

un tiro perfetto

UN ROMANZO DI CAPP A E SPADA SCRITTO DA SEYMOUR SEAMOORE CON:
ARCIERI NOMADI, LUPI CATTIVI, DRAGHI DI FUOCO, TATUATORI STREGONI, CAVALIERI SENZA CAVALLO, INVENTORI
OSSESSIONATI DALL'ENERGIA, SCIMMIE GIGANTI, VIVERNE DI ROCCIA, PRETI CHE RISCOPRONO DIVINITÀ
DIMENTICATE, GATTI MANNARI, UNA PIETRA MALVAGIA, UN VULCANO ADDORMENTATO, COLPI DI SCENA! AMORI CHE
FINISCONO! AMORI CHE NASCONO! GUERRE! DUELLI! SCOMMESSE!

NON PERDETEVELO PER NIENTE AL MONDO!

26 giugno 2009

note

In questo libro s'incontrano creature appartenenti a diverse razze: gli ataman sono grossi, alti (una pertica, circa 2 metri e venti), socievoli e portati al combattimento; gli ananar sono artigiani, minatori, ingegneri, barbuti ma calvi fin dall'infanzia, vegetariani, capaci di muoversi al buio, anche loro abbastanza alti (circa due metri); gli osteram sono nomadi solitari, cavalieri di capre giganti, pastori, sciamani, glabri e rozzi (all'incirca un metro e ottanta); gli istarbrul sono abbastanza simili a noi uomini e donne (un metro e settanta), ma la loro storia è marchiata da un passato oscuro, si dedicano profittevolmente alla magia e all'arte del tatuaggio, che su Inear svolge un'importante funzione sociale; gli otir costituiscono l'eterogenea forza lavoro di Inear: ce ne sono di molto alti e di piuttosto bassi (da un metro e quaranta a uno e ottanta), massicci o esili, pelosi o glabri; gli osteram sono alti circa uno e cinquanta, sono spesso albinati e brutti ma hanno una dote naturale nel nascondersi; gli otar sono piccoletti (quasi mai più di uno e trenta) con mani lunghe ed esili: si occupano di tutti i soldi che girano su Inear, come commercianti e come banchieri.

Tutti gli afanear, gli abitanti di Inear, hanno la pelle più scura della nostra (a parte gli albinati, è chiaro) ma raramente sono proprio neri; vivono circa settant'anni, sono spesso bisessuali e i loro comportamenti sono regolati da un testo sacro che si chiama Codice di Frangionda, al di sotto del quale esistono le Leggi e le Tradizioni.

Ogni razza può essere divisa a propria volta in tribù, clan o famiglie e i protagonisti di questa storia sono gli appartenenti alla tribù otar chiamata atarur.

Il resto, potete scoprirlo da soli.

prologo

Uno dei grandi uccelli senza penne urlò, volteggiando pesantemente sulla palude macchiata di arbusti neri. Pioveva da due giorni e gli arcieri atarur stavano aspettando che il grande serpente uscisse dalla superficie lucida e irregolare del pantano. Erano arrampicati come scimmie sugli alberi radi e non si sentiva alcun suono, a parte il battere incessante della pioggia su ogni cosa e gli occasionali richiami degli uccelli senza penne.

Il cielo era spento, livido, la nebbia impediva loro di vedere a più di una decina di pertiche, il freddo che scendeva nella pioggia intorpidiva le dita degli arcieri.

In quelle condizioni era impossibile capire come fossero davvero disposti: la distesa di fango e pozze d'acqua argentata avrebbe potuto inghiottirli tutti senza che nessuno di loro si rendesse conto di quanto stava accadendo agli altri.

Eroven era sullo stesso ramo di Uranulf e lo guardava ridendo. La sua pipa non accennava a spegnersi, mentre il fornello di quella della nuova guida si era raffreddato molto tempo prima. Uranulf giocherellava nervosamente con la corda del proprio arco, senza distrarsi dal compito di controllare la zona sotto la sua responsabilità.

Non succedeva nulla.

Era la sua prima missione come guida e, nonostante gli scarsi risultati ottenuti fino a quel punto, nessuno era riuscito a farlo desistere.

L'attesa iniziava a farsi pesante.

Eroven diede una lunga boccata di pipa e punzecchiò Uranulf:

– Questi sono tiri perfetti, non i tuoi con l'arco.–

– Con il fumo non uccidi nessuno, Eroven.– replicò la guida.

– Dipende: tu stai schiattando d'invidia.– rispose a propria volta l'arciere.

Trascorsero alcuni minuti; la palude giaceva immobile, Eroven commentò:

– Certo che è incredibile.–

– Che cosa?– chiese Uranulf.

– Tirare. Usiamo questo verbo sia per le frecce che per le boccate di fumo, ma una freccia parte da chi la tira, e una boccata di fumo arriva a chi la tira. Indicano due direzioni addirittura opposte.–

Uranulf ci pensò un po' su, poi disse:

– Come il tiro maledetto di Astorun. Uno crede di tirare in un se...– Ma in quel momento emerse dall'acqua, senza nessun segno che potesse lasciarlo prevedere, il grande serpente.

Travolse gli arcieri più vicini con un'onda di fango e cercò con lo sguardo agghiacciante i fastidiosi insetti che lo inseguivano da una settimana.

Era semplicemente *enorme*.

Gli atarur iniziarono subito a tirare all'ombra nera eretta nella nebbia, ma il mostro non pareva sentire nulla e si gettò con la sua mole impressionante su un albero con quattro atarur. Seguirono urla e altri tiri e tuffi ed emersioni repentine e conseguenti ondate di fango e un dispendio di frecce e arcieri che si sarebbe ricordato per molto tempo, per anni dopo la fine di quella caccia.

Fu il più temibile mostro mai abbattuto dagli atarur.

Fino all'avvento dei lupi.

Capitolo 1

senza invito o avvertimento

1.1 il primo passo sul muro

Il passo felpato degli atarur non sollevò neppure la polvere sul pavimento di pietra del Grande Muro. Aessin aveva riguadagnato la testa del gruppo, le tempie e il petto pulsanti per l'eccitazione.

Il Grande Muro chiudeva l'ampio territorio della Malaterra nella quale varie tribù otir, Cavalieri raminghi ataman e mostri di ogni sorta si disputavano terra e risorse. Il suo compito era sempre stato questo: contenere l'inarrestabile energia sprigionata dall'obelisco nero al centro della Malaterra e tutti i suoi figli, i mostri, al fine di proteggere le Terre Civilizzate.

Gli atarur, una tribù di otir stimata per l'abilità con l'arco dei suoi membri, erano andati a vivere in tempi remoti all'interno del Grande Muro, attratti dal gusto della sfida che un luogo esteso e sinistro come la Malaterra lanciava ai coraggiosi e agli stupidi.

Da allora avevano fatto loro lo scopo del Grande Muro, consegnandosi a un'esistenza di anonime battaglie, sconosciute a quanti dovevano la propria sicurezza proprio a quelle battaglie.

La giovane guida di morte Aessin era stato il primo ad arrampicarsi nella frattura che disgiungeva le pietre, il primo ad appoggiare un piede sul suolo liscio del Grande Muro e il primo a vedere la Malaterra, la sua terra, dall'infinito corridoio colonnato che la circondava.

Il Grande Muro era lungo migliaia di giorni di cammino: si raccontava che nell'epoca della prosperità degli atarur alcuni valorosi arcieri si fossero incamminati lungo la sua base, per non tornare mai più. Era opinione comune che fossero morti di vecchiaia prima di finire il giro e tornare nel pur ampio territorio atarur.

Aessin aiutò tutti gli altri arcieri a salire – gli ultimi preziosissimi venti arcieri atarur rimasti su Inear – e, in osservanza alla Legge, diede solo uno sguardo alla regina e agli anziani con i bambini prima di spostarsi in cima al drappello.

Tutto era avvenuto senza rumore, durante la notte priva di luna: Aessin guardò un'altra volta il paesaggio ai piedi del muro da entrambe le parti – nella Malaterra e nelle Terre Civilizzate – e si piegò avanzando, mentre i suoi guerrieri si disponevano ai lati del corridoio. Attese di udire il passo leggero dei primi anziani e diede ordine di procedere: secondo la Tradizione, ogni mille passi esisteva un accesso al corridoio più interno del Grande Muro e quel corridoio era la loro vera speranza di sopravvivenza. Procedere sarebbe stato altrimenti impossibile: acquattati per giorni strisciando lungo un corridoio di pietra, senza vie di fuga o fonti di sostentamento prima o poi avrebbero fatto qualche errore e i lupi li avrebbero individuati e sterminati.

Aessin non poteva permetterlo, troppe cose erano andate storte da quando era stato nominato

guida di morte e, se avesse dovuto scavare a mani nude una botola per accedere a quel corridoio coperto, dove potevano quantomeno muoversi in piedi e non a quattro zampe, lo avrebbe fatto.

1.2 prima: la visione

Quando videro la chiatta e Senza Tatuaggi, molti atarur interpretarono l'incontro come una visione inviata da qualche divinità locale (ma tutti i loro preti erano morti e non potevano esserne certi).

Stavano scappando ormai da alcune settimane, senza una meta precisa, nascondendosi nel modo quasi magico tipico degli atarur, e non si aspettavano certo che sull'ansa del fiume nei pressi della quale si stavano abbeverando e riposando comparisse la chiatta.

Era sera, c'erano alcuni grossi uccelli squamosi che solcavano il cielo lanciando grida metalliche, il sole non si decideva a tramontare, i pesci sembravano scomparsi tutti un attimo prima e la superficie del fiume, fino a quel momento placida e liscia, venne increspata da un vento tiepido, deciso e profumato di frutta. Il cielo era ancora azzurro, blu e viola, le grasse nuvole iniziavano a tingersi d'arancione e di grigio, la chiatta comparve accompagnata dalla musica di una piccola cetra da musico girovago.

Su un bordo della chiatta, con i piedi ammollo, sedeva Senza Tatuaggi dalla pelle chiara, mentre alle sue spalle altre persone – agli atarur parve di vedere ataman e ananar – si davano da fare per mantenere l'imbarcazione al centro del fiume.

Lo riconobbero immediatamente, anche se nessuno l'aveva mai visto prima, e la regina cadde sulle ginocchia mentre gli anziani richiamavano i bambini – chi per proteggerli chi per mostrare loro lo stregone menzionato nelle Tradizioni più antiche. Gli arcieri si disposero intorno alla tribù e attesero indicazioni da Aessin. La guida di morte corrugò la fronte e strinse gli occhi in fessure che sembravano quasi chiuse.

Aldamir dalla lunga vista sussurrò:

– Sta sorridendo! Senza Tatuaggici sorride!–

Rimasero immobili, allibiti, la regina alzò una mano in segno di saluto, Senza Tatuaggi rispose al saluto e puntò il dito in una direzione alle sue spalle, poi salutò ancora, infine la chiatta scomparve oltre il lembo della foresta – ormai nera e macchiata di rosso dal sole morente – di grandi alberi dai quali pendevano liane spesse un braccio.

La chiatta aveva attraversato il loro campo visivo in un tempo insieme lunghissimo e breve e ci volle un po' prima che la tribù tornasse alla normalità e qualcuno osasse proferire parola. Ovviamente furono gli anziani, che iniziarono subito a discutere e a sgridare i bambini. Aessin rimuginò a lungo sugli accompagnatori di Senza Tatuaggi: gli ataman erano più o meno grossi come quelli che ogni tanto venivano a fare loro visita, i Cavalieri raminghi, mentre gli altri – che solo sulla base di alcuni passi della Tradizione riconobbe come ananar – lo stupivano. Erano più alti di come se li era immaginati ascoltando la Tradizione raccontata dagli anziani, da piccolo. Non c'erano comunque istarbrul od olon od osteram od otar con lo stregone, e neppure otir. La sua compagnia contemplava solo due delle sette razze di Inear: Aessin si chiese se qualcosa al di là del Grande Muro fosse cambiato, negli ultimi secoli.

Quella sera si tenne un consiglio: gli anziani discussero a lungo come facevano sempre, mentre la regina ascoltava con attenzione. La discussione riguardava insieme le Tradizioni, le Leggi e la natura di Senza Tatuaggi. Il nocciolo della questione, affrontato anche da migliaia di altre persone nel corso del tempo, era sempre stato quanto lo stregone potesse essere affidabile, visto che rifiutava i tatuaggi, e quindi l'antico Codice di Frangionda e la parola del santo Esus.

Alcuni anziani ritenevano che lo stregone avesse in tutte le Tradizioni a disposizione della

tribù un ruolo positivo, che quindi fosse superfluo mettere in dubbio la sua parola, mentre altri obiettavano che però non tutte le vicende erano riportate nelle Tradizioni.

Ad un certo punto la regina fermò con un gesto della mano la discussione degli anziani; i suoi occhi azzurri, segno del sangue reale, si voltarono a cercare Aessin e la sua voce chiese:

– Qual è l'opinione della guida di morte?–

Aessin rispose:

– Gli arcieri sono stanchi di scappare senza meta.– Il fuoco da campo tremò per un attimo. Ulielvan, che aveva appreso da suo nonno la capacità di accendere fuochi che non producono fumo, si avvicinò a controllarlo.

Forse la regina colse nell'affermazione di Aessin una velata critica, o forse era solo stanca, come tutti, ma sbottò:

– Cosa dovremmo fare secondo la guida di morte?–

Aessin si massaggiò il mento, valutando la situazione:

– Anche secondo me Senza Tatuaggi ha voluto fornirci una indicazione. Un'indicazione di fuga: sorrideva. Voleva salvarci.–

Un anziano obiettò:

– Non esistono precedenti nelle Tradizioni per questo. Senza Tatuaggi non ci ha mai aiutati.–

Una donna rispose:

– Non ci ha mai neppure ostacolati. Smettila di aggrapparti alla Tradizione, Uranulf...–

Il vecchio s'infiammò:

– Se io fossi ancora la guida di morte...–

– Se tu fossi ancora la guida di morte saremmo tutti cadaveri. Sei vecchio, non sai più tenere in mano un arco e hai una pessima vista. Aessin ha ragione.– lo sgridò l'anziana che gli aveva risposto prima.

La regina osservò gli anziani che continuavano a litigare e la taciturna guida di morte, gli arcieri e i bambini, quindi dichiarò concluso il consiglio e tutti si ritirarono in silenzio.

1.3 ancora prima: i lupi

I lupi non erano proprio lupi ma in principio – molti anni prima – il loro aspetto aveva diffuso questo nomignolo. Erano umanoidi, la testa e la schiena ricoperte di un folto pelo scuro e ispido, la faccia allungata, le orecchie a punta, di pelle più scura di un qualsiasi altro abitante di Inear, i canini accentuati e le dita tozze e forti.

Tutti avevano pensato a un mostro un po' più intelligente di quelli fino ad allora combattuti, senza che si parlasse troppo degli animali e degli arcieri occasionalmente morti durante le battute di caccia. Uranulf doveva ancora diventare guida di morte e la guida di allora era una donna di nome Uranan che doveva controllare un territorio troppo vasto per una persona sola.

I lupi diventarono prima due, poi quattro, infine un piccolo branco: con i veri lupi, oltre all'aspetto, questi nuovi figli della Malaterra avevano in comune la capacità di organizzarsi, ed erano veloci, e sembravano determinati.

Uranan fu uccisa come altri da un'influenza terribile, in quello che fu definito *umorendot asalim*, l'anno della malattia, e appena Uranulf divenne la nuova guida di morte furono condotte tre campagne coronate da successo, ma devastanti in termini di vite umane.

Il grande serpente e le scimmie alate costarono settantacinque arcieri alla tribù, quantunque la necessità di porre fine alla loro presenza fosse evidente a tutti; mentre i lupi, contro i quali Uranulf pareva accanirsi per una mera questione personale, costarono da soli quarantadue arcieri. Eppure, man mano che la campagna contro i lupi procedeva, ci si rendeva conto che la minaccia

costituita da quelle creature era grande e la convinzione che fosse necessario renderli definitivamente inoffensivi si radicò nello spirito comune. Molte imprese portate a termine da Uranulf entrarono a far parte della Tradizione degli Arcieri e alla campagna contro i lupi seguì un periodo di relativa calma.

Alla vecchia regina successe la figlia, una donna matura e capace, e Uranulf lasciò il posto ad Aessin. Fu allora, il giorno successivo al cambio della guida, durante la grande Festa degli Archi Nuovi, che i lupi tornarono. In grande stile.

Costituivano un branco più numeroso della tribù atarur: entrarono nel territorio con la forza brutta – un attacco violento e diretto che diede l’opportunità ad Aessin di organizzare per quanto possibile una risposta – e lo scontro fu tremendo.

Alcuni lupi si occuparono degli edifici comuni e bambini e anziani furono i primi a cadere (le loro urla resero frenetici molti arcieri, che ignorarono le disposizioni generali di difesa e gli ordini della guida di morte e si fecero smembrare dalla prima ondata di lupi); altri si concentrarono su quanti, tra gli arcieri che avevano bevuto o fumato più del dovuto, non ebbero la prontezza di reagire correttamente; il grosso si scatenò nella piazza centrale, irrompendo in un rapporto di cinque a uno, accerchiando gli atarur per lo più disarmati e aprendoli con i coltelli sottili e i morsi.

Molti articoli della Legge giocarono a favore dei lupi, che parevano preparati e sfruttavano il rigido codice comportamentale degli atarur: mai sporcarsi del sangue del nemico, mai infliggere due volte un colpo allo stesso nemico, mai iniziare con il coltello.

I lupi si accanivano contro lo stesso avversario, che nella maggioranza dei casi restava a farsi macellare incapace di trasgredire la Legge; prendevano i cadaveri dei loro compagni di branco e ne schizzavano il sangue contro gli atarur, che fuggivano terrorizzati; attaccavano sempre i nemici più vicini per impedire loro di usare l’arco.

La Tradizione non riportava nessun caso simile e la Legge non proteggeva i suoi arcieri. Quando capì quello che stava accadendo, Aessin ordinò una fuga coperta dalle salve di frecce degli arcieri sulle torri di legno e sugli alberi; ma anche così lasciò sul terreno centinaia di anziani, un migliaio di arcieri e una regina. La maggior parte dei sopravvissuti riportava ferite tali che la nuova, giovanissima regina – incoronata senza corona e senza incoronazione – fu costretta a ordinare che fossero nascosti e abbandonati.

I sani voltarono le spalle ai sopravvissuti con sguardi duri e labbra serrate, certi che non li avrebbero più rivisti, che la tribù era stata spazzata via.

1.4 inizia il viaggio: il corridoio coperto

Il corridoio aperto del Grande Muro era largo dieci passi, racchiuso da un muretto che arrivava al petto di Aessin, sovrastato da due file di colonne che sorreggevano un tetto sottile ma ancora integro.

Da una parte si poteva vedere, anche alla fioca luce delle cinque stelle di quel cielo velato, la Malaterra con i suoi alberi giganteschi, le paludi, le enormi creature che vi si aggiravano in cerca di preda o rifugio e i fuochi lontani di accampamenti non necessariamente umani. Dall’altra, le Terre Civilizzate: una vasta distesa piana di erba accarezzata dal vento, che sfumava all’orizzonte fino a confondersi con il cielo.

Eppure la differenza più significativa che Aessin vedeva tra la quiete delle Terre Civilizzate e il sommosso ribollire della Malaterra riguardava non l’aspetto superficiale, ma i secoli di storia che avevano distinto le due terre: le Terre Civilizzate erano un regno di pace, al sicuro dagli influssi di *det-Abalian*, il malvagio obelisco nero che i membri delle sette razze, dopo la Guerra dei Draghi, avevano circondato con il Grande Muro.

Aessin si concesse un'altra volta il lusso di guardare quella terra sconosciuta eppure in qualche misura familiare, come un gioiello custodito a lungo in uno scrigno che si ammira nelle grandi occasioni e che altrimenti è nascosto anche all'occhio del custode. Un leggero vento gli regalò sentori di persone e forse cibi e animali, sconosciuti, ma solo per un attimo: colto all'improvviso dalla paura che quello stesso vento avrebbe potuto portare a qualche lupo in attesa il suo odore si abbassò nell'ombra dei muretti.

Procedette fiancheggiato dai suoi arcieri finché il suo passo fece un rumore diverso, la cui diversità era appena percettibile anche alle sue orecchie abituate alle più lievi differenze. Si bloccò, mentre gli arcieri si disponevano in formazione di difesa. Tastò per terra, fin quando non ebbe riconosciuto i contorni di una botola nella pietra. Si trovava accucciato sull'imposta della botola, anch'essa di pietra, si spostò cercando un appiglio e quando non lo trovò estrasse il coltello e lo ficcò nella fessura, testando la resistenza dell'imposta. La botola si alzò subito. Aessin infilò la testa e vide che sotto di loro si allungava nel buio un corridoio, scarsamente illuminato da due serie di feritoie invisibili dall'esterno. Fece segno ai suoi arcieri di iniziare a scendere, aspettò la regina e senza rivolgerle la parola scese anch'egli nel corridoio, ordinando a Olomart, un arciere alto e robusto, di aiutare gli anziani e i bambini a seguirli.

Il corridoio era caldo e scuro, protettivo e soffocante.

Durante il regno della bisnonna dell'attuale regina, un arciere di grande abilità aveva compiuto un'impresa inutile e coraggiosa, che gli anziani usavano raccontare ai bambini talvolta come esempio di stupidità e talvolta come esempio di determinazione.

Astorun Olobar Otonondor aveva sfidato l'intera Malaterra avventurandosi nel folto delle sue foreste, uccidendo lungo il suo percorso creature come prima non ne erano mai state viste: serpenti alati che soffiavano fango, rettili bianchi con molte teste, orsi dorati giganteschi, leoni velenosi, uccelli con volto umano, cani cornuti e molto altro. Astorun era andato oltre: avvicinandosi a un tiro d'arco dall'obelisco nero incoccò una freccia, tese il suo arco e tirò contro la pietra nera che dominava la Malaterra.

Aveva inteso offendere *dét-Abalian* come sfoggio di abilità, forse, o forse per mettersi alla prova, o per qualche sogno di fama. Non si aspettava nulla di particolare e d'altronde l'obelisco era pur sempre una pietra, e nessuna pietra che avesse mai incontrato una delle sue frecce aveva mai reagito. Eppure, avrebbe dovuto immaginarlo, la pietra dell'obelisco non era pietra comune: quando la freccia toccò la sua nera superficie tutte le creature della Malaterra – tutti i figli dell'obelisco, gli *uabalian agadan* – gemettero insieme e parvero come impazziti dal dolore, scatenandosi ovunque con una furia prima sconosciuta.

La furia si placò dopo pochi giorni, improvvisamente, anche se in quei pochi giorni la vita degli atarur, *soprattutto* degli atarur, fu piuttosto difficile.

Essi seppero cosa era successo dai loro preti, che a propria volta lo seppero dalle divinità locali che proteggevano il loro villaggio, le quali lo avevano saputo da altre divinità in un passaparola che giungeva dall'obelisco stesso.

Nessuno più vide Astorun, ma tutti immaginarono cosa potesse essergli successo e alcuni ebbero a ridire che, se si fosse lasciato ammazzare prima, sarebbe stato un po' meglio per tutti.

Ad Aessin era capitato talvolta di sentirsi come immaginava dovesse essersi sentito Astorun dopo aver lanciato la sua freccia e dopo aver compreso le conseguenze del suo gesto. Era capitato alla Festa degli Archi Nuovi e anche in qualche occasione prima, quando era più giovane e meno capace.

In quel momento credette di sentirsi come Astorun sul punto di scagliare la freccia, ma ben sapendo le conseguenze del suo gesto: qualsiasi direzione potesse scegliere, la sua scelta avrebbe comportato comunque una qualche disgrazia.

Per sua fortuna qualcun altro si prese la responsabilità di decidere:

– Andremo di là.– disse la regina, per aggiungere subito dopo: – Se la guida di morte non ha nulla in contrario.–

Gli anziani alle spalle della regina parvero sconcertati da un simile indebito riconoscimento di autorità, ma Aessin non vi fece caso:

– L'ordine della regina è... sensato.– disse. D'altronde, una direzione valeva un'altra. E l'ordine della regina attribuiva esattamente un senso, una direzione, alla loro fuga.

Camminarono lenti per alcune ore, mentre il corridoio continuava sempre identico a se stesso, di pietra grigia e polvere, le feritoie a suggerire una qualche meta, altrove, e accoglienti allo sguardo di quanti erano curiosi di vedere almeno un pezzetto delle Terre Civilizzate. Il passo degli atarur si fece via via più svelto, sempre impercettibile, e gli arcieri vennero presto contagiati dalla gioia di potersi muovere senza doversi costantemente nascondere. Dopo venne un vago senso di claustrofobia e la monotonia del corridoio iniziò a pesare poco prima dell'alba.

Alle prime luci si aprì alla loro destra una stanza non troppo ampia, nella quale giaceva l'enorme scheletro impolverato di un ataman in tenuta da battaglia.

Gli ataman erano la razza guerriera di Inear: vedendolo armato di tutto punto, le corazza e le lame di metallo grigio delle Terre Civilizzate, gli atarur vennero sopraffatti dal ricordo di mille Tradizioni ascoltate da piccoli, della Guerra degli Stregoni, dell'Esercizio della Pazienza e, soprattutto, della Guerra dei Draghi.

Una volta, un Cavaliere ramingo era venuto al villaggio, poco prima che Aessin diventasse arciere. Aessin se lo ricordava enorme, anche più grande di sua madre e di suo padre, che pure erano arcieri straordinariamente alti, ed era fortissimo: aveva sfidato, con una rumorosa risata, chiunque avesse voluto lottare contro di lui, anche insieme, e nessuno aveva avuto la meglio su quel gigante.

Dopo la lotta, mentre l'ataman rideva e scherzava bevendo succo di bacche, fu avvistato un grosso rettile tigrato, come quelli che di tanto in tanto scendevano dalle montagne. Lui per primo, Aessin non ricordava il suo nome, era corso ad affrontare, a mani nude, la creatura.

Gli pareva di ricordare che fosse stato aiutato e che non ce l'avrebbe fatta da solo, ma la prontezza e la forza di quell'ataman lo colpirono comunque.

Fra le ossa della mano il morto teneva una pelle conciata, chiara, percorsa da rughe più scure nette e non accordate con le pieghe della pelle stessa.

– Fermiamoci qui.– disse solo Aessin.

– Qui?– domandò dubbiosa l'anziana Arvampir, che pure di solito prendeva le sue parti nelle discussioni, – Proprio vicino al cadavere di quel Cavaliere?–

Aessin strinse le spalle:

– È un posto facile da difendere, nel quale potrete sdraiarvi per riposare qualche ora senza essere visibili da lontano.–

Arvampir si voltò verso la regina e chiese:

– Mia regina?–

La regina rispose stancamente:

– Lo spirito del Cavaliere ci proteggerà.–

Nel frattempo, il più giovane degli arcieri, Atalcol, si era accosciato a studiare la pelle nella mano del cadavere, mentre altri giovani arcieri (due ragazze e un ragazzo) osservavano il suo equipaggiamento, splendente anche sotto la polvere.

– Questi segni non sono naturali.– disse Atalcol grattandosi il naso, – Vedete che non seguono le pieghe? Sono stati tracciati apposta, come dei tatuaggi. E sembrano... sembrano il disegno di...– fece per allungare la mano verso la pergamena quando il bastone di Eroven, lo storico della tribù, lo colpì sulla mano:

– Non toccare! È un oggetto di un sedentario! Le Leggi...– non ebbe il tempo di finire: Aessin si era fiondato fra l'anziano e l'arciere e aveva sibilato:

– Tocca un'altra volta le mani di un mio arciere e userò il tuo corpo come scudo, la prossima volta che incontreremo dei lupi!–

Il vecchio Eroven guardò da sotto le folte sopracciglia gli altri arcieri con gli archi puntati verso di lui, abbassò il naso adunco e mormorò:

– Ti chiedo scusa, guida di morte. Ho dimenticato l'importanza degli arcieri.–

Aessin disse, con rabbia:

– Non dimenticare l'importanza delle loro mani: da loro dipende la tua sopravvivenza. La Legge mi impedisce di versare il sangue di un anziano, ma non lo impedisce ai lupi.–

Poi si voltò verso Atalcol, che si stava ancora massaggiando la mano:

– Non toccare quell'oggetto. Conosci le Leggi e le Tradizioni.–

Quella sera si tenne un nuovo consiglio.

In tempi normali i consigli erano meno frequenti, ma da quando era iniziata la fuga la regina aveva preso l'abitudine di controllare quel che accadeva alla tribù almeno una volta al giorno.

A un certo punto Ulielvan, un'arciere ormai esperta che aveva perduto tre compagne e due figli durante il massacro, disse:

– I lupi non sono mostri normali. Conoscevano la Legge, sapevano come attaccare per danneggiarci il più possibile e secondo me non ignoravano alcune Tradizioni.–

L'anziano Eroven si accarezzò la barba candida, appeso al suo lungo e nodoso bastone:

– È impossibile.– commentò – Le Tradizioni otir appartengono solo alla tribù; neanche il resto della razza otir le conosce, neanche le altre tribù otir che vivono nella Malaterra.–

– Eppure hanno attaccato sapientemente. La loro invasione era il frutto di una pianificazione attenta.– ribattè Ulielvan.

A quel punto Uranulf sbottò:

– Possibile che nessuno si sia reso conto della cosa più importante?– Nessuno disse nulla.

– Neanche tu, giovane guida di morte?– provocò Uranulf.

Aessin tacque per qualche secondo, poi rispose:

– Avevano delle armi. Sono gialle come le nostre, ma di fattura insolita: non ne ho mai viste prima fatte in quel modo.– alcuni arcieri portarono la mano alla bocca, sgomenti. – Sono armi *loro*, che si sono fabbricati da soli.–

– Non... non... – Eroven non trovava le parole. Gli altri anziani e la regina ascoltavano attenti. – Solo le razze, solo gli *afanear* hanno la capacità di forgiare armi!– concluse l'anziano Eroven.

– Allora significa che l'obelisco ha regalato a Inear una nuova razza. La Malaterra ha partorito i suoi figli.– concluse Aessin.

Quelle parole furono le ultime pronunciate prima del sonno, neppure la regina ebbe il coraggio di dichiarare ad alta voce la conclusione del consiglio. Qualcosa di empio, di profondamente innaturale si annidava nel pensiero che una nuova razza si potesse aggiungere alle sette che prima la regina Azenopi e poi il santo Esus avevano creato.

Gli atarur, chi di veglia e chi in riposo, si posero tutti le stesse domande: cosa fare ora, di fronte a un pericolo tanto grande? Uscire ad avvertire? E chi? I Cavalieri di Frangionda, forse, o il consiglio dei tatuatori istarbrul, o gli altri otir. Tornare fra gli otir? Tornare nelle Terre Civilizzate? E dove? Esisteva ancora un posto per gli atarur nelle Terre Civilizzate?

Quella notte, e per tutto il giorno successivo, piovve abbondantemente.

1.5 uno spiacevole incontro

Una decina di ore dopo, gli atarur correvano lungo il corridoio, sbirciando di tanto in tanto sia nella Malaterra che nelle Terre Civilizzate. Aessin aveva detto che avevano fatto male a fermarsi, che si sarebbero mossi durante il giorno e che si sarebbero riposati al calar delle tenebre, quando la notte avrebbe costretto chi voleva muoversi a farlo con delle fiaccole. Ammesso che i lupi non ci vedessero al buio.

Percorsero un lungo tratto, tanto lungo che a un certo punto si accorsero anche che il Grande Muro stava lentamente curvando.

Trovarono altre stanze come quella nella quale giaceva l'ataman, vuote.

A un certo punto Aessin vide qualcosa muoversi, molto più avanti. In quel momento sopraggiunse il giovane Atalcol; senza voltarsi Aessin gli fece segno di seguirlo. Quell'ordine implicava anche che tutti gli altri attendessero a difesa della tribù.

Aessin ed Atalcol avanzarono rasenti alle pareti, silenziosi come brezza leggera sulla superficie di un lago.

Prudentemente, Atalcol procedeva alle spalle della guida di morte.

Lo raggiunsero abbastanza in fretta e lo riconobbero molto prima di averlo raggiunto: il lupo era in piedi, le zanne bene in vista, un sottile pugnale per mano, più alto di quelli che avevano incontrati fino ad allora.

Aessin si spostò al centro del corridoio e fece un leggero fischio. Atalcol comprese l'ordine di tiro, ma il ritrovarsi di nuovo a poche manciate di pertiche da un lupo – all'improvviso – risvegliò in lui un terrore che credeva sopito.

Il lupo, che li stava cercando con lo sguardo e il naso, li vide e parve quasi sorpreso. Con una voce profonda e cavernosa rise:

– Oh, bestie da macello... non vi avevo visti, ma avevo sentito il vostro odore.–

La freccia di Aessin attraversò l'orbita spappolando l'occhio, mentre la freccia di Atalcol graffiò una parete e cadde lontano.

Il lupo parve non aver accusato il colpo, incassò la testa fra le spalle e si lanciò all'attacco ringhiando. Fu uno scontro privo di stili e privo di tecnica, senza nessuno dei rituali richiesti dal canone di combattimento di Inear.

Aessin ebbe il tempo di tirare una seconda freccia che colpì di striscio al volto, mentre Atalcol tentava freneticamente di estrarre dalla faretra la sua seconda occasione. Il lupo fu loro addosso, Aessin scansò il primo pugnale (ma non le gocce di sangue che sgorgavano dalla ferita al volto del lupo) e fu ferito di striscio dal secondo, ma quando il lupo provò ad azzannarlo la sua gola incontrò il coltello della guida di morte e un fiotto abbondante di sangue uscì dal lungo taglio che univa la scapola al mento.

Aessin si sarebbe aspettato un contrattacco, oppure il crollo definitivo, o una fuga e invece il lupo si volse verso Atalcol – immobilizzato dal terrore con le spalle al muro di pietra – si disimpegnò e vibrò con la destra un colpo obliquo, dal basso verso l'alto, che disegnò un arco di sangue atarur nell'aria sopra il giovane arciere. La mano grondante di sangue di Aessin piantò con tutta la forza il coltello nelle reni del lupo e girò, la lama sinistra del lupo si fermò a metà del proprio attacco, tremante, il mostro inarcò la schiena guaendo, ma quando fece per voltarsi Aessin applicò una manovra che gli era stata insegnata molto tempo prima da un Cavaliere ramingo e lasciò il coltello dentro il corpo del lupo, sventrandolo.

Finalmente cadde.

I due atarur rimasero in silenzio per alcuni secondi guardando il cadavere del loro nemico, ansimanti, piegati con le mani sulle ginocchia, prima di dire qualcosa:

– Hanno mandato i più deboli a massacrarci e hanno tenuto i più forti per finirci.– disse Aessin. Poi alzò lo sguardo verso Atalcol, immobile.

– Ferito?– gli domandò. Atalcol, senza distogliere lo sguardo dal cadavere, fece no con la testa e indicò un taglio molto superficiale sul petto, che divideva in due parti uguali il capezzolo sinistro e un bel tatuaggio di rosa che stava lì vicino.

Aessin valutò la gravità della ferita poi, coperto del sangue del lupo, si alzò in piedi e domandò, più a se stesso che al giovane arciere:

– Chissà da dove è entrato.– E finalmente Atalcol alzò lo sguardo, terrorizzato, verso la sua guida di morte.

Molto tempo prima, nel villaggio degli atarur era venuto un tatuatore istarbrul. Di solito venivano commercianti con le punte di freccia e le lame di acciaio forgiate dagli ananar nei loro altoforni, ma qualche volta giungevano anche dei tatuatori, raccontavano le novità che valeva la pena di sentire anche nella Malaterra, recitavano dei passi del codice, facevano tatuaggi.

Gli istarbrul non erano alti e massicci come gli ataman, anche se erano un po' più alti degli otir, la razza cui apparteneva la tribù atarur. E tuttavia, quel tatuatore aveva intimidito più di un arciere: una sicurezza nell'interagire con gli sconosciuti e qualcosa nel suo sguardo gli avevano conferito un'aura di *rispetto* che era dovuta solo ai più importanti della tribù.

Il tatuatore era stato molto gentile: aveva fatto dei tatuaggi floreali assai belli a quanti gliene avevano chiesti e aveva mostrato ai pochi tatuatori atarur tecniche prima sconosciute, invitandoli a cercare nuovi soggetti da rappresentare sulla pelle degli arcieri. Ai più piccoli aveva raccontato del suo viaggio e del suo desiderio di vedere l'obelisco nero, per poterselo tatuare sul volto e portare un segno del suo viaggio anche oltre la morte. E al consiglio, di fronte alla regina, aveva mostrato una vera copia del Codice di Frangionda, identico a quello vergato dal pugno del santo Esus, che loro conoscevano solo per trasmissione orale. Nonostante il rispetto suscitato dal tatuatore, l'idea che le parole potessero starsene ferme su delle foglie era parsa incredibile e pochi anni dopo quella visita era diventata uno di quei racconti con i quali vengono presi in giro i giovani.

La visita del tatuatore durò per diversi giorni; vi fu anche l'occasione di vedere un tatuaggio curativo applicato a un giovane arciere che si era punto con le spine dei fiori blu di Echenò e che, dal giorno del suo salvataggio, sarebbe stato addirittura immune al veleno di quella pianta.

Quando il tatuatore però se ne andò, qualcosa rimase sulla bocca dello stomaco degli atarur che avevano avuto più a che fare con lui – e questo l'allora guida di morte Uranulf lo ricordava assai bene –, qualcosa che aveva a che fare con una certa reticenza del tatuatore a parlare di quel che era accaduto nel corso dei secoli nelle Terre Civilizzate. Quel riserbo, quella inspiegabile vaghezza lasciarono il sospetto che gli abitanti delle Terre Civilizzate si fossero dimenticati dei valorosi atarur, e di tutte le altre tribù otir, e dei Cavalieri raminghi ataman che rischiavano ugualmente la loro vita nella Malaterra.

Forse il sospetto che i sedentari si fossero dimenticati di chi li proteggeva era infondato, forse il tatuatore aveva altri motivi per scegliersi una destinazione pericolosa come *det-Abalian* e forse aveva altri motivi per tacere delle Terre Civilizzate, eppure da allora Uranulf decise che avrebbe protetto non solo i sedentari dai mostri della Malaterra ma anche gli atarur, le loro Leggi e le loro Tradizioni, dagli altri, chiunque essi fossero.

1.6 un consiglio importante

Gli ultimi anziani, con i bambini in braccio o tenuti per mano, passarono senza distogliere lo sguardo dal cadavere del lupo e senza pestare la macchia di sangue scuro che si allargava sotto di lui.

Aessin fece passare disposte tutti gli arcieri in numero uguale lungo i due lati del corridoio,

senza lasciarli allontanare troppo; poi, in evidente oltraggio alla Legge, attese che la regina gli fosse abbastanza vicina e le appoggiò la mano sull'avambraccio.

Le guide di morte prima di lui possedevano un anello metallico: consegnandolo nelle mani della regina le chiedevano formalmente di indire un consiglio. Era sempre stato l'unico modo per una guida di morte di comunicare con la propria sovrana, ma l'anello di Aessin era andato perduto durante la Festa degli Archi Nuovi, quando i lupi li avevano attaccati (la guida aveva fissa nella mente l'immagine dell'anello vicino a una faretra di pelle, con ornamenti blu, e fiamme e urla sullo sfondo), e adesso non aveva altro modo per richiamare attenzione che un contatto diretto. Un'invocazione ad alta voce sarebbe stata pericolosa, una a bassa voce avrebbe significato un'infrazione ancora più grande delle Leggi: nessuno aveva il permesso di parlare a bassa voce, e da solo, alla regina.

La regina scostò il braccio come se fosse stata bruciata, Uranulf lasciò le mani dei bambini che stava portando e si fece avanti aggressivo; Aessin si volse a fissarlo come se avesse potuto fermarlo solo con lo sguardo, gli arcieri rimasero disorientati, ma incoccarono le frecce guardandosi l'un l'altro.

Aessin indicò il dito privo di anello e la regina dichiarò, abbastanza forte che tutti sentissero:
– Concedo pubblica udienza ad Aessin Avinator Alectanan, guida di morte.–

Diversi anziani e la maggior parte degli arcieri trovarono che la scelta di un'udienza così vicina al sangue impuro del lupo era una pessima idea, ma nessuno osò levare critiche alla scelta della sovrana.

Aessin disse:

– Mia regina... verremo sterminati.–

Per un attimo nessuno osò respirare: un conto era l'esclamazione pessimista di un anziano o di un arciere, tutt'altro affare l'affermazione di una guida di morte in un consiglio.

La regina non volle tuttavia lasciarsi intimidire:

– Perché la guida di morte pronuncia queste terribili parole?–

– Perché il lupo era davanti a noi. Fino ad ora abbiamo pensato di essere solo inseguiti e nel migliore dei casi che loro non sapessero dove ci troviamo. Invece adesso sappiamo che possono chiuderci su due lati. E lo faranno non appena si renderanno conto di poterlo fare.–

La descrizione della loro situazione suonò come un'oscura profezia. La regina soppesò le parole della guida e chiese di nuovo:

– Cosa propone di fare la guida di morte?–

Al di là delle situazioni di battaglia o di caccia, Aessin non era freddo e capace come la sua regina, mostrava anzi una notevole dose di incertezza. Respirò profondamente per alcuni secondi, infine rispose:

– Dobbiamo creare una nuova Tradizione. E cambiare le regole del combattimento. Si combatta anche se sporchi del sangue altrui. E con qualsiasi arma sia richiesto dalle circostanze. E poi abbiamo bisogno di riposarci e nasconderci: lo faremo tra i sedentari.–

Uranulf strinse i pugni e aggrottò le sopracciglia. Una delle anziane, Arvampir, lo affiancò e coprì uno dei suoi pugni con la propria mano.

– Sai che le Leggi ci impediscono di andare nelle Terre Civilizzate.– obiettò la regina.

Ancora una volta Aessin ebbe bisogno di tempo per rispondere:

– Allora dobbiamo cambiare le Leggi.– E prima che chiunque altro potesse commentare alcunché, aggiunse: – D'altronde, una Legge senza nessun atatur che possa seguirla è comunque una Legge priva di valore.–

La regina non mancò di nuovo di sollevare un'obiezione:

– Dovremmo poter toccare gli oggetti dei sedentari.–

– Dobbiamo.– rispose Aessin, questa volta senza attendere troppo – Soprattutto quei... le mappe di cui parlano le Tradizioni, quelle su cui segnano le strade: dobbiamo poter prevedere

dove ci attaccheranno, dove possiamo andare veloci e dove invece dobbiamo essere circospetti. Abbiamo bisogno di tutto il vantaggio possibile.–

Trascorse un tempo che parve infinito a chiunque in quel frammento di corridoio; di fronte alla regina si aprivano tre strade: chiedere di giustiziare Aessin seduta stante e nominare una nuova guida di morte; ignorare le parole di Aessin e l'intera udienza; dare ascolto ad Aessin e agire di conseguenza. La Tradizione della Regina era molto ricca in proposito, ed ella poteva ricordare, di quanto era riuscita a imparare prima di diventare regina, diverse possibili risoluzioni applicate in passato dalle sue antenate.

Gli arcieri, che apprezzavano da sempre Aessin e che dalla Festa degli Archi Nuovi lo ritenevano un'ottima guida di morte, si palleggiavano sguardi carichi di incertezza e paura; gli anziani aspettavano, ben sapendo che in casi come questo la loro opinione non solo non sarebbe stata ascoltata, ma non era neppure opportuna.

La regina sospirò:

– Va bene. Ti concedo pieni poteri. Finché rimango viva, secondo la Legge del portaspada, ti nomino mio sostituto nelle funzioni di amministrazione delle Leggi, – e aggiunse scandendo bene – ma solo fino a quando non saremo al sicuro, secondo il mio insindacabile giudizio.–

Uranulf cadde seduto: la tensione tra l'inappellabile volontà della regina e l'arroganza della giovane guida di morte strizzò il suo petto e dagli occhi iniziarono a sgorgare lacrime.

Una donna esclamò:

– Non può! Ha infranto la Legge del sangue impuro!–

La regina si volse verso l'anziana e, con voce sicura, replicò:

– La tribù avrebbe altri due arcieri in meno se non l'avesse fatto, quindi gli sono grata di aver infranto la Legge. Per premiare la sua insubordinazione gli concedo il diritto di creare nuovi articoli di Legge e una nuova Tradizione, che si chiamerà Tradizione della Civiltà. – poi, rivolta alla guida di morte: – E adesso portaci vivi a destinazione, qualsiasi sia questa nuova destinazione.–

Solo in quel momento Aessin si rese conto delle conseguenze delle sue parole e rimase per un attimo attonito, spaventato dalla responsabilità, nuova e pesantissima, che ora gravava su di lui. Infine si rivolse a due arcieri fra i più veloci e ordinò:

– Occupatevi del cadavere del lupo, spogliatelo di tutti gli oggetti che vi sembrano interessanti: vestiti, armi, tutto quello che può avere un valore. E riprendete le nostre frecce, qualora si trovasse qui per caso. Poi cercate una botola, salite e ributtatelo nella Malaterra: se lo mangerà qualche bestia.– Prima che partissero chiamò il giovane Atacol, occhi ansiosi e attenti, e aggiunse: – Vai con loro, ma procedi oltre, torna dove abbiamo trovato il cadavere dell'ataman, prendi il pezzo di pelle che abbiamo visto questa mattina e torna più veloce che puoi. Ricordati che la priorità è rimanere in vita; se non riesci a svolgere questo compito non è grave, ma torna vivo a raccontarmi quello che è successo.–

1.7 lungo il corridoio, sempre dritto

– Voglio mettere la tribù al corrente di un segreto che per secoli è stato esclusivo appannaggio delle regine.– disse la sovrana.

Erano trascorsi tre giorni dall'incontro con il lupo e non avevano ancora avvistato dalle feritoie nessuna città; gli anziani, e tra loro soprattutto lo storico, Eroven, e due donne, Arvamir e Astrattan, avevano discusso a lungo e avevano deciso che si trovavano sul lato a sud del Grande Muro, verso quella parte delle Terre Civilizzate chiamata Piana del Santo.

Tutti sapevano che sulla Piana del Santo non venivano edificate città.

I giorni erano scorsi lentamente, le provviste – raccolte in gran fretta dopo aver trovato la fenditura nel Grande Muro che era stata segnalata loro da Senza Tatuaggi – stavano per finire e tutti iniziavano a patire il logoramento di quella incessante marcia lungo il corridoio. Aessin non era riuscito a interpretare la mappa che Atalcol gli aveva portato.

La regina, subito dopo il primo pasto della giornata, mentre tutti si riposavano in una delle stanze laterali che punteggiavano il corridoio, convocò il consiglio ed esordì, in contrasto con qualsiasi Tradizione, annunciando di voler parlare piuttosto che di voler ascoltare.

La tribù aveva comunque affrontato un certo numero di novità più o meno sconvolgenti, dalla Festa degli Archi Nuovi, e questa era tra le meno difficili da accettare. Tutti attesero pazientemente.

La regina impiegò poco a scegliere le parole:

– Questo è forse l'unico insegnamento che mia madre riuscì a impartirmi prima di morire. Lei si era raccomandata di tenerlo segreto, ma sono certa che approverebbe la mia scelta, conoscendo la situazione a questo punto delle cose.

– Qualche anno fa le chiesi perché chiamassimo sedentari gli abitanti delle Terre Civilizzate, abitando noi in un villaggio e non vivendo, ad esempio, come i Cavalieri raminghi.

– Come sapete, tra le funzioni delle regine esiste la scelta della posizione delle nuove dimore della tribù; quello che forse ignorate è che le regine hanno sempre scelto la stessa direzione lungo il Grande Muro. E che il villaggio, molto lentamente ma incessantemente, si è spostato lungo la parete.–

Gli occhi della tribù erano tutti per la regina, sgranati, attenti. Lo sguardo di Eroven era invece grave, le sue sopracciglia aggrottate come una grossa nuvola grigia.

– Una parte consistente degli arcieri partiti per il giro del Grande Muro, erano in realtà esploratori scelti dalle regine per controllare cosa attendesse la tribù nel futuro. E in qualche caso per preparare il terreno, nascondendo oggetti, insediando colonie di animali, seminando piante particolari. Si trattava degli occhi e delle mani delle regine.– Vi fu una pausa, lunga abbastanza da permettere ad alcuni anziani di iniziare a confabulare.

Poi la regina riprese:

– È grazie a quelle persone che le regine avevano il potere di fare profezie che le loro discendenti potessero sfruttare per il vantaggio della tribù e della dinastia.– A questo punto il volume delle parole e degli scambi tra gli anziani si alzò tanto da essere udibile anche dagli arcieri più lontani.

Uranulf stava litigando con gli altri anziani: era troppo, prima la Legge e le Tradizioni, adesso le peculiarità magiche delle sovrane venivano messe in discussione, e da una di loro in persona! Le anziane rispondevano che la creazione di nuove Tradizioni era parte integrante sia delle Tradizioni stesse che delle Leggi, e che lui avrebbe dovuto saperlo, e che le Leggi non erano il Codice di Frangionda, sarebbe stato importante per la tribù finché essa avesse svolto il suo compito nella Malaterra, ma in quella situazione non poteva certo dirsi fondamentale. Che l'unica cosa che non poteva essere toccata era il Codice e che la nuova regina e la guida di morte non parevano affatto profanatori.

Gli arcieri osservarono le reazioni della guida di morte e, vedendolo calmo, quasi distante, rimasero anch'essi calmi.

A un certo punto, improvvisamente, la discussione degli anziani si placò.

La regina concluse:

– Non so perché vi ho raccontato queste cose, ma tenerle segrete, non sapendo neppure se e come la tribù sopravviverà a questo viaggio, mi pareva sciocco. Spero che, se ne capiterà l'occasione, saprete farne tesoro.–

Nessuno aggiunse nulla, due arcieri presero il posto di altri due che concludevano in quel momento il loro turno di guardia, la maggior parte dei bambini stava ancora sonnecchiando,

mentre Ulielvan e Etoian, un giovane dai tatuaggi geometrici, coccolavano quelli che stavano iniziando a svegliarsi.

La guida di morte osservò con gli occhi appena aperti l'arciere circondata dai bambini, poi si alzò in piedi, andò di fronte a Uranulf e gli disse:

– Vieni con me, per favore.–

Uranulf lo guatò, poi si alzò e lo seguì fino alla prima botola sul soffitto, attraverso la quale salirono al corridoio superiore.

Dopo un quarto d'ora circa, durante il quale gli arcieri erano passati da una situazione di calma a una di calma apparente, Aessin ridiscese nel corridoio. La regina era ancora in silenzio, un poco stupita dal fatto che nessuno, neppure fra gli anziani, le rivolgesse una qualche domanda, o un rimprovero, o facesse un qualsiasi tentativo di comunicare con lei.

Aessin ordinò al giovane Atalcol e ad Adaras, una giovane arciere con i capelli cortissimi:

– Voi due andate su. D'ora in poi la tribù viaggerà separata: Uranulf vi guiderà e vi istruirà: è già stato vostra guida di morte prima di me, vi addestrerà ancora. Voi dovrete proteggerlo.– Attese che il messaggio fosse stato recepito anche degli altri arcieri e li lasciò a salutarsi, poi si voltò verso la regina e disse:

– Mia regina, ti ringrazio dal più profondo per l'aver condiviso questo importante segreto. Non credo che ci servirà, ma capire qualcosa di quello che siamo stati ci restituisce quello che siamo adesso. Nonostante tutto.– Si umettò le labbra e aggiunse – Ho però una domanda.–

– La guida di morte può porre la sua domanda.– concesse la regina, sollevata.

– Per caso la mia regina sa se la tribù abbia o meno fatto il giro completo del Grande Muro?– La regina sorrise e rispose:

– È la prima domanda che feci a mia madre. Cinque volte.– Aessin chinò il capo, perché sorridere di fronte alla regina sarebbe stato un insulto, e sorrise.

Cinque volte. E questo doveva significare che esisteva un modo per segnalare il passaggio della tribù. E che dovevano esistere dei luoghi nei quali farlo, oppure delle regole per capire in quali luoghi dovesse essere fatto. Aessin era felice: se anche fossero stati sterminati, gli atarur avrebbero comunque lasciato un segno della loro permanenza nella Malaterra.

– Un'altra cosa.– sentirono la voce profonda di Eroven. Non aveva più lo sguardo truce che Uranulf e qualche altro arciere gli avevano scoperto in faccia poco prima, e il suo tono era quello di chi spiega e non di chi interroga:

– Allora, mia regina, nel corso del tempo è stata sistematicamente infranta la Legge della pubblica parola.– disse lasciandosi la lunga barba.

La regina rispose senza pensarci:

– Questo è ovvio, storico Eroven. E non solo dalla regina con la propria discendenza, ma anche con amanti e amici e con gli esploratori e in alcuni casi con preti, tatuatori e guide di morte. Era necessario che avvenissero incontri segreti, per i motivi che ho detto, ma anche per la normale convivenza tra compagni di vita.– Poi si rese conto che *evidentemente* questo fatto era ben chiaro a Eroven, che l'aveva solo indotta a esplicitare più di quanto avrebbe voluto. Allora provò a provocarlo:

– Mi stupisce che qualcuno avesse ancora fede in quella Legge.–

Ma lo storico rimase imperscrutabile e la regina si dovette accontentare del dolce sorriso dell'anziana Arvamir, che disse:

– Sono le Leggi, mia regina. Se non avessimo fede nelle Leggi e se non riportassimo le Tradizioni, non saremmo atarur.–

Il secondo pasto della giornata si svolse come al solito, con gli anziani, i bambini e la regina da una parte e gli arcieri e la guida di morte dall'altra. La regina era taciturna, ma come se si fosse tolta un peso dalla coscienza guardava tutti con occhi divertiti. La sua tribù contava solo

più quarantun membri (venti arcieri tra i quali la guida di morte, dodici bambini, otto anziani e la regina stessa), eppure per la prima volta lei sentiva di essere loro davvero vicina, iniziava ad essere parte della comunità e non più soltanto amministratrice e fonte di Legge.

Come al solito, quanti tra gli anziani non guardavano i bambini stavano litigando, in maniera non troppo feroce.

