perché erano giunti fino a quel punto.

Entrambi sapevano esattamente il perché.

Lei levò la spada e trafisse il cuore di Suo Padre. Per un attimo Le sembrò sentire il familiare suono delle carni squarciate...

Finalmente, dopo ere di rabbia e dolore, un sorriso increspò le labbra della Dea.

Tuttavia, ciò che vide nel volto del Padre, lo spense immediatamente.

Suo Padre stava sorridendo...

Forse infine la follia aveva preso il sopravvento e il suo Ego gli impediva di realizzare che quella era la sua fine Ultima.

No... era qualcos'altro... quello era il sorriso di chi aveva vinto.

Eppure stava svanendo di fronte ai Suoi occhi, consumato dalle fiamme della spada che lo trapassava da parte a parte.

Non importava.

Qualunque cosa fosse, qualunque fosse l'ennesimo stratagemma di Suo Padre, ormai era morto e di fronte a Lei il Trono Eterno attendava, vuoto.

Si sedette sul Trono Eterno, appagata e vittoriosa.

I suoi fedeli, coloro che avevano lottato fino alla fine per Lei, avrebbero ricevuto la loro ricompensa. Tutti avrebbero ricevuto ciò che meritavano, amici e nemici.

Iniziò ad intonare la preghiera con la quale entrava in risonanza con i suoi fedeli...

Veni Domine Liberator...

...Veritas...

Qualcosa improvvisamente accadde.

Una flebile ma sempre più crescente sensazione la investì.

Inizialmente, cercò con tutte le Sue forze di combatterla.

Estranea, nemica, fredda... ma ad ogni attimo sempre meno estranea e fredda...

La volontà di lottare cedette il posto a quella di accogliere.

La consapevolezza di dover accettare un ruolo più grande al fine di impedire l'implodere stesso dell'Esistenza...

Dovere lasciò spazio a Volontà.

Infine era quella l'ineluttabile Verità.

L'Unica e Sola Verità.

...Veritas Una Est...

LA GENESI DELL'ETERNITÀ

Dapprima vi fu un grande silenzio.

L'aria stessa rimase immobile, in attesa di ciò che sarebbe accaduto da lì a breve.

Poi un lontano suono oscuro, sempre più forte e imperioso man mano che si avvicinava.

Le stelle caddero, come ultime lacrime di un cielo testimone della Sconfitta Ultima.

Il Creatore del Tutto infine era caduto...

La prima a gridare l'inno alla Dea fu la terra.

Essa cambiò secondo la Nuova Volontà di Potenza.

Il pianeta stesso, simbolo di un Ego Infinito, mutò in un attimo.

Il Nuovo Volere e quindi Nuovo Essere si manifestarono comprimendo l'intero pianeta ed annullando le gargantuesche distanze fra le terre emerse.

Il secondo a rispondere al richiamo della Dea fu l'oceano.

Semplicemente cessò di esistere, lasciando come unica traccia della sua passata esistenza mari di media o modesta grandezza fra le terre emerse.

Tutto ciò avrebbe dovuto annichilire quel mondo, ma non era Volontà della Dea che ciò accadesse.

Ma il Tutto non aveva ancora terminato la sua opera.

Lasciò per ultimo i mortali e tutti gli esseri viventi che abitavano quel mondo.

Grande sarebbe stata la ricompensa per coloro che l'avevano accompagnata alla vittoria.

Altrettanto terribile sarebbe stata la punizione per coloro che fino a quel momento l'avevano ostacolata.

Concesse quindi la vita e la prosperità eterna all'interno delle terre a Lei consacrate a tutti i suoi fedeli.

Nulla di ciò che avrebbe scatenato sui suoi nemici avrebbe minimamente intaccato coloro che avevano giurato di portarla alla vittoria.

Nell'attimo prima in cui la sua furia avrebbe iniziato a manifestarsi, i suoi servi, i potenti Adra, eressero barriere intorno alla città benedetta e ai suoi abitanti.

