

I SETTE NANI CONTRO PREDATOR

Presentazione.

Lo scenario per il gioco skirmish “Avventurieri”, espansione di *Fantasy Warriors*, che viene ora presentato, è ispirato e derivato dalla nota fiaba dei fratelli Grimm “**BIANCANEVE ED I SETTE NANI**”, ambientata in un contesto “*fantasy*” derivato da una rilettura del film di fantascienza “**PREDATOR**”, scritto da Jim Thomas & John Thomas, diretto da John McTiernan, interpretato da Arnold Schwarzeneger.

La favola.

Dovrebbe essere a tutti nota, anche per il bellissimo film a cartoni animati prodotto da Walt Disney, una vera e propria pietra miliare del cinema d’animazione.

La principessa Biancaneve, rimasta orfana, viene segregata ed umiliata dalla perfida matrigna., la quale è segretamente una fattucchiera. La Regina si vanta della propria bellezza, ritenendosi “*la più bella del reame*”, e per averne conferma interroga ogni giorno il suo specchio fatato.

Un giovane principe, il Principe Azzurro, passando per caso nei paraggi del castello dove Biancaneve è segregata, riesce a vederla ed a parlarle. Immediatamente scocca la scintilla d’amore tra i due giovani.

Venuta a sapere dallo specchio fatato che la Principessina ha superato in bellezza la matrigna, questa, in una esplosione d’ira, ordina ad uno dei suoi cacciatori di portare la principessina nel bosco e lì ucciderla. A riprova del misfatto egli dovrà portare il cuore della ragazza alla perfida donna.

I due si recano nel bosco, ma nell’attimo fatale, quando il cacciatore sta per calare il suo grabbe coltello da caccia, il rimorso lo blocca. Allora egli intima alla spaventatissima ragazza di fuggire lontano, poi, ucciso un cerbiatto, ne estirpa il cuore che porta alla Regina come prova dell’avvenuto assassinio.

La ragazza vaga per il bosco per tutto il giorno finché le prime ombre della sera rendono la selva pauroso e misteriosa. La ragazza sta per cadere preda della più cupa disperazione, quando alcuni animaletti, che hanno avuto compassione di lei, la scortano alla casetta dei sette Nani.

I sette Nani sono dei minatori che hanno trovato un ricco filone di oro e pietre preziose nel ventre di una montagna che si eleva poco distante. La sera, terminato il lavoro, tornano a casa e trovano Biancaneve. Superata la prima sorpresa, i gentili nanetti la invitano a restare con essi; in cambio dell’ospitalità, lei si occuperà dei lavori di casa.

I sette Nani hanno dei buffi nomi: **DOTTO, BRNTOLO, PISOLO, MAMMOLO, EOLO, GONGOLO** e **CUCCIOLO**. Il più anziano, il capo, è il saggio Dotto; dopo di lui, nell’ordine gerarchico, viene Brntolo, il più scorbuto. Cucciolo è il più giovane, e dei sette è quello che non ha la barba (*almeno, nella trasposizione cinematografica di Walt Disney*).

Tutto sempre procedere per il meglio. Ma la perfida Regina viene a sapere dallo specchio fatato che Biancaneve è ancora viva e vegeta, ed abita nel bosco presso i sette Nani.

Con un sortilegio, la bellissima donna si trasforma in una vecchia rinsecchita, dall'aspetto stregonesco. Poi compie un altro incantesimo su una mela dall'invitante aspetto. Se Biancaneve l'addenterà cadrà in un sonno simile a quello della morte, e resterà in quello stato finché non sarà baciata da qualcuno che l'ami veramente.

La strega si reca nel bosco ed arriva alla casetta dei Nani, i quali sono usciti come ogni giorno per andare a lavorare nella miniera. Nonostante le loro raccomandazioni ("**Non aprire a nessuno!**"), l'ingenua fanciulla accoglie quella che scambia per una innoiqua vecchina bisognosa di riposo.

Per ricambiare la sua gentilezza, la strega dona a Biancaneve la mela stregata, invitandola a mangiarla subito. La ragazza cade nel tranello e piomba a terra come morta.

Mentre sono nella miniera, i sette Nani vengono chiamati in soccorso dagli animaletti amici di Biancaneve; strada facendo s'imbattono nella Regina. Lei cerca di eliminarli facendo precipitare loro addosso dei massi, ma essi riescono a scampare all'agguato e fanno invece cadere lei da un altissimo dirupo, ricoprendola poi con una valanga di massi che la schiacciano ucidendola.

Tornati a casa, i desolati Nani trovano la fanciulla bocconi. Ritenedola morta, costruiscono per lei una bara di cristallo, che amorevolmente venerano.

Il Principe Azzurro, nel suo vagare alla ricerca di Biancaneve, giunge alla casetta dei sette Nani. Vede la bara di cristallo e chiede che il coperchio venga sollevato. Si china sulla sua amata e la bacia sulla bocca. Quel bacio d'amore ha l'effetto immediato di eliminare l'incantesimo della strega. Biancaneve riapre gli occhi e butta le braccia al collo del suo salvatore.

Un altro bacio suggella quel lieto momento.

Il Principe Azzurro riparte portando con sé Biancaneve, per sposarla appena sarà tornato al suo castello.

Il film.

Un'astronave aliena lancia una capsula verso la terra; la capsula atterra in una zona coperta dalla fitta jungla tropicale nel Centro America.

Un gruppo di sette Commandos viene inviato nella foresta di un paese centro-americano per tentare di liberare un politico caduto prigioniero di un gruppo di guerriglieri. Il Capo della spedizione è un agente della CIA, **DILLON** (*interpretato da Carl Weathers*), mentre il Capo del Commando è **DUTCH** (*interpretato da Arnold Schwarzeneger*).

I sette membri del gruppo sono quindi i seguenti:

personaggio

Attore

Dillon (Capo spedizione)
Dutch (Capo Commandos)
Poncho
Billy (indiano)
Elain (cow boy)
Mac (negro)
Hawkins (il più giovane)

Carl Weathers
Arnold Schwarzeneger
Richard Chaves
Sonny Landham
Jesse Ventura
Bill Duke
Shane Black

La squadra viene portata in prossimità dell'obbiettivo su un elicottero. I sette si calano con le funi e si inoltrano nel folto della foresta. Mentre stanno per giungere in vista del villaggio, s'imbattono nei resti dei corpi di un'altra squadra che li aveva preceduti in quella che avrebbe dovuto essere una semplice missione di soccorso.

Questo ritrovamento dà il via ad un dissidio tra Dutch e Dillon, che in precedenza avevano già operato assieme ed erano grandi amici. Lo stato dei cadaveri, scarnificati, crea uno stato di tensione e sovraeccitazione nei componenti del Commando.

Come da programma, compiono l'assalto al villaggio, ma non riescono a liberare l'ostaggio perché questi resta ucciso nello scontro. I sette eliminano tutti i guerriglieri, tranne una ragazza, Anna (interpretata da Elpidia Carrillo).

Preso la ragazza in ostaggio per ordine di Dillon, i sette si rituffano nella foresta con l'obiettivo di tornare al punto prefissato dove l'elicottero sarebbe sceso a raccogliarli.

Quella è però la foresta dove era atterrata la navetta aliena.

L'alieno, il Predator, inizia a dare la caccia ai sette, uccidendoli uno alla volta. Esso dispone di armi altamente evolute; inoltre indossa uno speciale dispositivo dissimulante che lo rende praticamente invisibile all'occhio umano. Esso caccia gli umani come se fossero degli animali, facendone dei trofei.

Alla fine di quella "caccia", restano in vita solo più Dutch (Schwarzenegger) e la ragazza. Per contrastare l'alieno, Dutch inizia a dargli la caccia; nello scontro che segue egli riesce a ferirlo nuovamente (in precedenza il Predator era già stato ferito). Seguirà un combattimento corpo a corpo nel quale l'alieno sta per avere il sopravvento, ma cade nella trappola tesa dall'uomo.

Rimasto gravemente ferito, l'alieno si fa esplodere addosso una bomba ad altissimo potenziale. Dutch riesce a salvarsi per il rotto della cuffia. Lui e la ragazza vengono raccolti dall'elicottero.

Lo scenario.

Per l'ambientazione di questo scenario si è scelto quello del "MONDO DI NARAN", da noi creato. Ambientando la vicenda in un mondo "fantasy", gli elementi fantascientifici del film (l'Alieno e le sue armi sofisticate) sono stati tradotti in corrispondenti elementi magici tipici dell'universo fiabesco che va sotto la denominazione di *Sword & Sorcery* (spada e magia).

Pertanto si è provveduto a trasformare l'Alieno in una creatura demoniaca evocata dalla perfida strega, matrigna di Biancaneve.

Per i sette Nani si è fatto riferimento ai "profili" di alcune unità dei Nani, così come sono riportati nel nostro precedente Libro n. 1 "Il Mondo di Naran".

Nella collocazione della vicenda su "NARAN", **Biancaneve**, col nome **Nevhein Whitter** (che in linguaggio silvano significa "Neve Candida"), è una principessa di una tribù dei **Pitti** (*Elfi Silvani o Elfi dei boschi*), e per il suo "profilo" si è pertanto fatto riferimento a quello di una guerriera Morigana (Libro n. 1, pag. 68)

Il **Principe Azzuro**, è stato ipotizzato, è in questo contesto il **principe Kerendel** della casata elissena di **Heoroth**, quindi un Ariel (Elfo Alto) del Midgard, per il cui profilo si farà riferimento a quello del Condottiero a cavallo e/o dell'Eroe Elfo Alto, come riportato nel Libro n. 1.

Il castello di Heoroth richiama immediatamente alla mente la vicenda leggendaria di **Beowolf** e del mostro **Grendel**.

Ne è conseguito che la cattivissima Regina è stata chiamata **Grendhel**. Per quanto riguarda il suo profilo, essa è una Maga elfa, pertanto si farà riferimento al profilo del Mago nella tabella dell'Army List dell'esercito degli Ariel (vedi **LIBRO N. 1**). Ma essa nella caccia ai sette Nani non opererà direttamente, bensì tramite il Demone che evocherà.

Per il Demone, che nell'ambientazione "fantasy" sostituisce il **Predator**, ci si è riferiti (come miniatura) a **Dechala la Rinnegata** (prodotta dalla **GAMES WORKSHOP** nella linea **WARHAMMER FANTASY - REGNO DEL CAOS** - rif. 020109501-02-03-04-05-06 - catalogo Mail Order n. 2 - marzo-aprile 1999). Si tratta di un Demone dall'aspetto mostruosamente femminile con sei braccia; in ogni mano impugna una affilatissima spada.

La scelta di Dechala è derivata dal fatto che si voleva che codesto Demone avesse dei caratteri “femminili”, e nella linea *FANTASY WARRIORS*, né in quella *NIGHTMARES*, della NEMO S.R.L. non vi era purtroppo alcuna miniatura che facesse al caso nostro.

I sette Nani.

Si sono mantenuti i nomi originali della fiaba di *Biancaneve*, ma ognuno di essi è stato “calato” nello scenario di NARAN, quindi si sono effettuati i seguenti abbinamenti con i profili delle unità di guerrieri Nani previste nel Libro n. 1; nella tabella che segue è pure indicato il corrispondente abbinamento tra i sette Nani ed i sette componenti del Commandos del film:

<u>Personaggio del film (e Attore)</u>	<u>Nano della fiaba</u>	<u>Profilo</u>
DILLON (Carl Weathers)	DOTTO	Mago
DUCTH (Arnold Schwarzenegger)	BRONTOLO	Campione Berserker
PONCHO (Richard Chaves)	PISOLO	Balestriere
BILLY l'indiano (Sonny Landham)	EOLO	Esploratore
ELAIN il cow-boy (Jesse Ventura)	GONGOLO	Guardie Rosse (Alabardieri)
MAC il Nero (Bill Duke)	MAMMOLO	Guardie Rosse “
HAWKINS (Shane Black)	CUCCIOLO	Reclute

Sviluppo della vicenda.

Nel regno di Heoroth, la perfida **Grendhel**, seconda moglie nonché recente vedova del principe, cerca di impadronirsi del regno a scapito del legittimo erede, il giovane principe **Kerendel**.

Kerendel sta compiendo il viaggio di ritorno dal **Prydyn**¹, dove ci si è recato per prelevare la sua promessa sposa, **Nevhein**, giovanissima principessa di una tribù di Pitti (Elfi dei boschi).

La perfida Grendhel si accorda con uno dei Signori della Guerra degli Orchi che si è installato nelle foreste e paludi del **Dyvet**², il khan **Z’Gork**, al fine di far tendere un’imboscata al Principe, per ucciderlo e rapire la ragazza. La Regina ordina a Z’Gork di non uccidere la ragazza ma di consegnargliela.

Il superbo Z’Gork, ritenendo non confacente al suo alto rango lo sporcarsi le mani con una semplice azione di imboscata ad un piccolo gruppo di Ariel e di Pitti, passa la consegna ad un suo cugino vassallo, **S’Konwha**, capo di un piccolo villaggio che si trova nella foresta, sulla riva del Fiume Nero, dove dovrà transitare il drappello che scorta i due principi ad Heoroth.

L’agguato avrà luogo. Nevhein è catturata ma il Principe, in qualche modo, sebbene ferito riesce a salvarsi. Egli viene soccorso dai sette Nani che abitano nella foresta, in una valletta riparata che si trova più a sud, a non molta distanza dal Fiume Nero.

Il Principe viene curato dai Nani. Poi li convince ad aiutarlo a cercare di liberare la sua promessa sposa. Dopo aver un po’ tergiversato, i sette Nani, nonostante l’iniziale parere contrario di Brontolo, accettano di partire alla ricerca di Nevhein. Il Principe li segue, sebbene non ancora del tutto ripresosi dalla ferita.

Nel frattempo, Z’Gork si è tenuto la ragazza, facendo sapere alla regina Grendhel che essa è morta nello scontro tra i suoi guerrieri e la scorta del Principe. Egli sta meditando di chiedere un riscatto al padre della ragazza, principe di un clan dei Pitti. Per prudenza, ha lasciato che la ragazza venisse tenuta prigioniera nel villaggio di suo cugino.

¹ Una delle cinque regioni in cui è diviso il Midgard (Terra di Mezzo), abitata da molte tribù di Pitti - vedere il background storico inserito nel Libro n. 1.

² Altra regione del Midgard, posta a d est del Prydyn.

La perfida Grendhel viene però a sapere, tramite il suo specchio magico, del tradimento del khan Z'Gork; quindi decide di intervenire evocando un Demone.

Il giorno che Z'Gork decide di andare a prelevare la Principessa, coincide con quello dell'arrivo dei sette Nani. Si può ipotizzare che nella notte i cinquanta guerrieri-cacciatori del villaggio siano usciti per una battuta di caccia, sull'altra sponda del fiume, quindi al villaggio vi sono solo quattro o cinque guerrieri più i quattro Orchi cavalcalupi che hanno scortato Z'Gork. Egli è giunto al villaggio su un carro da guerra.

Nell'avvicinarsi al villaggio, i Nani s'imbattono nei corpi scarnificati di una dozzina di guerrieri, tre Orchi giganti ed uno Sciamano. Si tratta dei guerrieri di Z'Gork che questi aveva "prestato" al cugino per rinforzare le unità di cacciatori del villaggio nell'agguato che dovevano tendere alla scorta dei due principi elfi. Lo Sciamano è quello del villaggio, che si era unito a quei guerrieri che avrebbero dovuto far ritorno alla loro base. Lo scempio su quei corpi può essere solo opera del Demone evocato da Grendhel. Questo però faciliterà enormemente i Nani nell'assalto al villaggio.

Mentre i Z'Gork ed i suoi quattro guerrieri vengono intrattenuti dal cugino con un festino (a base di carne degli Elfi catturati nell'agguato), i sette Nani scatenano il loro assalto. Oltre alle tempeste di energia del mago Dotto, essi dispongono pure del fuoco di due potenti archibugi e di quattro balestre.

Se l'attacco avrà successo, allora i sette Nani riusciranno a liberare Nevhein, e con essa fuggire nel bosco. Il Principe potrebbe aver aspettato i Nani in un punto prestabilito, oppure potrebbe aver partecipato all'assalto contro il villaggio.

Inizia la fuga dei sette Nani, Nevhein e Kerendel nella foresta, inseguiti dal Demone che si è messo sulle loro tracce. Il Demone ha avuto l'incarico di catturare la ragazza, non ucciderla. Questo si verificherà se egli arriverà a contatto di basetta con la miniatura di Nevhein.

Per catturare la ragazza dovrà prima - obbligatoriamente - eliminare tutti i Nani ed anche (per ultimo) il principe Kerendel. Il giocatore che gioca il Demone dovrà obbligatoriamente cercare di eliminare i Nani nel medesimo ordine come si vede nel film, e cioè:

1° Cucciolo - 2° Gongolo - 3° Eolo - 4° Mammolo e Dotto - 5° Pisolo
6° - Brontolo - 7° - Kerendel

Dopo l'eliminazione dei primi due (Cucciolo e Gongolo), se si vuole seguire in linea di massima la trama del film, allora i Nani dovrebbero costruire una trappola per cercare di catturare il Demone. Durante lo scontro che ne seguirà, Eolo potrebbe restare ferito e poi venire rapito (come i due che lo hanno preceduto) dal Demone.

A questo punto i Nani potrebbero decidere di separarsi (come avviene nel film): resteranno Dotto e Mammolo a proteggere la fuga degli altri.

