

Terre di Mezzo 1

Samuele Vinanzi

PRECT EN RAHKOON
SPETTRO DI GHIACCIO



Edizioni La Zisa è un marchio
© La Zisa Comunicazione soc. coop.
www.lazisa.it

ISBN 978-88-6684-048-0

Tutti i diritti di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento, totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi microfilm e copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi e concessi solo con autorizzazione autografa dell'editore.

*Al Prect en Rabkoon,
ai miei veri amici,
grazie ai quali tutto questo è stato possibile.*

Prefazione

“La fantasia non è altro che memoria dilata o composta”: così si esprime Vico ne *La scienza nuova*.

Il romanzo di Samuele Vinanzi rappresenta una perfetta sintesi dell’affermazione di Vico, perché in esso la fantasia si coniuga con i circuiti della memoria e li riorganizza, proprio dopo averli squadernati.

Il percorso, attraverso cui si snoda *Prect en Rabkoon. Spettro di ghiaccio*, è multiforme e intrigante, capace di raccogliere le istanze del genere fantasy, ma anche quelle del romanzo di avventura e, per certi versi, del giallo. In primo piano si ravvisa l’esperienza dell’*high fantasy* di Tolkien, che costituisce una sorta di sostrato ‘poietico’, a partire dal quale viene elaborato un universo mitologico ‘implacabile’, in grado di contemplare ogni aspetto della costruzione narrativa.

L’adesione dell’autore a più stimoli letterari potrebbe, a primo impatto, far pensare semplicemente a un prodotto postmoderno. Basta, però, scorrere soltanto le prime pagine per capire come questa prospettiva sia riduttiva: nel romanzo le contraddizioni e gli interrogativi sono solo la premessa di una cornice razionalmente nitida e minutamente definita.

Prect en Rabkoon accoglie al suo interno due direttrici fondamentali: quella della memoria e quella dei sentimenti.

Con la memoria, come abbiamo già accennato, fa i conti l’intera azione promossa dall’opera. Secondo un criterio di *Ringkomposition*, mano a mano che si procede, si sviluppano e si recuperano elementi avanzati nella prima parte del romanzo: dall’infanzia, dal passato, si arriva all’età adulta, al presente, dove però continuano a scorrere gli spettri, le persone e anche gli affetti di una volta. È proprio in questo modo che nell’epilogo trovano una loro ragione tutti quei nodi presentati come aperti fin dall’inizio. Nexos si rivela un vero e proprio sacerdote del ‘bene’, mediante una predisposizione di spirito, che lo mette da sempre in confronto con la morte. C’è un destino circolare che lega tutte le vicende e che obbliga spesso il lettore a ripensare la propria angolazione ‘visiva’.

Il secondo motivo-guida che regge il testo è, poi, quello dei sentimenti. Il romanzo disegna una semantica dei sentimenti complessa e convincente, che riesce a sintetizzare passioni giovanili e atteggiamenti maturi, scelte e ripensamenti, errori e ostinazioni. Sopra ogni cosa brilla l’amicizia: *Prect en Rabkoon* è, innanzitutto, un romanzo dedicato all’amicizia, grazie alla quale si struttura un cosmo valoriale ricco e mai banale, che non può lasciare indifferente chi legge e che offre spesso materiale degno di riflessione.

Personaggio principale è Nexos, ma si può tranquillamente affermare che il romanzo sia a ‘protagonista plurale’, perché il risultato ‘positivo’ del finale, sebbene tenda a condensarsi su filoni sempre più ridotti, è comunque il frutto dell’azione del gruppo e non solo del valore dei singoli. Non si può non notare, peraltro, come Samuele Vinanzi sappia sapientemente disattendere molte delle aspettative che il lettore si forma nel corso dell’azione.