Soddisfatta, posò quindi lo sguardo sui suoi nemici.

Mortali e Spiriti... quanto avrebbero sofferto per la loro impudenza.

Sfidare la volontà divina comportava uno scotto troppo alto da sostenere e Lei decise che era giunto per loro il momento di pagare.

La terra divenne magma e terremoto, il vento divenne veleno e bufera, gli oceani divennero tempesta e maremoto.

Chi avrebbe avuto la forza di fuggire e nascondersi, chi era nato sotto una buona stella avrebbe forse potuto sopravvivere e un giorno, molto distante da quello, costruire una patria su cui ricominciare.

Alcuni di loro si rintanarono nelle profondità delle montagne o furono protetti da misere barriere create grazie alla magia o al volere di quei patetici Spiriti. Se non altro, stavano dimostrando un forte attaccamento alla vita e un ragguardevole spirito di sopravvivenza.

Forse un giorno avrebbe avuto dei progetti per loro...

Quando vide il suo operato e si sentì appagata, la Dea decise che era giunto il momento di riposare, di sognare il Mondo e lasciare che esso iniziasse a percorrere il proprio cammino.

Un ultimo sforzo, tuttavia, lo dedicò alle Entità Extraterrene che, oltre ai Tre, furono create dalla Volontà di Suo Padre. Sancì che non venissero cancellate dall'Esistenza ma impose loro di obbedire ai suoi voleri. Avrebbero assunto un ruolo importante in futuro...

La Dea quindi si assopì, mentre il suo Respiro e i suoi Sogni iniziarono ad avvolgere questo suo nuovo mondo.

Dai Racconti dell'Ascensione - Autore Anonimo

PUNIZIONE ED ESODO

E fu nel silenzio della fredda sala della Guerra che i nobili cercarono disperatamente la salvezza.

I palazzi si stavano sgretolando come castelli di sabbia investiti dalle onde del mare.

Le strade, le sicure vie che un tempo ospitavano i mercati e la vita della città, erano ricolme di macerie e cadaveri.

Nulla si sarebbe salvato dalla Sua furia...nessuno avrebbe avuta risparmiata la vita.

Le finestre del palazzo, le poche non ancora andate in frantumi, attutivano i rumori provenienti dall'esterno, facendo sembrare quella devastazione un dipinto dai colori terribilmente reali.

Ma l'artista che stava compiendo quell'opera di morte aveva come colori gli oceani e le montagne stesse, agitati con maestria sulla tela della realtà con strumenti invisibili.

Uomini, solitamente impassibili di fronte a trame e complotti, avevano abbandonato ogni parvenza di contegno per lasciare posto a disperazione e urla.

I bambini venivano stretti fra le braccia delle proprie nutrici, in cerca di conforto. Anche negli ultimi istanti di vita, le loro madri preferivano consolarsi l'una con l'altra anziché cercare di sfruttare quell'ultima possibilità di mostrare amore.

Da tempo ormai le guardie a palazzo erano fuggite, raccogliendo tutto quel che di valore poterono trovare all'interno delle sontuose stanze e fuggendo dalla città con le loro famiglie.

Per qualche minuto la distruzione parve cessare, come se qualcosa stesse dando la possibilità a poche famiglie di abbandonare quel luogo.

Un atto di pietà? Una possibilità di ricominciare una nuova vita?

I primi rifugi furono offerti dalle montagne.

Luoghi un tempo riservati a poveri e stanchi minatori. Ciò che prima fu silenzio assordante e buio opprimente, nel momento della catastrofe divenne un luogo di riposo e tranquillità.

Tuttavia, le miniere non bastavano a contenere tutti coloro che disperatamente cercavano riparo. Coloro che non potevano rimanere, decisero di proseguire il cammino attraverso i passi montani, lontani dalla furia globale.

Chi si soffermava ad osservare cosa stava accadendo, poteva chiaramente vedere il cielo coperto da nubi nere come la notte e sotto di esse il grande muro d'acqua che si stava avvicinando alle coste.

