

statale
editrice



Avantgardøn

Alessandro Orlandini

AMMENION L'ULTIMO DRUIDO E IL DESTINO DEL MONDO

ISBN 978-88-6534-041-7

copyright 2010, Statale 11 editrice

www.statale11.it

soluzioni grafiche e realizzazione

ICEDREAM

Alessandro Orlandini

**AMMENION
L'ULTIMO DRUIDO
E IL DESTINO DEL MONDO**

*Dedico questo libro
a mia moglie Enrica,
luce dei miei occhi e
faro della mia vita.
Il dono più bello
che Dio e la vita
potessero farmi.*

Ringraziamenti

Ringrazio prima di tutto mia moglie Enrica che mi ha spinto e spronato sempre ad andare avanti, che ha creduto in me e nei miei mezzi, dandomi la più totale libertà d'azione.

Inoltre, devo un ringraziamento a mio padre che, pur non avendo mai letto il genere fantasy, si è appassionato, leggendo man mano le bozze del libro e diventando il mio primo fan.

E, soprattutto, ringrazio mia madre, anche se non c'è più, perché dal cielo ha guidato la mia mano, aiutandomi a scrivere questo libro, quando credevo di non esserne capace.

L'ho sentita vicina durante tutta la stesura dell'opera, come un angelo custode, mi ha dato la carica e la scintilla per far uscire dalla mia testa questo fiume d'idee.

Personaggi e luoghi

AMMENION: ultimo druido

ETAN: padre di Ammenion

ESTER: madre di Ammenion

MOLOCH: il grande drago rosso, rappresenta lo spirito dell'acqua e del fuoco

GONAR: il leone bianco, rappresenta lo spirito della terra

KHAN: il Roc , rappresenta lo spirito dell'aria

RAMAS: Troll, amico di Ammenion, nella fortezza

DRAIMON: ultimo sommo sacerdote a capo dell'ordine dei druidi

LUCIUS: druido traditore

ALGOR: primo re Elfo

EVELINE: moglie di Algor

ARDEN: secondo re Elfo

VIVIAN: moglie di Arden

BENTHOR: primo re dei Nani

FENDOR: secondo re dei Nani

SKULL: primo re dei Troll

LENNOX: secondo re dei Troll

FENOX: primo re dei Centauri

MANDAGAN: secondo re dei Centauri
OMICRON: prima regina delle Fate
MITRIL: attuale regina delle Fate
JAMES CROSS: detto Jim, ultimo custode dello spirito di Ammenion
HAROLD CROSS: padre di Jim
HELEN KIMBALL: madre di Jim
BEN STENTON: penultimo custode e zio di Jim
FAMIGLIA BREDFORD: amici dei genitori di Jim
JOHN CARPER: capo della sicurezza personale del Presidente
BILL THOMPSON: Presidente degli Stati Uniti d'America
FRANK MILFORD: Capo di stato maggiore dell'esercito americano
COLONNELLO WALKERS: comandante della flotta di caccia americani del primo attacco
LIBERO MORGANTI: colonnello comandante della flottiglia di caccia tornado italiani nell'ultima battaglia
MONTE SIRMANN: nel 1994 è conosciuto come Monte Big Horn in Wyoming e casa della Tenebra
LAGO NIAN: lago da cui sorge Moloch il drago
LAGO MOULTRIE: luogo della baita di Ben in South Carolina
PIANURE SOLITARIE: teatro di varie battaglie e landa desertica posta di fronte al Monte Sirmann
WASHINGTON: capitale degli Stati Uniti
ARBOREA: capitale della nazione Elfa
IMMERGRUN: capitale della nazione dei Centauri
FELSEN: capitale della nazione Troll
BERGWERK: capitale della nazione dei Nani
FORTEZZA DI GALINOR: residenza dell'ordine sacerdotale dei druidi
POLSON: località della baita di montagna in Montana di proprietà dei Bredford
KORK: villaggio natale di Ammenion
KIRKLAND: villaggio nelle vicinanze di Kork

Prologo

... E la Luce creò il mondo con le verdi foreste, le alte montagne, le limpide acque, le colline, le pianure e i colorati prati in fiore. Creò la vita, dapprima ogni tipo di animale e, poi, gli Elfi con il compito di curare la natura, i Nani, ottimi fabbri e artigiani dei metalli, i Troll popolo fiero ed esperto nelle rocce, i Centauri, grandi faticatori, maestri nell'arte della costruzione e nel lavorare il legno.