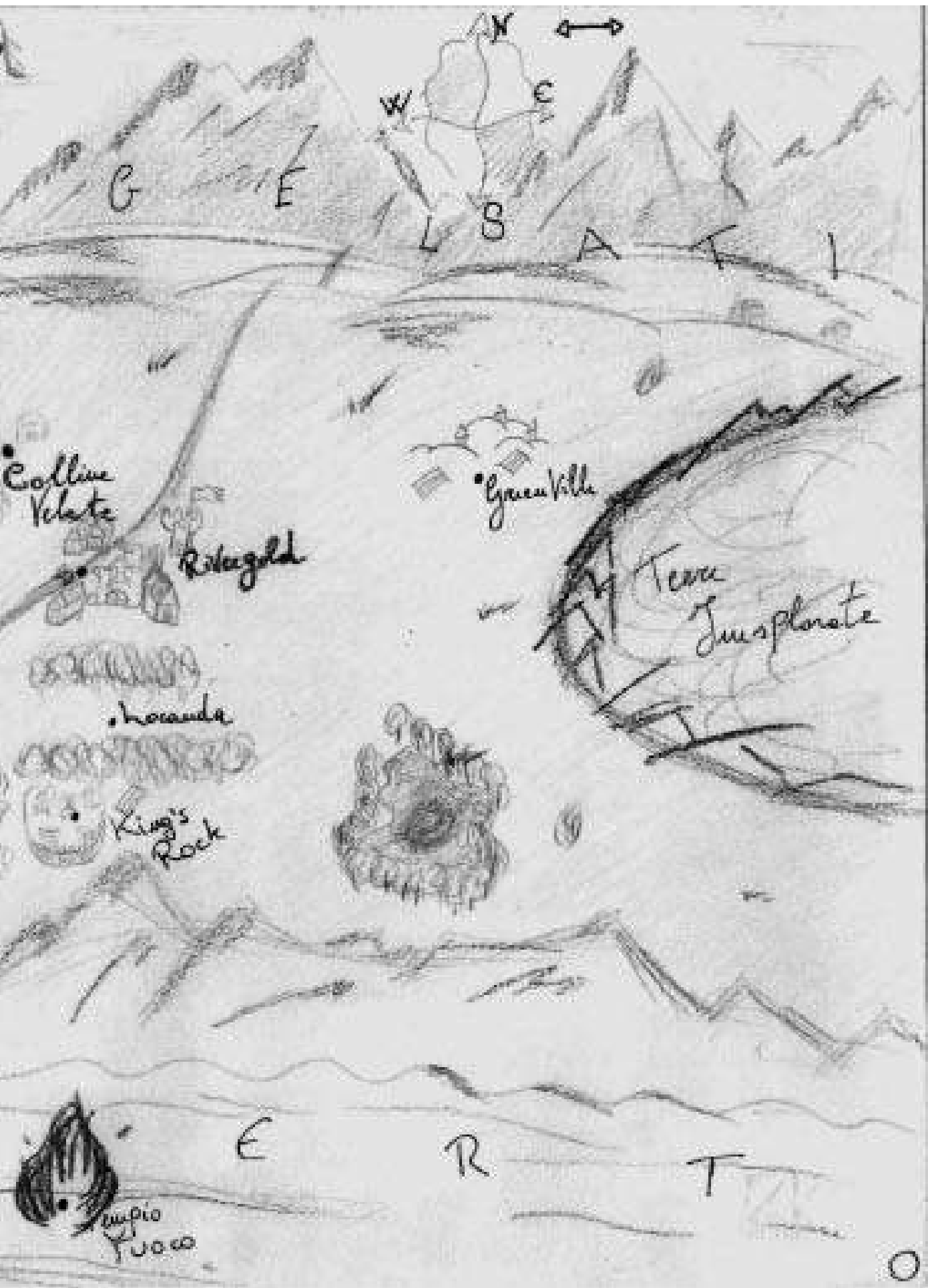
Figura straordinaria e affascinante è, ancora, Rashwe, che, in qualche modo (incorniciato da un profilo a volte minuziosamente descritto, altrove un po’ criptico e capace di incuriosire), segue la medesima parabola del *Prect en Rabkoon* in chiave rovesciata. La sua cattiveria ‘di ghiaccio’ è una splendida metafora del male: al calore degli affetti si oppone una glaciazione diabolica. Al mondo variegato, sporco, magmatico del *Prect en Rabkoon* fa da contrasto il disegno freddo e malvagio di Rashwe. In lui si coglie l’uniformità gelata e pericolosa di chi non si immette nei cammini tortuosi della vita.

