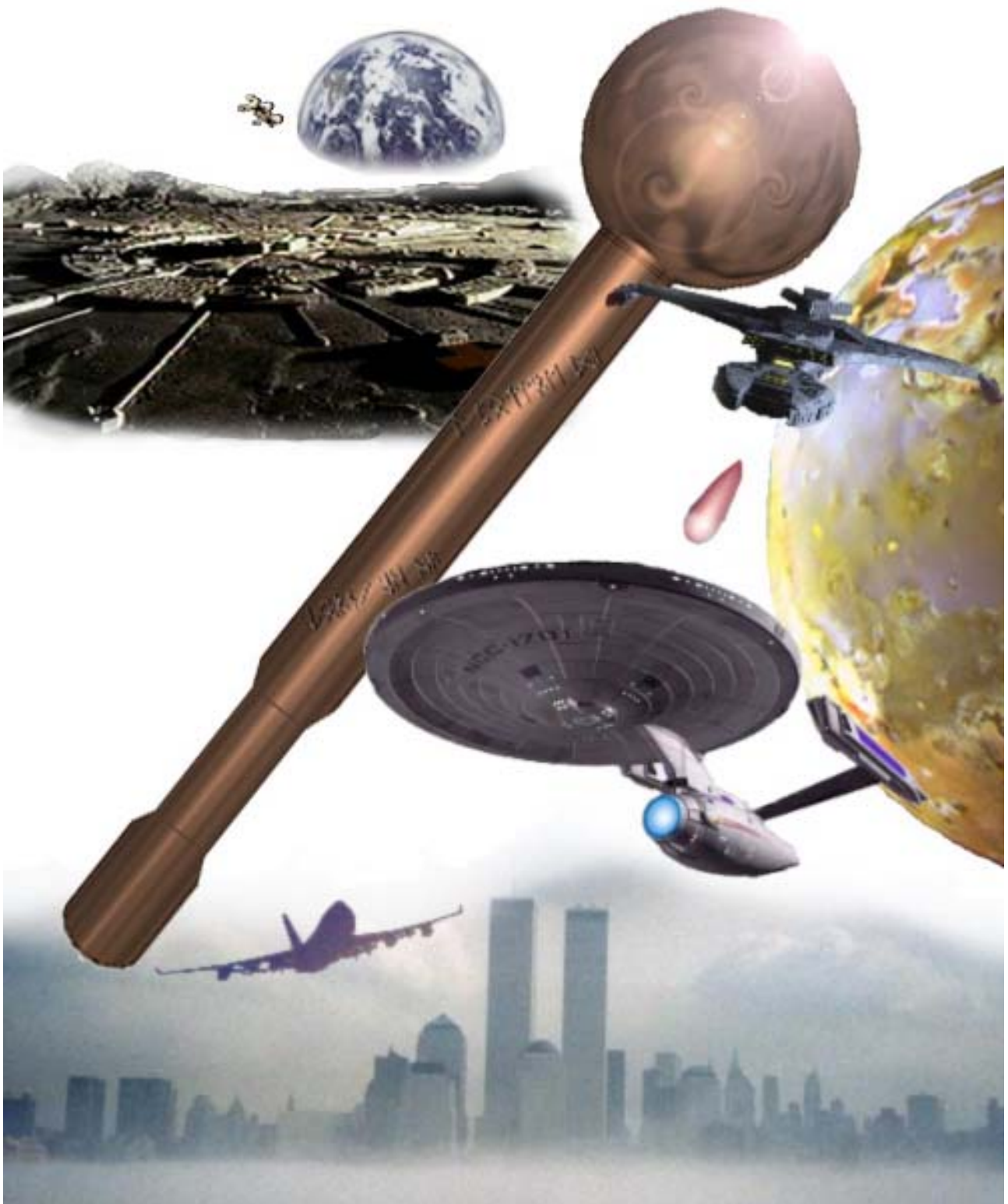


# LA PROFEZIA



## *P*rologo:

*Il Mago Sorvegliante della Montagna Nera posa stancamente il pesante libro sul comodino e sospira. I suoi occhi si volgono alla finestra, le cui imposte vibrano sotto la sferza del vento e della pioggia che da qualche giorno si abbatte sui neri picchi e sulle mura della fortezza solitaria.*

*“Malvapor aveva capito...”, sussurra l’anziano Nano, subito interrotto da un accesso di tosse.*

*La porta si apre ed un Kondoriano alto e slanciato entra nella stanza e si china sul giaciglio con fare premuroso. Il mago si solleva, afferrando il suo braccio con una energia inaspettata ed esclama: “I primi presagi si stanno manifestando, dobbiamo fare qualcosa!”.*

*L’uomo-uccello lo spinge a distendersi e gli rimbocca le coperte, ma egli insiste: “La Città della Sapienza deve essere avvertita del pericolo, la Profezia parla chiaro...”.*

*“Cosa possiamo fare?”, gli domanda il Kondoriano, preoccupato.*

*“Nulla, forse solo fuggire oppure...” gli occhi febbricitanti del Sorvegliante si dilatano, “... chiamare coloro che già una volta ci aiutarono”.*



Pi il guerriero sta osservando il Sole scivolare dolcemente dietro le alte cime della Spina Dorsale, quando una figura insolita appare in fondo alla stretta via di fronte alla casa a cui lui sta facendo la guardia. Osservando le due ampie ali che spuntano dalle scapole della sagoma umana in avvicinamento, egli si domanda come mai Elliot sia già di ritorno dal mercato.

Ma il giovane guerriero Kondoriano che si ferma di fronte a lui leggendo l'insegna posta sulla porta, con suo sommo stupore, non è il suo amico. "E' questa la casa di Flink il banchiere?", domanda l'uomo-uccello.

"C'è scritto sull'insegna o sbaglio?", ribatte lui seccato.

"Allora sapresti dirmi se qui abita una guerriera Halfling di nome Soiamy Gagliardyne?"

"Se tu mi dici chi ti manda", risponde il fiero barbaro.

"Dille che si tratta del Sorvegliante, lei capirà".

L'Umano sgrana gli occhi: "Ora capisco: vieni dalla Città della Sapienza. E dire che credevo che quell'avventura delle Pietre Perdute fosse una delle panzane più grosse raccontate dalla mia amica!". Pi scoppia in una risata ma il Kondoriano si fa serio e gli fa cenno di tacere, quindi varca la soglia.

La ragazza si accarezza i corti capelli neri, annuendo distrattamente nella direzione dell'uomo-uccello, seduto vicino al camino. "E così si tratterebbe di darvi una mano a sventare la minaccia illustrata in questa profezia", esclama con voce seria.

"Il primo passo da fare", precisa Ornit, il messaggero alato, "E' scoprire in che cosa consista questa minaccia".

"Un impegno non da poco, ma interessante", annuncia Pi che passeggia pensoso nella sala del loro datore di lavoro.

"E, per me, la possibilità di rivedere la mia patria", si intromette Elliot, il fido Kondoriano che da sempre segue Soiamy nelle sue avventure.

"E' peraltro desiderio del Sorvegliante riformare il gruppo che riuscì a sconfiggere Malvapor e a risolvere brillantemente la ricerca delle Pietre Perdute", auspica Ornit.

"Il mio amico Lucovic è ritornato nella sua terra natale, Silvandia, e non saprei come rintracciarlo", afferma la ragazza, "però il mio amico Pi può sostituirlo egregiamente. Per quanto riguarda il mago del gruppo, conosco una persona che può essere interessata".

"Non se ne parla nemmeno!", sbotta Mauro jr. alzandosi di scatto dalla propria sedia.

Soiamy si avvicina al Nano suo amico e prova ad insistere: "E' una grande occasione per indagare su antiche magie, e ripercorrere le orme di tuo padre...".

Il mago Caotico ferma le sue parole con un gesto imperioso della mano: "Mio padre durante quell'avventura perì cadendo in un abisso: non voglio assolutamente 'ripercorrere le sue orme!'".

"Ma i rischi questa volta sono minori, e la conoscenza che porterai con te potrà giovarti nella tua carriera di mago".

Il Nano si volta verso di lei e si erge in tutta la sua minuta statura, facendo frusciare la veste nera. "Guardami", esclama, "sono il più giovane istruttore della Torre della Magia di Orbanus, e presto diventerò un Maestro. Come posso rinunciare a tutto questo?"

"E va bene", gli risponde la fiera guerriera, alzandosi dalla sedia per fissarlo con i suoi freddi occhi verdi, "Ma non dimenticare che è con le avventure ed il rischio che ti sei guadagnato questa posizione", quindi si allontana ed esce dalla gelida e oscura sala di ricevimento.

Soiamy si reca nell'ala del castello occupata dall'Ordine dei Neutrali, per interloquire con Parm, la Nana che ne è la guida. Ma la donna purtroppo non ha tra le sue file un mago del livello e dell'esperienza richiesti dall'avventuriera. "Però ho sentito parlare di una Nana Legale trasferita urgentemente da Trynum, un caso insolito", esclama la maga, "Puoi provare a chiedere ai Legali".

La Halfling fa il suo ultimo tentativo presso i maghi Legali, ed essi sembrano quasi sollevati della sua richiesta. Le presentano un'Adepta di nome Ellida, dai capelli rosso-fuoco e con un paio di occhi verdi in grado di sfidare la bellezza dei suoi.

La maga accetta al volo la sua proposta, cosa che insospettisce la guerriera. "Come mai tutto questo entusiasmo? Generalmente voi maghi siete restii a cedere i vostri elementi migliori", esclama rivolta al Maestro dei Legali.

Egli le risponde, un poco innervosito: "Ellida è una delle più brave maghe del nostro Ordine. Il fatto stesso che sia stata trasferita da Trynum dipende da questo".

"Come sarebbe a dire?".

La Nana interviene: "Ho scoperto una spia che si era infiltrata nella Torre locale, una donna che è fuggita misteriosamente poco dopo la cattura, prima di poter essere interrogata. Da quel giorno sono stata fatta segno di due tentativi di omicidio, quindi i miei superiori hanno disposto il mio trasferimento per proteggermi. Da questo si deduce il mio interesse per qualunque avventura che mi porti lontano dalle Terre dei Nani".

L'avventuriera si alza in piedi e porge la mano alla maga: "Allora è cosa fatta, prepara i tuoi bagagli".

Tre giorni più tardi, sotto i tenui raggi del sole nascente gli avventurieri si congedano dal loro amico e datore di lavoro, l'ex ladro ed ora banchiere Flink. L'Halfling stringe loro la mano vigorosamente: "Vi auguro un buon viaggio", esclama.

"Ricordati di investire bene i soldi che ti abbiamo lasciato, spero di trovare un bel gruzzoletto quando ritornerò", lo ammonisce Pì.

"E non mancare di porgere i miei saluti al nostro amico Mutante", annuncia Soiamy.

"Certo, quando Drix tornerà dalla sua battuta di caccia lo avviserò", risponde il banchiere, che poi si incupisce: "Ma dove troverò altre due guardie fidate e brave come voi?".

"Basta che alzi un poco le paghe, taccagno!", lo schernisce il possente barbaro, lanciando il proprio cavallo al galoppo.

Gli altri lo seguono, salutando con ampi gesti il loro amico.

Flink si sta ancora sbracciando, sebbene loro siano già lontani, quando un dito lo percuote su una spalla. Si volta e scorge una donna Elfa bellissima, con i capelli candidi, accompagnata da un robusto ed arcigno guerriero Umano.

"Desidera?", chiede incuriosito. "Vorrei parlare con lei di affari, se possiamo accomodarci...", risponde lei con voce suadente ed un sorriso tanto sensuale quanto inquietante.

Lui rimane un attimo silenzioso, poi fa cenno ai due di entrare nel suo studio.

*1 luglio.*

## ***L**a Montagna Nera.*

Pi ferma il proprio cavallo ansimante per ammirare il paesaggio che si trova davanti a lui. Le aspre pendici delle montagne che separano le Terre dei Nani dalla parte meridionale di Silvandia declinano fino ad una pianura boscosa, la quale prosegue fino alla costa prospiciente al Mare di Tyrren, sulla quale svetta un vecchio vulcano ormai estinto, dai fianchi ricoperti di scura lava indurita dai secoli.

“Devo dire che il nome di Montagna Nera non è mai stato più azzeccato”, esclama il guerriero rivolgendosi a Soiamy.

“Già”, risponde lei, con la mente persa nei ricordi dell’incredibile avventura vissuta da lei ed i suoi vecchi compagni in quella terra selvaggia.

Ellida scruta la pianura giallo-ocra a sud della foresta: “E lì incomincia il Shaerk?”, domanda.

“Sì, una regione sempre più calda man mano che ci si sposta a meridione, battuta da venti secchi e tempeste di sabbia. Spero proprio di non doverci ritornare”.

In quel momento, i cavalli iniziano a dare segni di inquietudine: gli avventurieri provano a calmarli, ma devono addirittura lottare per non essere disarcionati. Eppure nessun pericolo evidente li minaccia...

All'improvviso il suolo sussulta violentemente, poi una vibrazione sorda attraversa l'intera vallata.

“Un terremoto!”, grida il barbaro, “Allontaniamoci dalle rocce!”.

I tre cavalieri lanciano le proprie cavalcature lontano dal passo che hanno appena attraversato, mentre Elliot, preferisce librarsi in volo per sfuggire al pericolo.

Il cataclisma raggiunge in pochi attimi delle proporzioni spaventose: i sussulti si fanno violentissimi, le montagne fremono e dalle loro pendici incominciano a staccarsi massi enormi e frane di pietrisco. Il gruppo riesce a raggiungere un boschetto di abeti, ma anche gli alberi oscillano paurosamente, ed alcuni di loro vengono sradicati mentre ampie voragini si aprono nel terreno.

Soiamy grida qualcosa ai propri amici, ma il fragore copre la sua voce. Ellida però guarda nella stessa direzione dei suoi occhi terrorizzati e scorge il picco che sovrasta il passo inclinarsi e poi afflosciarsi su se stesso in un turbinare di polvere, terriccio e pietre grandi quanto un palazzo.

Gli ultimi fremiti del terremoto si placano solo dopo qualche minuto, e quando la polvere inizia a depositarsi i nostri eroi osservano sgomenti il passo, scomparso sotto un fianco della montagna, che vi si è adagiato sopra!

“E ora come torneremo ad Orbanus?”, esclama sconvolta la Nana.