Se anche Dotto e Mammolo vengono eliminati dal Demone, allora si fermerà Pisolo a proteggere la fuga degli altri, e poi dopo di lui toccherà a Brontolo tentare di fermare il Demone.

Se Kerendel e Nevhein riusciranno a raggiungere la casa dei sette Nani, allora il giocatore che li gioca avrà ottenuto la vittoria; in caso contrario avrà vinto il giocatore che gioca Grendhel ed il Demone.

Si può inserire una variante, facendo giocare un terzo giocatore: i cinquanta Orchi cacciatori sono tornati al loro villaggio ed hanno visto lo scempio commesso dai Nani. Si sono quindi messi sulle loro tracce ma s'imbattono nel Demone. Si svolgerà quindi una doppia caccia: il Demone contro i Nani e contro gli Orchi, e viceversa. Il fatto che il Demone venga fermato dai cinquanta cacciatori Orchi favorirà senza dubbio la fuga dei Nani con Nevhein e Kerendel.

Sviluppo del gioco.

Il gioco può essere sviluppato con tre diversi “*scenari*”:

- 1° - l’agguato degli Orchi al drappello di Elissen ed Elfi dei boschi che scorta Kerendel e Nevhein;
- 2° - l’assalto dei sette Nani al villaggio degli Orchi;
- 3° - la caccia del Demone ai sette Nani nella foresta.

Per i sette Nani, Nevhein, Kerendel si applicano le regole previste per i Personaggi Individuali nel Regolamento base. Idem per il Demone, i due capi degli Orchi e gli altri guerrieri Orchi presenti nel villaggio.

L’unità di 50 Orchi cacciatori, i 12 guerrieri ed i 3 Orchi giganti che hanno teso l’agguato si muoveranno in “*formazione sparsa*” (skirmish), come indicato nella sezione contenente le regole del gioco “Avventurieri”.

L’agguato degli Orchi nella foresta.

a) Ariel (Elfi Alti) e Pitti (Elfi dei boschi). (vedere *LIBRO N. 1*):

La scorta di Kerendel sarà formata da:

- **Kerendel** - Condottiero Elfo Alto a cavallo di Unicorno;
Nevhein - Guerriera Morigana a cavallo.³
due unità di tre Lancieri a cavallo.
- **Generale Elfo dei boschi a cavallo;**
due unità di Arcieri a cavallo degli Elfi dei boschi;

b) Orchi (vedere *COMPANION I*):

- Capo **S’Konwha** - Condottiero su lupo;
sei unità di cinque Arcieri medi.
- Generale su lupo;
due unità di tre Guerrieri (Lancieri) su lupi;
due unità di cinque guerrieri scadenti armati con arco “Marmaglia”;
una unità di tre “Orchi giganti”.

L’assalto dei sette Nani al villaggio.

a) i sette Nani.

Mammolo e Gongolo sono armati di archibugio; gli altri (escluso Dotto) sono armati di balestre; come balestrieri-archibugieri sono da considerarsi tutti “Elite”; tutti (escluso Dotto) sono pure armati di Arma a 2 mani; sono in armatura pesante - senza scudo. Tutti si muovono di 10 cm.

Dotto inizia l’assalto al villaggio con **100** punti magia. Anche lui è coperto da corazza pesante.

In questo secondo scenario, anche Kerendel e Nevhein saranno appiedati; per il primo si farà riferimento al profilo dell’Eroe degli Elfi Alti a piedi; per la ragazza si farà riferimento al profilo della Guerriera Morigana con arma a 2 mani.

b) Orchi:

Z’Gork - Condottiero a piedi

S’Konwha - Generale a piedi

4 Arcieri di qualità Media (di cui due di vedetta su una torretta)

4 Fanti armati di lancia, di qualità Media.

³ Si aggiunge al costo della guerriera Morigana quello per il cavallo, calcolato facendo la differenza tra il Portabandiera a cavallo e quello a piedi dell’esercito dei Pitti; il cavallo fornirà i bonus di Valore, Resistenza, Forza e Movimento così come sono indicati per il Portabandiera a cavallo. L’incremento di Forza e Resistenza dovuto al cavallo si aggiungerà a quello normalmente previsto per la guerriera Morigana, mentre il Valore rimarrà inalterato.

La caccia del Demone nella foresta.

Al Demone si applicherà il seguente profilo (*tratto da quello del DEMONE TORTURATORE del Tempio di Stonehenge - vedere articolo pubblicato su EXCALIBUR n. 54*):

Qualità: **Elite** - Tipo: **Fanatico** - Forza: **+4** - Resistenza: **-4** - Valore: **6** (perché ha sei braccia) - Corazza: **Media** - Arma: **arma a 1 mano** - Movimento: **25 cm** - E' una **creatura terribile** - patisce la **luce del giorno** essendo una creatura delle tenebre. Tiro salvezza: **4**.

Arma speciale: per simulare il cannoncino laser del quale è dotato il Predator, si ipotizza che il Demone possa evocare l'incantesimo **"Raggio della morte"** (*come da Regolamento Base, ma solo questo incantesimo*), e che egli inizi la caccia con **50 punti magia**. Il Demone possiede inoltre il potere di mimetizzarsi; questa sua caratteristica viene tradotta nel gioco con una penalità di -2 al tiro per colpire delle armi da lancio dei Nani; quando essa (essendo un Demone femmina) si materializza per combattere corpo a corpo, si ipotizza che si debba rendere del tutto visibile.

Brontolo.

Apparteneva ad una famiglia i cui componenti hanno il potere di evocare uno dei grandi vermi (Karakworms).

Karakworm: si riportano, per comodità i valori indicati nel Libro n. 1:

- Qualità: Elite
- Tipo: Disciplinato
- Forza: +6
- Resistenza: -5
- Valore: 8
- Corazza: Extrapesante
- Armi: Zanne & Artigli
- Movimento: 10 cm.
- Salvezza: 6
- Creatura Terribile
- Luce: no

Note:

Per l'impiego del Karakworm vedere il Libro n. 1.

* * *

Nel racconto che segue viene proposto uno scenario per il quale ci si è tenuti il più possibile aderenti allo svolgimento della vicenda raccontata nel film, e che può quindi fornire una base sulla quale impostare il gioco.

Svolgendosi gli avvenimenti principalmente in una foresta, si potrà ipotizzare che il tavolo intero rappresenti la foresta, quindi gli alberi saranno "virtuali". Per "movimentare" il terreno di gioco, si possono collocare delle colline che si ipotizzerà siano coperte dagli alberi e del tutto impraticabili.

Per giocare lo scenario dell'agguato degli Orchi al drappello degli Elfi, si può ipotizzare che gli Elfi stiano percorrendo una strada tracciata all'interno della foresta, rappresentabile quindi con una adeguata configurazione particolare di terreno, o delimitata da modellini di alberelli e cespugli.

La strada si sviluppa nella direzione della maggiore lunghezza (180 cm.) del tavolo, collegando i due lati più corti (cm. 120) dello stesso; verso il centro del tavolo la strada può compiere delle curve che ne allunghino il percorso, girando ad esempio attorno ad una collina.

Il giocatore che gioca gli Elfi si schiererà per primo, entro 15 cm dal bordo di uno dei lati più corti del tavolo (120 cm.), dove inizia la strada. Suo obiettivo sarà quello di portare Kelendrel e Nevhein all'altro capo del tavolo procedendo sulla strada.

Il giocatore degli Orchi schiererà per secondo, sistemando le sue unità al centro del tavolo, tenendosi entro 30 cm da uno dei bordi più lunghi del tavolo (schieramento standard come previsto dal regolamento Base).

I Sette Nani contro Predator

racconto fantasy

di Sergio S.

Prologo.

Una fitta lancinante alla spalla sinistra gli annebbiò per un istante la vista, ed il subitaneo contraccolpo quasi lo scagliò per terra; ansimando, cercò disperatamente di ritrovare l'equilibrio fortemente compromesso, ma fu come se la terra gli si aprisse sotto i piedi. Come in un incubo si sentì precipitare nel vuoto; agitò inutilmente le braccia, procurandosi così altro atroce dolore; a fatica, con disperata forza di volontà sollevò le palpebre che gli avevano nuovamente occluso la vista, e vide che le acque tumultuose del fiume gli venivano implacabilmente incontro.

Un tonfo, e poi più nulla, solo l'oblio di una gelida notte senza stelle.

Un grugnito si levò dalla gola spalancata dell'orco che capeggiava gli inseguitori. Allargando le braccia, fece cenno a quelli che lo seguivano di arrestarsi. Dall'alto del dirupo gli Orchi guardarono per alcuni istanti il corpo del giovane elfo trascinato via dalla corrente.

Abbandonandosi al suo destino, il **principe Kelendrel** si lasciò trasportare dall'acqua gelida, e come in un sogno ripercorse quegli ultimi, tumultuosi giorni della sua ancor breve esistenza.

Figlio cadetto della nobile casata elfica di **Heoroth**, appena un mese prima, a soli ventidue anni, Kerendel aveva ereditato titolo e regno a seguito della morte del padre e del fratello maggiore, caduti in un agguato teso loro dai nuovi pericolosi nemici, gli Orchi.

Codesta potente, selvaggia razza era nuovamente in espansione, nonostante ne fosse stato sterminato un gran numero durante la guerra dei sette Oscuri Signori. Numerosi gruppi di Orchi erano rimasti ad infestare le foreste ed alcune zone paludose della Terra di Mezzo, sostituendosi ai Pitti ed ai più antichi, tradizionali, acerrimi avversari degli Elfi Alti, i Nani del Nördheim, con i quali da molto tempo perdurava invece una situazione di quasi amicizia, seguita alla pace siglata dopo un lungo periodo di guerre che avevano causato molti lutti ad entrambe le fierissime razze.

L'anno precedente, suo padre già vedovo da diversi anni, era convolato a nuove nozze con una giovane principessa di un'altra casata, **Grendhel**. Quelle nozze dovevano servire per consolidare l'amicizia e la recente alleanza siglata tra le due casate elfiche, che in passato erano state invece spesso sul punto di farsi guerra.

Nel principato, lo sposalizio tra il Principe e quella "*forestiera*" non era stato molto ben visto, né dai nobili né dal popolo; il fatto poi che la sposa avesse trent'anni meno del marito, cioè la stessa età del principe cadetto, aveva fatto sollevare molti bisbigli e maliziosi commenti.

La giovanissima sovrana, donna peraltro bellissima e sensuale, aveva da parte sua fatto ben poco per accattivarsi il benvolere dei sudditi: si era presto rivelata avida, priva di scrupoli e, secondo voci malevole, dedita a sfrenate, inconfessabili passioni.

Pochi giorni dopo aver avuto la triste notizia della morte del marito e del più anziano dei figliastri, la perfida donna aveva tentato di sedurre il principe Kelendrel, ricevendone però uno sdegnato rifiuto. Il principe avrebbe certamente bandito quella donnaccia dal regno, ma non poté mettere in atto quel provvedimento perché lei, nel frattempo, aveva accentrato nelle sue sporche mani il potere, mettendo nei punti chiave del principato uomini a lei fedeli.

Trovando ogni scusa per ritardare la cerimonia di investitura di Kerendel, Grendhel aveva operato nell'ombra per creare il vuoto attorno a lui. Quando poi era venuta a sapere che il principe si sarebbe recato nel Prydyn per andare a prelevare la sua promessa sposa, allora era andata su tutte

le furie. Il matrimonio di Kerendel con una principessa dei Pitti avrebbe fornito linfa vitale ai pochi amici rimasti al principe, che avrebbero rialzato il capo per metterlo sul trono.

Grendhel decise allora che fosse giunta l'ora per eliminare quell'ultimo ostacolo che si frapponeva tra lei ed il trono del principato. Mandò quindi un suo emissario da Z'Gork, uno dei potenti Signori della Guerra dei Sinude, Khan di numerose tribù di Orchi. Uno dei villaggi che da questi dipendevano si trovava proprio nella foresta che Kerendel con la promessa sposa avrebbe dovuto attraversare per rientrare nel principato. Con la richiesta di aiuto, Grendhel inviò a Z'Gork anche una ingente somma in pietre preziose ed oro, nonché un carico di armi ed armature di acciaio del migliore, che per gli Orchi valeva più dell'oro.

“Non dovrai uccidere la ragazza”, aveva scritto Grendhel a Z'Gork, “ma me la dovrai consegnare viva ed intera, perché ho intenzione di servirmene come ostaggio nei confronti di una possibile rivale dei suoi parenti. Riguardo a Kerendel, fatene cosa volete. Se vi aggrada, potreste anche mangiarvelo, L'importante è che di lui non si sappia più nulla!”

L'ignaro Kerendel si era dunque recato al borgo fortificato dei Pitti, nel lontano Prydyn, per prelevare la fidanzata, **Nevhein Whitter**, il cui nome in linguaggio silvano significa *“Neve Candida”*, che le era stato dato a causa della sua pallidissima carnagione, levigata come avorio. Il pallore del suo dolcissimo viso era accentuato dalle chiome corvine e dagli splendenti occhi nerissimi.

La ragazza aveva da poco compiuto sedici anni, ed il suo matrimonio con il principe Kerendel era stato combinato dai rispettivi genitori quando essi avevano appena dieci anni. Essi si erano visti solo una volta, l'anno precedente, ma quel fugace incontro era bastato a farli reciprocamente innamorare.

Kerendel si era fermato per una settimana al villaggio dei Pitti, durante la quale si era celebrata una sontuosa cerimonia di fidanzamento, una sorta di anticipazione del matrimonio vero e proprio che si sarebbe celebrato nel castello di Heoroth.

Al termine dei festeggiamenti, scortati da uno squadrone di lancieri della guardia personale di Kerendel, i pochi soldati rimastigli fedeli, e da una pattuglia di cacciatori silvani, il principe e la ragazza si erano avviati nella foresta.

Il quarto giorno di viaggio, quando mancavano poche leghe per uscire dalla fitta foresta, la piccola carovana era caduta nell'agguato degli Orchi. Nella confusione, Kerendel si era trovato subito separato dalla dolce Nevhein; mentre stava combattendo strenuamente per difendersi dall'attacco portatogli da due Orchi assatanati, egli aveva sentito urlare la ragazza, e con la coda dell'occhio, voltandosi appena nella direzione dalla quale arrivavano le urla disperate, l'aveva vista sulle spalle di un Orco Gigante trascinato via nel folto della foresta.

Con due affondi impetuosi, Kerendel si era liberato degli avversari, poi con un urlo satanico ne aveva minacciato un terzo che si stava avvicinando facendolo scappare a gambe levate. Quindi si era gettato a perdifiato all'inseguimento dell'Orco Gigante che aveva rapito Nevhein.

Dietro di lui si erano lanciati diversi Orchi, almeno una decina, dei quali molti imbracciavano degli archi. La sua corsa era stata bruscamente interrotta da una freccia nella spalla sinistra e dal ruzzolone giù dal dirupo che strapiombava nel fiume.

* * *

I sette Nani.

- Tagliamogli la gola... e facciamola finita! - urlò una voce aspra, dall'accento gutturale, facendolo trasalire. Kerendel a fatica cercò di sollevare le palpebre e per un attimo ci riuscì. Una fioca luce illuminava una piccola stanza dal soffitto molto basso. Attorno a lui, chini in atteggiamento che giudicò minaccioso, vide quattro piccoli uomini dalle lunghe, folte barbe di varie tonalità di colore, spruzzate qua e là da striature bianchicce: **Nani!**

Un brivido lo percorse per tutta la colonna vertebrale, ed una scarica di adrenalina gli diede la forza di provare a sollevarsi. Una ferrea mano lo bloccò sul pagliericcio dove l'avevano disteso.

- Non ti conviene muoverti - sussurrò in tono stranamente gentile il nano che gli era più vicino, che aveva la barba quasi del tutto bianca, candida come neve, e che l'aveva obbligato gentilmente ma fermamente a restare disteso. - Sicuramente la punta della frecca era stata cosparsa con del veleno. Più ti agiti, e più il veleno circola per le vene. Ti ho già somministrato alcuni degli antidoti che conosco per annullare gli effetti dei veleni più noti, quelli normalmente usati dagli Orchi della Foresta Nera.

Il nano aveva parlato con il suo classico accento ritenuto sgraziato dai superbi Elfi Alti, ma il suo modo di fare palesemente dimostrava benevolenza.

- Perché prendersi tanta pena per un elfo! Un Elfo Alto, un... com'è che loro si chiamano? Un... Ariel! - tornò a tuonare il nano che aveva precedentemente parlato.

- Smettila, brontolone! - lo redarguì il nano che si era preso cura di Kelendrel. - L'ospitalità è sacra, anche se si tratta di un possibile nemico. Che Rahma ti fulmini!

- Che Rahma fulmini tutti gli Ariel e tutti i Pitti! - ribatté l'altro nano in tono borioso.

Il nano che era rimasto chino sul Principe, in tono calmo aggiunse: - Non ti preoccupare, elfo. Brontolo, così lo abbiamo soprannominato perché non gliene va mai bene una, brontola sempre, e sembra assetato di sangue, ma a conoscerlo bene vedrai che in fondo è una pasta di nano.

Un sorrisetto di circostanza affiorò sulle esangui labbra del Principe. - Cosa... cosa mi è successo? - chiese in tono preoccupato, aggiungendo: - Tu, chi sei?

