

## ALLA RICERCA DELLO SPECCHIO ASTRALE

Dopo la grande guerra tra esseri divini e demoniaci, svoltasi sulla Terra nell'anno 476, i demoni sono rimasti intrappolati nelle viscere della terra dove il tempo non viene calcolato e dove le ombre dominano le anime dei meno meritevoli che hanno rinnegato la loro umanità.

Le catene che intrappolano queste anime perdute però non limitano la loro potenza magica, che quindi può agire liberamente secondo la sua natura: da questo deriva il fenomeno delle fenditure, anche comunemente chiamate "nebbie della scomparsa".

I luoghi dove sono accadute delle disgrazie sono i posti dove è più probabile che si formino le fenditure, che consistono nella formazione di una leggera nebbia in cui si muovono delle creature dall'aspetto deforme che hanno lo scopo di seminare paura e disperazione tra gli uomini da far accrescere la forza dei demoni creatori di fenditure e permettere la loro liberazione.

Dopo la grande battaglia, però, la terra è rimasta impregnata di magia che è stata assorbita dagli uomini, ma questa è instabile e difficile da controllare, perciò è stata fondata la grande Gilda di Agunnar, dal suo omonimo fondatore, dove gli uomini più valorosi si riuniscono e vengono mandati a chiudere le fenditure evitando così che il potere degli esseri del Sottosuolo diventi abbastanza grande da permettere loro di liberarsi portando la Terra a uno stato di primitiva distruzione.

Nella sede principale della grande Gilda di Agunnar gli esponenti principali, formati da quelli che in gioventù furono valorosi guerrieri, ma che oramai sono troppo anziani per combattere, si riuniscono per discutere un problema che mai prima di allora si era presentato: una delle creature formate dalla più grande fenditura mai vista negli ultimi cento anni era uscita dalla nebbia cogliendo alla sprovvista un messaggero della gilda che stava trasportando un oggetto molto importante, un frammento dello Specchio Astrale, oggetto in grado di controllare parte del Sottosuolo e limitare la creazione delle fenditure. Il demone ha violentemente ucciso il messaggero, si è impossessato del frammento ed è fuggito nel Sottosuolo portandolo con sé.

Il Maggior Consiglio della Gilda di Agunnar ha quindi deciso di incaricare i propri membri più validi di riprendere l'oggetto che potrebbe mettere fine al fenomeno delle fenditure. I tre campioni della Gilda sono Skroths Siuuum, un guerriero possente e preciso, in grado di finire ogni nemico con un singolo colpo della sua enorme ascia; Aghamma Globinemyàs, un arcimago, probabilmente il più esperto astrologo di quel tempo, anche se forse non il più abile mago da guerra, e infine Brashil, un sacerdote che ha dedicato la sua intera esistenza al collezionismo e allo studio delle reliquie della guerra del 476, in particolare quelle la cui origine si può attribuire al Sottosuolo e ai demoni.

Ognuno dei tre ha ricevuto nel pomeriggio una lettera con il sigillo di cera rossa di Agunnar, un martello circondato da un'aura dorata. Essa

era scritta con un elegante inchiostro blu da una mano molto raffinata e recitava:

*"Gentilissimo membro della grande Gilda di Agunnar, siete convocato nel giorno di domani, quando il Sole si troverà allo zenit, nella sala del Maggior Consiglio di Agunnar per discutere di un recente imprevisto e riceve un incarico di grande importanza. Vi viene richiesto di non parlare di questa comunicazione con nessuno. Una volta posta la vostra firma in calce a questa lettera sarà automaticamente confermata. Dovrete poi riporre la lettera nella busta che sarà immediatamente soggetta ad autocombustione. Vi auguriamo un sereno proseguimento,*

*Il Maggior Consiglio di Agunnar*

*Firma del destinatario:*

-----

Il giorno seguente, a mezzogiorno, tutti e tre si presentarono alla Grande Gilda e trovarono davanti a loro il più anziano tra i valorosi, l'ex comandante del plotone di spedizione nel sottosuolo, l'anziano consigliere Kivik.

Accolse i convocati: "Grazie di aver risposto all'invito, entrate, vi stanno aspettando".

I tre lo seguirono attraverso un lungo corridoio in marmo, fino ad arrivare alla stanza del consiglio, dove Kivik li presentò brevemente: "Illustri membri del consiglio, ecco i guerrieri che avete convocato per la missione: Brashil, discepolo di una stirpe che da millenni si è lasciata alle spalle il conforto dei suoi santuari per poter sostenere i guerrieri nelle terre dilaniate dai conflitti. Nel bel mezzo di uno scontro, nessun eroe mette in dubbio il valore degli ordini sacerdotali. Questi maestri delle arti curative fanno sì che i loro compagni combattano ben oltre le loro normali capacità con una serie di poteri rigenerativi e benedizioni. Tuttavia, poiché la luce non può esistere senza oscurità, alcuni sacerdoti attingono all'ombra per comprendere meglio le proprie capacità, così come le capacità di coloro che li minacciano. Il numero di santi, prescelti, servitori e messaggeri divini è incredibilmente elevato. Da tutto ciò deriva un culto delle reliquie piuttosto diffuso, perché ciascuno di questi oggetti è un riflesso del potere divino o demoniaco sulla nostra terra, ma per poter essere considerati veri collezionisti di reliquie gli uomini devono possedere una vastissima conoscenza teologica e saper distinguere una reliquia autentica da una copia con solo uno sguardo.