“Non lo so”, le risponde Soiamy, “Ma ora abbiamo una missione da compiere, e la Torre del Sorvegliante ci aspetta sulla Montagna Nera”.

La ragazza Elfa scosta una ciocca dei candidi capelli ora imbrattati di terra, e allontana seccata la mano della sua guardia del corpo che intendeva aiutarla ad alzarsi.

Di fronte ai due, il passo ormai sbarrato dalle invalicabili montagne della Spina Dorsale.

“Questo non basterà a fermarmi”, annuncia fieramente, “Un giorno vi ritroverò...”.

Al termine di una difficoltosa salita il gruppo di avventurieri raggiunge la cima della Montagna Nera, sulla quale si erge la Torre del Sorvegliante, una piccola fortezza creata dai Nani della vicina Città della Sapienza per condurre esperimenti magici e controllare la regione.

Due guardie Kondoriane li portano nello studio del Sorvegliante, che giace quasi avvizzito su una sedia di legno. Al loro ingresso egli solleva il capo e li saluta stancamente. Poi, frenando un accesso di tosse, solleva un libro che teneva aperto sulla scrivania e lo porge a Soiamy.

“Malvapor, il mago rinnegato che avete sconfitto un anno fa, aveva condotto intensi studi su questo libro”, esclama con voce roca.

“Di che cosa si tratta?”, domanda la Halfling soppesando il pesante volume scritto in Nanesco, lingua che lei conosce solo superficialmente.

“Fu scritto trecento anni fa da un Sorvegliante, chiamato Jeek il Pazzo perché perse la ragione in seguito ad un grave errore durante la formulazione di un incantesimo. Dagli appunti lasciati da Malvagar, e alla luce dei recenti avvenimenti, comincio a credere che le farneticazioni riportate da questo testo siano invece il risultato di un incredibile successo ottenuto da Jeek con la sua magia”.

Ellida si china sulle pagine ingiallite ed incomincia a leggere ad alta voce: “Il primo giorno il mondo rabbrivirà perché verrà a conoscenza del pericolo. Il decimo giorno il Sole si nasconderà anche di giorno per la paura. Il ventesimo giorno le due montagne si scaglieranno l'una contro l'altra: il Ferro contro il Fuoco, ed il risultato sarà la devastazione più totale”.

“E’ una Profezia e il primo passo, come avrete capito, si è già verificato”, sussurra il mago.

“E’ vero: il terremoto che ha colpito la valle è il ‘rabbrivire della terra’ citato nel testo!”, constata Pi.

Il Sorvegliante assente: “I miei compatrioti della Città della Sapienza sono molto preoccupati, soprattutto dal versetto che parla della devastazione che dovrebbe colpire questa regione. E’ loro intenzione mettere in movimento la cittadella volante ed allontanarsi in un luogo sicuro, nel caso non si possa far nulla per impedire che questa profezia si avveri”.

“E noi cosa potremmo fare?”, domanda il barbaro.

“Osservate la prossima pagina, contiene un indizio”.

La Nana prosegue nella lettura: “Ciò che ho narrato è già esistito, ma potrebbe non esserlo mai stato, se qualcuno avrà impedito l'esistenza dei fatti e delle genti che lo faranno esistere. Anche la grande vecchia della città silvestre lo sa: provate a chiederglielo”.

“Che frase complicata!”, esclama Soiamy, “Ma almeno qualcosa ho capito: dobbiamo incominciare da Florea, la più grande città degli Elfi in questa regione”.

Il mago prende il libro dalle mani di Ellida, lo chiude e lo depone sulla scrivania. La Halfling nota che sulla copertina è raffigurato uno scettro dorato.

“Le pagine restanti di questo volume sono scritte in Nanesco antico che solo io posso, a stento, tradurre. Mentre io sarò impegnato in questo compito, voi seguirete quell’unico indizio”, conclude il vecchio Nano, congedandoli.

“No! Nello zaino no!”, sbotta Ellida pestando i piedi. Ritto di fronte a lei con le redini del Pegaso in mano, Pi scoppia a ridere di gusto.

“Ascoltami”, esclama il guerriero: “Abbiamo pochi giorni a disposizione, il mezzo più veloce per raggiungere Florea è questo cavallo alato, gentilmente offerto dal Sorvegliante. A parte Elliot, che volerà con i propri mezzi, il Pegaso può portare tranquillamente il nostro peso, e dato che io e Soiamy useremo la sella, a te non rimane altro che accomodarti nel mio zaino: sarai sicura di non cadere e starai al caldo, cosa vuoi di più?”.

“E sia”, annuisce seccata la maga, “Ma non osate raccontarlo in giro!”.

“Certo che no, te lo assicuro”, risponde Pi strizzando l’occhio alla sua amica Halfling, che sorride maliziosa.

3 luglio.



Soiamy, Pì, Ellida ed Elliot si guardano intorno, ritti al centro di una radura nella piccola città silvestre. Alle loro spalle si erge maestosa una enorme sequoia, alta più di cento metri, e probabilmente più antica delle loro età messe insieme.

Osservando gli industriosi Elfi andare e venire dalle loro abitazioni poste sugli alberi e tra le immense radici delle sequoie, la Halfling esclama: “Cosa voleva dire Jeek quando parlava di una vecchia?”.

La Nana guarda alcune donne intente a essiccare delle bacche: “Forse dobbiamo chiedere alla più anziana fra loro”.

“Ma anziana quanto? Dovrebbe avere trecento anni, nessuno può arrivare ad una tale età!”, afferma Pì.

“E poi, Jeek parlava di una ‘grande’ vecchia”, precisa Soiamy.

In quel mentre, la ragazza e la sua amica hanno un lampo di comprensione, ed esclamano all’unisono: “E’ la sequoia!”.

Il barbaro usa tutta la propria abilità per scalare il possente albero, e a circa venti metri dal suolo trova una fessura nel tronco che cela una serratura.

Domandano della chiave ad uno degli anziani di Florea ed esso risponde: “Si narra che centinaia di anni fa un Sorvegliante un po’ svitato fosse molto amico di uno dei saggi della nostra città. Un giorno gli donò una grossa chiave da custodire finché qualcuno non fosse venuto a cercarla. Però duecento anni fa Edera gliela rubò, e nessuno si prese la briga di riprenderla, visto che non poteva essere più al sicuro di così”.

“Chi è Edera, e perché la chiave sarebbe al sicuro con lei?”, domanda Elliot.

“Con una sola frase risponderò ad entrambe le domande”, mormora l’uomo, “Edera è un Drago Verde”.

Gli Elfi acconsentono ad indicare agli avventurieri l’albero dove il Drago ha il proprio nido, dietro assicurazione che non venga fatto del male a Edera.

Pì acquista una pecora e la lega poco lontano, sperando che attiri il Drago nel caso sia affamato, poi sale fino all’enorme spaccatura nel tronco della sequoia che ospita il suo nido. Qui recupera la chiave di Jeek ed anche qualche monile raccolto dalla bestia della foresta, notoriamente attirata dalle cose che luccicano. Infine si allontana, ringraziando la sua fortuna che non gli ha fatto incontrare la padrona di casa.

Con la chiave il guerriero riesce ad aprire il vano celato nell’albero al centro di Florea, e in esso vi trova una pergamena ed alcune pagine di un libro scritti in Nanesco, che Ellida traduce a beneficio dei suoi compagni: “Una grande città sorgeva dove ora c’è il vuoto. Essa è caduta, perché ha perso ciò che aveva di più prezioso. Nemmeno il Sole rischiera quei fasti finiti nell’ombra e ormai solo il vento mormora la leggenda di una potenza perduta.

Ma se i moti della terra hanno ingoiato la sua vita, un giorno sveleranno i suoi misteri, perché Ishur-Kah esiste ancora, se lo cercate qui troverete lo Scettro che può fermare la montagna di fuoco”.

In fondo al testo c’è un disegno che rappresenta uno scettro, simile a quello visto da Soiamy sulla copertina del libro di Jeek.

Le pagine sembrano provenire da un libro simile a quello nelle mani del Sorvegliante, e in esse ci sono frasi incomprensibili o espressioni uscite da una mente completamente folle. Due di esse però attirano la loro attenzione. Una dice: “Vedo scontrarsi gli eserciti alti contro quelli bassi, i Misteri Arcani contro i Nuovi Misteri, e questi ultimi prevalere: le fiamme ed il fuoco consumano la storia, e dalle sue ceneri nascerà un mondo nuovo”. E la seconda: “La grande piovra grigia dalle mille corna protende i suoi tentacoli sulla terra, essa si nutre della moltitudine delle genti ed il suo respiro

ammorba l'aria e avvelena le acque. Insetti di ferro e di fuoco la infestano come parassiti, danzando un balletto di morte”.

Gli avventurieri trascurano momentaneamente le pagine del libro, e si concentrano sulla soluzione dell'enigma rappresentato dalla pergamena. Riescono a capire che la città perduta è stata abbandonata perché la 'cosa preziosa' che i 'moti della terra' le hanno tolto è sicuramente l'acqua. La citazione del vento fa loro sospettare che si trovi nel deserto del Shaerk, ma Pi si domanda dove sia un posto del deserto dove il Sole non batta.

E' Soiamy che trova la risposta: “E' nel grande crepaccio, ai bordi del deserto!”, esclama raggianti, poi spiega ai suoi amici: “Un anno fa io, il mago Mauro e Lucovic incontrammo un ampio canyon che attraversava la parte settentrionale del Shaerk. Il fondo è asciutto, ma è evidente che un tempo sia stato scavato da un fiume. Inoltre il Sole non riesce ad illuminarne le profonde gole, ed il vento vi spira generando un suono lamentoso”.

Quella sera stessa i quattro esploratori si preparano ad affrontare il deserto.



10 luglio.

## *Ishur-Kah*

Il barbaro fissa con i suoi occhi di ghiaccio il capo della pattuglia di Asirak che gli ha appena intimato di arrendersi, poi rifiuta sdegnosamente. Gli undici soldati si agitano inquieti sulle loro cavalcature, pronti a scattare ad un ordine del loro comandante verso i pochi ma risoluti stranieri che sono entrati nel territorio controllato dalla potente città del deserto.

Soiamy solleva la mano ed esclama ad alta voce: “Questo anello mi è stato donato da Kurghan, il vostro Re come ricompensa per il mio aiuto e come mezzo di riconoscimento!”.

“Kurghan è morto, e quell’anello non ha più valore”, ribatte stizzito il capo pattuglia, quindi la sua voce si fa dura: “E ora posate le vostre armi!”.

Pì protende le proprie mani in avanti e annuncia: “Io ed i miei compagni abbiamo molti altri anelli, come potete vedere, e questi ci conferiscono dei potenti poteri magici: vi invito ad avanzare, per sperimentarli su di voi”, poi il guerriero fa un cenno d’intesa con la sua amica, quindi la Halfling sussurra una frase magica appoggiando le mani sul dardo della propria balestra.

I soldati di Asirak spingono in avanti le loro cavalcature, ma la ragazza scocca il dardo e lo fa conficcare nella sabbia pochi metri di fronte al cavallo del capo della pattuglia.

Egli ed i soldati fissano la freccia con curiosità, stupiti da quel gesto, ed un attimo più tardi vengono accecati dal potente incantesimo Lampo che la ragazza vi aveva proiettato sopra!

Alcuni cavalli si imbezzarriscono, disarcionando i loro cavalieri, ed uno di questi è proprio il comandante: egli viene avvicinato da Pì, che prontamente gli punta alla gola una delle sue spade affilate.

Quando i guerrieri di Asirak si riprendono dal momentaneo abbagliamento, si ritrovano circondati: “Ed ora credo che ci accontenteremo di un semplice obolo pari ad un decimo delle vostre finanze, per lasciarvi andare liberi”, esclama Pì esibendo un sorriso beffardo.

Riluttanti, i soldati pagano il dovuto, quindi si allontanano, ma il loro capo pattuglia minaccia vendetta contro gli avventurieri.

“Forse abbiamo un poco esagerato”, constata Ellida, ma il barbaro prorompe in una sonora risata: “Sbrighiamoci a esplorare questo posto, prima che quelle mammolette tornino con dei rinforzi”.

Soiamy è la prima della compagnia a mettere piede sul fondo del crepaccio, dopo una faticosa discesa.

Dopo quattro ore di cammino lei ed i suoi compagni scorgono le prime case, scavate direttamente nelle pareti di roccia, che costituiscono l’abitato chiamato dalla pergamena Ishur-Kah.

Esaminando le abitazioni deducono che furono scavate ed abitate da Nani, poi la loro attenzione viene attirata dalla monumentale facciata di un tempio, intagliata nella dura roccia. Il guerriero osserva i massi sparpagliati tutto intorno, e deduce che il terremoto deve aver liberato l’ingresso da una frana antecedente. “Proprio come diceva la pergamena trovata nell’albero: i terremoti deviarono il corso del fiume e quindi tolsero la vita alla città, mentre l’ultimo sommovimento ha svelato l’accesso al tempio”.

Ellida cerca di ignorare il vento che sibila nella gola con un suono malinconico e minaccioso al tempo stesso, e si china su alcuni arbusti rinsecchiti. “Hai ragione”, risponde all’Umano, “Una volta questi erano alberi da frutto, e i segni qui intorno fanno pensare ad un orto, o a un giardino ben curato”.

Ma Soiamy si è stufata di ascoltare le loro congetture e, spinta dalla sua irrefrenabile curiosità, varca la soglia del tempio sotterraneo. Gli altri si affrettano a seguirla, ma Elliot si lamenta di dover ancora una volta esplorare gli stretti ed oscuri budelli per i quali prova un’avversione nota a tutti.

Allineati sui lati di una tetra ed ampia galleria si trovano dieci statue di Nani con scettri impugnati nella mano destra. Ogni scettro è diverso dagli altri, ma solo uno è simile a quello disegnato da Jeek sulla pergamena. La Halfling lo tira senza esitazioni, udendo lo scatto di un meccanismo.

In fondo al tempio una Cripta ospita il sarcofago contenente lo scheletro di un Nano, coperto dai resti di una preziosa tunica e con un anello di bronzo al dito, che si rivela non incantato, ma che gli avventurieri prendono lo stesso.