- Il mio nome l'ho quasi dimenticato - sospirò il nano dalla candida, foltissima barba. - Loro, - e accennò con un gesto del capo agli altri nani presenti nella stanzetta, - mi hanno soprannominato "Dottore", che per pigrizia abbreviano in "Dotto". Un tempo appartenevo all'Ordine dei Maghi del Nörrdheim...

Il nano soprannominato Brontolo non lo lasciò terminare. - Gran mago, era! Finché il capo supremo dell'Ordine, per ordine del principe che è soprannominato "il Signore degli Orsi", non lo cacciò dall'Ordine perché durante uno scontro con degli Orchi, nell'evocare l'incantesimo dio protezione per rinforzare le difese di uno squadrone di lancieri su orsi, sbagliò la formulazione dell'incantesimo e li trasformò in duro granito.

Il nano soprannominato Brontolo scoppiò in una sonora, sguaiata risata, aggiungendo: - Il Signore degli Orsi non gliel'ha perdonata. Non tanto per i lancieri, ché quelli sono sostituibili, quanto per i suoi amatissimi orsi!

Una risata generale fece eco alle parole del nano Brontolo.

Il vecchio Dotto scrollò le spalle, e facendosi serio, fissando negli occhi lo spaventato Principe, commentò: - Sì, Brontolo ha ragione. E' a causa di quell'errore che venni cacciato dal Nörrdheim. Anche lui, però, ebbe la stessa sorte, e non sto ora a dirti il perché, ti basti sapere che lui è, o meglio era, un Berserker!

Un altro brivido percorse Kerendel da capo a piedi. Brontolo era quindi uno dei famosissimi, terribili "*berserker*" nani, al tempo stesso vergogna e vanto degli eserciti del Nörrdheim.

- Sta' tranquillo, non ti farà nulla di male - sussurrò Dotto quasi nell'orecchio del Principe; poi aggiunse, dopo aver tratto un forte sospiro: - Ti ha trovato Cucciolo, la nostra Recluta. Stava pescando, e invece di prendere un pesce per la cena, ha preso... te.

Kerendel guardò in direzione del più giovane dei Nani, l'unico che non avesse la barba. Con uno sforzo che gli costò molto dolore e fatica, il principe sorrise a Cucciolo e con un filo di voce gli disse: - Grazie... grazie... - poi cadde nuovamente svenuto.

* * *

Kerendel dormì per un tempo che a lui parve interminabile, le vene avvampanti per l'effetto del veleno orchesco. Un mattino, una settimana più tardi, un impertinente raggio di sole filtrante attraverso le persiane socchiuse lo svegliò. A parte il dolore alla spalla, per il resto si sentiva abbastanza bene, ed aveva persino fame.

Si era svegliato in una stanzetta dal soffitto bassissimo, disteso a terra su un pagliericcio di foglie secche e coperte, il capo adagiato su morbidi cuscini di seta. L'avevano sistemato al centro

del piccolo corridoio formato da sei lettini disposti su due file; poco più in là, un po' discosto dagli altri, vi era un settimo letto, sulla testiera del quale, di scura quercia, era scolpito il nome "Dotto". Sollevandosi in piedi facendo attenzione a non battere il capo contro il basso soffitto imperlinato, Kelendrel scorse ad uno ad uno i nomi scolpiti sulle testiere degli altri sei letti: Mammolo, Eolo, Gongolo, Pisolo, Cucciolo e, per ultimo, Brontolo.

- Quello che voleva tagliarmi la gola - disse tra sé e sé sorridendone il Principe, passandosi la mano sulla gola come a sincerarsi che non gliel'avessero davvero tagliata. - Evidentemente, Dotto, il loro capo che è un mago, non gliel'ha permesso. Chissà quale altra sorte avranno deciso per me?

Con quel dubbio irrisolto, Kerendel scese la piccola, scricchiolante scaletta a chiocciola che portava al piano terra.

Un'aspra, irridente voce dal basso fece eco ai suoi passi mentre metteva i piedi giù dai primi gradini. - Ecco che il nostro ospite ci onora della sua presenza!

* * *

Una difficile missione.

Le cime degli alberi più alti dell'oscura foresta quasi si toccavano, formando un intricato tunnel nero-verde che incuteva timore. "*Questo è il regno dei Pittii... come Nevhein, non certo ideale per quelli come me!*" - sospirò il principe Kerendel mentre arrancava dietro Dotto. Per poco incespicò, urtando una radice affiorante, sollevando il mormorato rimbrotto del sopraggiungente Brontolo.

Da due giorni Kerendel ed i sette Nani erano in marcia nella foresta, diretti al villaggio degli Orchi che avevano rapito la ragazza. Kerendel aveva faticato non poco per convincere quei sette nani dai buffi soprannomi a fornirgli aiuto nella difficile impresa avente come obiettivo quello di tentare di salvare Nevhein. Appena egli aveva formulato la sua richiesta, dopo aver raccontato le sue vicissitudini, i sette si erano divisi in due partiti: quello pro e quello contro Kerendel; del primo, manco a dirlo, era a capo il cupo Brontolo; del secondo facevano parte Cucciolo, Eolo e Mammolo. Inizialmente, Dotto si era mantenuto neutrale.

Kerendel aveva fatto pendere l'ago della bilancia a suo favore promettendo a Dotto che, se fossero riusciti a salvare Nevhein, egli gli avrebbe fatto avere una delle magiche bacchette usate dagli Asdhar, i grandi Druidi di Tara. Con quell'arma potentissima, tanto bramata dal capo supremo dell'Ordine dei maghi del Nörrdheim, il sommo Kalvrig, Dotto sarebbe stato certamente riammesso nell'Ordine.

"*Pur di avere quel bastone*", aveva commentato Dotto, "*Kalvrig ucciderebbe persino sua madre! Con quel potente talismano saremo certamente riammessi nel Nörrdheim, tutte le nostre colpe saranno cancellate!*" Rivolgendosi poi a Brontolo, che stava per dire la sua, il saggio mago aveva aggiunto: "*Anche tu, amico mio, sarai perdonato, ne sono certo!*". Brontolo aveva scrollato le spalle chiudendosi in un cupo, sinistro silenzio, forse tornando con la mente al motivo che aveva causato la sua espulsione dal regno dei Nani.

Il giorno successivo, i sette nani si erano armati ed avevano seguito Kerendel nella foresta. Le cure di Dotto erano risultate quasi miracolose, ed ora il Principe si sentiva nuovamente nel pieno delle forze; la ferita alla spalla ancora un po' gli doleva, ma Dotto gli aveva fatto una fasciatura a regola d'arte, ed egli riusciva persino a muovere sufficientemente il braccio senza provare alcun dolore.

Kerendel era infuriato per il tradimento degli Orchi, dietro il quale, egli sospettava, forse c'era la lunga mano della perfida Grendhel. Se fosse uscito vivo da quell'impresa gliel'avrebbe fatta pagare cara. Ora però tutti i suoi pensieri erano concentrati su Nevhein: era ancora viva?

Col cuore in subbuglio, Kerendel allungò il passo per restare a contatto con Dotto, il quale lo aveva un po' distanziato. A mano a mano che li conosceva meglio, cresceva in Kelendrel la stima per quegli ometti, che in precedenza, da buon elfo, egli aveva genericamente disprezzato. Nonostante le pesanti armature che avevano indossato, ed il peso delle armi che trasportavano, non

apparivano per nulla affaticati da quella lunga marcia, sembravano possedere una resistenza senza limite.

Nel prepararsi all'impresa, Kerendel sulle prime si era un po' contrariato per il fatto che i Nani non gli avessero consentito di armarsi, mentre essi lo erano fino ai denti. "*Sembrano un'armeria ambulante!*", aveva commentato tra sé e sé divertito. Oltre alle normali armi personali d'ordinanza, una mazza ed un gladio, ogni nano aveva preso con sé anche una balestra ed una faretra ricolma di dardi; inoltre avevano anche due archibugi ed una adeguata scorta di munizioni e polvere da sparo, il cui peso era stato distribuito tra Cucciolo e Mammolo. Anche il mago Dotto era armato fino ai denti, come gli altri; Kelendrel aveva notato che la balestra del Mago era del tipo doppio, in grado di lanciare due dardi per volta; un ingegnoso sistema di caricamento facilitava la messa in trazione della corda d'acciaio.

A parte il più giovane, Cucciolo, del quale non si conosceva l'origine, gli altri sei Nani, aveva saputo Kelendrel - erano dei paria, cacciati dalla loro terra per svariati motivi. Si erano ritrovati soli e raminghi, e per un certo periodo di tempo avevano costituito una compagnia mercenaria che aveva combattuto agli ordini di vari signorotti dell'Impero di Argos. Durante uno scontro con degli Elfi dei boschi, erano rimasti isolati dal resto del loro esercito e si erano persi nell'immensa foresta. Dopo aver girovagato per un po' di giorni, nutrendosi di selvaggina, erano giunti in una valletta sperduta, circondata da una sorta di anfiteatro naturale costituito da alte colline boschive. Lì si erano fermati ed avevano costruito la loro casupola.

Nel compiere una esplorazione in una zona vicina, dove vi era una stretta gola serrata tra due montagne, avevano casualmente scoperto una grotta, ed in fondo ad essa un ricco filone di diamanti. Così avevano iniziato il duro lavoro di minatori, estraendo i diamanti dalla dura roccia.

Qualche tempo dopo, durante una battuta di caccia, avevano trovato i resti di una carovana di nani sterminata da un agguato di Orchi; tra i resti fumanti dei carri, avevano trovato il piccolo Cucciolo, ancora poco più che bambino, che miracolosamente era scampato alla strage. Gli altri sei nani se l'erano portato nella loro casa e l'avevano allevato come se fosse stato un loro figlio, soprannominandolo Cucciolo.

Il bambino si era fatto giovanotto ed ora, secondo la tradizione nanesca, gli altri lo stavano addestrando come se egli fosse stato una delle normali "*Reclute*" dell'esercito del Nörrdheim, assegnandogli i lavori più ingrati e faticosi, che lui accettava di fare di buon grado. A causa probabilmente dello spavento causatogli dal massacro della sua famiglia ad opera degli Orchi, egli era diventato muto, oppure lo era già dalla nascita, però non era sordo, anzi aveva un udito finissimo ed una vista ancor più acuta.

* * *

Prigioniera degli Orchi.

Nevhein aveva ancora negli occhi lo spettacolo orrendo del massacro.

Nessuno dei cavalieri elfi che avevano costituito la scorta del principe erano sopravvissuti. Con lei, erano sopravvissuti solo quattro o cinque dei cacciatori silvani che suo padre le aveva assegnato come guardia del corpo. Quasi tutti, per quanto lei aveva potuto vedere, erano però stati feriti, alcuni gravemente, ed erano stati rinchiusi in un recinto come delle bestie, dopo essere stati denudati. I guerrieri uccisi, tra i quali forse vi era anche Kelendrel, avevano subito l'estremo oltraggio: con orrore e sgomento, attraverso uno spiraglio tra le canne che costituivano le pareti della capanna dove l'avevano racchiusa, lei aveva visto i giorni seguenti i loro crani appesi su pali appuntiti, macabri trofei innalzati dagli orrendi Orchi per festeggiare la loro vittoria.

Per il momento lei era stata risparmiata, e non riusciva a capirne il motivo. Dopo che l'orco gigante l'aveva presa e posta sulla sua spalla, con una corsa a perdifiato nel fitto della boscaglia l'aveva portata su un poggio dove altri Orchi a cavallo di mostruosi, ringhianti lupi neri stavano aspettando.

Nevhein aveva intuito che l'orco al quale l'orco gigante l'aveva consegnata dovesse essere il capo di quell'orda infernale. Ad un cenno di questi, altri due Orchi smontati dai loro lupi l'avevano afferrata e con brutalità l'avevano denudata, strappandole i vestiti a brandelli, incuranti delle sue urla angosciate. Poi, tenendola ferma per le braccia, avevano portato la scalciante, terrorizzata, fanciulla davanti al loro capo sogghignante, il quale aveva posato sul bel corpicino i suoi occhi infossati da demonio. Con un gesto, aveva ordinato ai suoi scagnozzi di caricare la ragazza su un lupo.

L'avevano buttata senza complimenti sopra una di quelle belve, come se fosse stata un tappeto arrotolato o una coperta, ed un orco era salito in sella con lei, tendola ferma con una delle sue manacce premute sulla sua schiena, quasi impedendole di respirare.

Era stato un viaggio da incubo.

Giunti sul far della sera al villaggio orchesco, l'avevano chiusa in quella lurida capanna, sorvegliata all'esterno da due robusti Orchi, che a volte entravano, a turno, per darle un'occhiata da vicino; i loro sguardi assatanati posati sulle sue belle forme liberamente esposte accentuavano il suo disagio ed il suo terrore di essere presto prelevata per essere macellata.

La prima sera l'avevano lasciata a digiuno. Nel villaggio si era tenuta una specie di festa orgiastica, con alti falò, rulli di tamburi, urla e canti, se canti si potevano chiamare!

Un paio dei cacciatori silvani catturati avevano subito un'orribile morte, divorati crudi mentr'erano, sicuramente alcuni, ancora vivi. Lei li aveva visti prelevare dal recinto per essere portati al macello; si era gettata per terra lasciandosi andare ad una crisi di pianto. Poi la stanchezza aveva avuto il sopravvento, e lei era piombata in un sonno tormentato da incubi feroci.

La mattina sul tardi si era svegliata, trovandosi accanto una delle rozze femmine orchette che la guardava con ambiguo interesse; lei si era sollevata a sedere, impaurita, ma l'orchetta aveva cercato di tranquillizzarla offrendole una ciotola con dentro del cibo.

Nevhein aveva rifiutato di mangiare dei pezzi di carne dalla provenienza molto sospetta, limitandosi a nutrirsi con un po' della frutta che le era stata offerta dalla femmina orchetta con un sinistro sogghigno.

Erano passate già alcune settimane, aveva perso il conto dei giorni, ed ancora non le era chiaro perché non l'avessero mangiata o almeno uccisa. *"Forse hanno capito che sono la figlia di un principe silvano e vorranno ottenere un riscatto da mio padre"*. Nevhein sospirò, poi il ricordo di cosa poteva essere successo al suo amato Kerendel la fece nuovamente sprofondare nell'angoscia; si lasciò cadere lunga distesa per terra nuovamente abbandonandosi ad un pianto disperato.

* * *

Una regina infuriata.

Grendhel lanciò contro la parete il primo oggetto che l'era venuto sotto mano: un pesante candelabro d'argento. Come una furia, si voltò verso l'alto uomo vestito di nero che le stava di fronte in atteggiamento contrito.

- Maledetti! Maledetti! Orchi maledetti, infidi, bugiardi!

L'infuriata Regina fissò in viso l'uomo, chiedendogli: - Tu ritieni che Z'Gork voglia tenersi per sé la ragazza, per ottenere un più ricco riscatto da parte degli Elfi Silvani?

L'uomo, con fare imbarazzato, si strinse nelle spalle ed in tono titubante rispose: - A me, Z'Gork ha detto che la ragazza è morta durante lo scontro, e che poi loro se la sono mangiata. - Dopo aver tratto un profondo sospiro, con aria mesta completò: - Conoscendo gli Orchi, mia Signora, potrebbe anche essere vero.

Grendhel lo fulminò con lo sguardo acceso d'ira. - Tu conosci gli Orchi, ma io conosco Z'Gork, e non mi pare possibile che abbiano potuto ucciderla per errore. - Si fermò in posa ieratica, meditabonda, poi aggiunse dopo aver tratto un profondo sospiro: - Va bene, puoi andare. Ora me ne occuperò io di persona.

Un brivido gelido fece trasalire l'uomo vestito di nero. Diede un'occhiata di sottocchi alla bellissima donna dalla lunga chioma dorata e dagli occhi azzurrissimi, freddi come il ghiaccio, ammirandone le forme perfette messe in rilievo dall'abito nero attillatissimo e generosamente scollato. Con un inchino, retrocedette di qualche passo, poi con uno scatto si voltò ed a lunghe falcate uscì dalla sala del trono.

Grendhel lo seguì con lo sguardo che lampeggiava d'odio, finché egli sparì dietro il pesante tendaggio di velluto color sangue che celava la pesante porta di bronzo socchiusa, dietro la quale due alti guerrieri dalla pallidissima epidermide e dalle lunghe vesti nere facevano la guardia.

Con uno svolazzare del lungo mantello nero che le scendeva fino ai piedi prolungandosi all'indietro con un corto strascico, la bella, infuriata donna si avviò verso una porticina che si apriva dietro il trono, alla sinistra di una delle alte colonne che sostenevano la volta a cupola della maestosa sala.

Uno scricchiolio dei cardini arrugginiti indicò che quell'uscita secondaria non veniva più usata da molto tempo, come anche denotava lo stato consunto del legno e delle finiture di nero acciaio.

La porticina dava su uno stretto pianerottolo fiocamente illuminato da una ondeggiante torcia appesa ad un anello nel muro. Una stretta scala a chiocciola, di pietra, s'incuneava in un antro buio che pareva non avesse termine.

Con calmi passi, dondolando languidamente gli opulenti fianchi nell'assecondare il movimento delle lunghe, perfettamente modellate, tornite gambe dall'eburnea epidermide, che alternandosi si affacciavano dagli arditi spacchi laterali della lunga gonna nera, Grendhel iniziò la lenta discesa.