Nulla sarebbe sopravvissuto a quella mostruosità. Le macerie lasciate dal grande terremoto sarebbero state spazzate via dalla furia dell'oceano, come una ferita sporca ed infetta viene mondata con l'acqua.

Dal Libro degli Ultimi Atti - Drialfus, scriba reale

SOPRAVVIVENZA

Il coraggio e l'istinto di sopravvivenza di pochi fornì le prime poche speranze di vita. Alcuni volontari si offrirono di trovare cibo all'esterno e nelle profondità delle miniere.

Molti non fecero più ritorno, ma i pochi che miracolosamente tornarono, raccontarono di aver visto una terra primordiale, selvaggia e continuamente colpita dalla furia degli elementi. Boschi stavano crescendo sotto i colpi delle bufere... pianure selvagge avevano preso il posto di campi coltivati.

Quei primi esploratori avevano imparato a riconoscere i segnali che presagivano una nuova ondata di distruzione ed iniziarono ad insegnare agli altri come fare.

Certo, lasciare la sicurezza delle miniere era ancora impensabile... ma una flebile speranza iniziò a crescere nei cuori dei sopravvissuti.

Quanti anni trascorsi sotto le montagne, rifugiati come ratti nelle profondità della terra.

Un'intera generazione di uomini e donne nate, cresciute ed infine morte di vecchiaia sotto la montagna.

Forse due... addirittura tre generazioni...

Ma i sopravvissuti alla Grande Distruzione non persero mai il loro senso civico e non cessarono mai di dare una degna istruzione ai propri figli.

Tuttavia, i racconti che un tempo narravano le gesta di divinità ed eroi, finirono per raccontare le imprese dei grandi esploratori che, con il loro coraggio, assicurarono la salvezza ai loro discendenti.

Poi un giorno, così come ebbe inizio, tutto cessò...

Venne annunciato da una luce proveniente dall'ingresso delle miniere, forte e maestosa.

Fu la prima alba che i primi discendenti dei sopravvissuti videro dopo oltre cinquant'anni.

I loro occhi non erano abituati a così tanta luce e molti fuggirono nuovamente dentro le gallerie.

Altri invece si soffermarono a guardare ciò che la Grande Distruzione aveva lasciato dietro di sé.

Grandi foreste di un verde quasi innaturale, grandi branchi di animali in corsa lungo nuove pianure e grandi colline.

E fu in quel momento che giunse...

Iniziò con l'ammantare le terre sottostanti.

Il verde acceso delle foreste assunse un pallore spettrale.

Persino il sole, caldo e bruciante al suo arrivo, divenne pallido e freddo.

Fu in quel momento che la nebbia iniziò a dominare tutto fin anche i nostri cuori.

Dalle Memorie dei Primi Esuli - Anziano Neckton

ALTA MAREA

Alcuni di noi tentarono di fuggire via mare, molto tempo prima che la Grande Distruzione raggiungesse le terre emerse. Dapprima fummo criticati e derisi da coloro che non credevano nei segni premonitori.

Ci chiamarono sciocchi, folli... alcuni persino ci puntarono il dito contro accusandoci di tradimento.

Eravamo ormai in mare aperto quando avvenne...

Le coste della nostra patria erano ormai una sottile striscia all'orizzonte. Sopra di noi il cielo era buio, eppure non era nemmeno il tramonto.

D'un tratto, il rumore del vento e delle onde cessò tutto intorno a noi. Ci guardammo intorno.

Mandammo dei segnali alle navi vicine, chiedendo cosa stesse avvenendo. Nel tempo di un solo battito di cuore, vidi e sentii la nave su cui ero a bordo e tutte le altre sollevarsi come sospinte da una possente forza invisibile, ad oltre quaranta metri d'altezza.

Fu solo grazie alla sorte se riuscimmo a sopravvivere, poiché eravamo appena oltre l'enorme massa d'acqua che si era sollevata e stava dirigendosi verso la terra che avevamo tristemente abbandonato.