Il vero protagonista dell’opera è, comunque, il cristallo, che quasi mediante un processo di risemantizzazione per ‘antifresi’ diventa immagine paradossale di un materiale molto resistente e quasi indistruttibile. Di cristallo è la residenza di Rashwe; i Cristalli Elementali sono la chiave per riuscire nell’impresa; il cristallo è iscritto nel nome di uno dei protagonisti (CristalEyes); e ancora cristallina, con una forza metaforica che chiude bene tutto il quadro dell’opera, è la memoria di Nexos verso i suoi amici. E proprio questa memoria cristallina segna il ritorno a casa e la fine ‘aperta’ del romanzo.

Maurizio Massimo Bianco

Il passato. Una scia che si allunga dietro di noi e innanzi a noi, tracciando la nostra vita. Abile orologiaio, che sa muovere fini meccanismi. La nostra più grande gloria o la nostra debolezza più grande. Uno spettro che torna a tormentarci, notte e giorno, finché non avremo modo di affrontarlo. Ed è proprio il passato che, certe volte, muove i nostri passi verso quello che diverremo, poiché il nostro più grande desiderio è essere liberi, ma non possiamo esserlo se la più grande prigionia è dentro di noi. E non sia mai detto che l'occasione fa solo l'uomo ladro, poiché crea anche i grandi individui.





Prologo

Era una notte fresca e stellata quando tutto iniziò.

I druidi di Colline Velate avevano da poco celebrato Alban Heruin, il solstizio d'estate, il giorno più luminoso dell'anno.

La cornice di legno della finestra scricchiolò quando il ragazzo vi si arrampicò, per poi saltar giù, fuori dalla capanna. Era un elfo giovanissimo e mingherlino, sui dodici anni. I suoi capelli dorati contrastavano con i suoi vestiti scuri e vecchi, rattoppati in più punti. Gli occhi erano di un intenso limpido blu, specchio della sua anima; le orecchie terminavano a punta, come tutti i membri della sua razza. L'elfo si allontanò dal villaggio avvolto nel sonno per dirigersi, sotto una luna velata di nuvole, nel bosco che abbracciava il centro abitato. Il passo del ragazzo era svelto e ben presto gli alberi lo avvolsero e lo accolsero nel loro fogliame sacro.

La luna si trovava al suo apice, le stelle brillavano tremule. Il ragazzo camminava ormai da un po'. Il suo sguardo cominciò a saettare da un punto all'altro del luogo: più andava avanti, più aumentava dentro di sé la sensazione di essersi perso nel bosco notturno. Ogni tanto si fermava, chiedendosi se non fosse meglio tornare a casa e si volgeva indietro, poi esitante riprendeva a camminare, ma gli alberi erano sempre gli stessi e il giovane iniziava a sentire i nervi che crollavano. Era abituato a vivere in mezzo alla natura, abitando a Colline Velate, ma la notte lo smarriva sempre. Avanzava e il suono dei suoi passi svaniva come il suo senso d'orientamento. Finalmente, sentì una voce.

«Nexos, da questa parte!».

Rincuorato, iniziò a correre nella direzione da cui proveniva quel grido, che per lui risuonava come un canto di salvezza, e ben presto si ritrovò innanzi i suoi migliori amici: i due esseri alati, Drakarn e CristalEyes.

Il primo aveva i capelli neri, i lineamenti marcati, sempre relativamente alla sua tenera età, e aveva una massiccia costituzione. Era quel tipo di ragazzo di cui si poteva leggere facilmente il futuro: Drakarn, quasi senza dubbio, avrebbe preso una via diversa da quella del padre studioso, sarebbe diventato un guerriero.

CristalEyes, invece, era appassionato di giochi strategici e di duelli. Ogni volta che si giocava a nascondino, lui era quello che riusciva sempre a trovare tutti e a non farsi trovare. Lui e Drakarn amavano le lotte con le spade di legno, in bilico sul fiume. Possedeva una strana combinazione di capelli e occhi chiarissimi e una carnagione molto più scura. Anche se la struttura ossea particolare della loro razza li rendeva vulnerabili agli urti, i due sembravano

molto resistenti per la loro età; tutto a parte le ali, che dovevano ancora formarsi completamente, anche se sulle spalle dei due facevano già bella figura.

Gli esseri alati erano una stirpe di creature, molto simili a umani, che abitavano nelle fredde cime delle montagne, ed era piuttosto difficile vederne in giro per il continente. Le famiglie di Drakarn e di CristalEyes si erano allontanate dalle loro comunità dei Monti Innevati molti anni prima, in circostanze misteriose.