Nella stanza dove la Principessa entrò regnava un silenzio di tomba; l'angusto antro era fiocamente illuminato da una serie di torce appese agli anelli infissi nelle pareti. La stanza aveva la forma rotonda tipica di quelle che si trovano in una torre; non vi erano finestre.

In un angolo, appesa con una catena di ferro al soffitto, pendeva una grande gabbia dalle sbarre arrugginite, dentro la quale sogghignava il teschio di uno scheletro i cui polsi e caviglie erano ancora bloccati dai bracciali dai quali si dipartivano delle catene.

- Caro Igor, ci ritroviamo - sghignazzò la donna con un irriverente saluto all'indirizzo dello scheletro. Poi si portò accanto ad un tavolo sul quale vi erano numerosi, strani oggetti, ampolle, filtri, alambicchi, tra i quali troneggiava un grosso libro rilegato; al centro del tavolo troneggiava una grande sfera fatta di una sostanza simile all'ambra, dalla quale si irradiava un misterioso, inquietante bagliore.

La donna aprì il libro ed iniziò a sfogliarlo, finché trovò la pagina che stava cercando. Le pagine di pergamena erano animate da frasi scritte in una lingua antichissima, e le lettere, in caratteri elfici arcaici, sembravano essere state vergate con il sangue.

- *Ahriman*, signore del Male, invoco il tuo aiuto - gridò la donna, il bellissimo viso trasfigurato in un ghigno satanico. Le sue bianche pupille cambiarono colore improvvisamente diventando gialle come accese da un lampo, per poi lentamente cangiare in un colore sanguigno, mentre l'iride azzurra si scuriva fino a diventare nera come la pece.

* * *

Il villaggio degli Orchi.

- Eccoci, finalmente - si lasciò sfuggire sottovoce Kerendel, subito attirandosi un'occhiataccia di rimprovero dello scorbutico Brontolo, che in malo modo, con un gesto deciso della mano, gli fece cenno di stare zitto e chino.

Kerendel ed i sette nani erano giunti senza soverchie difficoltà su un poggio dal quale si godeva di ottima vista sul villaggio degli Orchi. Sicuramente erano quelli che avevano rapito Nevhein. Pisolo, esperto esploratore, aveva trovato con facilità le tracce degli Orchi che si dipartivano dal luogo dove si era svolto il cruento scontro, e con altrettanta facilità le aveva seguite fino a quel villaggio.

Dal poggio dove si erano fermati, nonostante fosse già sera, Kerendel poteva avere una vista panoramica sul villaggio orchesco: sorgeva sulla riva sinistra di un ampio fiume dal corso lento e maestoso; in quel punto, il fiume, chiamato dai nani “*Fiume Nero*”, formava un’ampia ansa.

Il villaggio, racchiuso da una palizzata, comprendeva una ventina di misere capanne di canne dal tetto di paglia, disposte in un ampio cerchio attorno ad un grande spiazzo; al centro di questo sorgeva una costruzione più alta, rettangolare, interamente in legno; alcuni falò erano già stati accesi in previsione della notte imminente.

Kerendel poté notare che ai due lati della porta d’ingresso della casa in legno s’innalzavano due piccole piramidi di oggetti sferici biancastri, che un attimo dopo riconobbe per quel che erano: teschi! Molti altri di quei terribili trofei ornavano i tetti della capanne. Su una fila di pali disposta lungo uno dei lati maggiori della casa vi erano infissi altri oggetti: nonostante la distanza, Kerendel poté intuire che si trattava dei crani dei suoi amati guerrieri e di alcuni dei cacciatori silvani che avevano formato la scorta di Nevhein. Si sentì pervadere da un furore assassino e mentalmente maledì gli Orchi e Grendhel.

Aguzzando la vista, il Principe notò che a parte due guerrieri pigramente seduti accanto ad una delle capanne più prossime alla palizzata, e un prigioniero, sicuramente un cacciatore elfo, legato ad un palo dentro un piccolo recinto di canne, nell’ampio spiazzo non si scorgeva nessun altro indigeno.

La vista di quel prigioniero rincuorò Kerendel: forse la ragazza era stata risparmiata, forse la tenevano in quella capanna che sembrava sorvegliata dalle due sentinelle. Tornò ad osservare con attenzione il villaggio.

Nella palizzata vi erano due aperture che fungevano da porte: una più grande in prossimità del lato sud (verso il fiume), ed un’altra più piccola sul lato opposto, a pochi passi dalla quale già s’innalzavano gli alberi della foresta. In prossimità della porta principale vi era una bassa torretta di legno poggiata su dei grossi pali, sulla quale si intravedevano due svogliate, sbadiglianti sentinelle.

Pisolo, affiancandosi a Kerendel, gli fece notare il recinto dei lupi da battaglia, che si trovava ad una decina di passi dalla porta principale della palizzata, all’esterno. Nel recinto vi erano otto lupi giganti che parevano pigramente addormentati; stranamente, quattro di essi avevano la sella ed i finimenti, come se fossero stati preparati per mettersi in viaggio.

Fuori dal recinto, in prossimità della porta principale della palizzata, vi erano altri quattro lupi aggiogati ad un carro da guerra, anch’essi distesi a godersi il tepore della sera.

- I guerrieri, una cinquantina in tutto, sono usciti dal villaggio all’incirca un’ora fa, - sussurrò Pisolo nell’orecchio di Kerendel - probabilmente staranno lontani tutta la notte per una battuta di caccia. La maggior parte di essi ha attraversato il fiume su delle piroghe, portandosi sull’altra riva; lì sono sbarcati e sono spariti nella foresta.

- Sono quindi andati sull’altra riva? - chiese Kerendel rincuorato. Quella era una buona notizia.

Pisolo annuì. - Cinque o sei di essi hanno invece proseguito in piroga giù per il fiume, tirandosi dietro al traino tutte le altre piroghe. Probabilmente hanno intenzione di cacciare sull’altra riva, e poi tornare su questa più a valle, per risalire poi lungo il fiume fino al villaggio.

Dopo aver indicato con la mano la direzione presa dagli Orchi, Pisolo completò: - Poco dopo la loro partenza, al villaggio è giunto un guerriero con quel carro da guerra, scortato da quattro guerrieri cavalcalupi. I quattro lupi sono quelli che vedi in quel piccolo recinto con ancora i finimenti e le selle. Forse quel guerriero sarà il capo del villaggio. Il fatto che abbia lasciato i lupi aggiogati al carro, lasciandolo lì fuori, e che non abbiano tolto le selle agli altri quattro lupi, potrebbe significare che hanno intenzione di rimettersi in viaggio durante la notte.

- Potrebbe essere venuto a prelevare Nevhein? - chiese in tono ansioso Kerendel.

Pisolo annuì. - Faremo bene ad affrettarci! Subito dopo l’arrivo di quel capo, due guerrieri sono usciti dalla casa di legno e sono andati a prelevare un prigioniero che era legato accanto a

quello che puoi ancora vedere. - Pisolo indicò con la mano il recinto, commentando: - Una triste sorte, per quei valorosi guerrieri! Ne è rimasto solo più uno.

Kerendel si sentì nuovamente avvampare d'ira, poi annuì verso Pisolo, stupendosi di vederlo così fresco e riposato, nonostante avesse compiuto durante la giornata che stava per finire un'esplorazione a largo raggio, portandosi fin quasi in prossimità del villaggio.

Il Principe elfo era riuscito a sapere che Pisolo aveva servito in gioventù in una unità di arcieri, specializzata nell'effettuare le esplorazioni in territorio nemico, poi era stato promosso balestriere delle unità di supporto a quelle dei *Guardiani dei valichi*, finché una notte, di sentinella, non era riuscito a restare sveglio e non aveva quindi potuto dare con prontezza l'allarme al sopraggiungere di una banda di Barbari predatori, che avevano così potuto avvicinarsi all'accampamento dei Nani e scattare all'assalto senza che i balestrieri potessero intervenire con efficacia. Quello era il motivo della sua cacciata dal Nörrdheim e del suo buffo soprannome, per il quale ancora veniva deriso.

Ancora più buffa era la storia di Eolo; per una malattia congenita, era sempre stato molto soggetto ai raffreddori. L'avevano arruolato nell'artiglieria, addetto ad una batteria di bombarde. Un giorno che si trovava di servizio, avendo ricevuto l'ordine di prelevare della polvere da sparo dalla santabarbara, vi si era recato con la solita candela d'ordinanza, progettata appositamente per impedire che anche solo una scintilla potesse andare a cadere sulla sostanza altamente infiammabile. A causa della sua malattia, Eolo non poté evitare di starnutire mentre si trovava all'interno dell'anticamera della santabarbara, e così facendo lasciò cadere inavvertitamente la candela, che rotolando andò a fermarsi accanto ad un barile di polvere nera.

Eolo era riuscito con una corsa affannosa, continuando a starnutire, ad uscire dalla torre dove vi era la santabarbara, urlando a squarciagola a tutti che dovevano fuggire per mettersi in salvo.

Qualche attimo dopo, la torre era esplosa con un fragore di tuono, e la vampata che n'era scaturita aveva illuminato a giorno la città di Wormsgord. Al povero Eolo non era restato altro che cercare di mettere molte leghe tra lui ed i suoi arrabbiatissimi compagni, i quali, non trovandolo, lo avevano poi dato per morto.

Nel ripensare a quei fatti che gli erano stati raccontati, a Kerendel sfuggì un sorrisetto, subito accompagnato da un brivido nella schiena nel pensare alla prossima azione. *"Speriamo che non gli scappi uno dei suoi soliti, devastanti starnuti!"* - soggignò tra sé e sé Kerendel. - *"Altrimenti, addio sorpresa!"*

- Tu, ora, - disse sussurrando Dotto a Kerendel - come abbiamo convenuto, te ne starai qui tranquillo, ad aspettarci.

- Ma io... - iniziò il Principe corrucciandosi.

Dotto non lo lasciò finire. Incupendosi, bisbigliò: - La tua ferita non è ancora perfettamente guarita. Io non voglio con me un uomo non nel pieno delle sue forze, quando ci sarà da menare le mani. Tu devi restare qui, tranquillo e nascosto. Quando tutto sarà finito ti manderò a chiamare!

Il mago concluse con un gesto ammiccante della mano sul calcio della sua pesante doppia balestra; Kerendel annuì con aria mesta; non gli garbava restarsene lì a guardare, mentre quei Nani compivano l'assalto al villaggio degli Orchi.

Kerendel venne quindi affiancato da Pisolo, che si attardò qualche istante per fargli vedere come poteva dissetarsi con il succo di una canna di una specie arborea che ricopriva quel fianco della collina; con un deciso colpo del macete, Pisolo tagliò una canna a metà e si portò una delle estremità alla bocca aspirando il contenuto con evidente soddisfazione; poi Pisolo annuì con aria furbetta in direzione di Kerendel, che aveva seguito quella manovra con evidente interesse.

Prima di allontanarsi al seguito degli altri, con un'occhiataccia cattiva, Brontolo gli mugugnò sottovoce: - Tu sei un peso morto, soprattutto di notte! Se ci farai scoprire, prima ti sgozzo e poi ti lascio qui, in pasto ai serpenti!

* * *

Un orco spazientito.

Z'Gork era sul punto di esplodere, la sua pazienza si era quasi del tutto consumata per quella impreveduta svolta degli avvenimenti, nonostante il suo ospite avesse fatto di tutto per rallegrare la permanenza del proprio signore nella sua umile dimora, in onore del quale avevano iniziato a macellare un prigioniero elfo.

Z'Gork era arrivato sull'imbrunire nel villaggio di quel suo vassallo. Egli, uno dei Signori della Guerra degli Orchi che si erano insediati nella Terra di Mezzo, non avrebbe voluto sporcarsi le mani in quella vicenda che pareva invece stare così a cuore alla principessa Grendhel.

"Quella strega elissena!", rimuginò tra sé e sé il Signore della Guerra, lanciando una svogliata occhiata alle flessuose movenze delle cinque danzatrici che per ordine del capo del villaggio cercavano di rallegrare gli inaspettati ospiti.

Z'Gork aveva affidato al capo di quel villaggio, S'Konwha, un suo cugino vassallo, il compito di far catturare la giovane principessa elfa ed il suo promesso sposo elisseno. Per quella che tutto sommato non sembrava un'impresa troppo rischiosa, in un eccesso di prudenza, Z'Gork aveva mandato una delle sue migliori unità di guerrieri e ben tre Orchi Giganti a dar manforte ai cacciatori di S'Konwha, e tutto era filato liscio come previsto, salvo il particolare che il principe era stato trafitto da una freccia e poi, probabilmente, era annegato nel fiume. Questo, almeno, era quanto gli aveva appena detto S'Konwha.

Ora, Z'Gork era seduto su un cumulo di pellicce, dissetandosi con del sidro mescolato al sangue dell'elfo che era stato appena ucciso; il Khan era intento ad ascoltare quanto aveva da riferirgli il vassallo, e cominciava a dare segni di impazienza, segnale premonitore di uno dei suoi notissimi, terribili scatti d'ira, durante i quali poteva staccare la testa ad un suo sottoposto, se questi non lo soddisfaceva con quanto gli stava riferendo.

Su di lui si raccontava un aneddoto: un giorno un suo messaggero gli aveva portato una notizia che lui non aveva gradito, e per quel motivo gli aveva inchiodato a terra uno dei piedi con una lancia. Questo era il carattere di Z'Gork, che S'Konwha ben conosceva.

Con aria afflitta ed in tono sommesso, S'Konwha riprese la sua relazione.

- Come ti stavo dicendo, Signore, ieri, anziché rimandarti i guerrieri, come mi avevi ordinato, chiesi loro di compiere una ricerca lungo il fiume, per cercare se possibile di trovare traccia del corpo del principe elisseno. Con essi è andato anche il nostro sciamano, il quale aveva deciso di approfittare della loro scorta per andare a cercare delle erbe medicinali che si crescono lungo il fiume.

- Bene, e allora? - chiese con cipiglio funesto Z'Gork.

Con espressione sempre più afflitta, S'Konwha rispose: - Non sono più tornati. Nemmeno il nostro sciamano. Per quanto riguarda i tuoi guerrieri, io ho pensato che potrebbero aver deciso di tornare alla tua fortezza.

- E il tuo sciamano? - chiese con un grugnito il Khan. - Perché non è ancora rientrato?

S'Konwha si strinse nelle spalle con aria sempre più afflitta. - Non lo so, mio Khan. Devi credermi. Forse avrà deciso di continuare la sua ricerca di erbe da solo, come sovente fa.

Z'Gork sbuffò evidentemente infastidito, poi prese la coppa ricavata dal teschio di un nano, che una delle mogli più giovani del capo villaggio aveva provveduto a riempire di quella mistura di sidro e sangue, se la portò alle labbra e tracannò una lunga sorsata.

Una delle femmine del capo villaggio si avvicinò al Khan portando nelle mani un vassoio sul quale era poggiato il cuore strappato all'elfo che avevano appena ucciso.

Z'Gork annuì con un truce sogghigno all'orchetta, che con un inchino ossequioso si allontanò sculettando; il Khan artigliò il cuore che ancora grondava sangue e ne assaggiò un pezzetto. Poi si voltò all'indietro, dove erano seduti i suoi quattro guerrieri.

I quattro fieri orchi della guardia di Z'Gork se ne stavano impettiti, ancora coperti dal lungo usbergo e dalla pesante corazza a scaglie. Il Khan lesse nei loro occhi il desiderio di potersi concedere qualche piacevole svago con le ragazze indigene.

“Ma, sì, rilassiamoci un po’, tanto per il momento non abbiamo niente di meglio da fare!”, pensò il Khan, consentendo ai suoi uomini, con un cenno del capo, l’autorizzazione di mettersi in libertà.

Con estrema soddisfazione, era evidente che stavano aspettando solo quell’ordine, i quattro cavalcalupi catafratti iniziarono a spogliarsi delle pesanti armature, subito attornati da vocianti, garrule fanciulle orchette.

La musica crebbe di ritmo e le danzatrici accentuarono le loro movenze sensuali.

Z’Gork tornò a prestare attenzione a quanto gli stava dicendo, per la terza volta, il suo pigolante vassallo. - Così, mio Kahn, come ti ho già detto, questa sera, poco prima del tuo arrivo nella mia umile dimora, ho ordinato ai miei cacciatori di andare a cacciare lungo il fiume, dove forse incontreranno anche il mio sciamano. Domani mattina, nel tornare al villaggio, potranno compiere un’ulteriore ispezione lungo entrambe le rive. Forse riusciranno a trovare il corpo di quel principe elisseno.

Z’Gork grugnò infastidito. - Puah! La corrente se lo sarà portato via.

In tono umile e sottomesso, S’Konwa replicò: - Permettami, Signore. E’ invece possibile che il cadavere dell’elisseno sia stato fermato dagli scogli che si trovano subito sotto le rapide, ad appena una dozzina di leghe da qui.

- Bah! Vedremo! - esclamò in tono irato Z’Gork, dedicando poi la sua attenzione alle movenze sensuali delle cinque giovani indigene, già pregustando quanto gli si stavano offrendo per placare la sua collera. Portò nuovamente la coppa alle labbra, e succhiando avidamente tracannò una grande quantità di quel liquido fortissimo e dolciastro. Posò poi la coppa, pensando per un attimo al proprietario di quel teschio, e tra sé e sé maledicendo i Nani.

Con crudele soddisfazione, addentò nuovamente l’informe massa di muscolo vermiglio che aveva pompato il generoso sangue dell’elfo. Un insinuante presentimento gli impediva di gustarsi quella graziosa ospitalità.