Soltanto Eroven, che pure non aveva mai conversato troppo a lungo se non con Uranulf, se ne stava silenzioso, in disparte, guardando di sottocchi Aessin. Poiché la guida di morte non dava segno di prestargli attenzione, con uno sforzo di petto Eroven si alzò in piedi e, stringendosi al suo lungo bastone con mani che per colore e nodosità parevano fatte dello stesso materiale, si spostò fino al punto in cui Aessin sedeva. Disse qualcosa, con un tono così sommesso che nessuno riuscì a distinguere le parole, ma Aessin gli fece segno con la mano di sedersi al suo fianco, e iniziarono un lungo scambio di mormorii appena percettibili. La regina li invidiò per quella intimità che – se pure solo formalmente – le era proibita.

L'argomento della conversazione tra lo storico e la guida di morte pareva essere l'esilio di Uranulf, che finiva per isolare anche Eroven. Nonostante una malcelata e reciproca antipatia, l'anziano sentiva la mancanza della vecchia guida di morte.

Gli arcieri si stavano riposando.

– Quanto continuerà il viaggio secondo voi?– chiese Etoian, nominato arciere di recente e che spesso veniva citato nelle conversazioni per i suoi tatuaggi geometrici.

– Troppo, comunque.– rispose Ozitarn sfidando il giovane arciere con il suo sguardo malizioso. A causa di quello sguardo, che i più ritenevano offensivo, Ozitarn aveva affrontato numerose risse.

– Adesso ci servirebbe un olon. Le Tradizioni dicono che i Frutti della Stregoneria siano capaci di nascondersi tra l'occhio e la palpebra.– intervenne Etoian dai tatuaggi geometrici.

– È solo un modo di dire,– spiegò sospirando Ozitarn – significa che, anche se punti lo sguardo verso di loro, non li vedi. Ma un olon non ci sarebbe d'aiuto, adesso.–

– E cos'altro ci aiuterebbe?– domandò un'altra giovane arciera, apprezzata per l'eccellente vista, Aldamir.

Aessin interruppe senza voltarsi la conversazione in corso con Eroven, che attese, per seguire lo scambio fra i suoi arcieri, e per la prima volta si sorprese del fatto che fossero sopravvissuti al massacro soltanto arcieri giovani, come Etoian o Atalcol, o appena adulti come se stesso o Ulielvan: per la prima volta la tribù non aveva persone di età intermedia tra gli adulti e gli anziani, che erano adulti due volte.

– Forse una tribù molto grande di ataman: loro basterebbero per sterminare i lupi.– rispose Ozitarn. Ozitarn era l'arciera più vecchio della tribù, era quasi pronto a essere nominato adulto, era robusto ed era più abile con il coltello che con l'arco – e questo l'aveva salvato durante il massacro.

– Forse no, se tutti i lupi fossero come quello che hanno incontrato Atalcol e Aessin. Hai visto che ferite che aveva il lupo?– rispose Aldamir. Poi, tutti insieme, gli arcieri si resero conto del silenzio della guida di morte e capirono di essere ascoltati.

– Cosa ne pensi tu, Aessin? – lo chiamò in causa Ulielvan.

Aessin prese tempo prima di rispondere, ma meno del solito, perché sulle questioni di combattimento essere pronto a rispondere era uno dei suoi compiti.

– Per rispondere bene, bisognerebbe avere qualche informazione sul nemico. Al momento ignoro quanti siano i lupi. E se siano più simili a quelli che abbiamo visto durante il massacro oppure a quello che abbiamo incontrato io e Atalcol... e la cosa fa differenza. Però penso che per sterminare un'intera razza non sia sufficiente una intera razza; il santo Esus e la regina Azenopi crearono le razze con sapienza, non perché si estinguessero a vicenda. E non credo che la Malaterra sia stata meno generosa con i suoi figli. Come nella Guerra dei Draghi, tutte le razze dovrebbero riunirsi per sconfiggerne un'altra.–

Eroven strabuzzò gli occhi; le parole della guida di morte erano sagge, ma proprio per questo lo terrorizzavano, perché contenevano una verità che era empia e blasfema nei confronti del Codice di Frangionda: per risolvere il problema era necessario sterminare una razza. Sterminare tutti i membri di una intera razza.

Anche gli altri, con un po' di ritardo, giunsero alla stessa conclusione e il silenzio si impose come un velo di vergogna per un pensiero tanto ardito su ogni arciera o anziano della tribù.

Più tardi, Aessin sedeva di guardia lungo il corridoio, rimuginando sulla Tradizione della Civiltà e sulle illogicità che si portava appresso.

Una Tradizione era una raccolta di racconti che descrivevano il mondo e il modo degli atarur di vivere, mentre la Legge era un sistema di articoli che dettavano come gli atarur dovevano vivere. Una Tradizione, a differenza di una Legge, non veniva creata: certi racconti, sedimentando nelle sere intorno al fuoco, finivano per essere raccolti in una Tradizione nuova o già esistente. E tuttavia la regina gli aveva affidato il compito di creare una Tradizione, cioè di comportarsi esemplarmente, in maniera tale che gli altri potessero raccontare cosa avrebbe fatto e tramandare il suo modo di agire.

Il suo modo di agire sarebbe stato anche fonte di Legge, quindi per la prima volta nella storia atarur vi sarebbero stati una Tradizione e una serie di articoli di Legge congruenti.

La Tradizione che Aessin avrebbe dovuto popolare di racconti, imprese, esempi si chiamava Tradizione della Civiltà, in evidente ossequio alle Terre Civilizzate alle quali dopo secoli si riavvicinavano, ma pure con un velato riferimento al fatto che doveva preservare e che stava sfasciando la civiltà atarur.

Mentre Aessin si interrogava sul significato della parola "civiltà", il rumore di un passo lo distolse dai suoi pensieri. Si voltò coltello in pugno e vide, illuminato da un raggio di luna penetrato attraverso le feritoie, il volto di Ulielvan.

Lei si assicurò che lui l'avesse riconosciuta e poi andò a sedersi al suo fianco.

Ulielvan era una donna molto affascinante, abile con l'arco e a nascondersi, ornata soprattutto sulla parte superiore del corpo da bellissimi tatuaggi (non paragonabili a quelli di Aessin, che rappresentavano per lo più mostri uccisi dalla guida di morte) di fiori, amici salvati, luoghi visitati e dei quattro bambini dati alla luce e ritratti a diverse età. Aveva il seno piccolo e le braccia forti, come piacevano ad Aessin.

I due arcieri guardarono il nulla alla fine del Grande Muro in silenzio per un po', poi Ulielvan sussurrò:

– Anche Eroven lo ignora, ma la Legge del portaspada è una Legge istituita da un Cavaliere errante: non ha vero valore.–

Senza distogliere lo sguardo Aessin chiese:

– Tu come fai a saperlo?–

– Ulbilan amava molto le storie dei Cavalieri ataman. E se ne era fatte raccontare anche da Etorias.– Ulbilan era stato il compagno di Ulielvan quando erano nati i suoi primi due figli; Etorias il maestro di Eroven, lo storico più vecchio della tribù prima del massacro della Festa degli Archi Nuovi.

Le Leggi prevedevano due soli ruoli vincolati al genere: la regina doveva essere una donna, lo storico un uomo. Di quest'ultima prescrizione Aessin non aveva mai capito il motivo.

Ulielvan riprese:

– Quando la regina ha citato la Legge del portaspada, mi sono ricordata che Ulbilan me ne aveva parlato come di un'anomalia, cui era stato fatto ricorso solo una volta e solo su suggerimento di un Cavaliere. Credo che sia una Legge degli ataman.– E rise: – Noi non ne abbiamo, di spade!–

Aessin ascoltò con attenzione e meditò su quelle parole.

Probabilmente la regina era a conoscenza di questo dettaglio. Era una persona sorprendente, questa regina.

– Se nessuno lo sa, sei sicura di volere che qualcun altro lo sappia?– domandò infine Aessin.

Aessin potè vedere il sorriso di Ulielvan nell'ombra del corridoio:

– Finché non farai qualche sciocchezza, non ho motivo di raccontarlo agli uccelli.–

I loro volti erano molti vicini l'uno all'altra e Aessin sussurrò:

– Sto per fare una sciocchezza.– E la baciò.

Ulielvan non rifiutò il bacio e anzi quasi freneticamente le sue mani tatuate con i fiori che crescevano vicino alla casa di sua madre lo spogliarono, come se sul suo corpo nudo cercassero lo sfogo di quaranta giorni di tensione, paura, rabbia, disperazione, solitudine.

Fecero l'amore in mezzo al corridoio del Grande Muro; nessuno andò a disturbarli perché vigeva la Legge della palpebra aperta, secondo la quale il turno di guardia della guida di morte cambiava solo su sua esplicita richiesta.

1.8 intermezzo: benvenuti su Inear

La leggenda inizia con un regno antichissimo sul bordo di un'isola, retto da quattro Antenati, due uomini e due donne, vecchi quanto l'isola stessa.

Il regno si chiamava Linear, ed era importante perché le rotte seguite dai commercianti di schiavi finivano nei suoi porti da dove ripartivano carovane dirette ai regni limitrofi più grandi e potenti.

Quando iniziò a diffondersi una terribile pestilenza, i cui portatori sani erano gli schiavi, tutti i governi dell'isola se ne lamentarono con gli Antenati, chiedendo indietro il denaro speso per acquistare gli schiavi e pretendendo ammenda per i danni subiti.

Gli Antenati replicarono che anche loro erano danneggiati dalla pestilenza e il contenzioso commerciale che ne seguì fu causa della Guerra degli Stregoni.

Durante la Guerra, guidati dagli Antenati gli stregoni di Linear svilupparono sofisticate tecniche per la manipolazione del corpo e scatenarono sui campi di battaglia creature terrificanti e micidiali; fu solo grazie al logoramento delle truppe, al continuo rifornimento da regni distanti dal campo di battaglia e da nuove forme di magia, create sul posto da Stregoni dei quali si è persa la memoria, che tutto il male finì.

Secondo la leggenda la Guerra durò diciannove anni. E fu devastante.

Gli Antenati vennero trucidati, le quattro città nelle quali vivevano furono distrutte, i grandi manufatti magici vennero dispersi. La capitale di Linear fu rasa al suolo con artifici magici di tale potenza che il luogo nel quale era stata edificata venne riempito dal Segno della Putrefazione, una vasta palude salata dai miasmi velenosi; la foresta che la accoglieva venne fatta sprofondare in mare.

La lingua degli sconfitti venne confusa nella loro mente e cambiò; la stregoneria e il commercio di schiavi vennero vietati, i luoghi di sapere distrutti dai vincitori, il regno di Linear subì un pesante e imperituro anatema, la terra venne strappata dalla terra, quello che era stato un regno divenne un'isola magicamente esclusa dalle rotte marittime, ribattezzata Inear, privata di oltre i tre quarti del territorio originario ormai inabissati.

Il regno si sarebbe spento nel dolore se cinque generazioni dopo la fine della guerra non fosse nata la regina Azenopi.

Azenopi, figlia di mercanti, dotata di tutta la cultura accessibile a quel tempo, sfruttò le risorse familiari per viaggiare e costruire collegamenti; progettò un sistema di caste in modo da dividere e moltiplicare gli obblighi dei singoli verso la collettività; finanziò la ricerca di alcuni

degli antichi manufatti, come le porte di teletrasporto – si dice che l'antico regno di Linear ne avesse a disposizione oltre settantacinque, ma Azenopi ne trovò soltanto tre – e il grande monolito nero; ricostruì il sistema viario e commerciale; avviò una parziale opera di bonifica dei territori nell'entroterra.

Eppure non tutto fu facile: le tre porte di teletrasporto erano state sì trovate e collocate in punti strategici, ma la loro magia non era stata svelata e a centinaia, prima che venissero interdette, sparirono nel loro freddo abbraccio di pietra; il monolito, analogamente, una volta riportato in superficie, resistette a qualsiasi tentativo di sotterramento, e iniziò a spandere influenze malvagie in quella che sarebbe divenuta la Malaterra; infine, questo fu il grande peccato di Azenopi, ella tentò di fondare una nuova capitale.

L'antica maledizione dei vincitori della guerra era ancora molto potente: la città rimase in piedi, ma i campi e i boschi che l'accoglievano furono spazzati per settimane da un vento velenoso, secco e freddo che fece morire ogni cosa incapace di fuggire. La nuova capitale si affacciava da un lato sul plumbeo mare interno e dall'altro su un deserto, ed era essa stessa uno scheletro senza vita.

Fu dopo la morte di Azenopi che gli afanear, come chiamarono se stessi, dichiararono ch'ella era stata la loro prima regina.

Dovevano trascorrere altre dodici generazioni prima che venisse alla luce un altro fondamentale personaggio della storia di Inear: Esus.

Ma se Azenopi era stata soltanto una donna, pur straordinaria, Esus fu un santo: quando divenne adulto si recò nel mezzo del deserto che cingeva d'assedio la città di Azenopi, per meditare e studiare. Poco dopo, nei terreni vicini alla baracca che si era costruito, iniziarono a germogliare piante e fiori, e la terra tremò: l'antica maledizione esigeva che nessuno la mettesse in dubbio e se con Azenopi si era limitata al Vento di Morte, non era tollerabile una seconda sfida, quindi si aprì a est un grande vulcano dal quale iniziarono a uscire i maestosi draghi, allora Esus raccolse intorno a sé un esercito e marciò contro di loro.

Esus discendeva dagli Stregoni della grande guerra ed era riuscito a riportare alla luce alcuni antichi saperi sull'alterazione del corpo umano, grazie ai quali aveva fondato un esercito di guerrieri: la prima, terribile, generazione ataman.

Vincitore, al suo ritorno Esus riformò il sistema di caste di Azenopi modificando l'aspetto e le peculiarità fisiche dei suoi membri e avviando il sistema delle razze: i guerrieri ataman, i pescatori e cacciatori otir, gli artigiani ananar, i guardaconfini e pastori osteram, i guardiani delle strade e delle foreste olon, i custodi del potere economico otar e coloro che si sarebbero occupati di mantenere vive le leggi e le razze, procedendo nelle ricerche sulle antiche arti magiche, gli istarbrul.

Esus levò l'interdizione dalle porte di pietra e mostrò agli otar come dovessero farle funzionare; attraverso il monolito rimise gli uomini e le donne di Inear in comunicazione con le divinità; spiegò che nonostante la sua vittoria sui draghi – ora ricacciati nel fondo del vulcano – essi sarebbero rimasti sull'isola, come monito a non ripetere gli antichi errori; fece costruire sette torri, una per ogni razza, nelle quali infuse uno speciale potere; indicò il rispetto per la maledizione che aveva seguito la Guerra degli Stregoni, perché aveva offerto agli ineari la possibilità di diventare persone migliori.

Il sistema delle razze e ogni altra cosa furono poi codificati nel Codice di Frangionda.

A vent'anni dal compimento della sua missione, quando Esus viveva in un'isoletta non distante dalle coste di Inear, Frangionda, insieme alla prima generazione ataman, il Codice non esisteva ancora.

Esus aveva ormai addestrato molti istarbrul a proseguire la sua opera sulla terraferma, pur

senza trasmettere loro tutte le sue conoscenze, e riteneva di poter trascorrere gli ultimi anni di vita in pace.

Ma una furiosa lite tra gli ataman che vivevano con lui su Frangionda – riguardo a cosa dovesse succedere loro alla morte di Esus – degenerò in una faida tra consanguinei che minacciava di non lasciare sopravvissuti.

Gli ataman di prima generazione erano violenti e difficili da controllare quando si infuriavano, ma devoti fino al fanatismo a colui che li aveva ricreati.

Per evitare che si uccidessero a vicenda, Esus li convocò e annunciò che avrebbe fondato un ordine di Cavalieri erranti, i Cavalieri di Frangionda.

I Cavalieri si sarebbero addestrati sull'isola, sarebbero andati per Inear a diffondere l'ordine e la giustizia e sarebbero tornati ad addestrare nuovi Cavalieri.

L'addestramento si sarebbe svolto in una rocca, l'Accademia dei Cavalieri, che doveva essere costruita prima che il primo Cavaliere partisse; l'ordine aveva anche l'obbligo di difendere e custodire fino alla fine del tempo sia l'Accademia che un riassunto delle Leggi fino ad allora solo orali, il Codice di Frangionda, facendone copie per tramandarlo.

Il Codice conteneva la Legge delle quattro affermazioni e della legittima difesa, la descrizione delle funzioni e dei tatuaggi delle razze e dei Cavalieri di Frangionda, la presupposizione degli obblighi di cittadinanza e delle città stesse e infine la descrizione delle norme di comportamento dei Cavalieri.

Ultimata la costruzione della rocca di Frangionda, i Cavalieri fecero ritorno sulla terraferma, portarono in ogni città e in ogni villaggio una copia del Codice, invitarono i seguaci di Esus sull'isola e diffusero la novella.

Prima di morire Esus profetizzò un periodo di incertezza, dominato da imperatori e preti, e impose agli ataman l'Esercizio della Pazienza: per mezzo millennio a partire dal giorno della sua morte, gli ataman avrebbero dovuto sopportare qualsiasi infrazione del Codice, per permettere ai membri delle altre razze di capire quale dovesse essere la giusta via. Se al termine dei cinquecento anni gli ineari non avessero compreso, gli ataman avrebbero dovuto riportare l'ordine a modo loro.

I cinquecento anni trascorsero come il Santo aveva predetto: intrighi e sangue abitarono su Inear, una famiglia di istarbrul si impose definendo l'Isola "impero" e proponendosi alla sua guida e il Codice venne mantenuto in vita solo su Frangionda e in alcuni luoghi nei quali il dominio degli imperatori non giungeva. Tuttavia l'Esercizio della Pazienza vincolava gli ataman all'attesa.

Non fu degli ataman l'iniziativa, ma dei draghi: i preti istarbrul che lottavano per il dominio avevano iniziato a manipolare il monolito nero e ne avevano fatto un obelisco, dotato di nera volontà e di enorme potere; l'obelisco svegliò il vulcano chiamato Gigante Addormentato e i draghi ne uscirono furibondi, invadendo l'impero e distruggendo, prima di essere fermati, tre torri: quella degli otar, quella degli olon e quella degli stessi istarbrul.

La Seconda Guerra dei Draghi vide fianco a fianco, nuovamente, tutte le razze; il pericolo riunì quelli che la morte del santo profeta aveva divisi: gli ataman non avevano riportato l'ordine, ma la necessità di un ordine aveva riportato gli ataman tra le altre razze.

Capitolo 2

città e cittadini

2.1 la manutenzione degli archi

Trascorse un'altra settimana, e finalmente incontrarono la prima città.

Adaras, l'arciere con i capelli corti che stava con Atalcol e Uranulf sul corridoio superiore del Grande Muro, era scesa ad avvisare di aver avvistato a un giorno di cammino quella che doveva essere una città di sedentari.

La tribù, i petti pieni di speranza e paura, accelerò il passo senza un esplicito ordine.

Nel tardo pomeriggio di quello stesso giorno incontrarono fermo sulla strada Uranulf, inquadrato dal fascio di luce arancione che proveniva dalla botola sopra di lui.

Uranulf si rivolse aggressivo alla guida di morte:

– È una città. La si vede bene anche da lontano perché non è addossata al muro come dice la Tradizione dei coloni, avreste potuto vederla anche voi. I ragazzini che hai mandato a tenermi compagnia confermano che esiste un solo accesso alla città dal Grande Muro e si trova sul corridoio superiore. – e aggiunse: – Ho il sospetto che tu abbia fatto viaggiare la nostra regina su un'indegna strada secondaria.–

Aessin ignorò l'accusa della vecchia guida di morte e valutò il da farsi. Infine chiese:

– Quanti altri accessi al corridoio superiore ci sono tra questo– e indicò la botola aperta sopra di loro, – e l'accesso alla città?–

L'anziano parve in difficoltà:

– Non è facile dirlo, c'è qualcosa di... strano che non so definire, nel Grande Muro. abbastanza, comunque.– Fu la risposta.

– Bene. Allora ci avviserete quando arriveremo all'ultima botola. Il resto della tribù la supererà e si sposterà ad attendere nei pressi della prima botola al di là della città...–

– Vuoi dire che...?– interloquì Uranulf.

– Non ho intenzione di mandare tutta la tribù in territorio sconosciuto.– replicò Aessin, – Andrò io a controllare la situazione e...– fu di nuovo interrotto, questa volta dalla regina.

– La guida di morte non ha ancora definito la propria Tradizione. Desidero che rimanga presso la tribù. Mandi qualcuno di sua fiducia.– Aessin si trattenne: avrebbe voluto replicare, ma la volontà della sovrana non poteva essere ignorata.

– Sarà come la mia regina desidera.– rispose chinando il capo. Poi diede ordine di accamparsi per la notte.

La mattina dopo, il corridoio si allungava di fronte a loro; consumarono in fretta una frugale colazione e si misero in marcia.

L'andatura poteva anche essere più veloce, ma frequentemente qualche anziano o qualche arciere si soffermavano a sbirciare dalle feritoie e questo rallentava l'intera tribù.

Dopo quasi due settimane di corridoio di pietra non ne potevano più di stare al chiuso e, anche se Aessin aveva concesso delle brevi uscite nel corridoio superiore, era crudele soltanto pensare che un popolo sempre vissuto libero dovesse sopportare ancora a lungo quella prigionia.

E avevano finito le scorte di cibo. L'acqua non aveva rappresentato un problema: in quella stagione le piogge erano sempre abbondanti e gli strumenti per raccoglierla e conservarla non mancavano, ma il cibo, con l'eccezione di un paio di piccoli mammiferi e di alcuni uccelli incontrati per caso sul corridoio superiore – e prontamente uccisi e consumati –, non era di facile reperimento sul Grande Muro. Aessin si era pentito di non aver detto di macellare anche il lupo ucciso: avrebbe costituito una buona fonte di carne fresca.

I bambini avevano per fortuna tenuti occupati gli anziani e la vitalità e le abitudini degli atarur avevano allentato la tensione fra gli arcieri.

Aessin aveva scoperto di essere stato l'ultimo, insieme a Ulielvan, a rotolarsi insieme a qualcun altro dopo il massacro. Anche se nella maggior parte dei casi era successo soprattutto per scaricare la tensione, si erano ormai formati coppie e gruppetti di persone che preferivano rotolarsi insieme.

Tra gli arcieri rimasti con la tribù si scherzava sugli altri due che invece erano saliti a tenere compagnia a Uranulf: sia Atacol che Adaras preferivano infatti rotolarsi con compagne di sesso femminile e questo offriva motivo di battute su quella prolungata astinenza.

Circa cento pertiche davanti a loro si aprì di scatto una botola e ne uscì Adaras. L'ultima botola prima della città.

L'arciere si massaggiava la schiena e la prima cosa che disse fu:

– Quel vecchio pazzo ci ha fatti correre inchinati dal primo avvistamento di ieri. Non ne posso più.–

Aessin non aveva bisogno di comunicazioni ufficiali:

– Dì loro di scendere, adesso seguiamo tutti al coperto.–

Atacol scese, accolto dai saluti e dalle pacche degli altri arcieri, mentre l'unico felice di rivedere Uranulf parve Eroven.

Mentre percorrevano quell'ultimo tratto di corridoio i pensieri degli atarur volavano come le poiame azzurre del nord, sempre in coppia, sempre alla stessa distanza: da un lato si pensava a come dovesse essere la città, finalmente così vicina, appena al di là di pochi metri di pietra; dall'altro, soprattutto gli arcieri, si chiedevano chi di loro sarebbe stato scelto per la ricognizione nella città.

Quando videro alcune decine di pertiche avanti la botola sopra le loro teste alcuni rallentarono, ma Aessin non diede segno di volersi fermare, quindi proseguirono. Una botola. Due botole. Alla terza botola la guida di morte si fermò e disse:

– Se alla regina va bene, mi fermerei qui: nel caso sorgessero problemi avremmo un certo vantaggio.–

La regina acconsentì con un cenno del capo. Aveva il fiatone. Aessin si sorprese: per la prima volta la regina mostrava segni di debolezza; era molto brava: si trattava di uno dei sopravvissuti più giovani di tutta la tribù.

La guida di morte tacque finché l'anziana Arvampir domandò:

– Allora, chi manderai?– Tutti gli occhi degli arcieri si accesero di curiosità e ambizione. L'anziana sorrise materna, guardandoli. Aessin rispose:

– Andrà Ozitarn, che è il più vecchio. Gli altri si preoccuperanno di oliare archi, corde e lame, controlleranno le frecce e le faretre, le cinture, le fodere e gli stivali di tutta la tribù.– Alcuni sospirarono di delusione, Aessin fece segno ad Ozitarn di allontanarsi in direzione della città.

Quando furono soli, la guida di morte disse:

– Cerca di non guardare nessuno negli occhi. La nostra priorità è capire se possiamo venire tutti in città, se verremmo accolti bene, se possono darci del cibo senza chiedere nulla in cambio. Devi essere veloce e tornare vivo. Tieni, – gli porse un fischiello, – se hai problemi fischia: non ti garantisco che verremo subito a tirarti fuori dai guai, ma subito dopo aver messo al sicuro la regina sarò il primo ad arrivare. Verrà con te Aldamir; ti aspetterà sul muro nei pressi dell’accesso alla città, se ti succederà qualcosa lei lo vedrà. Adesso andate fino alla prima botola al di là dell’accesso e salite da lì. Buona fortuna.– Ozitarn s’incamminò in direzione della città; Aessin tornò presso la tribù e parlò sottovoce con Aldamir, alla fine dello scambio di battute la donna diede un bacio a un altro arciere e si avviò correndo verso la città.

L’attesa fu più lunga e noiosa di qualsiasi posta mai fatta durante un caccia. Uno degli arcieri più maturi, il barbuto Adeomar, provò a fischiellare, ma l’atmosfera generale lo costrinse dopo poche battute al silenzio: l’impegno con il quale tutti si dedicavano alla cura degli archi serviva a malcelare attesa, eccitazione, voglia di stanare la città come se si trattasse di un grosso mostro che aveva dato filo da torcere.

Tutta questa tensione che la tribù covava non faceva bene a nessuno; Aessin si rammaricò di non avere arcieri più vecchi ad aiutarlo. Uranulf non contava: quando le persone smettevano di essere arcieri e diventavano anziani non erano più molto affidabili.

Doveva distrarre gli arcieri.

– Se proseguiremo lungo il Grande Muro dopo questo rifornimento, con Uranulf andranno Atacol e Ilaril.– disse a un certo punto.

– Esus sia lodato!– esclamò Adaras. Gli sguardi divertiti degli altri arcieri rimbalzarono tra i volti della donna e del giovane Atacol che, rosso in viso, disse:

– Cos’hai da ridere su di me?–

– Su di te niente, ma quel vecchio è stato insaziabile!– Il silenzio calò nell’accampamento. Atacol non credeva alle sue orecchie:

– Vi siete rotolati insieme?–

Adaras, accarezzandosi i capelli corti, rispose con naturalezza:

– Caro, appena cala il sole tu piombi in un sonno che ha qualcosa di innaturale. La prima sera ho pensato che fossi morto!– E molti scoppiarono a ridere, anche Aessin, che fino ad allora pochi avevano visto ridere, e anche la regina, che rivelò una risata dolcissima.

Atacol si coprì il volto con la mano destra, gemendo:

– Ed è per questo che sei andata a cercare altrove la vita?–

– Oh, si è lamentato, è vecchio e ce n’è voluta perché si desse da fare. Ma quando gli ho messo il suo...–

– Ti prego, ti prego non entrare nei dettagli. Ma non ti piacevano le donne?–

Adaras ci pensò un po’ su, poi rispose:

– Be’, diciamo che mi piacciono *di più* le donne, ma...–

E mentre la conversazione, per il divertimento dell’intera tribù, proseguiva, Aessin ricordò che in particolari situazioni gli arcieri più vecchi tiravano immancabilmente fuori l’argomento degli accoppiamenti, come chi non si rotola da troppo tempo con qualcun altro.

E capì anche perché una vecchia guida di morte come Uranulf non aveva detto nulla.

Quando parve che la conversazione dovesse esaurirsi, Ilaril, la più bella delle atarur, forse ad eccezione della regina, esclamò:

– Allora io non penso proprio di andare a trascorrere le notti lassù, con un anziano troppo arzilla e un malato di sonno.– E questo diede il via a un’altra serie di battute sulla capacità amatoriale degli anziani e dei dormienti e sulla metafora dell’arco e delle frecce, cui finirono per partecipare un po’ tutti gli arcieri e anche qualche anziana.

Il dialogo dopo poco si esaurì e gli arcieri tornarono all'indaffarato silenzio che l'aveva preceduto.

Non accadeva nulla. Aessin inviò Etoian dalla sentinella Aldamir, a vedere se c'erano novità.

Dopo meno di un'ora Etoian tornò senza nulla di nuovo. Alla domanda se si fosse sentito un fischio d'allarme rispose negativamente e il lavoro riprese.

I bambini divennero inquieti e piagnucolosi. Gli archi furono tutti sistemati, un paio di corde sostituite, le frecce ricontrollate una a una.

Il pomeriggio stava già invecchiando quando Aessin si portò di fronte alla regina e indicò sulla propria mano l'anello che non c'era. La regina disse solo:

– Parlaci, guida di morte.–

Aessin la fissò negli occhi e disse:

– Devo andare. Non solo ho la responsabilità di ogni mio arciere, e gli dei del villaggio sanno quanto sia venuto meno a questa responsabilità il giorno del massacro, ma anche verso la tribù, che necessita del cibo che possiamo trovare in quella città. Voglio che il primo articolo della Tradizione della Civiltà sia: *prese tutte le precauzioni, Aessin si rifiutò di lasciare indietro il suo arciere. E tornò a riprenderselo.*–

La regina parve indifferente:

– La guida di morte serve di più qui: deve proteggere la tribù in caso di attacco o fortuito incontro con i lupi.–

– Allora nomino nuova guida di morte, con effetto immediato... Atacol.– replicò Aessin. Non aveva intenzione di rischiare di perdere un altro arciere. La regina si riprese dalla sorpresa e, volta verso il giovane arciere, ordinò:

– Rifiuta la nomina.–

Eroven sgomitò fino ad arrivare nei pressi della regina: tutto quello che stava accadendo doveva entrare a far parte della Tradizione della Regina, e probabilmente anche della Legge. Se Atacol era già guida di morte, non poteva rifiutare la nomina, ma se era ancora un arciere sottoposto alla guida di morte, non poteva prendere ordini dalla regina. D'altronde Aessin non poteva nominare con effetto immediato una nuova guida di morte, perché l'effetto immediato era una clausola possibile solo quando la guida di morte era in punto di morte.

Questo pensava Eroven, appoggiato al suo bastone e pettinandosi con le mani nodose la lunga barba bianca. I suoi occhi grigi, dal fondo delle sopracciglia irsute, fissavano la regina e la guida di morte, mentre Atacol assorbiva l'urto delle parole di Aessin.

Poiché il giovane non si decideva ad accettare o rifiutare la nomina, la regina disse:

– Annullo la tua nomina e ti arresto secondo la Legge della freccia spezzata, assumendo il controllo degli arcieri come guida di morte sussidiaria.–

La tensione nell'accampamento si poteva palpare e vedere sospesa tra l'arciere e la sua regina. Lo storico si intromise, molto cautamente:

– In realtà, mia sovrana, se è ancora viva la guida di morte precedente, il ruolo di sussidiario deve essere assolto da questa, secondo la Legge della freccia spezzata.– disse. E tutti si voltarono verso Uranulf.

Aessin chinò il capo, poi fece un sorriso di rassegnazione, si morse le labbra e andò a sedersi discosto da tutti gli altri atarur.

Uranulf rispose senza incertezze:

– Con grande sollievo, assumo le responsabilità di guida sussidiaria in questo momento difficile.–

Gli arcieri erano sgomenti, non tanto per l'identità della nuova guida – l'anziano era stato la loro guida di morte per anni prima di Aessin – quanto perché nessuno si sarebbe aspettato che Aessin venisse da chiunque e prima di qualche decennio sostituito. Era semplicemente il

migliore: nessuno si ricordava di avergli mai visto sbagliare un colpo e qualsiasi opinione che a livello tattico aveva espresso si era rivelata infallibilmente corretta.

Circa quattro anni prima Uranulf aveva portato con sé i più promettenti arcieri in una battuta di caccia, per metterli alla prova. Ritornarono a mani vuote e nessuno volle rivelare cosa fosse successo, ma da quel momento in poi la vecchia guida di morte iniziò a lasciar trapelare l'identità dell'arciere che l'avrebbe sostituito. Da quella battuta di caccia in poi Uranulf e Aessin avevano trascorso moltissimo tempo insieme e la guida aveva insegnato tutti i propri segreti all'allievo in preparazione dell'ultima festa degli Archi Nuovi.

La guida sussidiaria non perse tempo: dispose gli arcieri tutto intorno alla tribù e mandò a richiamare Aldamir. Poi si avvicinò ad Aessin, si accosciò e confabularono animatamente.

Nessuno riuscì a capire cosa si dicessero – in quegli anni trascorsi insieme avevano sviluppato un linguaggio misterioso, fatto di sibili e mormorii – ma, a un certo punto, di scatto Aessin si alzò in piedi sorridente, fece un gesto di richiamo ad Atalcol e si mise a correre verso la città.

La regina, sospettosa e già quasi irritata, domandò:

– Cosa ha fatto la guida di morte?–

Uranulf strinse le spalle:

– Mia regina, ha mandato il proprio migliore arciere e un compagno a vedere che cosa succede.–

La regina, per la prima volta nella storia degli atarur, urlò imprecazioni, insulti e minacce a squarciagola, e pestò i piedi per terra con quanta più rabbia e forza poteva. E quando ebbe finito ricominciò. Per tre volte.

2.2 nuove esperienze

Aessin e Atalcol incontrarono Aldamir e l'alto Olomart che tornavano di corsa verso la tribù. Si scambiarono senza fermarsi dei cenni di saluto, poi proseguirono.

Salirono attraverso la botola sul corridoio superiore e si incamminarono verso l'accesso alla città.

Al contrario di quanto si erano immaginati, nessuna sentinella e nessuna guardia controllavano l'accesso alla città, la quale pareva non solo disinteressata al Grande Muro – quello che doveva essere il centro distava un migliaio di passi nella pianura – ma addirittura disabitata.

I due arcieri iniziarono a studiare gli edifici quando ancora percorrevano il corridoio superiore. Li avevano già visti dalle feritoie del corridoio inferiore anche il giorno prima, ma adesso cercarono di comprenderli; si trattava di grandi costruzioni larghe e basse, circondate nella maggior parte dei casi da colonne di pietra, circolari come quelle che ornavano il corridoio superiore del Grande Muro ma assai più larghe. Avevano tetti di legno, coperti con piccole scaglie inchiodate simili alla pelle squamosa di certi mostri che vivevano nella Malaterra.

Non videro nessuno, anche se si scorgevano le luci di alcuni fuochi ed era possibile sentire rumori di voci e d'altro che provenivano ovattati dal centro.

L'accesso alla città era una semplice scalinata di pietra che scendeva su uno spiazzo di terra battuta disegnando un arco; non era trasandata ma neppure particolarmente curata e, nonostante il velo blu della sera che ormai calava su ogni cosa, bastò un'occhiata a Aessin per capire che da molto tempo nessuno aveva più montato la guardia nei pressi di quell'accesso. Si erano forse dimenticati che al di là del Grande Muro il pericolo era sempre presente?

Templi. Quando ebbero messo piede sulla terra, al loro primo passo nelle Terre Civilizzate, se ne resero conto: erano in una zona di templi, ma forse tutti i preti stavano dormendo o erano in comunicazione con gli dei, perché gli edifici parevano disabitati.

Aessin si assicurò che Atalcol lo stesse seguendo e si incamminò deciso verso il centro della città.

Man mano che procedevano i rumori si facevano più forti: musica, canti di ubriachi, versi di animali e urla di persone: inviti a rotolarsi, richieste d'attenzione, offerte, nomi di frutta e oggetti, parole che non avevano mai udito e parole che avevano udito ma non avevano mai potuto usare per mancanza di oggetti concreti cui associarle.

Il mercato comparì alla fine di un vicolo piuttosto corto che puzzava di urina e, alla sua comparsa, le luci delle lanterne appese alle corde e quelle dei bracieri – e di un mangiatore di fuoco che dall'altra parte della piazza soffiava fiamme come un minuscolo drago – quasi li abbagliarono.

Con la mano davanti agli occhi procedettero nell'indifferenza generale: uomini e donne, bambini e bambine abbigliati con colori vivaci che gli atarur avevano dimenticato potessero essere indossati: gialli, rossi, dorati, verdi, blu o candidi come la prima neve. I loro colli cinti da sciarpe e gioielli e i loro piedi stretti in calzature inadatte a qualsiasi situazione diversa da quella di un incontro tra amici in piena città.

I loro tatuaggi erano eleganti, diversi gli uni dagli altri, la loro parlata strana, anche se né Aessin né Atalcol avrebbero saputo dire precisamente in cosa fosse diversa, giacché la comprendevano.

Si aggiravano senza meta, inebriati dalla vista e dagli odori, nuovissimi, intensi: fumi e profumi di spezie, incensi, tabacchi e cibi crudi, bolliti, arrostiti in mezzo alla strada. E la musica, incredibile, affascinante, di strumenti che non avevano mai veduti: corni di bronzo lucente e file di tessere di metallo che venivano percosse con dei piccoli martelli colorati, flauti più lunghi di un uomo suonati da quattro persone e minuscole cetre che si infilavano in bocca e là venivano suonate.

Passarono vicino a un gruppo di persone intente, in religioso silenzio, ad osservare un indovino che lanciava in aria un filo sottile, teneva senza che ve ne fosse bisogno lontani gli osservatori, e poi prediceva il futuro sulla base della posizione assunta dal filo una volta giunto a terra.

Subito dopo scoprirono che il gioco delle tre scatole delle Tradizioni era diventato il gioco delle cinque scatole. Le cinque scatole erano in realtà altrettanti scomparti di un'unica scatola con cinque sportellini. In ogni scomparto c'era un gettone di metallo con una faccia bianca e una nera e i rumorosi scommettitori, che si accalcavano intorno al padrone della scatola, puntavano sul numero di bianchi o neri usciti oppure sulla loro disposizione.

C'erano giocolieri, e uomini e donne che coprivano senza troppa convinzione solo i loro sessi con sottili sciarpe bianche e chiamavano chiunque li degnasse di uno sguardo promettendo godimenti impareggiabili. La guida di morte iniziò a guardare una di queste donne, sul cui corpo erano tatuate persone che si rotolavano in posizioni che era difficile immaginare come davvero realizzabili.

La donna gli venne incontro, indicando i due otir che si avvinghiavano sulla sua spalla sinistra e chiedendo, con voce calda e un profumo che eccitò la guida di morte:

– Ti interessa questa, arciere?–

Aessin si costrinse a ricordare il resto della tribù, prima di rispondere:

– Forse sì, bella dama, ma devo prima trovare un mio amico che...– In quel momento Atalcol lo toccò sulla spalla. Aessin si voltò e lo vide indicare; seguendo il suo sguardo scoprì Ozitarn, seduto per terra, ai piedi di un banco di frutta secca dai colori innaturali, piangeva.

Aessin abbozzò una specie di inchino alla prostituta che lo aveva avvicinato e si diresse verso il suo arciere.

– Cosa c'è che non va?– domandò non appena ebbe avvicinato la bocca alle orecchie dell'arciere.

– Ho detto tutto...– singhiozzò l'arciere. Il suo sguardo non aveva nulla della solita sfrontatezza, non era malizioso e nessuno l'avrebbe trovato offensivo.

– Aspetta che l'effetto sia finito,– suggerì una voce sopra di loro, dietro al banco di frutta

secca. – Li drogano e li derubano. Dura poco ma ha gli effetti della peggiore sbronza triste della tua vita. Se aspetti...– Aessin lanciò appena uno sguardo al grasso e calvo commerciante otir, vestito con un grembiule bianco e una tunica dorata, poi domandò di nuovo ad Ozitarn:

– Cosa hai detto? Tutto cosa?–

Ozitarn impiegò un po' a trovare le parole, mezze annegate fra le lacrime e il moccio che gli colava dal naso, per rispondere:

– Tutto: la regina, i lupi, la Malaterra, ee... la nostra posizionee...– e riprese a piangere.

Aessin si alzò, voltandosi verso Atacol, e stava per dirgli di correre ad avvertire il resto della tribù, quando quattro grossi ataman in armatura di cuoio, tre uomini e una donna, seguiti da due minuscoli otar, comparvero di fronte a lui.

Dagli sguardi di timore e di irritazione alle loro spalle e intorno a loro Aessin intuì che si erano fatti largo a spintoni.

Le guardie indossavano gonne corte, come quelle degli atatur costituite da più giri di tessuto intorno alla vita e poi fatti passare sulla spalla.

La donna ataman chiese:

– Siete voi gli otir della Malaterra?–

Aessin studiò il drappello, valutandone la forza:

– Siamo noi.– rispose facendo un mezzo passo indietro e portando una mano al coltello.

– In tal caso,– prese la parola una delle due otar, – a nome del consiglio cittadino di Settimo Lungomuro siamo orgogliose di darvi il benvenuto e fornirvi ogni aiuto possibile per il vostro ritorno a casa.– sorrise e tese la mano piccola e ossuta.

Non esistendo banche nella Malaterra, ed essendo il commercio assai poco sviluppato, quello era il primo membro della razza otar che Aessin vedeva.

Strinse la mano inanellata; tutto sommato era più o meno come, ascoltando i racconti serali, si era immaginato dovesse essere un otar: piccolo, sottile, con la testa grossa e lo sguardo furbo. L'unica sorpresa riguardava l'abbigliamento, se possibile più vivace e sfarzoso di quello degli altri cittadini.

Aessin pensò al proprio abbigliamento, a come era vestito in quel momento. Data la situazione, era abbastanza pulito: meno di una settimana prima avevano lavato alla pioggia i vestiti procedendo nudi e anche se non avevano usato cenere o sapone i suoi abiti non puzzavano più di sudore o di sangue. I tessuti erano ruvidi ma comodi e semplici: adatti alla vita da cacciatori nella Malaterra; quelli dei sedentari parevano morbidi e ingombranti. I suoi colori, però, dovevano sembrare ai sedentari spenti, funerei. A meno che non vestissero anche i loro morti con quei colori vivaci.

Gli ataman indossavano indumenti più sobri, ma evidentemente si trattava di guerrieri di qualche tipo, guardie o cavalieri, e sopra le gonne al ginocchio e le tuniche sul petto avevano delle giubbe di pelle con scaglie di metallo e bracciali borchati sulle braccia e sulle gambe.

L'otar osservò i tatuaggi di Aessin, che rispose con la stessa cortesia. La rappresentante del consiglio cittadino era quasi ricoperta di nomi e frecce: la sua genealogia, secondo le Tradizioni. Lo sguardo otar correva sulla pelle della guida di morte stupito e confuso, ma non spaventato, come se si stesse lasciando ipnotizzare dalle rappresentazioni dei mostri che avevano vissuto nella Malaterra.

Aessin disse all'otar:

– Io sono... ho la responsabilità dei miei arcieri e il dovere di proteggere la regina e gli anziani. Manderò questi due arcieri dagli altri: impiegheranno più tempo, ma il ritardo gioverà alla salute di uno di loro.–

L'otar parve risvegliarsi da un breve sonno, mormorò qualcosa, poi guardò con compassione Ozitarn:

– Già, immagino. Ti dobbiamo le nostre scuse: alcune prostitute non sono affatto un buon affare, per gli stranieri. Appena ci siamo resi conto di quello che era capitato, abbiamo fermato la donna e cercato di interrogare il tuo arciere.– Fece una pausa, – Ce n'è voluto di tempo: ha addirittura finto di non capire quello che dicevamo!–

Aessin fece un cenno ad Atalcol, accompagnando al gesto il silenzioso ordine di raggiungere la tribù e di ritornare tutti quanti alla città, con circospezione. I due arcieri si allontanarono, nessuno tentò di fermarli.

L'otar notò l'ordine silenzioso e parve meravigliata; mentre s'incamminavano considerò ad alta voce:

– Mi stupiva che dopo così tanto tempo le nostre lingue fossero ancora così simili, anche se riconosco nella vostra parlata qualcosa della parlata dei nostri anziani. Ma il vostro gesticolare in linguaggio commerciale è... fantastico.– Le brillavano gli occhi.

Secondo le Tradizioni erano stati proprio gli otar, incaricati dal santo Esus di mantenere viva l'economia di Inear, ad inventare il cosiddetto linguaggio commerciale. Lo usavano per comunicare a gesti mentre parlavano ad alta voce di altro; a volte, sempre secondo la Tradizione, era addirittura stato usato da venditori e intermediari, in presenza di acquirenti di altre razze, per contrattare il guadagno dell'intermediario mentre ad alta voce veniva contrattato il prezzo del bene oggetto della vendita. Una cosa che divertiva molto Aessin, abituato a usare i segnali per comunicare durante la caccia, in presenza di mostri che avrebbero anche potuto capire le sue parole.

Le Tradizioni narravano anche che un bel giorno un artigiano ananar, Atreban Olosus Assimiliman Aternioram Abtinorium, si rese conto delle conversazioni che segretamente tenevano gli otar, anche in sua presenza, e con apparente innocenza chiese a un otar molto più giovane e inesperto di lui di poter imparare il linguaggio commerciale, pagando.

Non fu certo la prima né l'ultima volta che un otar venne raggirato da un ananar – artigiani e commercianti hanno troppo spesso a che fare gli uni con gli altri perché non imparino a conoscersi e ingannarsi reciprocamente – e anzi solo a un ananar sarebbe riuscito il colpo. L'anantar corse alla torre della sua razza e diffuse il segreto e, poiché gli ananar erano nella maggior parte dei consigli cittadini e gli ataman erano parte di quegli stessi consigli come amministratori della giustizia, il segreto venne trasmesso agli ataman.

Ma gli ataman e i segreti hanno poco in comune; in breve ogni razza aveva sviluppato forme proprie del linguaggio commerciale, poi ogni circolo di amici e di alleati ne aveva creata una variante specifica, finché il vantaggio degli otar fu annullato (secondo i tatuatori istarbrul tale livellamento era in accordo con la volontà del santo Esus).

L'otar che aveva di fronte Aessin era attirata dalle possibilità commerciali di un linguaggio diverso da tutti quelli in circolazione.

Aessin si rese conto di avere lo sguardo fisso nel nulla, mentre richiamava alla memoria le Tradizioni sul linguaggio commerciale, e si stupì e si spaventò per la propria inopportunità: rimaneva una situazione critica, nella quale non poteva perdere il contatto con gli eventi immediati. Scoprì però che anche le otar che aveva di fronte erano come sperse, ignare della folla intorno a loro, con gli sguardi fissi sui suoi tatuaggi.

– Perdonami, arciera,– lo guardò negli occhi l'otar che non aveva ancora parlato,– i tuoi tatuaggi sono molto affascinanti. Posso domandarti che cosa rappresentano, precisamente?–

– Sono i mostri che ho ucciso, signora.– rispose Aessin.

– Mostri?– domandò l'otar, corrugando la fronte.

Aessin strinse le spalle:

– Certo, i mostri.– E dopo un attimo di esitazione chiese a propria volta: – Voi forse ignorate la loro esistenza?–

– Mostri?– ripeté l'otar.

– Esatto, i mostri della Malaterra. La tribù atarur cui appartengo vi si trasferì per combatterli e difendere le persone rimaste oltre il Grande Muro.– Aessin non credeva alle proprie orecchie. Non aveva mai immaginato di doversi trovare a spiegare... tutto.

L'otar che gli aveva parlato si rivolse alla compagna:

– Hai capito? Parla di quello che c'è dall'altra parte.– Ma agli occhi di Aessin fu evidente il ricorso al linguaggio commerciale; non aveva capito cosa era stato detto, ma aveva capito che qualcosa era stato detto. E gli era stato nascosto.

– Dall'altra parte?– chiese l'altra otar, rispondendo anche con le mani.

– Esattamente. Parla di mostri.–

– Posso avere la vostra parola che non ci verrà fatto del male?– si affrettò a chiedere allarmato Aessin.

Le otar interruppero le due conversazioni che stavano tenendo e gli sorrisero:

– Hai il nostro giuramento sacro che il consiglio non solo vi proteggerà, ma vi fornirà tutto il necessario per tornare il più presto possibile nella vostra patria.– E conclusero:

– Lo giuriamo quattro volte.–

Quattro volte. Aessin fu sorpreso: gli atarur ripetevano quattro volte l'intero giuramento, in accordo con il Codice di Frangionda, e quella formula abbreviata gli sembrava che sminuisse l'importanza di un giuramento sacro.

– Scusaci,– spiegò l'otar che gli aveva stretto la mano – non siamo abituati a pensare al Grande Muro e a quello che vi sta oltre. La Malaterra, come la chiami tu, è... lontana...–

– Ma il pericolo non è affatto lontano! E adesso che i lupi hanno imparato a forgiare proprie armi...–

– Magari,– provò ad argomentare l'otar, – le creature che vivono in quella... landa, malsana e economicamente inutilizzabile, si sbraneranno a vicenda... Se i mostri non sono ancora usciti dalla Malaterra non c'è motivo di credere che debbano farlo adesso...–

– Ma qui tutto è più facile, i lupi usciranno...–

– I lupi!– sbuffò l'otar – Di lupi ce ne sono abbastanza sulle montagne!–

– Non quei lupi! Dei lupi più alti di me, con mani e braccia forti, resistenti come ataman...–

L'otar mise le mani avanti:

– Ascoltami, valoroso arciere, anche se questi lupi di cui vai dicendo fossero abbastanza intelligenti per costruirsi davvero proprie armi, per il fatto di essere dei... mostri, non penseranno mai di uscire, è una questione economica. Non devi preoccuparti. Naturalmente noi vi siamo grati per la dedizione che nei secoli avete dimostrato alle Terre Civilizzate e ai loro abitanti, per questo vi riforniremo di cibi e vestiti nuovi e non ritarderemo la vostra partenza che dovrà avvenire il più presto possibile verso la vostra patria... ovunque essa sia.– E allora, finalmente, Aessin comprese.

Essendo sempre vissuti oltre il Grande Muro, avevano dimenticato quello che si celava al suo interno. Non erano interessati a loro, non gli avrebbero creduto. Volevano solo che se ne andassero. E avrebbero pagato.

Per un attimo sentì deboli le proprie braccia e gli parve di vacillare. Poi strinse i pugni, e volle ritentare:

– Guardate che i lupi...–

L'otar lo interruppe di nuovo, questa volta ridendo:

– Non mi capisci, ma ho pazienza, perché voi dell'altra parte siete *ulactur*...– Aessin strinse gli occhi, stupito e quasi offeso. Ma mantenne controllo di sé, replicando:

– No, siamo gli arcieri migliori che la Malaterra abbia mai ospitato. E forse anche le Terre Civilizzate.–

L'otar rimase perplessa, come se quella risposta l'avesse spiazzata, poi sorrise e disse:

– Capisco: avendo sempre usato questo termine in relazione alla caccia, adesso lo usate così. In realtà la *ulactur* indica chi non conosce il significato della stessa parola *ulactur*. Significa, in sostanza, inesperto in un dato ambito. Voi non conoscete l'economia, per questo vi ho etichettati in quel modo. Spero che non ti sia offeso.–

Aessin sospirò e fece un cenno di diniego con il capo.

2.3 numeri, sottrazioni e inseguimenti

Senza aggiungere altro, si incamminarono attraverso la folla, preceduti dalle guardie ataman. Camminavano lente, Aessin suppose per non affaticare troppo le otar.

Il sole era tramontato, stavano percorrendo quella che pareva essere l'unica strada illuminata della città: una larga striscia di acciottolato fiancheggiata da due file di bancarella davanti alle quali si affollavano numerosi sedentari. Aessin si chiese quale effetto avrebbero fatto gli atarur mentre percorrevano quella strada.

L'otar alla sua destra gli domandò:

– Senti, giusto per avere un'idea delle provviste e dell'equipaggiamento di cui avrete bisogno, puoi dirmi quanti sono gli altri otir della Malaterra?–

Aessin rispose:

– Quattro destre dal pollice.– L'otar si immobilizzò, con le sopracciglia aggrottate, mentre il resto del gruppo continuava ad avanzare.

Subito li raggiunse con una breve corsa:

– Che cosa intendi dire?–

– Quattro dita destre dal pollice. – ripeté più lentamente Aessin.

– Siete in cinque?– chiese l'otar. I conti non tornavano, e solo Esus sapeva quanto questo potesse turbare un otar.

Aessin rispose senza fermarsi:

– Guarda:– E iniziò a contare sulle dita. Alzò le dita della mano sinistra partendo dal pollice e quando arrivò a cinque tenne alzato solo il mignolo (numerando “sei”) e poi riprese ad alzare le dita ripartendo dall'anulare. Alzate quattro dita della mano sinistra (numero nove) alzò il pollice destro – “una destra dal pollice”, disse –, quindi riprese a contare con la sinistra. A quaranta aveva alzati pollice, indice, medio e anulare destro. Li mostrò all'otar e spiegò:

– Vedi? Quattro destre dal pollice.–

– Quaranta...– commentò l'interlocutrice più fra sé e sé che rivolta alla guida di morte. E subito dopo si rivolse all'altra otar:

– Hai capito come contano? Sono numeri decimali, ma il loro valore dipende dalla posizione nella mano...–

– Contano sulle dita!– sembrò deridere l'interlocutrice.

– Mi puoi mostrare il numero più alto che sai raggiungere?– chiese l'otar che si era informata su quanti fossero. Aessin mostrò due mani con i pollici piegati e le altre quattro dita tese.

Solo per un attimo il suo sguardo rimase impigliato fra le dita di Aessin, quindi esclamò, sempre rivolta alla concittadina:

– Ma con due mani riescono a contare fino a novantanove!–

E questo pose fine a qualsiasi successivo commento finché non giunsero a una grande costruzione, non più alta delle altre, ma molto più larga, che si affacciava con un ampio porticato sulla piazza alla quale erano giunti.