Guardammo impotenti quel mostro d'acqua abbattersi su quella lontana striscia di terra.

Nessuno aveva il coraggio di parlare o trovava le parole adatte per esprimere il proprio dolore.

Pochi di noi erano sopravvissuti a quella devastazione... solo gli sciocchi, i folli.

Eravamo soli, al centro di quella sconfinata distesa d'acqua.

Le nostre famiglie erano al sicuro... ma per quanto tempo ancora? Non sapevamo se sarebbe giunta una seconda onda, ugualmente terribile. I nostri capitani, furono i primi a prendere in mano la situazione.

Presero il controllo delle navi ed iniziarono a navigare a vista, attenti a qualunque movimento improvviso del mare. Fu grazie alla loro bravura se sopravvivemmo ai terribili maelstrom che andavano formandosi ovunque intorno a noi. Nonostante questo, perdemmo molti bravi uomini e donne, inghiottiti nelle profondità di quel mare maledetto...

Infine, dopo alcuni mesi di viaggio, riuscimmo a lasciarci alle spalle quell'orrore.

Ma solo per essere investiti da piogge battenti e venti di burrasca.

Per giorni navigammo in quell'inferno, senza sapere cosa era rimasto di ciò che conoscevamo né se ne saremmo mai usciti vivi. Riguardammo le mappe nautiche e scoprimmo che era tutto cambiato. Si avvistavano grandi isole dove un tempo esisteva solo il blu profondo del mare. Iniziammo a sospettare che l'oceano ci avesse portato fuori rotta... potevamo benissimo essere lontani come pericolosamente vicini a ciò che ci eravamo lasciati alle spalle.

Decidemmo infine di approdare su una di quelle grandi isole, stremati e alla ricerca disperata di acqua.

Legammo le poche navi rimaste ai possenti alberi che crescevano oltre la spiaggia ed iniziammo ad esplorare quei luoghi. Non erano accoglienti, tutto era selvaggio e per nulla toccato da alcuna civiltà.

Costruimmo un campo improvvisato con tende, tronchi e rami ricavati dalla foresta.

I capitani indissero una riunione, si decise che quella terra inospitale era preferibile rispetto a ciò che ci avrebbe riservato l'oceano.

Abbandonammo per sempre le navi, dando loro un ultimo saluto come ad un amico scomparso.

Iniziammo a spostarci sempre più nelle profondità della foresta. Imparammo a convivere con essa e i misteri celati nelle sue profondità. Sopra le nostre teste, la pioggia e il vento continuavano senza sosta a tormentare il nostro viaggio e i nostri sonni. Non so per quanto tempo viaggiammo, a piedi, attraverso quell'oceano verde... forse mesi. So solo che la nostra vita fu messa duramente alla prova, giorno dopo giorno.

Trovammo delle grotte nel terreno, ingressi naturali nel sottosuolo.

Forse fu il destino che, mosso a pietà, decise di concederci quel misero rifugio.

Fra quelle grotte iniziammo a costruire i nostri primi giacigli, non più sotto la misera protezione di arbusti e fogliame. Accendemmo i nostri fuochi, per la prima volta senza il terrore che il vento o la pioggia li spegnessero.

E così quelle numerose grotte divennero le nostre nuove case.

E i giorni divennero mesi... i mesi divennero anni.

Senza mai dimenticare di tramandare civiltà e cultura, decidemmo che un giorno avremmo abbandonato quelle grotte benedette per iniziare finalmente a costruire case, strade.

Noi, sciocchi e folli, saremmo diventati i fondatori di una nuova patria.

Dai Racconti "L'ultimo Oceano" - Viktor, Nostromo della "Lancia del Mare"

FUGA DALLA MORTE

Ricordo bene quella mattina.

Mia moglie che mi raccomandava di stare attento... mio figlio che, con la voce impastata gli occhi ancora chiusi a causa del sonno, mi chiedeva se poteva venire con me.

Se ripenso oggi a quell'immagine, non riesco ancora a credere a quello che accadde quel giorno e a come aveva cambiato per sempre le nostre vite.