Gli Gnomi e i Folletti con il compito di essere i guaritori e gli erboristi delle quattro terre.

Creò gli Orchi e i Goblin, i primi agricoltori e i secondi con il compito di allevare bestiame.

Creò le Fate, piccoli esseri dai grandi poteri e dalla grande conoscenza che avrebbero condiviso con le altre razze ogni qualvolta queste ne avessero avuto bisogno.

Le Fate furono gli esseri più belli e armoniosi del creato: alte non più di trenta centimetri, avevano alcune ali di libellula, altre di farfalla e tutte di mille colori.

I vestiti, fatti di foglie intrecciate, erano piccoli ma splendidamente confezionati.

Creò, poi, ogni sorta di essere fatato e infine creò l'uomo, ma

lo lasciò senza magia: a lui donò un intelletto superiore, con la speranza che si evolvesse a Sua immagine e somiglianza.

Dispose gli Elfi e i Centauri nelle terre del Nord, i Nani e i Troll nelle terre del Sud; gli Uomini in quelle del centro, dell'Est e dell'Ovest.

Gli Orchi e i Goblin sulle montagne dell'Ovest e infine sparse tutte le altre razze fatate per le quattro terre.

Gli Gnomi e i Folletti li lasciò liberi di vagare su tutto il mondo creato, là dove ci sarebbe stato bisogno di loro.

Per secoli, tutte le razze vissero insieme in pace e felicemente, ma l'uomo non accettava di essere senza magia, e così cominciò a studiarla in maniera avida e avventata: nacque la magia nera.

Fu per questo motivo che nella razza degli Uomini comparve l'ordine dei Druidi, sommi sacerdoti preposti alla conoscenza e alla sorveglianza del mondo, alla difesa dei più deboli, sempre pronti a risolvere tutti i problemi.

Fortunatamente, per le cinque terre anche loro impararono a padroneggiare la magia.

La magia, innata negli esseri fatati e nelle razze antiche, era la capacità spontanea di padroneggiare l'energia creatrice di tutto, utilizzandola ora per creare oggetti necessari alla vita quotidiana, ora per spostarli.

L'uomo, invece, ne era incapace, solo pochi eletti erano in grado di manipolare quest'energia e solo dopo anni di profondo studio, meditazione ed esercizio mentale.

La Luce, però, non aveva previsto che con la creazione dell'uomo aveva dato il via alla scintilla che avrebbe generato la Tenebra.

Questa, grazie alla magia di cui era intrisa tutta la terra, si alimentò per secoli dei peggiori sentimenti degli esseri viventi e in particolare dell'uomo, della sua arroganza, della sua invidia e della gelosia che provava per tutti gli esseri fatati.

Dapprima, sotto forma di una nera sfera di energia, una sorta di embrione, per poi addensarsi fino a diventare un essere corporeo.

Quando finalmente la Tenebra prese coscienza di sé, riuscì a corrompere quasi subito gli Orchi e i Goblin, non solo nell'animo ma anche nell'aspetto.

Da semplici esseri innocui e pacifici divennero feroci guerrieri in cerca di potere e terre da soggiogare.

E, intanto che questi si riproducevano e crescevano di numero andando a formare un gigantesco e incredibile esercito, la Tenebra crebbe di potere. Creò i Kurgan, esseri ibridi ottenuti dall'unione degli Orchi con i Goblin; più alti rispetto a questi ultimi, più forti e più accecati dalla sete di sangue, ma soprattutto più affidabili e facili da comandare.

E questo perché gli Orchi e i Goblin, come tutti gli esseri viventi e fatati, avevano ricevuto in dono dalla Luce, oltre alla magia, la cosa più importante: il libero arbitrio, cioè la capacità di discernere tra il bene e il male ed essere gli unici possessori della propria vita.

Questo poteva indurli a tornare tra le braccia della Luce in qualunque momento.