Insieme a loro vi erano gli altri due membri del gruppetto di amici. Il primo era Sharx, un mezz'elfo dagli occhi scavati, malgrado la giovane età, evidente segno dei duri allenamenti cui era sottoposto. I suoi occhi erano verdi e i suoi capelli lunghi e di colore perlaceo. Era rimasto orfano molto piccolo, ed era stato accolto in casa da un maestro di combattimento corpo a corpo, presso il villaggio, che lo sottoponeva a duri esercizi fisici e mentali. Si diceva che quest'uomo provenisse da lontane terre a est, ma poco si sapeva sul suo conto.

L'altro era Darkmeet, l'unico umano del gruppo, un ragazzo un po' cupo e solitario, ma i suoi amici non se ne curavano più di tanto. Darkmeet amava spesso vantarsi perché era l'unico tra loro a cui iniziava a crescere una rada barba sul mento.

Drakarn e Sharx portavano a tracolla due piccoli archi di scarsa qualità che si erano procurati dopo un inverno di lavoro.

Nexos fece scorrere lo sguardo su ognuno di loro e sospirò di sollievo: non si era perso. Al contrario di tutti i suoi amici, lui non amava il combattimento, né il lavoro fisico, ma preferiva passare il suo tempo a contemplare la natura, a disegnare e a svolgere passatempi tranquilli. Sapeva bene che questo dispiaceva a suo padre, che era il miglior guerriero del villaggio e a cui sarebbe piaciuto molto un discendente che seguisse la sua strada.

«Nexos, finalmente» disse Drakarn. «Sono quasi venti minuti che ti stiamo aspettando, non abbiamo tutta la notte! Andiamo, su».

L'elfo annuì: il motivo per cui erano riuniti lì, anche se contro la volontà dei loro genitori, era andare a caccia. Benché egli, come già detto, disprezzasse le armi, non avrebbe perso l'occasione di stare con i suoi amici e non avrebbe mai tollerato l'idea che loro si stessero divertendo senza di lui.

Il gruppo di ragazzi si mise presto in cammino all'interno del bosco, alla ricerca di qualche facile preda. Chiacchieravano tra di loro a bassa voce, mentre Darkmeet camminava silente, le braccia conserte davanti al petto.

Più di una volta quella notte si librarono in cielo stormi di uccelli, svegliati e spaventati dal sibilo delle frecce e dallo scoccare degli archi di Drakarn e Sharx, ma quello fu il massimo che riuscirono a ottenere: non erano mai andati a caccia col buio e non se la stavano cavando bene. Pazienti continuarono a tentare, per molto tempo.

Ben presto, però, Darkmeet perse la pazienza e sbottò: «Oh, basta! Sono ore che proviamo e proviamo senza successo. È inutile continuare ed è inutile restare qui, sono stato uno stupido a venire, potevo starmene a dormire. Io me ne torno a casa!».

Non ebbe nemmeno il tempo di muovere un solo passo che Sharx alzò una mano per zittirli, indicando con l'altra un punto in mezzo alla vegetazione: a una certa distanza da loro si stagliava la figura di un cervo maschio in piena salute, con delle lunghe corna che tracciavano un complesso disegno in aria e con due grandi occhi neri che li scrutavano.

Gli occhi di Nexos brillarono a quella vista ed egli pensò, tra sé e sé: “Quell'animale è il più bello che abbia mai visto. Non merita di morire come una preda di caccia”.

Di diverso parere fu apparentemente Sharx, che aveva già incoccato una freccia nel suo arco. Ma il cervo, scaltro, non si lasciò prendere di sorpresa: si rese rapidamente conto della loro presenza, si voltò e fuggì prima ancora che il mezz'elfo potesse rilasciare la corda.

CristalEyes, anch'egli pronto di riflessi, gridò: «Prendiamolo!» e si mise a correre, seguito a ruota da tutto il gruppo. Nexos era sempre l'ultimo.

L'animale risvegliò persino l'interesse di Darkmeet, che si mise a correre insieme agli altri, i ragazzi che, all'epoca, considerava ancora i suoi veri amici, tutto ciò in cui credeva.