“Questa storia non mi piace. Non so perché, ma non mi sento tranquillo. Il villaggio è rimasto praticamente sguarnito. Oltre ai due che sono di guardia alla ragazza elfa, ed agli altri due sulla torretta, ci sono solo quattro dei guerrieri cacciatori di S’Konwa, e poi qualche vecchio ed alcuni ragazzini. E con me ho solo i miei quattro cavalcalupi che mi hanno scortato fin qui”.

Z’Gork fece un profondo sospiro, cercando di sorridere alla danzatrice che gli si era posta proprio davanti e che era tutta un tintinnare di collane e gingilli, movenze d’anca, ballonzolare di mammelle e sbattere di ciglia.

“Maledizione!”- imprecò tra sé e sé Z’Gork. - *“Dove saranno finiti i miei dodici guerrieri ed i tre Orchi Giganti? E lo sciamano, perché non è ancora tornato al villaggio?”*

* * *

Un incontro inatteso.

I Nani, preceduti da Pisolo in avanscoperta, si erano avviati giù dalla collina, ed avevano imboccato uno stretto, scosceso sentiero che s’inoltrava nel folto della buia foresta in direzione del fiume.

Per giungere in prossimità del villaggio, erano stati costretti a fare un largo giro in direzione sud est, imboccando un altro sentiero che correva parallelo al letto del fiume, e sul quale erano evidenti le tracce del passaggio di numerosi guerrieri Orchi. Pisolo aveva detto che quelle tracce erano vecchie di almeno un giorno.

Dopo un’altra decina di minuti di silenziosa marcia, Dotto e Brontolo, che precedevano di alcuni passi gli altri, videro improvvisamente poco più avanti Pisolo bloccarsi, come fulminato da qualcosa di tremendo.

Appena lo raggiunsero, videro che era sbiancato in volto, gli occhi fissi verso un gruppo di alberi poco più avanti, parzialmente schermati dagli alti cespugli.

Senza proferir parola, come in trance, Pisolo scostò le fronde ed indicò l'oggetto del suo stato d'animo: dai rami di un albero pendevano le carcasse di una dozzina di Orchi.

- Li hanno spellati vivi! - si lasciò sfuggire Pisolo come in un lamento.

La visione era terrificante.

Si riusciva ad intuire che quelle forme scomposte dovevano essere state dei corpi di Orchi solo per via del cranio dai lunghi denti ricurvi. Chi aveva fatto quel lavoro doveva essere un mostro di crudeltà, perché aveva portato via la pelle di quelle creature mettendo a nudo la carne viva ed i fasci di muscoli e nervi.

Uno spettacolo rivoltante ed agghiacciante.

A Eolo, sopraggiunto con gli altri, venne un conato di vomito.

- Chi mai può essere stato? - si chiese ad alta voce Dotto.

- E' molto illogico, - ribatté in tono astioso Brontolo - perché perdere tempo a scuoiarli?

- Non vi sono tracce - commentò Pisolo, aggiungendo con un sospiro affannoso: - Chi ha fatto quel bel lavoro sembra sparito nel nulla.

- Dodici Orchi di meno - commentò Brontolo crudelmente, senza dimostrare alcuna emozione.

- Noo! Sono tredici, guardate! E ci sono anche tre Orchi Giganti! - esclamò Eolo in tono eccitato, indicando le carcasse inconfondibili di tre orchi giganti.

- Meglio appesi lì che a far la guardia nel villaggio - sospirò Dotto; poi, notando diversi oggetti sparsi per terra, alla rinfusa, osservò: - Guardate, i loro vestiti e le loro armi.

Dotto si avvicinò a quello che sembrava uno straccio nero impregnato di sangue rappreso, lo sollevò ed esclamò sottovoce: - Accidenti! Che Rahma mi fulmini se questa non è la tunica di uno sciamano!

Dopo averla fatta vedere agli altri, Dotto buttò via quella tunica ridotta ad un misero straccio. *“Non riesco a capire come siano stati uccisi. Non si notano tracce né di tagli né di bruciature. E poi, chi mai può essere stato capace di fare una strage simile? E perché poi ridurli in questo stato?”* Questo pensiero lo fece fremere di terrore, e per un istante Dotto si sentì debole ed indifeso, incapace di connettere.

Il vocione di Brontolo lo riportò alla realtà.

- Avanti, ragazzi, muoviamoci - brontolò Brontolo. - Andiamo a fare il nostro lavoro. Preparatevi ad uccidere senza far troppo rumore. Nessuno di quelli che sono nel villaggio deve riuscire a mettere il suo brutto grugno fuori dalla palizzata per correre a chiamare gli altri guerrieri.

Brontolo si poi voltò verso gli altri, che erano rimasti lì fermi, imbambolati, incitandoli nuovamente: - Avanti, compagni, la notte è breve!

Con grande fatica, Dotto riuscì a scacciare dalla mente i tristi presentimenti che l'avevano angosciato; scambiò un'occhiata di sottocchi con Cucciolo, che lo stava osservando con curiosa attenzione e che, unico degli altri Nani, aveva visto Dotto impallidire. Poiché non era in grado di parlare, con un balzo felino Cucciolo si mise silenziosamente al seguito di Pisolo, che aveva già allungato il passo.

* * *

L'ombra che striscia nell'oscurità.

Si ferma in bilico su uno dei rami più alti di un'altissima quercia, in perfetto equilibrio. Guarda poi verso il basso. La sua vista acuta perfora le ombre del crepuscolo che già stanno scurendo la fitta selva.

Sette ombre veloci schizzano via, inoltrandosi sotto le folte frasche del sottobosco. A tratti riappaiono, per poi subito scomparire. Li osserva con interesse, pregustando la caccia.

“Verrà presto il vostro turno”, brontola tra sé e sé.

Nella notte, un sinistro ululato si alza verso l'ammiccante argentea sfera della Luna che da poco ha iniziato a fare capolino sopra le lontane colline. I raggi argentei affondano nella calma

corrente del fiume conferendo all'ambiente circostante un aspetto allo stesso tempo fiabesco e sinistro.

Un secondo più forte ululato fa accapponare la pelle a chi lo ode. Per qualche istante, sulla foresta cala un improvviso, mortale silenzio.

* * *

L'assalto al villaggio.

Pisolo era salito sulla cima di un albero, dal quale poteva vedere con comodità tutto quello che succedeva all'interno dell'alto recinto che cingeva il villaggio.

Notò nuovamente le due sentinelle sulla torretta, i due guerrieri seduti davanti alla porta di una delle capanne, e l'ultimo dei prigionieri ancora legato al palo.

Dopo un po' di tempo, alla luce lingueggiante dei falò, vide una femmina orchetta uscire dalla costruzione principale ed avviarsi verso la capanna sorvegliata dai due Orchi. Aguzzando la vista, Pisolo poté notare che quella femmina teneva in una mano qualcosa, qualcosa che assomigliava ad una piccola pentola od una ciotola, e nell'altra mano serrava il manico di una cesta, del tipo di quelle che si usano per mettere la frutta.

Con calma flemmatica, dopo aver scambiato qualche parola con le due sentinelle, che non si erano degnate di alzarsi dalla posizione stravaccata nella quale si trovavano, quella femmina entrò nella capanna verso la quale era diretta, uscendone poi subito dopo con le mani libere.

"Se la ragazza è ancora viva dovrebbe essere lì", pensò Pisolo, rallegrandosi. Stava per scendere, quando dalla costruzione in legno uscirono altri due guerrieri. Entrarono nel recinto dove vi era il prigioniero, gli si avvicinarono, ed uno di essi con un deciso colpo di coltello gli tagliò la gola.

"Maledetti!" - imprecò tra sé Pisolo.

I due guerrieri slegarono il corpo ormai inanime del prigioniero e, presolo per le braccia e per le gambe lo portarono dentro la casa di legno. Pochi attimi dopo, uno di quelli che era seduto accanto alla capanna si alzò e li seguì. Anche l'altro si alzò, ma solo per sgranchirsi le tozze gambe. Dopo aver compiuto un completo giro attorno alla capanna, tornò a sedersi nel punto esatto dove era stato stravaccato prima.

Pochi minuti dopo, Pisolo aveva terminato di raccontare agli altri cosa aveva visto.

Dotto con cipiglio imperioso diede l'ordine di agire.

Uscirono dal folto della foresta, guardinghi, e si avvicinarono alla palizzata.

Cucciolo seguì Pisolo su un alto albero, dal quale si aveva una buona vista sulla torretta situata in prossimità della porta principale, la quale era rimasta sorprendentemente aperta.

Con implacabile efficienza, Pisolo e Cucciolo con due dardi delle loro baleste eliminarono le due sentinelle che facevano svogliatamente la guardia sulla torretta. I due Orchi, colpiti alla gola, farfugliarono appena qualche sillaba sconnessa, piombando poi sul pavimento della torretta senza riuscire a dare l'allarme. Il loro tonfo si udì appena, e nessuno di quelli che erano dentro le capanne dovette farci caso, neppure quello che era rimasto stravaccato di guardia alla capanna.

Tenendosi prudentemente sotto vento, per non tradire la loro presenza ai lupi aggioati al carro da guerra ed agli altri più lontani nel recinto, Brontolo ed Eolo si portarono a tergo del carro da guerra, acquattandosi nell'erba alta.

Brontolo alzò il braccio e fece il cenno convenuto con Dotto. Questi, correndo - per quanto glielo consentiva l'età e la pesante armatura che anche lui aveva indossato - si portò accanto alla porta, seguito d'appresso da Mammolo e da Gongolo; questi ultimi erano armati con gli archibugi; inoltre, nel cinturone avevano entrambi un paio di grosse pistole.

Dotto e gli altri due nani entrarono senza far rumore nel villaggio, subito nascondendosi nell'ombra, sotto la torretta. Quel settore non era visibile dal guerriero che faceva la guardia alla capanna nella quale forse c'era Nevhein, a causa di un'altra capanna che impediva il raggio di vista. Dopo aver atteso qualche istante, i tre nani salirono su per la scaletta, portandosi nella torretta.

Lì giunto, Dotto mise in atto l'incantesimo di solito utilizzato dai maghi per il cambio degli ordini mediante telepatia, per comunicare a Brontolo che potevano agire.

Nel frattempo, Pisolo e Cucciolo si erano portati al fianco di Brontolo. Questi fece un cenno con il capo, poi balzò allo scoperto, mettendosi a correre verso la porta spalancata, salutati da un feroce ululato dei lupi che erano legati al carro da guerra.

Subito dopo, come convenuto, Pisolo e Cucciolo saltarono sul carro. Cucciolo afferrò le redini, mentre Pisolo si metteva in posa con la balestra armata. Uno strattone alle redini, ed i lupi vennero incitati a muoversi. Cucciolo li diresse verso il portone spalancato, attraverso il quale il carro entrò con un gran fragore.

Con uno scoppio di urla imbestialite, il putiferio si scatenò nel tranquillo, dormiente villaggio.

Il primo a reagire fu naturalmente l'orco di guardia alla capanna, che però non poté fare nulla, venendo immediatamente trafitto dal primo dei dardi lanciati da Brontolo.

Cucciolo incitò i lupi con due brucianti sferzate, portando il carro a folle corsa nell'ampio spiazzo, travolgendo tutto quanto si frapponeva. Le lame falcate che ornavano le pesanti ruote iniziarono a mietere le prime vittime, mentre Pisolo, imperterrito, come se si fosse trovato al poligono durante un'esercitazione, con calma micidiale infilzava tutti quelli che si affacciavano dalle porte delle capanne.

Nel frattempo, Brontolo era corso verso la capanna indicata dall'esploratore, dentro la quale egli sperava di trovare la ragazza. Mentre stava per entrare, dalla sua sinistra sbucarono due guerrieri Orchi, i quali però non ebbero il tempo di reagire alla sua vista, perché vennero travolti dall'accorrente carro da guerra condotto da Cucciolo. Uno dei guerrieri riuscì a scansarsi, ma venne immediatamente trafitto da un dardo sparato dalla balestra impugnata da Pisolo.

Mentre Pisolo e Cucciolo proseguivano nella loro devastante cavalcata, Brontolo si catapultò all'interno della capanna, travolgendo con uno spintone la leggera porta di canne di bambù.

Un agghiacciante urlo di terrore salutò il suo ingresso.

In un angolo, rannicchiata, proteggendosi il corpo nudo con le braccia, Nevhein urlò nuovamente, i begli occhioni sbarrati dal terrore.

Brontolo cercò di essere rassicurante: - Tranquilla, ragazza, sono al servizio di Kerendel, sono venuto a salvarti.

Lei lo guardò stupita, riuscendo con un po' di difficoltà a capire quello che il nano le aveva urlato nel suo aspro linguaggio, che lei aveva studiato. Intuendo qualcosa, le uscì una frase che suonava, in quel contesto, persino un po' ironica: - Non sei un tantino basso per far parte dei lancieri della guardia di Kerendel?

Infuriato per quella inaspettata presa in giro, lui aggrottando le folte sopracciglia, le urlò: - Mi chiamano Brontolo, e sono venuto qui per salvarti dagli Orchi. Avanti ragazza, alzati! Non farmi perdere la pazienza! Dobbiamo andare. Kerendel ti sta aspettando!

- Kerendel! - ansimò lei, sollevandosi di scatto, incurante dello stato poco dignitoso nel quale si trovava.

Lui nuovamente brontolò: - Vieni, non c'è tempo per le spiegazioni!

L'afferrò rudemente con una delle sue manacce per un braccio, facendole persino male, e letteralmente la trascinò fuori dalla capanna.

Per Nevhein fu come se si svegliasse da un sogno agitato per ritrovarsi immersa in un incubo.

Tutto attorno erano urla e fiamme.

Dall'alto della torretta, il mago si era scatenato: lanciava bordate su bordate delle sue micidiali *"Tempeste di energia"* sulle capanne, dalle quali fuggivano Orchi urlanti, molti dei quali in fiamme. I pochi superstiti venivano falciati dai precisi colpi di archibugio sparati da Mammolo e Gongolo appostati sulla torretta al fianco del mago. Chi riusciva ad alzarsi veniva implacabilmente falciato dalle lame falcate del carro che impazzava nello spiazzo tra la casa di legno ed il cerchio di capanne. La casa di legno era stata ripetutamente colpita dai fulmini del mago ed ora bruciava come un rogo funebre.

Alcuni guerrieri nudi, che erano usciti di corsa dalla casa di legno in fiamme, erano stati falciati dai precisi colpi di archibugio di Mammolo e Gongolo; dietro di essi avevano cercato scampo diverse giovani orchette anch'esse per la maggior parte prive di vestiti. I Nani, riconoscendole, le avevano ignorate, consentendo ad esse di trovare scampo nelle capanne che ancora non erano state colpite dai fulmini di Dotto.

- Basta! E' finita! - urlò ad un tratto Dotto, alzando le mani verso il cielo.

Mammolo e Gongolo abbassarono gli archibugi, rilassandosi, poi con lo sguardo cercarono gli altri, che si stavano raggruppando attorno alla nivea figura dell'alta ragazza, che nuda si stagliava sullo sfondo delle fiamme e del fumo.

- E' lei! E' salva! - esultò Dotto, andando subito col pensiero al "*bastone di luce*" che gli era stato promesso.

In quel frangente, la pesante porta di quercia della costruzione principale rovinò in avanti come un ponte levatoio al quale avessero tagliato di botto le catene che lo sorreggeva. Quasi a far eco a quel botto, il tetto in fiamme della casa rovinò all'interno, sollevando un turbinio di scintille ed un soffocante fumo nero.

Come un'apparizione da incubo, sullo sfondo delle alte lingue di fuoco apparve Z'Gork, in tutto il suo possente furore; aveva tardato ad uscire per potersi rivestire con l'usbergo e l'armatura; nella mano destra brandiva una pesante ascia da combattimento ed in quella sinistra uno spadone a doppio taglio; aveva il capo scoperto; i radi capelli verdastri, bruciacchiati, avevano assunto il colore del carbone. Alcune lingue di fuoco gli scorrevano sulle braccia e sulle gambe, accentuandone l'aspetto decisamente demoniaco, infernale.

Z'Gork si guardò attorno con occhi da toro infuriato, e vide poco più in là il nudo cadavere di S'Konwha: giaceva bocconi, trafitto da un paio di frecce. "*Imbecille!*", impreca mentalmente il Khan. "*Gli avevo urlato di aspettare, di indossare l'usbergo prima di uscire, ma le fiamme lo hanno fatto scappare come una femmina. La sua paura ha contagiato anche i miei guerrieri, che sono usciti nudi come vermi! Maledetti Nani, dev'essere opera loro. Che Baahl li strafulmini!*"

Lanciando il suo possente urlo di battaglia, Z'Gork si lanciò a testa bassa, come un ariete, contro i Nani che erano rimasti come congelati da quell'improvvisa, inaspettata, terrorizzante apparizione.

Gli unici a non perdere il sangue freddo furono Brontolo e Dotto. All'unisono, come collegati telepaticamente, agirono come un sol uomo: Dotto scagliò la sua ultima, definitiva "*Tempesta d'energia*", e Brontolo l'accompagnò con un perfetto tiro con la balestra che poco prima gli aveva passato, ricaricata, Cucciolo.