I Kurgan no, erano stati creati dalla Tenebra e con essa sarebbero rimasti. Avevano occhi gialli e pupille da serpente, le mani tozze e robuste possedevano unghie piene, lunghe e appuntite. I denti erano una rastrelliera di lame affilate e taglienti.

Neanche loro ebbero il dono della magia, poiché la Tenebra non era in grado d'infonderlo nelle sue creature, lei non era la Luce creatrice di tutto.

Fu per questo motivo che la Luce non poté intervenire sul mondo per distruggere la Tenebra, lo aveva lasciato totalmente libero di evolversi.

La Luce, però, decise di aiutare il mondo, trasmettendo ai rappresentanti del bene conoscenze, speranze e talismani dai grandi poteri con cui affrontare la futura e imminente guerra che si stava profilando ormai all'orizzonte...

CAPITOLO I

Ammenion, l'origine

Ammenion nacque nel paese di Kork, nelle terre del nord, un villaggio di cinquemila persone tra allevatori e boscaioli.

Nella comunità c'erano anche numerosi Elfi e Centauri, le vere razze padrone di quelle terre. Il villaggio annoverava inoltre un ristretto gruppo tra Nani e Troll.

La convivenza fra tutti era felice e serena, un equilibrio quasi perfetto regnava all'interno di Kork.

Il padre di Ammenion, Etan, faceva l'allevatore di cavalli, la madre Ester era casalinga e Ammenion era figlio unico.

Sin da piccolo aveva mostrato delle predisposizioni alquanto particolari nei confronti della magia, tanto da costringere il capo del villaggio a parlarne con i druidi.

Draimon, un giovane uomo di circa trentacinque anni e un potente druido, era stato incaricato di seguire e indagare sul fanciullo.

Originario delle terre dell'est e abituato al mare, non riusciva ancora ad adattarsi alle montagne, nonostante i suoi tanti sforzi.

Un giorno, però, accadde un fatto triste.

Stava terminando l'autunno, Etan, Ester e Ammenion, che all'epoca aveva solo sei anni, stavano portando un gruppo di sei

cavalli nel vicino villaggio di Kirkland, a due giorni di viaggio, per venderlo a un ricco proprietario terriero del luogo.

Alla fine del primo giorno di cammino, il piccolo gruppetto fu attaccato da otto Kurgan armati e assetati di sangue.

Etan cercò subito di difendere la famiglia, imbracciò la spada, scese dal carro e ingaggiò battaglia col primo Kurgan, nel frattempo Ester cercò di prendere le redini del carro per scappare con Ammenion, ma dinanzi le si pararono gli altri sette Kurgan che spaventarono i cavalli facendoli impennare e provocando il rovesciamento del carro. Madre e figlio caddero a terra.

Etan, poco avvezzo al combattimento, non durò molto: dopo pochi scambi col Kurgan giaceva a terra col ventre squarciato.

La madre si buttò su Ammenion con l'intenzione di fargli da scudo con il proprio corpo, ma i Kurgan la sollevarono dividendola dal figlio. Ammenion assistette impotente all'uccisione della donna, mentre due Kurgan la tenevano per le braccia, un terzo da dietro la colpiva con una pesante e grossa spada, tagliandola quasi in due.

Un altro di quei mostri, intanto, teneva il ragazzo che, con la testa immobilizzata, dovette guardare tutta la scena.

Ammenion si rese conto che qualcosa era scattato dentro di lui, perché sentiva una strana energia nascergli dal profondo per emergere ed esplodere all'esterno.

Il capo gruppo dei Kurgan disse: - Bene, bene. -

E guardando Ammenion aggiunse: - Stasera banchetteremo egregiamente. -

Fu allora che Ammenion reagì.

Prima gridò: - Nooo... -

E, poi, con gli occhi che gli erano diventati luminosi come due torce, iniziò a salmodiare incantesimi in un'antica e strana lingua.

In seguito, il Kurgan che lo teneva fu sbalzato e mandato a sbattere contro il tronco di un albero, mentre dalle mani di Ammenion fuoriuscì una serie di lingue di magico fuoco blu, che avvolsero tutti i Kurgan presenti, riducendoli in pochi istanti in fumanti montagnole di cenere.

Quella era magia innata.