Sono pochissimi i portatori di questo titolo riconosciuti ufficialmente nelle gilde e che prendono parte alle missioni sul campo di battaglia: Brhasil è uno di quelli che ha deciso di combattere attivamente per il bene della popolazione in tutte le terre conosciute. La sua specialità sono le reliquie demoniache, esse però sono molto pericolose da maneggiare perché necessitano un tributo da versare, che può essere più

o meno gravoso.

Aghàmma Globinemyàs è uno dei pochi uomini che si dedicano allo studio dell'Astromagia. Essi sanno bene che un segno zodiacale è molto più di mera superstizione, sono saggi astronomi e astrologi. Per loro non c'è differenza fra le due discipline: è solo lo studio completo del moto degli astri che può conferire la conoscenza sull'universo. Aghàmma si è legato alla costellazione dello Scorpione e questo ha cambiato la sua personalità, rendendolo generalmente attento e pacato, ma particolarmente impulsivo nei combattimenti, tanto da mettere a rischio la vita dei suoi compagni. Anche la sua magia è stata modificata: ha ottenuto una potenza fuori dal comune che però non segue i comandi dell'incantatore e non sempre viene sprigionata quando lo si desidera; è un tipo di magia che richiede molto tempo per essere appresa e ancor di più per essere compresa appieno.

Skròths Siuuum è uno tra gli eroi che hanno mirato maggiormente a padroneggiare l'arte della battaglia. I guerrieri combinano forza, leadership e una vasta conoscenza delle armi e delle armature per portare il caos tra le fila nemiche e risolvere con successo i combattimenti. Alcuni proteggono dalla prima linea con gli scudi, bloccando i nemici mentre gli alleati sostengono il guerriero da dietro con archi e incantesimi. Siuuum, si è guadagnato la posizione di nobile guerriero in seguito alla vittoria in un torneo molto prestigioso. Non gode di particolari abilità se non la sua spaventosa forza fisica che gli permette di scagliare la sua enorme ascia contro qualsiasi armatura o scudo le si pari davanti.

È assolutamente fondamentale un guerriero con capacità fisiche tanto sviluppate così che difenda i due incantatori e sia anche in grado di reggere uno scontro corpo a corpo con un nemico dotato di notevole forza. È un combattente leale e molto valoroso”.

Una volta finite le presentazioni i tre vennero messi al corrente della situazione e decisero di partire la mattina seguente.

Il demone era stato avvistato due giorni prima nelle vicinanze del faro, sulla scogliera a nord dell'isola, anche conosciuta come Scogliera dei Suicidi a causa dell'elevato numero di persone che sceglievano quel luogo per togliersi la vita. Erano ancora lontani dalla meta quando iniziarono a intravedere una leggera ma inconfondibile nebbia che iniziava a salire attorno a loro: si trovavano molto vicini a una fenditura.

Skròths si accorse subito che c'era qualcosa che non andava “Non c'è traccia di demoni.” disse “Sembra che siamo soli.” I tre arrivarono ai piedi del faro e rimasero sorpresi da quello che videro: la base era formata unicamente da porte. Iniziarono ad analizzarle e notarono che su ogni stipite era stata incisa la medesima scritta:

*“Solo una di queste porte vi farà entrare dove sperate, le altre, la morte vi faranno incontrare... ZU QQ DQ”.*

“Quindi solo una di queste porte ci permetterà di entrare” disse Brashil “e immagino che dovremo decifrare questo strano codice per capire quale.

Potrebbe trattarsi di un'antica lingua a me sconosciuta, oppure delle iniziali di chi ha costruito questo strano edificio”.

“Non credo sia una lingua antica” lo interruppe Aghamma “ma una sequenza di lettere da sostituire Ad esempio, se mettessimo al posto di ogni lettera la sua posizione nell'alfabeto verrebbe...”

Iniziò a riflettere: “Ventisei per ventuno più diciassette per diciassette più quattro per diciassette... no, no, verrebbe un numero troppo grande rispetto al numero delle porte...” Ritentò: “E se li sommassimo tutti? Ventisei più ventuno più diciassette preso due volte aggiungendo quattri e poi ancora diciassette... il totale sarebbe 102... ancora troppo grande. Mhhh...” e poi, rivolto a tutti quanti: “Signori, mi dispiace, non ho idea di quale possa essere la soluzione a questo enigma.”