Li aspettava quello che doveva essere un consiglio cittadino, costituito da otto otar, sei ananar come quelli che la guida di morte aveva visto sulla barca di Senza Tatuaggi e altrettanti ataman, oltre a un istarbrul, un otir e un osteram.

Quando Aessin vide l'osteram, che le Tradizioni descrivevano diversi, rimase perplesso: erano molto simili ai lupi. Meno... inumani, meno lupeschi, ma molto, molto simili.

– Asiilian, la storia era vera.– disse una delle otar che li avevano accolti. Aessin vide benissimo i segni in linguaggio commerciale, anche se non seppe tradurli. – Sono otir della Malaterra. Ho promesso a nome del consiglio tutto l'aiuto che possiamo offrirgli per ripartire al più presto.–

L'otar destinataria del messaggio assentì con il capo, senza rispondere ai gesti:

– Quanti siete?– chiese rivolta ad Aessin.

– Ce ne sono altri quaranta.– rispose in vece sua la otar che aveva parlato.

– Per il cibo e l'equipaggiamento normale non ci sono problemi, ma per le armi dovremmo condurli ad Arsamovar.– commentò quella che era stata chiamata Asiilian. Gli altri osservavano i tatuaggi atarur con gli stessi occhi spersi che avevano avuto le sue prime ospiti.

– E... c'è un'altra cosa.– disse la sua prima ospite.

– Cosa?–

– Hanno una regina. Che sta per arrivare.– fu informato il consiglio.

Gli ataman parvero risvegliarsi improvvisamente, la voce aggressiva di una di loro domandò:

– Non hanno un consiglio?–

La loro prima ospite strinse le spalle:

– Devono aver sviluppato questa nuova organizzazione...–

– Sono bestemmiatori del santo Esus?– incalzò un altro ataman.

– In realtà,– intervenne il tatuatore istarbrul – esiste un passaggio del Codice che permette una lettura in questo senso.– Poi, più pensando ad alta voce che parlando, aggiunse:

– Ed esiste la profezia di Umolistar Ogartong...–

– Cos'è,– si rivolse minacciosa la prima ataman che aveva parlato – un altro dei tuoi sofismi, Ugurrutas?–

Ma prima che potesse scoppiare una discussione così simile a quelle che spesso animavano gli incontri degli anziani, l'otar chiamata Asiilian richiamò tutti all'ordine:

– Non è il momento di discutere di Legge, adesso. Abbiamo il dovere di accogliere nel migliore dei modi questa regina, tanto più perché l'ultima regina di cui abbiamo notizia è la grande Azenopi, che ha lasciato Inear molti secoli fa.– quindi, rivolta ad Aessin gli chiese:

– Non intendiamo sfigurare di fronte alla tua tribù. Sii gentile, vieni fra noi e spiegaci chi avremo di fronte, arciere.–

Aessin avanzò di una decina di passi, ed ebbe appena il tempo di voltarsi che già gli atarur avanzavano dall'altro capo della piazza, mentre una dozzina di giovani ataman spintonava senza troppi complimenti gli altri cittadini allo scopo di fare largo ai nuovi venuti.

– Ecco,– iniziò a dire Aessin – davanti a tutti ci sono i miei arcieri, alla loro testa vedete la guida di morte.– Gli arcieri avanzavano circospetti ma già in parte rassicurati dalla presenza di Aessin in mezzo a quello che doveva essere il loro comitato di accoglienza. Aessin non poteva escludere che l'otar gli avesse chiesto di spostarsi fra loro proprio per ottenere quell'effetto. Uranulf procedeva lentamente, valutando con attenzione quanto gli si parava di fronte, mostrando un portamento quasi regale.

Aessin sentì una fitta, perché avrebbe voluto guidare di persona i suoi arcieri, ma provò anche sollievo, perché era cosciente del fatto che Uranulf sapeva comportarsi in pubblico come una vera guida di morte e non credeva che potesse dirsi altrettanto di lui.

Aggiunse:

– Dietro e fra loro c'è la nostra regina...– Udì commentare qualcuno alle sue spalle “ma è appena una bambina!”; prima che potesse girarsi e individuare la fonte di quel commento offensivo Asiilian gli mise una mano sulla mano e gli chiese:

– Come si chiama?–

Aessin rispose:

– La Legge m’impedisce di pronunciare il suo nome. Sarà lei a presentarsi: la stessa Legge le impone di farlo. Dietro la regina vi sono i i bambini scampati al massacro con i nostri ultimi anziani.–

Quando furono abbastanza vicini, il gruppo degli arcieri si aprì in due ali e la regina si fece avanti. La guida di morte si avvicinò ai suoi arcieri, mentre la sovrana diceva:

– Ringrazio il consiglio di questa città a nome della tribù atarur della Malaterra. Io sono la regina...– Ma prima che potesse pronunciare il suo nome si udì il grido soffocato di un bambino e quello ben più potente di Eroven che avvertiva:

– Hanno preso Agilsarar! Hanno preso...– anticipando Uranulf, Aessin fischiò l’ordine di circondare la regina e gli anziani in posizione di difesa; nessun arciere tardò ad eseguire. Mentre il rapitore si faceva largo tra la folla, la guardia cittadina, sguainate le larghe spade, si lanciò all’inseguimento; le spade non avevano il filo neppure vicino alla punta: gli ataman le usavano per spaventare i cittadini mentre li buttavano giù con poderose gomitate.

Aessin si rivolse a Atalcol:

– Vieni con me, – ordinò – impara come si insegue una preda.– e si aggrappò alla schiena di un ataman, gli si arrampicò su una spalla e saltando sulle teste dei passanti che un attimo dopo cadevano senza aver capito cosa li aveva buttati a terra si allontanò.

Atalcol non aveva mai fatto nulla di simile, ma vederlo fare con quella naturalezza ad Aessin glielo fece sembrare facile e lo rese più sicuro.

Dall’alto si vedeva la disorganizzazione ataman. Del rapitore non c’era traccia. Atalcol si stupì di quanto veloce procedesse Aessin: bastò un momento di distrazione per rischiare di perderlo: un attimo sulla testa di un grasso otir, un attimo dopo in piedi sul palo di una bancarella, l’attimo ancora dopo sul tetto di un edificio, dove finalmente accosciato studiava la situazione.

Di nuovo fu una questione di un momento appena: il tempo necessario ad Atalcol per balzare sul cornicione del tetto e notare la direzione dello sguardo di Aessin che di nuovo si trovò all’inseguimento.

Saltare da un tetto all’altro non fu difficile e anzi le irregolarità cui le foreste della Malaterra li aveva abituati qui non c’erano, anche se valutare certe distanze o la scivolosità e la stabilità di alcune superfici era nuovo e difficile.

In pochi salti furono al di là della luce e del rumore della piazza, correvano silenziosi lungo i tetti e si fermavano più spesso ad ascoltare: la preda era fuori dal loro campo visivo.

Finalmente si fermarono, ansimavano, e rimasero in silenzio per diverse manciate di secondi. Poi Aessin disse:

– Il segreto è muoversi meno possibile. E pianificare l’inseguimento prima. Qui si insegue facilmente, anche se non conosciamo i posti, altrimenti è buona cosa fare dei sopralluoghi.– sorrise – È stato bravo, il nostro ladro di bambini.– senza rumore impugnò l’arco, estrasse una freccia dalla faretra, incoccò e rimase in posizione. Non si vedeva niente, Aessin sembrava tendere l’orecchio.

Quando anche Atalcol sentì i passi, pesanti e irregolari di una persona che sta portando tra le braccia qualcosa che si dimena, la freccia era già partita e dopo un nonnulla trapassò un ginocchio a una quindicina di pertiche di distanza. L’uomo urlò di dolore e subito dopo anche il piccolo Agilsarar urlò per chiamare aiuto.

Meno di un’ora dopo, risolto quest’altro problema di piccola criminalità, tutti gli atarur assaggiavano, curiosi e finalmente rilassati, i piatti sconosciuti della cucina delle Terre Civilizzate: avevano chiesto di essere prima di tutto nutriti e il consiglio cittadino aveva deliberato affinché fossero subito condotti nel palazzo del consiglio stesso, basso e ampio, sorvegliato dalla guardia

cittadina, ornato da ampie volute variopinte che sembravano tendersi alla ricerca di ogni angolo vuoto.

I profumi delle spezie inebriarono i loro sensi e gli enormi ortaggi frutto di coltivazioni stupirono le loro mani e le loro bocche. Abituati com'erano a una cucina a base di carne cotta nella frutta e a tuberi, bacche, uova e insetti arrostiti, trovarono quei cibi salati e bevvero troppo.

Il pasto durò a lungo mentre le stelle percorrevano il cielo e quando la luna quasi piena era nel punto più alto e l'aria iniziava a raffreddarsi stavano ancora mangiando.

Asiilian era rimasta tutto il tempo con loro, studiando il loro equipaggiamento e ascoltando la loro parlata, comprensibile ma diversa in alcuni dettagli e nella pronuncia di alcuni suoni.

Quando, parlando del ricovero per la notte, propose loro di dormire in quella stessa sala, dapprima si stupì per la loro reazione scandalizzata – non aspettandosi un grado di sofisticatezza tale da far loro desiderare di dormire in un luogo diverso – ma poi capì che loro erano spaventati dall'idea di dormire al chiuso, dopo tanto tempo nascosti nell'intestino del Grande Muro.

Poco dopo, quando offrì alla regina una sistemazione più dignitosa del cortile del palazzo del consiglio, dove invece intendevano riposare gli altri atarur, ottenne come risposta un netto rifiuto, motivato dal dovere della sovrana di rimanere vicina alla sua tribù, e questo suscitò la sua immediata simpatia. E, di nuovo, lo stupore, per la fermezza che una donna così giovane sapeva mostrare.

Chiacchierò a lungo soprattutto con Eroven, che la guardava con occhi misteriosi e affascinanti, da sotto le folte sopracciglia, e che quando voleva dare forza alle proprie parole batteva violentemente il lungo bastone contro il pavimento.

Presto, per la stanchezza, Aessin iniziò a sentirsi intontito, uscì a sdraiarsi per terra, lasciò riposare gli occhi guardando le stelle. Tese la mano aperta, come aveva fatto molte volte da bambino: gli avevano raccontato che in un certo momento della notte poteva aprire la mano e vedere ogni stella sulla punta di un dito. Non ci era mai riuscito, ma adesso erano fuori dal Grande Muro e non era mai successo. Gli atarur erano fuori dal muro. Chissà se erano ancora atarur, adesso...

2.4 la nuova vecchia guida

Il mattino successivo li ricompensò della noia delle settimane nel Grande Muro: sotto la supervisione degli anziani e di una manciata di giovani ataman – alcuni aspiranti Cavalieri di Frangionda con il tatuaggio quadrato sul volto e tre guardie cittadine – ai bambini fu permesso di esplorare la città che li ospitava, mentre gli arcieri pensavano all'equipaggiamento nuovo per la tribù; la regina ed Eroven furono sottoposti a un estenuante colloquio con il tatuatore istarbrul, Ugur-rutas, una sciamana osteram e alcuni ataman che facevano parte del consiglio e che dovevano decidere se gli atarur erano o meno bestemmiatori del Codice.

Il giorno trascorse velocemente e si fermarono per una seconda notte, perché sia il colloquio che il rifornimento avevano richiesto molto tempo. Il colloquio si era protratto fino a pomeriggio inoltrato, perché gli ataman parevano convinti del fatto che gli atarur *dovessero* in qualche modo comportarsi non conformemente al Codice, anche se non sapevano spiegare in che modo, e la sciamana sosteneva che i numi non le comunicavano nulla in proposito (Eroven trovò piuttosto bizzarro che facesse un'affermazione simile senza neanche provare a parlare con qualche nume). Il rifornimento non era concluso neppure a tarda serata, perché gli atarur non avevano idea di quel che avrebbero trovato lungo il loro cammino – erano adusi alla vita all'aperto, ma le Terre Civilizzate erano diverse dalla Malaterra – e la guida di morte pareva indecisa riguardo a cosa sarebbe convenuto prendere.

Vi fu quindi un secondo banchetto notturno offerto dalla municipalità, cui di nuovo partecipò

anche Asiilian, che la mattina successiva senza indugi richiamò gli atarur all'ordine, menzionando una soluzione assai poco convinta del consiglio riguardo al sospetto di eresia nei confronti del Codice e rimandando al mercato di Arsamovar aggiunte al rifornimento dell'equipaggiamento.

Partirono di buon'ora, con sei carretti a due ruote trainati a braccia. L'otar Asiilian aveva predisposto ben quindici di quei carretti, ma Uranulf si era perentoriamente rifiutato di trasformare i propri arcieri in trainatori: la sicurezza della tribù era più importante di qualsiasi comodità potessero offrire i contenuti dei carretti. Peraltro, uno dei carretti cui avevano rinunciato doveva essere un mezzo privato per la regina, proposta che suscitò l'imbarazzo dell'interessata e un certo manifesto divertimento in tutto il resto della tribù.

Due carretti, invece, si smontavano completamente, diventando grosse tende cerate in grado di ospitare una dozzina di adulti ognuna. Asiilian ne aveva proposti tre e aveva sbuffato quando la guida di morte aveva deciso di rinunciare a uno di essi, ma a nulla erano valse le sue proteste.

– Almeno con gli ananar si può discutere! Sei più testardo di una capra!– gli urlò contro. Ma lui sorrise, e poi sorrise anche lei.

Il cielo era abbastanza limpido, ogni tanto lo attraversavano grandi nuvole che pascolavano in quella distesa infinita, ritagliata molto avanti a loro dalla linea frastagliata di una catena montuosa, e tutto intorno segnata semplicemente dall'orizzonte piatto della Valle dei Guardiani. Avevano scoperto di aver sbagliato nel determinare il punto dal quale erano usciti nelle Terre Civilizzate e questa nuova consapevolezza aveva confuso loro le idee sulla geografia del mondo esterno.

Arsamovar o Arsamvar, Piccola Sorella, era un villaggio abitato in prevalenza da artigiani ananar, nato alcuni secoli addietro per una promessa fatta a una divinità locale e mai troppo cresciuto.

Edificato ai piedi del Grande Muro come la città da cui provenivano, distava da quella due giorni di cammino. Chiacchierando con Asiilian, Eroven scoprì che le tribù non esistevano più: contavano le razze e spesso quel che davvero importava nelle Terre Civilizzate era la città di residenza.

Durante il primo pasto del viaggio avvenne uno scambio importante.

Stavano tutti mangiando, seduti a gambe incrociate, sui carretti o sull'erba, il sole batteva vigoroso, erano circondati da erba per migliaia di pertiche senza apparenti interruzioni e la presenza del Grande Muro li confortava. Spirava nella Valle un piacevole vento, che sapeva di anice e ortica.

Nessuno parlava, neppure Eroven o Asiilian; gli occhi erano socchiusi, o persi nel quieto ondeggiare dell'erba, le bocche piegate in sorrisi distesi.

Uranulf si schiarò rumorosamente la voce e quando la regina gli volse lo sguardo segnò il dito che sarebbe dovuto essere cinto dall'anello della guida di morte.

– La guida di morte può parlare.– concesse la regina dopo aver finito di masticare un pezzo di carne sotto sale e aver bevuto alla borraccia. Cercava di non darlo a vedere, ma era ancora parecchio irritata con l'anziano arciere e quando poteva evitava di rivolgergli la parola.

– Mia sovrana, credo che il mio compito come guida di morte si sia esaurito. Inoltre le mie vecchie dita e i miei occhi rimpiangono il ruolo assai più confortevole di anziano della tribù.–

La regina ponderò a lungo quelle parole, immersa in un silenzio quasi innaturale: tutti quanti aspettavano, attenti. Quel che prima era rilassamento adesso era rapita curiosità.

Aessin taceva, sedendo in disparte. Aveva immaginato che Uranulf potesse rimettere in questione il suo titolo e non voleva in nessun modo interferire. Ulielvan sedeva di fianco a lui. Aessin le dedicò un lungo sguardo: era bella, con i fianchi larghi e le braccia forti, gli occhi scuri – decisi e dolci e velati di una qualche tristezza – e i capelli neri raccolti in una treccia corta.

– Bene.– risolse infine la regina – Con queste parole reintegro nelle sue piene funzioni la precedente guida di morte.–

Aessin osservò allora la regina, gli occhi chiarissimi, il segno del suo sangue reale, la pelle bruna e i lineamenti delicati. Gli piaceva, perché aveva saputo prendere decisioni difficili, e un poco lo spaventava, perché aveva una determinazione e una limpidezza di pensiero che a lui mancavano.

La regina fece una pausa e aggiunse:

– Anziano Uranulf, secondo te è opportuno mantenere in vigore l'effetto della Legge del portaspada invocato durante la permanenza nel Grande Muro?– chiese.

Uranulf trasalì, sorpreso della domanda. Molti nodi si intrecciavano sulla sua risposta e sapeva che sciogliendone alcuni ne avrebbe stretti altri. E anche la regina lo sapeva, lo si leggeva sull'accento di sorriso e di malizia negli occhi; doveva essere il suo modo per vendicarsi.

Asiilian sussurrò a Eroven:

– Sto assistendo a qualcosa di rituale?–

Lo storico atarur rispose:

– Fino a un momento fa. Adesso stai semplicemente assistendo a qualcosa di delicato.–

Uranulf sospirò rumorosamente e rispose:

– Penso di sì, mia regina.– Aessin chinò il capo. Non sapeva se era davvero la scelta giusta.

Un paio d'ore dopo, Asiilian e Aessin camminavano fianco a fianco, alla testa della tribù, lungo la larga strada ricoperta di pietre. L'otar era sulle spalle dell'alto Olomart e si divertiva molto a fare battute sulla sua improvvisa crescita.

Poco prima avevano incontrato una carovana di cinque carretti trainati da altrettanti otir e si erano fermati a chiacchierare – in effetti, solo Asiilian aveva chiacchierato – con un otar che sedeva dentro uno dei carretti.

Gli otir trainatori catturarono subito la curiosità degli atarur: erano più robusti di loro, non ancora quanto un qualsiasi Ossa Spesse – ananar, osteram o ataman – ma ancora riconoscibili come otir. Dal canto loro, questi coprirono immediatamente negli atarur degli appartenenti alla stessa razza, sorrisero e salutarono i bambini, profondendosi in ampi inchini di fronte alla regina e agli arcieri che trovavano più interessanti. Alcuni, soprattutto le donne, ricambiarono gli inchini, altri sorrisero distogliendo lo sguardo, mentre gli uomini di entrambe le carovane scherzavano tra loro.

Quando Asiilian e il suo interlocutore decisero di aver parlato abbastanza, le carovane ripresero ognuna il proprio cammino e la guida di morte e la commerciante otar si ritrovarono alla testa della tribù.

Passò poco tempo prima che Asiilian dicesse:

– Eliissour mi ha raccontato del vostro ingegnoso sistema di conto con le mani.–

Aessin sperò per un attimo di poter parlare di cose assai più importanti:

– Mi sarei aspettato che parlaste dei lupi che tra non molto travolgeranno la vostra città e vi stermineranno.–

Fu come se non avesse parlato; la commerciante continuò:

– Sai, lo trovo davvero un bel sistema.–

La guida di morte sospirò, rinunciando a capire gli otar, e chiese, senza troppo interesse:

– Intendi dire che funziona bene?–

– No, no: intendo dire che è proprio bello.–

– Non credo di capirti.–

– Vedi, “dieci” è il nome che noi diamo al numero che voi identificate con il pollice destro.

Una decina nel nostro modo di contare corrisponde a quel che voi definite un dito della mano destra.

– In realtà, entrambi i nostri sistemi di conto sono decimali, cioè contano in decine: infatti voi cambiate mano quando arrivate a dieci e noi... be', è una cosa complicata che ha a che fare con

la scrittura. Quello che voglio dire è che io segno con le mani il dieci in questo modo.– E mostrò entrambe le mani aperte alla guida di morte, che commentò:

– È un numero un po' piccolo per usarci tutte le dita.–

Asiilian rise:

– Hai proprio ragione. Ma, vedi, segnando dieci in questo modo, è come se ribadissimo il fatto che il nostro sistema è decimale. D'altronde, il sistema è decimale perché abbiamo dieci dita. Pensavo allora al numero che voi segnate nello stesso modo.–

– Cinque destre e cinque sinistre?–

– Esatto. Quel numero noi lo chiamiamo “cinquantacinque”. È meraviglioso, no?– domandò come se nelle sue parole fosse presente una verità evidente e straordinaria.

Ma se c'era qualcosa, per Aessin era nascosto bene.

– Che cosa?– domandò.

– Cinquantacinque!– ribadì con lo stesso tono di chi ha appena scoperto di aver vinto un secchio di pepite alla lotteria del paese.

Aessin pensò per qualche secondo poi spiegò:

– Io sono *ulactur* per i numeri.–

L'otar allora esclamò:

– Cinquantacinque è la somma di tutti i numeri da uno a dieci! La somma di tutti i numeri della mano sinistra è uguale al numero che indichi con entrambe le mani aperte! Anche voi, in un modo nuovo, ricordate che il vostro è un sistema decimale! Esus avrebbe riso di gusto di questa comunanza!–

Era felice. E Aessin perplesso.

Tacquero per un po', poi la guida di morte, tra sé e sé, ribadì che per i numeri era *ulactur* e che non c'era da stupirsi che non capisse.

Asiilian comprese che non avrebbe trovato la stessa meraviglia nel suo interlocutore e, dopo un tempo entro il quale sarebbe stato scortese piantare in asso la guida di morte, provò ad attaccare bottone sullo stesso argomento con Olomart, che la teneva sulle spalle.

– Guarda, io non sono neanche guida di morte.– lui troncò subito la questione.

– Ah, va bene. Senti, ho voglia di sgranchirmi un po' le gambe, mi faresti scendere?– chiese Asiilian, che immediatamente si trovò alcune pertiche più indietro, vicino a un arciere molto giovane con tatuaggi geometrici cui tentò di spiegare la stessa coincidenza.

La reazione fu meno fredda, ma altrettanto insoddisfacente, e l'otar decise di tentare con qualcuno che non avesse in mano un arco.

La regina, nonostante la giovane età, comprese il senso delle sue parole, ma fu soltanto Eroven che restituì all'otar un po' di fiducia nell'intelletto degli atarur. Lo storico addirittura rilanciò speculando sul fatto che, contando fino a dieci con una mano, ogni dito oltre il cinque in realtà veniva contato due volte, come se per contare le unità un atarur avesse a disposizione due mani sinistre e che questo poteva essere un segno del fatto che si trattava di una forma alternativa del sistema di conto delle Terre Civilizzate, come un articolo di Legge derivato da un altro.

Il resto del viaggio proseguì ricco di scoperte (per Eroven) e soddisfazioni (per Asiilian) dal momento in cui iniziarono a parlare della scrittura, che nella Malaterra non veniva praticata a causa dell'irreperibilità di fogli di papiro e di pelli adatte alla scrittura, prodotti e lavorati nelle Terre Civilizzate.

– Incredibile, davvero incredibile.– esclamò a un certo punto lo storico atarur.

– Cosa c'è, Eroven.– chiese Uranulf, velatamente indispettito dalla confidenza che l'anziano concedeva all'otar.

– Tatuano anche le foglie, qui nelle Terre Civilizzate!–

2.5 chi riposa e chi scommette

Dopo un giorno e mezzo di cammino giunsero ad Arsamvar e la sera del giorno successivo alla partenza erano accampati in un pezzo di bosco ben oltre l'ultimo edificio della città, in un luogo nel quale non avrebbero disturbato neppure con un certo impegno.

Asiilian, insieme alla regina e alla guida di morte, si era recata presso il palazzo del consiglio cittadino per presentare la situazione e spiegare di cosa avrebbero avuto bisogno. Non ebbero problemi, anche se gli atarur pensarono che fosse dovuto soprattutto ai modi e al potere che la loro guida otar deteneva piuttosto che alla gentilezza degli abitanti di Arsamvar; il consiglio locale decise che si sarebbero accampati fuori dalla città che visitarono subito dopo le operazioni di insediamento.

Era difficile capire quanto fosse grande la città – che Asiilian si ostinava a chiamare “villaggio” e i suoi abitanti “città” – ma a nessuno parve più piccola di Settimo Lungomuro, anche se sembrava che ad Arsamvar non vi fosse alcun accesso al Grande Muro.

Un aspetto, tuttavia, distingueva Arsamvar da Settimo Lungomuro: c'erano più alberi e uccelli e altri animali e le persone facevano meno rumore. Durante la loro permanenza, questo impressionò gli atarur: gli arsamovariani, che sapevano vivere insieme agli alberi e li ospitavano dentro e intorno alle loro case, ricordavano i tempi precedenti alla venuta dei lupi. I bambini erano contenti e fecero subito amicizia con i loro coetanei sedentari; gli anziani si commossero un po'.

Capitava di udire abbaiare, starnazzare e belare, da luoghi che percorrendo le vie terrestri avrebbero impiegato un considerevole tempo a raggiungere ma che con i ponti sospesi tra le fronde potevano essere raggiunti in poche manciate di secondi. Con un tuffo nel passato, gli atarur udirono di nuovo i rumori del lavoro artigiano: il battito del martello e il respiro della sega, l'alito del fuoco e lo scroscio dell'acqua.

Alla sera, anche il cielo sembrava più nitido: c'era meno luce e le stelle si vedevano meglio.

Quell'asera, all'accampamento atarur, discosti dal resto degli arcieri, Atalcol e Ilaril si stavano rotolando.

Nudi, abbracciati, avevano appena finito di accarezzarsi ed erano ancora sudati; si godevano quella calma prima di ricominciare a rotolarsi e trasformare il silenzio in un rovente inseguimento di respiri.

– Adaras...– sussurrò languida Ilaril – ...non ha capito niente.– Atalcol sorrise lusingato e incantato dalla bellezza della sua compagna.

– Ma tu,– aggiunse la ragazza – devi ancora capire molto.– e il sorriso disparve. Ilaril continuò:

– Il corpo di noi donne è come una grande cassa armonica. E se sei bravo, e accarezzi la corda mentre il resto del corpo ancora vibra, intendo dire se lo fai nel momento giusto, i suoni si sommano e quando la cassa vibra per tutte le note possibili è un piacere... fortissimo. E ogni nota che aggiungi è un rinnovare quel grande e profondo suono, ma devi essere equilibrato in ogni arpeggio. L'equilibrio...– tacque per un attimo guardandolo negli occhi – è fondamentale.–

Atalcol la fissò in parte innamorato e in parte interrogativo. Lei gli ordinò:

– D'ora in poi, devi allenarti.– sorrise – Almeno una volta al giorno.–

Un braccio del villaggio, che seguiva per un tratto di alcune centinaia di pertiche il Grande Muro, era costituito dalla striscia di bosco all'estremità della quale si erano accampati gli atarur. Là gli uccelli tacevano e i pochi animali selvatici che vi avevano trovato fino al giorno prima un comodo rifugio erano stati costretti ad evitarlo.

Le mani forti e precise di Aessin accarezzarono il tronco di una grossa quercia. A poca distanza dai due amanti addormentati – insieme a un bambino che, avendoli scoperti già in quello stato, aveva ben pensato di sdraiarsi a dormire a fianco di Ilaril – la vecchia guida di morte e la nuova confabulavano a un tono di voce appena percettibile.

L'anziano fece un cenno con la mano.

– Hai scelto bene. Sarà una buona guida di morte. Anche se mi pare prematuro.–

Aessin alzò le spalle:

– Dal giorno in cui vedemmo Senza Tatuaggi ho un pessimo presentimento.– fece una pausa

– E poi tu sei stato un grande insegnante, io non lo sono altrettanto: se so che qualcuno può preparare la prossima caccia al posto mio...– lasciò cadere il discorso.

Uranulf era di corporatura normale, Aessin era di corporatura normale, Atalcol era di corporatura normale. La consuetudine aveva dimostrato che gli arcieri di robusta costituzione raramente erano buone guide di morte. Ottimi secondi, notevolissimi guerrieri, ma raramente guide di morte altrettanto straordinarie. La stessa consuetudine aveva dimostrato che le guide di morte erano più spesso donne che uomini e che il caso di tre guide successive di sesso maschile era un evento di assoluta eccezionalità.

La vecchia guida si chiese se il suo successore vi avesse pensato, ma non lo domandò esplicitamente e Aessin non lesse la curiosità nello sguardo scuro di Uranulf, quindi non rispose.

Si lasciò accarezzare il naso aquilino e la pelle ambrata dal vento della sera, che aveva spazzato via le nuvole e gli aveva permesso di determinare con una certa precisione la loro posizione, poi guardò con gli occhi nocciola il suo maestro e disse:

– Prima della fine di questo viaggio, sento che morirò.–

Non appena quelle parole uscirono dalla sua bocca, gli occhi azzurri della regina si aprirono di scatto, interrompendo la meditazione. Sedeva ai piedi di un albero, a una trentina di pertiche dalle guide di morte. Quando si concentrava, i venti le portavano le parole che era opportuno che una regina sentisse: qui erano più deboli che nella Malaterra, ma non erano venuti meno ai loro compiti.

La regina rimase immobile, poi sospirò, pensando al nuovo giorno oltre la notte che stava iniziando e al cammino che gli atarur avevano intrapreso.

Il mercato arsamovariano era più piccolo e meno vario di quello di Settimo Lungomuro, ma a tutti gli atarur brillarono gli occhi di fronte alla selezione di ottime armi esposte e ai materiali – cordame, fascine di legno, piume, metallo in lame e in lingotti, coloranti, pelli e pergamene, papiri e punte da tatuatore – che venivano venduti.

Ma i commercianti non erano gli unici a possedere ottime armi.

Un otar piuttosto grasso e con un accenno di barba si avvicinò meravigliato all'arco di Aessin e chiese:

– È un bell'arco, otir, a quanto lo vendi?–

La guida di morte gli concesse uno sguardo indifferente, poi guardò divertito Asiilian:

– Non è in vendita, mi dispiace.–

Ma di rado un otar si lascia sfuggire quello che ritiene essere un buon affare, quindi provocatoriamente il commerciante chiese:

– Allora perché non lo scommetti? O temi di non essere abbastanza bravo?–

In passato Aessin aveva ignorato provocazioni formulate assai meglio, ma lo sguardo dell'otar e qualcosa nel suo modo di fare resero la proposta irresistibile.

– Va bene. Vediamo...– si guardò intorno – Che ne pensi se provo a colpire il becco di quel gallo lassù?– propose la guida di morte indicando una banderuola lignea, sagomata in foggia di gallo e dipinta di rosso e giallo, che fissava immobile il mercato dalla cima di un tetto. In quel momento era ferma, ma nulla poteva assicurare che non si sarebbe mossa prima del tiro di Aessin. O nel momento stesso del tiro.

– Ami l'azzardo, eh?– rispose l'otar – Ci sto. E quanto vuoi se ce la fai?–

Aessin ci pensò un po' su, poi mostrò entrambe le mani con tutte le dita tese eccetto i pollici:

– Questo numero di punte da freccia di metallo grigio.–

Asiilian, che conosceva il modo di segnare i numeri degli atarur e che sapeva che il commerciante otar, in caso di sconfitta, avrebbe dovuto pagare un prezzo eccessivo, provò ad avvertirlo:

– Guarda che sono stranieri, contano in modo diverso: i termini della scommessa così sono sproporzionati!–

Il grasso otar fulminò con lo sguardo Asiilian:

– Non è un segno di grande rispetto immischiarti negli affari altrui, Asiilian!– La otar tacque, offesa dalle parole irate del commerciante, che poi si voltò sorridente verso l'atarur e tese la mano chiusa in un gesto che Aessin riconobbe. – Allora d'accordo.–

Aessin diede un colpetto con la propria mano chiusa sulle nocche del commerciante, segnando così l'ufficialità della scommessa e, mentre arsamovariani e atarur si disponevano in cerchio per non compromettere lo svolgimento della scommessa, estrasse una freccia e incoccò.

Il commerciante ridacchiò nervosamente vedendo che le punte di freccia degli stranieri erano di bronzo.

Il gallo di legno ruotò di qualche grado, cigolando sospinto dal vento.

Aessin cambiò leggermente posizione. Gli atarur erano divertiti dalla situazione, pregustando il momento della spartizione delle punte da freccia, mentre gli arsamovariani avevano atteggiamenti diversi: il commerciante otar aggrottava concentrato le sopracciglia mentre con le labbra sussurrava le parole con le quali avrebbe elogiato le qualità dell'arco e quanto l'avrebbe fatto pagare; gli altri commercianti otar e otir erano combattuti tra il tifo per la razza che avevano in comune con uno dei due scommettitori e la razza che dividevano con l'altro. C'erano anche alcuni ananar e un paio di ataman, ma le loro intenzioni erano diverse: gli ananar facevano considerazioni generali sulla fattura dell'arco in quanto oggetto di artigianato, mentre gli ataman erano incuriositi dalla tecnica di tiro dello straniero.

Non si vedevano olon né osteram, ma era una cosa normale in città.

Il gallo di legno fece un altro quarto di giro, riducendo di molto la propria superficie visibile dal punto di osservazione degli scommettitori.

Il commerciante otar si sfregò le mani e iniziò a sorridere.

Aessin tese l'arco e liberò la freccia.

In quel momento, sospinto da uno sbuffo di vento, il gallo ruotò di un'altra manciata di gradi disponendosi perpendicolarmente rispetto agli scommettitori e la freccia scomparve.

Rimasero tutti ammutoliti; Aessin rimise la fodera all'arco e se lo infilò a tracolla.

Un altro po' di vento, il gallo si girò e fu evidente la freccia che spuntava dal suo becco: il bersaglio era stato centrato.

Tutti gli otir presenti nella piazza – atarur e arsamovariani – proruppero in un mezzo grido di stupore, il commerciante otar pestò i piedi per terra, Asiilian fece un inchino alla guida di caccia, che le sorrise.

Il commerciante otar si spostò a grandi passi verso il suo bancone, poi si fermò, fece un profondo respiro e scelse otto punte di buona qualità.

– Sei stato davvero straordinario,– ammise una volta tornato di fronte ad Aessin – Le tue punte te le meriti, ecco.– E tese la mano con le otto punte.

– Non è il numero giusto. Ti ho chiesto quattro destre e quattro sinistre dal mignolo...–

L'otar stava iniziando a perdere la pazienza:

– Eh, va bene non saper contare, ma quattro dita più quattro dita è otto!–

La guida di morte era tranquillissima:

– Nient'affatto, chiedi quanto è così ad Asiilian, che ci accompagna: certo non diffiderai della sua parola.–

A quel punto Asiilian intervenne:

– Ho tentato di avvertirti: questi otir segnano con le mani in modo diverso, quel gesto significa novantanove.–

Il commerciante trasecolò:

– Novantanove! Potevi essere più esplicita! Io credevo che intendessi dire che *valutano* in modo diverso! Tra otar ci si aiuta!–

Asiilian fece spallucce:

– Vedi, l'aiuto tra otar è esclusivamente finalizzato alla buona salute dell'economia dell'Isola: un otar che non sa fare affari non serve a quel fine. – E su queste parole Asiilian si concesse un sorriso soddisfatto – Io ti ho dato tutte le informazioni di cui avevi bisogno, se accecato dall'avidità non mi hai dato retta non dipende da una mia mancanza.–

– Eri d'accordo con gli otir! Farò presente questo raggio al consiglio cittadino e se non dovesse bastare anche alla torre!–

Alla menzione della torre degli otar, gli atarur si guardarono l'un l'altro preoccupati e confusi: possibile che qualcuno avesse potuto ricostruirla?

Asiilian, invece, parve calma:

– Oh, certo, vedrai quante risate si faranno, soprattutto alla torre: se vuoi, ho un cugino che parte per quella direzione questa sera, puoi dare a me il messaggio, glielo farò recapitare. A tue spese, naturalmente.– lo schernì.

Al che, fuori di sé per la rabbia, il commerciante tornò al bancone e, senza far caso alla qualità delle punte, ne prese diverse manciate.

Man mano che la rabbia sbolliva, iniziava a scegliere le punte di minor pregio e, quando le porse ad Aessin, il suo sorriso significava: ho fatto fuori le punte peggiori, forse questa scommessa non è stata un male poi così terribile.

La guida di morte prese il sacchetto senza controllare il numero e la qualità delle punte: quanto al numero il loro legame con Asiilian poteva fungere da garanzia che non venissero ingannati, mentre riguardo alla loro qualità il solo fatto che si trattasse di punte di acciaio e non di bronzo o pietra le rendeva ai suoi occhi troppo preziose per sottilizzare; e si trattava comunque di pezzi migliori di quelli che avevano a disposizione gli atarur in quel momento, quindi era inutile perderci tempo.

Il resto della mattina e una buona parte del pomeriggio trascorsero mentre l'intera tribù si appropriava di tutto quel che riteneva necessario.

– Spero che la nostra riconoscenza non ti sia costata il favore della tua razza.– disse Aessin ad Asiilian mentre pranzavano.

– Devo dire che mi ha meravigliata vedere come uno che dice di non essere buono con i numeri prendesse per il naso addirittura un otar commerciante. Ma, riguardo allo scambio con quello sciocco, non devi preoccuparti. Vedi, se fossi intervenuta più esplicitamente si sarebbe sentito offeso.– Finì di masticare il pezzo di torta che aveva in bocca, poi aggiunse: – Questa storia non si saprà in giro, perché per un otar fare un cattivo affare è infamante.– e sorrise.

2.6 un guerriero e poi un prete

A metà pomeriggio Asiilian li salutò per tornare a Settimo Lungomuro e recarsi in un'altra città in direzione opposta alla loro, Fiumestretto, dove avrebbe svolto degli affari anche per conto di alcuni artigiani di Arsamvar.

Man mano che si avvicinava la sera, gli atarur iniziavano a chiedersi dove sarebbero andati. Una specie di istinto li induceva a pensare se stessi in associazione al muro, in perenne migrazione intorno ad esso, ed era difficile immaginarsi liberi e lontani dal Grande Muro.

Iniziava l'imbrunire e un enorme ataman, vestito con semplicità ed equipaggiato con ottime armi, si fece sentire ai margini dell'accampamento.

Etoian dai tatuaggi geometrici e Ozitarn con lo sguardo malizioso lo scortarono presso la regina, anche se lui continuava a chiedere dell'arciere che aveva eseguito quel tiro perfetto in piazza. Non appena vide la regina atarur, l'ataman sorrise e tacque; fu lei a prendere la parola:

– Benvenuto, visitatore. Sono la regina degli atarur, il mio nome è Aperiaan Oele, puoi parlarmi.–

L'ataman si schiarì la voce:

– Signora, il mio nome è Olimnar-terion. Vengo rispettosamente ad offrire un lavoro allo straordinario arciere che ha fatto mostra della propria abilità questa mattina al mercato.– disse nel modo ricercato in cui dicono le cose gli ataman quando vogliono essere eleganti.

Ma la regina non aveva molta voglia di perdere tempo in eleganti chiacchiere: doveva pensare al futuro della tribù:

– Siamo onorati della tua offerta, Olimnar-terion, ma altrettanto rispettosamente dobbiamo declinarla,– pareva quasi che gli stesse facendo il verso, – perché l'arciere che hai visto questa mattina è la guida di morte della nostra tribù. E non può sottrarsi ai suoi compiti per un... lavoro.–

L'ataman doveva aver previsto un rifiuto:

– Non posso che accettare serenamente questo saggio e inappellabile verdetto. Tuttavia, sarei onorato di ospitare nella mia dimora, che dista mezza giornata di cammino con passo svelto, tutta la tribù. La sistemazione offrirebbe alcuni vantaggi sconosciuti a questo pur ameno tratto di bosco e in cambio di una dimostrazione di abilità con l'arco sarei onorato di offrire cibo e frutta fresca per tutto il tempo che vi aggraderà.–

La quantità di salamelecchi che l'etichetta ataman era in grado di produrre lasciò basiti gli atarur: era incredibile come una persona in grado di snocciolare una simile catena di riverenze verbali potesse anche dimostrarsi una inarrestabile furia sul campo di battaglia.

Anche la regina fu presa in contropiede da quella forbita richiesta e sarebbe stata convinta se in quel momento non fossero giunte Adaras e Aldamir, capace di vedere meglio di chiunque altro, seguite da un istarbrul scalzo che indossava un abito verde e arancione.

Le arcieri si avvicinarono ad Aessin che, rimasto fino a un attimo prima nascosto fra le fronde di un albero, sembrò comparire dal nulla. La guida di morte chiamò lì vicino anche Eroven, Uranulf e Arvamir.

Il gruppo confabulò per un minuto abbondante, lanciando di tanto in tanto delle occhiate all'istarbrul, mentre il resto della tribù e l'ospite ataman attendevano spiegazioni.

L'istarbrul era un po' più alto e robusto degli atarur, sembrava che avesse pianto e si fosse sfregato gli occhi con le mani sporche di terra, era spettinato e si era tolto gli stivali da poco, perché i piedi non erano abituati a viaggiare scalzi.

L'aspetto che però più colpì la regina e il suo ospite ataman fu lo sguardo, un misto di paura e meraviglia, come qualcuno a cui fosse stato appena rivelato di essere morto e poco dopo di avere diritto a una seconda possibilità. Quell'uomo era stato folgorato da una rivelazione.

Non appena il conciliabolo si fu concluso, Aessin si avvicinò sorridente all'ataman:

– Sono molto lusingato del tuo apprezzamento,– spiegò, mentre, ad alta voce come imposto dalla Legge ma non abbastanza perché l'ataman potesse sentire, gli anziani riferivano alla regina le novità che l'istarbrul portava – ma presto dovremo ripartire, quindi non possiamo perdere tempo.–

L'ataman si morse un labbro, pensieroso, infine sospirò e disse:

– Ascoltami. A un paio di centinaia di pertiche da qui mi aspettano le figlie della mia compagna, ti chiedo solo di offrirci un'altra dimostrazione della tua incredibile abilità con l'arco,

solo una.– Aessin ammirò la velocità con la quale era passato dal modo raffinato di parlare di un minuto prima a una comunicazione diretta, per lui più agevole.

– Va bene,– concesse – e, se ce ne sarà l'occasione tu e le figlie della tua compagna mi farete vedere come tirate, in maniera da permettermi di darvi dei consigli.–

L'ataman non disse nulla, fece un cenno d'assenso col capo, s'inclinò di fronte alla regina – che aveva zittito con un cenno gli anziani – e se ne andò di gran passo.

Aessin quindi si voltò verso la regina e le si avvicinò. Era il momento giusto, perché la regina aveva appena invitato l'istarbrul a farsi avanti e a raccontare quel che aveva da raccontare.

L'istarbrul, con passo malfermo, avanzò e iniziò a produrre dei suoni, ma solo dopo un certo numero di parole i suoi deliranti borborigmi assunsero la fisionomia di parole riconoscibili.

– ...Eeh, come... E io non avevo mai... comunicato... forse sì, non parlato... comunicato, comunicato con un... Esistono molte leggende o storie, naturalmente, in proposito... Comunicato con... Ma avevo sempre pensato che la comunicazione... Con un nume. Avevo sempre pensato che fosse una attività... personale. Privata. No. Non era... invece. La voce, potete sentire la voce, ma non è una voce umana, è la voce delle cose che parlano... Non avevo mai... e non mi era stato insegnato...– sospirò triste.

Aldamir gli ordinò:

– Ripeti alla regina quello che hai detto a noi, prete.–

Dapprima l'istarbrul non sembrò comprendere quello che gli era stato detto, allora l'arciere scandì meglio le parole e il prete sorrise, quasi fosse rincuorato dalla prospettiva di saper cosa dire. Le sue parole erano meno incespicanti, più sicure:

– La pietra ha detto... atatur, fermali! Nascondili! I lupi li cercano! I lupi li troveranno, se adesso si allontanano dal muro! I lupi li troveranno, se adesso rimangono dove sono! Ma... – e di colpo si rabbuiò – il senso era questo, ma le parole erano altre... non esattamente parole...–

Aessin gli si parò di fronte:

– Dove dobbiamo andare, adesso?– gli domandò, forse un po' più aggressivo di quanto avrebbe voluto. L'istarbrul non vi fece caso:

– Di là.– indicò un punto nell'orizzonte nascosto dalla foschia, vicino all'angolo in cui la distesa della Valle dei Guardiani forse toccava per l'ultima volta il muro. La direzione era quella che già aveva il loro improvvisato cammino.

– Di là? I numi non sono stati un po' più precisi?– incalzò la guida di morte. Il suo interlocutore rispose con un cenno del capo, sicuro: “no”. Aessin diede un ordine silenzioso ad Adeomar, che smise di massaggiarsi la barba per impartire a propria volta ordini silenziosi. Nel giro di poche manciate di secondi tutti gli arcieri e tre anziani stavano organizzando il campo in previsione di una immediata partenza.

– In qualche modo,– disse Eroven guardando con i suoi penetranti occhi la regina e la guida di morte, – un nume ha deciso di aiutarci. Non ho memoria di casi in cui i numi si adoperino per contattare qualcuno, se non per motivi particolarmente gravi.–

Aessin assentì in silenzio, la regina domandò:

– Che ne facciamo dell'istarbrul?–

– La decisione è tua, regina,– rispose lo storico, – questa decisione può essere soltanto tua.–

– Lo porteremo con noi. A te la responsabilità della sua accoglienza, cerca di capire quali sono questi gravi motivi e quanto gravi sono.– concluse la regina. Poi volse lo sguardo alla guida di morte e domandò:

– Perché la guida di morte non organizza questa partenza?–

– Mia regina, Adeomar lo sta facendo in modo eccellente. Io ho un piano per... rallentare i nostri inseguitori.– spiegò Aessin. Ma non aggiunse altro, non era tenuto a farlo e la regina non aveva il diritto di chiedergli ulteriori spiegazioni; quindi Aessin si congedò e si avviò verso le tre figure che si avvicinavano rumorosamente attraverso il bosco.

Olimnar-terion era alto, forse l'ataman più alto che gli atarur avessero mai visto, ma le sue figlie erano splendide amazzoni, e apparivano di gran lunga più grandi e minacciose.

Avevano entrambe lunghi capelli bruni, occhi verdi e la pelle abbastanza chiara; una delle due aveva sul volto il tatuaggio quadrato dell'Accademia dei Cavalieri di Frangionda, all'interno del quale erano stati tatuati i segni segreti del cavalierato.

Aessin si sentì immediatamente in soggezione, una sensazione che i Cavalieri suscitavano spesso.

Olimnar-terion sorrise con ostentato orgoglio:

– Queste sono le figlie della mia compagna, arciera: lei è Emoras-tindal, che come sua madre è un nobile Cavaliere di Frangionda; Arailnal-tessar, invece, come puoi vedere non ha mai desiderato neppure essere una apprendista, preferendo alla vita raminga dei Cavalieri la prestigiosa via dei giudici, e adesso amministra la giustizia di Arsamvar.–

Nonostante il riferimento al volto della donna privo del tatuaggio quadrato tipico degli apprendisti Cavalieri, che Aessin aveva colto, quelle parole gli bastarono perché si rendesse conto di quanto poco, nonostante le ricche Tradizioni, sapeva sui Cavalieri di Frangionda e sugli ataman in generale.

– Cazzo quanto mi sei piaciuto in piazza!– esclamò Emoras-tindal ridendo. E diede una poderosa pacca sulla spalla di Aessin.

Olimnar-terion non seppe nascondere il proprio imbarazzo:

– Emoras-tindal non è mai stata... portata per l'etichetta. – Eppure ad Aessin suscitò immediata simpatia, forse perché di qualcuno capace di esprimere la propria approvazione in modo così sguaiato non si riesce a pensare che sia capace di mentire.

Aessin si guardò indietro, in direzione dell'accampamento, e disse:

– Spostiamoci dove ci sono meno alberi, dove possa mostrarvi qualcosa di soddisfacente.–

La manovra per allontanarli dal campo e la concitazione che vi regnava non passarono inosservate, e Olimnar-terion commentò:

– Sembra che stiate scappando.–

– Purtroppo non sembra soltanto.– fu la risposta. Nessuno disse nulla finché Aessin non riprese la parola:

– Come forse avete sentito dire, veniamo dalla Malaterra,– Emoras-tindal fischiò – dove abbiamo trovato un nemico come non ne avevamo mai visti prima: un branco di mostri organizzati, in grado di forgiare proprie armi, di spiarci e di ingannarci.– Poi si fermò guardandosi intorno (erano usciti dal bosco) e cambiò argomento: – Qui può andare.–

Emoras-tindal si fece scrocchiare le dita e con uno sguardo torvo disse:

– Se questi mostri di cui parli hanno infranto il Codice, posso andare a rimmetterli al loro posto.–

Aessin l'ascoltò, poi disse:

– Che ne dite se provo a colpire quel ramo laggiù, quello che sporge da quel vecchio castagno? – e mentre Arailnal-tessar commentava che secondo lei era troppo lontano, Aessin rispose alla sorella, – Non intendo mettere in dubbio il tuo valore, Cavaliere, ma si tratta di una... razza intera. Considera le mie parole come la prima denuncia a un Cavaliere di Frangionda: i lupi usciranno e metteranno a ferro e fuoco le Terre Civilizzate.– E con queste parole lasciò correre la freccia che centrò il bersaglio.

Olimnar-terion dovette stringere le palpebre per riuscire a vedere la freccia piantata nel ramo, come se non fosse bastata la distanza le ombre erano lunghe e i dettagli si confondevano. Arailnar-tessar chiese:

– Non è stata fortuna?– Aessin la guardò divertito, incoccò una seconda freccia e tirò. In quel momento un fischio che proveniva dall'accampamento alle loro spalle li raggiunse. La guida di morte disse:

– Questa ha colpito sullo stesso ramo, alla distanza di mezza freccia dall'altra, più lontana dal tronco. Dopo controllate. Io devo andare, ma ho motivo di credere che potreste incontrare sulla via del ritorno le creature che noi chiamiamo “i lupi”. Fate attenzione.– Quindi fece un cenno di saluto e volò via verso il resto della tribù.

Gli ataman non lo fermarono e non appena raggiunse gli altri ed ebbe dato disposizioni per il viaggio le quarantadue figure si incamminarono lungo la base del Grande Muro.

2.7 le conseguenze passate

L'istarbrul si chiamava Utumnurs Illbalien ed era un prete, diceva, di trentaquattro anni (gli atarur discussero per un po' sulla sua età, poi decisero che doveva avere approssimativamente l'età della guida di morte). Aveva sempre religiosamente celebrato la divinità di Settimo Lungomuro e aveva tramandato con attenzione le Tradizioni.

La sua scuola di pensiero sosteneva che ciò che distingue le persone dalle altre creature è la cura della memoria, che veniva mantenuta nel linguaggio, nelle Tradizioni, nel rispetto del Codice e nei tatuaggi. Altri animali comunicano, diceva, ma nessuno di loro ha una storia, una memoria di popolo.

La cura della memoria si fissava nel ricordo degli individui, sulla loro pelle e nei loro testi, ma correva instancabile intorno alle persone, rimbalzando e ricevendo forza per muoversi sempre più velocemente nelle bocche dei membri delle sette razze.

– Aspetta, aspetta, giovane prete.– lo interruppe Eroven – Qual è il tuo dio?–

Utumnurs fu sorpreso da quella domanda:

– Il dio che riposa nel mio tempio.– rispose. Uranulf, che camminava al loro fianco, scosse il capo e riformulò:

– Non hai capito: di cosa è dio il tuo dio? È un nume, no? Protegge solo il tuo tempio?–

Il prete era disorientato:

– Il mio dio... è dio, non ha bisogno di altre specificazioni. Cosa intendete dire con *protegge*? Il mio dio è sopra ogni cosa.– Lo storico e la vecchia guida di morte si guardarono l'un l'altro, poi Eroven si volse di nuovo al prete:

– Intendi dire che il nume che preghi... non ha un territorio?–

Il prete scoppiò a ridere:

– Adesso capisco! La maestra del mio tempio ha raccontato delle vecchie tradizioni! Ma il mio dio non è un cane, con un territorio, il mio dio è... di più, è sopra ogni cosa.–

Eroven allora puntò un dito ossuto e soprattutto il suo sguardo accigliato, si fermò per affrontare faccia a faccia l'istarbrul e disse:

– Se è davvero sopra ogni cosa, come fai a dire che si cura di te?–

Il prete fece spallucce:

– Be', lui è ovunque, quindi è anche con me.–

Il volto di Eroven allora si aprì in un ampio sorriso:

– Allora è lui che ti ha parlato, avvertendoti di noi?– ma sapeva di riaprire una ferita, e infatti il prete divenne scuro in volto:

– No, in effetti no.– e da quel momento in poi tacque.

Mentre l'istarbrul incassava la testa fra le spalle e allungava il passo guardando basso, Ulielvan si avvicinò ad Aessin e domandò:

– Si può sapere che cosa è successo, con quel prete?–

Erano in testa al gruppo degli arcieri, loro due, il prete, lo storico e la vecchia guida di morte. In forza delle sue prerogative, l'attuale guida di morte aveva modificato la tradizionale disposizione degli arcieri, mettendone alcuni a guardia della regina e del resto della tribù con

l'ordine di spostarsi a turno alla testa, per fare rapporto e dare il cambio a quelli che trainavano i carretti.

Era sera, dopo una notte di marcia si erano riposati, poi avevano camminato per tutto il pomeriggio, ma non erano stanchi: la luna illuminava alcune grosse nuvole che solcavano velocemente il cielo, soffiava un piacevole vento non troppo fresco e l'erba sotto i loro piedi era morbida e profumata.

Gli arcieri avevano ripreso l'antico buon umore, perché la tensione e la paura che attanagliavano le loro viscere erano finalmente scomparse e riscritte alla maniera in cui lo fa la memoria.

– Il prete è stato richiamato da un nume nel Grande Muro, a quanto pare, o da una pietra dello stesso tipo di quelle che costituiscono il Grande Muro. Il nume gli ha detto di venire ad avvertirci e di condurci in salvo da qualche parte lungo il muro stesso, ma neppure lui sa bene dove.–

– E come faceva a conoscerci?– chiese Ulielvan.

– Ci aveva visti arrivare, la prima sera, da uno dei templi.–

– E perché era così sconvolto, prima?– incalzò l'arciere.