Corsero per parecchio tempo e si addentrarono sempre più nel bosco, che mai nessuno di loro aveva attraversato per intero. Il cervo era veloce come un fulmine, correva senza fermarsi, accarezzato dal vento sul dorso. Continuava a distanziarli ma i ragazzi non demorsero, eccitati dal fatto di aver scoperto una creatura così fiera e maestosa. Non osarono nemmeno provare a colpire per quanto era rapida e intelligente la bestia. In testa stava CristalEyes, che involontariamente capitanava il gruppo, e in coda Nexos: benché fosse un elfo e potesse correre più rapidamente di tutti gli altri, la sua debole costituzione lo svantaggiava. Dopo quella che parve un'eternità, i ragazzi si ritrovarono inaspettatamente in un punto in cui, al di là degli alberi, si apriva una radura.

I cinque si fermarono all'improvviso, ansimanti, a osservare il luogo. L'erba veniva piegata dalla dolce e fresca brezza notturna, mentre si udiva perfettamente il fruscio delle foglie sugli alberi, unito al canto delle cicale che si trovavano a loro agio in quella notte estiva.

Il cervo era scomparso.

«Dov'è finito?» chiese l'elfo, guardandosi attorno.

«Vorrei poterti rispondere, Nex, ma sono più confuso di te» gli rispose CristalEyes.

«Ma non può essere sparito nel nulla... voglio dire... era davanti a noi, no?»

E anche se andava veloce, cioè... l'avremmo raggiunto o anche semplicemente... visto andare, no? O magari...».

«Stai zitto!» sbottò ancora una volta Darkmeet. Sul suo volto si leggeva l'amarezza e la stizza per aver perso quella preda.

Nexos sussultò all'ordine secco dell'umano, ma Drakarn intervenne e l'ammonì: «Darkmeet, stai calmo con Nex, d'accordo?».

L'umano gli rivolse un'occhiataccia, poi volse lo sguardo a osservare la radura.

«Magari se continuassimo a cercare lo troveremo da qualche parte» suggerì Sharx, che aveva ancora l'arco in mano, abbassato.

I ragazzi seguirono il suo consiglio e iniziarono a percorrere lo spazio erboso diretti verso l'altra parte, dove ricominciava il bosco. Non notarono niente di strano finché non giunsero nei pressi del limitare opposto: dall'oscurità degli alberi emersero tre figure che si fermarono di fronte a loro. Erano tre ragazzi, più grandi di circa tre o quattro anni dei cinque cacciatori: alla sinistra vi era un umano, vestito malamente e molto muscoloso, con la faccia minacciosa ma stupida; alla destra un drow, un elfo scuro, di statura bassa, con la pelle nera, gli occhi rossi e malvagi e i capelli bianchi, che sghignazzava mentre li osservava. In mezzo ai due stava il terzo ragazzo, il più grande tra tutti i presenti: era un umano anche lui, dai capelli rossi, scompigliati e dagli occhi intelligenti, dotato di un certo fisico, non certo eccessivo, che lo rendeva piuttosto attraente.

I ragazzini rimasero fermi a osservarli, increduli: erano i ragazzi della banda rivale, i loro nemici giurati, per cui non avrebbero avuto né ricevuto pietà. Il ragazzo che stava al centro si chiamava Rashwe ed era il capogruppo. Provenivano da un piccolo insediamento a poca distanza da Colline Velate, Shackbale, composto da una manciata di capanne raggruppate intorno a un grande falò che la notte donava tepore ai pochi abitanti. Sin da quando erano piccoli, i ragazzi di Shackbale avevano mostrato la loro indole malvagia e prepotente, per questo vigeva tra i due gruppetti un'ostilità oramai nota anche agli adulti, che più volte avevano dovuto intervenire per separarli.

I tre rimasero fermi, compiacendosi di fronte alle facce stupite degli altri. I ragazzini non si sarebbero mai aspettati di incontrarli lì, nel mezzo del bosco notturno.

Rashwe, al solito, emanava la sua solita aura di potenza e di superiorità, che influenzava tutti gli altri membri del suo gruppo. Dai loro sguardi si sarebbe detto che non erano lì per caso, ma che li avessero attesi intenzionalmente.

«Cos'è successo?» chiese loro, in tono canzonatorio, il capogruppo. «Non avete ancora imparato a parlare? O le vostre mamme vi hanno proibito di parlare agli estranei?».