Il gruppo esplora per qualche minuto lo spoglio locale, poi Soiamy prova ad alzare il pesante piano di marmo del grosso altare. In effetti il basamento è cavo e contiene una scala a chiocciola che scende fino ad una piccola sala rettangolare con il pavimento fatto da grosse e spesse lastre di pietra. Su una delle pareti spicca una botola con una robusta maniglia di bronzo. Sotto di essa una scritta incisa nella roccia recita: "Il tesoro più grande di Ishur-Kah".

"Temo che si riferisca alla sabbia, e non all'acqua e men che meno a oggetti preziosi", esclama Pì.

"Già, probabilmente è una trappola", acconsente Soiamy, la cui attenzione è però concentrata su una lastra di pietra nel quale si trova un incavo in grado di accogliere l'anello di bronzo. La ragazza fa aderire l'anello all'incavo e la pesante lastra di marmo si scosta di lato, rivelando un lungo corridoio di pietra levigata.

La parete sinistra mostra un affresco consumato dai secoli. Gli avventurieri lo esaminano interessati ed Ellida prova ad interpretarlo per i suoi amici: "Il primo simbolo a sinistra rappresenta l'unità della magia prima della Scissione, in effetti poco dopo vediamo i tre simboli separati dei Neutrali, Caotici e Legali. Queste scene di guerra e impiccagioni illustrano sicuramente l'Era dei Re e le successive Persecuzioni e... qui è rappresentata la costruzione della Città della Sapienza!".

"Gli Arcimaghi hanno creato la cittadella volante per sfuggire alle persecuzioni", esclama Soiamy.

"O le cittadelle?", domanda Pì.

"Come sarebbe a dire?", chiede di rimando la Nana.

"Non è forse un'altra cittadella, questo disegno alle spalle della Città della Sapienza?".

Ellida avvicina la torcia al disegno, alzandosi sulle punte dei piedi per vedere meglio. "A me sembra solo una macchia di umidità".

Il guerriero si massaggia il mento, dubbioso, "Non ne sono convinto..." incomincia a dire, ma le sue amiche sono già passate al disegno successivo.

"Qui la Città della Sapienza si ferma su questo crepaccio. Come vedete, un fiume scorre sul fondo, con le sponde coperte di vegetazione". Soiamy si sposta più avanti ed esclama: "In questo disegno i Nani scendono per occupare le grotte e coltivano la terra, ma poi il fiume si inaridisce ed essi risalgono sulla cittadella e si allontanano, diretti verso il mare".

"Dove si sono fermati", conclude Elliot.

Il gruppo trova un'intersezione con un altro passaggio e svolta a destra, ma dopo aver percorso pochi metri, Pì mette il piede su una lastra di pietra che si abbassa con uno scatto minaccioso: alle loro spalle una pesante lastra di pietra rotola a sbarrare l'uscita!

"Siamo intrappolati sottoterra!", grida spaventato Elliot, ma Ellida ode un lontano ruggito ed annuncia: "E credo che non siamo nemmeno soli..."

Pochi attimi più tardi un'ombra gigantesca si avvicina loro da un corridoio laterale, procedendo a balzi che fanno vibrare il pavimento: Pì aguzza lo sguardo e poi esclama: "E' un Ghrull!".

La Halfling si pone baldanzosamente in mezzo al corridoio e lancia un incantesimo Lampo contro la bestia in avvicinamento: l'essere rimane accecato e va a sbattere contro una parete, sollevando una nuvola di polvere. Ellida scarica contro il Morto Vivente la propria balestra, quindi fugge nella direzione opposta insieme ai propri compagni, mentre Pì trafigge il mostro con la Spada del Fuoco e ne incendia la pelliccia utilizzando l'incantesimo dell'arma.

Il Ghrull si rialza, avvolto dalle fiamme, poi ricomincia la sua folle corsa lungo il corridoio, lasciando il guerriero libero di raggiungere i suoi amici.

Ellida, in testa al gruppo di fuggitivi, scorge una grossa leva metallica che spunta dalla parete, e dopo una breve esitazione la abbassa: con un tonfo sordo due blocchi di pietra calano dal soffitto bloccando altrettanti tunnel, incluso quello dove si trova l'immonda bestia richiamata dall'oltretomba.

“Ben fatto”, la elogia Soiamy, quindi i quattro ansimanti avventurieri si concedono una piccola pausa, prima di proseguire nell’esplorazione.

In pochi minuti riescono a trovare una chiave in ottone e una in ferro, oltre a due pedane ed una leva le quali, azionate nella giusta combinazione, aprono un passaggio che li porta ad un livello inferiore, senza per questo liberare il temibile Ghrull, ma anzi permettendo anche di riaprire il passaggio verso l’esterno senza incontrare nuovamente la temibile belva.

La prima stanza che incontrano è un vasto salone dalla volta a cupola, sulla quale si trova incisa la scritta “Rispettate la quiete”. Il locale è rischiarato da quattro candele in pietra che proiettano una Luce Magica perenne, ed in fondo ad esso è possibile scorgere due statue di Scorpioni Giganti.

Ellida fa segno ai suoi amici di tacere, quindi avanza cercando di fare meno rumore possibile e apre la porta che si trova tra le due statue, utilizzando la chiave in ottone.

La sala seguente ospita sei anfratti nelle pareti, ognuno contenente un oggetto, e sul soffitto un’altra incisione predica: “Non siate troppo avidi e raggiungerete un tesoro più grande”.

La prima celletta contiene una statuina d’oro di pregiata fattura. Sotto di essa, una tavoletta di pietra reca inciso: “La mia bellezza è come quella delle farfalle, se la tocchi svanisce”.

Soiamy allunga la mano, incuriosita, ma il suo amico Kondoriano la blocca, scuotendo la testa.

Il secondo oggetto è una balestra senza corda e rovinata. “Non usarmi come credi, ma chiama il mio numero finché non sarà perfetto”, recita l’incisione sul basamento.

L’anfratto successivo è occupato da un semplice sacchetto di pelle nera. La scritta sul sostegno dice: “Dammi i tuoi denari, li proteggerò dai ladri”. Pì fa una smorfia e vi si allontana, concentrando la propria attenzione su una spada dalla lama dipinta di rosso, la cui elsa reca scritto: “Se sei fra coloro che uccidono i propri simili, ti aiuterò!”.

Ellida, dal canto suo, squadra una sfera di cristallo di grosse dimensioni, e priva di qualsiasi descrizione.

L’ultima celletta contiene una collana d’oro tempestata di pietre preziose. La scritta, incisa nel supporto in metallo, è molto invitante: “Prendimi! Sarò la tua cosa più preziosa!”.

Gli avventurieri si consultano fra di loro, dubbiosi: temono che gli oggetti siano dei falsi, o peggio siano pericolosi. E inoltre non sottovalutano l’ammonimento riguardante l’eccessiva avidità. Alla fine trovano un accordo e raccolgono la sfera di cristallo e la balestra rotta.

Ma la proverbiale curiosità dell’Halfling ha come al solito il sopravvento sulla prudenza, e la ragazza prova ad utilizzare la balestra rotta. “Se le istruzioni dicono di chiamare i numeri fino a quello perfetto, cioè il tre, posso provare e vedere cosa succede”, annuncia, e detto questo grida: “Uno!” Al suono della sua voce un incantesimo latente sopito da alcuni secoli si risveglia e scaglia un Dardo Magico contro la parete della sala, mancando di poco la testa di Pì.

“Ferma, accidenti!”, sbotta il guerriero.

La ragazza si porta una mano alla bocca, “Opps! Ora capisco, ci sono tre Dardi Magici su quest’arma”.

“C’erano tre Dardi Magici”, puntualizza seccata Ellida, incamminandosi verso l’uscita.

All’esterno della sala si trova una scala composta da sei gradini di grosse dimensioni scavati nella roccia. Quando la Nana affronta la prima alzata, una breve e lugubre nota si diffonde nell’aria, facendo rabbrivire gli avventurieri.

“Non abbiate paura”, esclama la maga, “Credo si tratti solo di un incantesimo messo apposta per spaventarci”.

Il gruppo percorre la breve salita, in un clima di tensione crescente stimolato dalle inquietanti e cupe note emanate dai gradini quando calpestati, fino a trovarsi di fronte ad una massiccia porta coperta di placche di ferro, che Ellida apre utilizzando l’ultima chiave da loro rinvenuta.

La sala nella quale fanno il loro ingresso è ricavata da un’unica, enorme, caverna naturale di forma vagamente ellittica. Sul pavimento di fronte ad un altare in pietra si trova incisa una piccola figura umana circondata da quattro cerchi concentrici con alcuni numeri incisi su di essi.

Sull’altare è appoggiato uno scettro dorato, al quale gli avventurieri si avvicinano con prudenza. “Potete anche seguirlo, ma non fatelo senza conoscere il suo Cantico”, legge Ellida sul basamento,

poi con prudenza impugna il misterioso artefatto. Sulla cima ci sono sei spirali e quattro cerchi, all'interno dei quali si trovano delle stanghette nere: una sola nel cerchio più piccolo, poi due, quattro fino alle otto contenute nel più grande.

Una frase in Nanesco incisa nel metallo percorre spiraleggiando il lungo manico, e lei la legge a beneficio degli altri: "Torn-Rih ha il potere di spostare le cose più lontano di quanto mente umana possa immaginare: solo un saggio può invocarlo per avere i suoi servigi".

La Halfling misura i cerchi incisi intorno alla figura umana: "Il primo cerchio ha un diametro di quaranta centimetri, e reca sopra i numeri tre e quattro, il secondo è largo ottanta centimetri e ospita i numeri uno e sei, il terzo cerchio ha un diametro doppio e porta il numero due. L'ultimo ha un diametro di dodici metri e ottanta centimetri e ha il associato il numero cinque".

Ellida si avvicina interessata: "Se noti, la figura umana ha in mano uno scettro, e la sua altezza è circa un decimo di quella di una persona normale. Forse questo disegno è una rappresentazione in scala delle sfere di influenza di un incantesimo che si sprigiona dallo scettro stesso".

"Se è così", prosegue la sua amica, "Siamo forse al cospetto di un potente Incantesimo Perduto!".

Esplorando il resto della caverna, trovano in una nicchia della parete altre pagine del libro di Jeek, che Soiamy afferra e porge alla maga affinché li legga, attendendo con uno sguardo bramoso di conoscenza. La sua amica legge il primo foglio: "Il più grande deserto esistente, ed il peggiore: solo l'ultima figlia dei Nuovi Misteri, la vita senza la vita, osa sfidare i suoi giorni più caldi dell'Inferno e le sue notti più gelide del cuore di uno Spettro". Poi legge il secondo: "La Bestia Bianca naviga nell'oscurità di un mare senza fine, ma spesso si avvicina alle pallide lanterne della superficie, costeggiando isole di ghiaccio, di fuoco e talvolta di pascoli. Qui le genti evocano i Demoni e stringono patti con loro, ma altre Bestie emergono dall'oscurità e combattono la Bestia Bianca sputando fiamme e dardi di sangue.

Ho visto una di loro morire consumata da un calore senza pari, poi sprofondare nell'oblio di quelle profondità eterne".

"Ma che cavolo vuol dire?", esclama Pì. Gli altri si stringono le spalle poi, non trovando altro di utile, ritornano sui loro passi diretti verso l'uscita.

Strizzando gli occhi a causa della luce accecante del Sole, Soiamy esce dal tempio e si ferma ad aspettare i propri compagni. "Ed ora cosa facciamo?", domanda loro quando sono tutti fuori.

"Dobbiamo trovare il 'saggio' citato dallo Scettro", propone Ellida.

"Non solo, dobbiamo anche recuperare il Cantico descritto dalla frase incisa nel basamento", aggiunge il barbaro.

La Halfling sospira: "A questo punto non ci resta che tornare dal Sorvegliante e vedere se ci può aiutare, magari grazie ai nuovi passi del libro che dovrebbe aver tradotto".

Al termine della sua frase, Elliot esclama: "Finalmente inizio vederci meglio!".

"No, è che il Sole sta per scendere oltre il bordo del crepaccio e quindi c'è meno luce", intuisce Pì.

"Eppure siamo ancora in pieno pomeriggio...", incomincia a dire Ellida, ma sollevando lo sguardo al cielo prorompe in un grido soffocato.

Gli altri guardano nella sua stessa direzione e scoprono che la Luna sta coprendo il fulgido astro!

Nell'arco di pochi secondi l'oscurità piomba sulla terra e sui nostri eroi. Elliot rabbrivisce e si accosta a Soiamy, Pì si avvicina ad una delle pareti, con i sensi all'erta.

Ma Ellida annuncia, con voce calma: "E' un fenomeno naturale, non vi preoccupate. E' un'eclissi di Sole e, tra l'altro, era stata prevista da Jeek nel suo libro, quando affermava che il Sole si sarebbe nascosto di giorno per paura della Profezia".

L'inquietante esperienza termina dopo qualche minuto, ma le sue implicazioni lasciano ancora scossi i quattro avventurieri. "Allora, secondo gli scritti, ci restano solo dieci giorni per scongiurare questo disastro", constata Soiamy.

14 luglio.

## a Città della Sapienza.

“Non ho ancora terminato la traduzione, ma ci sono vicino”. Il Mago Sorvegliante pare ancora più ingobbito del solito, e tossisce ancora sotto gli sguardi preoccupati degli avventurieri.

“Ma so che la biblioteca della cittadella è fornita di testi molto antichi”, continua con voce malferma, “Forse lì potrete trovare qualche indizio, ma dovete fare in fretta, il Consiglio dei Maghi ha deciso di allontanare la città volante, per sfuggire alla catastrofe che si sta prefigurando”.

Ellida si fa avanti: “Avrà pure capito qualcosa dal testo”.

Lui pare non fare caso alla sua insolenza, ed esclama: “Sono arrivato alla frase che spiega come funziona lo Scettro e come si attiva. Ma i passi precedenti sono pieni di raccomandazioni riguardo ad un certo Cantico che occorre assolutamente conoscere”.

In quel mentre una delle guardie Kondoriane fa il suo ingresso nella sala, annunciando che i Pegasi sono pronti per la partenza.

Il Sorvegliante saluta gli avventurieri annunciando loro che li raggiungerà presto alla città.

Quando sono in groppa ai destrieri alati, in volo verso la loro destinazione, Pì domanda a Soiamy: “Ma questi maghi quando hanno un problema non trovano altra soluzione che fuggire?”.

Lei lo guarda divertita: “E’ così, ed imparerai a conoscerli”.