Io e gli altri eravamo andati lungo il crinale della montagna, alla ricerca di un grosso branco di lupi che la notte precedente aveva letteralmente dilaniato quindici capi di bestiame.

Quale branco poteva avere la forza e la ferocia in grado di macellare quindici mucche?

Le tracce intorno al recinto e al suo interno, lasciate sul fango misto a sangue e interiora, erano evidenti... erano creature di diverse dimensioni.

I nostri esploratori non ebbero grandi difficoltà nel seguire il percorso intrapreso dalle bestie, anche un cieco le avrebbe potute seguire... arbusti sradicati dal suolo, piccoli tronchi d'albero spezzati e divelti.

Se non avessimo visto i segni delle zanne ed artigli sui corpi del bestiame, avremmo giurato che a fare questo fosse stato un branco di cinghiali impazziti.

In quel momento, nulla aveva il minimo senso... ma ben presto avremmo trovato quelle creature, dicevano gli esploratori.

Oggi posso dire con certezza che furono loro a trovare noi...

L'avanguardia fu la prima ad essere massacrata.

In un attimo, due di loro furono trascinati da qualcosa nelle profondità del bosco.

Urla di dolore furono spezzate dal rumore secco di ossa in frantumi.

I cani, fedeli fino alla morte ai loro padroni, scattarono fra gli alberi ma i loro ringhi si tramutarono in guaiti.

Raggiungemmo di corsa una radura, cercando di inseguire le urla e fu in quel momento che ci rendemmo conto di cosa aveva effettivamente attaccato il nostro bestiame.

A memoria d'uomo, non si era mai visto un simile branco.

Di fronte a noi lupi, orsi, cinghiali ed ogni sorta di creatura dei boschi stavano sbranando ciò che rimaneva dei nostri compagni.

Fu grazie al nostro sangue freddo - o alla paura che ci gelò il sangue - che riuscimmo a rimanere in silenzio, immobili.

Lentamente arretrammo fino a lasciarci alle spalle quell'infernale radura. Grazie al cielo le bestie inferocite erano troppo occupate a fare a pezzi i nostri compagni per accorgersi di noi - anche se, qualche tempo dopo, uno di noi confessò di aver visto un paio di lupi che ci osservavano con occhi iniettati di sangue mentre fuggivamo...

Corremmo, senza mai fermarci o voltarci indietro.

Raggiungemmo le nostre case e ci barricammo con ciò che potevamo.

Gli anziani continuavano a chiederci che cosa fosse successo, ma noi rispondevamo urlando di mettere al sicuro i bambini.

D'un tratto, accadde...

Il vento si fermò di colpo, come se ci stesse aiutando ad ascoltare i rumori che provenivano dalla montagna.

Una nube scura si stava muovendo in modo innaturale dai boschi. L'inconfondibile rumore di legno in frantumi, all'inizio lontano, si avvicinava inesorabilmente.

Stavano tornando. Questa volta stavano tornando per noi...

Ci chiudemmo nelle nostre case, mettemmo tavoli e pesanti armadi davanti a porte e finestre. Intanto un sempre più crescente rumore di zampe e suoni gutturali era ormai giunto alle porte del nostro povero villaggio.

Lo schianto fu terribile. Le mura delle nostre case, anche se in solida pietra, tremarono all'impatto con le creature del bosco.

Mi arrischiavi ad osservare da una fessura fra i battenti della finestra.

Uno sconfinato branco di creature di ogni specie era sceso dalle montagne e aveva invaso il regno degli uomini...

Ricordo bene i primi giorni... chiusi nelle nostre case in attesa che quelle bestie se ne andassero. Ogni giorno pregavamo perché andassero altrove, ma esse erano sempre lì in attesa. Migliaia di creature selvagge vivevano giorno e notte dove un tempo vivevamo noi.

Di tanto in tanto, quella distesa pressoché infinita di belve si spostava per andare a caccia, lasciandoci il tempo di recuperare in fretta e furia acqua dai pozzi o ciò che rimaneva del loro pasto precedente.