Il dardo lanciato da cortissima distanza penetrò nella spessa armatura di scaglie e perforò anche l'usbergo sottostante come se fossero stati di burro, piantandosi preciso nel suo grosso cuore dell'orco. Poi il Khan venne avvolto dalla micidiale "*Tempesta d'energia*" scagliatagli contro dal mago. Di lui rimase solo un mucchietto di polvere ed ossa.

In segno di dileggio, Brontolo sputò sui resti del Signore della Guerra, alzando poi le braccia al cielo ed urlando con quanto fiato ancora gli restava il grido di battaglia dei Berserker.

Qualche istante dopo, ad un secco ordine di Brontolo, Pisolo e Cucciolo scesero dal carro ed iniziarono a raggruppare le poche femmine ed i pochi cuccioli che si erano salvati dal massacro, facendoli entrare nel recinto dove poco prima era legato il prigioniero elfo.

Brontolo con espressione cupa invitò Nevhein a seguirlo verso l'uscita; mentre l'attraversavano, voltandosi appena, urlò agli altri due nani: - Fate quello che dovete! Fatelo bene! Fatelo in fretta e raggiungeteci sul poggio!

Seguiti da Dotto, Mammolo e Gongolo, nel frattempo scesi dalla torretta, Nevhein e Brontolo si avviarono di corsa verso gli alberi della foresta.

* * *

L'ombra che striscia nell'oscurità.

Scivola giù dal tronco silenziosamente. Si guarda attorno con sguardo feroce. La vista di tutto quel sangue fa salire il suo metabolismo ed una scarica di adrenalina fa vibrare il suo corpo.

"I Nani hanno fatto un bel lavoro, complimenti!" - sogghigna tra sé e sé. Poi mentalmente riproduce i suoni delle voci dei Nani, sentite poco tempo fa, mentre essi stavano raggruppandosi per lasciare quel luogo di morte e desolazione.

Scivolando silenziosamente, si avvicina al recinto dove giacciono numerosi cadaveri di donne e cuccioli. Si china ed afferra un cadavere di un infante; dalla gola tagliata è ormai uscito tutto il sangue, ora rappreso sul torace di quel corpicino.

Con un taglio netto stacca la testa e la solleva contro luce, per osservarla meglio.

Un brivido di soddisfazione fa tremare il suo corpo. Comincia a pregustare il piacere della caccia. Guarda poi verso la foresta, nella direzione presa dai Nani e dalla ragazza elfa. La sua vista acuta perfora le ombre della notte, ormai calata sulla sinistra, fittissima selva.

"Non avrei mai pensato che dei Nani potessero interessarsi a lei!" - sogghigna tra sé e sé. *"Hanno fatto una scelta sbagliata."*

Nella notte, un altro ancor più sinistro ululato si alza verso l'ammiccante argentea sfera della Luna che pare sogghignare sopra le lontane colline. I raggi argentei si riflettono sul suo corpo facendolo risaltare contro il nero sfondo degli alberi. Tutto attorno si leva il lezzo della morte, portato dal vento verso il fiume.

Un secondo più forte ululato fa accapponare la pelle a chi lo ode. Per qualche istante, sulla foresta cala un improvviso, mortale silenzio.

* * *

Si torna a casa.

Un caldo, amorevole abbraccio di Kerendel accolse l'impaurita, frastornata fanciulla. Un lungo bacio suggellò il loro incontro.

Subito dopo, Nevhein si rese conto di essere ancora nuda; nella fretta di scappare da quel posto infernale non aveva pensato di prendere qualche cosa per coprirsi.

Kelendrel, come se pure lui si fosse reso conto solo in quel momento dello stato poco dignitoso nel quale versava la sua fidanzata, prontamente si tolse il mantello che prima di partire gli avevano dato i nani, ed amorevolmente avvolse il candido corpo della fanciulla. Quel mantello era appartenuto ad un generale guerriero degli Elfi Alti, che Brontolo aveva ucciso in una delle numerose battaglie alle quali aveva partecipato.

Da dietro un albero sbucarono Pisolo e Cucciolo. Nel vederli arrivare coperti di sangue da capo a piedi, Nevhein non aveva potuto trattenere un grido di sgomento. Brontolo le si era affiancato ed in tono sarcastico le aveva detto: - Non temere, sono solo sporchi di sangue di Orchi!

A Cucciolo erano brillati gli occhi, mentre Pisolo aveva confermato che non era rimasto nessuno vivo nel villaggio.

- Tutti! Ne sei sicuro? - chiese Dotto senza dimostrare emozioni.

- Sì, tutti, anche i neonati. Questo posto l'abbiamo ripulito da quelle abominazioni! - confermò freddamente l'Esploratore.

- Avanti! Muoviamoci, qui si fa notte! - intervenne Brontolo col suo solito cipiglio.

Dotto quasi se ne risentì, ma non volle darlo a vedere davanti ai due elfi che li stavano guardando con aria smarrita. Lo sguardo impaurito della ragazza carrellava da un nano all'altro, poi si posò negli occhi del fidanzato quasi a cercare un sicuro porto d'approdo. Lui la tirò a sé stringendola nuovamente in un abbraccio affettuoso.

Cucciolo aveva con sé alcuni capi di vestiario che dovevano essere appartenuti a delle femmine orchette, e li consegnò alla stupita ragazza, che li prese ricambiando con un soave sorriso di ringraziamento la maliziosa strizzatina d'occhio del giovane nano.

Dopo aver osservato quegli stracci con aria disgustata, ignorando - o facendo finta d'ignorare - gli sguardi curiosi dei sette nani che ora si erano messi a fissarla con maliziosa impertinenza, del tutto incuranti dell'imbarazzata presenza del principe elfo, Nevhein si appartò dietro un albero e poco dopo ritornò vestita con quegli stracci, che stridevano visibilmente con la pregiata seta della quale era intessuto il morbido mantello elisseno.

Kelendrel le si affiancò nuovamente, prendendola amorevolmente per una mano; lei appoggiò il suo capo nell'incavo della spalla del Principe, lasciandosi andare ad un sommesso pianto risanatore.

Dotto e Brontolo iniziarono a discutere su quale fosse il tragitto migliore per tornare alla loro casa senza correre il pericolo d'imbattersi nei cinquanta cacciatori Orchi.

- Secondo me, - concluse Dotto - ci conviene avviarci verso nord-ovest, compiere un largo giro e poi ritornare sulla pista che porta verso casa. Non vorrei trovarmi quei cacciatori davanti!

- E' una pazzia - protestò Brontolo. - Sai benissimo che quella valle è un vero inferno. Non ne usciremo vivi, se mai ce la faremo ad uscirne! Non la consiglierai neppure ad un condannato a morte!

Dotto si dimostrò irremovibile. - No! E' l'unica strada che possiamo prendere senza pericolo di incontrare quei cacciatori. Neppure ad essi verrà in mente che possiamo aver deciso di andare laggiù.

- E se lo penseranno, - s'intromise Mammolo - non avranno il coraggio di venirci dietro.

Con uno sbuffo, ingrugnato, Brontolo scrollò le spalle e poi commentò: - Va bene, andiamo. Ma poi non venite a piangere da me se qualche cosa andrà storto!

Kelendrel e Nevhein si erano seduti con la schiena appoggiata al tronco di un gigantesco faggio. Brontolo si avvicinò al principe, con un gesto gli fece cenno di non muoversi, poi lentamente estrasse il pugnale dal fodero appeso al cinturone.

Lo sbalordito Principe trattenne il respiro, e pure la ragazza, che non aveva capito cosa stesse succedendo.

Con un leggero tocco, Brontolo infilzò con la punta affilatissima del pugnale un grosso scorpione che si era posato sulla spalla di Kelendrel; la coda dal pungiglione velenoso scattò istintivamente, ma colpì il freddo acciaio.

Con un sogghigno, Brontolo fece osservare all'esterefatto, impaurito Kerendel l'esanime corpo dell'aracnide infilzato sul pugnale, poi con un gesto deciso del polso lo scagliò per terra, provvedendo poi a schiacciarlo sotto il pesante tacco dello stivale corazzato.

- Muovetevi! - intimò ai due giovani che, alzatisi, erano rimasti a fissarlo interdetti ed indecisi sul da fare.

I due giovani si misero in cammino dietro Brontolo, che prima di avviarsi li gratificò ancora di una occhiata sardonica.

Appena fatti pochi passi, Nevhein inciampò in una radice affiorante e cadde lunga distesa, lasciandosi sfuggire un gridolino; invano Kerendel allungò la mano per afferrarla.

Da alcuni alberi si sentirono alzare in volo degli uccelli spaventati. I sommessi rumori notturni della foresta tacquero di colpo.

Gongolo le si avvicinò. Dominando dall'alto della sua bassa statura la ragazza a terra, sogghignò: - Attenta, Principessa, se uno cade qui, non ha scampo!

Nevhein provò a replicare, ma Brontolo, che si era fermato accanto ad essi, non le diedo il tempo: - Un'elfa silvana dovrebbe essere capace di muoversi in un bosco senza fare tutto questo fracasso! Vuoi proprio far sapere ai cacciatori dove ci troviamo!

Kerendel allungò una mano alla ragazza e l'aiutò a rialzarsi.

- Non capiterà più, lo giuro - sussurrò Nevhein, ancora un po' scossa, indispettita per quella rampogna del nano che l'aveva salvata.

In silenzio, il gruppetto s'inoltrò nella foresta sempre più buia.

I dubbi di Pisolo.

La prima luce dell'alba aveva da poco iniziato a rischiarare quell'intricato inferno vegetale.

Il gruppetto avanzava lentamente, facendosi largo a fatica con colpi di macete.

In testa procedevano Eolo e Pisolo; dietro di essi venivano Dotto e Brontolo seguiti dagli arrancavanti Kelendrel e Nevhein, e poi dagli altri Nani; la recluta Cucciolo fungeva da retroguardia.

Brontolo e Dotto, che seguivano da una distanza di una decina di passi Eolo e Pisolo, videro quest'ultimo bloccarsi improvvisamente.

Brontolo alzò in alto la mano destra col pugno chiuso, indicando così a tutti gli altri che dovevano fermarsi. Poi raggiunse Eolo che si era fermato alcuni passi dietro Pisolo.

- Perché si è di nuovo fermato? - sussurrò Brontolo nell'orecchio di Eolo, in tono preoccupato.

Eolo commentò: - E' da quando ci siamo rimessi in cammino che è nervoso. Mi ha detto che è per via del suo sesto senso...

Brontolo avanzando con cautela si affiancò a Pisolo. - Cosa succede? Perché ti sei di nuovo fermato?

Dotto, sopraggiunto alle spalle di Brontolo aggiunse: - Di questo passo, non arriveremo mai!

Brontolo chiese nuovamente: - Per Rahma, Pisolo, cosa ti succede?

- Tra gli alberi c'è qualcosa! - sospirò Pisolo come in trance.

- Cosa pensi che sia? - chiese preoccupato Dotto.

Pisolo scrollò le spalle. - Forse non è niente! E' questo posto che non mi piace.

Poco più indietro, Mammolo e Gongolo confabulavano sottovoce.

- Che roba, ragazzi! - borbottò Mammolo. - Ne avevo viste di foreste intricate, ma mai come questa.

Gongolo commentò: - A chi lo dici! - Prese dalla cintura la borraccia, svitò il tappo, la portò alla bocca e bevve un lungo sorso; poi aggiunse: - Al confronto, il bosco che circonda la nostra casa è un giardino. Allungò la borraccia a Mammolo dicendogli: - Prendi, amico, un po' di sapore di casa.

- Chissà se mai ci torneremo, a casa - concluse in tono sconcolato Mammolo.

Nevhein e Kelendrel erano rimasti un po' in disparte; ad un cenno di Dotto si avviarono dietro gli altri che già si erano messi in marcia al seguito dell'esploratore.

Già in precedenza, mentre camminavano fianco a fianco, Kelendrel aveva brevemente riassunto gli avvenimenti che lo avevano portato fin lì; poi le aveva succintamente raccontato chi fossero quei sette Nani.

- Riguardo a quei due che sembrano quasi fratelli gemelli, salvo che uno è bruno e l'altro biondo, - proseguì sottovoce Kelendrel, mentre con la ragazza seguiva i Nani nell'intricato viluppo della foresta - essi sono soprannominati Mammolo e Gongolo; Mammolo è quello dalla carnagione più scura ed i capelli neri. Essi erano stati arruolati in una unità di balestre pesanti, e poi vennero promossi e trasferiti nella famosa unità di elite delle ***Guardie Rosse***.

A mano a mano che Kelendrel raccontava le origini dei sette Nani, in Nevhein aumentava la stima nei loro confronti; a differenza di molti della sua razza, che disprezzavano i Nani ritenendoli una razza inferiore, la bella principessa sapeva quanto essi fossero abili, forti e determinati, ed anche intelligenti.

Kelendrel proseguì dicendo: - Come sai, tra i compiti delle ***Guardie Rosse*** vi è anche quello di scortare il loro talismano più importante, la ***Pietra di Rahma***. Ebbene, - disse Kelendrel quasi in un sospiro - durante una battaglia, a Mammolo ed a Gongolo era stato affidato proprio il delicato incarico di fungere da portatori di quel talismano, ma l'uccisione del Condottiero che li guidava provocò la fuga generale dell'intero esercito, che travolse anche i due portatori del talismano. Così essi, sebbene non avessero alcuna colpa, vennero accusati di codardia e cacciati dal Nörrdheim.

Nevhein annuì comprensiva, poi chiese: - E Brontolo, come mai venne cacciato?

Kelendrel guardò in direzione del nano per sincerarsi che non lo stesse ascoltando, poi tenendo il tono di voce ancora più basso, rispose: - Riguardo a lui non ho saputo granché; lui non mi ha voluto dire nulla, ma Mammolo, che è il più ciarliero dei sette, mi ha riferito che Brontolo apparteneva ad una delle famiglie che controllano i grandi vermi dei Monti di Ferro.

- I *karakworms*? - chiese la ragazza in tono stupito.

Kelendrel annuì e disse: - Sì, pare fosse stato prescelto per diventare uno degli allievi di *Gurgham*, il *Maestro Evocatore* dei grandi vermi, ma rimase coinvolto in una sommossa che pare fosse stata provocata da alcuni Berserker. Anzi, secondo Mammolo, pare che Brontolo fosse stato ingiustamente incolpato di aver capeggiato la rivolta.

- Egli è dunque un "*berserker*"? - chiese in tono preoccupato la ragazza.

Kelendrel cercò di tranquillizzarla con uno dei suoi smaglianti sorrisi. - Sì, ma non ti preoccupare, non è poi così... terribile come vorrebbe far apparire!

Ed è per questo motivo che venne cacciato? - chiese stupita Nevhein.

Kelendrel scosse il capo. - No, pare che dopo quei fatti, scontata la condanna con sei mesi di duro lavoro in miniera, Brontolo si sia poi invaghito della nipote di un mago, ma a causa dell'ostilità di questi il matrimonio andò a monte. Un giorno Brontolo incontrò quel mago e, preso da un impeto di furore, lo uccise. Condannato a morte, il giorno prima dell'esecuzione riuscì a fuggire, forse aiutato da qualcuno. Più tardi venne poi a sapere che la sua innamorata si era suicidata.

- Una vicenda ben triste - commentò in tono mesto, partecipe, la ragazza.

- Sì, certo - aggiunse Kelendrel. - Brontolo poi divenne mercenario, come gli altri, e nella sua lunga carriera militare ebbe occasione di uccidere molti maghi, diventando così famoso come "*lo sterminatore di maghi*". L'unico mago col quale pare riesca ad andare d'accordo è quello soprannominato Dotto, del quale ti ho già raccontato.

- Una storia terribile! - si lasciò sfuggire la ragazza alzando inavvertitamente il tono di voce. Subito venne rampognata da Brontolo, che sebbene camminasse a diversi passi di distanza, più avanti, doveva aver intuito di essere stato al centro dei borbottii tra i due giovani elfi, quindi urlò loro: - Avanti, voi due, smettetela di far salotto e muovete le gambe.

- Dai, piantala! - lo rampognò Dotto, che si era fermato ad aspettare quelli che lo seguivano.

Non fece in tempo ad aggiungere altro.

Come un fulmine, dall'alto, dalla cima degli alberi più alti si materializzò una sfera di luce incandescente che colpì giusto al centro del torace il povero Cucciolo, catapultandolo a terra inanime.

Altre sfere di fuoco piombarono sul gruppo, ma vennero fermate dai tronchi di grossi alberi che provvidenzialmente si frappesero sulla traiettoria seguita da quei devastanti proiettili.

Immediatamente i Nani reagirono, soprattutto Mammolo e Gongolo che avevano tenuto con sé i due archibugi. Nel breve trascorrere di qualche battito di cuore, la giungla diventò un inferno di esplosioni e tuoni.

- Basta! Fermatevi! - urlò Dotto con quanto fiato aveva in gola.

Mammolo scaricò ancora per l'ultima volta il rombante archibugio, poi si voltò verso il mago con aria smarrita.

* * *

La sparizione di Cucciolo.

Quando la nebbia provocata dalle esplosioni si fu diradata, Dotto chiamò gli altri a raccolta.

- Dove sono i due elfi? - chiese Brontolo aggrottando le folte sopracciglia.

Pisolo si strinse nelle spalle. - Non lo so, io ero più avanti. Ma cosa è successo?

Rispose Dotto: - Cucciolo! E' stato colpito da un "*raggio della morte*"... o qualcosa di molto simile.

Gongolo intervenne chiedendo: - Ma dov'è? Dov'è il suo corpo?