Pì ed Ellida strabuzzano gli occhi allo spettacolo che si presenta davanti a loro. Ancora parzialmente avvolta nelle nebbie mattutine, la maestosa cima di montagna spezzata e capovolta si libra leggera nel cielo azzurro sopra il profondo blu del Mare di Tyrren. La levigata sommità di quello scoglio perso tra le nubi ospita le alte torri di pietra di una città maestosa, circondata da un anello di giardini curati e da una cerchia più esterna di vegetazione lussureggiante.

Con una virata i Pegasi sorvolano le vie della cittadina e dall’alto gli avventurieri possono scorgere gli affaccendati Nani intenti nelle loro attività lavorative. Poi la comitiva entra dentro una gigantesca torre rotonda attraverso un ampio portone, ritrovandosi in una vasta sala circolare dove decine di Nani e Kondoriani stanno caricando e scaricando merci dal dorso di altri cavalli alati.

L’uomo-uccello che li accompagna parla brevemente con alcune guardie, quindi i quattro vengono accompagnati in una sala di udienze.

Durante l’attesa Pì nota che dal pavimento proviene una debole ma incessante vibrazione, e ne chiede l’origine a Elliot. Egli risponde, incerto: “Credo si tratti del fatto che ci stiamo muovendo. Non avevo mai sperimentato prima questa cosa, ma è evidente che ci siamo già allontanati di molto dalla Montagna Nera, in quanto il viaggio fino qui è durato un giorno in più del previsto”.

I loro discorsi vengono interrotti dall’ingresso di un Nano. Egli si presenta: dice di chiamarsi Plisium e di essere uno dei segretari del Consiglio, e pretende di vedere l’anello di Soiamy, regalato dal Consiglio oltre un anno prima come ringraziamento per il suo aiuto nell’impresa che vide la sconfitta del mago rinnegato Malvagar.

Quando si è accertato dell’identità dei suoi interlocutori, incomincia a parlare: “I membri del Consiglio si scusano di non avervi potuto ricevere in persona, ma sono alle prese con due gravi emergenze. Mi hanno dato l’incarico di accompagnarvi alla biblioteca centrale e di aiutarvi nella vostra ricerca”.

Si sta già voltando per uscire quando Pì lo ferma: “E quali sarebbero queste emergenze?”.

“Una la conoscete bene, è la catastrofe annunciata dalla Profezia che si sta per abbattere su queste terre. La seconda è, se possibile, ancora più misteriosa: una catena di suicidi senza spiegazione ha colpito le sfere più alte del Consiglio, facendo già venti vittime”.

L’istinto investigativo di Soiamy viene stuzzicato dall’ultima affermazione, ma Ellida la blocca prima che possa aprire bocca: “Dobbiamo concentrarci sulla nostra missione, poi indagheremo anche su questo”.

La biblioteca si trova in una delle torri più massicce e ben protette della città. Nel grande locale illuminato solo dalla fioca luce delle lampade lavorano decine di Nani dediti alla scrittura e alla ricopiatura di testi antichissimi. Gli avventurieri fissano le file ordinate di scaffali pieni di volumi con un'espressione di sconforto: "E ora da dove cominciamo?", domanda il barbaro.

"Io, Elliot ed il nostro aiutante esamineremo i testi più antichi riferiti a Ishur-Kah, scritti in Nanescio arcaico, voi due potete prendere i libri più semplici di cultura generale, visto che avete una conoscenza basilare di questa lingua", annuncia Ellida.

Ma al termine di un'estenuante giornata di ricerche, con gli occhi affaticati, la maga si avvicina ai suoi amici: "Nulla", esclama con voce sconfortata.

"E non abbiamo visto neanche un centesimo delle opere qui raccolte", aggiunge Soiamy. Ma in quel mentre Pì chiama le due ragazze a gran voce al suo tavolo.

Esse si avvicinano ed egli indica con un dito una pagina di un libro di filastrocche per bambini. "Questa parola non vuol dire 'scettro'?" domanda. "E allora? E' solo un caso", ribatte seccato il loro accompagnatore.

Ma la sua amica si fa attenta e legge ad alta voce il testo: "Gira gira il mondo / Salta lo Scettro, Il tempo è tutto tondo / Anche lo Scettro / Tutto ritorna, in fondo / Pure lo Scettro".

"Guardate i disegni a fianco di ogni riga!", esclama Soiamy. In effetti le prime quattro righe sono accompagnate da dei rozzi ed infantili scarabocchi che rappresentano dei bambini che si tengono per mano. A fianco della prima frase ci sono due bambini piccoli, a lato della seconda dieci bambini più grandi, poi tre bambini piccoli ed infine tre bambini grandi.

Gli avventurieri trascorrono parte della notte ad esaminare l'ermetica filastrocca, poi si gettano sui letti e crollano in un sonno profondo.

Il mattino seguente vengono svegliati da alcuni servi Kondoriani e condotti nel porto dell'aria che domina la città.

Qui si trovano di fronte al Sorvegliante, che li attende con il pesante libro di Jeek sotto braccio.

"Ah, siete voi, finalmente", esclama seccatamente al loro avvicinarsi, "Ho tradotto il resto della Profezia: so come usare lo Scettro per fermare il cataclisma che tra pochi giorni si abatterà sulla Montagna Nera e che, probabilmente, distruggerà l'intera regione".

"Bene, cosa stiamo aspettando?", domanda Pì ai suoi amici.

"Dobbiamo fare in fretta, la Città della Sapienza si sta allontanando e riusciremo ad arrivare appena in tempo", annuncia il vecchio mago.

"Ma come, sapevate che avevamo risolto il problema e avete proseguito ad allontanarvi, rischiando di farci arrivare in ritardo?", domanda il barbaro stupito al segretario del Consiglio. Egli scrolla le spalle: "Non siamo certi che lo Scettro funzioni e, inoltre, avevamo deciso da tempo di spostarci in una nuova regione da colonizzare".

Soiamy guarda il proprio amico con un'espressione d'intesa. Lui si volta verso di lei e le sussurra: "Avevi ragione: sono conigli, senza un briciolo di spina dorsale".

Mentre si accingono a salire sui Pegasi notano che Elliot non li sta imitando. "Ehi, tu!", urla Pì al suo indirizzo, "Non vorrai mica farti tutto il viaggio con il solo aiuto delle tue alucce?".

Ma il Kondoriano li guarda con un'espressione desolata: "Io non potrò venire con voi: sono stato comandato a rimanere qui a difesa della città". A questa affermazione, la Halfling smonta dalla propria cavalcatura e lo raggiunge, dicendogli che non può separarsi da loro.

Ma egli è molto legato al suo dovere e non sarebbe nemmeno sensato proporgli di fuggire con loro.

"Mi mancherai...", esclama mestamente la ragazza, ed egli la abbraccia.

"Il mio posto è qui, almeno finché questa minaccia non sarà passata. Fermate la Profezia, così che io possa tornare con voi!".

Anche gli altri salutano il loro compagno, poi partono alla volta della Montagna Nera, incalzati dal Mago Sorvegliante.

Soiamy volge lo sguardo dietro di sé un'ultima volta e scorge la sagoma di Elliot stagliata nell'apertura del porto dell'aria, che la luce delle torce fanno sembrare una bocca luminosa aperta sull'ombrosa e grottesca faccia della torre, e che pare sorridere come per schernirli.

20 luglio.

viluppo inaspettato.

Il cielo è sereno ma alcune nuvole si stagliano già all'orizzonte.

Un vento caldo scompiglia i capelli di Pì, Soiamy ed Ellida, ritti sulla balconata superiore del tetto della fortezza. La Halfling sta osservando il Sorvegliante, in piedi su una piattaforma a una decina di metri da loro e intento a recitare una litania impugnando lo Scettro.

Il barbaro invece viene distratto da un nitrito, e abbassa lo sguardo sul cortile, dove i loro cavalli si agitano in preda ad un timore irrazionale o per via di un pericolo che ai suoi sensi non è manifesto.

Quando rialza lo sguardo, nel cielo è improvvisamente apparsa una sagoma oblunga e avvolta dalle fiamme. “La montagna di fuoco, eccola!”, grida la Nana spaventata.

L'oggetto si avvicina rapidamente, e sta precipitando su di loro!

Il mago si erge in tutta la propria statura, solleva lo Scettro e si volta verso il gruppo di avventurieri, esclamando baldanzoso: “Ora devo andare, grazie di tutto, amici!”, e detto questo invoca una frase arcana e dall'oggetto magico incomincia a sgorgare una fredda luce blu.

Soiamy, ancora confusa dal volgere inaspettato degli eventi, lo osserva svanire all'interno del globo di luce proiettato dallo Scettro, che si estende lentamente, mentre già avverte sulla propria pelle l'alito rovente della montagna di fuoco.

Ma i tre avventurieri, per quanto sgomenti, reagiscono con rapidità e corrono a perdifiato verso la luce, che ormai appare come unica, per quanto paradossale, forma di salvezza dal cataclisma incombente, poi si gettano dentro il freddo abbraccio della sfera turchese.



### *Campo di battaglia.*

Un schianto breve ed acuto fa sussultare Soiamy dallo spavento, poi la ragazza inciampa in un sasso e cade a terra tra i cespugli. “I cespugli?”, si domanda inquieta, “Ma sul tetto della fortezza non ci sono cespugli!”.

Si mette in ginocchio e si guarda intorno, rabbrivendo per il forte vento freddo che le sferza il volto.

Davanti a lei, Pì sta osservando sbigottito il paesaggio e dietro di lei uno starnuto, dovuto al forte sbalzo di temperatura, le annuncia la presenza di Ellida. “Ma dove siamo finiti?”, domanda quest’ultima, quasi istericamente.

All’improvviso, un altro schianto li fa sussultare, poi il barbaro fa segno alle proprie compagne di abbassarsi e guardare alla loro destra.

I tre sono testimoni di una scena incredibile: davanti a loro si stende un campo di battaglia parzialmente coperto di neve, dove un esercito misto di Nani, Halfling e Umani fronteggia altri Umani che indossano strane uniformi rosse e utilizzano dei bastoni metallici che emettono degli schianti potenti accompagnati da piccoli sbuffi di fumo. Quando uno degli Umani utilizza quell’insolita arma, è certo che uno dei suoi avversari cada morto.

“Vorrei sapere di che razza di arma magica si tratti”, sussurra Pì.

“Io invece vorrei sapere come abbiamo fatto a finire nel freddo nord!”, sbotta la sua amica Nana. Soiamy fa cenno loro di tacere e indica due soldati dalla giubba rossa che si stanno avvicinando alla loro posizione. Ellida ed il barbaro li abbattano utilizzando rispettivamente un Dardo Magico e la balestra, poi Pì si avvicina ai cadaveri strisciando al suolo.

Sta ancora esaminando la loro strana arma, un tubo metallico con un manico di legno ed un grilletto simile a quello di una balestra, quando Soiamy lo afferra per una manica e lo incita a seguirla.

Gli avventurieri riescono a rifugiarsi in una piccola cavità sul bordo di una vicina collina, pochi attimi prima che arrivi un gruppo di tre soldati, camerati di quelli che hanno appena ucciso.

Essi avanzano con spavalderia, gridando di gioia alla vista delle forze dei Nani e degli Halfling in ritirata. Ad un certo punto uno di essi si avvicina al cadavere di un mago e lo rivoltella con un calcio.

“Ma quello è il Sorvegliante!”, esclama stupita Ellida.

In quel momento l’uomo si china sul corpo del Nano, incuriosito da qualcosa, ma una mano lo afferra per una gamba ed egli incomincia a tremare con violenza. Il suo compagno più vicino cerca di sorreggerlo, ed anche lui diviene vittima dei tremori.

Nell’arco di tre secondi entrambi crollano al suolo, ed il loro camerata rimasto fisso con terrore il Sorvegliante alzarsi brandendo lo Scettro. Pì punta la propria balestra verso quest’ultimo, e Ellida lo squadra stupita: “Ma cosa stai facendo?”.

“Non è il Sorvegliante, ci assomiglia solo”, si giustifica il guerriero, “Altrimenti non si sarebbe comportato così. Credo si tratti del responsabile di quei misteriosi suicidi nella Città della Sapienza”.

Il Nano ghermisce il soldato e lo stringe a sé facendolo sussultare in preda alle convulsioni, ma viene colpito alla testa dal dardo scagliato da Pì. Il sangue sgorga copioso dalla ferita e il mago si affloscia morente, mentre il soldato, ripresosi tanto rapidamente quanto inaspettatamente, si china a terra per raccogliere lo Scettro, quindi esclama qualcosa e il globo di luce azzurra lo avvolge.

Il barbaro rimane a bocca aperta, ma poi si lancia in una corsa disperata insieme ai suoi compagni per raggiungere la sfera luminosa generata dallo Scettro.

## *La città del futuro.*

La prima cosa che Pì sente è la puzza: un fetore immondo, sconosciuto. Qualcosa che sembra provenire da un miscuglio di metallo rovente, acidi alchemici e carne putrefatta.

Si guarda intorno ma non vede altro che oscurità, a parte il cielo stellato sopra di sé. Ma alle sue spalle c'è la presenza rassicurante di Ellida e Soiamy, le quali accendono prontamente le loro lanterne.

I tre si trovano in fondo ad un lurido vicolo, vicino a dei bidoni metallici pieni di rifiuti dai quali proviene il terribile odore. Il guerriero si avvicina ad essi e improvvisamente un ragazzino spunta di fronte a lui brandendo un piccolo ma affilato coltello. “Ehi tu, lo vedi questo?”, esclama beffardo il nuovo arrivato facendo roteare la propria arma.

Senza scomporsi, Pì estrae lo spadone e si erge in tutti i suoi due metri e oltre di altezza, mentre la Halfling si avvicina, illuminando la sua figura con il chiarore della lampada. “E tu vedi *questo?*” ribatte tranquillamente.

Con un urlo di spavento il ladruncolo volta loro le spalle e si allontana correndo a perdifiato.

“In quale città di troviamo?”, si domanda Soiamy, “E come ci siamo arrivati?”, prosegue, ma Ellida le fa segno di tacere e si avvicina ad una figura seduta a terra e con le spalle appoggiate al muro.

L'uomo solleva la testa verso la Nana e la fissa con uno sguardo vacuo, poi esclama, investendola con una fìatata alcoolica: “Ancora tipi strani questa sera!”.