– Perché a quanto pare qui nelle Terre Civilizzate non comunicano coi numi da secoli... Hanno strane idee su cosa siano e dove siano. Lui è il primo da molto tempo.– Ulielvan rimase silenziosa per qualche passo, poi disse:

– Ecco un'altra cosa.–

– Cosa?–

– Un'altra differenza con i sedentari. Le sto contando: i nostri tatuaggi sono diversi; il nostro modo di contare diverso; noi abbiamo un altro accento; noi non tatuiamo le parole sulle foglie; noi abb... avevamo dei preti che non hanno mai smesso di parlare con i numi. Finora sono queste.–

Aessin la guardò non convinto:

– Hai notato che noi ci vestiamo in modo diverso?–

L'arciere fece un sorriso e scosse il capo:

– È meno importante: da quello che ho visto, loro *potrebbero* vestirsi come noi, senza che il loro modo di abbigliarsi cambi. Il nostro abbigliamento è una possibilità del loro, ma siamo noi che abbiamo limitato la scelta. Per le altre cose, invece, abbiamo intrapreso strade completamente differenti.–

Aessin meditò per qualche dozzina di passi sulle parole della donna, poi disse:

– Vai a riferirlo alla regina e agli anziani. E continua a tenere d'occhio i particolari.– Ulielvan sorrise soddisfatta: sapeva che, pur con la consueta economia di parole, Aessin stava esprimendo il suo apprezzamento.

La guida di morte rimase sola per poco tempo, Uranulf arretrò quanto bastava per affiancarlo e disse:

– È molto interessante, quello che ha detto Ulielvan. Quelle differenze avranno delle... conseguenze.–

Aessin assentì con il capo e disse:

– Le conseguenze che ci saranno, però, mi spaventano meno di quelle che ci sono già state.– sospirò – Vediamo che cosa ne dirà lo storico.–

Dopo un altro paio d'ore di cammino si fermarono per la cena e la notte: Adeomar accarezzandosi la barba discusse brevemente con Aessin alcune nuove idee su come disporre l'accampamento, con i carretti e in un ambiente così poco riparato, mentre Eroven ascoltava attento e iniziava a ricordare nuove Tradizioni, poi il terzetto si sciolse e, mentre lo storico si recava al consiglio, la guida di morte studiava il posto nel quale si erano fermati.

La notte trascorse senza sorprese; il giorno successivo i bambini e gli anziani iniziarono a canticchiare alcuni motivi che venivano eseguiti prima della Festa degli Archi Nuovi.

Non vedevano nulla all'orizzonte, ma c'era foschia ed era probabile che a non troppe migliaia di pertiche da dove si trovavano iniziasse una catena montuosa, ci fossero colline, o una foresta. Non lo sapevano: avevano il Grande Muro al loro fianco e si sentivano al sicuro.

Il prete faceva amicizia, preferendo chiacchierare con le anziane della tribù e cercando di evitare la regina, senza un apparente motivo. In qualche occasione aveva manifestato perplessità riguardo al proprio ruolo in quella storia e incertezza sul da farsi, indeciso se tornare o meno a casa; poi però il timore di imbattersi da solo in quel pericolo dal quale doveva proteggere gli atarur lo frenava.

Le scorte di cibo conservato sui carri erano appena state intaccate, inoltre la Valle dei Guardiani era spesso sorvolata da stormi di grossi uccelli dal collo lungo, che gli atarur non avevano mai visto nella Malaterra ma le cui carni impararono presto ad apprezzare. Neppure l'acqua era un problema: tutta la pianura pareva baciata dalla presenza di ruscelletti sottili ma lunghissimi e polle d'acqua che costeggiavano la strada di terra battuta.

La terza città, Pietraquieta, comparve quasi all'improvviso, a circa un migliaio di pertiche di distanza, addossata al Grande Muro come un grappolo di molluschi appesi a uno scoglio, di quelli che si vedevano a volte nei laghi della Malaterra.

Era una città piccola, forse la più piccola che avessero mai visto, ma era circondata da campi ordinati, carichi di ortaggi e frutta, e disponeva di un piccolo bosco che forse forniva legna e un po' di riparo agli innamorati troppo giovani per lasciare la casa materna.

Un misto di speranza e timore s'impossessò in breve dell'intera tribù e di quel membro aggiunto che li seguiva e guidava.

Aessin raggiunse Utumnurs e gli chiese:

– Tu cosa sai di quella città?–

Il prete strinse le labbra, cercando di richiamare alla memoria qualche dettaglio, poi rispose:

– Non molto. Pietraquieta è un luogo... tranquillo, non vi è mai successo nulla di particolare. Ho sentito di alcuni Cavalieri inviati a indagare...–

– Perché dei Cavalieri a indagare?– intervenne Ozitarn, che in quel momento era al fianco della guida di morte.

– Non ne ho idea, io mi occupavo delle funzioni religiose. So solo che partivano in direzione di Pietraquieta perché venivano a parlare con la maestra del mio tempio.– E dopo una brevissima pausa aggiunse: – Considerate però che magari ci andavano su richiesta di qualche commerciante geloso. A volte le cose vanno così: se una città produce qualcosa di molto prezioso, gli affari procurano invidia e denaro.–

Ozitarn insistette:

– E cosa potrebbe produrre di tanto prezioso questo villaggio?– questa volta il tono, più dello sguardo, parve derisorio. Ma Utumnurs si guardò intorno senza apparentemente accorgersi di nulla, poi indicò uno dei primi campi, coperto da un folto tappeto di alte foglie verdi e grasse:

– Credo che quelle siano piante delle famose cipolle rosse di Pietraquieta. Ma un commerciante può invidiare anche un'annata di olio molto buono,– indicò degli enormi alberi dalle piccole foglie, disposti in fila ai piedi del Grande Muro – guardate quegli ulivi, o ancora, sentite questo odore che arriva adesso, ecco, devono essere i fichi. Di solito i fichi da questa parte non sono eccezionali, troppo acquosi, ma un'annata secca potrebbe aver...–

– Le libagioni al tempio andavano bene, eh?– intervenne Uranulf, che si era spostato in cima alla carovana. Poi, rivolto alla guida di morte, disse:

– Questa nuova disposizione delle forze confonde gli arcieri, fai qualcosa.–

Aessin neppure si voltò:

– Torna tra gli anziani.– Poi ordinò a Ozitarn:

– Vai indietro e dì loro di mantenere la posizione. Non si accelera e non si rallenta. Rimani indietro a controllare la retrovia e mandami Atalcol e Aldamir.– L'arciere non se lo fece ripetere.

Aessin si voltò verso il prete e chiese:

– Ho notato che non hai salutato i numi del bosco, quando ce ne siamo andati, né quelli della strada al momento di rimetterci in cammino. Quindi immagino che, se non ti chiedessi di agire diversamente, adesso non faresti nulla. Invece ti prego di precederci e salutare per conto della nostra regina i numi dei campi e quelli della città.–

Il prete era evidentemente sorpreso:

– Sei sicuro?–

La guida di morte socchiuse le palpebre e rispose:

– Tu vai e fallo, per favore. È il nostro modo di agire, vai e fallo in vece dei nostri preti.–

Utumnurs assentì con il capo, poi domandò:

– A chi devo rivolgermi?–

Aessin rispose:

– Io non sono un prete. Vai a chiederlo a Eroven, lui è uno storico, e ha parlato con più preti di quelli con cui ho parlato io. E ha certamente capito più di quello che avrei capito io.– Utumnurs si voltò senza salutare e corse attraverso la tribù.

Eroven camminava curvo appoggiandosi a un lungo bastone nodoso, il naso adunco era puntato a terra, così come lo sguardo penetrante e la lunga barba bianca.

– Eroven! Eroven! Aessin mi manda da te.– chiamò Utumnurs percorrendo le ultime pertiche di distanza.

– Dimmi, allora.– sospirò lo storico quando il prete l'ebbe raggiunto.

Utumnurs in effetti non chiedeva come officiare un rito da molto tempo e non sapeva se, come nel caso della maestra del suo tempio, era necessario seguire una qualche procedura formalizzata. Tuttavia si umettò le labbra e disse:

– Mi è stato ordinato di salutare i numi della città che stiamo per raggiungere. Ma io...– non gli fu permesso di finire, Eroven lo bloccò con il solo sguardo e disse:

– Fallo senza chiedere. Fidati del tuo istinto. Quando sarai là eseguirai le tue funzioni senza aver imparato a farlo: non esistono insegnanti di preti, nella Malaterra.–

Utumnurs si sentì molto più giovane, il suo spirito ricordò forse quando era stato iniziato ai misteri del tempio, la meraviglia, e di nuovo senza salutare si voltò e corse via.

Lo storico lo guardò allontanarsi e sorrise, era stanco, ma aveva letto la fiducia negli occhi di quel giovane istarbrul e questo gli dava buonumore.

Utumnurs corse verso la città finché ebbe fiato in corpo, poi si fermò, ansimando, e gli parve di percepire una lieve pressione alle tempie e alla gola. Era esausto. Si sedette a terra, sulla terra battuta della strada, guardandosi intorno.

La strada era rialzata rispetto ai campi, affiancata da due sottili strisce d'erba e da due canali d'irrigazione. Poco più avanti un dosso appena accennato segnalava un ponticello su un canale di irrigazione; piuttosto lontano, verso il centro dei campi, poteva vedere degli otir e degli ananar vangare, o pulire le piante, dei bambini intenti a cercare bruchi e altre bestie che rovinavano il raccolto per schiacciarli con un sasso, alcune figure affaccendate intorno a uno spaventapasseri con delle girandole.

Chiuse gli occhi, respirando lentamente, e pensò: *signori, signori della strada, dei canali, signori dei campi e degli alberi, signori delle creature di questa terra, vi porgo il saluto degli atarur...* e in quel momento un grosso corvo gracchiò, poi udì il ritmico affondare delle vanghe nella terra, alcuni schiamazzi di bambini, un cane che abbaiva. Ma il corvo non gli parve un corvo, le vanghe non erano vanghe, i bambini non erano bambini e il cane non era un cane. Lo percepì distintamente: erano altre voci che usavano quei suoni per parlargli.

Salute a te, Utumnurs degli Atarur.

Rimase senza fiato. *Voi... voi sapete il mio nome!*, si inginocchiò. E anche se le parole che aveva udite non erano parole ma schiocchi di pietre su pietre, fruscio di foglie, richiami avicoli e scrosciare d'acqua, sul loro significato non poteva nutrire alcun dubbio.

Noi sappiamo. La novella si è trasmessa di pietra in pietra, di nume in nume.

Utumnurs rimase senza fiato e senza parole, ma per lui parlarono gli dei:

Accettiamo il tuo saluto.

Utumnurs stava già rialzandosi, quando gli tornarono in mente le parole della guida di morte: *mi è stato chiesto di salutarvi a nome della regina degli atarur!*, aggiunse.

Ma nessun'altra voce gli rispose, i suoni erano tornati ad essere soltanto suoni.

Quando lo trovarono, non molto tempo dopo, Utumnurs era sdraiato sulla terra gialla, aveva le lacrime agli occhi e lo sguardo perso nel cielo azzurro.

Aessin sorrise e fece chiamare Arvamir:

– È andata bene. Ha di nuovo parlato con i numi.– le spiegò – Visto che con voi anziane si trova bene, tenetelo con i bambini finché non si riprende.–

Il cammino riprese, mentre qualche otir nei campi li vedeva e si concedeva un momento di riposo, con le mani appoggiate sui fianchi e lo sguardo fermo.

La carovana si avvicinava alla città e la guida di morte chiese agli arcieri che aveva vicino:

– Avete visto?–

Atalcol e Aldamir risposero con una domanda:

– Cosa?–

– Guardate il Grande Muro.–

– Lo vedo.– rispose Atalcol. La sua compagna di viaggio invece taceva.

– Guardalo con attenzione.– disse Aessin. E dopo un po' aggiunse:

– Aldamir?–

La donna attese per qualche momento, anche se la fama in seno alla tribù riguardo all'eccezionalità della sua vista non le permetteva di tacere in una simile occasione. Quindi rispose:

– È più alto di prima... È l'unica cosa strana che vedo. Ma il suolo...–

La guida di morte scosse la testa:

– Il suolo è piatto, leggermente in salita, ma non è significativo. L'hanno fatto apposta. Così, il Grande Muro, sembra assai più corto.–

– Ma se sembra lunghissimo!– commentò Atalcol.

Aldamir intervenne, quasi più per dare a se stessa una spiegazione che all'altro arciere:

– Ma sembra tutto dritto...– E Aessin incalzò:

– ...E invece è pieno di curve e rientranze. Non so come abbiano fatto, perché se non ci si fa caso non lo si nota neppure costeggiandolo: non vediamo il muro alzarsi a valle o a monte della rientranza e soprattutto non vediamo la rientranza. Ci dev'essere qualcosa di magico...–

Aldamir aggiunse ancora:

– E i villaggi sono tutti costruiti in prossimità delle rientranze, eccetto Settimo Lungomuro, quindi sono invisibili da questa strada.–

Atalcol chiese incredulo:

– Vuoi che ci spostiamo più verso la Valle?–

La guida di morte rispose senza pensare:

– No, ma potrebbe essere utile sapere che il muro è fatto così, in futuro. E ci aiuta adesso.–

– Ci nasconde.– fu il turno di Atalcol di parlare tra sé e sé e per tutti.

Quando arrivarono al villaggio, circa un'ora e mezza più tardi, l'accoglienza fu fredda, gli abitanti di Pietraquieta erano soprattutto contadini otir e commercianti ananar; gli sguardi dei membri del consiglio cittadino erano diffidenti.

Per la prima volta, in una situazione di tensione e tuttavia meno complicata da gestire come la folla di Settimo Lungomuro o il mercato di Arsamovar, Aessin si rese conto di una caratteristica che accomunava tutti gli atarur, anziani e arcieri, una caratteristica che balzava agli occhi degli abitanti delle Terre Civilizzate: gli atarur erano guerrieri, ma diversamente da quanto accadeva con i Cavalieri o gli ataman in generale e con gli altri Ossa Spesse che intraprendevano la strada delle armi, gli atarur erano una forza organizzata. Singolarmente non potevano competere con nessun Ossa Spesse, soprattutto nel corpo a corpo, ma tutti quanti si muovevano come un branco, come un corpo unico.

Aessin lo vide negli occhi di quei contadini dalle mani callose, otir e ananar robusti e abituati a faticare, lo vide nel modo in cui i loro occhi disabituati alle armi controllavano come gli atarur prendevano possesso dello spazio, in cui si sostituivano gli uni agli altri senza mai lasciar perdere compattezza alla carovana.

La guida di morte lo ignorava, ma quei contadini riconoscevano nel loro modo di procedere le strategie di certi insetti sociali, innocui per le loro piante ma letali per ogni piccolo mammifero che avesse avuto la disgrazia di finire in mezzo alla processione.

La testa della carovana atarur si aprì in due ali, permettendo alla regina di avanzare e presentarsi:

– Saluto il consiglio di Pietraquieta a nome della tribù atarur della Malaterra. Io sono la regina Aperian Oele e chiedo rispettosamente ospitalità nella vostra città.–

Il consiglio cittadino non comprendeva ataman ma solo due otar dall'aria abbacchiata e una dozzina tra otir e ananar. Non si vedevano osteram – non c'era da stupirsi visto quel che si raccontava degli osteram e delle città –, né, questo era invece piuttosto strano, istarbrul. Ma due figure attirarono l'attenzione della guida di morte, due creature un poco più basse di lui e di gran lunga più magre, con capelli bianchi e grandi occhi cerchiati di rosso, la pelle scura tatuata con disegni geometrici. Olon.

– I vincoli del Codice di Frangionda ci impongono di accettare la vostra richiesta,– rispose uno degli ananar più robusti, mentre alle sue spalle alcuni iniziavano a discutere sottovoce – ma devo dirvi che *non* siete i benvenuti.–

Il mento abbassato della regina subì uno scatto verso l'alto; il suo sguardo deciso divenne addirittura freddo:

– Quand'è così...– stava per dire, ma venne interrotta dalla guida di morte, la quale, commettendo un'infrazione alla Legge che sollevò esclamazioni scandalizzate tutti gli anziani, le mise una mano sulla spalla e le sussurrò all'orecchio poche parole.

La regina parve calmarsi. Disse:

– Porgo le mie scuse. Rivolgo un saluto particolare ai Frutti della Stregoneria che figurano nel consiglio di Pietraquieta e accettando la loro decisione libero la città dalla nostra indesiderata presenza.–

Narrava la leggenda che i discendenti di coloro che più avevano patito per l'uso nefasto della magia durante la Guerra degli Stregoni furono trasformati dal santo Esus, con immensa fatica e senza completo successo, in olon. Durante l'Esercizio della Pazienza toccò agli olon un duplice destino: per alcuni essi divennero reietti, esseri indegni, per altri assursero a simboli viventi del male che l'uomo poteva scatenare.

Nei secoli che seguirono la Guerra dei Draghi si esacerbò questa duplice visione, che in alcune regioni costringeva gli olon a una vita segregata e in altre li induceva al contrario a un incessante e non meno difficile confronto con un fardello di emozioni e commiserazioni vecchio ormai di oltre un millennio.

Ma come Aessin aveva più volte pensato meditando al riguardo, anche gli olon non desideravano altro che poter fare in tranquillità ciò per cui erano stati creati dal santo Esus: sorvegliare e prendersi cura delle strade e delle foreste senza essere a propria volta visti.

La menzione dei Frutti della Stregoneria – un nome ormai desueto per gli olon – e l’atteggiamento della regina cambiarono le carte in tavola.

– Forse siamo stati precipitosi. – si affrettò a dire l’ananar che aveva parlato per primo – Regina... ehm, eeh, degli... atarur.–

La regina lo fissò negli occhi:

– Mi dici, ananar, che adesso siamo i benvenuti?–

Trascorse una buona manciata di secondi prima che l’ananar rispondesse. Qualcuno, alle sue spalle al riparo da sguardi indiscreti, gli stava dicendo cosa fare.

Aessin si rese conto del fatto che, se aveva avuto un’enorme fortuna la prima volta che aveva posato lo sguardo su quel consiglio cittadino, non ne avrebbe avuta altrettanto dopo: gli olon erano scomparsi dal suo sguardo e non riusciva più ad individuarli.

Finalmente l’ananar rispose:

– Raccontaci la vostra storia, regina degli atarur.–

E la regina iniziò a raccontare della vita nella Malaterra e della Festa degli Archi Nuovi, dei lupi e del Grande Muro, di Settimo Lungomuro e di una scommessa. Il suo racconto, se anche non riportò ogni particolare, non fu comunque mai falso e tutti i dettagli importanti furono ricordati.

Il consiglio ascoltò con attenzione, infine chiese qualche minuto per deliberare.

Si voltarono di spalle, tutti quanti; non entrarono nella casa comune di fronte alla quale li avevano accolti e non si disposero in cerchio come accadeva di solito quando un consiglio si riuniva per discutere o decidere.

Passò un po’ di tempo, mentre la guida di morte atarur studiava la situazione. Pietraquieta aveva una casa comune davvero enorme. Ma sembrava che non fosse stata costruita fin dall’inizio con l’intenzione di quelle dimensioni, era come se nel tempo fosse stata ampliata, fino a fagocitare altri edifici contigui.

Quando i pietraquietani si rivolsero agli atarur, il loro portavoce ananar disse:

– Dobbiamo scusarci per la diffidenza che la storia ci ha dolorosamente insegnato. Siete naturalmente i benvenuti: potremo ospitarvi finché non deciderete dove andare, siamo attrezzati per farlo. Questa sera terremo un banchetto pubblico di accoglienza.– E concluse con un sorriso: – Confido che sapremo scusarci.–

Gli atarur, però, rimasero in allerta finché Aessin non ebbe dato l’ordine silenzioso di rilassarsi. Continuava a diffidare di questi cittadini e del loro strano consiglio, ma non vedeva guerrieri e, anzi, in tutta la piazza non esisteva segno di una qualche forza militare. Una situazione incomprensibile per una guida di morte.

2.8 banchetto con finale a sorpresa

– Il nostro villaggio è piccolo, sì, ma antico e florido.– iniziò a raccontare un ananar che si era presentato subito dopo la conclusione del consiglio come Alinundon Astermam Olondorum Aersinum Amamem.

Era la guardia cittadina, la cosa più vicina a un guerriero che avrebbero incontrato in tutta Pietraquieta.

In realtà era abbastanza in carne e, se davvero si trattava dell’unico guerriero a tempo pieno della città, doveva trattarsi di un luogo davvero molto tranquillo.

– Fu fondata come crocevia tra Settimo Lungomuro e Terraspaccata, ed ebbe sempre la funzione di luogo di riposo e protezione, già.

– I nostri ospiti lo ignorano, certo, ma a partire dall'epoca dell'Esercizio della Pazienza la natura ospitale di Pietraquieta la mise al centro di malevole attenzioni: la presenza fra noi di alcuni Frutti della Stregoneria ha indotto molti stolti e alcuni malvagi ad azioni di distruzione e a uccisioni, e forse in qualche occasione l'animo dei pietraquietani ha vacillato: sarebbe stato tanto più facile cedere alle lusinghe della violenza, sì, poiché eravamo i più forti!– L'oratore, ormai certo dell'attenzione rapita di tutti gli otir presenti nella sala, si concesse una pausa, sorseggiando a lungo un grande boccale di birra fumante.

Il banchetto era iniziato poco dopo che gli atarur ebbero finito di mettere in ordine i loro carretti su un lato della piazza, i pietraquietani li avevano fatti entrare nella loro grande sala comune e avevano iniziato quasi subito a portare cibo, frutta fresca e verdure, e bevande calde e aromatizzate con menta e salvia. I visitatori erano stati serviti in silenzio fino a quando, insieme alle prime pietanze calde, non erano giunti dai campi numerosi pietraquietani.

Quando i più giovani iniziarono a richiedere la continuazione della storia, l'ananar rise, si asciugò la barba corta con un tovagliolo e riprese:

– Ma Pietraquieta è quieta e salda come una roccia non solo nel nome, già, e invece di tradire l'antica missione di ricovero e accoglienza, le nostre madri e i loro compagni hanno resistito, attraverso il sacrificio di molti, della saggia Atarmir Arberium Asteres Animulum Antominas e del buon Olomir Atreban e naturalmente dei loro amici e parenti e delle loro discendenze. Ah!

– Da allora, i guerrieri non sono i benvenuti, con l'eccezione dei nobili Cavalieri di Frangionda.– A questo punto il suo sguardo si soffermò sul volto attento della regina – Ma per voi, amici otir della tribù atarur della Malaterra, siamo felici di fare un'eccezione, sì, sicuri della vostra discrezione e del vostro onore.– Levò il bicchiere e urlò con quanta voce aveva in corpo:

– SALUTE!– e subito dopo di lui tutti gli altri pietraquietani gli fecero eco.

Gli atarur erano sorpresi e un poco scombussoati da quell'accoglienza – alcuni bambini scoppiarono a piangere, spaventati dall'urlo improvviso –, ma non impiegarono molto ad adeguarsi.

Nell'ampia sala che li accoglieva furono portati dei bracieri e grandi vassoi di ceramica scura pieni di verdure grigliate e cotte nell'olio: dolcissime cipolle rosse e grandi patate dorate, carote, zucchine, teste d'aglio impanate, rape, melanzane striate di scuro e gambi di sedano crudi per gli intingoli che iniziarono a girare per i tavoli in piccole scodelle rosse.

Il pane era nero e saporito, la birra calda e amara; a un certo punto vennero portati altri vassoi, sui quali abbondava frutta secca e fresca, cruda e cotta. Gli atarur apprezzarono tutto e lusingarono i cuochi.

Aessin era seduto vicino a Ulielvan e a un ananar, che si era presentato ma del quale non aveva capito il nome, lunghissimo come nella tradizione in quella razza; il loro interlocutore pareva ossessionato dall'energia. Anche se, sospettava la guida di morte, le abbondanti dosi di birra contribuivano in maniera decisiva ad alimentare quell'ossessione.

– ...Capisci no? – continuava l'ananar – Noi abbiamo inventato i mulini a vento e i mulini ad onde sulla riva del mare. Burp, scusa. Dovresti vederli i nostri mulini, come muri galleggianti che trasmettono ai rotori a terra il movimento delle onde... e quelle sono invenzioni ottime, d'altronde, bof, checché possano dire i retrogradi di torre ataman, è il nostro compito nel progetto del santo Esus e della regina Azenopi, già. Il problema è che qui nell'entroterra, in questa zona poco ventilata, non abbiamo fonti di energia adeguate... Capisci no? Eh. È un problema di tenore di vita... Arteban dice che ci sono gli animali, ma gli animali sono creature complicate... e poi, bof, chi ci dice che gli animali siano abbastanza efficienti? Esiste un famoso libro di quell'otar, Coso Nommiricordo, che avrebbe dimostrato che i mulini sono efficienti, che il lavoro speso nella loro costruzione si ripaga in due anni e che il mantenimento è abbondantemente al di sotto della

soglia di consumo, eccerto, ma gli animali! Gli animali! Nessuno ha mai calcolato...– Ad Aessin girava la testa.

A un certo punto, un otir meno robusto degli altri imbracciò un grosso liuto e iniziò a suonare: la musica si diffuse prima lieve, poi sempre più coinvolgente.

La voce bassa dell'otir calò con dolcezza sul flusso vellutato di note, come un naturale completamento:

– Vorrei riportarvi la Tradizione di come furono risvegliati i draghi e di quando fu eretto il Grande Muro. Forse la conoscete già, – gli atarur si scoprirono a fare segno di no col capo – ma mi è stata ri-raccontata non troppe sere fa da un otir di passaggio, un bardo ramingo, e credo che sarebbe bello restituirla ad altri otir.–

Fece una pausa, senza smettere di suonare, poi, quando si levò il suo canto, tutti ne furono rapiti, come se il racconto non fosse nelle parole e nei suoni della musica, ma tutto intorno a loro, scoperto ai loro occhi.

Questa Tradizione narra di quando l'Isola si diceva Impero
 di quando le torri svettavano per allungare le proprie ombre
 come dita fameliche sulla terra
 e i tatuatori avevano dimenticato il compito
 che il santo Esus aveva affidato loro
 e i Cavalieri erano vincolati all'Esercizio della Pazienza.
 Questa è la Tradizione di quando la pazienza finì.
 I preti avevano fame, presero la pietra e la strinsero nei pugni,
 la cambiarono, come gli Stregoni avevano trasformato i guerrieri,
 e ne fecero una creatura di pietra, dotata di nera volontà.
 Ma un frammento schizzò via, forse per errore
 o forse fu il primo atto di quella nera volontà
 e quel frammento rimase libero fuori dall'obelisco.
 Questa è la Tradizione di quando il frammento si liberò.
 Il nero frammento passò di mano in mano, come una curiosità,
 ma su qualsiasi mano si posasse, esso tagliava o feriva
 o portava una malattia o una sventura. E mentre
 i preti usavano l'obelisco anima nera per piegare le torri,
 uno di loro fu incaricato di distruggere il nero frammento
 gettandolo nel Gigante Addormentato che aveva vomitato i draghi.
 Questa è la Tradizione di come ne vomitò ancora.
 Il giovane prete, l'ultima e la prima vittima
 affrontò un viaggio difficile e giunse
 e quando alla meta lanciò il nero frammento
 nell'ardente abbraccio del Gigante Addormentato
 lui vide per primo la terra di fiamma farsi creatura
 vide ali e bocche e artigli terribili e sentì il calore.
 Questa è la Tradizione di quando tornarono i draghi.
 Non starò a raccontarvi della Guerra dei Draghi,
 non la ignorate ed è la Tradizione di altre canzoni,
 ma essi accesero di fiamma l'obelisco
 e gli diedero il potere di procreare,
 ma essi si scatenarono sulle torri
 e forse nulla avrebbe potuto fermarli.
 Questa è la Tradizione di quando qualcuno li fermò.
 Quando la guerra finì, i morti si contavano a migliaia,

i cadaveri dei draghi appestavano l'aria
 e l'obelisco sapeva creare i mostri.
 Ma i preti avevano capito: presero i corpi
 e li fecero pietra e posero pietra su pietra
 e i guerrieri continuarono a difendere il mondo.
 Questa è la Tradizione di quando iniziò il Grande Muro.
 Questa è la Tradizione di quando la pazienza finì
 questa è la Tradizione di quando il frammento si liberò
 questa è la Tradizione di come ne vomitò ancora
 questa è la Tradizione di quando tornarono i draghi
 questa è la Tradizione di quando qualcuno li fermò
 questa è la Tradizione di quando finì il Grande Muro.

Dopo che il canto fu terminato le dita dell'otir pietraquietano danzarono ancora sulle corde del liuto, ripetendo il motivo della Tradizione due volte, e si spensero piano piano.

Aessin aveva le guance e le orecchie infuocate e si scopri gli occhi pieni di lacrime, lui che aveva pianto così poco nella sua vita. Voltandosi a guardare gli altri vide che molti erano nel suo stesso stato, di profonda commozione, di smarrimento, come dopo un orgasmo bellissimo, solo e appagato, svuotato dal ricordo di una pienezza indescrivibile.

Era la prima volta che ascoltava una Tradizione accompagnata dalla musica, perché tra gli atarur non si faceva. Il bardo sorrise, poi disse qualcosa che lui non riuscì a capire.

Nessuno rispose, allora il bardo ripeté e di nuovo non ottenne risposta. Allibito, il bardo chiese:

- Voi... voi non mi avete capito?-
- Che cosa hai detto? - domandò la regina.
- Davvero non mi avete capito? - insistette il bardo.
- No. Che lingua parlavi? - rispose la regina.

Il bardo avanzò verso di lei, tenendo in braccio il suo voluminoso liuto, e a propria volta rispose:

- La lingua della nostra razza, quella che solo noi possiamo parlare. - Poi la fissò meravigliato - Che razza di otir siete, voi atarur che non conoscete la vostra stessa lingua? - E alla formulazione di questo interrogativo su tutta la sala calò il silenzio.

La regina scosse la testa, pensando, e poi volse lo sguardo verso Eroven, che accorse e rispose:

- Non abbiamo memoria di questa lingua di cui parli in nessuna delle nostre Tradizioni. Deve essere un costume che abbandonarono le nostre antenate e i loro compagni dopo l'attraversamento del muro. - E aggiunse ancora: - In effetti, nella Malaterra non c'erano altre razze, a parte qualche sporadico Cavaliere. -

Lo sguardo del pietraquietano si colmò di pietà e tristezza e si voltò a guardare negli occhi la regina e le disse:

- Che imperdonabile distrazione, - aveva un sorriso triste - avete perso la nostra lingua. - e la baciò sulle labbra, con dolcezza.

La regina rimase immobile.

La serata non fu più la stessa e anche se, grazie soprattutto agli ananar festaioli, presto si ricominciò a mangiare e bere, ridere e discutere di qualsiasi cosa, spesso gli atarur scoprivano sugli otir loro ospiti quello sguardo che tradiva l'incapacità di accettare una perdita tanto grande.

Quando le portate finirono, alcuni si alzarono e se ne tornarono a casa, altri dormivano, altri ancora erano troppo stanchi o sbronzi oppure stavano facendo qualcosa di troppo appassionante - come discutere o rotolarsi - per andarsene.

Alcune ore dopo l'intera sala era un tappeto di corpi debolmente illuminato da alcuni piccoli ma pesanti bracieri di metallo. A un angolo la regina dormiva fra le braccia del bardo di

Pietraquieta, poco discosti erano ancora abbracciati e nudi Ozitarn e Adeomar.

Gli archi erano tutti appoggiati a una parete, insieme alle armi più lunghe, i bambini erano stati raccolti in un angolo, vicino alle cataste di legna, e dormivano su alcuni strati di morbide coperte.

C'era silenzio, qualcuno che russava, si sentì qualcuno che si muoveva nel sonno.

Aessin e Ulielvan avevano appena finito di accarezzarsi sotto i vestiti e di strusciarsi l'uno sull'altra, si tenevano abbracciati guardandosi intorno senza attenzione, aspettando che il fiatone si calmasse.

Si sentirono dei passi al di là della parete, provenienti dall'esterno, e l'ananar che li aveva tediati con i suoi discorsi sull'energia si alzò per andare ad aprire la porta principale della sala comune. Camminava in silenzio, cercando di non fare rumore e di non calpestare nessuno; Aessin impiegò un po' di tempo prima di capire che qualcosa non andava, poi tirò all'ananar un pezzo di pane e quando quello si girò gli fece cenno di aspettare, fermo.

Quei passi avevano qualcosa di strano, di conosciuto e di minaccioso.

Aessin ordinò sottovoce a Ulielvan di andare a sprangare tutte le imposte e la porta principale, poi svegliò Atalcol e il barbuto Adeomar e Ozitarn, che senza sfoderarle mise mano alle lame che aveva preso ad Arsamvar.

I passi intorno alla casa comune si moltiplicarono. Ecco cosa: erano passi di piedi che non indossavano calzature. Meglio: erano passi di zampe. Zampe di grossi animali.

Gli atarur spostarono i bracieri accesi, li coprirono e ne spensero alcuni, mentre svegliavano tutti gli altri e spostavano quelli che non avrebbero potuto combattere perché non fossero d'intralcio o non rimanessero feriti.

I passi avevano circondato la grande casa comune di Pietraquieta e si erano improvvisamente fermati. Dalle fessure balenarono scintillii minacciosi, poi come per effetto di un improbabile vento le imposte di legno furono delicatamente spinte, come per saggiarne la resistenza.

Quasi tutti gli arcieri e un pugno di pietraquietani erano al centro della stanza, in una zona d'ombra dalla quale osservavano quel che stava accadendo.

Se qualcuno avesse potuto mettere insieme tutti i punti di vista avrebbe scoperto che le pressioni sulle finestre seguivano un ordine preciso. Le imposte scricchiarono e dall'interno si vedevano come lievi palpiti di legno.

Trascorse un tempo infinito, senza che accadesse nulla a parte il continuo e regolare ondeggiare delle imposte. Poi, nella penombra, la guida di morte fece un gesto ad Ozitarn, accucciato sotto il labbro di pietra di una finestra; lo sguardo dell'arciere era divertito e crudele.

Due occhi famelici, feroci, scrutavano da una fessura attraverso un'imposta e lì andarono a cercare senza rumore i pugnali dell'atarur, come due lampi accecanti.

Il lupo si ritrasse con un guaito, Ozitarn tolse la spranga e spalancò la finestra e fuori iniziarono a piovere frecce. Le altre imposte furono violentemente percosse, una, due volte e, nella cornice della finestra aperta, comparve un secondo lupo, enorme. Il primo cadde, ma il secondo riuscì a balzare dentro.

Ozitarn scivolò ai suoi piedi e con un gesto preciso recise i tendini dei talloni. Il lupo barcollò e cadde a terra. I colpi contro le imposte e la porta erano diventate spallate e le spallate erano come il pulsare di un cuore in battaglia, che insegue sempre più velocemente il prossimo battito. Boum, i cardini tremarono, un filo di polvere scivolò fuori dal muro, gli arcieri tirarono senza tregua al puntaspilli semovente che si dimenava a terra al di qua della finestra. Boum, i cardini tremarono ancora, un altro, altri due lupi si affacciarono. Boum, uno dei cardini di una finestra si staccò dalla parete. Boum.

I lupi irrupero nella casa comune da entrambe le finestre aperte, ringhiando, ululando, armati dei loro sottili coltelli. Aessin dispose con un fischio i suoi arcieri spalla contro spalla, con l'ordine di ritirarsi verso la regina, i bambini e gli anziani.

Poiché le frecce sembravano inefficaci, la guida di morte estrasse lo spadino e il pugnale e si lanciò contro un lupo, immediatamente imitato da tutti gli altri arcieri e dagli ananar.

L'improvviso contrattacco stupì i lupi, che incassarono i primi colpi senza reagire. Aessin ebbe modo di considerare che sembrava che si aspettassero un comportamento diverso e si domandò per quanto tempo erano stati studiati a loro insaputa nella Malaterra.

Ma il vantaggio durò poco: Aessin aveva inferto un profondo taglio alla gola del suo avversario, dal quale sgorgava copioso sangue – anche se meno di quel che si sarebbe aspettato –, eppure il lupo si era limitato a ringhiare e aveva vibrato due colpi potenti ma goffi, che lo mancarono.

La guida di morte si infilò fra le braccia del lupo, affondando la lama dello spadino nel ventre dell'avversario e spingendola verso il basso. Gli altri guerrieri erano impegnati in altrettanti duelli ma, nonostante il vantaggio numerico, non parevano in grado di risolvere in fretta la situazione: nella confusione di lame e braccia non si riusciva a capire che cosa stesse accadendo.

Un lupo, ignorato dagli atarur e dai pietraquietani, si voltò verso il gruppo degli anziani e dei bambini e con un ringhio si lanciò verso Uranulf, che si era fatto avanti per proteggere gli altri.

L'anamar Alinundon arrivò primo: avendo afferrato uno dei piccoli bracieri con entrambe le mani lo brandì verso il lupo, nel doppio intento di colpirlo e di scagliargli addosso i pezzi di legno ancora ardenti. Accadde una cosa imprevista: il lupo, colpito dalle braci, prese fuoco come un mucchio di paglia secca, uggìolò e latrò e iniziò a correre disperato per tutta la stanza, finché un suo stesso compare gli mozzò il capo e lo lasciò cadere dove non disturbasse.

Ma la cosa non era passata inosservata: tutti quelli che avevano un braciere a portata di mano lo afferrarono e iniziarono a brandirlo contro i lupi. Accadde un altro evento imprevisto: nessuno dei bracieri branditi dagli atarur ottenne l'effetto desiderato, mentre i pietraquietani fecero prendere fuoco a sei lupi nel giro di poche manciate di secondi, con una velocità e una efficacia innaturali, tali che neppure il sangue versato pareva costituire un ostacolo al propagarsi delle fiamme.

Mentre, ipnotizzati, gli occupanti della casa comune osservavano quei terribili nemici ridursi in cenere, un lupo fuggì senza che i pietraquietani che intanto stavano accorrendo riuscissero a fermarlo.

Il fuoco, pensarono gli atarur, proprio come dei lupi veri. No, diversamente dai lupi veri, e non per noi. E quando volsero lo sguardo verso i feriti e videro che dodici di loro, tra i quali quattro arcieri atarur, il prete istarbrul Utumnurs, tre otir e quattro ananar di Pietraquieta giacevano immobili, pensarono anche: proprio come i lupi della Festa degli Archi Nuovi.

Aessin osservò i propri arcieri morti, poi i loro ospiti. Per gli atarur la vita nella Malaterra aveva un senso: proteggere gli abitanti delle Terre Civilizzate. Per loro avevano combattuto i mostri, per loro avevano abbandonato tutto quel che c'era stato oltre il Grande Muro e adesso, invece...

La guardia cittadina, l'anamar che aveva tenuto il discorso di apertura del banchetto, tenendosi uno strofinaccio inzuppato di sangue su un fianco, si avvicinò alla regina e le disse:

– Be', so quello che provate. Molte nostre Tradizioni lo raccontano. Già. Ora dobbiamo pulire, bruciare i morti, guarire le nostre ferite, ma la nostra offerta di ospitalità è ancora valida...– Sospirò rumorosamente, era completamente sudato – Speravamo che certi momenti fossero passati, ma forse avremo bisogno di altri guerrieri.–

La regina non volle attendere:

– Come hai detto, adesso abbiamo dei doveri. E fai bene a pensare di avere bisogno di altri guerrieri. Ma non vogliamo affrettare la venuta del male su Pietraquieta. Appena concluse le cerimonie e chiuse le nostre ferite ce ne andremo. La mia decisione è inappellabile.–

L'anamar fece un cenno d'assenso con il capo, mentre intorno a lui i suoi concittadini si affaccendavano per curare i feriti e cercavano di organizzare per loro un ricovero sicuro.

Aessin guardò la regina, che sospirò:

– Lo capisco anch'io, guida di morte: sanno dove siamo, ci aspetteranno ad ogni città e ad ogni ingresso del Grande Muro.–

Eroven, che aveva sentito tutto, strabuzzò gli occhi:

– E come faremo?–

La regina rispose con tutta la calma che sapeva mostrare:

– Non faremo. D'ora in poi il Grande Muro e il nostro cammino si dividono. Scendiamo nelle Terre Civilizzate.–

Capitolo 3

le Montagne-Miraggio

3.1 no, e poi: dove?

Nonostante l'intendimento della regina, proseguirono sulla strada lungo il Grande Muro.

Il consiglio si tenne lungo il bordo erboso della strada, sotto un cielo plumbeo che prometteva pioggia, mentre soffiava un vento caldo e potente, ma come di vetro, capace di sospingerti e farti lacrimare.

– I lupi che abbiamo incontrato qui sono diversi dai lupi che stanno nella Malaterra. Questi lupi sono più forti e resistenti. E prendono fuoco. Non è successo nulla di simile durante la Festa degli Archi Nuovi.– così Ulielvan diede voce al pensiero comune sui loro nemici.

– Allora c'eravamo solo noi a brandire il fuoco.– commentò amaramente Uranulf.

– E tuttavia,– aggiunse l'anziana Arvamir – questa è una buona notizia: sappiamo che hanno dei punti deboli.–

– Questa è una notizia incompleta,– disse di rimando Eroven – perché significa che la natura dei lupi cambia a seconda della loro posizione rispetto alla Malaterra. O rispetto a noi.–

– Significa– aggiunse Aessin – che le Terre Civilizzate sono salve, hanno uno strumento per difendersi: qui o contro i sedentari i lupi non potranno nulla; alla fine avevano ragione le otar di Settimo Lungomuro. Dobbiamo tornare nella Malaterra e sterminarli.– disse deciso. Appena dopo si rese conto di aver definito una direzione, prerogativa della regina. Gli anziani erano scandalizzati e gli arcieri stupiti.

– No.– replicò la regina– Non torneremo indietro.– e forse lo disse soltanto per ribadire il proprio ruolo. La guida di morte non volle cedere:

– Che motivo abbiamo di rimanere fuori?– chiese – È nostro dovere andare e combattere. Lo dice la...– La menzione della Legge fu bloccata dalla mano levata della regina, che scandì:

– Non osare menzionarla. Non andremo: il nostro compito, adesso, è rimanere vivi. Eroven, quanti anni sono trascorsi tra il primo attacco dei lupi e l'ultima Festa degli Archi Nuovi?–

Lo storico ci pensò per poco, poi rispose:

– Quasi tre destre dal pollice.–

Uranulf assentì col capo, la regina spiegò:

– Benissimo, ci concederemo lo stesso tempo. In quel tempo avremo modo di generare altri atarur: quando saremo diventati di più, torneremo. E fino alla conclusione di questo tempo – si rivolse con uno sguardo duro verso Aessin – non permetterti più di dire dove dobbiamo andare, se non te lo chiedo prima.–

Aessin tacque: nonostante la sua determinazione non aveva forza abbastanza per un confronto con la regina, quindi decise che era inutile continuare; avrebbe obbedito e assolto i propri

doveri di difesa e organizzazione della violenza come tutte le guide di morte debbono fare. Fu mentre pensava ai propri doveri che il pensiero di aver perso quattro arcieri lo colpì, d'improvviso: preso com'era dalla protezione della tribù, una volta lasciata Pietraquieta non ci aveva più pensato se non per rammaricarsi di avere troppe poche persone. Chinò il capo e chiuse gli occhi, meditando.

Ulielvan lo notò e fece cenno a Ozitarn, che in qualità di arciere più anziano aveva il diritto di parlare in nome della guida di morte. Ozitarn le si sedette a fianco e disse ad alta voce:

– Prima di andare via, la guardia di Pietraquieta...–

– Alinundon Astermam.– precisò Eroven, appoggiato al bastone.

Ozitarn accolse con un cenno del capo l'intervento dello storico e proseguì:

– ...Ha detto di aver già visto qualche lupo, di passaggio, forse un paio, ma che non avevano mai assunto un atteggiamento aggressivo, erano semplicemente schivi. I pietraquietani avevano pensato a qualche sangue misto otir e osteram o a qualche innocuo mostro fuggito dalla Malaterra.– Fece una pausa assicurandosi che tutti avessero capito. Uranulf scuoteva il capo nello stesso modo in cui l'aveva fatto prima Aessin: un mostro fuggito dalla Malaterra non poteva essere innocuo. Quindi riprese:

– La nostra guida di morte gli aveva detto di mandare a chiamare aiuto e di spiegare quello che stava succedendo: probabili avanscoperte per un'invasione delle Terre Civilizzate.– Queste parole colpirono come un pugno in piena coscienza gli atarur; era il segno del loro fallimento.

– Se questo è davvero quel che sta avvenendo,– intervenne Arvamir – allora abbiamo il dovere di avvertire gli abitanti delle Terre Civilizzate.–

– O ancora meglio,– propose Uranulf – le torri.–

Le torri.

Alcune parole rimbombano nella pancia e fanno paura, o ispirano rispetto quando le si sente usare: la menzione delle torri era uno dei casi in cui una parola faceva agli atarur tutti questi tre effetti insieme. Il santo Esus era più importante, ma le torri erano il segno tangibile del suo immortale potere. Erano ciò che di lui rimaneva ancora sull'Isola.

Gli sguardi si spostarono dal consiglio alla Valle, poi al Grande Muro.

Adesso che erano al corrente della sua storia, iniziavano a vederlo per come era stato costruito: invece di un muro regolare una forma oblunga, di pietra sagomata, ingannevole allo sguardo. Invece di una struttura di colore omogeneo, un ruscello di colori che finivano uno nell'altro, si trasformavano e cambiavano inafferrabili. Un lavoro da istarbrul, non da ananar.

Si chiesero se anche all'interno della Malaterra fosse altrettanto irregolare e se certe sfumature nella superficie opaca fossero proprie della pietra oppure date da qualche imprevedibile riflesso, sotto quel cielo che il vento spostava a suo piacimento. C'era silenzio e nessun uccello volava ma alcuni, immobili, pareva che li fissassero dal colonnato lungo la cresta del Grande Muro.

Una cresta, ecco cos'era quel colonnato, una lunghissima cresta che orlava il muro. Se ne resero conto mentre aspettavano che la regina intervenisse dicendo:

– Siamo veloci, ma non abbastanza da competere con i messaggeri e i corvi parlanti. Continueremo a spostarci lungo il muro, aspettando di cogliere l'occasione di un rifugio. E nel frattempo avvertiremo tutti quelli che incontreremo. E cercheremo di far giungere la nostra voce alle torri delle razze.–

Forse non tutti erano soddisfatti, ma nessuno avrebbe protestato.

– In che direzione andiamo?– domandò Ozitarn.

La regina lo guardò, poi rispose:

– Continueremo il nostro cammino in questa direzione, verso i Monti Rossi.–

Eroven si schiarì la voce:

– Mi permetta di considerare il fatto che tornando indietro, se proseguissimo oltre Settimo Lungomuro e Fiumestretto, la città menzionata dall'otar Asiilian, giungeremmo nella Piana del

Santo, quindi alla Capitale. Nella direzione opposta ci attendono solo i Monti Rossi, il Gigante Addormentato e un luogo che Alinudon Astermam di Pietraquieta ha chiamato Terraspaccata.–

La regina soppesò le parole dello storico, poi ripeté:

– Continueremo il cammino in questa direzione.–

– Posso sapere come mai la regina ritiene migliore questa direzione?– chiese l'anziana Arvampir.

La regina spiegò che quella era la direzione che la tribù aveva fino ad allora sempre seguito e che aveva un buon presentimento; questa risposta fu sufficiente per tutti e addirittura rallegrò Uranulf. Il quale però, subito dopo, si fece scuro in volto, schiarì la voce e disse preoccupato:

– È possibile che nessuno di voi si chieda la cosa più importante?– guardò tutti con un'espressione di preoccupata superiorità – Neppure lo storico o gli altri anziani? Neppure il più vecchio tra gli arcieri?– e si voltò verso Ozitarn.

L'arciere non resse lo sguardo dell'anziano, mentre lo storico chiese di rimando:

– Tu vorresti sapere perché si accaniscono contro di noi? Anche adesso che abbiamo lasciato libero il campo e la Malaterra è in mano loro?–

Il sorriso di Uranulf era come quello di un ragazzino che arriva primo a una gara e si volta ad aspettare gli altri. Eroven si umettò le labbra, rigirandosi il bastone fra le mani, e disse:

– Le Tradizioni riportano innumerevoli casi di mostri che hanno un senso di vendetta. È possibile che all'inizio abbiamo ucciso la loro regina, o qualcuno importante e che adesso...–

Ulielvan esclamò indignata:

– Una regina! Te li immagini proprio come il nostro maledetto contrario! Li arricchisci anche di una regina!–

Fu Eroven allora a sorridere, anche se gli occhi non erano affatto divertiti:

– Se hai una spiegazione migliore, giovane arciera, sono pronto ad ascoltarla. Ma come tu stessa hai messo in luce, erano preparati sui nostri costumi durante la Festa degli Archi Nuovi. E non mi stupirei se avessero anche loro un ordinamento sociale di qualche tipo. Tutto sommato, una regina è la più ovvia e naturale guida di un branco.–

Ma Ulielvan non si lasciò convincere e scrollando le spalle rispose:

– Magari è colpa di Astorun Olobar Otonondor.–

Eroven fu colpito dalla menzione dell'arciere che aveva tirato una freccia contro l'obelisco: in un'altra situazione, Ulielvan sarebbe stata un ottimo storico. Anche Uranulf parve sorpreso, come se il ragazzo della gara, voltatosi indietro, si fosse reso conto di aver raggiunto l'arrivo sbagliato.

– È ragionevole.– ammise lo storico e, mentre qualche arciera dei più giovani scherzava dando pacche sulle spalle a Ulielvan, la regina e gli anziani si fecero pensierosi.

Il resto della serata trascorse senza che nessuna nuova valutazione sulla loro direzione o sui lupi venisse fatta e le decisioni della regina non vennero più discusse o commentate.

Quella notte piovve e gli arcieri che non avevano dormito nel carretto-tenda ne uscirono inzuppati e disorientati da quei posti nuovi per loro e dalla mancanza delle stelle nascoste sopra le nubi.

Dunque gli atarur si incamminarono verso il lembo di terra che separava il Mare Interno dal Grande Muro e dai Monti Rossi che si ergevano alle spalle del muro stesso, superando la pioggia e il sole, cacciando come avevano sempre fatto e incontrando di quando in quando alcune città.

Pratoazzurro, Centoponti, Pescatori, Pratodilana, Lepecore passarono alla loro sinistra, lasciandosi superare senza attirare la loro attenzione, offrendo in qualche caso l'opportunità di un baratto di selvaggina con vestiti o utensili, e in altre occasioni dei piccoli lavori di trasporto o delle ambascerie verso abitanti di altre città lungo il muro, che la regina accolse sempre senza discutere.

In realtà la presenza di un compito, un bagaglio o una persona da proteggere, o addirittura di

compagni di viaggio, erano un sollievo per gli atarur, che in un posto privo di nascondigli come la Valle dei Guardiani si sentivano a disagio non meno che nelle viscere del Grande Muro.

Eppure il viaggio procedeva, come se l'intera tribù fosse sospinta da un impalpabile vento verso i Monti Rossi, a sud del Passo del Drago, non lontani dal Gigante Addormentato.

3.2 raggiunti

Accadde il secondo giorno dopo che ebbero superato Lepecore: le retroguardie atarur vennero raggiunte da una potente voce femminile, profonda e piena, che lasciava trasparire una certa irritazione:

– Affanculo, ASPETTATEE!–

Voltandosi videro un gigantesco Cavaliere di Frangionda (anche da quella distanza non potevano esserci dubbi: l'abbigliamento, le armi e l'incedere erano caratteristici dei Cavalieri), con una lunga chioma bruna sciolta al vento.

La sua voce era potente: Adeomar, che l'aveva sentita per primo, tese il pugno nella sua direzione e misurò che la vedeva alta come la distanza tra la nocca dell'anulare e l'avvallamento tra l'anulare e il medio: stimò circa centocinquanta pertiche di distanza. Fischiò per richiamare la guida di morte, a cui riferì dell'urlo.

– Ha detto “affanculo”?– chiese Aessin. Alla risposta affermativa dell'arciere sorrise e lo informò:

– È un Cavaliere di Frangionda. E si chiama Emoras-tindal, o qualcosa di simile. Non preoccuparti. Piuttosto, vai a fermare la carovana, dobbiamo accoglierla bene: potrebbe portarci informazioni utili.–

Il Cavaliere impiegò poco tempo a raggiungerli e non appena fu a una distanza ragionevole si piegò sulle ginocchia ansimando. Ozitarn si accosciò di fronte a lei e suggerì:

– Pensa se hai sbagliato carovana.–

Emoras-tindal si voltò a guardarlo in faccia e non appena vide lo sguardo divertito dell'arciere i suoi occhi verdi si riempirono di furia; minacciò:

– Un'altra battuta, e ti faccio sentire il gusto del tuo buco del culo.– Ozitarn si alzò in piedi di scatto, facendo un passo indietro. L'ataman si alzò, sovrastandolo, cercò con lo sguardo Aessin e disse:

– Checcazzo, però. Siete stati *troppo* veloci.–

La guida di morte fece spallucce, poi disse:

– Avrai avuto un motivo più che buono per rincorrere questa tribù troppo veloce. Vieni, ti offriamo con piacere un pasto, poi ci racconterai tutto.–

Il Cavaliere portò la mano alla pancia, come se volesse con quel gesto misurare la propria fame, poi assentì:

– Sì, del cibo è quel che ci vuole.– E seguì Aessin.

La gigantessa dagli occhi verdi attirò l'attenzione di tutti gli otir, ma solo gli anziani e i bambini le si fecero incontro: gli arcieri non potevano abbandonare le loro posizioni e la regina, trovandosi nel proprio accampamento, doveva aspettare che l'ospite si recasse al suo cospetto.

L'unico che, contro le disposizioni generali di difesa, aveva abbandonato la propria posizione, era l'indispettito ma ancora timoroso Ozitarn, che seguiva a distanza di sicurezza la guida di morte e il Cavaliere.