Dopo una manciata di secondi però venne strattonato da Skroths che con espressione molto seria e preoccupata “Amico studioso, non prendete tanto alla leggera questa missione e cercate di stare il più lontano possibile dal faro finché non saremo costretti a entrare. Quella con cui abbiamo a che fare non è una normale fenditura, ve ne sarete sicuramente accorto anche voi, quindi cercate di non morire in modo stupido, sprecando tutto l'intelletto e le abilità che avete affinato nel tempo prima ancora di accedere a questo luogo corrotto”.

“Compagni, credo di aver trovato una soluzione” disse Brashil interrompendo il guerriero. “Le lettere potrebbero essere iniziali di cifre, quindi z - zero, u - uno, q - quattro e d - due. Ora queste cifre potremmo moltiplicarle tra loro, ma il risultato sarebbe zero e non c'è una porta con questo numero inciso. Potremmo sommarle, e il risultato sarebbe accettabile, ma il fatto che le lettere siano state accoppiate mi fa venire in mente che potrebbero essere una la cifra delle decine e una delle unità, quindi si otterrebbero uno, quarantaquattro e ventiquattro, dato che moltiplicazione e divisione porterebbero a risultati non accettabili ci rimangono somma e sottrazione, ma con quest'ultima ci ritroveremmo un numero negativo e le porte hanno solamente una numerazione che va da 1 a 100. L'unica opzione accettabile è dunque il risultato è...”

“Sessantatré!” esclamarono i tre avventurieri contemporaneamente. Gli altri due erano rimasti colpiti dall'intuizione che aveva avuto il collezionista e di quanto in realtà quel problema che tanto li aveva obbligati a pensare fosse solamente un insulso enigma che ogni bambino sarebbe stato in grado di risolvere.

Iniziarono a scorrere tutte le porte dirigendosi verso la numero sessantatré. Una volta raggiunta Skroths sfoderò la sua enorme ascia da guerra e consigliò agli altri due di prepararsi ad un eventuale scontro. Dopodiché afferrò la maniglia, fece un respiro profondo e spinse con forza la porta. Nonostante sembrasse una vecchia porta dai cardini mezzi arrugginiti si aprì senza emettere il minimo cigolio, quasi fosse appena uscita dalla bottega del miglior fabbro del mondo.

I tre fecero irruzione nel piano terra del faro pronti ad affrontare qualsiasi minaccia si fosse parata loro davanti, carichi di adrenalina, con le armi

sguainate e la potenza magica pronta ad essere scaricata addosso ai peggiori demoni mai visti dall'umanità.

Rimasero stupiti ritrovandosi in una stanza che appariva completamente vuota, con le pareti blu zaffiro decorate da motivi geometrici in oro e avorio talmente delicati da essere appena visibili.

In fondo alla stanza, al centro della parete c'era una mappa circolare della Terra e attorno tutte le costellazioni con i gradi rivolti verso il centro, sul soffitto una scritta dorata brillava di una luce magica che illuminava l'area circostante. Essa recitava:

*"Il cambiamento non è intriso nelle perfette stelle, bensì nell'imperfezione della nuda Terra che ruota attorno al grande fuoco. Non soddisfatta della sua mira, ruota dalla stella più luminosa che guarda al Nord al quinto gruppo più luminoso per poi chiudere il cerchio, ritornando sulla sua decisione. Essa però è lenta, tanto da impiegare quattro lunghi millenni solo per percorrere la dodicesima parte di tutto il suo ciclico cammino, facendo passare i due fratelli scontrati ed egocentrici dal ventoso Marzo all'umido Aprile. Saremo costretti ad attendere ancora per 12484 ..."*

Skròths e Brashil dopo aver letto accuratamente più e più volte l'elegante scritta decisero di non proferire parola, dal momento che non avevano colto nemmeno metà della dei riferimenti e del significato che aveva questa iscrizione magica; Aghamma, invece, era riuscito a recepire perfettamente il messaggio e vedendo le espressioni dei due compagni decise di spiegare loro l'enigma: "La Terra gira attorno al Sole e su se stessa perché imperfetta, al contrario la posizione delle stelle rimane la stessa nei secoli. Oltre a questi due moti l'asse della Terra che in questo momento punta verso la Stella polare, la più luminosa, si sposta verso la quinta costellazione più luminosa, e in particolare verso la stella Vega, per poi ritornare al punto di partenza chiudendo il cerchio."

"Per ruotare di un dodicesimo del suo percorso totale, quindi di trenta gradi esso impiega quattromila anni, facendo passare la costellazione dei Gemelli dal mese di Marzo ad Aprile, i segni zodiacali corrispondono, infatti, alle dodici costellazioni che si trovano sullo stesso piano dell'Equatore e sono assegnati a un determinato periodo che corrisponde all'incirca al mese in cui non sono osservabili. In pratica il cambiamento di inclinazione dell'asse terrestre porta anche a una differente visione che abbiamo dello spazio che ci circonda".

Poi si interruppe per riflettere attentamente sull'ultima riga: non riusciva a capire cosa succedesse 12.484 anni dopo né cosa fare in caso avesse trovato la risposta.