Ellida prova ad interrogarlo, e viene a sapere che qualche minuto prima un soldato gli ha chiesto di una locanda e lui lo ha indirizzato al Blue Bar. Dopo aver ottenuto le indicazioni per trovare il locale, i nostri lasciano l'ubriaco a smaltire la sua sbornia.

All'uscita dal vicolo Soiamy non riesce a trattenere un'espressione di sorpresa: la strada principale non è lastricata di pietre ma presenta una superficie uniforme di colore nero. Intorno ad essa si levano dei palazzi alti fino a dieci piani, tutti con le finestre prive di imposte ma chiuse da costosissime lastre di vetro. La scena è fiocamente illuminata da alcuni alti pali metallici che emettono una strana luminescenza giallastra, che non tremola sotto il debole vento della notte come la luce prodotta da una fiamma dovrebbe fare.

“Una luce magica?”, propone la Nana.

“E perché metterla su dei pali di ferro quando potevano usare degli economici pali di legno?”, si interroga Soiamy.

Ellida annusa l'aria e non riesce a reprimere un'espressione di disgusto: “Questa puzza terribile non viene dai rifiuti: è proprio l'aria di questa città!” Intanto la sua amica si avvicina ad una fila di strani oggetti e li esamina: sembrano dei carri chiusi costruiti interamente di metallo e con le ruote rivestite di una strana sostanza di colore nero, all'apparenza cuoio.

“Sono carri da guerra, credo”, ipotizza Pì.

“Ma pensa il costo! Sono fatti di metallo, e hanno finestre di vetro!”, esclama sgomenta Ellida. “Chi mai vorrebbe stare in un carro da guerra con le finestre di vetro? E quanti cavalli occorrono per trainarlo?”, si domanda la Halfling.

In quel mentre un rombo improvviso li fa sussultare, e rapidamente si nascondono dietro uno degli insoliti ‘carri’. Soiamy prepara la balestra ma quando fa capolino per mirare viene abbagliata da una luce potente. “Mi hanno fatto un Lampo!”, grida spaventata, ma i suoi due amici osservano allibiti uno dei carri passare lungo la strada a forte velocità, con due potenti lanterne poste sul muso per rischiarare la via. La Halfling si rialza lentamente rivolgendo uno sguardo di puro sconcerto ai propri compagni: “Non c'erano cavalli a trainare quel carro, e correva a una velocità che *nessun* cavallo potrebbe raggiungere!”, riesce a dire con voce tremante.

Intimoriti e meravigliati, i tre si avventurano nei vicoli di quella città misteriosa, fino a giungere di fronte ad un basso edificio dalle finestre illuminate, con una insegna scritta in caratteri Umani che dice: “Blue Bar”.

Entrano nel locale aprendo l'insolita porta vetrata e si ritrovano in un'ampia sala piena di fumo e permeata da un frastuono terribile. Un oste grasso e vestito con dei panni ridicoli sta pulendo con uno straccio uno stretto bancone dalla lucida superficie metallica.

Pi avvicina l'uomo e gli domanda se abbia visto il soldato, ma egli non pare capire le sue parole e lo guarda interrogativamente. Allora il barbaro urla ad alta voce la sua domanda, aggiungendo: "Che cavolo di rumore è questo? Non si sente niente!"

L'oste scrolla le spalle, divertito: "Non vi piace la musica *Metallo Duro*?", domanda loro, poi esclama: "Forse preferite la musica classica. Dal vostro abbigliamento credo che siate una compagnia teatrale o sbaglio?" L'uomo usa parole strane e il suo linguaggio si discosta alquanto dall'Umano standard parlato nelle terre conosciute.

Soiamy non si cura di rispondere e si avvicina ad un misterioso cubo nero che vibra leggermente, e dal quale la 'musica' pare provenire. In effetti, la cacofonia di suoni sembra una canzone, anche se il cantante sta gridando delle parole incoerenti come se fosse in preda ad un attacco di furia omicida.

Il suo amico continua ad interrogare l'uomo, capendo a fatica che il soldato è entrato nel bar e che lui lo ha indirizzato alla 'Pensione Miramar'. Si fanno spiegare la strada e quindi si allontanano, seguiti dallo sguardo curioso dell'oste, che infine sbotta: "Ce ne sono di matti in giro!"

I tre confusi avventurieri percorrono una piccola via laterale, quando odono avvicinarsi una serie di brontolii e rumori soffocati: da dietro un angolo spuntano sei uomini vestiti di cuoio nero a cavalcioni di piccoli carri di ferro a due ruote, fonti del minaccioso rumore. I nuovi arrivati li circondano muovendosi con una velocità impressionante, ed incominciano a girare loro intorno squadrandoli.

Alcuni indossano uno strano elmo di forma quasi sferica, dipinto con disegni volgari dai colori violenti, altri sono a capo scoperto ed esibiscono cicatrici, tatuaggi, capelli tinti di verde e blu, e portano orecchini nei posti più disparati.

Uno dei misteriosi uomini si ferma di fronte a loro e ridacchia, poi esclama: "Da dove venite ragazzi, da una festa in maschera fuori stagione?" L'accento è strano, ma le parole sono abbastanza chiare da spingere il barbaro ad avanzare minacciosamente.

Uno degli Umani finge timore: "Oooh, il bestione ci vuole fare a fettine con la sua spada di legno!"

A quelle parole gli altri estraggono dei piccoli coltelli e delle catene metalliche, che iniziano a far roteare. Gli avventurieri si stringono spalla a spalla per fronteggiarli, mentre essi riprendono a girare loro intorno.

Ad un certo punto un uomo sferza Ellida con la propria catena, facendola cadere a terra con un gemito di dolore. I suoi amici reagiscono con rapidità: Pi trafigge l'aggressore con la propria lama, mentre Soiamy ne abbatte un altro utilizzando un dardo di balestra. Anche Ellida, rialzatasi, colpisce uno dei banditi utilizzando un Dardo Magico.

I loro avversari si fissano con degli sguardi talmente stupiti da sembrare ridicoli, come se non immaginassero un tale sviluppo del confronto. Ma il capo urla: "Hanno ucciso Jorn, ammazziamoli!", quindi estrae un piccolo oggetto metallico di colore nero e lo punta verso il guerriero. Ma questi è più veloce e lo carica, abbattendolo con un doppio affondo. La banda di delinquenti si disperde in preda al terrore abbandonando i propri feriti sul selciato, e i tre amici preferiscono allontanarsi in fretta dal luogo dello scontro.

Raggiungono in pochi minuti la pensione, e chiedono informazioni al suo gestore riguardo il soldato: purtroppo egli afferma di non averlo visto, però offre loro una camera per la notte, chiedendo il pagamento anticipato.

"Cosa sei, un collezionista di monete antiche?", sbotta l'uomo quando Pi gli porge una manciata di monete di rame Halfling.

Il guerriero è perplesso: "E con cosa dovrei pagare?"

"Aurei, dieci sonanti Aurei di carta a testa, non dirmi che non ne hai!"

"Ho delle monete d'oro", risponde lui prendendone una manciata, "Forse puoi cambiarmele nella tua valuta".

Il locandiere fissa prima con cupidigia le monete, poi esclama brontolando: “Veramente io non sono un cambiavalute, ci rimetto molto... ma stasera mi sento buono e vi faccio un favore: ecco qui duemila Aurei di carta in cambio di tre delle vostre monete”.

Anche se dubbioso, l’Umano non può far altro che accettare lo scambio, ma fissa con disgusto la moneta locale: una sorta di lettera di credito sulla quale è scritto che è pagabile a vista del portatore, una cosa mai vista ed evidentemente assurda.

Soiamy intanto osserva sgomenta un dipinto appeso alla parete, raffigurante con un incredibile dettaglio una donna avvolta in veli sottili e pizzi delicati che non nascondono le sue forme prosperose. Sotto l’impudica immagine si trovano dei numeri progressivi sui quali primeggia la scritta ‘Calendario Mirelli 2511 E.N.’ “Che cosa significano la cifra e la sigla?”, domanda al locandiere.

Egli la guarda come se avesse appena chiesto di spiegare perché il cielo sia blu, poi risponde: “E’ il nuovo calendario con Maleria Varaini”.

“Ho capito, ma non vorrà mica dirmi che siamo nell’anno 2511?”.

“Certo, il glorioso anno 2511 dell’Era di Namur!”.

All’udire quelle parole, Ellida rabbrivisce: i Namuriani erano il misterioso popolo venuto da oltre la catena montuosa della Spina Dorsale nell’845 per soggiogare le Terre dei Nani. La loro invasione fallì perché l’esplosione della Pietra della Morte creata dai maghi distrusse il passo di Aviglianus, unico che permettesse il passaggio del loro esercito.

Il locandiere intanto sta spiegando a Pì che non è possibile andare in giro con le armature per la città, dato che il carnevale è finito da un pezzo (qualunque cosa significhi questo), e si offre di acquistare per conto loro dei vestiti adatti e di farglieli trovare il giorno successivo.

Il barbaro gli lascia il dovuto per l’acquisto, chiedendogli anche di comprare degli zaini capienti, poi i tre salgono al piano superiore e si barricano nella loro camera.

“Che posto malfamato, non c’è neanche un lume nella stanza!”, esclama il guerriero accendendo la propria lanterna ad olio.

Ellida osserva uno strano globo di vetro appeso al soffitto, mentre la curiosa Soiamy esamina il locale e trova un bottone sulla parete vicino alla porta: “Chissà cos’è questo?”, esclama premendolo.

Una calda luce bianca inizia a sgorgare dal globo, come per magia. “Incredibile!”, prorompe stupefatta la Nana, “Qui la magia permea ogni oggetto”.

Dopo essersi sistemati e lavati nelle stranissime vasche di porcellana del bagno, dotate di tubi di metallo dai quali sgorga l’acqua al solo tocco di una leva, i tre eroi si siedono sui soffici letti per discutere della straordinaria situazione nella quale si sono ritrovati.

“Siamo finiti in una delle città dei Namuriani”, annuncia Ellida, “Però non mi aspettavo un tale livello di tecnica, ricchezza e soprattutto magia. Anzi, le leggende narrano che i soldati invasori di oltre un secolo fa fuggivano in preda al terrore davanti agli incantesimi dei Nani”.

“Ma in che anno siamo precisamente?”, domanda l’Umano, “Purtroppo il loro calendario si basa evidentemente su una data di partenza diversa dalla nostra”.

“Quello che abbiamo visto ha a che fare con le visioni di Jeek”, arguisce Soiamy, “La frase che parla dello scontro tra eserciti alti e bassi si riferiva probabilmente alla battaglia che abbiamo visto. E gli uomini in divisa rossa erano sicuramente Namuriani”.

“I Misteri Arcani citati dal Sorvegliante sono palesamente le nostre conoscenze magiche, ed i Nuovi Misteri che prevalgono alla fine della guerra sono qualcosa di nuovo, di diverso e terribile, che appartiene ai Namuriani”.

Pì alza gli occhi al globo luminoso: “Sono questi oggetti intrisi di magia, ma una magia che non ha nulla a che fare con quella che conosciamo e che forse è di origine demoniaca”.

“E qual è la natura dell’essere che inseguiamo?”, domanda Ellida.

“Non lo so”, risponde il barbaro scuotendo la testa, “Forse è una sorta di Vampiro, che si impossessa dei corpi delle sue vittime”.

I tre discutono ancora per qualche minuto, poi la stanchezza ha il sopravvento e si addormentano.

Dormono male per tutta la notte, disturbati dai strani rumori di quella città: trombe, rombi dei carri metallici, sibili e fischi.

Il mattino seguente il locandiere si presenta con dei vestiti e tre grossi zaini fatti di una pelle colorata in tinte vivaci, molto flessibile, quasi senza peso ma resistentissima. Pì ne è entusiasta, e di buona lena vi stipa dentro le armature e le armi pesanti, mentre le sue compagne si cambiano d'abito scambiandosi commenti divertiti sulla strana foggia degli indumenti.

Quando escono in strada pare loro di essere finiti nel regno del Caos. Intorno ai tre sfrecciano a centinaia i carri di metallo, lasciandosi dietro mefitiche scie di gas. Il cielo è plumbeo, e ciminiere altissime vi riversano del fumo color ocra e nero. Alcuni palazzi ricoperti interamente di specchi paiono sfidare l'altezza delle montagne sullo sfondo. Migliaia di persone camminano in tutte le direzioni, come un esercito di pazzi in preda ad una frenesia collettiva.

Ma la cosa peggiore è il rumore, accompagnato dal fetore orrendo emanato dai carri.

Ammutoliti, gli avventurieri si guardano sconvolti, poi Soiamy prende una delle pergamene scritte da Jeek e la legge: "La grande piovra grigia dalle mille corna protende i suoi tentacoli sulla terra, essa si nutre della moltitudine delle genti ed il suo respiro ammorba l'aria e avvelena le acque. Insetti di ferro e di fuoco la infestano come parassiti, danzando un balletto di morte".

"Lui aveva visto questa città!", esclama Pì illuminandosi, "Guardate i palazzi altissimi e affusolati: sembrano corna. E poi l'affollamento, l'aria irrespirabile e i carri di metallo che sembrano insetti giganti...".

"Ma il Sorvegliante diceva in un'altra pergamena che tutto ciò doveva ancora venire", esclama Soiamy.

"Questo significa che lo Scettro ci ha portato nel futuro!", deduce Ellida, "Ecco cosa intendeva l'iscrizione sul manico dicendo che esso ci avrebbe portato più lontano di quanto potessimo immaginare!".

La maga si avvicina ad un Nano vestito con una tunica blu sporca e unta, intento a raccogliere dei rifiuti da terra, e gli chiede la data, ma egli pare non capire le sue parole. Lei ripete la domanda, cercando di farsi udire attraverso il fracasso della città, ma lui esclama, in Umano: "Che lingua parli?".

La maga rimane interdetta, e Soiamy la scosta ripetendo la domanda in lingua Umana.

"Mi prendete in giro? E' il 2511 dell'Era Namuriana, lo sanno tutti!".

"Ma noi vogliamo sapere in che anno ci troviamo secondo il calendario delle Terre dei Nani", insiste Pì.

L'ometto si ritrae, spaventato: "Io non so niente delle pratiche degli stregoni!", grida allontanandosi di corsa.

Pì ed Ellida si fissano ancora una volta, sgomenti: "Impossibile, non conosceva il Nanesco", sussurra la ragazza.

"E al solo menzionare le Terre dei Nani è fuggito!", conclude il barbaro.

