

statale
editrice



Avantgardøn

Imo Ferro
CRONACHE DELLE QUATTRO TERRE E DELLE DUE LUNE

ISBN 978-88-6534-062-2

copyright 2010, Statale 11 editrice
www.statale11.it
soluzioni grafiche e realizzazione
I C E D R E A M

Imo Ferro

**CRONACHE
DELLE QUATTRO TERRE E DELLE DUE LUNE**

A Francesca

PREFAZIONE

ovvero

“Per capire i personaggi del racconto”

Questa storia racconta fatti accaduti in un tempo così lontano, ma così lontano che nessuno ai giorni nostri se ne ricorda più.

Il pianeta Terra, con i suoi continenti separati dagli oceani, non è sempre stato così.

Infatti, in tempi remotissimi, le quattro terre che oggi conosciamo erano unite in un solo continente, una sola grande e vastissima terra circondata da un unico grande oceano.

Lemuria, situata a ovest, Mu a sud, Sangryl a est e per finire la grande Thule a nord.

I lemuriani, i primi esseri viventi a comparire su quella landa, non avevano l'aspetto degli umani: alti e agili, avevano la pelle rossa come il fuoco.

Al compimento dell'ottavo anno iniziavano a comparire due piccole corna taurine sulla loro testa, sia nei maschi che nelle femmine. Amavano adornare i lunghi capelli corvini con nastri di svariati colori.

I piedi erano uguali a quelli degli uomini, forse un po' più grossi,

essendo la loro altezza superiore rispetto a quella dell'uomo di almeno di un metro.

Facendo un paragone, si potrebbe dire che assomigliavano ai diavoli che vediamo raffigurati nei quadri medioevali.

Impiegavano la maggior parte del tempo ~~cacciando~~ nella caccia e nella pesca presso i fiumi che scorrevano nella loro terra.

Una delle loro passioni era correre e fare grandi balzi: raggiungevano velocità così elevate, da battere un cavallo in corsa. In certi periodi dell'anno lemuriano amavano sfidarsi, gareggiando tra loro; come premio, al vincitore veniva assegnato il compito di comandare una compagnia di guerrieri.

In Lemuria era considerato un grande onore ricevere due spade nuove dalle mani del Re, sacerdote di Etrjs, la capitale di Lemuria.

Vivevano in pace tra loro, era un popolo pacifico e felice; gli anziani si davano da fare perché venissero rispettate le leggi in tutto il regno; ogni occasione era buona per fare festa: dopo una caccia abbondante, un matrimonio, la nascita di un figlio, e così via.

I loro problemi cominciarono quando videro comparire i primi uomini venuti da chissà dove, che avevano da ridire su tutto, anche quando discutevano di qualcosa, c'era sempre un secondo fine.

Conoscevano la gelosia e tutte le scuse erano buone per attaccar briga.

Per moltissimi anni i lemuriani vissero in pace con i nuovi venuti, ma, con il passare del tempo, i giovani si accorsero di essere sempre più intolleranti verso la razza umana.

Gli uomini che già nutrivano poca fiducia nei loro simili, ne avevano ancora meno verso i loro "vicini di casa".

Decisero allora di creare le "frontiere", in cui i villaggi vennero

protetti da mura realizzate con fitte palificate, dove fecero buona guardia. Finirono così i tempi degli antichi re nomadi e, con il trascorrere dei secoli, i villaggi divennero grossi insediamenti, fino a diventare città sempre più grandi. Così nacquero e prosperarono i regni degli umani (Mu, Sangryl e Thule).

Fu un banale incidente di frontiera, la scintilla che innescò una guerra tra gli umani e i lemuriani, mettendo a repentaglio l'esistenza stessa delle quattro terre.

Nel regno di Thule, assieme ai thulendair, gli abitanti di quella regione, abitavano molte Ethani.