L'ataman si sedette al sole, sulla strada, a gambe incrociate, e attese che la guida di morte le porgesse il cibo. Arrivarono un otre d'acqua piovana, della carne sotto sale che fu rifiutata perché – anche se questo dettaglio non veniva riportato in alcuna Tradizione degli atarur – i Cavalieri

di Frangionda erano vegetariani, del pane duro e alcuni tuberi dolci che la donna divorò, poi si sdraiò appoggiando i gomiti a terra e sorrise:

– Avversari interessanti, quelli che abbiamo incontrato.–

Aessin impiegò almeno un minuto a pensare a una risposta:

– Hai avvertito gli altri Cavalieri?–

Emoras-tindal si accarezzò i capelli. Nonostante le dimensioni si trattava di una vera bellezza:

– Torre ataman è stata avvertita. L'Accademia e le altre torri seguiranno a breve.–

– Abbiamo scoperto che prendono fuoco facilmente.–

– Ce ne siamo accorti, ma è di scarso interesse: incenerirli rende il combattimento assai meno divertente. Comunque non sono la loro capacità e resistenza in combattimento che mi hanno incuriosita.–

Aessin aggrottò le sopracciglia, il Cavaliere proseguì:

– Non applicano nessuno stile di combattimento, attaccano sempre il più debole senza mai fuggire e dimostrano una maledetta tendenza a uccidersi quando rischiano la cattura.–

Seguì un lungo silenzio. La guida di morte si fece pensierosa; Uranulf, che si era avvicinato senza proferire parola, iniziò a borbottare fra sé e sé. Gli altri aspettavano, senza tentare di capire che cosa volessero veramente dire le parole del Cavaliere.

– Ma la cosa più interessante,– aggiunse ancora Emoras-tindal – è che quando hanno combattuto contro di me, pensavano per qualche motivo di avere a che fare con un vostro alleato.– E questo rese evidente la conclusione alla quale il Cavaliere e gli arcieri più esperti erano giunti poco prima. I lupi erano stati creati per sterminare gli atarur e quanti erano ritenuti loro alleati. Forse questo confermava la spiegazione di Ulielvan sul motivo di tanto accanimento contro gli atarur.

La mancanza di stili poteva spiegarsi soltanto con un'origine estranea alle sette razze: anche se non erano menzionati nel Codice di Frangionda, lo stile del gatto, lo stile dell'orso, lo stile del corvo, lo stile della faina, lo stile della lucertola e lo stile del gufo erano insegnati da quasi un millennio nell'Accademia dei Cavalieri di Frangionda, e chiunque appartenesse a una delle sette razze ne sapeva applicare almeno uno.

Il fatto che non fuggissero mai e che anche feriti a morte cercassero di arrecare il maggior danno possibile tradiva un'intenzione empia ed esplicita, così come il terrore di rivelare qualcosa dei loro piani una volta catturati.

– Come fai a sapere che pensavano di avere a che fare con nostri alleati?– domandò Uranulf. Per tutta risposta Emoras-tindal rise:

– Mi hanno dato della atarur, durante il combattimento.–

Questa affermazione li stupì e li fece sorridere.

– Come hai fatto a trovarci così in fretta?– chiese ancora Uranulf.

– A un Cavaliere basta chiedere.– rispose l'ataman; e aggiunse: – Comunque mi pareva evidente che intendeste andare alle Montagne-Miraggio.–

Fu il turno di Eroven di fare una domanda:

– Cosa sono le Montagne-Miraggio?–

Emoras-tindal parve sorpresa:

– Pensavo che lo sapeste! In realtà stanno nella Malaterra, non qui. Si tratta di montagne che si vedono solo da lontano, ma se da lontano riuscite a capire che strada seguire per arrivare anche a una sola di esse, potrete non solo visitarle tutte, ma anche raggiungere luoghi molto lontani. Gli ananar dei Monti Rossi sostengono che sulle loro montagne sia stata sbriciolata una delle famose Porte di Pietra di Azenopi, e che grazie a questo le si possa usare per fare viaggi molto lunghi in tempi brevi.–

Fu di nuovo Eroven a parlare:

– Non mi risulta che vivano degli ananar nella Malaterra.–

Emoras-tindal piegò verso il basso gli angoli della bocca, mostrando il labbro inferiore, come se volesse dire che erano problemi dello storico e non suoi, quindi spiegò:

– Gli ananar non vivono nella Malaterra, ma sotto di essa. Lo so perché mia madre ne incontrò una famiglia che veniva da là.– poi parve ricordarsi di un dettaglio:

– A proposito, che ne è del prete di Settimo Lungomuro che vi siete portati dietro?–

Aessin chinò il capo:

– Durante lo scontro con i lupi a Pietraquieta è stato ucciso.–

– Pietraquieta! Cazzo! Non mi sono fermata nell'unica città nella quale è successo qualcosa di interessante!–

L'indifferenza mostrata dal Cavaliere per la morte del prete turbò gli anziani e gli arcieri più giovani, ma non la guida di morte e gli arcieri più esperti. I guerrieri consumati tendevano a considerare la morte un ovvio effetto collaterale; ad essere consumato era proprio il loro senso della normalità.

Ad ogni modo, Emoras-tindal non colse il turbamento, e disse:

– Dei nemici così insoliti meritano ulteriori indagini. Quindi vi scorterò fino alle Montagne-Miraggio, e oltre, se necessario.– E con questo concluse la conversazione.

La marcia riprese. Emoras-tindal e Aessin in testa, Ozitarn poco dietro, con lo sguardo fisso sul Cavaliere, e poi la regina con gli anziani, i carretti e il resto degli arcieri. Camminavano con calma e circospezione, attenti a non affaticarsi. La presenza della gigantesca e volgare ataman divenne ben presto una rassicurazione vivente e quando un drappello di arcieri fu mandato a caccia tutti erano abbastanza sereni.

Gli arcieri non parlarono finché non fu ora di montare un campo per la notte, cuocere la cacciagione e cenare. Allora, dopo che su suggerimento della guida di morte Emoras-tindal si fu presentata alla regina, si sedettero tutti insieme e Ozitarn prese la parola:

– Vorrei rotolarmi insieme a te.– disse rivolto al Cavaliere. Adeomar spruzzò l'acqua che stava bevendo: fino alla notte prima si erano rotolati insieme, e il giovane Etoian dai tatuaggi geometrici, investito dallo spruzzo d'acqua, urlò:

– Imbecille! Si beve, l'acqua!– Adeomar, asciugandosi la barba bagnata, guardò stupito prima l'arciere che l'aveva così prontamente insultato, e poi Ozitarn.

– Temo,– rispose Emoras-tindal – che il tuo baccello sia troppo piccolo perché io possa trarne qualche godimento.–

Prima che l'intero accampamento potesse scoppiare in una fragorosa risata, Ozitarn disse:

– Se non provi... E comunque non ci si diverte col solo baccello.– E finalmente, su un "per qualche tempo tu sì, e col tuo!" urlato da Etoian ancora irritato per la doccia, la tribù si abbandonò alle risate. Atalcol, che dalla volta in cui era stato preso in giro durante il viaggio lungo il Grande Muro aspettava di poter ridere anche lui, trovò il tutto divertente, mentre Aessin meditava sul fatto che raramente degli approcci erano stati fatti in situazioni tanto pubbliche. Così come nella Malaterra di rado venivano invocati gli organi del piacere o attività sessuali per imprecare.

Un'altra novità delle Terre Civilizzate?

Il cielo di quella sera fu limpido e illuminato dalla luna e dalle stelle, la notte era profumata di erba e di un intenso profumo di camomilla che il vento tiepido portava verso di loro dopo averlo rubato da qualche parte molto avanti sulla strada. Lontana, l'indomani mattina, Aldamir dalla vista potente scorse nitide le pendici dei Monti Rossi.

3.3 verso le montagne

Avevano già incontrato altre carovane: carretti e commercianti otar portati a braccia dai robusti trainatori otir, che cantavano nel loro dialetto razziale per mantenere un ritmo non veloce ma regolare.

C'erano state pause e scambi di battute e, quando era opportuno, anche qualche baratto che aveva lasciato più soddisfatto l'otar di turno che gli atarur, poi ognuno era andato per la propria strada.

Una volta avevano anche visto una squadra di olon intenti a controllare gli argini della strada nei pressi di un vecchissimo ponticello di legno, ma era stato da lontano e, non appena gli olon decisero che i viaggiatori si stavano avvicinando troppo, si dileguarono. A nulla valsero gli sforzi dei bambini per stanarli.

Solo dopo aver superato da ormai molti passi il punto in cui credevano di aver visto i guardastrade uno dei piccoli, Agilsarar, si voltò e vedendoli li indicò con il dito, urlando:

– Fruuttiiii!– costringendo gli anziani a rincorrere i bambini più veloci e i meno disciplinati che di nuovo si erano lanciati all'inseguimento.

Aessin tenne molto impegnati tutti gli arcieri, con turni brevi, frequenti spostamenti e cambiamenti di funzione, quasi volesse sottoporli a qualche prova o addestrarli a qualcosa o solo stancarli e innervosirli. Uranulf fu visto in diverse occasioni fare sconsolati cenni di diniego col capo, quando vedeva la guida di morte dare ordini.

Un paio d'ore prima che Aldamir vedesse le pendici dei Monti Rossi, comparve di fronte a loro sulla strada il puntino nero di una carovana che si avvicinava a gran velocità.

Come ebbero modo di scoprire poco più tardi, si trattava di un otar in un carretto chiuso, un otir gigantesco a trainarlo e una guardia ataman con un'armatura di cuoio e due spade corte ma piuttosto larghe. Quando furono a una distanza sufficiente da permettere ad Aldamir di distinguere i dettagli dell'abbigliamento dell'otir e dell'ataman, Emoras-tindal alzò la mano imponendo una sosta al carretto che si avvicinava a velocità sostenuta.

Il Cavaliere si avvicinò alla guardia, proprio mentre questa stava spiegando all'irritato ospite del carretto che avevano ricevuto una precisa richiesta da parte di un Cavaliere di Frangionda, e domandò:

– Da dove venite?–

– Terraspaccata, signora.– rispose deferente la guardia. Aveva dei bei tatuaggi floreali, alcuni decisamente vecchi, ma il suo volto era fasciato con bende sporche di sangue rappreso, come se avesse subito una brutta ferita e non avesse avuto il tempo di farsi guarire da un tatuatore.

– Siete stati avvertiti del rischio di attacchi da parte di gruppi di individui organizzati?–

Rispose una voce molto seccata dall'interno del carretto:

– Ma sì, ma sì che lo sappiamo. Altrimenti non pagherei così tanto per una scorta!–

Emoras-tindal si appoggiò con la mano al tetto del carretto, facendolo oscillare, e disse:

– Hey, facciamo un'ispeziocina per verificare che non ci siano infrazioni di qualche tipo? Scommetto che non sai della nuova normativa di...–

La voce interloquì ancora dall'interno del carro, senza che il suo proprietario si mostrasse:

– No, no, senta, mi scusi. Se le è parso che le mie parole fossero irrispettose porgo le mie più sincere scuse. È solo che abbiamo molta fretta. Sono sicuro che lei capisce.–

– Stai cercando di dire che i tuoi affari sono più importanti delle istanze di un Cavaliere?–

Il misterioso interlocutore tacque per qualche secondo, infine sbottò:

– No, no, è chiaro. Aspetteremo quanto necessario.–

Ottenuto il benessere dell'otar, anche l'ataman di guardia si rilassò. Il tono di voce degli ataman si abbassò e iniziarono a parlare nella loro lingua razziale, incomprensibile a chiunque altro fra i presenti.

Mentre gli ataman parlavano, Ilaril e Atalcol si trovarono vicini e un po' isolati rispetto al resto della tribù. Guardandosi negli occhi si sorrisero e, dopo aver rivolto lo sguardo al cielo, la donna più bella della tribù sussurrò:

– Finalmente! Aessin è stato terribile! Non ne potevo più.–

Atalcol parlò altrettanto piano:

– Uff, già. Non ci ha lasciati soli un attimo. Chissà perché poi...–

– Senti,– cambiò lei argomento – non ho avuto modo di dirtelo prima, ma ho avuto paura, durante l'attacco dei lupi.–

Il giovane arciere si fece subito serio:

– E chi non ne ha avuta?–

– Ma io,– spiegò Ilaril – ne ho avuta per te: non avrei permesso a nulla al mondo di farti del male.–

Lui le strinse forte la mano:

– Quella che mi dici è proprio una bella cosa, grazie. Ti amo anche io.–

Lei gli sorrise:

– Forse dovremmo fare un figlio. Con tutto questo amore, verrebbe bene.–

Il volto di Atalcol si illuminò:

– Sarebbe meraviglioso!– Poi parve voler attenuare la gioia: – Ma non hai paura?–

Ilaril non ci pensò neppure per un attimo:

– No. Insieme a te no.–

Dall'altra parte della tribù, a un paio di pertiche di distanza dai due ataman che confabulavano, stavano Eroven, Uranulf, Ulielvan e Aessin. Lo storico era totalmente preso dalla conversazione degli ataman, come se si sforzasse di comprenderla, concentrato ogni tanto grugniva accennando con il capo dei no o dei sì.

Uranulf si avvicinò senza rumore alla guida di morte e sussurrò:

– Li stai fiaccando. Smettila.–

Aessin si voltò a guardarlo in faccia e rispose, sempre sottovoce:

– Smettila di farti affari che non sono tuoi, anziano.– Al che la vecchia guida di morte si allontanò. Ulielvan si avvicinò ad Aessin, confabularono un poco, poi insieme si spostarono verso le retrovie.

I bambini, stranamente, non facevano chiasso, ma osservavano attenti gli ataman parlare; le anziane chiacchieravano con la regina, prendendola bonariamente in giro per il bardo di Pietraquieta con il quale si era rotolata.

La conversazione durò quasi un'ora, infine gli ataman si salutarono e le due carovane ripresero la marcia in due direzioni opposte.

Eroven aveva notato che la guardia ataman era qualcosa di più di una semplice guardia e tutti i suoi sensi si erano allarmati quando, cercando di non farsi vedere, mostrò un ciondolo azzurro a forma di scaglia e passò ad Emoras-tindal con molta cura qualcosa avvolto in diversi strati di panno. L'anziano aveva sorriso, pensando che per fortuna gli ataman non erano capaci di fare alcunché di segreto.

– Cosa ti ha detto?– le domandò. Emoras-tindal non rispose subito e alla fine disse:

– Molte cose, molto interessanti. Questa sera, durante un consiglio, vi riferirò tutto, adesso devo pensare.–

Quella sera accesero un grande fuoco, perché poco prima di accamparsi avevano trovato un laghetto popolato di grossi e avidi pesci, che avevano pescato lanciando pezzi di pane sulla superficie dell'acqua verde e uccidendoli con le loro frecce.

Si misero in cerchio e non smontarono il carro-tenda, perché il cielo era limpido e la luna piena illuminava tutto fino all'orizzonte, mostrando che non si dovevano temere piogge improvvise. La

luce della luna, sul Grande Muro, faceva strani scherzi, e a più d'uno parve di vedere sagome di guerrieri e volti e creature enormi come fuse nella pietra.

Il profumo del pesce arrostito si diffuse per tutto il campo e chiacchierando come se fosse stata una giornata senza incontri iniziarono a spiluccare pane e gallette.

Quando ebbero finito di mangiare, la regina chiese ad Emoras-tindal di raccontare quel che le era stato detto dall'altro ataman; allora lei si scrollò di dosso Ozitarn e si alzò in piedi.

– L'allarme è ormai stato diffuso su tutta Inear: le torri con i loro poteri, i corvi parlanti, i messaggeri e anche le Porte di Pietra sono stati impiegati con efficacia. L'Accademia ha già mobilitato i fenomenali Cavalieri celesti ed è pronta a portare la morte ovunque sia richiesto.

– Sono stati raccolti gli avvistamenti di molti lupi, in tutte le regioni confinanti con il Grande Muro, ma stiamo ancora indagando sulla loro origine e sui loro scopi. I matematici di torre otar sostengono tuttavia che siamo ancora lontani dal pericolo, e secondo loro facciamo bene a dirigerci verso i Monti Rossi, anche se...– Fu interrotta dall'esclamazione irata di Uranulf:

– *Secondo loro!* Ma quante persone conoscono le nostre intenzioni?–

Eroven domandò, più calmo:

– Cosa ti ha dato quella guardia, e come faceva a sapere tutte queste cose?–

Aessin, infastidito dalle altrui interruzioni, chiese:

– Anche se?–

Emoras-tindal si asciugò la bocca col dorso della mano e guardò la guida di morte e i due anziani senza soffermarsi su alcuno di loro, poi, rivolta alla regina, continuò:

– ...Anche se non è ben chiaro dove effettivamente convenga dirigerci una volta là. Vale la pena di considerare che qualsiasi sia la meta finale, i Monti Rossi sono un buon posto nel quale far perdere le nostre tracce. I nostri problemi, adesso, sono altri.– E fece una pausa.

– Il villaggio di Terraspaccata ha qualcosa di strano: i suoi cittadini sono diffidenti, e non lo erano mai stati, e la guardia che avete visto sospetta che stiano nascondendo qualcosa. O qualcuno.–

– Quindi?– domandò Aessin.

Il Cavaliere scrollò le spalle:

– Andiamo là e risolviamo la situazione.–

Eroven non volle lasciare però cadere le proprie domande:

– Chi era davvero e cosa ti ha dato?– ripeté.

Lo sguardo bello e violento di Emoras-tindal quasi lo trafisse:

– Era un Cavaliere celeste, un insegnante dell'Accademia di Frangionda. Mi ha consegnato un corno da battaglia, il mio si è rotto.– La menzogna fu evidente a chiunque: anche un bambino che avesse ignorato la cura con la quale il Cavaliere celeste aveva depresso l'involto nelle mani di Emoras-tindal avrebbe nutrito sospetti su una spiegazione così sciocca.

Il Cavaliere lesse su tutti i volti dei suoi interlocutori la medesima incredulità, e sbottò:

– E va bene. Cazzo. È un corno da battaglia che usiamo prima di scontri tosti.–

Osservandola Aessin pensò che il padre del Cavaliere, incontrato appena fuori da Arsamvar, era tanto abile con le parole quanto la figlia era incapace; ma Emoras-tindal resistette alla tentazione di rivelare subito tutto e gli atarur evitarono di inferire su una verità nascosta tanto maldestramente.

– E come mai un... Cavaliere celeste– chiese lo storico con un accenno di indecisione sul nome di quel corpo che non aveva mai udito prima – viaggia come guardia personale di un commerciante otar? Ammesso che davvero di un commerciante otar si trattasse...–

Emoras-tindal sospirò:

– Si nascondeva. Avete visto le bende? Se non fossi stata avvertita prima della partenza di questo incontro, avrei chiesto perché non si era fatto curare. Se anche ci dobbiamo aspettare un'invasione di mostri dalla Malaterra non è il caso di allarmare tutti. Mi ha consegnato un

corno di argento rosso, Umolistar Ogartong, destinato ad annunciare l'inizio delle più grandi battaglie. Fu usato anche durante le Guerre dei Draghi...–

A quel punto i bambini più grandi iniziarono a urlare di poterlo vedere e solo con un certo numero di poderose sculacciate gli anziani riuscirono a riportarli all'ordine.

Il corno non fu mostrato, ma quasi tutti andarono a dormire con l'impressione di fare qualcosa di straordinario.

Coloro che invece rimasero immuni a quel senso di meraviglia e importanza furono Emoras-tindal e il suo tenace spasimante, Ozitarn, che approfittava di ogni momento di calma e distrazione per avvicinarsi a lei e accarezzarla, imboccarla, porgerle da bere o fare commenti sulla sua bellezza.

Ma anche Aessin e Ulielvan, che quel mattino mentre gli ataman parlavano avevano iniziato un bacio che finirono di darsi soltanto a notte inoltrata, erano troppo presi dal loro reciproco desiderio per pensare a qualsiasi altra cosa.

– Approffitterai di nuovo della Legge della palpebra aperta?– chiese Ulielvan appena si furono appartati.

– Quella Legge è stata creata per questo.– rispose Aessin sorridendo.

3.4 la presenza del gatto

Quando i Monti Rossi furono abbastanza vicini, gli atarur videro che il Grande Muro li costeggiava per un po', quindi si inerpicava sul bordo di uno strapiombo in cima al quale erano visibili alcune costruzioni. Il muro continuava poi attraverso una gola che si perdeva nel vapore di una grossa nuvola bianca, mentre tutto intorno le montagne rosse e marroni, ricche alle pendici di vegetazione che scompariva rapidamente, si innalzavano aguzze.

Dall'altro lato dello strapiombo una sottile striscia appena più chiara segnava la strada verso il grappolo di case alcune centinaia di metri sopra di loro.

Emoras-tindal tese il braccio e indicando le case disse:

– Ecco Terraspaccata. Per entrare nella Malaterra dobbiamo passare da là.– Gli arcieri più giovani fischiarono vedendo la strada che si arrampicava, mentre Aldamir imitò il gesto del Cavaliere indicando un punto un po' discosto, e chiese:

– E cos'è quello?–

Emoras-tindal strinse gli occhi, cercando di vedere ciò che l'arciere indicava, mentre alle sue spalle Ozitarn diceva con un tono rassegnato:

– Rinuncia, mia bella guerriera: Aldamir vede le cose un giorno prima di tutti gli altri.–

Emoras-tindal si impuntò nel voler vedere quel che l'atarur con la vista migliore della tribù aveva indicato.

– Dov'è? Come è fatto? Ma si muove o rimane fermo? Non lo vedo, sei sicura di quello che dici?– chiese senza troppo aspettare le risposte.

– Vicino a quel picco, appena sotto la nuvola... È... Potrebbe essere un animale, ma ha qualcosa di strano, come una grossa gobba scura... No, si muove, si muove...– erano le risposte. Lo scambio durò per qualche minuto, fino a quando Aessin non disse:

– Ti prego, Cavaliere, se è importante lo incontreremo una volta giunti a Terraspaccata.–

Il Cavaliere sbuffò:

– Affanculo, probabilmente è solo un osteram in groppa alla sua capra di montagna, ma mi dà fastidio non riuscire a vederlo.–

– Capra di montagna?– chiese Adeomar – Ma gli osteram non sono Ossa Spesse?–

Emoras-tindal non diede peso alla propria risposta:

– Le capre degli osteram sono belle carnose.–

Anche se ebbe il piacevole effetto di far sospendere la faticosa alternanza che Aessin aveva imposto agli arcieri fino ai piedi della montagna, la salita fu dura: avevano iniziato con un passo lento e regolare, ma abbastanza in fretta i bambini, i carretti e le asperità del terreno iniziarono a corrodere quella regolarità e a un terzo del percorso si trovarono sparpagliati lungo una cinquantina di pertiche a correre o a fermarsi per aspettare, tornare indietro a sollevare un carro o caricarsi a spalle un bambino troppo stanco.

Procedendo lenti erano saliti per tutto il giorno, si sentivano esausti e decisero di accamparsi e di accendere un fuoco. Sentirono il rumore degli zoccoli sulla roccia poco dopo, e una capra di montagna – alta al garrese quanto un atarur – con il suo cavaliere comparvero una dozzina di pertiche a monte dell'accampamento.

L'osteram, glabro, con il petto scoperto e uno sguardo ferino, non si teneva in alcun modo all'animale: aveva infatti impegnate le mani per suonare una piccola armonica di legno e metallo. Uno strumento costoso e raffinato nelle mani di un osteram.

Prima di parlare l'osteram penetrò al centro dell'accampamento, verso il Cavaliere, e aspettò di finire l'esecuzione del pezzo, anche se la musica si sentiva appena pure a poca distanza:

– Questo non è un buon posto per accamparsi. Questa notte piovierà, ma se mi offrite un pasto caldo vi porto in una piccola spelonca fuori sentiero nella quale sarete asciutti.–

L'atarur ci pensò un po' su, poi contrattò:

– A patto che domani ci guidi per tornare sul sentiero: inizia a fare buio e non sono sicura che sapremmo altrimenti trovare la strada.–

L'osteram rispose soltanto:

– Io mi alzo all'alba.– E avuto un cenno d'assenso dal Cavaliere fece voltare la capra e s'incamminò fuori dal sentiero, riprendendo a suonare.

Gli atarur dovettero smontare in fretta quel poco che avevano iniziato a disporre in previsione della cena e poi rincorrere l'osteram, che continuò comunque a tenersi a una certa distanza.

Pure quando montarono il campo seguendo le sue indicazioni e durante la cena, dopo aver liberato la capra, l'osteram rimase in disparte, sulla soglia della spelonca. Tuttavia, nonostante l'atteggiamento scostante della loro guida, il prezzo pagato non era stato caro: la notte piovve abbondantemente, al riparo, non si bagnarono neppure i carretti.

La mattina dopo l'osteram mostrò loro una fonte alla quale lavarsi e bere; si bagnò la faccia, attese che tornasse la sua capra e quando, un'ora più tardi, il campo era stato smontato (in tutta fretta e senza colazione per gli arcieri), la guida li riportò sul sentiero e li abbandonò proseguendo verso valle.

Il villaggio di Terraspaccata li affascinò: le case di pietra rosa sembravano ammassate una sull'altra, ogni agglomerato si concludeva in cima con un comignolo mentre alla base dei corridoi coperti lo univano agli altri agglomerati.

Non c'erano strade visibili sulla superficie degli agglomerati, ma anche dalla salita gli atarur riuscirono a individuare dei percorsi che, passando di fronte alla porta di una abitazione, alla finestra di un'altra, proseguendo dietro i panni stesi ad asciugare di una terza e su per la scala a pioli appoggiata alla parete di un'altra casa ancora, potevano portare dalla parte opposta dell'agglomerato.

Uno degli agglomerati sembrava incastonato dove i lembi dello strapiombo si univano, e alcuni piani dell'edificio erano sospesi sul vuoto; il piano più in basso si allungava con un ponte di legno fino al bordo di pietra opposto a quello nel quale si trovavano gli atarur: dal punto in cui tale ponte toccava la pietra potevano vedere una scalinata che raggiungeva il corridoio superiore del Grande Muro.

Il primo edificio che incontrarono sul loro cammino, al termine di un tratto di strada particolarmente ripido, fu una piccola torre di pietra, grigia come la strada che controllava, unita al

resto del villaggio da un corridoio coperto. La loro comparsa fu annunciata dal suono allarmante di una campana.

– Brutto segno.– commentò grave Emoras-tindal.

– Perché?– domandò Ozitarn. Fu la guida di morte a rispondere:

– Perché la sentinella che si trovava in quel posto di guardia ha deciso che siamo ospiti speciali.–

– Magari,– intervenne Ulielvan – hanno messo di guardia un bambino, ordinandogli di suonare la campana non appena avvistati stranieri.–

Emoras-tindal sorrise:

– Hai ragione: sono troppo abituata alla diffidenza. Sarà certamente così.–

E invece sulla soglia della guardina non c'erano bambini, ma solo un robusto otir ben armato e una ananar dai capelli fulvi armata ancora meglio.

Il Cavaliere e la guida di morte si scambiarono un'occhiata, l'atarur fece segno al resto della tribù di rimanere ad aspettare e, insieme alla regina, avanzarono verso i primi due abitanti di Terraspaccata.

Nonostante una grossa nuvola candida stazionasse immobile a monte del villaggio, batteva potente il sole, e il calore era mitigato solo da un freddo vento montano, non troppo forte e discontinuo.

Da vicino si resero conto che non mancava vegetazione soprattutto tra i complessi abitativi, dove gli abitanti del villaggio mantenevano dei ricchi orticelli, anche se la maggiore fonte di sostentamento della comunità dovevano essere gli allevamenti di pecore, delle quali iniziarono ben presto a udire il belato.

La donna ananar, che indossava una corazza di cuoio borchiato e faceva mostra di una spada lunga quanto il suo avambraccio e larga il doppio, vide il tatuaggio quadrato di Emoras-tindal e li salutò mostrando il palmo della mano:

– Venite pure, abbiamo raramente ospiti, anche se pare che in questo periodo anche il nostro isolato villaggio interessi a qualcuno.–

Il Cavaliere rise:

– Siamo di passaggio. Pensavamo di fermarci un po' per prendere fiato, ma dobbiamo raggiungere le Montagne-Miraggio.–

L'ananar sollevò un sopracciglio:

– Che combinazione: qualche giorno fa un ataman con il volto fasciato e un otar provenivano proprio da là. Ma venite, venite pure.– E gli voltò le spalle incamminandosi.

La regina rimase un po' sorpresa dalla mancanza di presentazione, ma suppose che la presenza di un Cavaliere di Frangionda fosse una presentazione sufficiente, e che anzi non domandare nulla riguardo alla compagnia del Cavaliere fosse una cortesia.

La guida di morte fece cenno agli atarur di seguirli attraverso la porta della torre e poi lungo il corridoio coperto. Ozitarn fece uno scatto portandosi al fianco di Emoras-tindal.

L'ananar, camminando, iniziò a spiegare:

– Abbiamo due osterie, ma una soltanto è abbastanza grande e accogliente per voi, vi condurrò a quella. Nell'altra, inoltre, si servono soprattutto bevande locali, che di solito sono disgustose al palato straniero, anche se, richiedendole, vi verranno fornite anche nella locanda alla quale vi sto conducendo.– Poi tacque.

Il Cavaliere chiese:

– Dovreste essere stati informati del pericolo dei mostri della Malaterra. Avete qualcosa di strano da segnalare?–

Senza voltarsi l'ananar rispose:

– No, assolutamente nulla.–

La locanda alla quale vennero condotti era nell'agglomerato più vicino alle strade che conducevano a valle e a monte di Terraspaccata.

Entrandovi, furono istruiti riguardo al motivo per cui le case erano raggruppate in quel modo: al centro e alla base di ogni complesso erano presenti la caldaia e alcune aree comuni, come la fonte, dei magazzini, un'armeria, i bagni, una stalla e una grande sala nella quale, in quel momento, stava giocando una ventina di bambini tra i cinque e i dieci anni.

I carri degli atarur furono lasciati in un magazzino e gli ospiti furono fatti spogliare e condotti in una grande aula di pietra piena di vapore, nella quale entrarono nudi (Ozitar si profuse in eccessive lodi sulla bellezza di Emoras-tindal). Il vapore usciva da una piccola fenditura nel pavimento e un'altra ananar – che si era presentata non appena li aveva visti e che pareva molto divertita all'idea di trovarsi vicino a una regina – con dovizia di inutili dettagli tecnici spiegò loro durante la sauna che quello era uno sbocco secondario, e che quello principale veniva usato per tenere calde le case d'inverno, per fare dei lavori o cucinare.

Dopo la sauna vennero condotti alle stanze, per prepararsi per la cena, che si svolse nella locanda e fu abbondante ma li lasciò insoddisfatti: vennero serviti soltanto verdura bollita e scondita e, soprattutto, furono lasciati soli, con l'eccezione di un otir mingherlino che portava vassoi di gran lunga più grossi e pesanti di lui, mentre gli atarur avevano sperato di poter scambiare qualche parola con degli sconosciuti.

– Vieni con me?– chiese Emoras-tindal ad Ozitar dopo cena. Alcuni arcieri si scambiarono sguardi divertiti e la donna ananar, che aveva fatto loro da guida durante la sauna e che era venuta a riprenderli al termine della cena, esclamò:

– Il letto del Cavaliere non sarà sufficiente per accogliere anche l'otir: dormirete scomodi!–

E con un sorriso Emoras-tindal rispose:

– Ma noi non intendiamo affatto dormire!– Aessin si domandò ancora una volta se quella di parlare di rotolamenti in pubblico fosse un'abitudine delle Terre Civilizzate o soltanto del Cavaliere. Tra razze diverse, per di più.

Il primo ad entrare nella stanza fu Ozitar ed Emoras-tindal ebbe appena il tempo di congedare frettolosamente la loro guida e di voltarsi che vide l'arciere atarur nudo, con la freccia incoccata e l'arco teso.

– Scordatelo.– disse – Non siamo qui per questo.– aggiunse. Lo sguardo malizioso di Ozitar si spense immediatamente:

– Ma... come... hai detto...–

Emoras-tindal si piegò verso di lui:

– L'ananar che ci ha accolti alla torre di guardia si è premurata un po' troppo insistentemente di tenerci lontani dall'altra locanda.–

Ozitar corrugò la fronte:

– Vuoi che andiamo a spiare?–

Il Cavaliere rise:

– Sono una ataman e per di più un Cavaliere di Frangionda: io *non so* spiare. Piuttosto, andiamo lì a bere qualche disgustosa bevanda locale...– e lo guardò maliziosa.

Uscirono di soppiatto, mentre alle loro spalle le lanterne venivano spente e gli atarur vivevano per la prima volta dopo tanto tempo il confortante senso di isolamento che dà una stanza tutta per sé.

Prima di coricarsi, Aessin si soffermò con lo sguardo sui vari piani di camminamenti fuori dalla finestra della camera di Ulielvan e vide l'ataman e il suo arciere allontanarsi senza dare nell'occhio. Il Cavaliere, alcuni piani più sotto, si voltò e vide un'ombra nella cornice della finestra, quindi fece un gesto di saluto; Aessin rispose al saluto e si voltò verso la sua amante, cercando di non pensare a cosa intendessero fare là fuori.

Emoras-tindal e Ozitarn camminavano come si cammina di solito quando non si ha una meta precisa e in effetti, finché non si decisero a fermare un ananar sporco di cenere che stava tornando a casa e a chiedergli informazioni, non ebbero una precisa idea di dove potesse trovarsi la seconda locanda.

La seconda locanda era la sala comune del complesso sospeso sullo strapiombo, dalle cui larghissime finestre si poteva vedere la Valle dei Guardiani, scura e punteggiata dalle luci lontane di qualche insediamento, e poi, appena sotto il cielo, la striscia sottile del mare, sul quale si rifletteva la luce dorata della luna.

Entrambi gli stranieri rimasero a bocca aperta, mentre gli sguardi ostili o sorpresi degli altri avventori non li abbandonarono per un momento.

A parte la vista stupenda, la sala comune non aveva nulla di eccezionale: le lanterne dai vetri opachi lasciavano la stanza in penombra e i boccali erano sporchi, qualcosa scrocchiava sotto i loro sandali e si percepiva un vago odore di animale bagnato.

Appena entrati il vociare continuo che avevano sentito dall'esterno si era fermato e non era ripreso neppure quando avevano fatto uno svogliato cenno di saluto. Videro che la locanda era disposta su due piani e decisero di scendere a quello inferiore, che doveva essere quello sospeso sul vuoto che avevano visto salendo, dal quale era possibile accedere al Grande Muro.

Alcuni sguardi allarmati tra gli avventori li incoraggiarono: se quella gente nascondeva qualcosa, scendendo le scale di legno vi sarebbero andati molto vicino. E d'altronde se anche gli abitanti di Terraspaccata non avessero voluto lasciarli scendere, negare loro l'accesso sarebbe equivalso ad invitarli con insistenza: era risaputo che ai Cavalieri di Frangionda veniva insegnato proprio a desistere il meno possibile.

Il piano di sotto, a parte una vista mozzafiato, non parve serbare alcun misterioso segreto: anche là una ventina di persone, alcune in piedi e altre sedute ai tavoli rotondi, bevevano dai grossi boccali e chiacchieravano.

Un tavolo era rimasto vuoto, stranamente, perché, come Emoras-tindal ebbe modo di notare, almeno tre persone erano in piedi proprio lì a fianco.

Arciere e Cavaliere si diressero al tavolo e, afferrando lo schienale della sedia, Emoras-tindal notò che vi era seduto un gigantesco gatto tigrato, con due occhi verdi che lo fissavano. Non vi fece caso: alzò la sedia e la scrollò facendo scendere il gatto indispettito. Appena seduta si rese conto di essere al centro dell'attenzione: gli altri avventori la fissavano, alcuni con la mano già appoggiata all'impugnatura della spada o del coltello.

Anche Ozitarn si rese conto di quella improvvisa attenzione, quindi, chiedendosi cosa avesse potuto fare la sua compagna di tanto sbagliato da attirare ogni occhiata nemica della sala, si sorse a guardare per terra. E vide il gatto. E il gatto vide lui. E gonfiò il pelo e soffiò:

– ATARUR!–

Ozitarn estrasse un pugnale e con uno scatto imprevedibile lo piantò nella scatola cranica del gatto.

L'attesa ostile nella stanza si trasformò in una allibita paralisi, come se nessuno fosse più in grado di fare alcunché.

Il felino continuò a tenere il suo sguardo fisso, carico d'odio, e le gengive scoperte finché l'atarur non estrasse la lama e la usò per chiudergli gli occhi, poi pulì il pugnale nella pelliccia del gatto e lo rinfoderò, si sedette e spiegò al Cavaliere che lo fissava stupita:

– Era un mostro della Malaterra. Non doveva trovarsi qui fuori.– fece una pausa di riflessione, quindi riprese a spiegare – Se non li uccidi con un colpo alla testa poi si trasformano in grossi gatti temibili in battaglia. Non so come sia riuscito ad uscire, comunque ci conosceva ed era stato avvertito: se l'avessimo rivisto l'avremmo ammazzato.–

Emoras-tindal fece un cenno d'assenso con il capo, poi disse:

– C'è proprio una bella vista, da qui.– indicando con il mento il vuoto e la notte oltre le grandi finestre a meno di due pertiche da loro.

Nient'altro si muoveva, nella stanza.

Ozitaru si sedette. Aspettarono un poco, guardandosi l'un l'altro, poi la donna disse:

– Mi sa che bisogna andare al banco a ordinare.– L'arciere si alzò senza proferire parola e fece le scale tre gradini alla volta.

Al piano di sopra stagnava la medesima atmosfera di nervosa immobilità, che Ozitaru ignorò.

– Due disgustose bevande locali.– ordinò alla prima persona che vide al di là del banco.

Era un otir con il doppio mento e due lunghi baffi unti che scendevano fino alle clavicole, indossava un grembiule marrone. Non si mosse neppure lui.

– Mi devo servire da solo?– chiese seccato l'atarur.

L'otir al banco gli rispose, incesplicando nelle parole:

– Cosa... cosa è successo di sotto?–

Ozitaru fece spallucce:

– Ho accoppiato il gatto.–

– Aveva un prigioniero.– disse qualcuno, alle sue spalle, con il tono di falso coraggio che ha chi cerca di incitare al linciaggio.

– Coosa?– chiese incredulo Ozitaru.

– Ha rapito una settimana fa il vecchio Azebedan e ha detto che lo avrebbe ucciso se non avessimo fatto quel che voleva... adesso... non scopriremo più dove è nascosto!–

L'arciere scoppiò a ridere:

– Andiamo!– esclamò – Era un gatto! Un gatto! I gatti non sono in grado di fare cose del genere. Probabilmente questo vecchio è morto di vecchiaia e lui l'ha scoperto prima di voi. Qualcuno è andato a controllare che non sia stecchito nella propria casa?–

L'espressione stupita di tutti i presenti rivelò che no, nessuno era andato. Prima che Ozitaru potesse aggiungere qualcosa un ragazzino corse fuori dalla locanda, mentre l'atarur lasciava scorrere il proprio sguardo divertito sugli abitanti di Terraspaccata.

– Fatemi un po' capire: quel gatto si presenta da voi e vi dice di aver rapito uno dei vostri... E nessuno controlla?–

Un'altra voce di origine sconosciuta tentò un'improbabile giustificazione:

– Avevamo combattuto con quel gatto: quando si trasformava diventava forte. Era... *credibile*.–

– Credibile? Credibile?– rimproverò Ozitaru. In quel mentre, sopraggiunse Emoras-tindal, la quale, con voce irritata, chiese:

– Arriva la mia bevanda disgustosa?–

Ma gli abitanti di Terraspaccata erano troppo sulle spine per poter decidere come agire e furono solo la comparsa del ragazzo nella cornice della porta d'ingresso e le sue parole che risolsero quell'incertezza:

– Lo straniero ha ragione.–

Nel generale cascar di mascelle Ozitaru volle ancora precisare:

– È ovvio: ho detto che un gatto non è in grado di rapire qualcuno, non che non è in grado di prendere per il naso dei montanari.– E aggiunse: – E adesso ci terrei proprio a bere la mia disgustosa bevanda locale.–

Ma la bevanda, un fortissimo estratto alcolico di erbe montane, si rivelò tutt'altro che disgustosa e la sera, una volta smascherato l'inganno del gatto e sciolti gli ultimi dubbi di tutti i presenti, si concluse con una sbronza colossale.

La mattina seguente Emoras-tindal uscì radiosa dalla porta della camera portandosi dietro le ultime parole rivolte ad Ozitaru, che tutti quelli che si trovavano nel corridoio udirono:

– ...mi sono accorta di niente. Ho dormito benissimo!–

Qualcuno ridacchiò, soprattutto alcune donne, ma fu solo lungo il corridoio che li avrebbe condotti nel refettorio che Aessin li avvicinò e formulò una domanda diretta, quantunque non esplicita:

– Allora?– chiese.

– Tutto a posto.– rispose Emoras-tindal con fermezza – Qui non c'è da preoccuparsi: possiamo rientrare subito nella Malaterra, anche se ieri sera ho scoperto che il posto migliore per trovare le Montagne-Miraggio è ancora un po' più a monte di qua: ci siamo fatti spiegare la strada.–

Dietro la sorridente ataman, Ozitarn aveva una pessima cera: pallido, occhi rossi e uno sguardo che lasciava intuire sia la nausea che il mal di testa che lo affliggevano.

Il giovane Etoian dai tatuaggi geometrici, prima di vederlo in faccia, lo raggiunse alle spalle e disse:

– La tua tipa era in fregola ieri sera eh?–

Ozitarn si voltò e con l'alito peggiore che avesse mai avuto rispose:

– Ma vai a cagare!–

3.5 attraverso le montagne

Dopo aver lasciato Terraspaccata e i suoi ingenui abitanti, avevano continuato a seguire, talvolta più da vicino altre volte da lontano, il percorso del Grande Muro attraverso i Monti Rossi, aspettando di raggiungere quell'accesso dal quale sarebbe stato possibile vedere anche una buona strada per le Montagne-Miraggio.

I Monti Rossi non erano alti, ma aguzzi, e nelle gole più elevate giacevano banchi di spessissima nebbia che rallentava la loro marcia già lenta all'esasperazione. Dopo circa quattro giorni videro sia le Montagne-Miraggio che un accesso al Grande Muro e l'avvistamento impresse nuova energia nelle loro gambe.

Lungo il percorso non trovarono alcun villaggio, ma in compenso il dio del tempo atmosferico fu clemente con loro.

Le montagne erano lì, potevano vederle benissimo e il sentiero per raggiungerle era chiaro nelle loro menti; la sensazione di avere di nuovo uno scopo diverso dalla sopravvivenza e il pensiero di tornare a vivere da qualche parte erano piacevoli.

Stavano camminando e scherzando allegramente lungo un sentiero; alla loro destra si estendeva fino alla vetta una pietraia, a sinistra, al di là di un ruscelletto che serpeggiava in mezzo a un nastro di prato, si estendeva su verso la punta della montagna un bosco di conifere verde scuro, punteggiato qua e là degli stessi grandi massi grigi e rosa che popolavano la pietraia.

Di fronte agli atatur il sentiero scompariva dietro un grande sasso abbracciato da un esercito di pietre.

Soffiava un forte vento che li colpiva alle spalle e li superava, profumato; Aessin camminava davanti a tutti, osservando i colori delle Terre Civilizzate e considerando quanto fossero simili e al tempo stesso diversi da quelli della Malaterra, ma in un modo difficile da descrivere. Ilaril raccolse una viola (ecco, sempre una viola, dello stesso tipo di quelle della Malaterra, eppure diversa, più brillante, forse) e la porse ad Atalcol, che la teneva per mano.

Dietro di loro la guida di morte poteva udire Emoras-tindal che spiegava ad Ozitarn l'armonia e l'efficacia di una buona esecuzione del triplice colpo dello stile della faina. Una danza di sguardi, maliziosi e divertiti, accompagnava la spiegazione.

Dietro il Cavaliere e l'arciere stavano gli altri arcieri, i carretti, la regina e gli anziani con i bambini.

Il cielo era azzurro, e un arcipelago di isole grigie, slabbrate, orlate di bianco nascondevano il sole di mezzogiorno sopra la tribù degli atarur alla ricerca di qualcosa che non sapevano ancora cosa potesse essere.

A un tratto si udirono dei versi sconcertanti. Parole, come quelle che si riesce a cogliere appena dopo che si è placato il vento, perché prima il vento le portava lontane.

Gli atarur si guardarono l'un l'altro, chiedendosi chi urlasse così sguaiatamente in montagna. Ebbero subito risposta: un drappello di circa venti lupi. Aessin sentì rizzarsi i capelli sulla nuca: era dalla Festa degli Archi Nuovi che non ne vedeva così tanti tutti insieme.

Se quell'incontro si fosse svolto nella Malaterra le condizioni di partenza sarebbero state diverse: la guida di morte avrebbe disposto con un gesto silenzioso i suoi arcieri tutt'intorno e i lupi sarebbero forse stati uccisi dalle loro frecce senza perdite.

E se si fosse svolto di notte, ora che lo sapevano, avrebbero avuto a disposizione il fuoco, per combattere. Almeno lo avrebbe avuto Emoras-tindal. Ma i lupi parevano dotati del dono di imporre le loro condizioni di battaglia e il branco e la tribù si scoprirono reciprocamente quando erano troppo vicini per qualsiasi tecnica.

Si trattava ancora dei lupi grossi che avevano visto fuori dalla Malaterra.

Aessin incoccò una freccia, fischiando la ritirata degli anziani e della regina, che arretrarono coperti da meno di una decina di arcieri giovani. I carri furono abbandonati istantaneamente.

Ozitaru estrasse due coltelli sottili e si acquattò nella posizione dello stile della faina che Emoras-tindal gli aveva insegnato; la guida di morte vide intorno a sé con la coda dell'occhio torreggiare Olomart, Atalcol e Ilaril appoggiarsi spalla contro spalla, Ulielvan che incoccava; lasciò la corda dell'arco e non attese di vedere che effetto avesse avuto, perché i lupi stavano caricando.

Un attimo prima che i lupi ringhianti giungessero a portata di coltello, Emoras-tindal superò gli arcieri portandosi un passo oltre la linea degli atarur. L'impatto fu tremendo: il Cavaliere di Frangionda stava ancora assumendo la posizione di attacco che tre lupi gli furono addosso con i coltelli. Aessin ebbe ancora il tempo di vedere il colpo sferrato dal Cavaliere e pezzi sparsi di lupo volare in alto, mentre lasciava cadere a terra il proprio arco ed estraeva il coltello, poi fu impegnato con due lupi.

In assenza di fuoco e di qualche non atarur che lo maneggiasse, dovevano chiudere i lupi tra sé e gli arcieri giovani che proteggevano la tribù, e tenerli fermi il tempo necessario a morire. Aessin schivò un colpo obliquo ma sentì la lama del secondo lupo lacerargli un gluteo; per un attimo il dolore lo lasciò senza fiato poi si accasciò a terra, rotolando, e con il proprio coltello recise un tendine, sentì uggolare sopra di lui e continuò a rotolare mentre il secondo lupo tentava di calpestarlo. Si bloccò supino, contro la schiena una scomoda pietra appuntita, con il coltello puntato laddove pensava che sarebbe arrivata la zampa del lupo, e quando percepì lo sfregamento della lama contro le falangi abbandonò il coltello dov'era piantato e fece un ultimo mezzo giro per alzarsi in piedi.

Finalmente ebbe modo di vedere cosa succedeva: Emoras-tindal procedeva falciando i nemici, con lunghi colpi obliqui che facevano venire alla mente possenti ali intente a spazzare via qualche insetto, ma gli altri arcieri erano nei guai.

Aessin fischiò l'ordine ai giovani di tirare verso destra, e una decina di frecce liberarono Ozitaru da tre lupi che inarcarono la schiena furibondi. La guida di morte estrasse il secondo coltello e ignorando il dolore si lanciò sui lupi feriti che aveva affrontato prima, sgozzando e squartando. Presto Ozitaru fu con lui, la guida gli indicò gli altri feriti, mostrando come sfruttare i movimenti dei lupi per allargare gli squarci, e si avvicinò al proprio arco.

Gli anziani, i bambini e i giovani arcieri continuavano a spostarsi e a tirare dove vedevano migliori opportunità di colpire. Aessin modulò un fischio che guidò la loro mira verso il Cavaliere, intorno al quale si stavano concentrando i lupi.

Ulielvan chiamò aiuto, e Atalcol si lanciò col coltello contro la schiena di uno dei due lupi che la stavano attaccando.

Improvvisamente i lupi che avevano tenuto impegnato il cavaliere si allontanarono da lui, obbedendo a un segnale segreto, e di fronte ad Emoras-tindal si parò un lupo molto grosso, coperto da un giaco di pelle, che gli atarur non avevano visto prima.

Aessin non si lasciò distrarre dal nuovo venuto, e appena si rese conto del fatto che gli altri lupi si dirigevano rapidi verso la tribù fischiò una ritirata urgente. Tutti gli arcieri iniziarono a tirare verso i lupi che stavano per travolgere i giovani arcieri.

Le schiene e i petti dei lupi si riempirono di frecce, ma i mostri accennarono appena a rallentare; Aessin afferrò il proprio arco e la faretra abbandonati a terra e mentre incoccava vide Ozitarn raggiungere alle spalle un lupo e Ilaril tendere il braccio armato in un'ipotesi di difesa. Il coltello di Ilaril fu spazzato via, ma prima che il secondo pugnale del lupo giungesse a destinazione, la prima freccia di Aessin attraversò il polso del nemico. La seconda freccia colpì la gola, la terza si piantò nel cranio con un rumore sordo.

Continuò a tirare e tirare, aprendo gole e bucando teste: aveva imparato che per essere guide di morte nessun colpo deve andare sprecato su bersagli meno che mortali e ciononostante i lupi non morivano; rallentavano, al limite si fermavano per cercarlo con lo sguardo, uno ululò prima che una freccia gli sfondasse il palato, ma rimanevano in piedi.

Il dolore iniziò ad avere la meglio, Aessin si fermò per un attimo e dovette sembrare che barcollasse, perché i tre lupi che ancora minacciavano gli arcieri giovani lo videro indebolito e si lanciarono verso di lui, rinunciando ad assediare la tribù.

Mentre salivano la china, gli altri arcieri continuarono a tirare contro le loro schiene, senza ottenere effetti. Sulla piega del sentiero Emoras-tindal aveva concluso il proprio scontro con il lupo più forte che avesse mai incontrato. Gli mozzò la testa e la lanciò verso le gambe di uno dei tre lupi che correvano verso Aessin. Ai piedi del Cavaliere giacevano otto cadaveri.

Aessin incoccò e tirò centrando l'occhio di uno degli aggressori, che sbandò e finì addosso a un compare. A pochi palmi di distanza rimbalzò su una pietra la testa di un lupo; rabbiosa per il colpo mancato risuonò l'imprecazione del Cavaliere. I due lupi caduti furono raggiunti da un'impressionante salva di frecce.

L'ultimo nemico balzò verso la guida di morte e, quando questi si abbassò schivandolo, ne approfittò per allontanarsi rapidamente fra le grandi rocce.

Aessin avrebbe voluto urlare di non lasciarlo vivo, che era pericoloso, ma il dolore e il sangue perduto lo privarono di forze, diventò tutto bianco e svenne.

– Bel combattimento, guida di morte, ma ti facevo più cazzuto nel corpo a corpo!– esclamò il Cavaliere ridendo. Era lercia del sangue dei lupi e Aessin impiegò alcuni secondi a capire dove si trovava.

Era prono, sdraiato, qualcuno armeggiava con il suo deretano scoperto, pungendolo.

– Hai visto? Hanno tentato di aprirti un altro buco del culo!– rise Emoras-tindal.

Aessin attese pazientemente la fine della tortura (la cucitura risultò tuttavia meno dolorosa della medicazione), poi chiamò Uranulf e si fece raccontare cos'era successo.

Quando era svenuto lo scontro era concluso: gli arcieri avevano rallentato con le loro frecce il lupo sopravvissuto abbastanza perché Ozitarn potesse raggiungerlo e decapitarlo. Lui era quello ferito peggio; poche altre ferite si contavano in seno alla tribù e diverse altre sul corpo di Emoras-tindal, la quale però godeva di un infermiere personale che le puliva con l'attenzione di un innamorato ogni ferita, la medicava con abbondanti dosi di unguento di Settimo Lungomuro e tentava di fasciarla perché le ferite non si sporcassero.

Trovarono in una macchia di conifere un buon posto asciutto e riparato dal vento e dagli sguardi indiscreti, dove decisero di accamparsi.

3.6 una sconvolgente scoperta

Il mattino dopo Aessin zoppicò fino ai cadaveri dei lupi, lottando contro il disgusto che suscitavano in lui.

Eccetto che in combattimento, era la prima volta che vi si avvicinava tanto, ma aveva bisogno di guardarli in faccia, con quell'espressione che hanno i morti, di immobile pace, ma come se da un momento all'altro potessero svegliarsi. Voleva vederli bene, per una volta, alla luce del sole.

Il tempo volgeva al peggio: quella mattina il cielo era coperto e il soffitto plumbeo a un tiro d'arco di distanza dalle loro teste sembrava volesse schiacciarli. Non c'era vento e non c'erano rumori, i cadaveri dei lupi erano stati lasciati là dove la morte li aveva colti, perché Aessin aveva chiesto che così fosse fatto, rimandando al giorno successivo la loro cremazione.

La guida di morte impiegò una abbondante manciata di minuti per scendere: il taglio sulla natica era dolorosissimo. Un tatuatore avrebbe risolto tutto in pochissimo tempo, ma si era dovuto accontentare dei rimedi a disposizione della tribù e del contenuto di una fiala che gli aveva porto la sera prima Emoras-tindal.

Si avvicinò a un gruppo di tre cadaveri: un lupo sventrato, uno decapitato e uno al quale erano state tagliate la gola e i tendini delle cosce. Avevano perso tutto sommato poco sangue, ed erano – o sembravano – più piccoli di quel che gli era parso il giorno prima in battaglia.

Erano davvero bestiali, e da morti mostravano quella quiete che le bestie hanno quando sono tranquille. Ne fu sorpreso: si aspettava che ci fossero smorfie di dolore o cattiveria, ghigni, ringhi sui musi dei cadaveri, ma forse solo perché così gli era capitato di vedere con certi mostri della Malaterra.