Ma la curiosità di Soiamy è intanto stata attirata da un ragazzino che vende pergamene chiamate 'giornali' e strilla alcune notizie, tra le quali quella di una prostituta morta misteriosamente.

La Halfling gli chiede i dettagli e lui le spiega che basta leggerli sul giornale, che lei compra prontamente. Pì legge la fine scritta, non senza difficoltà: "Mi pare di capire che la donna è morta come per un collasso, ma che aveva alcune strane contusioni sul corpo. E in queste righe si parla di una banda di 'Punx' aggredita nella notte da tre pazzi armati di spade e di altre armi antiche: credo si tratti di noi, anche se non capisco come si faccia a definire antiche le mie armi, le affilo e le lucido tutti i giorni!".

In quel mentre Ellida grida terrorizzata: "Un Drago!" Gli altri alzano gli occhi al cielo e scorgono una sagoma alata di colore argenteo che sorvola gli alti palazzi lasciandosi dietro un fischio acuto. "Non è un Drago, ma se non lo vedessi non ci credere!", sussurra Pì, "Mi sembra una nave di metallo in grado di volare, forse per mezzo di una potente magia!".

I tre si incamminano lungo il marciapiede, guardandosi intorno in preda al più completo sbigottimento.

Dopo aver percorso qualche centinaio di metri, si imbattono nelle vestigia di un maestoso edificio, circondate da una palizzata di metallo: sembra essere un antico anfiteatro di proporzioni gigantesche, con le pietre segnate dal passaggio di molti secoli. Di fronte ad esso si trova una statua raffigurante un condottiero a cavallo.

“Che cos’è quello?”, si domanda Pì, ma viene avvicinato da un ragazzo ed una ragazza che indossano degli strani copricapi e che gli chiedono fondi per una certa ‘associazione DDF’. Il guerriero fissa i loro cappelli: essi recano disegnata sopra la sagoma di un Drago.

“Di che si tratta?”, chiede loro incuriosito.

“E’ il Fondo Mondiale per la Salvezza dei Draghi, la maestosa razza che si sta estinguendo a causa dell’umanità! Con trenta Aurei lei può aiutare il nostro programma di conservazione della specie”.

“Draghi?”, chiede lui stupito.

“Ma certo: lo sapeva che i Draghi sono molto intelligenti? E che possono vivere oltre mille anni? E sapeva che i cacciatori di frodo li uccidono per le loro zanne ed artigli, solamente perché la credenza popolare li ritiene afrodisiaci?”.

“Io veramente li ho sempre uccisi per autodifesa”, dichiara Pì scrollando le spalle, quindi si allontana con i suoi amici lasciando i due ragazzi a bocca aperta.

“Un momento, forse qui possiamo mangiare qualcosa”, annuncia Soiamy.

Il gruppo si ferma di fronte al locale indicato dalla ragazza, la cui insegna in vetro luminoso reca scritto una parola con l’approssimativo significato di ‘Cibo Rapido’. La porta di ingresso, anch’essa fatta di vetro, si apre da sola di fronte a loro, che esitanti si avventurano all’interno.

Dall’odore di cibo capiscono di trovarsi in un’osteria: si siedono ad uno dei tavoli e attendono l’arrivo di una cameriera. Una scatola di metallo posta sul tavolino emette un trillo acuto, e loro la osservano incuriositi. “Dovete metterci dentro un Aureo per ogni minuto”, suggerisce loro la cameriera.

“Perché?”, domanda Pì.

“Questo è uno Sveltocibo, noi siamo le locande dell’era moderna, per chi vuole rapidità, economicità e genuinità”, annuncia fiera la ragazza, “Il nostro motto è: ‘Chi mangia piano non è sano e non va lontano’. Qui più in fretta mangi, e meno spendi”.

“Semplicemente mostruoso”, sussurra in Nanesco Ellida.

“Cosa avete di buono oggi?”, le domanda la Halfling, e per tutta risposta la cameriera indica loro il tappeto del tavolo, sul quale sono disegnati dei panini assortiti.

“Pancettaburger, Formaggioburger, Cipollaburger, Verduraburger e altri quarantasette tipi di panini, come bevande abbiamo Chica-Cola, Dieta-Cola, Frizzo-Cola, dieci secondi per ordinare o passo ad un altro tavolo”, spara a raffica la ragazza.

“Ci dia una di quelle cose lì a testa, con delle bevande non alcoliche, grazie”.

Alla vista della cameriera che schizza via su delle scarpe montate su rotelle di metallo, Pì esclama: “Che cosa è quella *roba* lì?”.

Ma la Nana è più colpita da una scatola di metallo appesa al soffitto nelle vicinanze del loro tavolo: “Guardate!”, grida eccitata, “Una scatola con un incantesimo permanente Visione Remota!”.

Infatti nella scatola possono scorgere delle immagini in movimento, accompagnate anche da dei suoni: le immagini rappresentano una donna che sta parlando del rinvenimento di un cadavere avvenuto la notte precedente nel quartiere delle prostitute. La scena mostra il corpo, che si dimostra essere quello del soldato che loro stavano inseguendo!

“Ancora più insolito”, annuncia la voce della donna, “Stamani è stato trovato il cadavere di Leo Pizzotta, noto protettore di prostitute e frequentatore di discoteche del quartiere. Egli aveva con sé l’arcaico fucile che probabilmente apparteneva all’uomo travestito da soldato ucciso nella notte.

Entrambi gli uomini paiono morti di collasso, ma gli indizi mostrano un collegamento fra di loro e, forse, la prostituta trovata morta questa notte di fronte alla famosa discoteca Averno”.

In quel momento la cameriera deposita i panini e le bibite sul tavolo e poi si allontana rapidamente.

La scatola al centro del tavolo ricomincia a trillare, e Soiamy vi depone un'altra moneta, mentre i suoi amici si stanno interrogando su quello che hanno appena udito. "Che cosa significa 'discoteca'?", domanda il guerriero.

"E che ne so?", gli risponde Ellida, "Ma comunque dobbiamo trovare questo posto chiamato Averno", poi addenta il proprio panino, ma si blocca subito, con una espressione schifata: "Che razza di roba è questa? Sembra carne pressata rotolata nella cenere!".

La Halfling annuisce: "Anche il mio fa piuttosto schifo, pare topo marcio", poi prende il bicchiere e beve qualche sorsata, risputando subito dopo il liquido nel contenitore. "E questa bevanda pizzica la lingua!". Pì osserva divertito i commenti delle sue amiche, intento a masticare il proprio panino al formaggio, ma poi il suo sguardo si posa sulla scatola del tavolo, che trilla nuovamente, avida di monete.

In quel momento una ragazzina con i capelli tinti di verde e con una miriade di orecchini d'oro nelle orecchie e nel naso si avvicina al loro tavolo e distribuisce loro alcuni biglietti. "Sono inviti per l'Averno, il più ganzo locale della città, ragazzi!", grida la ragazza dirigendosi poi verso gli altri tavoli.

La maga scruta con disgusto il biglietto colorato, rappresentante un demone intento a ingoiare una donna completamente nuda, con la scritta: "All'Averno, un divertimento abissale!" e "Questa sera notte in maschera".

"Questo è un invito a nozze, per noi e per il Vampiro", esclama Pì conficcando al contempo un pugnale nella fessura della scatola ancora intenta a trillare fastidiosamente.

Quella sera, nell'oscuro vicolo che ospita il locale Averno fanno la loro apparizione tre misteriosi personaggi: un guerriero biondo armato di spada e pesantemente corazzato, seguito da una donna dall'aspetto fiero e anche lei vestita da cavaliere, e da una Nana indossante una semplice tunica bianca con il simbolo della bilancia disegnato sul petto.

Le prostitute e alcuni ragazzi osservano divertite il trio, poi uno dei ragazzi si avvicina loro.

"Ehilà, tipi strani, andiamo allo sballo eh? Che ne dite di un po' di spezia per farvi un voiletto? Slim vende solo roba buona".

Pì abbassa lo sguardo su quell'importuno e sussurra solamente un minaccioso "Sparisci".

Liberatisi del ragazzo, i tre presentano i loro biglietti all'ingresso del locale e vi entrano.

"Questo è veramente un inferno!", grida Soiamy per farsi sentire attraverso il terribile baccano di quella che i locali chiamano musica.

Ellida tossisce per il fumo puzzolente che pervade la discoteca, e guardandosi intorno sbotta: "Sembra peggio della più malfamata osteria di una città portuale: c'è tanto fumo che nemmeno si riesce a vedere!".

"Io vedo invece un sacco di brutta gente, vestita con dei costumi assurdi, che fa anche delle cose sconce in pubblico, oltre che a ballare come dei selvaggi in preda ad una frenesia fanatica", constata Pì.

Il guerriero nota una donna vestita in modo provocante, seduta al banco delle bevande e intenta a discutere con un uomo robusto. Dopo qualche secondo, i due escono dal locale.

Qualche minuto più tardi la donna rientra nell'Averno da sola, e cammina guardandosi intorno con uno sguardo circospetto.

Ellida e Soiamy, su invito di Pì, la osservano: "E' l'unica qui dentro che sia vestita come una delle prostitute che abbiamo visto in strada", nota la Halfling.

"Proviamo a parlarle", suggerisce la sua amica.

Ma quando si avvicinano alla donna, questa li fissa sbalordita, poi fugge in direzione dei bagni.

"E' il Vampiro!", grida Pì lanciandosi all'inseguimento. Quando fa irruzione nei bagni, scorge il bagliore azzurrino dello Scettrò, e ferma un momento i propri compagni: "Entriamo uno alla volta, man mano che la sfera luminosa si espande. Voglio capire come funziona il potere di quell'oggetto!".

E detto questo si getta nel freddo abbraccio di quella luce malevola.

## *Sulla Luna!*

Il guerriero appare in uno stretto cunicolo sotterraneo, illuminato fiocamente dalla solita, misteriosa, luce fredda frutto della magia dei Namuriani.

Dopo qualche minuto, anche le sue amiche compaiono, ed i tre si affrettano a fare qualche calcolo: “La luce dello Scettro si espande di un metro al secondo, fino a raggiungere le dimensioni che abbiamo visto indicate in scala nella grotta dov’era custodito”, esordisce Ellida.

“Sì”, assente Soiamy, “Questo era il terzo ‘salto’ ed infatti la sfera ha raggiunto un diametro massimo di quattro metri”.

“Inoltre”, si intromette Pì, “Dal calcolo dei tempi con i quali siete arrivate, mi pare di capire che ogni secondo di ritardo nel gettarsi nella sfera, implichi un raddoppio del ritardo base di un minuto nel tempo del luogo di arrivo rispetto a chi impugni lo Scettro... insomma questo è veramente un incantesimo incasinato”.

“Credo che tu abbia ragione”, interviene la Halfling, “I cerchi incisi sullo Scettro all’aumentare del diametro raddoppiavano il numero di stanghette che contenevano. Quindi chi si butta dopo un secondo arriva un minuto dopo il possessore dello Scettro, buttarsi il secondo successivo fa arrivare due minuti dopo, entrare tre secondi dopo implica quattro minuti di ritardo e via così”.

“Questo significa che dobbiamo trovarci il più possibile vicini al Vampiro quando userà nuovamente lo Scettro”, arguisce Ellida.

“Meglio”, sottolinea Pì, “Dobbiamo riuscire a sottrargli l’artefatto prima che esaurisca le sole tre cariche che rimangono”.

Chiarito il mistero delle sfere di espansione, il gruppo si incammina lungo il corridoio scavato nella roccia estraendo le proprie armi.

Hanno percorso solo un centinaio di metri quando si imbattono in un piccolo ometto in una corazza di metallo, con tre ruote al posto dei piedi e due braccini tisi. Soiamy punta contro di lui la balestra e gli intima di fermarsi, ma questi avanza ancora per qualche metro, poi si arresta emettendo un breve suono acuto.

“Ma cos’è questo coso? Un Nano dentro un piccolo carro?”, domanda il guerriero.

“Non mi sembra”, osserva l’Halfling toccandolo cautamente con la punta della spada, “Però si muove come se fosse vivo”.

Ellida ricorda loro gli scritti di Jeek: “L’ultima figlia dei Nuovi Misteri, la vita senza la vita’, diceva una delle pergamene. Questo essere sembra un carro con le braccia in grado di muoversi come una persona, ma non è vivo come intendiamo noi. Forse è solo un oggetto posseduto da uno spirito evocato dai Namuriani”.

L’uomo di metallo emette ancora il suono acuto, e quando loro si fanno da parte esso riprende il proprio cammino.

Gli avventurieri vagano nei cunicoli rocciosi per molte ore, finché non giungono in una caverna piuttosto ampia, nella quale si trovano quattro Umani vestiti con tuniche attillate. Questi li fissano sbigottiti, poi sollevano degli strani oggetti metallici, simili a tirapugni, e li puntano contro di loro, intimando la resa.

Pì, esasperato, si scaglia in avanti verso di loro, ma viene raggiunto da un raggio luminoso uscito da uno degli oggetti e stramazza al suolo, svenuto.

Dopo un momento di esitazione gli altri uomini puntano le loro armi su Ellida e Soiamy, facendo fuoco.

Il barbaro si risveglia in un letto, tra morbide lenzuola bianche. Distese in letti vicini ci sono le sue due compagne, anche loro appena ripresesi dallo stordimento.

Di fronte a loro ci sono quattro persone: un uomo dai capelli neri e freddi occhi azzurri, la cui tunica grigia ha come segno distintivo la manica sinistra di colore nero. Al suo fianco, una donna bionda e un uomo dalla carnagione molto scura, entrambi con la manica sinistra bianca. L’ultima è una donna di esotica bellezza, la cui manica è di colore rosso.



“Mi presento”, esclama seccamente l’uomo dai capelli neri, “Sono il comandante Kronik della base lunare Alfak”, poi si volge ad indicare la donna e l’Umano dalle maniche bianche, “Questi sono la dottoressa Ruxel ed il dottor Mattia, e infine abbiamo il nostro capo della sezione scientifica: Mayak”.

L’uomo appoggia con fare imperioso le proprie mani sulla spalliera in fondo al letto di Pi: “E vorrei tanto capire chi siete voi e da dove siete venuti!”.

Pi fa le presentazioni, poi tenta di spiegare brevemente i fatti accaduti loro.