Evitavamo di guardare i resti di centinaia di esseri umani che ogni giorno quelle creature cacciavano su tutta la regione.

Eravamo forse gli unici superstiti di un mondo conquistato dalla natura... spettatori impotenti di ciò che essa aveva il potere di compiere.

I primi tempi cercammo di comunicare fra noi urlando di casa in casa. Ma questo sistema fece solo infuriare ulteriormente le belve.

Alcuni giovani ebbero la brillante idea di scavare delle gallerie che collegavano le case attraverso il sottosuolo.

Nei momenti in cui le bestie ci lasciavano in pace, uscivamo a raccogliere quanto più legname potevamo e lasciavamo fuori la terra che man mano scavavamo.

Iniziammo a costruire gallerie sostenute da rocce e travi e alla fine ci riuscimmo.

Fu un lavoro davvero faticoso, ma il rivedere i nostri amici ripagò enormemente i nostri sforzi.

E fu così che passammo mesi, anzi... anni.

Accerchiati dalla furia della natura materializzatasi in zanne ed artigli pronti a dilaniarci.

Con un po' di fortuna, i giovani sarebbero diventati vecchi ed infine avrebbero lasciato il posto a nuove generazioni.

Nascosti nelle profondità delle grotte, ma vivi...

Dal testo "Memorie di un Sopravvissuto" - Autore Anonimo

IL FUOCO DEL DRAGO

Il fabbro stava martellando la lama di una falce.

Colpiva ritmicamente, inesorabilmente. Avrebbe dovuto consegnare il lavoro entro mezzogiorno... era in tempo.

Il piccolo ed esile garzone stava riempiendo la vasca per il raffreddamento, andava avanti e indietro freneticamente dal ruscello che scorreva alle spalle della fucina.

Tuttavia non si era mai lamentato, lavorava duramente fino a sera e accettava sempre di buon grado la focaccia che la moglie del fabbro gli donava a fine giornata.

L'uomo sollevò un attimo la falce, iniziò a controllarne la lama con attenzione. In fondo alla sua visuale, si ergeva il grande Vulcano Rosso.

Che immagine strana, il Rosso, fumante, appena al di sotto della grande falce...

D'un tratto, un'immane esplosione accompagnata dal più grande e terrificante fiammata mai vista. La lingua di fuoco trapassò letteralmente le nuvole. La bocca del vulcano tremò e si spaccò in due, sputando fiotti di magma simile a sangue.

Il fabbro non parlò, lasciò a cadere la falce e corse dentro casa.

Raccolse ciò che poté insieme alla moglie e sellò rapidamente i suoi due cavalli.

Il suo giovane garzone era terrorizzato, nascosto sotto il tavolo. Lui gli afferrò un braccio, lo sollevò da terra e lo trascinò fuori.

Aveva ancora tempo... il vulcano distava diverse miglia e il magma procedeva lentamente. Ciò che temeva di più era la cenere...

Tutti gli abitanti del villaggio, seppur gente dura ed abituata alle avversità, non era certo preparata a ciò che stava sconvolgendo il regno e rimase come pietrificata.

Il fabbro iniziò ad urlare di fuggire e forse fu quel gesto a salvare le vite di molti...

In pochi minuti molti stavano lasciando il villaggio, partendo con i soli vestiti che avevano addosso.

Attraversarono il ruscello e si diressero verso le colline. Gli ultimi a partire stavano gridando indicando il magma che avanzava, invadendo la valle.

Assisterono impotenti all'invasione di quel fuoco infernale. La gigantesca nube di fumo e cenere si propagava dal vulcano ed aveva ormai oscurato tutto il cielo.

In poco tempo tutta la loro vita e ciò che loro e i loro genitori avevano costruito negli anni era distrutto...

Alcuni indicarono delle strane grotte poco distanti. Si rintanarono al loro interno, puntellando sugli ingressi delle pesanti coperte.