Drakarn fece un passo in avanti, ma CristalEyes lo fermò con un braccio: sapeva che loro volevano solo provarli, ma Drakarn, che teneva particolarmente al suo orgoglio personale, non voleva essere fermato; in effetti però non si oppose realmente all'amico.

Rashwe continuò la sua provocazione, soddisfatto dell'effetto che avevano suscitato le sue parole: «Oh, il povero Drakarn non può venire fin qui a picchiarmi? Scusa se te lo dico, ma il tuo amico, per quanto idiota sia, fa bene a tenere legato un cane come te».

I suoi amici risero di gusto e fu allora che la rabbia colse anche CristalEyes, il quale mollò la presa sul compagno, scattando insieme a lui verso i tre adolescenti. Questi assunsero un'espressione furbesca nel vedere la loro reazione e indietreggiarono, ritirandosi tra gli alberi.

«Cristal! Drakarn!» li chiamò inutilmente Nexos, quindi iniziò a correre dietro di loro. Sharx e Darkmeet non poterono non fare altrettanto.

I tre ragazzi fecero finta di farsi raggiungere facilmente, ma fu solo un trucco: iniziarono a correre sempre più rapidi, rallentando poi per farsi seguire e accelerando nuovamente quando la distanza si accorciava. In questo modo si garantirono l'inseguimento. Difatti esso proseguì per alcuni minuti, finché, esattamente come prima, gli alberi non scomparirono all'improvviso, lasciando il posto a un'ampia radura il cui limite opposto non si scorgeva a causa dell'oscurità.

Rashwe e i due compagni spiccarono un salto e si portarono dietro una trincea naturale, creata dalla terra sul fianco di una collinetta. Drakarn e CristalEyes si fermarono di botto e con loro anche gli altri. Ma fu una mossa errata: da dietro la trincea sbucarono almeno una decina di ragazzi, appartenenti al gruppo rivale, che iniziarono a tirare pietre contro i cinque amici.

L'aria fu attraversata da sibili: Sharx fu colpito sulla gamba, Drakarn fu preso invece in più punti, ritrovandosi la pelle dolorante di chiazze viola sotto i vestiti; una pietra, più precisa delle altre, colpì Nexos in fronte. Il povero elfo chiuse gli occhi e fu sbalzato all'indietro dal colpo; sentì la testa scoppiare dal dolore e non ci vide più. Macchie nere gli si mossero di fronte agli occhi sbarrati, mentre gemeva forte, a terra. Sentì dei suoni confusi attorno a sé, ma la sua mente non riuscì a distinguere molto, dolorante com'era in quel momento. Si portò le mani alla fronte e le sentì bagnate. "Sangue", pensò.

Nel frattempo CristalEyes, Darkmeet e Drakarn non avevano perso l'occasione per saltare addosso ai ragazzi, dimostrando una buona dose di coraggio ad attaccare avversari più grandi e più numerosi di loro. Inferociti alla vista di Nexos caduto e sanguinante, si lanciarono alla carica e iniziarono a tirare pugni diretti ai volti degli avversari.

CristalEyes cercò di attaccarne uno mentre ancora era per aria ma man-

cò il suo bersaglio, che invece lo colpì tenendo un sasso chiuso in mano, mirando verso la schiena. L'essere alato non fu sbilanciato dal colpo ma digri- gnò lo stesso i denti, maledicendo il suo aggressore. Drakarn e Darkmeet furono più fortunati: il primo colpì un ragazzo sul collo, facendolo accascia- re a terra, senza fiato, mentre l'umano ne afferrò uno per le spalle e lo col- pì con una testata. Sharx, accanto all'elfo, posò l'arco: non voleva rischiare di uccidere nessuno. Il mezz'elfo rimase a osservare il combattimento che infuriava attorno ai tre suoi amici, e pensò a cosa fare. "Non posso usare le frecce e non posso unirmi alla mischia, perché sono in troppi, ma posso sempre usare le loro stesse armi!".

Con un sorriso furbesco, si affrettò a chinarsi per raccogliere il sasso che l'aveva colpito sulla gamba. Si rialzò, giusto in tempo per schivarne un altro, chiuse l'occhio destro per prendere la mira e lo lanciò verso la banda avver- saria, mirando al ragazzo più vicino a lui. Il colpo andò a segno, facendo ca- dere il bersaglio.