Dopo pochi minuti abbassò la testa e si mise a osservare meglio il fondo della parete a cui prima non aveva dato troppa importanza, poi rilesse l'enigma e disse: "Se in 4000 anni la terra ha ruotato di trenta gradi allora in 12484 anni dovrebbe ruotare di 93 gradi, 37 primi e 48 secondi, se i miei calcoli sono esatti". Skròths si avvicinò dunque al fondo della

stanza cercando un modo per dare la risposta suggerita dallo studioso e sussurrò: "La Terra è imperfetta e quindi deve ruotare lei e non le stelle...", mise una mano sull'immagine della Terra incisa nel muro e la ruotò in senso antiorario esattamente dei gradi proposti dal compagno, osservando molto attentamente il precisissimo goniometro raffigurato attorno alla Terra, tra essa e le costellazioni.

Appena staccò la mano dal muro si sentì un leggero clack. Una luce biancastra venne emanata dalle costellazioni e si videro le lettere del precedente messaggio rimescolarsi in modo confuso fino a formare la seguente frase:

*"Ora che siamo giunti ai giorni nostri dovremmo tornare indietro nel tempo per capire il punto di vista di chi ci ha preceduto, quando l'Aurora del Nord aveva come unica indicazione la mitica lira di Apollo, nonostante duecentocinquanta secoli orsono il popolo che lo venerava non fosse neppur vagamente vicino alla nascita".*

Brashìl, che questa volta aveva capito subito il riferimento alla mitologia greca, e aveva anche notato che il problema era molto simile a quello appena risolto da Aghàmma, disse con decisione: "questa volta dobbiamo girare in senso opposto, come se tornassimo indietro nel tempo. Credo che sia un ingranaggio simile a quello delle casseforti, ma ha una natura magica" e poi riferito al guerriero "Ruota nuovamente la Terra verso destra di 187 gradi e 30 secondi".

Skròths, anche se meno sicuro di prima, era stato ispirato dalle parole piene di convinzione del collezionista. Si avvicinò nuovamente alla parete. Appoggiò la mano sulla Terra e la ruotò in senso orario e si sentì un secondo clack poco più forte del precedente. Di nuovo l'iscrizione magica entrò in un turbinio luminoso, rivelando un altro enigma che recitava:

*"Una volta compresi gli errori e colmate le lacune portate dalla perdita dei documenti del passato bisogna costruire qualcosa che ci faccia vivere per sempre, qualcosa che ci faccia vivere di nuovo, qualcosa che ci faccia tornare alle origini di tutto quanto".*

Tutti e tre si guardarono nello stesso momento e, senza dire nulla, Aghàmma rimise la Terra nella posizione in cui l'avevano trovata, ruotandola nuovamente in senso antiorario, si sentì l'ormai usuale clack, molto sonoro, quasi violento, al punto da far sussultare i tre avventurieri. La parete si aprì rivelando una scala a chiocciola che saliva al piano superiore del faro.

In cima alle scale trovarono una sala più grande della precedente. Skroths era alquanto confuso perché non riusciva a capire come facessero ad essere così grandi le stanze in un faro così piccolo e come facessero ad aumentare di dimensioni man mano che si saliva. Qualcosa non tornava e non solo per gli spazi, ma anche per l'assenza inspiegabile di demoni

che solitamente pullulavano in luoghi simili. Decise tuttavia che non era quello il momento di farsi domande: il tempo scorreva inarrestabile e ogni minuto che passava le creature che abitavano il sottosuolo guadagnavano libertà e potenza.

Da alcune sottili crepe nelle pareti di pietra bianca filtrava una flebile luce che illuminava parzialmente la stanza, al centro di essa era posizionata una statua marmorea alta poco più di quattro metri raffigurante una figura umanoide con bende che gli avvolgevano tutto il corpo, la sola testa era scoperta, ma sormontata da un copricapo. Aveva le braccia incrociate sul petto, la mano destra stringeva un bastone con la sommità ricurva, mentre la sinistra una frusta. Davanti alla statua, un'enorme bilancia dorata, come lo erano anche il copricapo e gli oggetti retti dalla statua. Un papiro fluttuava a mezz'aria e su di esso si poteva chiaramente leggere il seguente enigma:

*"Dodici i pesi portati dalla schiena, uno solo è quello che conta, ed è sulla coscienza dei poveri mortali che esso, insistente, grava. Ognuno di loro differentemente a tale peso si interessava, ma rara era l'anima che per affrontare la propria sorte era pronta. Riconoscere quale fosse era compito a me, un dio antico assegnato, tuttavia se un vivo mi aiutasse, in cambio potrebbe essere aiutato."*

Dopo aver letto attentamente l'enigma, Brashil annunciò al gruppo di conoscere il soggetto rappresentato: "Osiride, divinità egizia dei morti, il Signore dell'Aldilà" disse, quasi preoccupato, "era lui a giudicare le anime dei defunti, pesando il loro cuore e, solo in caso fosse stato più leggero di una piuma, avrebbe ammesso l'anima nei Campi dei Giunchi, dove avrebbe vissuto in eterno, altrimenti sarebbero state divorate e cancellate per sempre da un'altra dea, Ammit".