Il nome derivava dalla Dea creatrice: figlie della terra o anche figlie di Andryel la dea che esse adoravano. Conoscevano le arti della guarigione, imponendo le mani sulle ferite o sulle parti del corpo malate e invocando la dea terra, poiché esse erano parte unica della loro madre. Indossavano lunghe vesti nere, ma niente fronzoli per adornarsi.

Esse vivevano tutte a Thule, avevano un loro tempio che era anche la loro casa. Fra loro si chiamavano sorelle, solo la saggia anziana comandava che tutto si svolgesse in maniera armonica. La loro legge era il rispetto assoluto di tutte le creature esistenti sulle quattro terre.

Oggi le chiameremmo “streghe”, i loro metodi di guarigione sono rimasti gli stessi, pur non essendo così potenti come in quei tempi lontani.

In tutti i regni erano presenti poi i maghi, o sapienti, la cui saggezza era un invito per i giovani, che volevano apprendere i segreti della conoscenza.

Per colpa di un mago potente accadde che molti di loro si assoggettarono ai poteri oscuri, divenendo così seguaci della magia nera, o negromanti.

Gli elfi, il magico popolo degli alberi, sono elementali, partecipi degli elementi che sono insiti in tutte le cose: acqua, terra, aria e fuoco.

Voi ora penserete che essi vivono solo nelle favole, ma non è così.

Se una sera, attardandovi vicino a qualche albero, soli, senza che la paura dell'oscurità vi attanagli lo stomaco, volgeste lo sguardo alle verdi fronde, vedreste una pallida e piccola luce evanescente: sarebbe sicuramente un elfo.

S'incontrano sempre più di rado, il popolo magico non ama molto la compagnia degli uomini. È facile immaginare il motivo: gli uomini spaccano, tagliano, bruciano, radono al suolo le loro foreste e i loro boschi.

Altri esseri magici vivono nelle acque, nell'aria. Molti sono parte essenziale del fuoco. Scusatemi, ora non ho tempo per raccontarvi queste cose, ma sicuramente ritorneremo a discuterne.

I nani, chi non ha sentito parlare di loro?

Esisteva un'antica leggenda che spiegava la loro nascita. Al tempo delle quattro terre, un uomo curioso ne vide un paio che uscivano da una caverna; da lì nacque l'ipotesi che fossero nati dalla roccia stessa.

Naturalmente non è vero niente, anche se nessuno ha mai visto una femmina di nano. Erano solo storie che gli uomini si raccontavano, dopo aver bevuto qualche boccale in più di sidro o di buona birra vicino al fuoco d'inverno, quando il freddo intenso fa venire voglia di stare assieme a una buona compagnia.

I piccoli esseri amano le pietre preziose: adorano i rubini, gli smeraldi, i pallidi topazi, i diamanti che sfavillano di luce e potere, insomma, tutto quello che riluce.

L'oro insidiò in loro la brama di possederne sempre di più, guai se un povero ladro gliene rubava un poco.

Ho sentito che in pochi sono riusciti a ingannarli.

Per quanto riguarda i nani, il detto era nato perché portavano lunghissime barbe fatte di peli durissimi. Vivono quasi esclusivamente nelle profonde gallerie di tutte le montagne della terra e possiedono favolose ricchezze.

Chi non ha sentito parlare degli orchi?

Nati da un dio deforme e una donna mannara, si sparsero ovunque

sulle quattro terre, tanto che gli uomini dovettero prendere dei seri provvedimenti.

Questi esseri amavano divorare tutti i tipi di carne che trovavano, ma la più desiderata era la carne dei piccoli neonati. Cominciò così una caccia furibonda che durò moltissimo tempo, tanto che gli uomini pensarono di averli sterminati tutti, ma non fu così.

I giganti, esseri altissimi che vivevano all'estremo nord, portavano lunghi capelli bianchi e lunghe barbe canute, amavano andare a caccia di lupi e orsi. Un giorno incontrarono alcuni uomini. Senza alcuna pietà ne fecero un bel banchetto, utilizzando poi le loro ossa come ornamenti.