La lotta proseguì ferocemente per lunghi minuti, mentre le grida dei ra- gazzi andavano diffondendosi nel silenzio della notte. I tre che si erano but- tati in mezzo alla banda ne avevano picchiato per bene molti ma avevano in- cassato troppi colpi e stavano cedendo sotto l'assalto implacabile dei nemici.

Sharx rimase indietro, almeno finché non fu raggiunto da due ragazzi che lo coinvolsero in un corpo a corpo, in cui il mezz'elfo si destreggiava molto bene: di sicuro avrebbe sopraffatto gli avversari se non fosse stato per la dif- ferenza di età.

Nexos, invece, si andò rialzando a poco a poco, tenendosi il palmo destro premuto sulla fronte.

Era un tipo pacifico, ma in quel momento non poteva fare a meno di sen- tirsi pervadere da odio e rabbia per quanto era successo. Non gli piaceva li- tigare, non gli piaceva la violenza e non poteva sopportare di sapere che qualcuno gli aveva fatto una cosa simile. Tornò lentamente eretto e strinse il pugno sinistro. Un brivido gli percorse la schiena, freddo e caldo allo stesso tempo, come una scarica di energia. Strinse ancora di più il pugno finché non gli si conficcarono le unghie nella carne.

In quel momento, gli steli d'erba ai suoi piedi si piegarono, come schiac- ciati da una forza invisibile.

La rissa continuò a imperversare, sempre più violenta.

Alcuni ragazzi della banda rivale erano a terra, con il labbro sanguinante o con un occhio nero. Fra i ragazzi di Colline Velate quello messo peggio era Drakarn, il quale si era avventato contro più avversari assieme e per questo ora presentava lividi su tutto il corpo e sul volto. Sharx era stato immobiliz- zato da due ragazzi che lo stavano picchiando.

Tutto il subbuglio non dava cenni di voler smettere, ma a un tratto una

voce adulta e massiccia risuonò nell'aria, imponente: «Cosa sta succedendo qui? Fermi tutti!».

Come d'incanto la violenza cessò e tutti guardarono, impauriti, nella direzione dalla quale era giunta l'imposizione: da un lato della radura si avvicinavano, in corsa lenta, tre uomini armati, i quali portavano indosso l'uniforme delle guardie di Colline Velate: la manica sinistra di cuoio pesante e la cotta di maglia. Erano molto probabilmente accorsi in seguito alle urla.

Il panico si diffuse tra i ragazzi: se fossero state davvero guardie del villaggio allora li avrebbero riportati a casa e avrebbero comunicato ai loro genitori cosa stavano facendo; inoltre erano pur sempre adulti, e in quella comunità i più giovani avevano un reverenziale rispetto per coloro i quali erano più anziani di loro.

Alla vista di alcuni ragazzi della banda rivale che retrocedevano, una delle guardie tuonò: «È meglio che non vi muoviate da lì o peggiorerete le cose! Non avete dove andare a meno che non decidiate di passare i prossimi anni nascosti tra gli alberi!».

A quelle parole i ragazzi di Shackbale esitarono un attimo ma infine ripresero la ritirata. Invece Drakarn, CristalEyes, Nexos, Sharx e Darkmeet rimasero immobili, non sapendo che fare. Ognuno attendeva che un altro di loro avesse un'idea per sfuggire alle grinfie delle guardie. Queste ultime continuarono ad avanzare, iniziando a correre più rapidamente per raggiungere i fuggiaschi, quando quella in testa si bloccò di scatto, calando il capo e iniziando a fissare il vuoto davanti a sé con occhi vitrei, come se fosse stato assalito da un forte e improvviso crampo allo stomaco.

Le altre due andarono quasi a sbattergli contro e inarcarono un sopracciglio, confusi. Ma ecco che quella guardia ebbe uno spasmo e poi iniziò a tremare leggermente, battendo i denti; allora i suoi colleghi imprecarono e il più in fretta possibile gli avvolsero le braccia attorno al petto, cercando di bloccarlo.

«Dannazione!» gridò una delle guardie verso quest'ultimo. «La pozione! Cosa ne hai fatto, stolto d'un uomo?».

Proprio allora spirò un freddo vento notturno, che andò a scuotere l'erba a terra e le fronde degli alberi. Nessuno dei ragazzini riuscì a capire cosa stesse accadendo e tutti si guardarono in faccia, alla ricerca di una spiegazione.