Si guardarono l'un l'altro con espressione terrorizzata.

Prendendo l'iniziativa, Brontolo ordinò: - Avanti, muoviamoci! Rastrellamento in un raggio di cinquanta metri. Al termine ci ritroveremo qui. Chi per primo trova il corpo di Cucciolo... o i due elfi, lanci un urlo.

Così fecero.

Qualche minuto più tardi si ritrovarono ai piedi di una altissima quercia nera, dove Dotto aveva ritrovato i due elfi. La ragazza era in preda ad una crisi isterica; invano Kelendrel cercava di tranquillizzarla.

Brontolo risolse la cosa alla sua maniera, con uno schiaffone che fece crollare a terra la singhiozzante fanciulla. Kelendrel reagì impulsivamente, ma venne immediatamente bloccato dalla freccia che spuntava dalla balestra impugnata da Pisolo, puntata sul suo stomaco.

- Cosa le è successo? - chiese Dotto fissando con sguardo truce il Principe.

- Non lo so! - esplose Kelendrel. - Quando vi siete messi a sparare, ci siamo allontanati di qualche passo per cercare riparo dietro gli alberi. Poi, a causa del fumo e del frastuono, per qualche istante l'ho persa di vista. Quando l'ho ritrovata era in questo stato. Come se avesse visto passare un demone.

- Sì, sì, sì! - urlò ancora terrorizzata la ragazza. - Era proprio un demone. E' apparso dal nulla, come scaturito dalla selva, come lo "*Spirito della foresta*". Poi è scomparso.

I Nani si scambiarono un'occhiata di sottocchi.

- Ne sei sicura? - chiese in tono gentile Dotto. - Era proprio un... de... un... demone?

La ragazza annuì.

- Che aspetto aveva? - chiese il pratico Pisolo.

Con ancora gli occhioni azzurri sbarrati dal terrore, lei rispose: - Non lo so. Sembrava un'ombra, sembrava la foresta... la foresta che cammina!

- Aah! Stronzate! - esplose Brontolo. - La foresta che cammina! Puah! Idiozie.

- E allora cosa? - chiese risentito Kelendrel.

Con fare sfottente, Brontolo rispose: - Qui sento puzza di maghi, di magia nera, di "*tempeste d'energia*" o di "*raggi della morte*". - Si voltò con aria sfrontata verso il mago, e gli chiese: - Ne convieni, Dotto? Tu dovresti intenderti di codeste cose!

Il mago annuì con espressione pensierosa. - Sì, forse. Ma... chi? E, soprattutto, perché?

Brontolo anticipando gli altri rispose: - Per me si tratta del fottutissimo mago, stregone, sciamano o come cavolo vuoi chiamarlo, di quel villaggio. Era nella foresta, a cercare le solite erbe di voi maghi, poi è tornato al villaggio ed ha visto quello che abbiamo fatto...

- Ed ora ce la vuol far pagare - commentò Pisolo.

- Sì, forse è come dite voi - disse Dotto, pensando che forse lo sciamano che avevano trovato scarnificato non era quello del villaggio, ma un altro che vi sti stava dirigendo scortato dai guerrieri.

Kelendrel stava ripulendo il viso della ragazza, che si era impiatricciata con la melma del terreno quando Brontolo, col suo ceffone, l'aveva fatta cadere lunga distesa.

Brontolo si avvicinò, e con aria di scusarsi, chiese: - Ti sei ferita?

- No, grazie, sto bene, non è nulla - rispose Nevhein con uno sforzato sorriso.

Kelendrel si avvicinò al nano e sovrastandolo, con aria minacciosa gli sussurrò: - Guai a te se oserai ancora toccarla!

Con una scrollata di spalle, Brontolo si voltò e raggiunse Dotto, dicendogli: - In nome di Rahma, dove sarà finito il corpo di Cucciolo?

Alla sue spalle arrivò la voce un po' stentorea di Nevhein: - La selva... il demone della selva lo ha portato via.

- Eeh? - urlò Brontolo, voltandosi repentinamente. - Ne sei sicura?

Nevhein pallidissima, esangue, annuì. - Sì, ho visto il suo corpo trasportato sugli alberi.

Dotto le si avvicinò. - Come era fatto? Che forma aveva?

- Non lo so! - rispose lei in tono supplichevole. - Ve l'ho già detto. Mi pare che non avesse gambe, che strisciasse.... come un serpente... un gigantesco serpente.

- Aaah! Balle! - urlò Brontolo. - Un serpente non può aver fatto... questo! - e con la mano levata indicò i rami degli alberi spezzati dalle vampate di energia scaturite come dal nulla.

- Secondo me si tratta di un lavoretto fatto da uno sciamano degli Orchi, che Rahma li fulmini! - s'intromise Mammolo, puntando minacciosamente la canna del suo lungo archibugio. - Poi preso da furia, urlò: - Venite fuori, fatevi vedere, maledetti Orchi! Ho qui una cura per voi!

* * *

La sparizione di Gongolo.

Mammolo aveva appena finito d'imprecare, che nuovamente dalla selva iniziarono a materializzarsi le sfere di energia distruttiva, la prima delle quali centrò Gongolo, scaraventandolo a terra.

Prontamente, Pisolo prese da terra l'archibugio che era sfuggito di mano al compagno e si unì a Mammolo, il quale aveva prontamente reagito iniziando a sparare all'impazzata.

Anche gli altri Nani, dopo aver cercato riparo dietro dei tronchi, iniziarono a rispondere al fuoco con le balestre, e ad essi si unì prontamente Dotto, che iniziò a scagliare "**Tempeste di energia**" nella direzione dalla quale provenivano le sfere mortali.

Dopo una decina di minuti di quel fuoco infernale, improvvisamente sulla foresta scese un silenzio mortale.

Brontolo si avvicinò a Mammolo chiedendogli: - Allora? Cos'era?

Mammolo sempre fissando la foresta rispose: - Sì, l'ho visto!

- Cos'hai visto? - chiese Brontolo, mettendogli amichevolmente una mano sulla spalla.

Senza dar segno di aver sentito quel contatto, continuando a fissare gli alberi che li sovrastavano minacciosamente, Mammolo rispose: - Quell'essere, il demone, o qualsiasi cosa sia.

Vennero interrotti da Eolo, che trafelato disse: - Niente! Niente! Per Rahma, non abbiamo colpito niente! Non vi è alcuna traccia, né di sangue né di altro!

- Ha portato via anche Gongolo! - urlò Pisolo in tono esterefatto.

- Come può essere? - chiese Dotto trasecolando. - Non è possibile?

- Ti dico che lo ha fatto, sotto i nostri occhi, e noi non ce ne siamo accorti! - urlò Pisolo in preda a crisi isterica.

- Sì, ha ragione - disse Nevhein sbucando da dietro un albero. - Lo abbiamo visto.

Kelendrel con un cenno del capo annuì.

- Cosa hai visto? - chiese Dotto in tono preoccupato.

In tono rassegnato, lei rispose: - La foresta si è animata ed ha preso il corpo di Gongolo, come prima aveva fatto con quello di Cucciolo.

- Ci ucciderà tutti! - urlò Mammolo.

Pisolo disse: - Lì, nella selva, c'è qualcosa in agguato... e non è uno sciamano orco! - Poi con aria ieratica aggiunse: - Moriremo tutti!

- E' solo uno sciamano, un fottutissimo sciamano orco che ci tende agguati - disse Dotto.

Eolo gli si avvicinò e gli disse: - Mago, non vuoi capire? Là c'è qualcosa che ci sta dando la caccia. Non è un orco. Ci ucciderà tutti e ci appenderà ad un albero... come ha già fatto con quegli Orchi che abbiamo incontrato...

Pisolo completò: - Sì, ha ragione. Vuole i nostri corpi per farne dei trofei!

- Calma, calma, calma ragazzi! Così non otterremo nulla - urlò Brontolo. - Ci accamperemo qui e ci riposeremo un paio d'ore. - Volgendosi poi verso Mammolo gli ordinò: - Tu farai il primo turno.

Mentre gli altri cercavano un riparo, Dotto si avvicinò a Brontolo. - Tu sei riuscito a vederlo?

- No - rispose Brontolo in tono sconsolato. - Secondo me passa attraverso gli alberi, è per questo che non siamo riusciti a colpirlo. Dovremmo tendergli una trappola.

- Io l'ho intravisto - aggiunse Dotto. - Sembrava un camaleonte, una specie di lucertola; per un breve istante, mi è parso di vedere una lunga coda.

Brontolo lo squadrò, poi con un sorrisetto sardonico commentò: - Una lucertola? Quell'essere, qualunque cosa sia, ci vuole uccidere tutti, compreso te!

Kelendrel li raggiunse. In tono sommesso disse a Brontolo: - Forse l'avete ferito. Abbiamo trovato dello strano liquido rossastro su alcune foglie, che assomiglia a sangue ma è diverso dal "nostro" sangue.

- Bene! - commentò Brontolo. - Se può essere ferito, può anche essere ucciso!

* * *

La trappola.

Avevano iniziato a costruire una trappola piegando un alto albero dal tronco flessuoso.

Mentre gli altri lavoravano di buona lena, Brontolo e Dotto si erano appartati per discutere sul da farsi.

- Te l'avevo detto che era una pazzia! - brontolò Brontolo.

- Il premio era troppo invitante, per nulla al mondo avrei potuto rinunciarvi - replicò Dotto in tono severo.

- Io non ci volevo venire. Ci hai buttati allo sbaraglio. Abbiamo già avuto due perdite...

Dotto non lo lasciò terminare: - Noi siamo ancora vivi!

Prontamente, alzando il tono, Brontolo replicò: - Mi sembra di essere tornato negli Aconito, dove eravamo solo delle pedine, delle pedine sacrificabili!

- Smettila di brontolare e va ad aiutare gli altri! - lo rampognò in tono che non ammetteva repliche il mago, aggiungendo: - E' un ordine!

Con una scrollatina di spalle, Brontolo fece dietro front e si avviò con passo svelto verso gli altri che si erano fermati ad osservarli. Come d'abitudine, li pungolò: - Avanti, muovetevi, finiamo questa trappola prima che il demone, o chiunque sia, ritorni!

Kerendel si avvicinò a Brontolo, e con aria scanzonatoria gli disse: - Sei convinto di catturare quella "*cosa*" con questo trucchetto da Silvani?

Come punto da un'ape sul collo, Brontolo fulminò con un'occhiataccia il Principe, urlandogli: - Adesso ti ci metti anche tu? Invece di venire qui a sfottere, perché non ci dai una mano? O sei troppo "*nobile*" e delicato per abbassarti al nostro livello!

Con un sorrisetto sfottente, Kerendel iniziò ad aiutarli.

Qualche decina di minuti più tardi, la trappola era terminata. Avevano coperto con uno strato di foglie e rami il meccanismo di azionamento formato da un piolo di legno fissato con una cordicella al terreno.

Si nascosero al riparo di tronchi abbattuti ed alberi, ed attesero.

Fu una lunga, paziente attesa.

Il sole stava già quasi per tramontare, ed i suoi caldi raggi inondavano le cime più alte degli alberi con tonalità vermiglie; anche il cielo era un tripudio di colori caldi, che sfumavano dall'arancio carico al giallo oro. La selva era tutto un sussurro di sommessi ronzii, allietata da garruli canti di uccelli. A tratti, perdendosi in lontananza, si sentiva il caratteristico brontolio di qualche belva feroce sul sentiero di caccia. Ma non era di questi possibili, conosciuti pericoli che ora essi temevano.

Improvvisamente, un lampo, seguito da un urlo terrorizzante.

La leva della trappola era scattata, senza che essi si fossero accorti che qualche "*cosa*" si fosse avvicinata. La corda liberò l'albero che sosteneva la rete, e questa cadde sopra a "*qualcosa*", sollevandolo in alto.

All'interno della rete si era materializzata una forma demoniaca terminante con una lunga coda saettante.

Non lasciando agli sbalorditi Nani il tempo di reagire, subito da quella “*cosa*” che era stata intrappolata iniziarono ad essere eiettati dei globi luminosi di energia esplosiva, diretti in ogni direzione.

Dopo il primo attimo di sorpresa, i cinque nani superstiti iniziarono a reagire. Per primo Dotto, che lancia contro la forma sinuosa che si agitava nella rete una delle sue magie distruttive.

L’essere che urlava e si agitava nella rete venne per qualche istante avvolto nella sfera infuocata della “*Tempesta d’energia*”, che ne delimitò i contorni.

- E’ gigantesca! - urlò terrorizzata Nevhein, stringendosi a Kerendel. Essi erano rimasti in disparte, non essendo armati.

Seguendo l’esempio del loro capo, gli altri Nani avevano iniziato a bersagliare la “*cosa*” dentro la rete con il fuoco degli archibugi e con i dardi delle balestre.

Ad un tratto, nel fragore infernale dello scontro, una delle sfere d’energia che il demone (o qualunque cosa fosse) lanciava ininterrottamente in ogni direzione, colpì un grosso albero che si spezzò in due. Uno dei grossi frammenti piombò su Eolo, travolgendolo.

Le liane con le quali i Nani avevano fatto la rete cedettero di schianto, e il demone si liberò. Per un attimo si materializzò al centro della piccola radura, poi come d’incanto svanì, confondendosi col fumo delle esplosioni.

Un attimo dopo era scomparso. Nella radura calò un gelido, mortale silenzio.

Con uno strattone, Nevhein si liberò dalla stretta di Kerendel e si precipitò a soccorrere Eolo, che gli altri avevano già provveduto a liberare dal peso del tronco che l’aveva investito. Il nano soffriva visibilmente. Inginocchiato accanto al ferito, Dotto gli pose le mani sul torace, iniziando uno degli incantesimi di guarigione.

Al termine del rituale, Dotto si alzò in piedi. Gli altri lo attorniavano mesti e silenziosi. Fu la ragazza a rompere il silenzio. - Credi che si salverà?

Dotto annuì con espressione corrucciata. Rimasero per qualche istante a fissarsi reciprocamente negli occhi, finché Brontolo ruppe l’imbarazzato silenzio ordinando: - Avanti, fra poco sarà notte. Non ci conviene muoverci. Sistemiamoci in difesa, poi domani mattina vedremo cosa potremo fare per Eolo.

* * *

La scomparsa di Eolo.

Le prime luci dell’alba avevano da poco iniziato ad illuminare le cime degli alberi più alti.

La notte era trascorsa tranquilla. Niente e nessuno li aveva disturbati. Kerendel e Nevhein si erano offerti di fare uno dei turni di guardia, ed il loro aiuto era stato molto apprezzato.

- Dov’è finito Eolo? - urlò Dotto.

Gli altri si avvicinarono stupiti.

- Come sarebbe a dire “*dov’è finito*”? - chiese nel suo solito tono sgarbato Brontolo. - Dove vuoi che sia andato? Non era certo in grado di camminare da solo.

- Allora - disse mestamente Dotto. - Il demone questa notte è tornato e ce lo ha portato via, sotto il naso!

- Non certo durante il mio turno! - esclamò in tono irato Brontolo; poi si volse a gettare un’occhiataccia in cagnesco verso i due elfi, che ne restarono molto amareggiati, sentendosi messi sotto accusa, tanto che Kerendel si sentì in dovere di chiarire che mentre lui aveva montato la guardia non aveva notato nulla di insolito.

Dotto intervenne a sedare quell’inizio di bisticcio che non avrebbe portato a nulla se non a farli inimicare uno con l’altro. - E’ inutile mettersi a discutere su questo, ora! E’ chiaro che il demone riesce ad avvicinarsi senza fare rumore e soprattutto senza farsi vedere.

Brontolo si guardò tutto attorno, poi si voltò verso Dotto e gli disse: - Dividiamoci. Tu con gli Elfi cerca di metterti in salvo, noi tre ti proteggeremo le spalle, cercheremo di tirarci dietro il demone... o qualunque cosa sia!

Dotto scosse il capo. - No, spetta a me. Resterò io con Mammolo. Tu, assieme a Pisolo, li scorterete a casa.

Brontolo fece spallucce. - Come vuoi, il capo sei tu!

Dotto si voltò verso i due giovani che lo stavano fissando con espressione un po' preoccupata, dicendo loro: - Andate con lui, abbiate fiducia.

Si separarono. Mentre i due elfi seguivano con passo svelto Brontolo e Pisolo che si erano subito tuffati nel folto sottobosco, Dotto e Mammolo raccolsero le armi e si prepararono a fermare il demone.

* * *

L'ombra che striscia nell'oscurità.

La ferita è dolorosa. Solleva il capo verso il cielo che si sta facendo nero e urla il proprio dolore e la sua rabbia. "*Maledetti Nani!*" - impreca con la sua voce che pare un ruggito. - "*C'è mancato poco che mi prendessero in trappola. Questa non gliela perdonerò!*"

Urla nuovamente. Poi dalla bocca fa fuoruscire del liquido giallastro, spesso come sciroppo; una sorta di marmellata che inizia a colare giù per il mento, poi per il collo, sul torace, prosegue sul ventre liscio finché arriva dove vi è un largo squarcio procurato da uno dei proiettili d'archibugio. La sostanza s'insinua nella profonda fessura slabbrata, dalla quale fuoriesce del sangue di colore quasi nero. Il dolore diventa atroce, quasi insopportabile.

Urla alla luna, e tutta la foresta improvvisamente tace.