Ammenion cadde in ginocchio, con le mani per terra e la testa china cominciò a respirare affannosamente: era esausto per lo sforzo sostenuto. Cercò di calmarsi e di riprendere il controllo, ma quello che i Kurgan avevano fatto ai suoi genitori era ferocemente presente, inciso a fuoco sulla pelle, e marchiato nella sua mente. L'utilizzo della magia da parte di Ammenion non passò inosservato al villaggio di Kork, Draimon avvertì subito un cambiamento nell'equilibrio dell'energia magica, capendo così cos'era accaduto.

Rintracciare l'origine di quella potente magia fu un gioco da ragazzi per il druido.

Radunò, allora, un contingente d'individui del villaggio e andò in cerca dei sopravvissuti, sperando di trovare ancora qualcuno vivo.

Quando arrivarono, trovarono i sei cavalli, che Etan doveva vendere, legati ordinatamente a un albero. Il carro era ancora rovesciato, ma i due destrieri che lo trainavano non erano scappati, stavano vicini a uno straziante quadretto.

Per terra c'erano i corpi di Etan ed Ester, ricomposti alla meglio, in mezzo a loro, seduto per terra a reggergli le teste, c'era Ammenion: lo sguardo fisso nel vuoto, sul volto aveva dipinto un'espressione dura, severa, propria di un adulto e non di un bambino di sei anni.

Quando Draimon cercò d'interrogare Ammenion su quanto fosse accaduto, non ricevette risposta.

Ammenion si rifiutava di parlare o anche solo di guardare qualcuno di loro.

Draimon, allora, decise di compiere una fusione mentale col ragazzo; invocando uno speciale incantesimo riuscì a penetrare nella mente del giovane, rievocando gli ultimi episodi di quei giorni.

Apprese dell'attacco, ma soprattutto vide in quale modo Ammenion aveva reagito, vide la sua magia innata.

E capì che era lui il prescelto, destinato a salvare tutti loro.

Ammenion cercò di ribellarsi, ma era troppo stanco e sfinito per resistere al druido, quindi cedette, inondando la mente di Draimon con tutto l'orrore di cui era stato testimone.

Quando la fusione mentale terminò, sia Ammenion sia Draimon avevano il viso rigato di lacrime. Intorno a loro, intanto, si erano radunati gli individui che Draimon aveva portato con sé, in rispettosa e silenziosa attesa.

Draimon aggiornò tutti su quanto era successo ed espose il timore che ormai aleggiava sui presenti: - Non solo è grave quanto è successo per le nostre terre, per questo ragazzo e la sua famiglia, ma perché significa che la Tenebra si è messa in moto. Il fatto più preoccupante, poi, è che nessuna sentinella di confine, né degli Elfi, né degli Uomini, né dei Centauri si sia accorta di niente. E, di sicuro, otto Kurgan non passano inosservati. -

Detto questo, radunò il gruppo, fece risistemare il carro e, legati i sei cavalli a quest'ultimo, vi salì con Ammenion per tornare al villaggio di Kork.

Per tutto il viaggio di ritorno Ammenion non disse nulla, ogni tanto si girava verso Draimon come se sapesse che solo lui poteva capire il proprio grande dolore.

Nei suoi occhi il druido riuscì solo a vedere sofferenza, un'acuta e profonda angoscia, e tanta rabbia: una rabbia che reclamava la sua vendetta, anche se lui era solo un bambino di sei anni.

Arrivati al villaggio, Draimon si occupò di portare a casa Ammenion e farlo riposare: appena toccò il letto, infatti, crollò in un sonno liberatorio.

Dormì per un giorno e per una notte, poi, quando finalmente si svegliò, Draimon si rese conto di non avere più davanti un bambino, ma un uomo.

Celebrarono il funerale di Etan ed Ester, secondo la tradizione della Luce e dei druidi, cioè con la cremazione.

Con il fuoco purificarono i loro corpi e le loro anime.

Finito il rito, Draimon rimase col ragazzo per qualche altro giorno, si era accorto che di tutte le persone che aveva intorno, Ammenion preferiva la sua compagnia.

Si attiravano a vicenda, probabilmente perché molto simili.