Sia Nexos che Rashwe alzarono gli occhi al cielo e inorridirono: il vento stava scostando le nuvole davanti alla luna, che quella notte si trovava in plenilunio.

Il corpo della guardia fu scosso da tremori ancora più violenti, mentre i suoi colleghi faticarono a tenerlo fermo; uno di questi prese rapidamente dalla tasca una piccola fiaschetta nera, ma era ormai troppo tardi: il suo compagno lanciò un urlo, mentre il collo andava allungandosi, il corpo si ricopri-

va di una folta peluria e i muscoli si gonfiavano innaturalmente, deformandone l'aspetto. La colonna vertebrale si incurvò creando una gobba accentuata, i denti si allungarono in appuntite zanne bianche e gli occhi si colorarono di rosso, mentre la sua altezza crebbe arrivando quasi ai due metri e mezzo. Tutta la trasformazione durò non più di dieci secondi: fu rapida e violenta. Le povere guardie non poterono più tenerlo fermo dal petto quindi provarono, non sapendo che fare, a bloccarlo dalle gambe.

L'uomo aveva assunto la forma mostruosa del Crinos: così veniva chiamato in quella terra. Anticamente gli uomini credevano che fossero dei mostri mandati dagli dei come segno di ira o disapprovazione; si scoprì che erano individui affetti da una malattia nota come mannarismo, che trasformava il loro corpo ogni volta che veniva esposto ai raggi della luna piena. Il nome Crinos rimase col tempo. Benché il malanno fosse molto raro, i più bravi alchimisti erano da tempo riusciti a produrre un distillato in grado di bloccare la mutazione, se assunto con regolarità. I mannari, dunque, avevano l'opportunità di tenere nascosto quel loro segreto agli occhi della comunità.

La bestia strinse i pugni artigliati, poi inarcò la schiena verso il cielo e gettò un ruggito feroce. Quello fu sufficiente per diffondere il panico tra i pochi ragazzi rimasti, che si diedero alla fuga; coloro che già stavano retrocedendo si volsero e fuggirono a gran velocità. Tutta la banda rivale si sparse disordinatamente per la radura e di nuovo dentro al bosco; Nexos e i suoi amici invece scapparono tutti insieme, guidati da CristalEyes. L'elfo ansimava.

“Un mannaro. Un mannaro! Cosa diamine ci fa un mannaro tra le guardie del villaggio?”.

Poi il dolore alla fronte lo investì nuovamente e interruppe il suo fiume di pensieri, lasciando il giovane alle prese con la sua corsa disperata. Sharx gli stava dietro, procedendo a grandi falcate, arco sulla schiena.

“Stavamo solo andando a caccia” pensava. “Perché abbiamo dovuto avere tutti questi problemi? Se riesco a tornare al villaggio sarò buono, lo prometto! E dirò al mio maestro che c'è un mannaro tra le guardie così ci penserà lui a farlo scacciare”.

I ragazzi, concitati e spaventati, percorsero, da una parte all'altra, la radura attraversata dalla brezza. Gli alberi erano distanti all'orizzonte, ma dopo un po' il terreno si andò abbassando e coloro che avevano la vista più acuta poterono scorgere, non troppo lontano, l'unico elemento che rompeva la monotonia del luogo: una piccola grotta sul fianco di una collina, con un piccolo ruscello che scorreva al suo fianco.

Il gruppo la vide come la sola possibilità di salvarsi, dato che l'ingresso era troppo stretto perché il mannaro potesse passarvi attraverso.

Uno dopo l'altro si lanciarono tutti dentro la caverna, completamente oscura tranne che per un piccolo tratto illuminato dalla luce lunare, e si ap-

piattirono contro le pareti rocciose, lasciandosi cadere a terra. Quel luogo era piccolo e angusto: non avrebbero potuto nemmeno alzarsi in piedi.

Non si udì alcun rumore per un bel pezzo. L'aria era attraversata soltanto dal suono del loro affannoso ansimare. Nessuno parlò: erano tutti terrorizzati. E ancora nessuno si era accorto, nel panico, che nella grotta erano solo in quattro.

Fine dell'anteprima

Per ulteriori informazioni, visitare il sito internet dell'autore:

www.samuelevinanzi.it