Alle sue spalle alcuni anziani e alcuni arcieri erano venuti ad assistere alla sua ispezione, tenendosi a qualche pertica di distanza. Dopo un poco arrivarono anche Emoras-tindal e Ozitarn.

Avevano mani normali, da guerriero, e puzzavano come qualsiasi morto, di feci, urina e sangue.

A un certo punto dei segni sulla pelle di un lupo, sotto il pelo del petto, attirarono l'attenzione di Aessin. Vincendo il ribrezzo, e sfidando l'orrore degli anziani, spostò il pelo e seguì la linea grigia che disegnava sul petto del lupo... il Grande Muro. Sotto il pelo era stato disegnato il Grande Muro. *Era un tatuaggio.*

Freneticamente la guida di morte iniziò a spostare altri ciuffi di pelo ispido, scoprendo altre rappresentazioni, forme geometriche, piante, animali, montagne, addirittura alcuni simboli che interpretò come segni di scrittura.

Si spostò sui corpi degli altri lupi, e vide altri tatuaggi, eleganti e rozzi, fatti da diverse mani, ma tutti accomunati dallo stesso significato. Aessin sussurrò, fra sé e sé:

– Tatuatori...– e poi rivolto ai suoi cacciatori:

– Abbiamo sbagliato tutto. Ho sbagliato tutto. I lupi non sono figli della Malaterra, i lupi vengono da fuori, dalle Terre Civilizzate, e stanno tentando di *invadere* la Malaterra.–

Si alzò in piedi di scatto, voltandosi verso Emoras-tindal e la accusò:

– Tu lo sapevi.–

Il consiglio fu convocato d'urgenza. Aessin mise in fretta il resto della tribù al corrente di quanto appena scoperto e tutti tacquero meditando sulla novità.

La prima persona a parlare fu quella che aveva meno da pensare, perché per lei non c'era nulla di nuovo:

– Forse... – iniziò a dire Emoras-tindal, – è meglio che vi dica quello che so.– tutti si voltarono a guardarla.

– Come vi ho detto, dopo la vostra partenza da Arsamovar, io, mia sorella e il compagno di mia madre abbiamo subito un attacco da parte dei lupi. Dopo averli uccisi ho investigato un po'... be', avevo chiesto all'otar Asiilian di investigare per conto mio, ad ogni modo, ho scoperto

alcune cose. Sì, insomma, le ha scoperte Asiilian grazie alle sue amicizie alla nuova torre otir, che mi ha detto di portarvi i suoi saluti, e me le ha dette.

– A quanto pare nelle torri si vociferava già da tempo dei lupi. La scoperta principale consiste nel fatto che a parte l'assenza di stili di combattimento non è possibile distinguere i lupi da una qualsiasi altra razza: hanno tatuaggi e tatuatori, in genere rispettano il Codice di Frangionda, sono organizzati, hanno un nome: aruman, e hanno anche delle loro specifiche Tradizioni e Leggi.

– Un articolo della loro Legge, sappiamo, dice che la loro terra è la Malaterra; un altro articolo, che vi riguarda più da vicino, dice che non possono fare completamente ritorno alla loro terra se non muoiono prima tutti gli atarur. Non ho idea del motivo di questi due articoli, so che il secondo è in qualche modo connesso al Grande Muro, perché uno di loro se l'è fatto sfuggire, ma non abbiamo capito altro. Non so neanche cosa voglia dire *veramente*.

– Non so di più: vi ho nascosto tutto questo perché temevo che rivelandovelo avrei indotto reazioni... innaturali, mentre era importante scoprire qualcosa che probabilmente neppure voi conoscevate... Checcazzo, mi dispiace di avervi ingannati!–

Aessin si ricordò che la prima volta che aveva visto Emoras-tindal aveva provato immediatamente simpatia perché, aveva pensato, una persona con un linguaggio tanto schietto non poteva mentire. Che drammatico errore.

Eroven, che aspettava quest'occasione da diversi giorni ormai, decise di approfittare delle difese abbassate dell'ataman:

– Dicci del corno.–

Il Cavaliere sbuffò:

– Umolistar Ogartong è un oggetto di grande importanza, che viene conservato in una sala speciale dell'Accademia di Frangionda: fu fabbricato prima della Guerra degli Stregoni, poi perso e ritrovato. Si tratta del corno con il quale il santo Esus avocò tutti i combattenti della Prima Guerra dei Draghi.

– Sulla sua superficie è incisa una brevissima profezia, che secondo gli istarbrul risale proprio alla Guerra degli Stregoni... ve lo mostro, e se qualcuno di voi sa leggere...– Così dicendo si sfilò la borsa che teneva a tracolla e fissata alla vita con una cintura e l'aprì. Estrasse il panno che avvolgeva il corno e tutti si sporsero per vederlo bene: era rosso argentato, lucido, piccolo nelle mani dell'ataman e privo di decorazioni.

Non lo si sarebbe detto tanto antico, né tanto importante.

Eroven disse:

– Peccato che nessuno di noi sappia leggere. Non lo insegnano a voi Cavalieri, all'Accademia?–

Emoras-tindal fece spallucce, senza alzare gli occhi dal corno:

– Mai imparato. Ma posso recitarvela a memoria, la so:

fu la peste e fu la guerra degli uomini
 fu la maledizione e venne la prima regina
 fu la scoperta e venne il profeta
 fu l'Esercizio della Pazienza e fu la guerra
 fu la meraviglia e fu la divisione
 fu la pace e fu la città sommersa
 fu la nuova nascita e fu la follia
 fu la nuova guerra e fu la riunione

...ecco, è tutto.–

Eroven parlò:

– L'inizio è chiaro: la Guerra degli Stregoni e la Guerra dei Draghi, dopo non sono sicuro, e alcune cose forse si sono verificate solo nelle Terre Civilizzate.– Fece una pausa, poi chiese:

– La nuova nascita di cui parla questa... profezia, è quella dei lupi?–

Emoras-tindal fece un cenno d'assenso col capo:

– Secondo gli istarbrul di torre istarbrul sì. E secondo loro la vostra regina è... cazzo, non mi viene in mente... be', c'è una regina nella prima parte della profezia, dicono loro, ce ne dovrebbe essere una pure nella seconda. È la vostra.–

– Io?– domandò sorpresa la regina, che come tutti gli altri si era avvicinata a sbirciare il corno.

– Be', in effetti hanno litigato per un po', ma secondo alcuni è così. Per altri no. Il punto è che mi hanno dato il corno in attesa del gesto di follia: non appena lo vedrò devo suonare il corno.–

Eroven chiese:

– Ma le torri degli istarbrul e degli otar sono state ricostruite?–

Il Cavaliere parve preso di sorpresa:

– Credevo che lo sapeste, è una storia vecchia. Torre otar è stata ricostruita subito dopo, torre istarbrul no, ma gli istarbrul sono strani, e hanno deciso che la loro torre esiste lo stesso: si riuniscono sulle sue rovine periodicamente e si consultano discutendo le faccende della razza e di Inear.–

– Bene,– concluse Aessin – abbiamo molto a cui pensare. Non ci siamo accorti prima dei tatuaggi dei lupi perché all'inizio ne eravamo ancora troppo spaventati. E a Pietraquieta abbiamo avuto troppa fretta di bruciarli. Ora sappiamo la verità. O una parte di essa. Cosa dobbiamo fare, mia regina?–

Furono quasi tutti stupiti: per la prima volta la guida di morte aveva preso la parola durante un consiglio per parlare così tanto. La regina e Uranulf invece pensarono che forse la guida di morte iniziava a maturare, e a comportarsi davvero come il suo ruolo richiedeva.

– Torneremo nella Malaterra.– rispose la regina – Cercheremo le nostre cose, bruceremo i morti e scopriremo se qualcuno è sopravvissuto. E verremo qui, a rifugiarci nelle Montagne-Miraggio. Oppure organizzeremo una resistenza interna: alcuni mostri potrebbero essere abbastanza intelligenti da allearsi a noi. Deciderò strada facendo.–

Mentre si incamminavano, Eroven vide Uranulf scuro in volto, come se un grave peso gli schiacciasse l'anima:

– Che hai, vecchio mio?– gli chiese sottovoce.

La risposta, appena mormorata, lo inquietò:

– Si è parlato di grandi guerre e non mi chiedo chi le combatterà. E si è parlato di antiche leggende e profezie. Ma non abbiamo risposto a una domanda: se non è stato l'obelisco, chi ha creato i lupi?–

3.7 gli stivali Passo Lungo

Il giorno successivo, fuori dal Grande Muro, accampato con il suo seguito a mezza giornata di cammino dal punto dove avevano stimato dovesse trovarsi l'accesso alla Malaterra, incontrarono Senza Tatuaggi.

Era uno strano accampamento: il numero di ataman e il loro abbigliamento induceva a pensare che si trattasse di una postazione militare, ma le tende e i carretti erano disposti lungo la strada, sul lato del muro, senza alcuna logica difensiva.

Senza Tatuaggi uscì dalla sua tenda quando furono abbastanza vicini da poter essere raggiunti da una parola non urlata. Fino a quel momento tra gli ataman e gli ananar del campo e gli atarur non c'era stata nessuna forma di interazione, se non qualche occasionale frettoloso sguardo da una parte e una crescente curiosità dall'altra.

Vedere la pelle pallida e priva di segni dello stregone fece impressione a tutti gli atarur, e neppure Emoras-tindal fece eccezione, ma Senza Tatuaggi sorrideva, e nessuno ebbe paura.

Andò incontro alla guida di morte – e poi alla regina – e disse:

– Benvenuti.–

– Grazie.– rispose soltanto Aessin. La regina sorrise, ma si sentivano in terribile soggezione e anche quando lui fece un gesto invitandoli ad accomodarsi sul lato della strada opposto a quello delle tende e dei carretti continuarono a fissarlo.

Il loro ospite era incredibilmente giovane: da uno che compariva nelle Tradizioni che raccontavano del santo Esus ci si aspettava che avesse almeno i capelli bianchi e la pelle un po' stropicciata, e invece non dimostrava molti anni più della guida di morte.

Aveva il petto nudo e una gonna di lana, che faceva un paio di giri intorno alla vita e poi saliva sulla spalla sinistra: davanti e dietro una cintura di pelle teneva bloccata la gonna. Ai piedi indossava dei sandali con rifiniture metalliche simili a quelle dei due anelli che teneva intorno agli indici. Al collo abbondavano simboli e pendenti metallici, fra i quali Eroven notò una scheggia di metallo simile per forma e colore a quella che il Cavaliere celeste aveva mostrato a Emoras-tindal il giorno in cui avevano visto per la prima volta l'orizzonte frastagliato dei Monti Rossi.

Era stempiato ma i suoi capelli erano marroni come terra di bosco appena bagnata, e la sua barba, dello stesso colore, era lunga meno di un pollice. Era molto più peloso di qualsiasi altra persona avessero mai visto, ma meno di un lupo, con peli su tutto il petto e sulla schiena.

L'accampamento era in fermento: alcuni ananar parlavano fra loro e con ataman che venivano interpellati appositamente, poi scrivevano o disegnavano su grandi tomi di carta il risultato dei loro colloqui.

Altri si preoccupavano di cucinare, o di mantenere in buono stato le tende e l'equipaggiamento, o ancora badavano agli animali che avevano con loro: una capra da latte e alcuni grossi volatili incapaci di volare.

Quando si furono accomodati, Senza Tatuaggi chiese:

– È un po' che sono fuori dalle Terre Civilizzate. Volete raccontarmi quali novità non posso ignorare?–

Gli atarur si palleggiarono sguardi incerti, infine la regina disse:

– Si prepara una guerra.–

Senza Tatuaggi aggrottò le sopracciglia:

– Una guerra di che entità?–

In tutta risposta Emoras-tindal tirò fuori e porse allo stregone Umolistar Ogartong. Vedendo il corno di argento rosso Senza Tatuaggi fu sopraffatto da una forte nostalgia, e commentò:

– Quanti ricordi...– Ma poi si riprese, e domandò:

– Si è già verificato un atto di follia? E qualcosa di nuovo è già comparso su Inear?–

Prese la parola Emoras-tindal:

– Ci sono i lupi, che chiamano se stessi aruman. Sono una nuova razza, ma non sappiamo da dove possano provenire. La follia... non so, la sto ancora aspettando.–

Senza Tatuaggi lasciò scorrere lo sguardo sui volti degli atarur e, fra sé e sé più che rivolto a loro, disse:

– Ma noi ci siamo già incontrati, anche se non ricordo....– e aggiunse a voce più alta:

– Raccontatemi tutto, per cortesia.–

Quando la regina concluse il suo racconto, Senza Tatuaggi commentò:

– Quindi ancora manca la follia. Potrebbe succedere di nuovo, già, e ancora coi draghi...– Di nuovo il suo sguardo si velò, come se fosse in realtà a migliaia di pertiche di distanza; poi parve risvegliarsi da un sonno momentaneo – ...ma come si dice: la regina del mal di testa ha

la corona troppo stretta. Parliamo d'altro. Posso offrirvi in cambio del vostro racconto qualche altra storia? Qualche risposta?–

– Tu forse sai dirci perché i lupi non possono valicare in massa il Grande Muro prima di averci sterminati.– domandò Eroven.

Senza Tatuaggi ci pensò un po' su, bevve all'otre che portava a tracolla e rispose:

– Effettivamente, ho delle idee in merito. Ma se le mie supposizioni sono vere, allora non posso essere io a rivelarvele, e se invece sono false non è utile che vi metta al corrente di quelle supposizioni.–

Gli atarur si osservarono l'un l'altro, perplessi. Prese la parola Ulielvan:

– Scusa se mi permetto, ma almeno sai dirci perché i nostri numi non ci hanno avvertiti quando c'è stata la Festa degli Archi Nuovi?–

– C'è stata una guerra tra numi, e i nostri hanno perso, vero?– lo incalzò Atalcol.

Senza Tatuaggi si massaggiò il mento scuotendo il capo:

– No, lo escludo: i numi intervengono, se devono, a guerre già iniziate, ma non iniziano mai una guerra, e hanno compreso da molto tempo che fare la guerra tra simili è una sciocchezza, quindi non si dà il caso di una guerra tra numi che poi sfocia in una guerra tra persone. – E sentenziò, facendo sentire stupido Atalcol: – Le guerre di religione non esistono, se non per chi non vede dove davvero iniziano le guerre. Cioè, di solito, nei forzieri.– Prese fiato, scorrendo con lo sguardo sui volti degli atarur attenti, poi ricominciò:

– Ma la tua domanda è interessante. Posso immaginare solo tre possibilità per cui non siate stati avvertiti. La prima è che i numi con cui avete a che fare non vi riconoscano come loro protetti, anche se vivete con loro; è possibile, ma piuttosto improbabile. La seconda è che i numi, indifferenti ai destini individuali, non abbiano ritenuto significativa la minaccia di quelli che chiamate lupi, o la vostra scomparsa. Ma in un certo senso è una risposta simile alla precedente. La terza è che i numi della Malaterra dipendano strettamente dall'obelisco, in tal caso non hanno potuto avvertirvi perché la pietra nera non si rendeva conto dei lupi: essi non sono parte delle sette razze, e la pietra non li poteva vedere. Oppure, se è vero quel che voi credete, la pietra nera *non ha voluto* che voi sapeste. Ma rimango dell'idea che i numi siano tutto sommato indifferenti ai destini individuali, e che la pietra non faccia eccezione.–

Con un sospiro, concluse:

– E, ovviamente, potrebbe essere vera una di queste risposte, oppure due, o tutte e tre.–

– A proposito, sai perché i numi delle Terre Civilizzate non comunicano con i loro preti?– chiese lo storico.

– Ti stai ponendo la domanda sbagliata. La vera domanda è: perché i preti delle Terre Civilizzate non comunicano con i loro numi? O meglio: perché a un certo punto i preti hanno smesso di comunicare? È un discorso complicato, che ha a che fare con la fiducia.–

– Cosa intendi dire?– lo incalzò Ulielvan.

Senza Tatuaggi sorrise e senza smettere di massaggiarsi la barba rispose:

– I numi non chiedono spesso cose o favori in cambio del loro aiuto, ma perché si possa comunicare con loro è necessario qualcosa di difficile da spiegare, che è fiducia ma non lo è.– Sospirò:

– Ti racconto una Tradizione di un luogo molto, molto lontano.

– In quel lontano posto dominava un nume, e c'erano due istarbrul, un uomo e una donna. Questi due istarbrul erano stati abbandonati, e il nume li aveva allevati come figli, e li aveva sotto la sua protezione: essi non conoscevano la malattia o la sofferenza. Anche il tempo si era fermato per loro, e non invecchiavano. Ma non avevano mai avuto esperienza del male né dell'inganno: il nume li aveva entrambi nascosti nei frutti di un albero magico: l'albero della conoscenza del bene e del male.

– Il nume era buono, ma conosceva le persone, e aveva paura che se i suoi due figli avessero

conosciuto il male se ne sarebbero andati, perché il male è una strada che sembra facile. Quindi disse loro: potete fare tutto quello che volete, ma non mangiate dall'albero della conoscenza del bene e del male.

– E loro, che ignoravano il bene e il male, obbedivano come bambini ai quali si dice di non fare qualcosa che non capiscono.

– Un bel giorno un gatto, che il male lo conosceva, si infilò nel regno del nume e, vedendo gli istarbrul e vedendo l'albero, capì che ignoravano il bene e il male; quindi, per aiutarli, decise di renderli coscienti, cosicché potessero decidere dei loro destini.

– Allora si avvicinò loro e disse: “Perché non mangiate da quell'albero?”. “Nostro padre” replicò l'istarbrul “ha detto che se ne mangeremo conosceremo la morte”, e il gatto replicò: “Oh, questo è certamente vero: se mangerete i frutti di quell'albero crescerete, diventerete come vostro padre e potrete prendere le vostre decisioni. Davvero diventerete potenti. E conoscerete anche la morte.”

– Il gatto non mentì, sia ben chiaro, ma anche se l'avesse fatto i due istarbrul non se ne sarebbero accorti, perché non avevano mai avuto esperienza della menzogna e ignoravano cos'era il male. Dunque i due istarbrul si consultarono e decisero che, per sapere se era bene o male mangiare dall'albero della conoscenza del bene e del male, dovevano mangiare dall'albero della conoscenza del bene e del male.

– La loro scelta era perfettamente logica, ma anche paradossale, e il paradosso è il senso della fiducia di cui sto parlando: non si può fare a meno del pensiero per capire cosa fare; ma contemporaneamente si deve farne a meno per fare la cosa giusta.

– Prima ancora di cogliere il frutto, i loro occhi cambiarono colore e quando il nume li vide s'infuriò: “Ma come! Avete infranto l'unica regola che vi avevo dato!” tuonò. L'istarbrul, che ora sapeva cosa sono il bene e il male, provò ad argomentare: “Ma adesso sappiamo che avevi ragione! Quando prima sbagliavamo, non ce ne rendevamo conto, adesso sapremo capirlo. E capiremo *perché* ci dici di non fare o fare qualcosa”. Il nume si arrabbiò ancora di più e li cacciò dal suo territorio, in un luogo in cui invecchiarono, soffrirono e finalmente conobbero la morte.–

– E dici che non è semplice fiducia?– lo interrogò Eroven.

– No: se sai, non è più fiducia, è un ragionamento; se rinunci a voler sapere e comunque credi allora è fiducia.–

Lo storico scosse il capo:

– Non capisco, ma non sono un prete...–

Senza Tatuaggi sorrise:

– Neanche i preti capiscono, e per questo i numi parlano con loro.–

Ulielvan intervenne:

– Quindi i numi non comunicano più perché i preti hanno iniziato a capire?–

Senza Tatuaggi fece spallucce e sorrise:

– Mettiamola così.–

– Ma allora, perché i numi hanno parlato con Utumnurs? E perché ci hanno aiutati qua fuori?– volle sapere Ulielvan.

Senza Tatuaggi li guardò tutti uno per uno, come se non volesse rivelare qualcosa, poi rispose:

– Non sono i numi delle Terre Civilizzate che vi hanno avvertiti.– E aggiunse: – Ma non chiedetemi di dirvi di più, perché non sono io che devo rivelarvi questo pezzo della storia, ma voi stessi.–

Non fecero più domande, anche se ne avevano molte in testa, ad esempio: quali numi li avevano avvertiti, allora?

Sarebbero potuti ripartire subito, ma Senza Tatuaggi insistette per offrire loro un pranzo, e nessuno osò rifiutare. A pasto concluso, prima del congedo, Senza Tatuaggi fece venire vicino a

sé un ananar con i denti d'oro e le orecchie rivestite di sottili anelli argentati e richiamò la loro attenzione:

– Prima di salutarci, ho qualcosa per voi, per la vostra guida di morte, se desidera un dono da me. – e si fece portare un paio di stivali di pelle, decorati con un sottile filo dorato e del pigmento rosso.

– Questi – spiegò – sono gli stivali Passo Lungo, permettono di percorrere enormi distanze in un batter d'occhio, ma devono essere usati solo se necessario, perché ad ogni utilizzo si consumano un poco, e più è anziano chi li calza e più si consumano. – Li porse alla guida di morte, ma prima che Aessin potesse prenderli aggiunse ancora:

– Se li prendi, però, in cambio dovrò chiederti qualcosa, anche qualcosa che per te non abbia significato. Ci sono leggi non scritte che non capiresti, ma non posso consegnarti questi stivali senza avere nulla in cambio. –

Aessin chiamò con un cenno Atalcol e si fece consegnare qualcosa che subito nessuno riconobbe, e che si rivelò essere un pezzo di pergamena piegata più volte su se stessa. Era quella che avevano trovato nella mano del Cavaliere defunto, all'interno del Grande Muro.

Lo stregone la prese, porgendo alla guida di morte gli stivali, e l'aprì, leggendola. Parve dapprima incredulo, poi scoppiò in una fragorosa risata:

– Incredibile, la pergamena del vecchio Efrem-tarascol! Ecco quindi dov'era finito: nel ventre del Grande Muro! Giovane guida di morte, per ora lo ignori, ma rimettendo in gioco questa mappa hai gettato un sassolino che diventerà una valanga. –

Aessin non comprese le parole dello stregone, ma Senza Tatuaggi li congedò, tutto preso dalla pergamena, e a loro non restò altro che rimettersi in cammino verso l'accesso alla Malaterra e alle Montagne-Miraggio.

3.8 simili nel desiderio

Lo raggiunsero quella sera stessa: si trattava del più bizzarro accesso al Grande Muro che potessero immaginare, un lungo arco molto alto, di pietra blu, finemente intagliata, che univa il suolo al Grande Muro senza uno scalino. Perché proprio quell'accesso, lontano da qualsiasi insediamento, fosse stato curato così nei dettagli rimase un mistero, e loro percorsero la notevole lunghezza dell'arco – appena più largo di un carretto – guardinghi.

Il Grande Muro, invece, si rivelò uguale a se stesso: identico il pavimento, il tetto e le colonne che proseguivano fino a scomparire, identica la pietra e identica la larghezza del corridoio superiore. Cambiavano solo l'inclinazione e la vista all'esterno.

Osservando le montagne che in questa parte della Malaterra erano di una pietra rossa, scura, ferrosa – si resero conto per la prima volta del fatto che avrebbero incontrato qualche difficoltà nel ritornare a casa: poiché il Grande Muro era stato fatto per *contenere* ciò che viveva all'interno, non esistevano accessi alla Malaterra: se loro stessi non avessero trovato la fenditura nel muro non sarebbero usciti, non ci sarebbero riusciti.

– Probabilmente, – commentò Ulielvan – è proprio dalla fenditura di Senza Tatuaggi che sono entrati i lupi. –

– Se fosse vero, – replicò Emoras-tindal – avreste trovato delle guardie: non si lascia l'unico accesso disponibile non custodito, neanche se si invade. Secondo me hanno semplicemente saltato. –

Aessin, ritraendo la testa dal parapetto, disse:

– Non da qui. – Quando tutti si sporsero oltre il colonnato capirono perché aveva parlato così: al di là del Grande Muro e di un labbro di roccia sulla quale non cresceva altro che muschio la

montagna scendeva a strapiombo. Il salto sarebbe stato un volo di almeno una cinquantina di pertiche, e non si sarebbe risolto bene per qualcuno privo di ali.

Nessuno domandò cosa si dovesse fare: avendo come meta le Montagne-Miraggio l'unica direzione possibile indicava l'interno della catena dei Monti Rossi, dove avrebbero trovato un punto non troppo infelice per ridiscendere nella Malaterra.

Lo scalpiccio li raggiunse appena dopo che si erano rimessi in marcia, e voltandosi indietro videro una delle cose più strane che potessero immaginare: un ananar, seduto su un carretto con tre ruote, due dietro e una davanti, al centro. Questa ruota centrale era tenuta da due forcelle che proseguivano, ingrossandosi, fino a un manubrio cui si aggrappavano le mani dell'ananar. Alle spalle dell'insolito viaggiatore sporgeva un voluminoso zaino.

Le teste si inclinarono e le sopracciglia si aggrottarono nel vano tentativo di comprendere quel bizzarro insieme di carretto ed essere vivente, che dopo poco li raggiunse.

Quando fu abbastanza vicino, videro che nessun animale spingeva il carretto, il quale pareva proprio muoversi da solo. L'ananar afferrò un pomello posto al centro del manubrio e lo tirò con un evidente sforzo di petto. Al pomello era attaccato un filo che l'ananar pinzò in modo da far pendere il pomello verso il suolo.

– Uuff. Salve!– salutò l'ananar con un gesto della mano.

– Salve a te, ananar.– rispose Aessin.

– Se proseguite lungo il Grande Muro potremmo farci compagnia per un pezzetto.– propose l'ananar.

– Ne saremmo felici, – disse Aessin – ma... il tuo carretto...–

L'ananar sorrise compiaciuto:

– Eh, bellissimo, vero? È fresco fresco di produzione. Abbiamo deciso di metterlo alla prova su questa strada diritta e ben tenuta prima di proporlo agli otar e ai bigotti fondamentalisti che stanno a torre ataman.– pronunciando queste parole guardò di sbieco Emoras-tindal, la quale ostentò disinteresse. Poi riprese:

– Venite, venite a vedere quale geniale espediente abbiamo elaborato per fare in modo che i magneti del meccanismo operino di attrazione e repulsione in una generazione infinita di energia. Eh, già.– Fece ampi gesti per attirare vicino al proprio carretto triciclo gli atarur.

Il triciclo, una volta scoperchiato, mostrava una ruota di legno con il bordo zigrinato, lungo le cui scanalature a base triangolare erano state disposte delle piccole forme di pietra scura, metallica, in modo che le pietre in alto e quelle in basso fossero quelle orientate in due direzioni opposte.

– Ecco, vedete: le polarità sono invertite da questa parte, in modo che questi magneti – indicò delle pietre nere del tutto simili a quelle sulla ruota lavorata, che invece si trovavano sull'involucro – spingano incessantemente la ruota, ah!, mentre dalla parte opposta i magneti che vedete qui, in questa parte del mezzo che ha anche funzione di ripiano per il carico, attirano quelli attaccati alla ruota, sì. Così il carretto si sposta da solo... be', per Esus, non tanto bene in salita e con i carichi pesanti, gli otir tiratori possono stare tranquilli, ma in pianura va che è una meraviglia, e senza mai fermarsi...–

Gli atarur erano stupiti dalla velocità di eloquio dell'ananar più che dal marchingegno che stava ancora mostrando (il cui funzionamento rimaneva peraltro incomprensibile).

– Badate bene,– ammonì l'ananar, come se stesse parlando con dei giovani meccanici ananar – che il bilanciamento deve essere perfetto, sì, altrimenti i magneti andranno fuori posto alla prima buca e non ci sarà più niente da fare. Però,– aggiunse eccitatissimo – voglio mostrarvi questa straordinaria invenzione che speriamo possa diventare di pubblico utilizzo su tutta Inear: guardate le ruote. Ah-aah!– invitò gongolante l'ananar.

Vedendo che nessuno riusciva a capire a cosa si riferisse, appoggiò il tozzo indice al battistrada:

– Qui! Qui! Toccate, toccate: c'è un albero nelle foreste al di là dei Monti Azzurri che produce questa sostanza morbida, che usata per rivestire le ruote le rende più resistenti agli urti e all'acqua...–

– Checcazzo! Senti, senti,– lo fermò Emoras-tindal – tieniti i dettagli per gli otar a cui venderai 'sta roba e per i valutatori di torre ataman. Noi adesso dobbiamo andare, se vuoi proseguire insieme siamo d'accordo, ma: c h i u d i l a b o c c a.– scandì.

L'ananar tacque.

– Come ti chiami?– gli domandò Aessin quando ebbero ripreso il cammino.

– Potete chiamarmi Itilitanus.– rispose lui.

– Ma non è il tuo nome completo, vero?– chiese Atacol.

– Bof, il mio nome completo è Itilitanus Ordorum Amunaris Abenursus Aretus Amparitor Imilandovin Ambarantinum Alesandros Atinimum Origeneris... è lungo anche per un ananar.–

– Ti chiameremo Itilitanus. È lungo anche senza l'ultima parte.– decretò Ozitarn.

– Origeneris?– domandò incredulo Itilitanus.

– No: Èlungoankeperunanamar.–

– Ma quello non è il mio...– iniziò a dire l'ananar, ma quando vide gli sguardi divertiti degli arcieri s'illuminò – Era uno scherzo! D'accordo, l'ho capito. Divertente, divertente.–

Da quel momento in poi agli arcieri venne imposto di non curarsi troppo del nuovo compagno di viaggio; tutti gli anziani parevano invece soggetti alla medesima invisibile forza che attirava i magneti, e i bambini, a turno, furono ospitati sul triciclo, con gran compiacimento di Itilitanus.

– Sei un artigiano?– chiese a un certo punto l'anziana Arvampir.

– Ah! Oh, no. Questo lo faccio per vivere. Io sono uno studioso di tribù e gruppi di persone.– fu la risposta.

– In che senso?– domandò Arvampir.

– Il modo in cui le persone convivono è come una macchina, già, funziona grazie a ingranaggi comportamentali, operazioni che si ripetono. E, sì, ha uno scopo, che è la persistenza della macchina stessa. A me interessa quando diversi gruppi di persone si comportano in modi simili, a partire da condizioni simili. Per isolare quegli ingranaggi che si ripetono, ehm, e che non dipendono dagli individui ma dal fatto che, appunto, i gruppi di persone funzionano come macchine.–

L'espressione dell'anziana non pareva rischiararsi:

– Ad esempio?–

– Eh, uhm... sì, un caso diffuso e non intuitivo: quando un gruppo deve fronteggiarne un altro che ritiene molto pericoloso, crea o cerca una minaccia esterna, già, per esempio tenta di trovare un comune nemico. Sì, succede. Più spesso di quanto crediate... Oppure, un caso molto più comune, quando due gruppi devono perseguire lo stesso scopo possono decidere di collaborare oppure di competere, a seconda dello scopo. Per esempio ho dimostrato e provato che collaborare è meglio che competere, per tutti.–

– E come hai fatto?–

– A far che?–

– A dimostrare che è meglio collaborare.–

– Be', avevo dei calcoli che suffragavano le mie ipotesi, e ho cercato delle conferme durante i miei viaggi. Ah!–

– Parli in modo difficile... che cosa significa che... *suffragavano* le tue ipotesi?–

– Oh! Ehm, devo semplificare. Pensaci: se collabori, dovresti sempre avere almeno la metà del bene per il quale hai collaborato, no?; se non collabori, una volta hai tutto e la volta successiva non hai nulla. Be', non è detto, nella realtà, ma ai fini di una riflessione teorica può andar bene. Hm-hmm. Le due opzioni, in quest'ottica, sembrerebbero fornire nel complesso la stessa quantità di bene per il quale si collabora o si compete, ma solo se non avere il bene oppure averne, tutto

o una parte, non facesse differenza.

– Il problema è che invece averne o non averne *fa* differenza: se non hai semenza non semini, se non hai cibo muori, se non hai strumenti il tuo lavoro si ferma, se non hai denaro o beni da scambiare i tuoi commerci sono immobili, se non hai energia non puoi lavorare. Mezzo per due volte, in generale, è meglio che uno intero una sola volta. Già. Bisogna anche considerare che come esistono casi nei quali la competizione è necessaria, esistono casi nei quali è altrettanto necessaria la collaborazione, per esempio...–

– Ho capito. È interessante ma... E come hai trovato conferme?–

– Be', prima ho fatto fare i calcoli, poi ho parlato con molte persone, ho viaggiato di città in città facendo domande e ho scoperto che i gruppi che collaboravano avevano più successo di quelli che preferivano non collaborare. Oh, sì. E che insieme di gruppi più antichi erano costituiti da gruppi che preferivano collaborare. Con delle ovvie eccezioni.

– Ad esempio, in un villaggio sulla costa, non lontano dalla capitale...–

– Hai visto la capitale?– fu quasi un coro. Itilitanus rise:

– Certo, certo che ho visto la capitale, è un posto meravi... ma voi da dove venite?–

Gli atarur si fermarono e si scambiarono occhiate d'incertezza e tra loro emerse con regalità la ragazza dagli occhi azzurri:

– Noi siamo gli atarur della Malaterra, Itilitanus, e io sono la loro regina, Aperian Oele.–

Itilitanus spalancò gli occhi e fece un ampissimo sorriso con larghi denti rivestiti d'oro, quindi s'inclinò:

– Uip! Dovevo immaginarlo! Sono onorato di fare la tua conoscenza, regina Aperian Oele, e mi scuso se ho per caso offeso le vostre Tradizioni.–

La regina inarcò un sopracciglio:

– Le nostre Tradizioni ci riportano notizia degli ananar come di una razza molto rispettosa delle Tradizioni,– rispose la regina – ma il tuo ossequio mi stupisce. Forse tu ci conosci?–

– La novella della vostra tribù ha viaggiato molto e molto in fretta, regina... Ah! Vi ho già parlato del sistema di comunicazioni che abbiamo installato sotto...–

– Piuttosto, – intervenne Ulielvan – forse tu puoi provare a rispondere alle domande alle quali non sappiamo rispondere noi. Chi ha creato i lupi?–

Itilitanus fece spallucce:

– Se li ha creati qualcuno, li ha creati un istarbrul. Avrò preso... degli osteram e liavrà modificati, sì. Alcune magie da tatuatore permettono di fare questo. Ma non scommetterei sul fatto che sono stati creati da qualcuno. Magari sono semplicemente *nati* oppure c'erano da più tempo ma le razze se ne sono rese conto solo adesso. A volte anche a noi ananar capita di scoprire delle specie animali prima ignote...–

Allora Arvamir, come se si fosse resa conto di avere di fronte a sé la persona giusta a cui porre quella domanda, chiese:

– E perché non possono attraversare il Grande Muro prima di averci sterminati?–

Itilitanus si fece serio in volto:

– Ho pensato molto a questo, se ne parlava alla torre e nei nuclei, eh, già. Penso che questo vincolo non dipenda da loro, ma da voi. – E dopo una pausa aggiunse: – Ma non ho idea del motivo. Credo che dovrete essere voi a rispondere a questa domanda.–

Tutti considerarono che era la stessa risposta che aveva già dato Senza Tatuaggi, e divennero penserosi e taciturni. L'interrogatorio si sarebbe concluso a quel punto, in uno stato di generale perplessità, se Uranulf non avesse chiesto:

– Sia che siano nati, come dici tu, sia che siano stati creati, da dove potrebbero provenire?–

Neppure questa volta la risposta si fece attendere:

– Eh, potrebbero arrivare dai Bastioni di Pietra: si tratta di una catena montuosa molto larga, inospitale e in parte ancora inesplorata; non a caso è lì, nella parte al di qua del Grande

Muro, che di solito conduciamo gli esperimenti...– Vedendo che gli atarur parevano incuriositi, aprì un nuovo discorso:

– Avete mai pensato cosa succederebbe se il sole si spegnesse? O se delle nubi oscurassero il cielo per anni? O ancora se le fiamme che stanno nelle profondità smettessero di scaldare la terra che calchiamo? Noi ananar stiamo lavorando alla creazione di economie alternative. Hm-hmm.–

La regina, che aveva ascoltato in silenzio fino ad allora, con un cenno che ordinava di riprendere il cammino, rispose:

– Mi sembra incredibile. Non erano gli istarbrul che creavano nuove creature?–

Con una certa cura nella scelta delle parole e un'attenzione speciale che l'ananar insisteva nel dare alla regina, rispose:

– Be', tutte le città, le tribù, le famiglie, addirittura le singole persone, se hanno intenzione di sopravvivere, elaborano strategie di riduzione di possibili danni e problemi. Noi ananar, nel disegno del santo Esus, siamo destinati all'artigianato e alla cura delle energie meccaniche, e quindi era naturale che iniziassimo ad interessarci anche delle future fonti di energia. Ovviamente non abbiamo i matematici otar ad aiutarci, ma rimarrebbe stupita vedendo quali meravigliosi meccanismi fanno per noi i calcoli più complessi.– E mentre pronunciava queste parole diventava sempre più entusiasta e appassionato:

– Abbiamo una macchina che occupa un intero lato di una montagna: ci sono voluti decenni per progettare e costruirla, sono migliaia di rotelle e ingranaggi di grandissima precisione e la supervisionano ben tre ananar addestrati fin dall'infanzia a fare quello...–

Nell'attimo in cui prese respiro, l'anziana Arvamir lo precedette:

– Non sarebbe più comodo chiedere a un otar? Ne trovereste certamente di disposti a lavorare per voi.–

Itilitanus sbuffò:

– Umpf, gli otar pensano troppo alla ricchezza, e perderebbero tempo per mettere nelle nostre città i loro forzieri. Noi ananar stiamo progettando città-aquilone e nuclei abitativi sotterranei che sfruttano rispettivamente l'energia del vento e del vapore per sostenere le attività umane e che non hanno bisogno di soldi per lavorare.–

– Se il santo Esus ha voluto gli otar, anche il denaro servirà a qualcosa.– commentò Arvamir.

– Boh, ovviamente, ma le meccaniche della natura non hanno bisogno dei soldi, e noi ci occupiamo di quelle. Quando arriveranno le razze nelle nostre città artificiali porteranno anche i loro soldi. E– aggiunse sconcolato dopo una pausa – complicheranno tutto...–

Gli atarur avrebbero fatto a meno di altre parole, immersi nei loro pensieri e nella strada come capita a chi è abituato a camminare molto e da solo, ma ancora l'ananar dispensò nuove informazioni e riflessioni:

– Poco prima che partissi, a torre ananar si rifletteva sugli aruman, quelli che voi chiamate *lupi*. – esordì – E, in fondo, abbiamo valutato che aruman e atarur, nel desiderio della stessa terra, potrebbero scoprirsi più simili di quel che non credano...– Gli sguardi si fecero minacciosi, ma Itilitanus non parve farci caso:

– Non nego che esistano evidenti differenze, ma la lotta per il territorio non ha mai fatto parte della storia di Inear: nessuna guerra è mai stata combattuta per il territorio, non la Guerra degli Stregoni o la guerra cui partecipò il santo Esus, e neppure la Guerra dei Draghi, e neppure le piccole guerre...–

Eroven si schiarì la gola e obiettò:

– In effetti le Guerre dei Draghi non furono direttamente combattute per il possesso di territorio, ma furono scatenate dalla bramosia di potere dei preti istarbrul che dominarono durante l'Esercizio della Pazienza.–

Itilitanus si voltò verso lo storico e sorrise:

– Ah! La comparsa dei draghi ha sempre rappresentato una forma di *punizione*. In questo senso, la loro comparsa è una conferma del fatto che l'antico anatema dei vincitori della Guerra degli Stregoni prevede che Inear rimanga una e integra e in qualche misura unita e non dominata da qualcuno, già, ma...–

Ma Eroven ripartì all'attacco:

– Non mi pare in alcun modo giustificata l'ipotesi che l'effetto della guerra sia quello di mantenerci uniti: non fu l'avidità di potere su Inear che risvegliò i draghi, ma, forse, la prospettiva di *successive* espansioni fuori dall'Isola. Senza contare che la causa diretta fu il lancio nel Gigante Addormentato della scaglia...–

La discussione fra lo storico e l'ananar continuò a lungo, scendendo fin nei dettagli di tutte le comparse dei draghi, poi di tutte le guerre e degli scontri tra gruppi di persone, fino ad arrivare alle storie di specifici individui entrati a vario titolo in qualche Tradizione comune.

Il percorso comune degli atarur e dell'ananar durò due giorni, e mentre l'interesse dei più scemava abbastanza rapidamente – addirittura quello della guida di morte era scomparso prima che lo storico intervenisse per la prima volta, essendosi chiuso Aessin in un silenzioso ragionamento che accompagnava i suoi passi – Uranulf, invece, seguì con attenzione tutto il dibattito.

Dopo che si furono salutati, al primo lembo di Grande Muro costeggiato da un pezzo di montagna abbastanza largo e sicuro da permettere una discesa nella Malaterra, Eroven si trovò al fianco di Uranulf e commentò:

– Ho solo parlato, ma sono stanco come se avessi marciato per cinque giorni di seguito.–

E la sua vecchia guida sorrise:

– In un modo insolito, è stato un combattimento. E anche se nessuno ha vinto posso dire che hai combattuto con abilità.–

Quindi iniziarono a pensare come calare giù dal Grande Muro i carretti e dove montare il campo per la notte.

Capitolo 4

guerra!

4.1 Malaterra madreterra

Calandosi giù dal muro, sfasciarono un carretto carico di attrezzi e cibo e persero un po' di tempo a trasferirne il contenuto in un altro carro. Rassicurati da Emoras-tindal, finalmente contenta di potersi rendere utile (durante i due giorni di permanenza sul muro, tutte le cose interessanti parevano essere state un'esclusiva dell'ananar che li aveva accompagnati), decisero quindi di bruciare i resti del carro, eccetto una ruota ancora integra che tennero di riserva. Secondo il Cavaliere, il gruppo di lupi che avevano incontrato dopo Terraspaccata doveva essere una pattuglia di esploratori spedita in una zona disabitata, o forse addirittura della carne da macello inviata contro Senza Tatuaggi, quindi potevano concedersi il lusso di un falò di discrete dimensioni senza doversi aspettare altri spiacevoli incontri.

Catturarono prima di cena tre marmotte e un grosso uccello che doveva essersi perso, perché non ne videro altri simili sui Monti Rossi e non sembrava adatto a quei territori, e festeggiarono il loro ritorno nella Malaterra.

La mattina seguente si era levato un vento fortissimo: si vestirono pesantemente e s'incamminarono verso le Montagne-Miraggio, che di lì a poco sarebbero scomparse. Già adesso le vedevano appena, come se una foschia soprannaturale si fosse impossessata delle vette: si resero conto che a quella velocità rischiavano davvero di non trovare più la via di accesso.

Camminarono a lungo, discutendo spesso su quale dovesse essere il percorso giusto per giungere sulle Montagne-Miraggio e, una volta, persero anche il cammino, trovandosi così costretti a tornare sui loro passi. Convocarono d'urgenza un consiglio e presero in considerazione l'eventualità di tornare indietro, a un punto nella Malaterra dal quale le montagne fossero più visibili. Ma stavano affrontando problemi normali per chi deve raggiungere un posto che si vede solo da lontano, come disse la regina, quindi proseguirono, guidati dalla voce del vento che parlava alle orecchie della loro sovrana.

Trascorsero sui Monti Rossi, dalla parte della Malaterra, altri cinque giorni, durante i quali consumarono quasi tutte le provviste: quelle montagne erano avare in fatto di cacciagione e di vegetali commestibili, anche se per fortuna le fonti invece non mancarono e le riserve d'acqua non vennero intaccate.

Quando il paesaggio cambiò in un modo davvero inaspettato si scoprirono sulle Montagne-Miraggio senza rendersi conto di come ci fossero arrivati: ogni orizzonte intorno a loro era nitidissimo, ogni luogo che potevano vedere sembrava trovarsi ai piedi di un sentiero che riuniva il punto in cui si trovavano al fondo della montagna su cui erano.

– Così è questo che si sente...– commentò trasognante Emoras-tindal.

Tutti, adulti e bambini, anziani e arcieri, uomini e donne rimasero avvinti dalla visione di ogni punto del mondo ai loro piedi, vicinissima se pure remota, supina ai loro sguardi eppure inesplorata. Videro per la prima volta il mare, le barche con le vele quadrate e quelle con le vele triangolari, videro i pescatori otir e i mercati del pesce, videro altre montagne e foreste e rocche di pietra bianca e paludi. Videro la capitale con i suoi vicoli bui, le calli invase dall'alta marea, videro costellazioni che non avevano mai visto. Videro la notte, così chiara e luminosa che montagne ricoperte di ghiaccio erano visibili anche nel buio, videro tramonti dietro ai profili gentili e selvaggi di colline nere. Videro albe, aurore, soli sorgere sulle Terre Civilizzate e sulla Malaterra, che riconobbero come la loro madre terra, madre patria, e si persero nella sua contemplazione e scoprirono nuovi luoghi e riconobbero i sentieri che avevano calcato. Ma quello che videro non provocò tristezza nei loro cuori, perché la meraviglia era tale, come una fame irresistibile, come un fascino, una promessa, come un orgasmo negli occhi a cui non si riusciva a resistere, che...

– ASCOLTATEMI!– urlò la regina – Cosa vi è successo?– Ed era preoccupata e arrabbiata, e aveva gli occhi cerchiati di pianto.

Aessin, Ulielvan, Ozitarn, Uranulf, tutti quanti si sentirono intontiti, e affamati, si guardarono intorno come se i loro occhi si fossero appena posati sull'orizzonte, ma vedendosi gli uni negli occhi degli altri scoprirono che era trascorso molto tempo. Alcuni svennero, improvvisamente.

– Sono *due giorni* che urlo e vi scuoto!– Era furibonda; Aessin sentì pizzicare sulla guancia, portò la mano al volto e scoprì di avere un taglio – Eravate sordi ad ogni ordine, richiesta, minaccia, implorazione! Eravate sordi alle lame dei coltelli e ai bastoni! Non so cosa sia successo ma... – E cadde, sfinita, sul terreno erboso della montagna.

Aessin corse ai carri di provviste, quasi vuoti, ordinando ai suoi arcieri di soccorrere gli svenuti e i bambini. Alcuni atarur ed Emoras-tindal erano ancora in piedi, con lo sguardo perso altrove: Adeomar aveva un nastro che gli copriva gli occhi, ma non smetteva di *guardare* fisso di fronte a sé. Aessin alzò gli occhi all'orizzonte e si sentì di nuovo coinvolto in quel che vedeva, percepì ancora lo sguardo perdersi:

– NON GUARDATE ALL'ORIZZONTE!– urlò la regina, che aveva visto che stava di nuovo per succedere. La guida di morte chinò la testa, e immediatamente si risentì padrone di se stesso. Ecco, dunque, perché la regina aveva il potere di guidarli, pensò Aessin, perché solo lei poteva farlo in quella parte di tragitto, ed ecco perché i suoi occhi azzurri erano il segno della sua discendenza e del suo ruolo.

Quando, più tardi, tutti gli atarur furono risvegliati, vi fu un consiglio, perché si sentiva il bisogno di discutere e bisognava capire come portare a destinazione anche Emoras-tindal.

– Forse,– commentò Ulielvan – noi siamo riusciti a sentire la regina perché eravamo debilitati, affamati e stanchi, mentre lei è ancora in forze, basterebbe aspettare e provare a svegliarla prima che svenga.–

– Immaginate un atarur da solo, qui...– disse Atalcol – forse è una dolce morte, ma io rabbrivisco...– Tutti ebbero paura. Poi si voltarono a guardare il Cavaliere.

– Ha il sonno pesante,– spiegò Ozitarn – se aspettassimo troppo e svenisse, potremmo non riuscire più a svegliarla. Io sono per portarla con noi.– Ma è molto pesante, avrebbero potuto replicare, e per un attimo Ozitarn temette che potessero farlo. Invece la regina disse:

– Non lasceremo nessuno indietro e non aspetteremo qui non solo per il bene del Cavaliere ma anche vostro.– Solo in quel momento gli arcieri si resero conto che anche la loro regina era provata, forse neppure lei aveva mangiato, e quasi di sicuro non aveva dormito per tutto il tempo del loro incantamento. Aessin, sotto la responsabilità del quale cadevano la salute e il benessere della regina, imprecò a denti stretti e le porse acqua e gallette e quel che rimaneva del barattolo del miele che avevano preso ad Arsamvar per i bambini.

Ma la regina non mangiò subito, disse invece:

– Dobbiamo riappropriarci di quello che era nostro: le cose, i morti e la terra; ma credo

che sarebbe inutile se lo facessimo tutti: la guida di morte scelga un arciere e partano subito, li guiderò io fino al sentiero dal quale possono raggiungere il luogo dove... nascondemmo i moribondi, mentre gli altri mi aspetteranno qui *senza alzare gli occhi all'orizzonte*. Ozitarn si curerà di sollecitare il risveglio di Emoras-tindal fino al mio ritorno. Dopodiché vi dirò cos'altro faremo. – E finalmente, senza aspettare risposte, bevve e mangiò affamata.

Nessuno, d'altronde, aveva nulla da aggiungere o commentare, e anzi tutti si sentirono rassicurati dalla decisione e dalla forza della regina. Eroven pensò che era stata probabilmente la migliore regina da molte generazioni e decise di scegliere un nuovo storico per comunicargli la prima Tradizione degli storici, con i più grandi segreti del loro ordine, e questa fondamentale notizia.

Avevano tutti finito di mangiare quando Aessin chiamò a confabulare in disparte Adeomar e, dopo aver finito, s'incamminò con Atalcol dietro la regina; nessuno li seguì mentre si allontanavano per non rischiare di rimanere di nuovo impigliato con lo sguardo nell'orizzonte.

Camminarono per diverse ore, sempre in discesa, e un paio di volte la regina disse loro di fermarsi e li fece tornare indietro per brevi tratti. Si giustificò spiegando che doveva condurli guardando molto lontano, e che era difficile seguire il percorso giusto avendo sotto gli occhi soltanto la destinazione ultima.

Interrogata riguardo a come i due arcieri avrebbero potuto ritrovare la tribù, la regina rispose che lei li avrebbe seguiti con lo sguardo, che poteva vederli molto bene ovunque andassero, e che sarebbe venuta loro incontro quando ne avrebbero avuto bisogno.

Concordarono dei segni per i messaggi più importanti e finalmente giunsero nei pressi di una macchia di bosco, prima di addentrarsi nella quale la regina disse:

– Io mi devo fermare qui. Voi d'altronde dovrete essere in un luogo non distante da dove abbandonammo gli altri. Domani mattina mettetevi in un posto che possa vedere dall'alto, all'aperto, e vi troverò. Non alzate lo sguardo prima di essere entrati nel folto del bosco e non tentate di tornare da soli: queste montagne sono magiche e, come ha detto Emoras-tindal, possono condurvi ovunque, ma raggiungerle non è altrettanto facile. – si voltò e se ne andò.

Aessin e Atalcol la salutarono a propria volta e si addentrarono fra gli alberi.

Erano grossi alberi dalla corteccia verdastra, diversi da tutti quelli che avevano visto da quando erano usciti dalla Malaterra, davvero più simili a quelli che avevano abbandonato alcune settimane prima di vedere Senza Tatuaggi a bordo della chiatta, lungo il fiume. Non appena ebbe l'impressione che il terreno fosse pianeggiante e non più in discesa, la guida di morte alzò lo sguardo e si voltò, rimanendo a bocca aperta: alle loro spalle non c'era alcuna montagna ma solo foresta. La loro foresta.

Atalcol quasi andò a sbattere contro Aessin, poi anche lui alzò gli occhi e si riscoprì a casa.

Fu un'emozione fortissima, quasi un giramento di capo: quella terra che avevano abbandonato con il sogno di ritornare era di nuovo sotto i loro piedi e ovunque intorno a loro. Si resero conto improvvisamente dell'odore che aveva la Malaterra, della diversa consistenza del terreno, dei colori, più delicati, e forse più scuri, ma più *loro*, più *atarur*... non sapevano definire altrimenti quella sensazione.

Rimasero a godere di quel sentirsi di nuovo a casa per un tempo molto breve eppure stupidamente lungo. A riportare la loro attenzione alla realtà furono rumori furtivi e abbastanza remoti di passi, più in là. Alcune lame di luce penetravano attraverso le chiome scure degli alberi giganteschi e un forte odore di muschio s'insinuò nelle loro narici non appena si piegarono per controllare chi avesse prodotto quell'incauto rumore.

Mostri, quasi senza dubbio.

Atalcol si era abituato a seguire Aessin in silenzio, osservando; avanzarono piegati, quasi strisciando. Chiunque avesse prodotto quei rumori si era fermato o si era accorto di loro.

Rimasero immobili.

Man mano che seguiva Aessin, Atalcol iniziava ad apprendere la logica delle sue scelte, e questo rendeva tutto più facile.

Ricominciarono a muoversi e avanzarono fino al punto più vicino alla sorgente del rumore. Che era di nuovo scomparso. Erano stati scoperti.

Proprio mentre Atalcol si chiedeva che cosa stessero ancora aspettando il rumore ricominciò: erano passi molto leggeri, cauti, che si spostavano evitando le foglie secche e i frammenti di legno e i cespugli più grossi.

Fecero appena in tempo ad alzarsi, senza rumore, che i passi si fermarono.

Ma per un cacciatore esperto a poca distanza quel che avevano udito era abbastanza. Aessin si alzò in piedi, estrasse una lama e si lanciò all'inseguimento e Atalcol non perse tempo per cercare di capire perché non avesse incoccato una freccia.

Anche i passi dall'altra parte presero a correre indifferenti al rumore, ma la guida di morte fu più veloce e i due corpi si scontrarono con violenza, tanto che Aessin non ebbe l'occasione di rendersi conto di *che cosa* aveva scaraventato al suolo, ricevendo il medesimo trattamento. Rotolò di lato, scosse il capo cercando di riportare alla normalità la vista annebbiata e puntò il pugnale verso il punto nel quale immaginava che potesse trovarsi l'avversario.

Invece di sfuggire il mostro gli era andato addosso. Una tana, riuscì a pensare. Il mostro proteggeva una tana.

Atalcol arrivò qualche secondo dopo, ma fu sufficiente per permettergli di vedere tutto e farsi un'idea della situazione.