La loro stirpe è decaduta ai nostri giorni, sebbene ogni tanto vi siano avvistamenti di orme gigantesche un poco ovunque. Chissà...

I lupi, una stirpe molto orgogliosa, libera di correre ovunque, sapevano parlare.

Gli uomini, ormai aumentati di numero, cominciarono a cacciarli. Essi, perciò, dovettero per forza fuggire al nord: da qui cominciò la lunga guerra fra lupi e giganti.

Molti lupi divennero compagni degli umani e, col tempo, l'evoluzione li trasformò in cani.

Ecco... ora sono pronto a raccontarvi una storia antica e meravigliosa.

PS: dimenticavo di dirvi che non vi era una sola luna, bensì due. Vi esorto a continuare la lettura.

Queste sono leggende. Chi può dire dove comincia la realtà o dove finisce il sogno? Quante volte, molti lo possono confermare, ci siamo trovati ad ascoltare storie che ci lasciavano a bocca aperta, incantati?

A che servono i racconti, se non a volare in mondi magici e fatati, là dove esistono creature dai poteri incredibili? Venite dunque con me e ne sentirete delle belle.

Bandar di Lemuria

Lemuria, la terra dei rossi guerrieri cornuti.

Da moltissimo tempo difendevano i loro confini, da quanto? Nessuno ricordava quando erano cominciate le guerre che gli uomini muovevano contro di loro.

Il sole continuava a tramontare, lasciando spazio alle due lune; passavano le stagioni ed erano anni di duri combattimenti, per difendere la loro terra.

Da popolo pacifico, divennero guerrieri temibili e irriducibili.

Mese sesto della seconda luna Vaalim.

Cominciava l'annuale periodo delle grandi corse lemuriane.

Se non fosse stato per la lunga guerra che ormai da tempo conducevano contro gli uomini dei tre regni confinanti, sarebbero stati giorni di grandi feste.

Non per il guerriero Bandar, famoso eroe in quella terra. Il destino misterioso, che guida tutti gli esseri, aveva deciso una sorte ben diversa per lui.

La sera dolce stava lentamente calando sul regno di Lemuria. Le

due pallide lune innanzi a miriadi di lontane stelle inondavano di luce fosforescente la città di Etrys, la capitale.

Quando furono accesi i fuochi di guardia sulle possenti mura, la città somigliava a una fulgida splendente gemma rossa.

Il grande tempio circolare posto al centro della città era circondato da meravigliosi giardini fioriti e fontane zampillanti di acqua limpida.

Tutte le strade finivano e iniziavano davanti al suo grande portale, il cuore stesso di Lemuria.

All'interno, nella sala delle riunioni, spiccava la grande statua del dio Mhad, l'essere superiore del giudizio, della vita e della morte. Presto Bandar avrebbe conosciuto la sorte crudele inflitta dal dio. In attesa vi erano i saggi della città. La volta del tempio era sostenuta da cento colonne nere di ossidiana, numero alla base del culto religioso, alti bracieri illuminavano l'ambiente.

Il primo re sacerdote Yvir, insieme agli altri i religiosi del tempio, attendeva che il prigioniero fosse condotto alla sua presenza, per pronunciare la sentenza di morte.

Conosceva molto bene il grande guerriero, l'aveva visto nascere e l'aveva accudito personalmente come un figlio.

Lui stesso l'aveva consegnato sette anni dopo la nascita al comandante Jeoma, perché fosse temprato e preparato alla guerra. Un anno dopo, due piccole corna spuntarono sulla sua testa. Verso i quindici anni Bandar era in grado di forgiarsi da solo le sue armi, la sua spada incuteva terrore nei nemici. Era chiamato dai suoi "il silenzioso".

Quando andava in battaglia, nuda era la sua pelle rossa, coperta d'innumerabili cicatrici.

A vent'anni comandava già una compagnia di cinquecento lemuriani.

I guerrieri Gaamal, provenienti dalla feroce tribù dell'estremo ovest, avevano il compito di proteggere la frontiera: le invasioni umane erano sempre più frequenti.