Alcuni uomini seguirono il fabbro ed iniziarono ad esplorare i meandri delle grotte, mai viste prima d'ora nonostante conoscessero ogni palmo di quelle colline.

Il fumo e le ceneri avevano quasi raggiunto l'ingresso, quando improvvisamente gli esploratori tornarono riferendo di aver trovato qualcosa.

Le grotte terminavano su un gigantesco spazio naturale. Al centro, un lago alimentato da una cascata che fuoriusciva dalle rocce. Ai margini di quello specchio d'acqua vi era abbastanza spazio per piantare tende e riposare.

Tuttavia, il fabbro ordinò ad alcuni uomini di bagnare altre coperte e di piazzarle ai varchi delle grotte, in modo tale da impedire al fumo di raggiungerli.

Udirono altre forti scosse durante la giornata. Qualche piccolo masso franò sul lago, ma la grotta resse bene. Il fumo riuscì a penetrare attraverso le gallerie, saturandole. Tuttavia, una volta entrato nella caverna, si levò inoffensivo verso l'alto.

Regnava il silenzio fra gli abitanti del villaggio, nessuno riusciva a credere alla catastrofe che si era abbattuta su tutti loro in così poco tempo.

Si udiva solo la voce del fabbro che dava indicazioni sul da farsi. L'acqua non era un problema, ma presto avrebbero avuto bisogno di cibo.

Attesero tre giorni prima di risalire le gallerie e andare a vedere che cosa ne era rimasto del loro villaggio e dei territori circostanti.

Alcuni uomini si coprirono il volto con stoffe bagnate e percorsero le gallerie a ritroso. Il fumo era quasi svanito ma la cenere era abbondante e si sollevava ad ogni passo.

Quando finalmente furono fuori, videro con sgomento uno spettacolo terribile.

Tutto il territorio, fatta eccezione per la collina all'interno della quale avevano trovato rifugio, era ricoperta da magma e fiamme. Un silenzio innaturale regnava ovunque...

Alcuni si misero a piangere, altri si gettarono in ginocchio disperati.

Altri tornarono indietro, raccogliendo tutte le scuri e le armi che gli abitanti erano riusciti a portare con loro per poter ricavare del legname dagli alberi.

Le donne del villaggio non stettero con le mani in mano. Iniziarono a ricavare delle lenze dalle vesti e ami da pesca da alcune spille per capelli. Forse avrebbero trovato del pesce all'interno di quel lago...

Anche se erano stremati a causa della fuga, il mattino successivo tutti si alzarono ed iniziarono a lavorare per procurare cibo e costruire dei giacigli.

Utilizzando un poco di carne secca come esca, le donne riuscirono a pescare dei grossi pesci. Gli uomini costruivano dei giacigli, scavavano delle buche per i fuochi da campo e delle semplici tettoie.

Ogni giorno il fabbro usciva in superficie, esaminando con attenzione la situazione nella speranza di scorgere un modo per lasciare quelle grotte. Ma tutta la collina era ormai circondata da magma e fiamme che non accennava a spegnersi, come se una forza innaturale li avesse costretti a rimanere in quel luogo per sempre.

E i giorni passarono, divennero mesi...

Il fuoco infine si spense, il magma divenne freddo e iniziarono a spuntare i primi fili d'erba. Tuttavia, nonostante iniziassero a uscire dalla grotta per esplorare i dintorni, nessuno osò lasciare la grotta e il lago che aveva fornito loro la salvezza...

Con il passare del tempo, una ricca vegetazione crebbe intorno alla collina e vennero avvistati i primi animali.

Altre persone, viaggiatori o altri fortunati superstiti della devastante catastrofe, giunsero nei pressi della collina. Insieme iniziarono a costruire abitazioni, strade battute e torri di guardia.

Ma sempre lo sguardo era rivolto al grande vulcano... sempre.

Da "I Racconti del Passato" - Kernell il Bardo

**SPAZIO PER NOTE
AGGIUNTIVE**



©Sedicesimo Arcano 2022