Sorrise ed esclamò:

– Araturnar!–

Aessin si alzò in piedi incredulo. Araturnar, non un mostro. Araturnar, uno degli arcieri più vecchi della tribù: era diventato arciere poco dopo la nomina a guida di morte di Uranulf e sarebbe diventato anziano alla prossima Festa degli Archi Nuovi. Si abbracciarono e si strinsero fortissimo e si scambiarono le lacrime e un lungo bacio sulle labbra.

Dietro di loro la guida di morte disse:

– Sei stato incauto. Dove sono gli altri?–

Una tana: dovevano esserci degli altri.

Lo sguardo del vecchio arciere cambiò, quando vide Aessin: la sua gioia mutò in quell'antico senso di rassicurazione che solo una guida di morte poteva trasmettere a un arciere atarur, qualcosa di paragonabile a quel che provava qualsiasi inearese ingiustamente nei guai quando vedeva un Cavaliere di Frangionda.

Araturnar chinò il capo:

– Aessin, temevamo che ci avessi abbandonato.–

Il tono di voce della risposta di Aessin tradiva rammarico:

– La guida di morte è i suoi arcieri, anche se deve seguire la regina.–

Sospirarono tutti e tre, poi Araturnar si voltò e disse:

– Seguitemi, vi porterò al resto della tribù.– E si incamminò con passo spedito.

4.2 i sopravvissuti

Gli atarur, abbandonati sui Monti Rossi dalla propria guida di morte e dalla propria regina, ciondolarono guardando a terra per un lunghissimo tempo; soltanto Ozitarn, dopo essersi fatto aiutare a sdraiare Emoras-tindal, continuava a parlarle all'orecchio e ad accarezzarle i capelli.

– Secondo me,– gli disse Eroven dopo essersi avvicinato – stai sbagliando.–

Ozitarn si voltò a guardarlo:

– E perché?–

– Perché lei sta provando qualcosa di piacevole, se tu sei dolce non fai che rilassarla ancora di più.–

Ozitaru soppesò le parole dello storico, poi chiese ancora:

– Cosa proponi allora?–

Le folte sopracciglia di Eroven lasciavano trapelare una luce furba e cattiva nei suoi occhi, e il sorriso che gli si disegnò in mezzo alla barba era inquietante. Indicando con il bastone disse:

– Proviamo a sottrarle il corno...– E poi, alzando la voce, – Hai sentito, Cavaliere? Presto Umolistar Ogartong sarà nostro!– E rise.

Il corpo altrimenti inerte di Emoras-tindal ebbe un sussulto che stupì Ozitaru e lo indusse ad allontanarsi dal Cavaliere sdraiato e a iniziare ad armeggiare intorno alla sua borsa. Lo fece senza alcuna cautela e subito le mani prima mollemente abbandonate di Emoras-tindal iniziarono a tremare come sottoposte a un tremendo sforzo.

– Aspetta, magari prima togliamole le armi.– disse Eroven, con un velo di paura nella voce.

– Che vuoi che ci faccia? Appena si sveglia le restituiamo il corno e sarà tutto a posto.– rispose Ozitaru finendo di aprire le cinghie di pelle spessa e grezza.

Quando le mani veloci dell'arciere estrassero dalla borsa l'involto il Cavaliere si mise a sedere con uno scatto: aveva ancora gli occhi velati e il volto inespressivo, ma la sua mano corse all'impugnatura della spada che portava al fianco.

Eroven, che l'aveva di fronte, commentò:

– Questo di certo non ce lo aspettavamo,– Poi urlò con quanto fiato aveva in corpo: – SCAPPAAATEE!– E si voltò fuggendo verso i bambini e gli altri anziani.

Ozitaru non poteva vederla altrettanto bene, quindi sottovalutò l'avvertimento dello storico: abbandonò il corno per terra e si diresse fiducioso verso la tanto desiderata Emoras-tindal.

Il sorriso gli morì sulle labbra quando per poche spanne non fu investito da un fendente che spaccò in tre parti una pietra fra l'erba. Per fortuna Emoras-tindal non li vedeva, e non era in sé, quindi scapparono tutt'intorno, come se stessero giocando una pericolosa partita di mosca cieca.

La regina, di ritorno, li vide così: alcuni nascosti dietro un grande masso, altri che giravano intorno all'enorme Cavaliere che vibrava colpi ampissimi e distruttivi. Nel momento in cui la sovrana comparve, il giovane Etoian dai tatuaggi geometrici si trovava alle spalle di Emoras-tindal. Qualcuno avvisò che la regina era tornata, e l'arciere si voltò a guardare nella sua direzione. Per caso la mano del Cavaliere incontrò la gola dell'atarur e si serrò, sollevandolo dal suolo.

Adeomar ordinò con un fischio di incoccare, mentre Ozitaru si lanciava verso il Cavaliere nel disperato tentativo di liberare Etoian evitando che l'amata venisse trafitta dalle frecce della tribù.

La regina urlò:

– Emoras-tindal! Ti ordino di lasciarlo! Te lo ordina la regina!–

Non appena ebbe pronunciato quell'ultima parola l'enorme mano si aprì, e l'arciere che stava soffocando in quella presa cascò mezza pertica più sotto, tossendo e respirando affannosamente. Gli occhi di Emoras-tindal non erano più velati: si era svegliata.

Fu una sorpresa per tutti. Prima di tutti per la regina, che non aveva neppure tentato di svegliare il Cavaliere, persuasa dal fatto che la sua autorità non la riguardasse e che l'ataman sarebbe stata certo più resistente alle sue sollecitazioni di qualsiasi otir. Poi per gli arcieri, i quali si resero conto di non aver obbedito alla regina con stessa prontezza di Emoras-tindal. E, fra tutti, Uranulf ebbe un tremito di paura: l'attuale guida di morte, infatti, si sarebbe dovuta svegliare al primo ordine della regina. Una guida di morte che non riconosce l'autorità della propria sovrana è un pericolo per tutti gli atarur, pensò l'anziano. E riconobbe nell'espressione

accigliata di Eroven, nello sguardo che si scambiarono, la medesima consapevolezza.

Non vi furono, per fortuna, altri problemi: il giorno dopo la regina lasciò che i venti che il giorno prima l'avevano guidata le dicessero dove guardare, quindi lesse nei gesti e nelle espressioni di Aessin l'invito a raggiungerli in un luogo sicuro, dove avrebbero trovato molti altri atarur sopravvissuti all'attacco dei lupi.

Credette di non aver capito, neppure i venti avevano accennato alla presenza di atarur sopravvissuti, quindi senza avvertire nessuno guidò lo scampolo della sua tribù a ricongiungersi con quello che sperava si rivelasse il resto del tessuto.

Gli atarur si erano nascosti in una grotta naturale affacciata su un lago, che sprofondava nel tufo per diverse decine di metri, con cinque accessi facili da sorvegliare più un'ulteriore via di fuga che gli atarur stavano scavando.

Erano sopravvissuti quasi tutti i feriti: meno di un sesto della tribù di prima della festa degli Archi Nuovi, ma oltre duecento, più della metà dei quali arcieri.

Quando gli atarur si videro e si riconobbero, prima di qualsiasi spiegazione, sentirono il bisogno di toccarsi, abbracciarsi, verificare che quello che vedevano era di carne e ossa e non solo visione.

La guida di morte lesse quel meravigliato stupore negli occhi dei suoi arcieri e della regina e ascoltò le loro grida di gioia mentre le lacrime gli solcavano il viso. Ulielvan, che aveva riconosciuto tra i sopravvissuti Armaturo, il più piccolo dei suoi figli, corse ad abbracciare il bambino che a propria volta la chiamava correndo e urlando. Aessin sospirò, per poco lasciò da parte il suo ruolo e si sentì semplicemente un atarur: si voltò a guardare i sopravvissuti, i suoi arcieri... gli tremavano le gambe. Quanti erano. Come avevano potuto abbandonarli?

Uranulf ed Eroven lo affiancarono, chiudendolo tra loro. La vecchia guida di morte sorrise:

– Spero che non mi dirai di nuovo di tornare fra i miei ranghi. Voglio solo dirti che so come ti senti. – Aessin gli sorrise a propria volta e lo accarezzò, e poi sorrise anche allo storico. Va bene, per questa volta avrebbe lasciato da parte tutto. Anche loro erano soltanto atarur.

Ci furono abbracci, e lacrime come quelle tra Atalcol e Araturnar, e carezze domande baci e i bambini furono lanciati in aria e stretti fortissimo, e gli anziani si salutarono e risero facendosi battute sullo schivare le frecce del tempo e del destino e alcuni arcieri si rotolarono lì, dove si erano appena incontrati, furiosamente.

Anche Emoras-tindal ebbe l'occasione di festeggiare: la sua figura imponente attirò l'attenzione dei bambini che non avevano madri o sorelle o amici con cui festeggiare; dopo vennero alcuni anziani, poi gli arcieri.

Quella sera consumarono molto pesce secco e frutta e cacciagione e bevvero acqua speziata e risero. Alla Festa degli Archi Nuovi erano sopravvissuti due bardi che avevano perso i loro strumenti ma guidarono i canti; nessuno si preoccupò del rumore poiché un prete aveva garantito loro che non c'erano nemici nelle vicinanze.

Solo la regina non festeggiò: rimase immobile, a piangere, sulla soglia della caverna di tufo. Tutti quelli che la notarono seppero cosa provava – gioia e rammarico insieme, come quando si tratta male qualcuno che ti sta salvando la vita – ma a nessuno venne in mente alcunché da dirle, perché parlare a una regina non era mai stato come parlare a chiunque altro.

Fu poi tra tutti quello meno capace nei rapporti tra le persone a restituire la regina alla sua tribù. Aessin aveva appena finito di salutare gli arcieri più anziani, guardò a lungo negli occhi la regina, poi portò la mano al dito, chiedendo udienza.

Per la prima volta nella sua vita la regina degli atarur sentì che non riusciva a parlare, e allora la guida di morte richiamò l'attenzione di tutti:

– IO, – urlò, e i canti e le parole si fermarono a mezz'aria – Aessin Avinator Alectanan, guida di morte degli atarur, chiedo udienza alla nostra regina. –

La regina fece solo un cenno d'assenso. Allora Aessin disse:

– È trascorso poco tempo, ma per tutti noi è stato un tempo lunghissimo. Abbiamo sentito la mancanza gli uni degli altri, e oggi ci siamo ritrovati.– Era imbarazzato, e tuttavia tutti si sorpresero di quanto fosse cambiato.

– Ma non è finita: i lupi sono ancora qui, noi siamo ancora braccati, la regina deve ancora decidere dove andremo. Per permetterle di decidere è bene che sappiamo cosa hanno fatto le due anime della tribù.– Aveva il fiatone e la gola secca: – Se la regina me lo permette, vorrei chiedere che qualcuno di coloro che sono rimasti ci racconti quello che hanno fatto in questo tempo, poi lo storico potrà narrare meglio di chiunque altro quel che abbiamo vissuto e scoperto noi, infine ascolteremo la decisione della nostra sovrana.–

Gli occhi azzurri di lei lo ringraziarono, poi uno dei due bardi iniziò a raccontare, spesso interrotto e talvolta corretto.

La Festa degli Archi Nuovi era stata un massacro, perpetrato però inefficacemente: i lupi, infatti, dopo quella notte erano scomparsi, ne avevano trovati alcuni in stato catatonico ma per il resto era come se non fossero mai stati nella Malaterra. Di tutti i sopravvissuti uno, che per la codardia della giovane età si era nascosto mentre gli altri combattevano, era rimasto illeso. Il destino, o un nume, aveva voluto che quel codardo in cerca di riscatto fosse quell'unico apprendista tatuatore che aveva sviluppato una certa competenza nei tatuaggi di guarigione; lo stesso nume aveva predisposto che il primo atarur guarito dal tatuatore fosse uno dei due bardi, e anche il bardo era in possesso di preziosi saperi e il suo ininterrotto canto aiutò molti a guarire.

I bardi diventarono due, il numero degli atarur salvi o salvabili crebbe. Trovarono strumenti, provviste, erbe medicinali; i bambini e gli anziani si ripresero e questo fornì una forte motivazione alla riorganizzazione.

Avevano trovato altri sopravvissuti e avevano guarito un giovanissimo prete che senza più una gamba li aveva condotti in quella caverna, dopo aver parlato con i numi.

Avevano infranto la Legge e avevano iniziato a ricordare la Tradizione della Sopravvivenza. Dai numi avevano saputo che fino alla notte fatale i lupi erano stati invisibili per gli stessi numi e che solo il sangue degli atarur, la loro ecatombe, aveva reso percepibili i lupi; da quel momento i numi li avevano protetti.

Osservandoli mentre il bardo narrava, Aessin si soffermò sui sopravvissuti – non sapeva se sarebbe più riuscito a pensare a loro diversamente – e vide che avevano tutti ampi tatuaggi di guarigione, e quelli che non ne avevano mostravano cicatrici, amputazioni, menomazioni. E immaginò quello che doveva essere stato il periodo della guarigione, per il tatuatore e i bardi, un lavoro infinito, col pensiero di essere stati abbandonati dalla loro tribù.

Chiuse gli occhi e iniziò a meditare.

Quando terminò la meditazione, Eroven stava finendo di raccontare quel che era accaduto sulle Montagne-Miraggio prima che arrivasse la regina a svegliare il Cavaliere.

La voce profonda di un ragazzo in piena pubertà interruppe lo storico:

– Scusate... ehm, scusate...–

Eroven inarcò un sopracciglio:

– Sì?–

– Se Senza Tatuaggi ha detto che non sono stati i numi delle Terre Civilizzate ad avvertire il prete, ehm, e il prete si trovava nelle Terre Civilizzate... potrebbero essere stati... ehm, i numi del Grande Muro.–

Il silenzio calò nella grotta come una mannaia. Mai nessuno aveva pensato che ci fossero numi nel Grande Muro e non erano mai stati consultati, ma quella supposizione era... ragionevole. Ogni cosa era abitata dai numi, con ogni cosa si poteva parlare. Chi era questo ragazzino capace di rivelare l'ovvio?

– Chi sei?– chiese Eroven, che non lo aveva mai notato, prima della Festa degli Archi Nuovi.

– Mi chiamo Oltratarn, e sono il prete degli atarur.– Si presentò il ragazzo. Un prete, ecco perché non l’aveva mai notato. Lo storico e i preti non erano mai andati troppo d’accordo; eppure aveva detto qualcosa di insolitamente sensato, per un prete.

– E tu potresti verificare quest’idea?– chiese lo storico. Sul volto del ragazzo si disegnò un sorriso di sfida, e rispose:

– Se qualcuno... ehm, mi accompagna...– E mostrò il moncherino di gamba appena sopra il ginocchio.

L’opera di un tatuatore di grande abilità avrebbe potuto risolvere il problema, ma avevano a disposizione solo un apprendista e il prete avrebbe dovuto fare a meno di una nuova gamba. Aessin disse:

– Verrò io con te. Il compito di difendere la tribù per la durata di questo viaggio rimane ad Adeomar. Partiamo subito.– L’arciere iniziò subito a massaggiarsi nervosamente la barba e si guardò intorno attento, ma aveva ben poco da fare, in un posto che gli altri avevano difeso per settimane.

Tutti ebbero l’impressione che la guida di morte volesse approfittare del momento di solitudine per interrogare il prete e nessuno disse una parola; prete e arcieri si allontanarono mentre Eroven concludeva il suo racconto.

Fuori la notte era calda, riempita dal richiamo di un gufo e da alcune cicale lontane. E da milioni di zanzare ovunque.

Quanto ad Aessin e Oltratarn gli atarur sarebbero rimasti stupiti: il viaggio si svolse in totale silenzio, con il giovane prete un poco imbarazzato e la guida attenta a studiare il percorso nel buio e ad aiutare nei pezzi più difficili il suo compagno di viaggio.

Arrivarono a destinazione il mattino dopo, e quando Aessin si ritrovò di fronte al muro, questa volta di nuovo all’interno, lo vide per quello che era: non un muro, ma un insieme di corpi ammassati in un’infinita colonna di draghi e guerrieri, con ataman giganteschi, molto più grandi di quelli che aveva visto fino ad allora, e membri delle sette razze armati di tutto punto.

Ebbe un giramento di testa, come quello che lo aveva colto quando si era reso conto di essere di nuovo nella Malaterra.

Oltratarn si avvicinò al muro e iniziò a parlare l’aspra lingua dei numi. Fu sconvolgente per Aessin rendersi conto del fatto che comprendeva quel che il prete diceva, e soprattutto quello che diceva il nume, anche se non sarebbe mai riuscito a parlare la lingua sacra.

Bentornati, progenie del Grande Muro.

Disse la voce. Aessin si sentì tremare le viscere, ma il suono era melodioso, e anche le parole del prete lo stupirono: se non avesse saputo che in realtà pronunciava suoni che ben poco avevano di umano non avrebbe creduto alle proprie orecchie.

– Voi... non sapevamo che voi foste il muro. Che il muro fosse... voi, numi.–

Voi siete la nostra progenie, le vostre regine sapevano.

Vi fu un attimo di costernazione: perché allora la regina non aveva detto niente? Ma bisognava prima capire bene, e Oltratarn chiese:

– Perché dite che siamo la vostra progenie? Noi non siamo numi, e non siamo il Grande Muro.–

Voi diventaste la nostra progenie: avete percorso nei secoli la strada lungo il Grande Muro: questa è la prova della direzione.

Avete scritto i segni del vostro passaggio lungo il Grande Muro, avete scritto le creature della Malaterra sulla vostra pelle, avete abbandonato la scrittura delle Terre Civilizzate: queste sono le tre prove del legame con la terra, il suolo e i custodi.

Avete tirato una freccia contro l’obelisco, questa è la prova dell’intenzione.

Avete cambiato il modo di contare e avete abbandonato il vecchio linguaggio razziale, questa è la prova del rinnovamento.

Siete infine passati attraverso la fenditura: la fenditura del Grande Muro rappresenta la presenza senza invito degli invasori, questa è la prova della responsabilità.

Avete affrontato con successo le cinque prove: direzione, legame, intenzione, rinnovamento, responsabilità. Voi siete la progenie del Grande Muro.

Oltratarn era sbalordito, si voltò verso la guida di morte senza smettere di guardare il muro e fece per parlare, ma Aessin lo precedette:

– Ho sentito. E ho capito.– Il prete corrugò le sopracciglia, ma con un enorme sforzo riuscì a lasciare da parte stupore e curiosità e si rivolse di nuovo al muro:

– Non ci avete mai detto nulla, però.–

Non avevate ancora affrontato la prova della responsabilità. Ma le vostre regine veggenti sapevano qual era la meta del viaggio.

Fu la risposta.

– Le nostre regine non ci hanno mai detto nulla.–

Loro sapevano. La vostra ignoranza era parte del rito di consacrazione. Ce n'è ancora una parte.

– E quale?–

Silenzio.

– Quale?– chiese di nuovo Oltratarn, – QUALE?– urlò quasi in preda al panico. Ma era evidente che per qualche oscuro motivo il nume non avrebbe più parlato.

Il viaggio di ritorno, che li impegnò fino a notte inoltrata, fu più rapido e più difficile: entrambi tacquero per tutto il tempo e non si fermarono a mangiare. Quando furono di nuovo nella grotta di tufo, il prete crollò stravolto dalla fatica, mentre Aessin non volle parlare con nessuno, e si ritirò a fare la guardia a uno degli accessi del loro nascondiglio.

Allora, pensava, anche Astorun Olobar Otonondor, l'atarur che aveva scagliato la freccia contro det-Abalian, l'obelisco, era consapevole di quello che stava facendo, delle conseguenze del suo gesto, e tuttavia agì in quel modo per consegnare gli atarur al Grande Muro e al loro destino. La prova dell'intenzione. Forse lui sapeva che stava facendo quel che doveva essere fatto, e ne conosceva anche il prezzo. Forse non partì di sua iniziativa, ma incaricato da una regina. Forse sapeva che sarebbe morto e che per decenni sarebbe stato ricordato come un folle, e tuttavia lo fece. Perché doveva.

Aessin andò a svegliare Ulielvan dopo aver richiamato una nuova sentinella al suo posto, e la condusse fuori, sulla riva del lago che a quell'ora fumava un vapore candido, appena visibile alla luce della luna.

Negli occhi di lei – che avevano conosciuto la gioia di ritrovare il suo bambino – c'era un velo di preoccupazione.

– Cosa c'è?– chiese con voce ancora assonnata.

Lui fece di no con il capo:

– Dobbiamo lasciarci.–

Lei credette di non aver capito:

– Dobbiamo lasciarci?–

La guida di morte sospirò come se fosse infastidito:

– Non possiamo più stare insieme, finiresti soltanto per soffrire.– La guardò con uno sguardo freddo e distante, quasi crudele.

– Credi che non soffirei, se ci lasciassimo adesso?– chiese lei aggressiva. Aessin ci pensò su, poi rispose:

– Hai ragione. Come sempre. Lasciarci adesso rende le cose più facili *a me*. Te lo dico, così sai che non siamo più insieme.–

Ulielvan sembrava non capacitarsi dei discorsi del compagno:

– Perché dici queste parole? Ho scambiato mio figlio per il mio amante? Non ti capisco...–
 Aessin tentò di dare una spiegazione:
 – Io vado a morire.–
 – Ma... ma...–
 Lui iniziò a evitare il suo sguardo:
 – Mi dispiace, l’ho capito soltanto adesso. Senza Tatuaggi, l’ananar sul carro che si muoveva da solo, il Grande Muro e quel bardo di Pietraquieta mi hanno suggerito quello che dovrò fare... devo parlare ancora con Uranulf, e con la regina. Poi potrò partire.–
 – Ma per andare dove? A fare cosa, maledizione!–
 – Non posso dirtelo, posso soltanto dirti che sono certo di non sopravvivere, che se ancora qualcuno si ricorderà di me il ricordo non sarà dolce, che ti ho amata finché ho ignorato quale sarebbe stato il mio compito in questa Tradizione e che adesso non ti amo più.–
 – Ma... davvero?–
 – Anche se fosse falso, non cambierebbe niente.–
 Quando lui se ne andò, Ulielvan si sentiva ferita, offesa e tradita e non volle dargli il piacere, o fargli il dispetto, di dirgli che lo aveva sognato e che aspettava un bambino. Nel sogno lui sorrideva triste e camminava al fianco di Senza Tatuaggi e Senza Tatuaggi era preoccupato e si udiva una risata di bambino, invisibile. Il ricordo del sogno le fece male, ma inghiottì le lacrime e andò ad abbracciare forte il suo piccolo, che nel sonno ricambiò l’abbraccio.

Dopo aver parlato con Ulielvan, Aessin andò a scrollare Uranulf, ma non lo svegliò, gli disse solo due cose:

– Io proteggerò gli atarur, a qualsiasi costo. E realizzerò il tiro perfetto.– E mentre l’anziano si stropicciava gli occhi aggiunse anche: – Sei stato il migliore: è stato difficile essere tuo allievo.–

Prima che Uranulf si svegliasse completamente era scomparso.

La regina era sveglia, quindi ad Aessin bastò farle un segno e si appartarono. Nonostante i comuni trascorsi di infrazioni della Legge entrambi si sentivano a disagio, e si chiesero se anche le altre guide di morte e le altre regine avevano provato il medesimo senso di colpa.

Ma Aessin non aveva più tempo da perdere, ora che aveva capito quale fosse il suo ruolo nella Tradizione della Civiltà, e disse:

– Se anche i mostri della Malaterra accettassero di seguirci, i lupi sono organizzati e noi non riusciremmo a gestire per molto tempo i mostri. Ma io so come risolvere il problema.–

La regina non poteva chiedere come, quindi si limitò a domandare:

– Cosa intendi per “risolvere il problema”?–

– Evitare di combattere contro i lupi. Ricevere aiuto. Sopravvivere nella Malaterra. Ma per garantire questa vittoria avrò bisogno di due cose.–

– La guida di morte avrà tutto quello che chiede, in cambio della vittoria.–

– Prima della guerra immagino che la regina tenterà un accordo. Quando sarà al tavolo delle trattative con i lupi, chiedo alla regina di attendere un segnale di Ulielvan prima di dichiarare la guerra.–

– Non perderò di vista Ulielvan nemmeno per un attimo. Cos’altro.–

– Gli stivali. Mi farò accompagnare da Atalcol, ma dovremo viaggiare molto ed essere veloci.–

La regina glieli porse:

– Eccoli. Senza Tatuaggi aveva detto che erano per te. Lui ti ha detto cosa fare?–

Aessin scosse il capo:

– Non credo che mi preparerei a fare quello che sto per fare, se me l’avesse detto qualcun altro.–

Guida di morte e regina si guardarono negli occhi per un attimo, lei si sporse a dargli un bacio sulle labbra, che lui non ricambiò. Disse invece:

– Quando sarà vinta la guerra, voglio che Ulielvan e il bambino che porta con sé abbiano diritto a una casa tranquilla, in un posto piacevole nella Malaterra. Se lo vorranno, potranno essere i primi sedentari atarur.–

La regina lo fissò a lungo, senza distogliere gli occhi dagli occhi della guida di morte. Dapprima era stata sorpresa: era come se Aessin stesse avanzando un diritto di proprietà sul bambino. Forse era così, e forse no, la regina non volle indagare. Per la prima volta la guida di morte le fece paura: aveva uno sguardo che non prometteva niente di buono, c'erano molte parole non dette nelle sue richieste, e un'assoluta determinazione nella sua espressione. Infine aveva deciso di concretizzare il suo presentimento, pensò la regina ricordando le voci che gli aveva portato il vento, fuori da Arsamvar. Alla fine aveva deciso di morire.

– Avrai quello che vuoi, Aessin.– concesse la regina, e dai suoi occhi azzurri sgorgò una lacrima.

4.3 di gatti, di scimmie dorate e di viverne

La mattina successiva partì la spedizione.

Molti avevano chiesto cosa fosse successo alla guida di morte e ad Atalcol, ma la regina aveva risposto solo con un laconico: “un'idea di Aessin”, e quanti avevano posto la domanda si stupirono del fatto che la sovrana sapesse qualcosa che loro ignoravano (ma attribuirono questo sapere ai poteri della dinastia reale) e furono incuriositi dalla menzione del nome proprio della guida di morte.

Soltanto Eroven e Arvamir, e dopo di loro Uranulf, misero insieme i pezzi e si scambiarono sguardi preoccupati.

In assenza della guida di morte, e di una dichiarazione esplicita, l'arciere più vecchio della tribù aveva diritto di agire in sua vece, ma Araturnar chiese invece che l'onere passasse ad Ozitarn, che aveva fatto le veci della guida di morte nelle Terre Civilizzate.

Ozitarn, a propria volta, decise di delegare parte delle proprie incombenze a Ulielvan e ad Adeomar, destinando alla prima le funzioni di consigliere della regina (un compito importante adesso che avrebbero avviato le spedizioni diplomatiche presso i mostri della Malaterra) e al secondo i compiti specifici di difesa della tribù.

Gli atarur ebbero quindi il loro primo triumvirato.

Tutto fu deciso in pochi minuti e fuori da un consiglio: la mattina era coperta di brina, di lì a poco più di due mesi sarebbe iniziata la stagione fredda, ma il cielo era limpido ed entro metà mattina il sole avrebbe riscaldato la Malaterra.

– Con chi desidera prendere contatto la nostra regina?– domandò Ulielvan subito dopo la spartizione dei poteri.

La regina ci pensò poco:

– Contatteremo per primi i gatti, poi le scimmie dorate e infine quel gruppo di viverne con i quali mantenemmo rapporti non troppo ostili. Mia madre mi ha detto che erano combattenti formidabili. E che vi furono segni di reciproco rispetto.–

I tre arcieri assentirono con il capo: la Tradizione degli Arcieri riportava diversi racconti a proposito delle viverne, e tutti sapevano a cosa si stesse riferendo la regina.

– Porteremo con noi anche i carretti?– chiese Adeomar.

– No, la tribù non si sposterà di qui, dove è al sicuro. Tu rimarrai qui, con Eroven e il giovane prete: voi dovrete ricordarvi di noi se non dovessimo tornare. Hai l'ordine di scappare fino a Frangionda, se non dovessimo tornare entro tre mesi.

– Solo nove di noi lasceranno la grotta: io, Ozitarn e Ulielvan, Emoras-tindal, Aldamir che ci

sarà utile per la sua straordinaria vista, Uranulf che ha esperienza come guida di morte e tre arcieri scelti da Ozitarn.–

In quel momento, mentre i presenti – tutti quelli che la regina aveva citato – assentivano con il capo, si avvicinò Ilaril:

– Voglio venire anch'io.– disse. Aveva uno sguardo deciso, e furente:

– La guida di morte mi ha strappato il mio amore, e voglio esserci quando ritornerà.–

Uranulf fece un passo avanti:

– Allora rimani qui. La guida ignora dove andremo, non ha consultato nessuno di noi né ha rivelato dove intendeva recarsi: quando tornerà, tornerà qui.– Ilaril sospirò, singhiozzando, e abbracciò l'anziano, che le accarezzò la testa e le spalle.

– Su, su, piccolina. Devi avere pazienza. Atalcol tornerà sano e salvo, ne sono certo.–

– Bene,– iniziò a dire la regina – se adesso possiamo...– ma fu interrotta dall'anziana Arvampir, che la chiamò con occhi preoccupati e disse:

– Mia regina, è necessario un consiglio. Oltratarn, il prete, si è svegliato, e ha iniziato a raccontare cosa hanno scoperto lui e la guida di morte.– E leggendo lo stupore nello sguardo della regina aggiunse: – Non sono sicura che si tratti di sole buone nuove.–

La regina si era completamente e colpevolmente dimenticata di Oltratarn, e la possibilità che qualcuno avesse informazioni sulla tribù che a lei mancavano la fece infuriare.

Piombò in mezzo all'assembramento di atarur che lo stavano ascoltando e fu accolta da sguardi distanti, stupiti e arrabbiati. Disse gelida:

– Quando un atarur ha delle novità di interesse comune, chiede alla regina un consiglio, e le cose si discutono insieme.–

Oltratarn non si lasciò cogliere di sorpresa:

– Non eravamo più abituati a una regina.– replicò altrettanto freddo. Ozitarn gli si parò di fronte e gli tirò un manrovescio che lo fece ruzzolare a terra, senza dire una parola.

Improvvisamente in seno alla tribù la situazione divenne tesa. La frattura tra quelli-che-erano-andati e quelli-che-erano-rimasti era stata evidente fin dall'inizio, anche se si stava ricomponendo; l'unico nodo che non accennava a sciogliersi era la regina.

Emoras-tindal era stupita, soprattutto del fatto che non fosse già iniziata una grossa rissa. La regina stringeva i pugni, e tremava di rabbia.

– Quella di abbandonarvi non è stata una scelta a cui penso con piacere, ed Esus solo sa quanto...– La sua voce vacillò per un attimo, si morse le labbra e si costrinse ad aprire le mani. Quando riprese a parlare il suo tono era ancora teso, ma aveva riacquistato il pieno controllo di sé.

– Adesso comunque sono qui, e che vi piaccia o no rimango la regina degli atarur. Dichiaro aperto il consiglio. Dicci quello che avete scoperto.–

Il giovane, massaggiandosi la faccia, ricominciò a raccontare del dialogo con il nume del muro e il fatto che Aessin pareva avere capito e che gli atarur fossero progenie del Grande Muro.

Quando riportò le parole del nume secondo il quale le regine degli atarur sapevano tutto, la regina lo interruppe:

– Io non sapevo niente! Mia madre non mi ha mai detto nulla! La mia formazione di regina non era completa quando...– stava per dire “fui incoronata”, e invece concluse mestamente con le parole: – ...divenni regina.–

Si levò subito un mormorio dalla parte degli anziani, che iniziarono a discutere alla loro solita maniera, mentre Eroven ammetteva:

– In effetti solo al raggiungimento dell'età adulta le regine ricevono gli ultimi insegnamenti formali...–

Ma quella fu l'unica interruzione, e non ebbe conseguenze diverse dal continuo confabulare di alcuni crocchi di anziani.

Il racconto di Oltratarn si concluse con un silenzio attonito da parte di tutti gli ascoltatori. Molti avevano sperato di scoprire nelle parole del prete qualche indizio per capire cosa avesse deciso di fare la loro guida di morte e furono tanto delusi da oscurare la sorpresa per l'essere diventati Progenie del Grande Muro. La regina si chiese cosa implicasse essere la Progenie del Grande Muro, mentre Eroven tornava a pensare al nuovo storico della tribù.

Emoras-tindal si chiese se quel che era andato a fare Aessin fosse la follia che aspettava, oppure no, e se dovesse o meno soffiare dentro a Umolistar Ogartong. Le conseguenze di un gesto avventato o di uno in ritardo potevano rivelarsi catastrofiche: era certa che quel che aveva raccontato il ragazzino senza una gamba era connesso con la decisione di Aessin, ma non riusciva a capire cosa intendesse fare la guida di morte, se fosse una follia o meno.

Gli atarur intorno a lei, nel frattempo, si organizzavano: Ozitarn aveva appena finito di spiegare che si sarebbero di nuovo divisi e che la guida di morte sostitutiva che sarebbe rimasta con la tribù era Adeomar; Ulielvan era tornata con equipaggiamento da viaggio per i membri della spedizione e Uranulf stava discutendo con altri anziani e alcuni arcieri più vecchi riguardo a dove potessero essere i gatti.

Finita la discussione, i nove partirono.

Il viaggio verso l'interno della Malaterra fu veloce, anche se la foresta si faceva sempre più fitta e il sottobosco sempre più buio e impenetrabile. Provarono ad arrampicarsi sugli alberi e a proseguire da sopra; scoprirono che non avrebbero risparmiato tempo, perché il percorso richiedeva continui aggiustamenti in funzione dei rami a disposizione, ma era più facile evitare di perdersi e di scivolare sul muschio umido, e quindi proseguirono così. Il Cavaliere provò ad arrampicarsi, ma dopo poche manciate di pertiche decise che per lei era più pratico saltare sopra gli arbusti o falciarli lungo la strada, quindi ricorse ai rami degli alberi soltanto quando costituivano un evidente e cospicuo risparmio di tempo: di fronte a un crepaccio, a tre grosse pozze di sabbie mobili e a una macchia degli ipnotici fiori blu di Echenò che le fecero girare la testa.

Trascorsero in viaggio, senza fermarsi se non la notte e durante il giorno per qualche spuntino veloce, tredici giorni. Tredici giorni durante i quali pensarono poco alla tribù, attenti com'erano a superare gli ostacoli che la Malaterra poneva sul loro cammino. Avevano fretta, e paura di arrivare troppo tardi al confronto con i lupi: ben triste è il guerriero che può solo più vendicare, diceva una Tradizione, e loro corsero come il vento. Senza quella fretta ci avrebbero impiegato almeno cinque volte tanto.

Come era accaduto anche l'anno precedente, i gatti li videro per primi e quando gli atarur si resero conto di essere nei pressi del territorio dei gatti (soprattutto per i peli e le feci che trovarono in giro), diedero inizio a un inseguimento snervante che però, questa volta, durò appena due giorni. Improvvisamente i gatti avevano deciso di lasciarsi trovare, tutti insieme in una radura in penombra, con il pelo arruffato, pronti ad essere feriti per potersi trasformare in grossi e pericolosi umanoidi infuriati.

– Ci avete ritrovati.– disse uno dei felini, un grosso esemplare con il pelo fulvo – Ma questo non era nei patti: noi ce ne saremmo andati nell'entroterra e voi ci avreste lasciati stare, così disse la vostra guida di morte. È qui, chiedetele conferma.–

Ulielvan avanzò dicendo:

– Non siamo qui per scacciarvi. Al contrario: vi vogliamo al nostro fianco per combattere contro i lupi.–

I gatti iniziarono a scambiarsi brevi miagolii e soffi e fusa. A un certo punto un altro gatto disse:

– Dici gli altri cacciatori. Io ne ho incontrato uno, non mi ha fatto niente.– E di nuovo scambi

tra gatti, anche più accesi. Un gatto nero si inarcò soffiando verso un altro gatto, mentre dalla parte opposta della radura un esemplare grigio chiedeva:

– Perché. Diteci solo questo: perché dovremmo aiutarvi.–

Ulielvan rispose:

– Perché questa volta è voi che difendiamo.–

Un altro gatto, nero, replicò:

– Noi non sappiamo se abbiamo bisogno di essere difesi. Come puoi sapere che con quei cani due-zampe ci troveremmo peggio?–

Prese la parola la regina:

– Sono la regina degli atarur. Voi avete detto quello che sapete, io so che questo viaggio ci ha fatto capire molte cose: noi siamo stati fuori per avere la conferma che apparteniamo alla Malaterra, loro vengono da fuori per *prendersela*.–

La voce stridula di un altro gatto, pezzato, li raggiunse da un lato:

– È solo la scelta tra due diversi oppressori. Anzi, forse dagli altri cacciatori riusciremo a difenderci meglio. Sono rumorosi. E puzzano di cane.– Si levò un concerto di miagolii divertiti e fusa. Gli atarur iniziavano ad essere impazienti: non avevano corso al limite delle loro possibilità per tredici giorni per fare quattro chiacchiere.

La regina provò ad attirare la loro attenzione:

– Non avete capito: noi vi stiamo proponendo più che un'alleanza di guerra. Noi vi stiamo proponendo la pace che seguirà questa guerra.–

Emoras-tindal non riusciva a capire se i gatti fossero uniti o disorganizzati; un altro gatto ancora insinuò:

– Forse, quella stessa pace l'avremo quando gli altri cacciatori vi avranno sterminati.–

E mentre un altro gatto aggiungeva:

– Da quando la preda può fidarsi del cacciatore?– Ozitarn estraeva le sue lame sottili. Invece Emoras-tindal aspettava: non che non fosse curiosa di vedere come combattevano una volta trasformati, ma sperava che non saltasse fuori la storia del gatto di Terraspaccata. Non ne avevano parlato con nessuno, e si sarebbe rivelato un grosso errore non averlo fatto almeno con la regina.

Non saltò fuori, anzi, con grande sorpresa del Cavaliere la regina fece un cenno a Ulielvan, che appoggiò la mano su quella armata di Ozitarn, il quale rinfoderò i pugnali.

– Bene.– disse la regina, – Il nostro colloquio si conclude qui. Avete avuto la vostra possibilità: quando avremo scacciato definitivamente i lupi torneremo a discutere del vostro posto nella Malaterra. E sarà un posto umido e freddo.–

Quelle parole furono accolte da un coro di miagolii stizziti, e soffi, ma nessun gatto attaccò nessun atarur e viceversa.

Soltanto Emoras-tindal, incredula, chiese:

– Basta? Finisce così? Non ne accoppiamo nessuno per chiarire che non siamo contenti?–

Le rispose Uranulf:

– È stato solo un gesto formale. Sapevano perché eravamo qui, ormai lo sapranno tutti i mostri della Malaterra. Hai notato che non abbiamo incontrato nessuno venendo? Significa che i mostri più intelligenti ci stanno studiando.– sospirò – Se avessero voluto allearsi non ci avrebbero fatto perdere due giorni di tempo.–

– Avrebbero potuto farcene perdere di più.– obiettò il Cavaliere.

– Questo significa che loro sanno, o pensano, che qualcun altro invece vuole allearsi a noi. I mostri organizzati non si sono mai pestati i piedi a vicenda.–

– Ma...– provò ad insistere l'ataman.

– Non perdiamo altro tempo.– disse decisa la regina. – Le scimmie ci aspettano.–

Dopo quello scambio, Emoras-tindal iniziò a rendersi conto del bizzarro legame che univa gli atarur ai mostri della Malaterra che combattevano. Degli ataman (e, si chiese, chissà come mai non ci sono ataman nella Malaterra) avrebbero mirato a sterminare i mostri: *ajalarnac eemoln* dicevano gli ataman, ammazza il problema; gli atarur si erano comportati in modo diverso: avevano soltanto contenuto i mostri. I mostri avevano ricambiato la cortesia, perché non si erano mai alleati per sterminare gli atarur.

E improvvisamente capì perché erano diventati la Progenie del Grande Muro: avevano, in un modo forse distorto, rispettato il Codice di Frangionda anche con le creature della Malaterra: *zoen zeiss onoar cui eemolistar noar afanear*, per essere persone non sterminiamo altre persone, diceva il Codice e inconsapevolmente anche le creature della Malaterra applicavano questo articolo.

Poi le venne mal di testa: un ataman non può capire troppe cose di seguito senza accoppiare nessuno nel mezzo.

Il giorno dopo il paesaggio mutò improvvisamente: quella che era stata una foresta selvaggia e buia divenne una pianura vastissima, priva di alberi, ma ricoperta da un folto strato d'erba che arrivava al petto degli atarur e alla vita del Cavaliere.

Il vento faceva ondeggiare il tappeto verde sino alla linea frastagliata di due catene montuose, ad est e ad ovest, che forse si ricongiungevano in un non meglio precisato punto oltre l'orizzonte.

Rimasero immobili di fronte a quel paesaggio, e sorse naturale il confronto con la Valle dei Guardiani: ugualmente sconfinata e spoglia, piatta ed erbosa. E proprio dal confronto emerse la cognizione di quel che distingueva la Malaterra dalle Terre Civilizzate: la Malaterra era più viva e forte e vitale e pericolosa. La dolce prateria addomesticata della Valle qui era un prato capace di nascondere imprevisti pericoli ad ogni pertica.

– E adesso?– chiese con un sorriso divertito Emoras-tindal ai suoi compagni di viaggio.

La regina indicò un punto sul confine tra la prateria e la foresta, alla loro sinistra:

– Le scimmie dorate vivono da qualche parte in quella direzione, sugli alberi dai quali possono vedere quel che succede in mezzo all'erba.–

– E come fai a saperlo?– chiese ancora l'ataman, contrariata dal fatto che non avrebbero attraversato la prateria (iniziava ad annoiarsi senza combattimenti).

– Sono la regina.– rispose la regina. E a tutti bastò. *Doveva* padroneggiare una qualche forma di magia, pensò Emoras-tindal.

Camminarono con passo svelto per sei giorni, quando finalmente sentirono i richiami delle scimmie. A un richiamo ne seguiva un altro, e poi un altro e un altro ancora, sfumando verso una distanza di almeno un altro giorno di cammino.

Affrettarono il passo, inutilmente perché dopo una manciata di minuti sentirono un urlo:

– Aattarrur! Aattarrur!–

Levarono lo sguardo e videro una scimmia grande quanto un ananar, con il pelo dorato e lunghi baffi candidi che scendevano fin quasi alla vita, il naso blu e profondi occhi grigi che diceva:

– Asspettavammovvi. Illuppi ovvunque. Accomatterre! Accomatterre!–

La regina chiese:

– Volete allearvi a noi?–

La scimmia disse:

– Aattarrur! Assegui!– E si voltò saltando su un ramo vicino. Senza proferir parola i nove le corsero dietro.

Dopo aver insegnato loro cosa volesse dire muoversi velocemente tra i rami, la scimmia li condusse ai piedi di un albero molto grande e ramificato, che si apriva come la coda di un gigantesco pavone rivolto verso la prateria.

Disposte sui suoi rami c'era un centinaio di scimmie, alcune delle quali grandi quanto Emoras-

tindal, tutte coperte da un luminoso pelo dorato, accovacciate e attente a fissare gli ospiti appena venuti.

Al termine della spedizione tutti e nove sarebbero stati pronti a giurare di aver ravvisato in quegli occhi una profonda saggezza, ma sul momento le giudicarono soltanto troppe scimmie curiose e un poco inquietanti.

Le scimmie rimanevano immobili, e trascorse un po' di tempo prima che gli atarur si mettessero comodi e che le scimmie iniziassero a parlare.

Dissero, in quel loro modo non sempre facile da capire, che avevano già incontrato i lupi, gli aruman, e che avevano combattuto, ma non riuscirono a spiegare – o forse non era chiaro neppure a loro – perché. Parlarono comunque di cibo e di territorio.

Rivelarono però alcune cose molto interessanti: che i lupi erano giunti nella Malaterra in cospicuo numero, e che tuttavia non si erano insediati in gruppi consistenti, e che avevano visto molti lupi vagare sperduti, soli, nelle foreste o nella prateria e, addirittura, avevano trovato dei cadaveri di lupi morti d'inedia, come se avessero senza motivo smesso di mangiare.

L'incontro durò due giorni, e alla fine le scimmie acconsentirono ad allearsi con gli atarur per la guerra che si stava preparando; una scimmia si offrì anche di accompagnarli attraverso la prateria fino alle pendici delle montagne sulle quali vivevano le viverne, in modo da far risparmiare loro tempo di viaggio.

Il resto del branco avrebbe aspettato la loro guida, e una volta al completo avrebbe ancora temporeggiato cinque giorni, poi sarebbe andato incontro agli atarur nella grotta di tufo.

Il viaggio fu assai meno divertente di quanto se l'era immaginato Emoras-tindal quando aveva sorriso vedendo per la prima volta la prateria: la loro guida sembrava scegliere a caso i percorsi e le direzioni e il suolo era infestato da piccoli ma combattivi ragni che per tutto il periodo di luce pungevano sulle gambe, rendendo la traversata infernale: li si uccideva facilmente, ma ormai avevano punto e sulla pelle compariva subito un ponfo pruriginoso.

Le foglie d'erba divennero presto più alte degli atarur e della scimmia – che non mostrò mai segni d'incertezza –, ma erano cedevoli e non troppo folte, anche se avevano la tendenza ad annodarsi intorno alle loro caviglie, e il suolo sembrava ricoperto da uno spesso strato di muschio, che rendeva più faticosa l'avanzata.

Almeno vi fu bel tempo ed ebbero due conferme della qualità della loro guida.

La prima accadde al secondo giorno di cammino: stavano avanzando in mezzo all'erba senza particolari accorgimenti, quando improvvisamente la scimmia ordinò loro di tacere, senza fermarsi. Il Cavaliere, che godeva di un punto di vista migliore essendo circa mezza pertica più alta degli atarur, colse un leggero movimento, come uno scivolamento alla loro sinistra, parallelo al loro cammino.

Dopo un paio d'ore di ingiustificato silenzio, almeno per quanti ignoravano il movimento che li seguiva, un grosso uccello senza piume richiamò la loro attenzione con il suo stridìo metallico. Si avvicinò al gruppo, forse nel tentativo di afferrare qualcuno dei membri della compagnia, ma quando passò sopra il punto in cui Emoras-tindal aveva visto movimento dall'erba schizzò un grosso serpente rosso e nero, con due ampi padiglioni auricolari ai lati della testa.

Serpente e volatile iniziarono un combattimento furibondo e la scimmia fece loro il gesto di mettersi a correre, così fuggirono più lontani che poterono. Con il non secondario effetto di scrollarsi di dosso un po' di quei fastidiosi ragnetti.

Più tardi, quella sera, scoprirono che i ragni, che si affollavano vicino a loro, avevano tenuto lontano il serpente, il quale avrebbe però saputo attaccarli dall'alto se solo li avesse uditi parlare.

La notte, al pensiero del serpente, il loro sonno fu inquieto, ma al mattino successivo furono pronti a mettersi in piedi prima del sorgere del sole per evitare i ragni, che pungevano solo di giorno.

La seconda conferma della qualità della guida salvò più di una vita. Continuavano a procedere immersi nell'erba quando, di nuovo senza preavviso alcuno, la guida si bloccò, si chinò ad annusare il terreno dopodiché si voltò verso Ozitarn e disse:

– Asseguitte immiei appassi. Ammetti ippieddi addove iio.–

E l'atarur tradusse per Aldamir, che lo seguiva:

– Mettete i piedi dove li metto io.–

L'ordine fu ripetuto di bocca in bocca, e la compagnia iniziò a procedere col capo chino al suolo, senza perdere di vista i punti distanti segnati dai lunghi passi che la scimmia aveva iniziato a fare. Quasi subito, i ragni sparirono, suscitando commenti di sollievo, soprattutto da parte del Cavaliere.

Dopo alcune ore, Ozitarn disse:

– Aspettate, aspettate. Scusate, ma io devo farla.–

– Accossa?– chiese la scimmia voltandosi verso l'arciere. Si era voltata, ma i suoi piedi non avevano cambiato posizione.

– Devo cagare. Voi scimmie non la fate mai? Senti, guidami dove possa farla, ci metto poco, ma inizio proprio ad avere mal di pancia. Sono giorni che...–

La scimmia lo guardò con occhi che potevano sembrare divertiti senza profferire parola, poi guardò per terra intorno ai loro piedi e indicò il punto in cui era l'arciere dicendo:

– Aququ.–

– Qui?– ripeté incredulo Ozitarn.

– Checcazzo, fàlla in fretta ché sto scomoda!– si lamentò Emoras-tindal dal fondo della fila, quando le giunse notizia del motivo per cui si erano fermati. Si era distratta, e aveva perso di vista dove doveva mettere i piedi, quindi aveva fatto un salto centrando le ultime impronte della regina, che la precedeva, ma aveva bisogno di un altro paio di passi per tornare a una posizione comoda.

– Ennommuovverre ippieddi.– aggiunse la scimmia.

Ozitarn sbuffò, poi si alzò la gonna fino alle ginocchia, commentando:

– Almeno, siamo sicuri che nessuno la pesterà.–

– Annessunnolla appesterrà.– commentò la scimmia con un cenno d'assenso. Ma il motivo per cui fece quel commento divenne chiaro solo quando il temporaneo padrone di Ozitarn, il suo *uglian abesetan*, invece di appoggiarsi al suolo vi affondò.

– Ma... è scomparso!– esclamò Aldamir.

– Che fai, guardi?– sbottò Ozitarn.

– Assiammossu iddenti eddeldraggo edd'errba.– spiegò la scimmia.

Da quella spiacevole posizione, Ozitarn chiese:

– I denti del drago d'erba?– mentre dal fondo della fila giungeva la voce irritata di Emoras-tindal:

– Ce la fai da solo o devo venire a metterti un dito nel culetto?–

Dopo aver avuto conferma che non era pericoloso, Ozitarn strappò alcuni fasci di foglie e si pulì, e finalmente ripartirono.

Proseguendo, la scimmia spiegò che stavano camminando sui denti di una creatura chiamata "il drago d'erba", che si nutriva di tutto quello che cadeva attraverso i suoi denti. Eccetto un odore molto leggero di muffa, che percepirono una volta che si resero conto di doverlo cercare, nulla lo lasciava immaginare: la prateria era sempre identica a se stessa, i fili d'erba sembravano distribuiti sempre nello stesso modo, il vento li accarezzava come in qualsiasi altro punto del percorso avessero visto fino ad allora.

Tuttavia, quando provarono a far cadere piccoli oggetti per terra, li videro sparire come per magia, e anche dopo che la scimmia aveva detto loro che avevano superato il drago d'erba e

che potevano mettere i piedi dove volevano continuarono per un certo periodo a metterli dove li metteva lei.

– Ma quanto era grande, il drago d'erba?– chiese Uranulf a un certo punto – Di quanto avremmo allungato senza passarci attraverso?–

La scimmia rispose soltanto:

– Addiecci aggiornni.– e proseguirono in silenzio.

In tutto, il viaggio attraverso la prateria durò diciassette giorni. Durante quel lunghissimo tempo ebbero paura e si annoiarono e vi furono alcuni momenti di tensione che la regina impedì sfociassero in baruffe; mangiarono tuberi che la scimmia procurava loro e moltissimi insetti (compreso il bruco più grande che avessero mai visto, largo quanto un pugno atarur), ma quasi per niente altra carne, perché non avevano nulla di secco da bruciare per cuocerla.

Quando giunsero alle pendici delle montagne furono quindi tutti piuttosto sollevati: avrebbero dovuto lasciare la loro guida e ancora cercare le viverne, ma almeno si trovavano in un ambiente meno ignoto. Salutarono quindi la scimmia con calorose pacche sulle spalle e incoccarono gli archi cercando con lo sguardo uccelli e arbusti da bruciare. Ma di fronte a loro si ergevano i Bastioni di Pietra, le montagne più brulle e inospitali di tutta Inear.

Una Tradizione ananar riportava che i Bastioni erano le uniche montagne sulle quali neppure gli stregoni della Guerra degli Stregoni avevano voluto combattere, anche se forse, pensò la regina, si trattava di una falsa Tradizione, messa in giro dagli ananar per difendere i loro segreti. In fondo quell'ananar sul triciclo che avevano incontrato sui Monti Rossi aveva parlato di esperimenti segreti...

La regina scacciò quel pensiero scrollando la testa e guardò le montagne che avevano di fronte fin dove poteva giungere con lo sguardo: erano davvero dei bastioni, e loro avrebbero perso molti giorni soltanto per cercare una via, un passo, l'idea di un sentiero che li portasse verso il cuore della catena montuosa, dove secondo la Tradizione della Regina vivevano le più antiche e temibili viverne.

Si allontanarono dall'erba percorrendo il declivio fino a dove la pietra si faceva parete, poi iniziarono a seguirne faticosamente l'orlo. Era granito bianco, sferzato da un vento gelido di cui fino a quel punto non si erano accorti.

Avanzarono per quasi un giorno intero stringendosi nei vestiti, poi la regina ordinò l'alt:

– Ci fermeremo qui. Prendete quell'erba secca e accendete un fuoco. Appena avrà preso, buttateci sopra erba verde.–

Ozitaru corrugò la fronte:

– Segnali? Se il fumo sopravviverà al vento, chiunque nel raggio di migliaia di pertiche saprà dove siamo, e se non sopravviverà si tratterà di un'inutile fatica.– obiettò.

La regina scosse il capo:

– Qui il fumo sopravviverà: ci vedranno. E le viverne arriveranno prima dei lupi.–

– Lupi?– chiese Uranulf, provato dal viaggio. La sua voce aveva tradito un'ombra di paura che tutti notarono e improvvisamente lo videro per quello che era: un anziano curvo, segnato da rughe profonde e occhiaie. Quella marcia l'aveva stancato più del viaggio nelle Terre Civilizzate.