“Questa storia è proprio difficile da credere”, esclama Kronik, “Ma comunque rimane il fatto, non spiegabile, che loro sono qui sulla Luna, ed anche quella donna trovata nelle miniere”.

“Siamo sulla Luna?”, domanda stupefatta Soiamy, “Per il Creatore: *questo* è impossibile!”.

Mayak le fa segno di guardare al di fuori della finestra alla loro sinistra: i tre avventurieri venuti dal passato fissano senza capire il cielo nero costellato di stelle, ed una sfera bianca e azzurra sospesa nel firmamento. “Dov’è la Luna?” si domanda Ellida.

“Qui, dove siamo noi. Quella è Arcadia: essa splende nel cielo della Luna così come lei fa nel cielo del nostro mondo natale”.

“E, di grazia, in quale anno ci troviamo, possibilmente nel calendario delle Terre dei Nani?”, chiede la maga.

“Questa è una domanda per te, che sei appassionato di storia”, esclama Ruxel rivolta al comandante. “Beh, è l’anno 2541 di Namur, credo che usando il leggendario calendario degli stregoni e astrologi Nani sia circa il 2031 D.S.”.

Ellida rimane senza fiato, non tanto per l’insulto ricevuto venendo definita astrologa e stregona, quanto per l’abisso di tempo da loro superato tramite lo Scettro: oltre mille anni nel futuro!

Pi cambia argomento, passando ad uno più impellente: “Avete parlato di una donna rinvenuta nelle miniere. Dove si trova adesso?”.

“Era vestita stranamente, non faceva parte del personale di Alfak, ed è morta appena giunta in infermeria, forse per un collasso”, risponde Ruxel.

“E alla sua morte ne sono seguite altre, non è vero?”, insinua il guerriero.

“Come fate a saperlo?”, domanda la dottoressa, ma viene interrotta da Mattia: “E’ probabilmente una malattia sconosciuta, che la donna ha portato con se su questa base”.

“Questa è una tua ipotesi, non abbiamo trovato tracce di alcun virus nei deceduti”, borbotta in risposta Ruxel.

Il medico ignora l’affermazione e si rivolge a Pi: “Vorrei tanto capire come riuscite a seguire questo fantomatico Vampiro”.

L’Umano sta per rispondere quando viene interrotto da Soiamy: “Un momento solo. Io invece voglio sapere chi stava curando la donna quando è deceduta”.

“Il dottor Mattia, era solo in infermeria”, rispondono all’unisono Ruxel e Mayak.

“Già, inizio a capire”, sogghigna Pi, “E magari lui è stato anche il primo a soccorrere coloro che hanno avuto in seguito il medesimo tipo di collasso”.

“Beh, ecco... ero di servizio...”, balbetta, l’uomo, poi scatta verso l’uscita, travolgendo una guardia.

“E’ lui il Vampiro!”, grida Soiamy, balzando giù dal letto insieme ai suoi compagni, “Dove sono i nostri equipaggiamenti? Dov’è lo Scettro?”.

“Nei laboratori, vi accompagno io”, si offre Mayak.

Nel frattempo Pi ha raggiunto Mattia all’altezza della porta, e riesce a sferragli un pugno.

Il dottore barcolla all’indietro ma poi lo guarda maliziosamente: “Toccarmi può esserti fatale, ricordalo”, poi allunga una mano come per fargli una carezza ed il barbaro si ritrae, diffidente, quindi con una risata agghiacciante, il Vampiro esce dall’infermeria di corsa.

Pi raccoglie l’arma di metallo caduta alla guardia di Alfak colpita dal Vampiro, e la osserva incuriosito.

“Non toccarla!”, esclama Kronik, ma lui lo invita a spiegargli il funzionamento, “Premi il pulsante e lo stordisci, se sposti questa leva su ‘Uccidere’ invece il raggio diventa mortale”, lo istruisce rapidamente il comandante, poi entrambi si mettono a correre al seguito degli altri.

Il Vampiro giunge per primo nei laboratori, e scruta i banchi da lavoro in cerca dello Scettro: appena lo scorge lo impugna, ma in quel momento Mayak arriva sulla soglia. Con suo stupore egli vede la donna trasformarsi in una tigre, e balzargli addosso.

Riesce a schivare l'attacco della Mutante, poi solleva un pesante strumento di metallo e lo scaglia contro il vetro della finestra, infrangendolo: "Che il Vuoto vi inghiotta, maledetti", grida attivando lo Scettro.

Mayak con un balzo felino si precipita all'esterno della sala, vincendo la corrente dell'aria che si precipita nel freddo vuoto dello spazio esterno. Ma i tre avventurieri entrano nel laboratorio spinti dalla disperazione: devono assolutamente raggiungere la sfera blu prima che si spenga!

"Cosa fate, pazzi!", grida dal corridoio Kronik, ma essi sono già scomparsi nel vortice luminoso dello Scettro, mentre la porta automatica si chiude alle loro spalle per fermare la decompressione.

I tre coraggiosi avventurieri cadono al suolo rotolando più volte, poi gli zaini appaiono dal nulla e li investono rovesciando il loro contenuto.

Soiamy si guarda intorno, leggermente stordita: si trova distesa su un dolce pendio coperto da un prato di erba color fucsia, e nel cielo splendono due soli, uno arancione e l'altro rosso pallido.

“Maledizione! Ho perso parte del mio equipaggiamento!”, sbotta seccato Pi.

“Anche io”, ammette Ellida, “E’ stato risucchiato dal vuoto del deserto esterno, quello della Luna. Avete sentito il freddo? Pensate alla pergamena di Jeek: egli l’aveva previsto, parlando del più grande deserto esistente, e delle sue notti più gelide del cuore di uno Spettro”.

“Ora il Vampiro ha un considerevole vantaggio, siamo entrati tardi nel globo di luce”, annuncia tristemente Pi. “Ma almeno non ha capito come lo inseguiamo: lui non sa nulla delle sfere di espansione e del ritardo temporale. Se lo scoprisse, per noi sarebbe la fine, perché azionerebbe lo Scettro in modo tale da non permetterci di raggiungerlo in tempo”.

“Tra l’altro”, constata la sua amica, “La dimensione della sfera della prossima carica dello Scettro è enorme: oltre cento metri. Perché?”.

“Io ho anche fatto un mio calcolo sulla filastrocca ed il tempo superato dai nostri balzi. Tra l’epoca nella quale eravamo in Namur e quella nella base Alfak sono passati trenta anni. E nel libro c’erano disegnati tre bambini piccoli. Ora per questo salto ci sono tre bambini grandi, che per me sta a significare trecento anni”.

“Quindi gli eventi del campo di battaglia si avvereranno nel 1011, e ora siamo nel 2331 D.S.!” , deduce la Halfling.

“E secondo me, il prossimo balzo ci farà tornare nel nostro tempo, come suggerisce il Cantico dicendo che ‘anche lo Scettro ritorna in fondo’”, conclude il guerriero.

“Ma allora a cosa serve l’ultima carica dello Scettro, quella di soli otto metri?”, domanda Ellida.

“Ora basta parlare”, esclama perentoria Soiamy, “Andiamo a scovare il Vampiro!”.

Fortunatamente gli equipaggiamenti essenziali, corazze e armi, si sono salvate dal vuoto dello spazio, e i tre si preparano rapidamente, incamminandosi poi verso valle. Pi procede davanti a loro baldanzosamente, brandendo l’arma del futuro: “Con il suo raggio di luce mortale potrò uccidere senza fatica il Vampiro!”, esclama gioioso.

Un paio d’ore più tardi sono in vista di un gruppo di costruzioni di forma bizzarra, colorate di rosso. Si avvicinano ad un gruppo di persone di fronte ad uno degli edifici, ma improvvisamente si fermano stupefatti: davanti a loro un Umano vestito con una specie di uniforme attillata sta conversando con dei piccoli demoni dalla pelle purpurea e corna blu!

Alla vista dei nuovi arrivati i demoni si ritraggono impauriti parlottando in uno strano linguaggio, mentre l’umano si avvicina scrutandoli apprensivo.

“O bella, questa”, esclama stupito, “Prima troviamo il cadavere di un uomo con la tunica della vecchia base Alfak, qui a sessanta anni luce da Arcadia, ed ora mi trovo davanti a tre cavalieri dell’Epoca Oscura. Forse ho ecceduto un po’ con quella birra Robulana”.

“Ci risiamo, ha ucciso ancora”, commenta Soiamy, intanto Pi presenta se stesso ed i suoi compagni all’uomo, che afferma di chiamarsi Mekkoï, e di essere il medico dell’astronave Intreprix.

“Che cos’è un’astronave?”, domanda il guerriero.

“Una nave stellare, no? Un vascello iperspaziale, cos’altro?”, sbotta il dottore.

“Una nave che viaggia tra le stelle del cielo, incredibile”, afferma sconcertata Ellida.

In quel mentre due uomini escono dall’edificio più vicino, scortati da altrettante guardie, e si avvicinano. La Halfling nota soprattutto il fiero Umano che indossa una tunica dorata, di bell’aspetto e dal sorriso beffardo, mentre Ellida scruta arcigna l’Elfo dalle orecchie appuntite che lo accompagna.

“Sono Krik, comandante dell’astronave Intreprix”, annuncia l’Umano guardando Soiamy, “E questo è il mio ufficiale scientifico, il dottor Spork. Di grazia, signora, saprebbe dirmi come mai si trova su questa colonia Balthundi invece che in un poema epico di dame, draghi e cavalieri?”.

“Comandante...”, risponde la ragazza, leggermente imbarazzata dallo sguardo penetrante dell'uomo, “In poche parole noi veniamo dal vostro passato, e stiamo inseguendo un essere da noi chiamato Vampiro, che sta uccidendo chiunque incontri sulla sua strada”.

L'Elfo solleva un sopracciglio nero e commenta freddamente: “Interessante”.

“Credo proprio che dovremo fare quattro chiacchiere, ma meglio trasferirci sulla nave, la nostra presenza qui rende i Balthundi nervosi”.

Krik prende un oggetto metallico dalla propria cintura e vi parla dentro dicendo una frase incomprensibile, poi suggerisce a tutti di stare immobili: un attimo più tardi lo strano pianeta scompare e i tre avventurieri si ritrovano in una piccola sala dalle pareti di metallo, in compagnia dei loro ospiti.

“Teletrasporto!”, esclama stupita Ellida, “Voi conoscete questa magia”.

“Non è magia, signora”, la corregge pacato Spork, “Si tratta solo di tecnologia”.

Gli avventurieri vengono accompagnati in una sala riunioni, e qui interrogati. Qui riescono anche a far rispondere ad alcune delle loro domande i loro anfitrioni: l'Intreprix è un vascello che invece di navigare nei mari vola tra le stelle, e la sua missione è esplorare l'immenso vuoto che le separa, e gli altri mondi che popolano il firmamento. La piccola colonia di esseri chiamati Balthundi ha richiesto l'aiuto dell'astronave per debellare una strana malattia che sta falciando la popolazione.

“Non si tratta di un morbo, ma dell'azione del Vampiro”, commenta Pi quando riceve quell'ultima informazione.

Spork sta per chiedere chiarimenti quando viene interrogato da Ellida: “Vorrei sapere di più su questa vostra ‘tecnologia’ e sugli altri mondi oltre Arcadia: sono abitati da demoni?”.

“La tecnologia che usiamo si è sviluppata a partire dalla rivoluzione industriale che ebbe luogo in Namur circa mille anni fa, quando furono abbandonate le sciocche superstizioni riguardanti la magia e l'alchimia e si sviluppò il vero pensiero scientifico”. A queste parole la Nana si irrigidisce sulla sedia, ma l'Elfo non vi fa caso e prosegue: “Gli altri mondi non sono tutti abitati: alcuni sono solo sterili palle di ghiaccio o roccia. Esistono però pianeti compatibili con la nostra forma di vita, ed alcuni ospitano altre razze intelligenti, come i Balthundi, ma non li definirei propriamente demoni, nonostante il loro aspetto”.

“E questa nave può portare da un mondo all'altro, vero?”, si intromette Soiamy, “E inoltre questi pianeti sono abitati da molta gente?”.

“Certo, l'Intreprix fa la spola tra i pianeti della Federazione Arcadiana, alcuni dei quali contano anche diversi miliardi di abitanti”.

“Questo vuol dire una sola cosa”, esclama Pi, “Il Vampiro è qui, perché ha bisogno dell'energia che solo un pianeta molto popolato può fornirgli”.

Krik solleva le mani per interrompere il discorso: “Ma ora parliamo di questo famigerato essere che voi dite di stare inseguendo...” Il fischio di un cicalino lo interrompe e lui preme un pulsante. Dal tavolo sgorga una voce che annuncia: “Una nave dei Glinkon è entrata in orbita del pianeta, e il suo comandante chiede di conferire con lei”.

Krik si alza di scatto e invita tutti a seguirlo sul ponte della nave, pur disponendo due guardie armate alle spalle degli avventurieri.

Lungo il corridoio che conduce alla sala comandi, incontrano il dottor Mekkoï, che lamenta una lunga serie di svenimenti a bordo. “Sono gravi?”, lo interroga il capitano. “No, però i casi sono già venti e non ho trovato nessun fattore scatenante”.

“E' lui: si è fatto furbo”, dichiara la maga.

“Già”, annuisce Pi, “Ha scelto di togliere solo poca energia alla volta alle sue vittime, perché pensa che il viaggio sarà lungo e inoltre teme di essere scoperto in un ambiente così ristretto”.

“Inizio a crederci”, esclama Kirk, “Ma ora abbiamo problemi più urgenti: prima abbiamo detto che gli alieni non sono demoni, ma alcuni di loro ci fanno certamente dannare”.

Il ponte dell'Intreprix fremente di attività, e sul grande schermo anteriore campeggia la sfera screziata dalle nuvole del pianeta colonia.

Ellida si accosta al suo amico e gli sussurra: “Il cielo è il mare senza fine visto da Jeek, e le pallide lanterne sono le stelle. Nella pergamena si parlava di isole di ghiaccio, di fuoco e di pascoli, e di gente che parla con i demoni dopo aver viaggiato su enormi bestie. Questa astronave è stata scambiata da lui per una bestia, ‘isola di pascoli’ è la migliore definizione che a saputo dare di questo mondo, e i Balthundi sono i demoni”.

“Lui non capiva cosa aveva visto e cercava di descriverlo con le sue parole, noi invece ora sappiamo”, assente Pi, ma Soiamy interrompe entrambi: “Guardate! Si sta avvicinando un’altra bestia, o astronave che sia: il mago pazzo aveva previsto una battaglia”.