Con un balzo, scende dal ramo sul quale si riposava, ed inizia a scendere strisciando lungo il tronco. Silenziosamente come un serpente, micidiale come una pantera.

I due Nani sono lì sotto, a pochi metri di distanza.

Uno si è infilato sotto un tronco; tiene la canna dell'archibugio puntata verso l'alto, verso le cime degli alberi. Sogghigna tra sé notando che la canna dell'arma è puntata in tutt'altra direzione.

Il suo sguardo si fissa sul viso del nano. Solleva una mano.

Una sfera d'energia magica avvolge il tronco ed il nano che vi si riparava.

Un tuono terribile, terrificante, rimbomba nella foresta.

Immediatamente, l'altro nano reagisce.

E' un mago.

Solleva entrambe le braccia per scatenare la sua inutile "Tempesta d'energia".

Una lama appare dal nulla, come evocata da un'altra dimensione, e gli trancia di netto il braccio destro. Con un urlo agghiacciante, il mago si accasciò a terra, premendosi l'altra mano sulla mostruosa mutilazione.

L'altra mano, restata appesa al troncone di braccio, è come se vivesse di vita propria. Dalle sue dita rattrappite scaturiscono in sequenza delle "*Tempeste d'energia*" che inutilmente s'abbattono tutto intorno, colpendo gli alberi, frantumando rami, incenerendo cespugli.

Guarda i due corpi ora esanimi. Un crudele sorriso illumina il suo volto.

Un urlo di agghiacciante trionfo riempie il silenzio mortale della foresta.

* * *

Il sacrificio di Pisolo.

Kerendel e Nevhein si bloccarono. Brontolo, che li seguiva di qualche passo li raggiunse.

Sentendo gli altri che lo seguivano d'appresso fermarsi, anche Pisolo si arrestò, voltandosi per vedere cosa li trattenesse.

- Avete sentito? - ansimò Kerendel fissando Brontolo. - Quei rumori erano "*Tempeste d'energia*". Il demone li ha trovati.

- Oppure sono loro che hanno trovato lui - osservò in tono sarcastico Brontolo.

Pisolo gli si avvicinò. - Lo aspetterò io. Voi proseguite.

- Ma non... - cercò di replicare Brontolo.

Pisolo non lo lasciò terminare. - Da qui in avanti, anche voi conoscete la strada. Vi basta seguire questo sentiero.

- Resta con noi - lo implorò Nevhein. - Ce la faremo.

Pisolo scosse il capo. - No. Lo aspetterò là, su quel tronco che abbiamo appena passato. Di lì non passerà, ve lo prometto.

Senza dar loro il tempo di replicare, Pisolo ritornò indietro di una decina di passi, fermandosi su un tronco che formava una specie di ponte sopra un piccolo burrone. Si mise a gambe larghe, con la balestra puntata verso la foresta.

- Andiamo! - ordinò in tono perentorio Brontolo.

Con aria sconsolata, Kerendel e Nevhein gli si misero subito al seguito.

Pisolo si voltò per qualche istante a guardarli mentre essi si allontanavano di corsa. Poi tornò a fissare davanti a lui.

Qualche istante più tardi, una sfera d'energia avvolse il corpo dell'esploratore; egli urlò di dolore. Il dardo che inutilmente aveva sparato si piantò in uno dei grandi trochi, dall'altra parte del burrone.

Pisolo perse l'equilibrio e con un urlo straziante cadde nel burrone.

* * *

Il prode Brontolo.

- Avanti, avanti, correte! - li incitò Brontolo.

Kerendel e Nevhein correvano a perdifiato, incuranti dei rami dei cespugli che li graffiavano ostacolando non poco.

Mezz'ora più tardi arrivarono in una piccola radura illuminata dall'argentea sfera della luna piena. L'erba bassa era accarezzata da un lieve venticello che faceva fremere le fronde degli alberi.

Tutto attorno, un gelido silenzio di morte.

- Il demone è vicino, ci è addosso - sussurrò Brontolo, fermandosi a riprendere fiato. Dopo un attimo, aggiunse con un mesto sorriso: - Cercherò di tirarmelo dietro io. Voi proseguite verso nord, oltre questo prato vi è il sentiero che porta alla nostra casa. - Fece un sospiro. - Buona fortuna, che Rahma illumini il vostro cammino!

- Che Dayros ti aiuti! - fece eco Kelendrel. Poi, presa la stordita Nevhein per una mano, s'avvio di corsa verso il punto che gli aveva indicato il nano.

Brontolo li osservò correre leggiadri e leggeri, quasi senza toccare l'erbetta morbida che formava un fresco tappeto, finché il buio li inghiottì, ed essi svanirono come folletti ai primi raggi dell'aurora.

Per attirare su di sé l'attenzione del demone, dopo essersi tolti la corazza, l'usbergo e l'elmo, Brontolo iniziò una furiosa sparatoria con l'archibugio che era appartenuto a Gongolo. La sua azione non passò inosservata.

Dopo qualche istante, dai rami della foresta iniziarono a materializzarsi le sfere d'energia, piombandogli tutto attorno.

Prontamente, Brontolo buttò la pesante arma e si tuffò di corsa nella foresta, dalla parte opposta a quella dove si erano diretti i due giovani elfi.

Il demone immediatamente si mise al suo inseguimento.

Per il nano fu una corsa contro la morte, che a mano a mano gli si avvicinava.

Sentiva già il fiato del demone soffiargli sul collo, quando improvvisamente il terreno sotto di lui scomparve.

Brontolo si sentì come sospeso nel vuoto.

La caduta gli sembrò lunghissima, come se non dovesse mai finire. Il freddo contatto con l'acqua gelida del fiume lo svegliò da quell'incubo. La corrente era molto forte, molto più forte di lui. *“Per fortuna mi sono liberato dell'armatura, altrimenti sarei sicuramente affogato!”*

La corrente lo trascinò per qualche decina di metri verso valle, finché Brontolo si sentì sprofondare giù per una cascata. Al termine della caduta, egli si trovò in un calmo laghetto, dal quale più avanti defluiva il fiume.

Facendo appello alle sue residue energie, Brontolo riuscì a nuotare fino a riva. Arrivò esausto sulla sabbia finissima che ricopriva la riva. Poco più in là. Le ombre cupe della foresta incombevano minacciose su di lui.

Non ebbe tempo di riprendere fiato.

Un'alta colonna d'acqua si sollevò dalle calme acque del lago, come se dall'alto fosse caduto un macigno. Con gli occhi sbarrati dal terrore, Brontolo vide emergere una mostruosa creatura. Aveva il corpo come quello di un gigantesco serpente. La parte superiore, invece, aveva parvenze umane: una testa, un viso, un paio di spalle, un torace tipicamente femminile e... tre paia di braccia; le sei mani impugnavano altrettante lunghe affilatissime spade.

L'essere mostruoso iniziò ad avanzare strisciando più veloce di un cobra sulla sabbia.

Brontolo non lo attese. Prontamente si sollevò ed iniziò a correre verso i più vicini alberi della foresta. Il cuore gli batteva furiosamente nel petto. A poco a poco, i suoi passi si fecero più pesanti e più lenti. Vide una cavità oscura pararsi davanti a lui. Era una grotta.

Senza starci a pensare su, se facesse bene ad entrarvi o se si stesse cacciando in una trappola, Brontolo si catapultò dentro la caverna, sperando in cuor suo di trovarvi un orso.

Invece ciò che vide lo lasciò esterefatto.

Appesi a testa in giù, legati per i piedi a degli anelli infissi nella bassa volta della caverna vi erano tutti i suoi compagni. Sembravano addormentati.

Brontolo si avvicinò a quei corpi senza vita ed iniziò a toccarli.

- Sì, per la miseria! - urò esterefatto. - Sono ancora vivi!

I corpi erano infatti caldi. Anche quello di Dotto, nonostante la devastante mutilazione che aveva subito. Una scarica di adrenalina lo percorse da capo a piedi. Immediatamente prese una decisione. Non poteva affrontare il demone in quella grotta. Doveva uscire subito, prima che fosse troppo tardi.

Brontolo sgattaiolò fuori, nascondendosi nel buio, al riparo del grosso tronco di un albero appena in tempo. Qualche istante dopo, sentì il raccapricciante strisciare delle spire del demone farsi sempre più vicino.

Brontolo si sentì perduto. Cosa avrebbe potuto fare, da solo e disarmato, contro quella furia infernale. Come in un sogno, mentre stava per decidersi ad uscire per immolarsi in una inutile battaglia, sentì dentro di sé come una voce, una sorta di richiamo ancestrale che egli aveva dimenticato, rimosso da molto tempo dai suoi pensieri.

S'inginocchiò, le mani levate al cielo nero come inchiostro. Chiuse gli occhi ed invocò.

- Karakworm! Karakworm! Elementare della terra, fratello della stirpe dei Nani, io ti chiamo, io ti imploro! Karakworm, Karakworm, ascoltami! Il tuo figlio della famiglia dei *Mezzombra* ti chiama! Vieni, Karakworm!

Brontolo tacque, restando nella stessa posizione.

Lo strisciare del demone si fece più vicino.

- Karakworm! Vieni! Se mi hai sentito, vieni! E se mi hai sentito, e non vieni, allora va alla malora! - urlò Brontolo con quanta voce aveva in gola, incurante ormai di rivelare la sua posizione all'avvicinante tremendo essere.

Lo strisciare del demone si fece più vicino, ora era a pochi passi da lui.

Un boato!

La terra si aprì come sotto una scossa di terremoto. Un'intera collina si sollevò, scaraventando per ogni dove frammenti di alberi e cespugli.

Brontolo aprì gli occhi e vide davanti a lui il viso mostruosamente bello del demone. Lo stava fissando con curiosa attenzione, incurante di quanto stava accadendo alle sue spalle.

Il demone fece per calare una delle spade sul nano, ma nel momento fatale si bloccò, voltandosi repentinamente.

Alle sue spalle, dal terreno sconvolto, era sorto un essere gigantesco, molto volte più grande del demone stesso.

Il demone dalle sei braccia urlò in modo raccapricciante.

Il Karakworm, più fulmineo di un cobra, gli si avventò sopra.

Brontolo li vide sparire in un turbinio di polvere e fumo.

Qualche istante dopo, un sordo brontolio annunciò la fuoruscita del Karakworm. Su una delle lunghe zanne si dibatteva il demone urlante; con le sei mani cercava disperatamente, quanto inutilmente, di liberarsi. Un fiotto violento di sangue scurissimo usciva dalla terribile ferita disperdendosi attorno in una pioggia vermiglia.

Il Karakworm piegò appena il capo, e gettò il corpo inanime del demone ai piedi dello stupefatto Brontolo. Il grande verme si portò poi davanti al nano, abbassò il mostruoso capo zannuto verso di lui, quasi volesse “annusarlo”, quindi con una sorta di inchino lo salutò.

Un ultimo pauroso boato lo accompagnò mentre spariva sotto terra.

Quasi incapace di connettere, Brontolo si sollevò dalla posizione inginocchiata nella quale era rimasto, e zoppicando si portò accanto al corpo del demone. Sotto i suoi occhi sbarrati dallo stupore, il corpo del demone iniziò a subire una straordinaria trasformazione.

La prima a svanire fu la lunga coda da serpente. Poi, una alla volta, quattro delle braccia la seguirono nel nulla, lasciando attaccate al corpo solo due regolamentari, lunghe, affusolate braccia dall'epidermide di perla.

Lo sbalordito Brontolo vide nella fioca luce lunare prendere forma il bel corpo sensuale della crudele regina Grendhel.

- Era lei! Il demone era lei! Che vada all'inferno dal quale era uscita! - urlò il nano in tono giubilante. - Rahma! Ti ringrazio!

Brontolo levò le braccia al cielo, e come in una sorta di rito liberatorio, urlò alla luna ammiccante il suo vero nome: **Bearwolf!**

* * *

Epilogo.

I severi volti dei Nani li scrutavano con sguardo indagatore.

Kelendrel e Nevhein si scambiarono un'occhiata d'intesa. Poi il Principe posò sul tavolo di robustissima quercia l'oggetto che teneva in mano.

Il viso del mago Kalvrig, fino a quel momento corrucciato, s'illuminò improvvisamente. Con un severo sorriso annuì al Principe, e lesto allungò le mani per impadronirsi di quell'oggetto tanto agognato.

La promessa era stata mantenuta. Kelendrel aveva onorato il proprio impegno, recandosi personalmente a Wörmsgord per consegnare al sommo mago Kel una delle magiche “**Bacchette dei Druidi di Tara**” usati dai potenti maghi Ashdhar (Elfi Luminosi).

I due giovani Elfi erano riusciti a raggiungere la casa fortificato dei sette Nani. Qualche ora più tardi avevano avuto la piacevole sorpresa di vedere arrivare Brontolo, tutto trafilato, scarmigliato ma col morale al settimo cielo. Da lui avevano saputo cos'era successo nella foresta ed avevano applaudito felici la notizia che non solo il demone era stato eliminato, ma che gli altri sei Nani erano ancora vivi. Brontolo aveva fatto uscire tre orsi dalla stalla ed era salito su uno di essi. Dopo essersi raccomandato con i due giovani, si era incamminato nuovamente nella foresta, incurante della stanchezza. Sembrava sostenuto e sospinto da una forza superiore.

Il giorno dopo Brontolo era tornato con i suoi compagni. Erano tutti vivi e sembravano non aver risentito dei colpi stordenti dai quali erano stati colpiti. L'unico bisognoso di cure era Dotto, sebbene anch'egli stesse abbastanza bene. La sfera d'energia che gli aveva amputato il braccio

aveva immediatamente provveduto a cauterizzare la tremenda ferita, ed a parte la dolorosa perdita dell'arto egli non aveva subito altri danni.

Gli altri Nani si erano subito messi al lavoro per costruire un braccio artificiale per Dotto, portando a termine quella difficile opera in meno di una settimana. Il nuovo braccio era fatto interamente d'oro e d'argento, e dopo che era stato installato nella sua sede naturale aveva cominciato a funzionare alla perfezione. I due Elfi erano rimasti esterefatti nel constatare quanto la tecnologia medica di quei Nani fosse progredita.

Dopo aver rinnovato la promessa fatta, Kerendel era tornato al suo castello con la Principessa. Grandi feste erano state fatte ai due giovani che ormai tutti piangevano per morti.

Terminati i sontuosi festeggiamenti seguiti all'immediato matrimonio tra i due giovani, che la giovane Principessa aveva trovato più defatiganti che non l'avventura appena vissuta assieme ai sette Nani, Kerendel si era fatto consegnare dal mago che viveva nel castello la "bacchetta dei Druidi di Tara", una vera reliquia, che da molte generazioni era gelosamente conservata dai principi di Heoroth, eredità del loro antico capostipite, un Elfo Luminoso della verde isola di Erin.

Per nulla al mondo il mago avrebbe acconsentito a privarsi di quel potentissimo talismano, ma dovette ubbidire al principe che non poteva tradire la parola data ai Nani.

Così, poche settimane più tardi, assieme al mago che ostinatamente aveva voluto portare lui stesso quel magico oggetto ai Nani, scortato da uno squadrone di cavalieri ed accompagnato dalla Principessa, Kerendel era tornato a trovare i sette Nani. Poi, tutti assieme, si erano avviati in direzione della città di Wormsgord, la capitale del regno del Nörrdhem, per consegnare il prezioso talismano al maestro dell'Ordine dei maghi dei Nani, il grande Kalvrig.

La cerimonia di consegna era appena terminata.

Con un cenno del capo, Kalvrig diede l'autorizzazione ai due Elfi di ritirarsi.

Essi ricambiarono il silenzioso saluto. Quindi si alzarono e, dopo un altro ossequioso inchino in direzione del re Gremmar V, girarono sui tacchi ed uscirono.

Nel corridoio, Dotto andò loro incontro; sul suo viso era stampato un grande sorriso.

- Come hai visto, - sussurrò Kerendel chinandosi leggermente verso il nano - ho mantenuto la mia promessa.

Dotto annuì con aria compiaciuta.

- Ora cosa farete? - chise in tono allegro Nevhein.

Con una scrollatina di spalle, Dotto rispose: - Ci hanno proposto di tornare a vivere qui, ma noi ci siamo abituati a vivere nella foresta, e non ci troveremmo bene a vivere nuovamente in una città, su queste... montagne. Abbiamo preso atto del... - s'interuppe un attimo, come a cercare le parole - del cosiddetto... "perdono", ma non è che la cosa ormai faccia molta differenza.

- Così tornerete a vivere nella foresta? - chiese incuriosita ed un po' stupita la ragazza, che non si sarebbe mai aspettata un epilogo simile.

- Sì, certo - annuì Dotto. - Là abbiamo tutto ciò di cui abbiamo bisogno. E poi abbiamo la miniera. Diventeremo ricchi e... potenti.

- Però avrete chiesto qualcosa, ritengo! - commentò in tono allegramente divertito Kerendel.

- Beh, sì! - ammise un po' imbarazzato Dotto. - Abbiamo chiesto delle femmine! Sette giovani, belle femmine per far nascere una nuova stirpe di Nani. I Nani della... della Foresta Nera!

Una sonora risata esplose dalle gole dei felicemente divertiti principi.

- Ci saranno prossimamente altri Nani ai nostri confini - esclamò poi Kerendel in tono ironico.

- Sì, altri Nani di cui dovremo, forse, preoccuparci! Forse!

Una sonora risata rimbombò nelle severe volte dell'austero corridoio.

f i n e