"Che cosa sono quegli oggetti laggiù?" chiese poi, notando ai piedi della bilancia, su di un supporto di marmo, quelle che sembravano delle rocce nere. Skròths si avvicinò per esaminarle, ne sollevò una e si accorse che su di esse erano stati incisi dei geroglifici dorati che, Brashil ne era sicuro, numeravano le pietre da uno a dodici. Proprio come i pesi citati nell'enigma.

I tre rifletterono un po', poi Aghamma e Brashil si scambiarono uno sguardo soddisfatto: "Cosa c'è?" chiese Skròths.

Avevano trovato una soluzione. Senza rispondere al guerriero iniziarono a mettere alcuni sassi sulla bilancia. Uno, due, tre e quattro su un piatto, cinque, sei, sette e otto sull'altro. La bilancia rimase in equilibrio e la statua tremò leggermente. Apparve sul copricapo un "uno" che emanava una luce nera. "Allora?" domandò nuovamente Skròths, un po' spazientito. I due non degnarono il loro possente compagno di una risposta. Continuarono a trafficare con i pesi. Quando ebbero finito sul piatto a sinistra c'erano le rocce "uno", "due" e "tre", su quello a destra "nove", "dieci" e "undici". Stavolta la bilancia pendette a destra, uno di quei tre sassi

era quindi quello più pesante. Sulla statua all'“uno” si sostituì un “due” e la luce si intensificò. La scultura marmorea tremò e sulla sua superficie iniziarono a formarsi molte piccole crepe, come un guscio che sta per essere rotto dall'interno. “Si può sapere cosa diamine state facendo voi due?!” tuonò Skròths stavolta decisamente irritato dal comportamento dei compagni. Ancora una volta, però, l'astrologo e il collezionista rimasero in silenzio, spostando il peso numero “nove” sul piatto a sinistra, lasciando solamente l'“undici” su quello a destra. Nel guerriero un misto di paura e rabbia stava per prendere il sopravvento mentre si avvicinava minaccioso ai due incantatori quando essi si allontanarono dalla bilancia dorata per la terza volta mentre essa rimaneva in equilibrio. Il “due” lasciò il suo posto a un “tre” quasi accecante. La statua iniziò a muoversi, fece due lunghe falcate verso gli avventurieri prima di inginocchiarsi su una gamba, lasciò cadere gli oggetti che aveva in mano e allungare un braccio. Sembrava stesse attendendo che qualcosa gli venisse messo in mano. Aghàmma, sicuro di sé, consegnò al colosso di marmo la roccia su cui era raffigurato il numero dieci. Osiride la strinse nel pugno, come se la stesse analizzando. Dopo un istante che sembrò interminabile, durante il quale Skròths aveva assunto una posizione di combattimento con l'ascia sfoderata, il numero sul copricapo del dio sparì e lentamente la statua si mosse tornando alla sua posizione originale. La roccia venne lasciata cadere a terra, infrangendosi in migliaia di schegge. Nello stesso istante sul papiro apparve una scritta.

*“Complimenti davvero avventurieri scaltri e coraggiosi, un passaggio per un mondo intero si apre per coloro che sono stati ambiziosi”.*

La terra iniziò a tremare e si aprì improvvisamente un'enorme crepa al centro della stanza che si allargò fino ad inghiottire i tre che precipitarono in quell'oscura spaccatura.

Mentre cadevano Brashìl urlò qualcosa in una lingua antica e sconosciuta, ci fu un'esplosione di luce e l'aria iniziò ad addensarsi talmente tanto sotto di loro da rallentarne la caduta fino a fermarli a pochi metri dalla fine.

Skròths e Aghàmma ci misero qualche secondo per riprendersi e quando si girarono verso il compagno rimasero impietriti: aveva gli occhi rosso sangue, la pelle violacea e la sua stazza era cresciuta parecchio: sembrava un demone sotto ogni aspetto.

Brashìl si rialzò ed emise un ruggito di pura rabbia, molto più spaventoso di quello che aveva preceduto l'esplosione di luce, per poi cadere prono tossendo. I suoi compagni lo scrutarono perplessi e quasi spaventati da questa trasformazione, soprattutto Skròths, i cui pensieri ancora erano permeati da un residuo di rabbia per essere stato ignorato durante la prova appena conclusa. Una raffica di domande uscì dalla sua bocca con un tono non troppo amichevole: “Cos'è successo esattamente? Come abbiamo fatto a salvarci da questa caduta mortale? Cos'era quell'esplo-

sione di luce? E perché il tuo corpo è stato modificato e il nostro no?”  
 “Non preoccupatevi” sussurrò il collezionista tra un colpo di tosse e un altro, “porto con me parecchie reliquie che provengono da questo posto e riavvicinarle al loro luogo di origine deve averle rese più potenti al punto da alterare il mio aspetto. Per quanto riguarda la mia salute, è una parte di me che devo sacrificare per utilizzare la mia magia e attivare alcuni artefatti. Il mio corpo è stato a lungo a contatto con reliquie di natura demoniaca e ho usato ampiamente i loro poteri mentre cadevamo. Ho dovuto far fluire attraverso il mio corpo una grande quantità di potente energia oscura, che non avrei potuto reggere in condizioni normali, sono stato costretto a liberarla per salvarmi, fortunatamente la sua unica conseguenza sembra essere stata un’alterazione del mio aspetto fisico”.