Ora spettava a lui, Yvir, suo padre, il giudizio della condanna a una terrificante morte, un'eterna agonia.

Bandar si era macchiato della colpa più infame per un guerriero lemuriano: aveva salvato la vita a una bambina umana.

Successe in un combattimento qualche giorno prima.

Il campo nemico era stato distrutto, niente era stato risparmiato: uomini, donne, nemmeno i figli di questi erano sfuggiti alla loro tragica sorte. I nemici avevano portato con loro le famiglie, convinti di una vittoria che non c'era stata.

Alla fine della battaglia solo il fumo acre e l'odore del sangue salivano verso il cielo.

Bandar si aggirava solitario fra i resti dell'accampamento, in cerca di eventuali sopravvissuti da macellare con la sua spada.

All'improvviso, sentì un vagito provenire da sotto il corpo di una donna dai biondi capelli, vestita di un lungo abito nero, il cui cranio era stato spaccato da una mazza lemuriana; il sangue vermiglio scorreva abbondante sulla nuda terra.

Aveva voluto proteggere la figlia con il suo corpo, offrendo la nuca al suo nemico, lasciandosi poi cadere a pancia in giù, l'ultimo flebile tentativo di salvarla.

Con il piede spinse lontano il cadavere, scoprendo una piccola bimba che strillava come un'ossessa, semi soffocata, agitando le piccole mani verso di lui.

Alzò la sua spada ancora rossa di sangue, nel gesto di sferrare il colpo mortale, quando la piccola aprì gli occhi colmi di lacrime, non doveva avere più di cinque anni.

Rimase come ipnotizzato a guardare quelle due piccole gemme azzurre, una nuova emozione si impadronì di lui.

Gli avevano insegnato che la pietà non apparteneva alla sua gente, guai al lemuriano che provava quel vile sentimento. La sua lama era ferma a mezz'aria, come ipnotizzata da quegli occhioni azzurri come il cielo. La bimba non piangeva più, sembrava guardarlo con la tranquillità di chi non ha paura, anzi, un piccolo sorriso comparve sul suo visino.

Che magia era è questa? si chiese Bandar. In fondo, aveva di fronte solo una futura nemica che, quando avrebbe raggiunto l'età matura, i suoi figli, diventati adulti, avrebbero sicuramente combattuto contro la sua gente.

Il sole stava tramontando sulla pianura, i guerrieri lemuriani si stavano riorganizzando, i comandanti chiamarono i loro soldati all'ordine.

Yadiw, il vice di Bandar, cercava il suo capitano, gli altri lo stavano aspettando. Lo vide, infine, mentre raccoglieva la piccola bambina per e poi fuggire.

Yadiw odiava Bandar, gli aveva rubato il comando dell'esercito. I possenti canini emersero dalle sue labbra in un grottesco sorriso: finalmente era arrivata l'opportunità di eliminare colui che aveva ottenuto onore e gloria, mentre a lui non restava che obbedire. Si gettò all'inseguimento da solo, sapeva che poteva farcela, aveva molta più esperienza dell'altro nell'uso delle armi.

Bandar correva veloce come i cavalli degli umani, i suoi stivali falciavano l'erba alta; avrebbe portato la bimba nella terra nemica e sarebbe ritornato presto al suo accampamento sicuro di non essere stato notato da nessuno, era normale per lui inseguire i nemici anche nei loro territori.

Yadiw lo raggiunse vicino alla palude stregata, lo colse di sorpresa, urlandogli da lontano:- Vile traditore! -

Bandar si fermò di colpo, si girò di scatto e guardò il lemuriano che correva come un forsennato verso di lui: nelle mani stringeva due spade e l'odio dipinto sul suo volto era fin troppo eloquente. Fece appena in tempo a deporre la bimba a terra che Yadiw era già su di lui. Combattono selvaggiamente con ferocia, non risparmiandosi finte e fendenti.