“Alzate gli scudi”, ordina perentorio Krik, e il barbaro si guarda intorno confuso: nessuno degli uomini li dispone di uno scudo!

In quel momento sullo schermo appare una faccia simile a quella di un Orco, ma se possibile più brutta. L’essere esclama, in un Umano storpiato: “Salute a voi, popolo della Federazione. Sono il comandante dell’Avvoltoio Glinkon Arrakush ed esigo una spiegazione su quanto è accaduto alla colonia Balthundi sul pianeta qui sotto”.

“Soltanto una epidemia, che stiamo cercando di debellare”, risponde pacatamente Krik. “A sì? O piuttosto una delle vostre armi batteriologiche sfuggite al controllo, come il vostro biochimico qui afferma?”.

La scena si allarga e mostra un Umano ritto al fianco del Glinkon, che sorride e stringe in mano lo Scettro!

“Ma quello è uno degli uomini della sicurezza, come ha fatto a salire sulla loro nave?”, domanda Krik.

“Mi comunicano in questo momento che qualcuno ha ucciso gli addetti al teletrasporto e lo ha utilizzato per raggiungere l’Arrakush”, annuncia Spork.

“E’ il Vampiro!”, gridano all’unisono i tre avventurieri, quando egli si china a parlare nell’orecchio del Glinkon.

L’alieno sogghigna soddisfatto: “Il vostro amico ha deciso di passare dalla nostra parte, e mi comunica che mi ha portato la potente arma da lui realizzata. Peccato che alcuni campioni pare siano rimasti sulla vostra nave... temo che per sicurezza dovremo distruggerli”.

L’immagine scompare dallo schermo e viene sostituita dalla scena dell’astronave nemica intenta a sparare un dardo di fiamme contro l’Intreprix.

“Tutti ai posti di combattimento, caricare i laser e le torpedini!”, grida concitato Krik.

“La Palla di Fuoco... arriva!”, urla Ellida.

Un terribile urto scuote l’astronave, facendo cadere a terra la maggior parte delle persone non assicurate alle poltroncine. “Laser, fuoco! Torpedini fuori!”, urla il comandante.

“Schermi indeboliti, perdita di energia nel settore nove”, annuncia Spork.

“Attenzione, torpedine in arrivo!”, avvisa uno degli uomini, “Manovra evasiva, più energia agli scudi”.

Nella confusione più totale, i tre avventurieri si rannicchiano in un angolo, completamente travolti dagli eventi.

Dopo qualche secondo, vedono una luminosa fiammata sull’immagine dell’astronave aliena. L’ufficiale addetto alle armi esclama entusiasta: “Colpiti!”.

Spork, segnala: “Hanno perso la spinta ad impulso, stanno cadendo sul pianeta”.

“Prepararsi a trasbordare i sopravvissuti, chiamate l’Arrakush”, ordina il comandante.

Ma quando lo schermo si sintonizza sul ponte dell’astronave aliena, la scena mostra il Vampiro intento a svuotare l’ultimo Glinkon della sua energia vitale, poi guardarsi intorno sconvolto da un’ira selvaggia.

“Mandateci sull’astronave con il vostro teletrasporto ‘tecnologico’, dobbiamo recuperare lo Scettro!”, supplica Soiamy.

I suoi occhi incontrano quelli di Krik, che dopo un attimo assente: “Verrò con voi portando due guardie”.

“No!”, risponde lei perentoria, “Vi ucciderebbe: noi lo fermeremo”.

“Mancano pochi minuti all’ingresso dell’astronave nell’atmosfera, rischiate molto”, afferma Spork.

Pì scuote la testa: “Quando avremo lo Scettro, torneremo nel nostro tempo. Se vedrete un bagliore azzurro intorno al vascello, saprete che siamo in salvo”.

Dopo qualche esitazione, il capitano accetta di trasferirli sul vascello Glinkon.

I tre appaiono in un grosso salone dalle pareti di metallo verde, ed incominciano a guardarsi intorno brandendo le loro armi. “Dove si nasconderà il Vampiro, riusciremo a trovarlo in tempo?”, domanda Ellida.

Quasi per risposta, una voce sorge da una scatola appesa alla parete di fronte a loro: “Sono io, sono qui sul ponte. Ora azionerò lo Scettro, e questa volta so che non riuscirete a raggiungermi in tempo. Addio!”.

“Corriamo!”, grida Soiamy, ma la mano di Ellida sul suo fianco la blocca. “Aspettate: riflettiamo un momento. Non abbiamo detto che l’ultima sfera dovrebbe avere un diametro di cento metri?”

“Sì, certo, sufficiente ad inglobare l’intera nave. Questo significa che comunque sia verremo spostati nel tempo insieme a lui”.

Infatti, un attimo più tardi vengono avvolti nel bagliore azzurrino, che poi rapidamente scompare.

“E’ accaduto”, annuncia la maga guardandosi intorno, “Lo Scettro ha mosso l’intera astronave, ma dove e in che epoca?”.

“Osservate questo schermo di Visione Remota!”, grida stupita Soiamy. I suoi amici si accalcano intorno al visore, che mostra l’aguzza cima di una montagna di basalto avvicinarsi a grande velocità, ripresa dalle telecamere dell’Arrakush. “Stiamo cadendo sulla Montagna Nera: siamo *noi* la montagna di fuoco profetizzata da Jeek!”.

“Allo Scettro rimane ora solo più una carica, e credo che il Vampiro la userà subito per salvarsi!”, annuncia Pì.

“Ma noi sappiamo che non dobbiamo seguirlo, almeno non subito”, suggerisce la Halfling.

“Certo, dobbiamo considerare il ritardo”, prosegue Ellida nel ragionamento, “Il Cantico dello Scettro dice che esso ritornerà al punto di partenza, cioè pochi secondi prima del cataclisma”.

“Dobbiamo aspettare, anzi allontanarci il più possibile dal Vampiro: esso non sa che ritornerà proprio nel punto della caduta della montagna”, arguisce Soiamy, e gli altri assentono.

“E’ necessario ottenere il massimo ritardo possibile, per riapparire sulla montagna dopo che l’impatto sia avvenuto, e sperando che la Montagna Nera ci sia ancora e di non precipitare nel vuoto”, conclude l’Umano.

In quel momento scorgono il tenue bagliore azzurrino della sfera temporale avvicinarsi: “Indietro!”, comanda Ellida, “Ancora qualche metro!”.

Essi indietreggiano lungo il corridoio, poi la sfera luminosa si assesta: “Questo è il suo diametro finale, ora buttiamoci dentro!”.

“E speriamo di non aver sbagliato i calcoli...”, sussurra Soiamy lanciandosi insieme ai propri compagni.

La Halfling sente un improvviso vuoto nello stomaco, poi precipita per diversi metri e urta con violenza il suolo, incominciando a rotolare per un pendio sassoso. Si ferma dopo qualche secondo, e si rialza dolorante, con la corazza ammaccata.

Intorno a lei, uno spettacolo di devastazione: la sommità della Montagna Nera è stata spazzata via, e i massi che componevano la Torre del Sorvegliante giacciono sparpagliati tutto intorno, miste a frammenti metallici ancora fumanti, appartenuti probabilmente al vascello dei cieli Glinkon.

Il terreno scotta, come se fosse stato investito da un immenso calore, e qualche cespuglio sta ancora bruciando.

Poco distante l’avventuriera ode un singhiozzo disperato, si volta e scorgendo Pì steso al suolo gli si avvicina. “Cos’hai, ti sei fatto male?”, gli domanda preoccupata.

“No”, risponde il fiero guerriero scattando in piedi, “E’ che i miei cavalli sono morti tutti nell’impatto! Ho perso una fortuna!”.

“Oh, è vero, anche il mio è perito: mi spiace molto, spero solo che non abbia sofferto”.

In quel mentre Ellida sbuca da dietro una roccia: sporca di terra e zoppicante, ma tutta intera.

“Cosa ne sarà stato del Vampiro?”, domanda la maga scrutando i suoi compagni.

“Spero solo che sia rimasto spiacciato, carbonizzato, disintegrato, e le sue ceneri siano state disperse al vento dal cataclisma: è il minimo che si merita per quello che ci ha fatto passare”, sbuffa infuriato il guerriero.

“A me dispiace non aver potuto capire chi o cosa fosse in realtà quell’essere: i fatti accaduti mi inquietano, ma comunque sono contenta di aver potuto visitare il futuro”, esclama Soiamy.

“Io no, per niente”, ribatte la Nana imbronciata: “Ho visto la magia sconfitta dai Nuovi Misteri, detti anche ‘tecnologia’, e un mondo di mostri metallici, di fumo, di gente folle e di Nani in schiavitù che non ricordano nemmeno la propria lingua. Non voglio che accada”.

“Jeek scrisse che quegli eventi avverranno, noi li abbiamo visti, ma ha anche scritto che si potrebbe impedire loro di verificarsi”, la consola Soiamy.

“Forse è possibile: dovrò informare i Maestri appena fatto ritorno a Orbanus”.

“A proposito, come ritorniamo indietro, ora che il passo è crollato?”, le interroga Pi.

“Scendiamo a Florea e domandiamo agli Elfi”.

Mentre stanno per rimettersi in cammino, dopo aver consumato un breve pasto con le poche razioni rimaste negli zaini, osservano incuriositi un gruppo di esseri alati avvicinarsi.

Si tratta di quattro Pegasi, cavalcati da un Kondoriano, che si rivela essere Elliot, e da Plisium, scortato da due guardie Kondoriane.

La comitiva atterra di fronte agli avventurieri e il Nano si informa sulla situazione, mentre Elliot si precipita a salutare i suoi amici.

Dopo aver ascoltato il loro racconto, il segretario accenna ad andarsene, dopo averli ringraziati per la loro opera.

“Un momento”, lo ferma perentoriamente il guerriero, “In questa storia io ho perso due cavalli e le mie amiche uno ciascuna”.

Il Nano fa un cenno ad una delle guardie e questa porge al guerriero un sacchetto pieno di monete d’oro: “Questa è la vostra ricompensa, ora mi spiace ma dobbiamo ritornare alla Città della Sapienza, prima che si allontani troppo”.

“Ma perché, non vi fermate ora che tutto è finito?”.

“No, abbiamo deciso di trovare un altro luogo, fertile ma soprattutto segreto, dove trasferirci per fondare una nuova città e vivere in pace”.

“E tu non rimani con noi?”, domanda quasi supplichevole Soiamy ad Elliot.

Il Nano osserva il Kondoriano dibattersi tra il proprio senso del dovere e l’amicizia nei confronti dell’avventuriera. “Se vuoi andare, sei libero: hai servito bene la Città della Sapienza e ora puoi fare ciò che desideri del tuo destino. Però non posso dire nemmeno a te la destinazione della nostra cittadella, e credo che questo significhi che non potrai più tornarvi”.

Elliot scruta il cielo pensieroso, poi posa lo sguardo su Soiamy: “Non importa, dovunque io sia, con i miei amici sarò sempre nel mio nido”.

“Addio, allora”, saluta il mago facendo sollevare la propria cavalcatura alata.

“Mi hai dato la più grande ricompensa: mi hai restituito un amico!”, gli urla dietro la Halfling.

“Chissà, forse un giorno ci rivedremo”, risponde l’altro, ma le sue parole vengono portate via dal vento.

### *Epilogo.*

Qualche giorno più tardi la Compagnia degli Avventurieri si sta allontanando da Florea, la città Elfica della foresta, dopo aver sostato per raccogliere informazioni e acquistare equipaggiamenti e cavalcature.

“E così ci tocca affrontare il caldo deserto del Shaerk”, annuncia a disagio la Nana rivolgendosi a Soiamy.

“Io l’ho già fatto una volta, non è poi così terribile: basta solo riuscire ad aggregarsi alla carovana che ci hanno indicato. Una volta giunti in Irrun, da lì potremo tornare a casa con una nave”.

“E poi”, aggiunge Pi, “Lungo il viaggio ci fermeremo ad Asirak, e qui forse riuscirò a trovare qualche buona arma, magari anche magica”.

“Sarà”, esclama Elliot aggrottando la fronte, “Ma più che altro temo che come al solito troveremo un sacco di guai, come uno sciame di moscerini negli occhi quando voli in una foresta”.

Ridendo per l’insolita metafora dell’uomo-uccello, la compagnia si avventura verso il sud.

FINE



## Personaggi (in ordine di apparizione)

<i>Pi Big Axe</i>	<i>Umano, guerriero, interpretato da Pierpaolo Ferrari</i>
<i>Ornit</i>	<i>Kondoriano, messaggero della Città della Sapienza</i>
<i>Soiamy Gagliardyne</i>	<i>Halfling, guerriera e maga, impersonata da Manuela Gagliardino</i>
<i>Elliot</i>	<i>Kondoriano, compagno di avventure di Soiamy</i>
<i>Mauro jr.</i>	<i>Nano, mago, vice istruttore nella Torre della Magia di Orbanus, interpretato da Mauro Camboni</i>
<i>Parm</i>	<i>Nana, Maestra dell'Ordine dei Legali della Torre della Magia di Orbanus</i>
<i>Ellida</i>	<i>Nana, maga, impersonata da Daniela Peyronel</i>
<i>Flink</i>	<i>Halfling, banchiere di Orbanus</i>
<i>L'Elfa inseguitrice</i>	<i>la sua identità sarà svelata nel prossimo racconto</i>
<i>Il Sorvegliante</i>	<i>Nano, mago della Città della Sapienza</i>
<i>Plisium</i>	<i>Nano, mago e segretario del Consiglio dei Maghi della Città della Sapienza</i>
<i>Il Vampiro</i>	<i>un essere misterioso, venuto per uccidere e poi scomparso nel nulla dal quale era venuto</i>
<i>Kronik</i>	<i>Umano, comandante della base lunare Alfak</i>
<i>Ruxel</i>	<i>Umana, responsabile del settore medico della base Alfak</i>
<i>Mayak</i>	<i>Mutante, capo della sezione scientifica della base lunare.</i>
<i>Mekkoi</i>	<i>Umano, ufficiale medico dell'Intreprix</i>
<i>Kirk</i>	<i>Umano, comandante dell'astronave Intreprix</i>
<i>Spork</i>	<i>Elfo, ufficiale scientifico dell'Intreprix</i>