Skròths si voltò nella direzione opposta a quella dei due compagni e proclamò: “Oh, grazie al cielo! Per un istante ho pensato che fossi stato posseduto. Da adesso la missione diventa molto più pericolosa di prima, se le vostre condizioni fisiche vi frenano che non vi venga in mente di proseguire, se invece siete dei veri avventurieri della Grande Gilda di Agunnar alzatevi e prendete le vostre armi perchè si va a salvare l’umanità, qui e ora!”

Il discorso del possente guerriero aveva ispirato i due incantatori e dato a Brashil le forze per rimettersi in piedi. Mentre lo faceva sentì il sangue gelarsi nelle vene, a stento riuscì ad alzare un dito in direzione di un’ombra, più densa delle altre nella quale si distinguevano due occhi viola che gli penetravano nell’anima.

“Bene” disse una voce raggelante “siete giunti dinanzi a me, l’Ombra in catene, per trovare la morte?”.

Quella voce raggiunse le viscere dei loro corpi facendoli tremare.

“Eravate sicuri di poter riprendere il frammento dello Specchio, ma, ditemi, lo siete ancora? Stupidi umani arroganti. Pensavate di poter giungere molto lontano, e invece, vi siete ritrovati dinanzi alla cruda verità. Come sbattere contro un muro, dico bene?”.

“Sei tu l’arrogante” rispose Skròths appellandosi a tutto il suo coraggio e continuando a fissare dritto negli occhi l’ombra “Gli uomini sono più forti di quanto pensi e tu sarai anche un’ombra, ma ti ritrovi in catene, non puoi fare nulla di più che ringhiarci contro i tuoi miseri insulti”. Il demone strinse leggermente gli occhi, visibilmente infastidito, ma la sua risposta fu tranquilla, come quella precedente “lo non sono solo... o meglio, lo sono, ma una parte di me è in un corpo ferino costituito di puro odio. Sú, forza, perché non lo salutate? Potrebbe essere l’ultima cosa che vedrete. AHAHAHAH!” Si sentì il rumore di una catena raschiare sul pavimento e venne illuminata una figura canina di notevoli dimensioni, con zanne e artigli affilati, una criniera di colore più scuro che gli partiva dalla testa, dove era incastonato il frammento dello specchio astrale, per arrivare fino alla punta della coda. I piccoli occhi verdi puntavano i tre avventurieri con aria famelica. Rimase immobile per qualche istan-

te ponendo fine allo sferragliamento della catena, dopodiché un ringhio agghiacciante, partito dalle viscere della belva, rompe quel silenzio carico di tensione.

“È legato ad una catena, perché?” sussurrò Aghàmma, pensando ad alta voce. L’ombra si mise a ridere nuovamente “Sta solo aspettando di aver assorbito abbastanza forza magica dal frammento, per potersi liberare senza aiuti. Vedete, a lui piace agire da solo e io non ho abbastanza energie per liberarlo una seconda volta; tre giorni fa sono riuscito a ingannare la catena sfruttando tutta la magia in mio possesso, per permettergli di rubare il frammento, ma una volta esaurita, la catena si è librata in volo verso la superficie per poi trascinare il mio fedele seguigio di nuovo al suo posto. Non vi rimane molto tempo, ringraziate i vostri dèi per le vite che vi hanno donato, pregateli un’ultima volta, se volete, perché è tutto quello che potete fare per potervi salvare, anche se non credo servirà a molto, ormai. ADDIO LURIDI UMANI! AHAAAAH!” dopodiché gli occhi dell’Ombra si richiusero scomparendo nelle tenebre.

Skròths si rivolse ai compagni: “Abbiamo solo una possibilità per uccidere quella bestia e solo noi possiamo farlo, tra poco si libererà e sicuramente sarà molto più veloce e agile di noi, non riuscirò a colpirlo con la mia ascia, quindi bisogna trovare un altro modo”

“Perché pensi di dover essere tu la persona che ucciderà la bestia?” lo interruppe bruscamente Aghàmma. “Perché se riesce a liberarsi da una catena infusa di energia magica dagli angeli, sicuramente riuscirà a respingere senza fatica i vostri incantesimi, per quanto forti siano” rispose bruscamente il guerriero.

Brashìl prese parola per non permettere al compagno di ribattere: “Hai ragione, ma hai un solo colpo a disposizione e la tua ascia per quanto grande non siamo sicuri che possa ucciderlo, non sappiamo nemmeno se questa creatura abbia una natura terrena con abilità acquisite tramite un demone oppure sia uno di loro”.