Per un attimo Yadiw scoprì le sue difese, cosicché la spada di Bandar non ebbe nessuna esitazione, spaccando in due il cuore del suo nuovo nemico.

Mentre cadeva a terra la sua lama recise il collo senza pietà, il sangue gli entrò in bocca, lui lo sputò lontano.

Riprese in braccio la bambina e si rimise a correre.

Attraversò le colline dei mille tumuli, dove gli umani seppellivano i loro morti in battaglia e si fermò in vista di un grosso villaggio fortificato, in quel punto avrebbe aspettato la notte. Si sedette nell'erba verde, la piccola umana lo guardava sorridendo come se fosse uno di famiglia.

Il lemuriano distolse gli occhi, dentro lui era nato un nuovo sentimento, qualcosa che assomigliava alla tenerezza, certamente il suo futuro non sarebbe stato dei più rosei.

Quando i fuochi vennero accesi nei bracieri sulle palizzate, Bandar attese che la notte raggiungesse la sua massima oscurità, quindi a corse in direzione dei grossi pali appuntiti della palizzata, posta a difesa del villaggio, con la bimba, fissata sulla schiena con la tenera corteccia dell'albero piangente Hogralj, pianta che cresceva in abbondanza sulle colline: l'aveva strappata con le forti unghie e ridotta a strisce, intrecciate fino a farne una cesta, vi aveva riposto la bambina, legandosela poi sulle possenti spalle. Giunto nelle vicinanze delle mura, prese la rincorsa e con un balzo atterrò all'interno del villaggio. Le guardie non notarono nulla. Corse veloce vicino alle case umane, protetto dall'oscurità della notte, fino a quando vide una finestra aperta. Scrutò rapidamente all'interno, un uomo e una donna dormivano abbracciati in un basso giaciglio. Entrò silenziosamente, avvicinandosi ai due che non sentirono nulla.

Bandar strinse le sue forti mani sulle loro bocche, i due aprirono gli occhi terrorizzati alla vista del lemuriano. La sua voce intimò loro di stare in silenzio, se non volevano morire; si sfilò dalle spalle la cesta con la bimba e la porse alla donna impaurita. Senza dire una parola saltò di nuovo attraverso la finestra e scomparve nel buio come un fantasma rosso.

L'uomo ancora sorpreso accese un lume e si avvicinò alla bimba, illuminandola.

- Che mi venga un colpo, - disse - questa piccolina è umana. Come mai un lemuriano si prende la briga di riportare indietro viva una della nostra razza a scapito della sua vita? -

La donna, alzandosi dal letto con la bambina stretta al petto rivolta verso il marito: - Hai visto quanto è bella, deve appartenere ai nostri alleati di Thule. -

L'uomo rispose: - Ho udito dai messaggeri della sconfitta dei nostri alla "piana dei molti dolori". Sarà meglio avvertire immediatamente il nostro principe di tutto questo. -

La donna scaldò del latte sulle ultime braci del camino, prese

una ciotola, aiutando la piccola a bere, doveva essere affamata. L'uomo corse fuori e al primo soldato che incontrò, raccontò cos'era successo.

Il principe Damil venne svegliato di soprassalto dalla sua guardia che lo informò dei fatti accaduti. Diede ordine di accendere i lumi della sala grande e di portargli la bambina.

La donna entrò, portando in braccio la piccola, ad attenderla vi erano già i comandanti dell'avamposto. Quando fu in presenza del principe, gli porse la bambina.

- Aveva questa al collo - disse la donna.

Il principe prese in mano la collana.

Dopo un attimo di silenzio, si rivolse a tutti i presenti: - Appartiene al casato di Ènandil, re di Thule. Ora capisco perché il lemuriano gli le ha salvato la vita, è stata questa magica collana. Questa bimba deve essere portata immediatamente a Thule. Tu, mio fedele Timbanel, prendi una scorta e vola alla capitale dei Thulendair, e consegna loro questa bambina. -

La scorta partì poco dopo, portando con sé la misteriosa bambina.