Poi, una mattina, Ammenion a sorpresa parlò: - Senti, druido, perché non mi porti con te nella vostra rocca? -

- È una fortezza e si chiama Galinor. -

- Sì, sì va bene, sarà come dici tu. Allora, mi porti con te? -

- Sì, ti porterò con me, se è questo ciò che vuoi veramente, ma c'è una cosa che devi ricordarti. -

E nel dire questo Draimon assunse una severa austerità che mise seriamente a disagio Ammenion.

- Io sono e resterò Draimon, il tuo maestro. E se vorrai vivere con me a Galinor, dovrai mostrarmi un po' più di rispetto. Siamo intesi? -

- Sì, maestro Draimon. - balbettò spaventato Ammenion.

Draimon, visto il risultato ottenuto, cambiò nuovamente tono, e con fare affettuoso e paterno disse: - In pubblico dovrai chiamarmi Maestro, ma in privato Draimon andrà benissimo. -

E, poi, lo abbracciò forte per fargli capire che non sarebbe mai stato più solo.

- Stai tranquillo adesso, è tutto passato, un nuovo futuro ti aspetta. -

L'indomani mattina all'alba, partirono alla volta di Galinor, attraversarono tutte le terre del nord in direzione sud, fino ad arrivare nel cuore delle terre centrali.

Quando arrivarono, dopo circa dieci giorni di viaggio, furono accolti con gran calore e affetto; anche Ammenion che era stato per lo più taciturno per quasi tutto il viaggio, si lasciò andare a commenti di entusiasmo, a sorrisi e abbracci.

Un enorme Troll delle montagne, Ramas, lo prese subito in simpatia e, ponendoselo cavalcioni sulle spalle, gli diede il benvenuto ufficiale e lo accompagnò a fare il giro della fortezza. Da quell'altezza era davvero un bel vedere.

Passarono gli anni e Ammenion crebbe, nel fisico e nello spirito, conobbe tutte le razze del creato e da queste apprese molto.

Dai Nani imparò l'arte del combattimento con l'ascia bipenne e con quella a lama unica, dai Troll il combattimento con ogni tipo di lancia, picca e alabarda, per non parlare delle mazze.

Dai Centauri imparò il combattimento con le due spade, dagli Elfi il tiro con l'arco, dagli Gnomi e dai Folletti le arti curative e le conoscenze delle erbe. Ma fu da Draimon che ricevette le nozioni più importanti: le conoscenze magiche e quelle che riguardavano il suo spirito e la sua anima.

Ben presto Ammenion si rese conto che tutti gli occupanti della

fortezza stavano investendo su di lui tutte le loro energie: lo ammiravano, lo rispettavano e lo guardavano come se egli fosse l'unica speranza per tutti loro.

Grande amicizia strinse poi con le Fate, esseri che letteralmente ammirava e adorava, di loro amava la leggiadria, la delicatezza e la grande forza che possedevano, benché di piccole dimensioni.

Quando Draimon fu eletto Sommo Sacerdote, capì che qualcosa stava cambiando e che un evento importante stava per succedere. Le lezioni che gli impartiva Draimon stesso s'intensificarono e una volta udì una frase alquanto sibillina che lo fece riflettere.

Stavano nella camera del Sommo Sacerdote, quando questi gli disse: - Ricordati, Ammenion, qualunque cosa accada, qualunque cosa *mi* accada, io ti ho amato come un figlio, ti amo e ti amerò sempre come tale, ricordatelo per sempre. -

- Ma Draimon... -

- Zitto, fammi finire. Devi tenere a mente anche un'altra cosa: tu sei la speranza, l'unica speranza di vittoria e libertà per la gente libera di questo mondo. Un giorno sarai da solo a combattere contro il Male, anche se noi saremo sempre con te. -

Detto questo, Draimon non fece mai più riferimento ad Ammenion di questa chiacchierata, anzi, qualche giorno dopo, lo mandò in missione dagli Elfi per ricercare nei loro antichi libri alcune informazioni importanti relative alla creazione del mondo.

La cosa strana per Ammenion fu di pensare, per l'intera durata del viaggio, a Draimon e al suo vecchio amico Ramas, come se, in cuor suo, sapesse che non li avrebbe mai più rivisti.