“Se riusciste a fornirmi più forza e velocità potrei riuscire a colpirlo uccidendolo”.

“Non so se riuscirei a sopravvivere ad un tributo quali quelli richiesti per i miei incantesimi nelle mie condizioni attuali. Inoltre la magia di Aghàmma è imprevedibile se usata nel periodo sbagliato e vorrei anche ricordarti che lo scorpione è un segno zodiacale molto superbo e potrebbe non voler lasciare il merito dell’uccisione di una così potente creatura a qualcuno che non lo serve. Senza contare il fatto che non sappiamo effettivamente se sia possibile ucciderlo senza un’arma impregnata di magia. Forse... potrebbe risultare fatale per entrambi... ma se riuscissi ad affidarti temporaneamente il possesso di una mia reliquia e, distraendo il nemico, darti la giusta opportunità per colpire nel punto giusto e con tutta la tua forza, potresti riuscire a eliminarlo da questo mondo.”

“Cosa stiamo aspettando allora? Tra non molto si libererà! E dobbiamo fare in fretta, la bestia posso distrarla io, basterà sprigionare una grande

quantità di magia per attirare la sua attenzione e farmi attaccare” disse in risposta Aghàmma.

“Il tributo da versare è davvero alto e, come vi ho già spiegato, rischierai di morire, non so nemmeno se Skròths riuscirebbe a usare la reliquia senza perdere il senno, non essendo mai entrato in contatto con la magia demoniaca”.

“Dunque, è tutta una questione di fortuna...” disse Skròths

“Assolutamente no! Quasi sempre c’è un evento più probabile in base alle condizioni di partenza” gli rispose Aghàmma “dobbiamo semplicemente capire quale delle due opzioni ci dia la probabilità di successo più alta”.

In quel momento il cane iniziò di nuovo a ringhiare e tirare la catena che sferragliò.

“Abbiamo poco tempo sbrighiamoci” disse Brashìl “per la prima opzione abbiamo circa il 70 per cento di probabilità che io sopravviva lanciando l’incantesimo, il 50 per cento che lo scorpione aumenti le capacità fisiche di Skròths e il 10 per cento che l’ascia possa ucciderlo, giusto?”; “No” rispose Aghàmma “la probabilità che lo scorpione ci aiuti è molto più bassa, direi il 30 per cento e per quanto riguarda la creatura non credo che quando l’hanno imprigionata nel sottosuolo fosse forte come quando ha rubato il frammento, altrimenti l’energia magica di cui è intrisa la catena sarebbe più potente, in modo da impedire alla belva di scappare... Quindi la probabilità che sia possibile ucciderlo senza un’arma impregnata di magia aumentano, direi al 25 per cento” si fermò un attimo a riflettere e poi disse: “Quindi, facendo due calcoli affrettati, la probabilità che tutte e tre si verificano dovrebbe essere intorno al 5,25 per cento, troppo bassa...”, mentre lo diceva l’animale iniziò a tirare strattoni più violenti e a ringhiare più forte.

“Oh si sta per liberare, bene, sarà divertente vedere come implorate pietà davanti a tutta la furia che arriverà” disse l’Ombra, con una voce che sembrava sempre più compiaciuta per ciò che stava per accadere.

“Per la seconda” continuò Skròths “abbiamo il 15 per cento di probabilità che Brashìl riesca a donarmi l’arma e, in caso non ci riuscisse, non potrei utilizzarla, giusto?”

“Esatto,” gli rispose il collezionista, “e se anche riuscissi a donartela momentaneamente, avresti solamente una possibilità su due di resistere al controllo mentale che potresti subire dalla falce...”

“Per quanto riguarda me” continuò Aghàmma “sono abbastanza sicuro di riuscire a distrarre la bestia abbastanza facilmente considerando la sua natura iraconda, direi un buon 80 per cento di successo. Scegliendo questa strada avremmo il...” si fermò a riflettere qualche secondo “il 6 per cento di probabilità che tutte e tre le nostre condizioni di successo avvengano”.

La belva iniziò a latrare e la catena si tese, stridette e si spezzò liberandola. Iniziò a correre verso i tre avventurieri con uno sguardo pieno di odio; Aghàmma raccolse tutte le sue energie, mise le mani davanti

al petto e un intenso fascio di luce viola uscì dalle sue mani, colpendo in pieno la creatura che vide la propria carica interrompersi pressoché subito. Emise un latrato pieno d'ira nei confronti dell'astrologo che lo aveva appena fatto cadere. Brashil approfittò del tempo regalatogli da Aghamma: invocò la reliquia: una falce grande quanto l'ascia di Skròths, se non di più, forgiata con un metallo rossastro e decorata molto finemente con serpenti bianchi che sembravano avvolgersi lungo l'asta, l'appoggiò sul petto del guerriero e disse: "Alla tua furia omicida io non sono più utile" e subito la sua pelle iniziò a logorarsi, come se stesse invecchiando e cadde a terra, privo di coscienza; non ci vollero più di una manciata di secondi perchè l'anima della reliquia capisse il potenziale combattivo del nuovo proprietario e cercasse di prendere possesso della sua mente e del suo corpo. Fortunatamente la volontà ferrea di Skròths non si fece sopraffarre, forse anche aiutato dal fatto che il suo unico pensiero era uccidere la bestia e recuperare il frammento.

Il segugio infernale, che aveva ripreso a correre verso l'astrologo, venne colpito una seconda volta dal fascio di energia magica sprigionato da Aghamma che bruciò parte del pelo attorno al punto bersagliato, ma questa volta la belva resistette e non cadde continuando la sua carica.

Un balzo. Con le fauci spalancate, pronte a tranciare in due l'astromago. Ecco quali erano le intenzioni della fiera demoniaca. Ma Skròths fu più veloce. Grazie al potere della falce di Brashil saltò addosso alla belva caricando il più potente colpo che avesse mai sferrato in tutta la sua vita, mirando alla base del collo dell'avversario. Ai piedi dell'astrologo giunse solamente la testa della creatura dai cui occhi si vide sparire la luce quasi subito.

La Falce della Morte aveva tranciato in due la creatura come se fosse fatta di burro, emettendo una sentenza inequivocabile contro quella mostruosità del Sottosuolo: morte.

Aghamma tirò un sospiro di sollievo e, poco prima di perdere i sensi, riuscì ancora a udire la voce dell'Ombra mentre diceva: "La fortuna di qualcuno coincide con la sfortuna di qualcun altro e in questo caso l'ago della bilancia è andato a favore di questi stolti mortali. Il destino ha voluto così, ha voluto che la mia anima fosse la mia rovina, che non avrei più avuto una pagina in questa storia; e così sia. Addio umani, la vostra fortuna vi ha salvato oggi e per sempre. Andate, e comunicate al vostro mondo che per ora il pericolo legato alle fenditure è stato ridotto. Addio". Skròths, l'unico dei tre ancora cosciente, lasciò cadere l'arma prestatagli dal collezionista per poi voltarsi e sussurrare: "Brashil... Aghamma...non abbandonatemi" mentre si dirigeva verso i compagni privi di conoscenza.

Dalla sommità della crepa che aveva fatto cadere i tre avventurieri vennero calate tre spesse corde. Il guerriero ne riconobbe la fattura familiare. Erano prodotte dai migliori tessitori della Gilda di Agunnar per gli avventurieri a cui erano affidate missioni nella Dorsale di Ghiaccio, a Nord, dove le scalate erano pressoché impossibili. Ne legò una alla propria vita

e fece lo stesso con i compagni per poi caricarsi in spalla e iniziare ad arrampicarsi.

Giunse in superficie vicino allo stremo e, vedendo lo stesso Consigliere Kivik, accennò un sorriso prima di perdere anch'esso i sensi per un tempo indeterminato.

Al suo risveglio Brashìl si trovava in un comodo letto alla Grande Gilda, le sue ferite erano state curate e il suo aspetto stava tornando naturale. Decise di scendere e di andare a cercare i due compagni nella sala grande, dove solitamente si svolgevano banchetti e festeggiamenti. Non appena entrò li vide al centro della stanza che raccontavano l'avventura appena vissuta; "Abbiamo ucciso una fiera immonda! Recuperato il frammento dello Specchio Astrale! Ma soprattutto abbiamo salvato il nostro mondo!" mentre tutta la Gilda, riunita lì dentro esultava in coro: "Evviva Skròths, il guerriero! Evviva Aghàmma, l'astromago! Evviva la Grande Gilda di Agunnar!"

"Ed evviva Brashìl, il collezionista!" aggiunse Kivik notandolo entrare nella sala grande.

E tutti quanti presero ad imitarlo mentre si univa ai due compagni nei festeggiamenti.

A quanto pareva tutti erano salvi e il mondo poteva finalmente godere della pace tanto desiderata, ma, come aveva preannunciato l'Ombra, questa tregua sarebbe stata solamente temporanea, sarebbe potuta durare giorni, mesi, anni. Chi lo sa? Nel caso in cui la minaccia demoniaca si fosse ripresentata, dei valorosi avventurieri sarebbero stati pronti a contrastarla, magari non sarebbero stati nuovamente i protagonisti di questa storia, ma tra l'avidità, la sete di potere e la malvagità degli uomini spiccherà sempre qualche anima buona pronta anche a sacrificare se stessa per il bene del mondo. E dopotutto, per quanto strano possa essere è ormai dimostrato che sia così: il bene esiste solo perché esiste il male e quest'ultimo trova spazio nella realtà perché esiste il primo, non può dunque esistere l'uno senza l'altro.

Autori: Andrea Avagnina,  
Lorenzo Bona e Andrea Ghirardi

Classe IV A

Liceo Scientifico Scienze Applicate  
"G. Cigna", Mondovì (Cuneo) - Italia