La regina assentì col capo:

– Ce ne sono un centinaio a due giorni di cammino: ci stanno seguendo da almeno due settimane, quando per caso hanno trovato le nostre tracce. Ne sono morti molti tra le fauci del drago d'erba, e non sono riusciti a catturare la nostra guida, ma dobbiamo aspettarceli.–

– Se è vero quello che dici, – replicò Emoras-tindal mentre Uranulf si sedeva ansimante e gli altri andavano a raccogliere l'erba secca indicata dalla regina, – è davvero molto rischioso accendere un fuoco. Se vogliamo evitarli, sarà meglio avanzare più in fretta possibile e sperare che vadano nella direzione opposta alla nostra.–

– Si divideranno.– rispose la regina – Accendete il fuoco, chiamiamo le viverne.– E senza aspettare risposta andò vicino all’anziano e iniziò a massaggiargli la schiena.

Uranulf accolse in silenzio e con sollievo quei massaggi.

Il vento le aveva parlato senza sosta, come se fosse ansioso di parlare, come se non l’avesse fatto per molto tempo e avesse sentito la mancanza di un interlocutore. Le aveva detto dei lupi e delle viverne di vedetta sulle creste dei Bastioni di Pietra, a otto giorni di distanza, e le aveva detto che lì c’erano gli unici arbusti secchi per decine di giorni di cammino. Era un luogo magico, quello, un luogo nel quale gli atarur erano passati, circa trecentocinquanta anni prima, e avevano combattuto. Lì era morta una regina e la prateria aveva accettato che vi crescesse un grande albero piantato dagli atarur in segno di lutto.

Quando un fulmine aveva abbattuto l’albero, la prateria aveva evitato di invadere quello spazio, e quando gli atarur tornarono – questa volta alla ricerca di aiuto, guidati da una scimmia dorata amica del nume della prateria – la prateria li aveva protetti.

Sotto l’erba trovarono dei pezzi di legno ancora ben conservati, e il fuoco divampò dopo pochi minuti. Ma prima che gli arcieri potessero strappare dell’erba verde, la regina li fermò e andò a pregare il nume della prateria. Quando ebbe finito disse:

– Ora possiamo prenderla.–

Il vento non toccò la colonna di fumo, e la regina lo ringraziò.

Erano Progenie del Grande Muro, e tutta la Malaterra li rispettava come preti; era una sensazione che, senza saperla nominare in quel modo, aveva provato fin dal primo ingresso nel Grande Muro, e le aveva dato forza, l’aveva sorretta nelle decisioni e nei confronti, e che aveva ceduto solo in prossimità di Settimo Lungomuro, quando aveva avuto paura e aveva insistito per avere Aessin vicino, affinché la proteggesse.

Non sarebbe più successo, non avrebbe più avuto paura, perché adesso sapeva di cosa si trattava, non erano solo più i venti a parlarle e sapeva ascoltare le voci.

La mattina successiva la macchia scura dei lupi comparve molto al di qua dell’orizzonte, mentre delle viverne non si vedeva traccia.

Aldamir fu messa di vedetta.

Gli arcieri presero a controllare archi e frecce, mentre Emoras-tindal oliava le proprie lame e cercava pietre da lanciare.

La macchia scura divenne un branco abbastanza riconoscibile un po’ dopo mezzogiorno.

Alle due del pomeriggio era possibile distinguere i singoli lupi. Erano tutti vestiti, ma sembravano più piccoli di quelli che avevano incontrato nelle Terre Civilizzate.

– Allora?– chiese Uranulf ad Aldamir con un’ombra di preoccupazione nella voce.

La ragazza scosse il capo, studiando la cresta delle montagne:

– Ancora niente.–

I lupi continuavano ad avanzare. Gli arcieri si disposero in riga, gli archi tenuti in mano, le braccia rilassate lungo i fianchi, respirando con calma.

Sogghignando, Emoras-tindal si nascose sotto il livello dell’erba.

A duecento pertiche di distanza i lupi iniziarono a correre.

C’era un rapporto di circa dodici a uno. Ma avevano iniziato a correre troppo presto, valutò Ozitarn, sarebbero arrivati stremati ai loro piedi.

Ancora poco e sarebbero stati alla distanza perfetta per un tiro.

Il loro urlo di guerra era spaventoso.

– Tirate!– ordinò Ozitarn.

Partirono otto frecce, disegnarono le loro traiettorie e centrarono i bersagli. Ma non cadde nessun lupo.

– Tirate!– ordinò Ozitarn.

E tirarono.

– Tirate!– Alla terza salva finalmente cadde un lupo. La regina sperò di non avere sbagliato a far accendere il fuoco.

– Questa è quella buona.– disse Ulielvan.

– Tirate!– le frecce volarono diritte, tese, colpirono in faccia a lasciarono a terra otto lupi.

– Tirate!– era l'ultimo tiro, dopodiché avrebbero combattuto corpo a corpo. Nove contro cento.

Altri otto lupi caddero.

Quasi cento.

L'urlo di guerra dei lupi era potente e solo per caso Aldamir riuscì a sovrastarlo:

– ARRIVANO!– urlò, al che Emoras-tindal balzò fuori dal proprio nascondiglio urlando a propria volta:

– Maccheccazzo! Aspettate! Solo uno!– l'effetto sorpresa non mancò: i lupi si spaventarono, interruppero il loro grido di battaglia e si lasciarono falciare dal Cavaliere.

Poi la terra tremò: un enorme rettile grigio era piombato sul bordo della prateria. Eccetto il Cavaliere tutti rimasero senza fiato: era enorme, e gli bastò saltare sui lupi per schiacciarne a decine.

Emoras-tindal intanto correva per schivare i colpi di coda del rettile, e tentava di uccidere quanti più lupi poteva. Era strano vederle combattere contro lo stesso nemico.

Ulielvan commentò:

– Meno male che siamo dalla stessa parte.– mentre gli ultimi lupi venivano uccisi.

La regina le sorrise debolmente:

– In effetti, non ne sono ancora certa. So solo che ci aspettavano.– Ulielvan deglutì riportando lo sguardo sulla viverna.

Ataman e rettile impiegarono poco a finire i lupi, mentre gli atarur li osservavano rapiti, e quando non ci furono più nemici che si muovevano, la viverna si girò verso la regina e si guardarono negli occhi.

4.4 quindi succederà di nuovo, e questa volta...

Cose che mi commuovono: la dichiarazione d'amore di un figlio per la propria madre; un lago, subito dopo la pioggia; ritrovare i vecchi amici dopo un lungo viaggio; fare l'amore; la sera, gli scherzi sui rotolamenti intorno al fuoco; la Festa degli Archi Nuovi.

No, la Festa no.

Ad ogni Festa degli Archi Nuovi, Aessin a un certo punto scompariva. Gli altri pensavano che si appartasse per rotolarsi con qualcuno, ma, poiché attraverso le chiacchiere del giorno successivo non si riusciva a capire con chi si fosse appartato, iniziarono a pensare che fosse un tipo malinconico, e provarono a coinvolgerlo di più nel clima festoso della celebrazione.

Ma, per quanto si impegnassero, a un certo punto lui scompariva sempre e il suo segreto rimase tale.

Andava a piangere.

Non sapeva perché e, anzi, neppure se lo chiese mai: era qualcosa che gli afferrava le viscere durante quella festa, e non era necessario sapere altro. Gli capitò sempre, ad ogni Festa. Fino all'ultima.

Quella volta, prima che la tristezza gli montasse fino in gola, i lupi attaccarono lasciandolo stordito, spaesato, e prima che capisse quel che stava succedendo aveva perso oltre trecento persone.

I passaggi nei muri. Ecco cosa mi commuove: prendersi le proprie responsabilità. Portare a termine ciò che ci si era prefisso.

Attraversando la fenditura indicata da Senza Tatuaggi, Aessin aveva percepito come un vago formicolio, che sul momento aveva attribuito all'emozione di mettere piede nel Grande Muro. Ma non era emozione e, se ne ebbe il sospetto percorrendo il muro, ne ricevette conferma quando il muro parlò al giovane prete.

Il muro lo aveva ascoltato, e poi aiutato, incoraggiato, in alcuni casi aveva spazzato i dubbi dalla sua mente, come quando nei pressi di Settimo Lungomuro la regina si stava impuntando perché lo voleva vicino a lei mentre lui doveva mantenere l'integrità della tribù.

Il Grande Muro aveva accompagnato gli atarur per permettere loro di capire che cosa andava fatto. E aveva assistito la loro guida di morte per insegnarle quale prezzo era necessario pagare.

Fu la sensazione del prezzo che Aessin interpretò come un cattivo presentimento, e a causa di quella sensazione aveva cercato tra i suoi arcieri chi potesse sostituirlo. Ma anche in quello il Grande Muro disse la sua: Aessin non aveva scelto la persona più adatta a guidare, altrimenti avrebbe nominato Ulielvan, né quella più abile nel combattimento, Ozitarn, o quella che avrebbe difeso meglio la tribù, senza dubbio Adeomar. Aveva scelto il più giovane, Atalcol, perché molte cose sarebbero cambiate ed era necessario ricominciare senza troppi ricordi. Era necessario un segno di rinnovamento.

Non capisco: mi ha svegliato nel cuore della notte, mi ha strappato alle braccia del mio amore, mi ha dato uno stivale incantato e adesso andiamo in giro.

Non mi parla, non mi dice qual è la meta e risponde che lo capirò quando lo vedrò. È a questo che mi ha preparato da quando siamo partiti? Non vuole fare di me una guida di morte, perché non abbiamo mai parlato della Tradizione della Guida di morte, ma mi sta addestrando. A cosa, però?

Il viaggio di Aessin e Atalcol durò sessantatré giorni.

All'inizio avevano perso moltissimo tempo: erano andati in un luogo segreto, noto forse solo alla guida di morte, dove Atalcol era stato addestrato a ripetere gli stessi gesti in condizioni avverse (in mezzo all'acqua, mentre la guida lo ostacolava in diversi modi) oppure copiando quel che faceva Aessin.

Si trattava di gesti semplici, camminare per lo più, avanti e indietro, apparentemente senza alcuno specifico scopo. Gli esercizi erano alternati a lezioni sulla geografia della Malaterra: luoghi, segni di riconoscimento, tipi di ambienti, percorsi, scorciatoie, trucchi, trappole naturali e non. Di queste lezioni Atalcol vedeva una certa utilità pratica e le apprezzava più degli esercizi.

Quando Aessin fu contento disse:

– Adesso possiamo partire.– E gli porse uno degli stivali Lungo Passo. Aggiunse:

– Non sono certo del fatto che l'addestramento cui ti ho sottoposto finora sia davvero utile, ma dovremo imparare a usare questi stivali magici per arrivare dove vogliamo. E tornare. Quindi iniziamo a fare esperimenti, poi vedremo.–

Cominciarono con piccoli passi, e fu divertente e straniante per entrambi: davvero i loro passi erano di decine di pertiche. Se provavano a muoversi più in fretta, il paesaggio intorno a loro sfumava e si faceva confuso; bisognava stare attenti a come si arrivava con il secondo piede, perché altrimenti si subiva ancora la spinta – la prima volta la guida rotolò in avanti per quasi quattro pertiche, procurandosi lividi ed escoriazioni – e non si capiva bene dove si andava, con la conseguenza di giungere in luoghi sconosciuti senza sapere come tornare indietro.

L'ultima volta che accadde, Atalcol rimase immobile come da disposizione di Aessin, che comparve con una bruttissima ferita all'altezza del ginocchio, molto pallido.

– Cosa ti è successo?– domandò allarmato Atalcol.

La guida di morte sorrise debolmente:

– det-Abalian. Cercandoti l'ho...– E svenne.

Ebbe febbre per dieci giorni, e la ferita non parve essersi rimarginata neppure un poco nonostante le cure e gli impacchi con erbe medicinali. In quel tempo, tuttavia, ad Atalcol fu ordinato di continuare ad esercitarsi con gli stivali, e soltanto quando lui avvertì che la pelle delle calzature si stava assottigliando gli fu permesso di smettere.

Durante i suoi esperimenti solitari, Atalcol imparò che se si spostava lentamente il piede che non calzava alcuno stivale era possibile evitare gli ostacoli sul cammino. Gli stivali Passo Lungo impedivano di arrivare *dentro* una montagna, ma portando in avanti lentamente il secondo piede riusciva a non schiantarsi contro la montagna.

Non appena Aessin fu appena un poco più forte, si rimise in piedi e disse:

– Non possiamo perdere altro tempo. E adesso almeno so un pezzo della strada.– Quindi si voltò verso l'arciere e ordinò:

– Devi fare quello che faccio io.–

Atalcol scoprì come la guida riusciva ad avere il massimo controllo sui propri movimenti. Dopo essersi guardato intorno con attenzione, Aessin eseguì il passo del primo piede in due tempi: prima veloce, deciso, poi lento, misurato. In questo modo riusciva a capire dove stava andando. Con il piede scalzo si spostava lentamente.

Anche se Aessin sapeva la strada, giunsero soltanto a notte inoltrata, e dopo numerosi tentativi, a destinazione. La guida di morte disse all'arciere:

– Tu fai il primo turno di guardia. Svegliami quando la luna è a mezzanotte.–

La mattina successiva Atalcol rimase sconvolto.

Durante il suo turno di guardia aveva notato ombre e superfici illuminate dalla luna che avrebbero potuto prepararlo, ma se anche vi avesse fatto caso non avrebbe creduto alle proprie impressioni.

Aessin lo svegliò quando il sole era già piuttosto alto sull'orizzonte e immediatamente Atalcol vide a meno di venti pertiche da loro det-Abalian, il grande obelisco nero che dominava la Malaterra.

Era altissimo e affondava nella terra in un modo tale che sembrava dovesse proseguire sotto il suolo per altre centinaia di pertiche; alla sua base crescevano muschi e licheni colorati: gialli e verdi, ma anche azzurri, rossi, viola. Era liscio, lucido, sfaccettato come se nel tempo decine di persone avessero tentato di strapparne una scaglia. Ma chiunque ci avesse provato, i cerchi concentrici di schegge che si allargavano a partire dalla base dell'obelisco dimostravano che niente della pietra si era mai allontanato dalla pietra stessa. *Quasi* niente, secondo le Tradizioni.

Gli atarur riconobbero nelle schegge a terra dei frammenti dell'obelisco, anche se quelle erano grigie, spente come cadaveri. Girarono intorno al cerchio più largo di pietre osservando bene il monolito, e a un certo punto Aessin indicò sulla superficie nera una ragnatela di crepe che si allontanava da un punto grosso quanto una nocciolina:

– Guarda: Astorun Olobar Otonondor usava frecce con la punta di pietra. Sono quasi certo che si trattasse di pietra del Grande Muro.– Sorrise.

Atalcol era preoccupato: c'era una strana luce negli occhi di Aessin, e il suo modo di fare era cambiato: sembrava che si trattenesse, come se cercasse di non fare qualcosa.

– E adesso?– chiese. Solo che non capiva se la guida volesse fuggire, ucciderlo o andare ancora oltre. Aessin si voltò verso di lui con un sorriso che lo inquietò e rispose:

– Adesso aspettami: siamo a un terzo del viaggio.–

Erano ormai trascorsi cinquanta giorni. Atalcol si domandò cosa ne fosse del resto della tribù, se avevano già combattuto contro i lupi e se sarebbero arrivati in tempo.

– C'è tempo, vedrai.– disse Aessin senza smettere di fissare l'obelisco. Il giovane arciere ebbe davvero paura: come faceva la guida a sapere quel che pensava?

Aessin saltò all'interno del primo cerchio di scaglie grigie, e poi sempre più rapido verso

l'obelisco. Quando fu abbastanza vicino spiccò un balzo e si appese, con la mano aperta come certi piccoli rettili della Malaterra, al bordo di una sfaccettatura.

La guida di morte iniziò a urlare, arrampicandosi verso la cima dell'obelisco. Atalcol non sapeva cosa fare: aveva paura di ðet-Abalian, e aveva paura anche della sua guida, ma quelle erano grida di dolore e lui... a un certo punto la mano destra di Aessin perse la presa, e Atalcol vide perché la guida urlava: le sue mani erano ricoperte di bolle e piaghe e pus e il suo sguardo, che per un attimo incrociò quello del giovane arciere, tradiva un dolore profondo, interiore prima che fisico.

Guarda nel mio petto, ðet-Abalian, leggi le mie intenzioni: in questa terra che va da un orizzonte all'altro, in questa terra che ha un muro per orizzonte, in questa terra che chiamiamo casa, sono qui per difenderti, sono qui per alimentarti, sono qui per offrirti Inear, per permetterti di scatenare la più grande minaccia del mondo in terra e in cielo.

Le bolle smisero di fiorire, le piaghe si richiusero, Aessin parve rasserenato, estrasse dalla fodera il suo largo coltello da atarur, ne appoggiò la lama sulla pietra lucida e con uno schiocco deciso comparve una crepa sulla superficie dell'obelisco. Si staccò una scaglia di pietra nera, piccola come la punta di una freccia. Aessin lasciò cadere il proprio coltello e afferrò al volo la scaglia. Quando l'ebbe in pugno aprì anche la mano con la quale si teneva aggrappato all'obelisco.

Cadde male, con un rumore di qualcosa di spezzato o come uno straccio bagnato, ma si rialzò subito, apparentemente in perfetta forma.

Si palleggiò la scheggia sul palmo della mano per qualche minuto, senza smettere di fissarla. Sorrise e pensò: *piccola, sì, ma grande abbastanza.*

4.5 al tavolo delle trattative

Quella mattina avrebbero altrimenti festeggiato il Primo Gelo e invece, a meno di venti giorni dal patto con le viverne, i messaggeri tornarono e l'inizio della stagione fredda coincise con il primo incontro diplomatico con i lupi.

La regina degli atarur guardò, ancora meravigliata, le viverne accampate nei pressi del loro nascondiglio; avrebbe voluto avere altri alleati, mostri che vivevano troppo lontani per essere contattati, ma, secondo i venti, i lupi si stavano raccogliendo a centinaia. Non c'era stato tempo per spingersi più lontano di così, anche facendo affidamento alla velocità impressionante delle viverne.

I Bastioni di Pietra, avevano scoperto i membri della spedizione, nascondevano un cuore verde, rigoglioso, trasudante di vita: la Valle delle Viverne. Là erano stati condotti la regina e il suo seguito, senza nessuna parola, là avevano incontrato i grandi rettili che già vivevano quando altri atarur erano passati lungo i Bastioni di Pietra: otto di quelle maestose creature si ricordavano degli atarur che avevano combattuto sull'orlo della prateria e anche di quelli che prima ancora erano passati sul bordo superiore dei Bastioni, si ricordavano degli atarur che avevano vissuto in pace con le viverne stesse e di quelli che erano passati al di là delle viverne, mezzo millennio prima, ai piedi del Grande Muro che allora era stato edificato da pochi decenni. Sapevano tutto: erano vive alla nascita della Malaterra, lo sarebbero state per molto tempo dopo l'estinzione degli atarur.

Le viverne avevano dato il loro appoggio: le otto viverne giganti, antichissime, potenti, avevano deciso di seguirli, e un'altra dozzina di viverne più giovani e piccole avevano seguito le loro progenitrici. Avevano portato i piccoli atarur sulle loro schiene, come si fa con i cuccioli, e il

viaggio era stato incredibilmente veloce: sessantatré giorni dopo la partenza della compagnia dei nove, i nove ritornavano alla grotta di tufo.

Non accadde nulla durante il viaggio di ritorno, ma tutta la parte meridionale della Malaterra era in fermento: si preparava una guerra.

I primi scambi di informazioni e gli accordi preliminari per l'incontro con i lupi si svolsero quasi con gentilezza, cosa che stupì Emoras-tindal. Dopo una dozzina di proposte e controproposte recapitate da messaggeri, atarur e aruman si accordarono per una radura piuttosto ampia e abbastanza distante dalla grotta di tufo. Il cielo era coperto da una cappa plumbea e il vento bisbigliava d'inverno.

La regina e lo storico erano scortati da una ristretta guardia d'onore: Uranulf con una barba lunghissima, dimagrito, Ozitarn con le mani appoggiate all'elsa dei suoi coltelli sottili e lo sguardo strafottente, Adeomar che si massaggiava nervosamente la barba, Ulielvan, che studiava i lupi con uno sguardo freddo, l'alto Olomart e Aldamir, dotata del miglior colpo d'occhio della tribù, infine Emoras-tindal.

Nove erano anche i lupi: cinque più grossi e armati meglio e altri quattro, meno robusti ed equipaggiati peggio.

Atarur ed aruman si avvicinarono gli uni agli altri con circospezione; i bordi della radura erano ravvivati da una parte da una massa monocromatica di lupi agitati e dall'altra dalla congerie di circa duecento atarur, una ventina di viverne color pietra di varie dimensioni e un centinaio di scimmie dorate.

Vi fu un po' d'imbarazzo, perché nessuno era certo di come ci si dovesse comportare in un'occasione come quella; come era accaduto in altre situazioni simili, fu la regina a prendere la parola:

– La Malaterra è abbastanza grande per tutti: può essere la patria dei... degli aruman, degli atarur, dei mostri e di tutti quelli che lo desiderano. Noi siamo la Progenie del Grande Muro. E possiamo decidere di accogliervi senza guerra.–

I cinque lupi più grossi tacquero, mentre uno dei più piccoli disse strafottente:

– Paura, eh?–

La regina non parve colpita:

– No, solo stanchi di morti inutili.–

– Di *vostre* inutili morti.– puntualizzò un altro dei lupi più piccoli.

– Pensavo che fossimo qui per parlamentare una eventuale spartizione della Malaterra.– disse la regina, fredda.

– E io per guardare in faccia...– stava per dire uno dei lupi più piccoli, quando la voce cavernosa di uno di quelli più grandi lo interruppe:

– Sapete che non possiamo appartenere a questa terra finché voi esisterete.–

Gli occhi di ghiaccio della regina si spostarono sull'aruman che aveva appena parlato:

– Se ne fossimo certi, non vi avremmo offerto di parlamentare. Siamo la Progenie del Grande Muro, e possiamo dichiararvi...–

– Basta!– latrò un altro dei lupi più grandi – Basta con questo inutile titolo! Cosa vuol dire? Cosa significa? Non avete niente con cui difenderlo!– Aveva lo sguardo iniettato di sangue e le orecchie tirate indietro. Potevano vedere il colore chiaro delle sue gengive.

Emoras-tindal portò la mano all'elsa della propria spada, Ozitarn appoggiò le mani sulle impugnature dei pugnali, le ginocchia degli atarur si piegarono; l'unica a rimanere immobile era Ulielvan: le braccia conserte, le gambe tese e divaricate. Aspettava qualcosa.

La terra tremò per qualche secondo, Ulielvan cadde a terra e con lei tre dei lupi più piccoli e uno di quelli più grandi. Tutti parvero spaventati, disorientati, e all'improvviso, alla loro destra, comparve Atalcol. Più precisamente rotolò fin quasi ai piedi di Emoras-tindal, con i piedi scalzi

ma come sfocati, come se indossasse l'idea di un paio di stivali trasparenti, sudato, annerito dallo sporco, ustionato sul volto e su un braccio, quasi nudo.

Come se nulla fosse, seguito dagli sguardi delle due delegazioni, si avvicinò a Uranulf e gli parlò sottovoce. L'anziano parve prima stupito, poi incredulo, ma anche spaventato, e contento.

Dopo, Atalcol si avvicinò a Ulielvan e l'abbracciò. La donna lo strinse forte, perché aveva capito che le portava un saluto, ma non lo trattene più del necessario, perché aveva anche capito che il giovane arciere aveva un messaggio da portare.

Solo, non si aspettava che fosse per lei.

Quando ebbero finito di parlare, Ulielvan si avvicinò alla regina, e le sussurrò all'orecchio:

– Mia regina, Aessin ha gettato nel Gigante Addormentato un frammento di det-Abalian e ha risvegliato i draghi. Aessin consiglia alla sua regina di far presente ai lupi che i draghi capiranno a cosa serve il Grande Muro e che per prima cosa tenteranno di distruggerlo e metteranno a ferro e fuoco la Malaterra per costringere i suoi abitanti a disperdersi su Inear e diffondere il caos. Un'alleanza è necessaria.–

La regina ricordò gli accenni ai draghi che aveva fatto Senza Tatuaggi, e la canzone a Pietraquieta, e anche le parole di quell'ananar che li aveva accompagnati lungo il Grande Muro, attraverso i Monti Rossi, che aveva parlato di tribù che cercano nemici comuni ad altre tribù, per lottare contro quei nemici e non contro le altre tribù. Non aveva assistito personalmente a tutto il discorso, ma le era stato riferito dall'anziana Arvampir, e le era stato riferito che gli arcieri, pur obbedendo all'ordine della guida di morte di non curarsi dell'ananar e del suo carro senza animali, erano stati tutt'orecchi. Aessin non aveva fatto eccezione.

Dopo aver riunito le cause di quel gesto, ne comprese le enormi implicazioni: santo Esus, quel che Aessin aveva fatto era folle! Ulielvan capì quel che era appena passato per la mente della regina e la guardò con uno sguardo freddo, distante: gli arcieri erano addestrati ad obbedire solo alla loro guida di morte e ad affidare alle sue mani la loro vita, qualsiasi piano fosse in atto. La regina invece era stata abituata a pensare in termini più ampi rispetto a quelli della gestione della morte, aveva una visione politica delle cose, e soprattutto *era la regina* e il suo potere e le sue responsabilità andavano al di là di quelli della guida di morte.

Impallidi, ancora i draghi, pensò, e si voltò verso Emoras-tindal e subito dopo verso gli aruman.

I lupi si stavano innervosendo: quella scossa li aveva spaventati e non avevano intenzione di concludere con un nulla di fatto la riunione.

Li avrebbe accontentati:

– Mi hanno appena avvisata del fatto che i draghi che dormivano nel Gigante Addormentato si sono risvegliati. E il breve tremore che abbiamo appena sentito non è stato che un'ombra di quello che ci aspetta...–

– È un trucco atarur per prendere tempo!– accusò uno dei lupi più piccoli e peggio armati, che fu ridotto al silenzio con una sventola. La regina non gli badò:

– I draghi non hanno mai visto il Grande Muro, ma sanno cos'è e per prima cosa si scatenarono sulla Malaterra, per indurci a fuggire e portare il disordine nelle Terre Civilizzate. Se vogliamo che ci sia ancora una Malaterra in cui vivere, dobbiamo stringere una temporanea alleanza, e difendere ciò per cui stiamo comb...– Si fermò: i cinque lupi più grossi stavano confabulando fittamente. Erano loro che decidevano e non la stavano più ascoltando, era inutile sprecare tempo a parlare con gli altri.

Il conciliabolo si concluse, e uno degli aruman disse:

– Va bene, ma le forze impiegate dagli atarur e dai gloriosi aruman sarà la stessa.–

La regina allargò le braccia:

– Non è possibile: siete almeno quattro volte il nostro numero. Tutti quanti dobbiamo mettere in gioco *tutto* quello che abbiamo, se vogliamo avere qualche speranza di sopravvivere.–

Il lupo sospirò:

– E va bene.– E aggiunse con uno sguardo assassino: – Ma dopo la fine della guerra dovremo chiarire perché i draghi si siano risvegliati proprio adesso.– e fece un mezzo ringhio.

La follia, caro Aessin, ce l'hai data infine, pensò Emoras-tindal, e soffiò nel corno d'argento rosso Umolistar Ogartong. Nessuno udì alcun suono, ma nelle torri, sugli archi delle Porte di Pietra di Azenopi, nell'Accademia dei Cavalieri di Frangionda, persone con quel compito ricevettero la chiamata ed ebbero la conferma che si approssimava una nuova guerra e che era necessario prepararsi.

4.6 intermezzo: quiete durante giorni concitati

Quindi siamo andati entrambi sul Gigante Addormentato, con gli stivali. E lui mi ha fatto esercitare per tornare qui velocemente. L'ultima volta che li ho indossati erano quasi ormai trasparenti...

Eravamo sul bordo del Gigante Addormentato. E sembrava che tutto fosse pietrificato, non si muoveva niente; Aessin ha cercato a lungo, finché non ha visto un sottile filo di fumo bianco che a poche pertiche da terra scompariva nell'aria.

Mentre mi esercitavo aveva fabbricato una freccia con il frammento di pietra nera come punta e quando ha visto il buco dal quale usciva il fumo ha sorriso, ha incoccato e ha tirato. Non ha neanche mirato.

Abbiamo guardato la freccia volare senza rumore attraverso l'aria sulla testa del Gigante e, sembra incredibile, ma saremo stati a... in pertiche, due dal mignolo della sinistra, forse di più e il buco non era più grande del pugno di un bambino, ma quello era un tiro perfetto, semplicemente perfetto. Il migliore che abbia mai visto.

Quando la freccia è scomparsa nel buco, subito non è successo niente, e poi all'improvviso il Gigante si è svegliato. Si è scrollato e stirato e ha sbadigliato con un rombo fortissimo e poi doveva essere furibondo perché ha iniziato ad agitarsi e contorcersi tanto che siamo caduti entrambi a terra.

Mentre tutto crollava e bruciava Aessin mi ha urlato di venire qui, con gli stivali, portare un messaggio a Uranulf, poi a te, per dirti quello che ti ho detto.

E li ho visti, sai, li ho visti. Ho visto i maestosi draghi, i grandi serpenti. Sono... sono...

– Va bene, ma adesso stai zitto. Vieni qui. Voglio rotolarmi con l'ultima persona che ha visto il mio uomo...–

4.7 prima della guerra

Arrivarono centinaia di Cavalieri, nelle loro armature lucenti, e molti altri ataman; arrivarono gli ananar, con le asce, i martelli e gli scudi; arrivarono gli otir, armati di arco e di spada, e gli otar per il vettovagliamento; giunsero senza rumore gli olon nerovestiti e dopo di loro gli osteram a cavallo delle enormi capre di montagna; dietro, con sguardi fieri e superbi, erano gli istarbrul, con le loro magie e pozioni. C'erano cinquemila persone per ogni razza, i cui condottieri, nominati dalle torri o da consigli improvvisati, si riunirono al centro dell'accampamento mentre il cielo ad est era acceso di un rosso abbagliante.

L'esercito era stato creato quando il primo osteram aveva notato gli aruman calcare il suolo di Inear, quattro anni prima. Era stato nel braccio dei Bastioni di Pietra che volge a sud, verso la Grande Foresta Meridionale, ben lontano dalla Malaterra e dal Gigante Addormentato, e al

pastore osteram che cavalcava una vecchia ma robusta capra fu chiaro che non si trattava di membri di una razza conosciuta.

Come spesso accade quando a scoprire qualcosa è un osteram, prima che la notizia si diffondesse trascorse un po' di tempo e fu necessario un imprevisto smottamento durante un'alluvione che costrinse lo sciamano a riparare nella caverna di una tribù ananar che viveva sotto le montagne. Sotto terra la voce corse rapida ma, fino a quando un ananar non raccontò la cosa a un tatuatore istarbrul, sopra la terra anche le persone più informate ignorarono che era stato compiuto un altro passo verso il compimento della profezia incisa sul corno Umolistar Ogartong.

Il tatuatore ne parlò con altri istarbrul, che riportarono la notizia alla loro torre e quindi alle altre torri e all'Accademia dell'isola di Frangionda.

Da quel momento in poi tutti i frequentatori abituali delle torri, eletti e no, furono informati della presenza degli aruman. Ma non coloro che vivevano e lavoravano lontani dalle torri. E alcuni di quanti sapevano della nuova razza non ne avevano mai visto alcun rappresentante e le investigazioni sulla loro natura e origine non avevano portato nulla di buono. Anche Emoras-tindal, che pure era informata come molti Cavalieri, impiegò del tempo a capire che le creature che seguivano gli atarur erano gli aruman che avrebbe dovuto tenere d'occhio.

Addirittura, quando l'allarme lanciato dagli atarur di un'invasione di mostri dalla Malaterra giunse a torre ataman e venne diramato all'Accademia e alle altre torri, i più pensarono che potesse trattarsi di un evento che nulla aveva a che fare con la profezia.

Fu il corno muto dentro il quale soffiò Emoras-tindal a dare inizio alla mobilitazione.

Gli otar sospesero il pagamento dei dazi per l'uso delle Porte di Pietra di Azenopi e tutti i corvi parlanti più affidabili e preziosi furono impiegati per l'invio di messaggi, ordini e richieste. Dove non potevano viaggiare i corvi, i più abili stregoni istarbrul tatuarono sulla pelle dei migliori trainatori otir incantesimi che ne aumentavano la velocità e la resistenza; guide olon furono impiegate per indicare le strade più dirette e sicure e l'intera rete bancaria e commerciale otar provvide a ogni necessario acquisto.

Il nome di Esus fu ripetuto innumerevoli volte sulle labbra dei commercianti, degli stregoni e dei guerrieri, e la sua volontà si trovò riflessa nella totale collaborazione che riuniva le razze in quei momenti.

Meno di tre giorni dopo il richiamo di Umolistar Ogartong, l'ordine dei Cavalieri celesti aveva preso il comando dell'esercito e si trovava a poche ore di cammino dal preciso punto in cui atarur e aruman avevano perso l'equilibrio per la prima scrollata del Gigante Addormentato che si stava risvegliando.

Il campo fu montato mentre i draghi, lentamente, riemergevano dalla terra e altrettanto lentamente volavano in cerchi sempre più larghi nel cielo. Il loro volo era innaturale, più simile allo spostamento delle nuvole che a un movimento animale.

La tenda dei generali, verde e gialla, era presidiata da dodici Cavalieri di Frangionda con le armature celesti, l'esercito residenziale dell'Accademia. Al suo interno si studiavano i rappresentanti delle razze, i cinque grossi aruman che già avevano rappresentato la loro razza all'incontro con gli atarur, una scimmia e una viverna di ragionevoli dimensioni, il capitano dei Cavalieri celesti, un decrepito storico otar accompagnato da tre preti istarbrul e la regina degli atarur con Ulielvan, Ozitarn e Adeomar.

Lo storico era seduto su uno sgabello, a fianco del quale era stata portata una grossa roccia su una base di giovani tronchi. La riunione iniziò senza gesti formali; il rappresentante degli ataman chiese:

– Cosa ci fa questa roccia, qui?–

– Essa è un nume.– rispose lo storico– La forma attuale di uno di coloro che combatterono la Seconda Guerra dei Draghi.–

Silenzio. Il conflitto interiore tra il desiderio di scoprire qualcosa di più sugli altri presenti e la necessità di agire rendeva le reazioni molto più lente.

– Dille che siamo oltre trentacinquemila.– ordinò allora Antonor-embelian, il capitano dei Cavalieri celesti. Lo storico rispose con uno sguardo stizzito, non abituato com'era a ricevere ordini:

– Lo sa. Ha già detto che siamo due terzi di quanti combatterono allora e la metà di quanti parteciparono alla Prima Guerra dei Draghi. Quando l'esercito era guidato dal santo Esus.–

Di nuovo silenzio, ma questa volta per un motivo diverso: chi avrebbe guidato il nuovo esercito? Nella Seconda Guerra dei Draghi l'esercito era stato guidato da un consiglio delle razze supervisionato dai Cavalieri celesti, ma i Cavalieri avevano avuto mezzo millennio di Esercizio della Pazienza per pianificare tutta la strategia.

Confortati dalla stabilità degli ultimi secoli, avevano sottovalutato il nuovo pericolo; il capitano dei Cavalieri celesti sospirò: non desiderava affatto che la loro mancanza di preparazione fosse troppo evidente. E poi erano terribilmente pochi, questa volta.

– In effetti, nessuno di noi Cavalieri può paragonarsi al santo Esus, sia lodato il suo...– iniziò a dire meditabondo Antonor-embelian, ma uno dei lupi intervenne ringhiando:

– I gloriosi aruman non si faranno guidare dai Cavalieri!–

Prima che Adeomar replicasse che certo gli atarur non avrebbero preso ordini dai lupi, il Cavaliere guardò gelido l'aruman e lo minacciò:

– A caccia. Altrimenti...– In quel mentre il rappresentante degli otar iniziò a dire:

– Se un otar dovesse guidare questo esercito, l'equità e l'indipendenza della sua conduzione sarebbero...– A propria volta l'osteram, mentre il lupo avanzava minaccioso verso il Cavaliere celeste, volle propugnare la causa della propria razza:

– Assolutamente un cittadino incapace di combattere non può pretendere di guidare...– Fu quindi il turno dell'otir e dell'ananar che contemporaneamente dissero:

– Ci vuole un membro dell'unica razza che assolve molte funzioni nel disegno del santo...– e: – È necessario che se ne occupi qualcuno con un certo senso del pratico, che sappia sia combattere...–

Le argomentazioni proseguivano sorde le une alle altre.

...Gli aruman combatteranno per conto loro... ...il valore in battaglia degli ataman è fuori discussione... ...qualcuno in grado di conciliare capacità in battaglia e organizzazione... noi potremmo occuparci della strategia, lasciando a voi la tattica... ...bisogna valutare la capacità di far coesistere anime così diverse... ...le viverne agiranno solo a condizione che...

– BASTA!– urlò il rappresentante degli istarbrul, forse un bardo che grazie a una voce magicamente potenziata riuscì a sovrastare le altre voci; tutti si voltarono attoniti a fissarlo. Continuò, urlando:

– Nessuno di voi, e di noi, può guidarci. La volontà del santo Esus è chiara: le razze esistono per essere *uguali*. Non c'è una razza che possa arrogarsi il diritto di guidare le altre. E non può farlo l'Accademia di Frangionda, che non è stata voluta per questo scopo.– Concluse in fretta per zittire le obiezioni che il rappresentante dell'Accademia stava per sollevare.

Lo storico otar li fissò come avrebbe potuto fare con dei bambini. Troppa tranquillità, poche responsabilità oltre al proprio tornaconto, pensò, quindi, con voce rauca propose:

– Chiediamolo al nume.–

E questo accolse generali consensi, anche se le scimmie dorate si domandavano perché ascoltare la voce di una pietra del muro e gli aruman la guardavano con diffidenza.

In un linguaggio che non aveva nulla di umano, con una frase di una sola lunghissima parola, raschiante, fastidiosa, offensiva all'orecchio delle razze – ma non a quello degli atarur –, uno dei tre preti rivolse la domanda alla pietra.

La quale rispose:

Il più alto deve comandare.

Il prete corrugò la fronte: la parola era traducibile come *uigliebis*, il più alto, certo, ma in senso metaforico. Riportò:

– Dice che deve comandare il più alto.– Seguì un momento di sgomento. Cosa voleva dire? Il prete chiese spiegazioni, ancora in quella lingua che costrinse la scimmia a uscire e indusse il rappresentante degli otir ad alcuni conati di vomito.

La risposta non fu meno oscura:

Tra voi, chi è più importante.

Nessuno, una volta ripetuto il messaggio, seppe cosa commentare, anche se sul volto del rappresentante dell'Accademia stava disegnandosi un accenno di sorriso.

Fu l'ananar, però, a sorprendere tutti:

– In effetti, tra noi c'è una regina.– E ogni creatura presente si voltò a guardare la regina degli atarur, che quasi percepì sulla propria persona il peso di quegli sguardi e solo a fatica mantenne alto il mento.

– Il suo titolo non ha valore, nelle Terre Civilizzate.– replicò il rappresentante degli ataman.

– In realtà,– disse l'otar – quando per la prima volta gli atarur giunsero nelle Terre Civilizzate, a Settimo Lungomuro, la regina fu accolta come tale. E da allora nessuno ha mai messo in dubbio la sua regalità.–

– Metterla in dubbio ora,– alluse maliziosamente lo storico otar rivolto a Antonor-embelian– avrebbe l'amaro gusto di un dubbio invocato per sete di potere, amico ataman.– Ne ebbe in risposta un'occhiata furibonda.

Il silenzio era palpabile, la regina si sentiva come se le avessero fasciato stretto il petto, e un nodo nella pancia.

– E non dimentichiamo,– aggiunse ancora l'istarbrul – il fatto che gli atarur sono la Progenie del Grande Muro.–

Un pallore cadaverico si impossessò del volto del capitano dei Cavalieri celesti:

– Sarebbe un suicidio... non possiamo metterci nelle mani di una... *bambina* che non ha mai preso in mano una spada!– E fu di nuovo silenzio.

– E noi, – tuonò un grosso e robusto lupo – non accetteremo l'autorità dei nostri nemici.– Ancora ripiombarono in quella situazione immobile, di reciproci e fuggevoli sguardi, di attese e angosce segrete.

Era il suo turno: solo le parole della diretta interessata avrebbero portato a una qualche risoluzione. Quindi la regina degli atarur si volse verso il lupo e disse, sperando che non le tremasse troppo la voce:

– Gli aruman hanno stretto un'alleanza con gli atarur, e *nessuno* verrà meno all'alleanza, quali che siano le condizioni che la guerra ci impone. Se davvero intendete mettere in dubbio il patto andatevene subito: quando sarete usciti dai vostri nascondigli chiariremo i nostri dissapori. In caso contrario, non è ammessa alcuna ulteriore obiezione da parte vostra su questo punto.–

Gli aruman iniziarono a confabulare fittamente, i membri delle razze si palleggiarono sguardi preoccupati che non si interrompero neppure quando il rappresentante degli ananar fece un fiero sorriso, avanzò di qualche passo e inchinandosi di fronte alla regina disse semplicemente:

– Mia signora, la forza degli ananar e la loro tecnologia sono al tuo servizio.–

Il rappresentante degli istarbrul alzò una mano, come per un cenno di saluto, e spiegò:

– Per noi istarbrul la voce del nume è sufficiente. E almeno un'interpretazione della profezia incisa su Umolistar Ogartong prevede la venuta di una seconda regina dopo Azenopi. Siamo al tuo servizio, giovane sovrana.–

– Allora,– prese la parola l'otir – non possiamo certo venir meno noi otir, che apparteniamo alla razza che è stata anche la vostra.–

Fu il turno dell'ataman, che con un profondo sospiro disse:

– Spesso la storia ci ha posto sulle spalle pesanti fardelli. Regina degli atarur, sembra che anche le tue giovani spalle questa volta debbano reggere i destini del mondo, permettici di porgerti le nostre e aiutarti con un sì grave peso.– Ed estratta la spada si inginocchiò e la infisse ai piedi della regina.

– L'Accademia va dove va la torre.– disse soltanto il Cavaliere celeste, guardando di sbieco il rappresentante di torre ataman.– Ogni spada del nostro esercito si spezzerà prima che l'esercito che tu comandi venga domato, regina degli atarur.–

– Noi olon, – giunse come un soffio la voce di un olon albino, magro e contorto come un ramo secco di betulla – sappiamo che gli atarur ci rispettano e abbiamo fiducia in loro. Combatteremo ai tuoi ordini e secondo la nostra inclinazione.–

– Gli osteram seguiranno i tuoi comandi, regina.– grugnì il robusto rappresentante degli osteram.

L'otar applaudì, con un mezzo sorriso sulle labbra:

– Ebbene, anche se la soluzione mi pare un tantino azzardata, tutte le razze ti hanno accolta come regina, e noi fummo i primi a farlo, quindi ben venga il tuo comando, mia signora.–

La regina degli atarur volse lo sguardo ai mostri, che rimasero impassibili, e agli aruman, che con scuri cipigli minacciarono:

– Va bene, il nostro patto rimane. Ci guiderai tu, e alla fine della guerra risolveremo i nostri disaccordi.–

– Allora è deciso.– concluse il rappresentante dei Cavalieri celesti, e stava apprestandosi ad impartire ordini, quando la pietra, di propria spontanea volontà, richiamò l'attenzione con un lamento profondo.

Regina! Regina degli atarur! Progenie del Muro!

I preti si voltarono verso la regina, che però aveva sentito e capito:

– Ditemi.– rispose nello stupore generale.

I Draghi sono creati per punire la tracotanza di Inear. Se vedranno un esercito, sarà il loro primo obiettivo.

La regina assentì col capo:

– Va bene.–

Non dimenticare le Tradizioni dei Draghi.

– Va bene.– ripeté. E si sarebbe aspettata altri avvertimenti, ma non ne vennero. Il consiglio si sciolse e la regina e i generali si accordarono per decidere la disposizione sul campo.

La novella della regina che sapeva parlare con i numi si diffuse in un batter d'occhio nell'accampamento.

4.8 con musica lenta e dolce

La guerra, la guerra è aspra e dolce,
 la guerra è il respiro dei guerrieri,
 è lo scroscio dei draghi di vivido fuoco che piombano
 e dall'alto soffiano il loro alito incandescente;
 la guerra è il canto dei morti,
 è il clangore delle armi,
 è la disperazione delle voci,
 è la confusione delle viscere.
 La guerra è la puzza di sangue,
 di piscio, di feci che ci lasciano gli amici
 con i quali non scherzeremo più

la guerra è quel che ci lasciano i nemici
nel sonno e nella pancia
dove vive la coscienza.

Il canto dei Cavalieri celesti si perse nello stupore generale, non appena i draghi comparvero lasciando tutti a bocca aperta. Fu straordinariamente meraviglia, più che terrore, nel primo momento. Dalle retrovie iniziarono a sentirsi i bordoni delle cornamuse e i tamburi: i bardi *istarbrul* e *otir* infondevano coraggio negli animi dei guerrieri.

La regina era in mezzo alla marea umana, soffiava un vento fresco contro la sua schiena, come se qualcosa volesse compensare il calore che avrebbero provato da lì a poco. Soffieranno, soffieranno fuoco, diceva a se stessa la regina parlando velocemente, come dicono le Tradizioni soffieranno dall'alto, volando, allora dobbiamo farli scendere, portarli alla nostra altezza per poterli colpire, quando saranno scesi li uccideremo.

Quando i draghi furono abbastanza vicini da lasciar immaginare che avrebbero attaccato di lì a poco, la regina fece un cenno al capitano dei Cavalieri Celesti. Il Cavaliere assentì col capo, e fece un fischio modulato. Gli altri Cavalieri celesti riceverono e ripeterono l'ordine e le frange più esterne dell'esercito iniziarono a correre lontane dal centro del campo.

Mostrare un esercito, ripeté la regina a se stessa, nascondere un esercito, farsi cercare, colpire. Aveva paura, sentiva le gambe tremarle. Mostrare un esercito, nascondere un esercito, farsi cercare, colpire. Mostrare un esercito...

I draghi erano maestosi, lunghissimi, enormi, terribili, rossi come il fuoco, come il fuoco caldi e trasparenti: i guerrieri si sarebbero feriti anche ferendoli. Non erano umani, e neppure animaleschi, erano solo la forma di una volontà, la forma di un incantesimo molto antico che era tornato a metterli alla prova. Volarono incerti per qualche minuto, lentamente, scivolando uno sull'altro, cercando di capire come bruciare l'esercito sotto di loro, poi il primo drago atterrò, senza peso, e partirono le frecce *otir* e la regina urlò sovrastata dai suoi luogotenenti di attaccare e gli *ataman* come un solo corpo si accalcarono verso il grande rettile che si alzò sulle zampe anteriori e ispirò.

La regina urlò di allontanarsi, lo stesso ordine fu contemporaneamente impartito dai Cavalieri celesti e gli *ataman* si rifugiarono dietro la prima linea *ananar*.

Cento scudi di metallo lucido si alzarono e furono arroventati, mentre i guerrieri che vi si proteggevano sotto resistevano all'urto e al calore. Dietro il drago gli *osteram* attaccarono per ordine dei Cavalieri celesti e due di essi in groppa alle capre di montagna percorsero l'accidentato cammino della coda e della schiena del drago, per andare a piantare sul suo volto due lance ed essere immediatamente dopo scaraventati a morire lontano.

Il drago si inarcò e gli arcieri *otir* lanciarono sul suo ventre, mentre gli *ananar* levarono le asce e i martelli e accorsero ad abbattere quel mostro terribile, la cui coda iniziò a spazzare il campo uccidendo avversari a decine.

Quando discesero gli altri, dieci, poi quindici, il comando passò in mano ai singoli Cavalieri celesti, le viverne emersero dai loro nascondigli e si lanciarono contro gli avversari e le scimmie e altri mostri che si erano aggiunti all'ultimo momento attraversarono il campo a lunghi balzi attaccando con pietre e armi e denti e artigli.

La sovrana continuò a urlare ordini finché un drago atterrò non lontano da lei, allora senza smettere di urlare, ma senza articolare più nessuna parola di senso compiuto, agitò la spada che le era stata data prima dell'inizio della guerra e si lanciò all'attacco.

Secondo un'antichissima Legge, ancora più antica del Codice di Frangionda, seguendola i Cavalieri celesti le giuravano fedeltà, ma non vi fu tempo per valutare le conseguenze di quel gesto e tutti i Cavalieri presenti la seguirono all'attacco.

I draghi feriti diventavano sempre più diafani e meno caldi, finché non scomparivano del tutto, permettendo a quanti ne erano ancora in grado di ripiegare verso altri draghi.

I guerrieri furono bruciati, squartati dalle unghie dei grandi rettili e lanciati lontano dai possenti colpi di coda.

I mostri della Malaterra combatterono come tutti gli altri, e anzi con ancora maggiore forza perché stavano difendendo il loro territorio: tutte le ferite che la Guerra degli Stregoni aveva lasciato si stavano rimarginando in quell'alleanza tra mostri e persone.

Le viverne più grandi guardavano negli occhi i draghi: i loro furono scontri titanici, ai quali la piccola gente armata ai piedi dei rettili di carne e di fuoco partecipava rischiando di essere schiacciata dai propri stessi alleati.

Le scimmie si arrampicarono sui draghi come polipi pallidi sullo scheletro dei coralli, e colpirono con pietre e nude mani, a strapparono, grattarono mentre i draghi si dimenavano e si contorcevano nel tentativo di disarcionarli e insieme di uccidere la maggior parte dei guerrieri ai loro piedi.

Gli ataman, gli ananar e gli osteram – le Ossa Spesse – mantennero la prima linea ovunque era necessario mantenerla e ne crearono dove potevano.

Alcuni ataman furono colti da una vera e propria furia distruttiva, e uno di essi, un Cavaliere celeste che brandiva un'ascia ananar, entrò letteralmente nella pancia di un drago per uscire fumante dalla sua schiena.

Gli ananar levarono dozzine di volte i loro scudi e centinaia i loro martelli, e pagarono il tributo maggiore. A un certo punto, la regina si trovò da sola di fronte a un drago, e un drappello di ananar si frappose fra sua altezza e il grande rettile, proteggendola dal fuoco al costo di numerose vite.

Gli osteram cavalcarono fieri, senza mai urlare, e in silenzio morirono. La strategia di cavalcare sulla schiena dei draghi non riscosse altri successi, ma quella prima impresa servì a dare coraggio a tutti i guerrieri sul campo.

Gli olon comparivano come macchie scure sui draghi già feriti, e con la perizia con la quale erano soliti aggiustare strade e costruzioni si dedicavano al sezionamento di quelle creature, sparendo non appena la consistenza del nemico era scemata talmente da rendere inutile qualsiasi ulteriore operazione.

Gli istarbrul lanciarono incantesimi e guarivano, aggirandosi per il campo incuranti di qualsiasi pericolo. Erano i discendenti degli antichi Stregoni, e questa consapevolezza li rendeva coraggiosi: alcuni tatuavano per chiudere ferite o guarire ustioni, altri suonavano o cantavano, infondendo coraggio, forza e, quando non c'era altro da fare, pace.

Gli otir tirarono frecce o combatterono con la spada, e più spesso attraversarono il campo, trascinandosi via i feriti perché potessero essere curati, e portarono acqua, bende, armi, in alcuni casi cibo e strumenti musicali. Alcuni di loro suonavano e usarono gli incanti dei bardi per aiutare i combattenti, altri improvvisarono muretti o piattaforme, dove il sangue e i cadaveri avevano reso troppo viscido il terreno.

Gli atarur combatterono valorosamente al fianco degli aruman – la loro regina li aveva voluti disporre in due zone contigue – le loro frecce colpirono al muso sette draghi, e i sette draghi li uccisero quasi tutti.

Ad un certo punto Eroven si sentì come molto tempo prima, quando il Grande Serpente li aveva attaccati mentre lui e Uranulf erano appollaiati sugli alberi della palude, ed ebbe paura e nostalgia, perché gli pareva che allora potesse essere stato meno peggio.

Vide a un paio di pertiche da lui Uranulf, ansimante, madido di sudore, ferito alla testa e nero per una grossa bruciatura sul volto e sulla spalla. Gli sorrise, pensando alle pipe e agli scherzi che si erano reciprocamente fatti in quei decenni, e per tutta la vita.

Ricordò i litigi e le discussioni, ma anche la paura di perderlo e la solitudine, nei momenti di lontananza come quando la guida Aessin lo aveva confinato nella parte superiore del muro, o durante le ambascerie presso i mostri nella Malaterra, dopo il ritorno.

Percepì in alto, alla loro destra, la luminescenza di un drago, salutò la *sua* guida di morte, che rispose al saluto, poi furono entrambi investiti dall'alito di fiamma.

Ozitar, Aldamir, Adeomar, Ilaril, Etoian, Adaras, tutti, tutti si persero nella mischia, tirarono frecce e ne tirarono altre, e quando non ebbero più frecce da tirare estrassero le lame e furono inghiottiti dalla guerra.

Alcuni di loro non ne uscirono più.

Alla fine, dopo che l'ultimo drago scomparve, sul suolo della Malaterra non rimasero che migliaia di cadaveri, cinque delle otto viverne più grandi e decine di scimmie dorate. Su una montagna di terra e di morti la regina Aperia Oele degli atarur, Progenie del Grande Muro, grondante di sangue proprio e altrui e ustionata in più punti si guardò intorno, incapace di credere ai propri occhi. Ma aveva occhi azzurri bellissimi, che non sapevano mentire.

Poiché la strage era infinitamente più grande e perché era stato un atarur a causarla, fu mille volte peggio della Festa degli Archi Nuovi: fu dolore e senso di vuoto e di colpa, fu paura, fu odio, fu rabbia e disperazione, fu incomprensione, fu senso di impotenza, fu sollievo. Fu tutte le cose che una guerra lascia.

Aveva le lacrime agli occhi.

Emoras-tindal le si avvicinò, e sorridendo disse:

– Mia regina, abbiamo vinto.– E si pulì con il polso la faccia macchiata di sangue.

La regina ebbe solo la forza di alzare una mano ed indicare l'ecatombe ai suoi piedi, in ogni direzione:

– Questa... questa è una vittoria?–

Emoras-tindal scrollò le spalle, lasciò anche lei vagare lo sguardo e disse:

– Se Ozitar è sopravvissuto, festeggeremo rotolandoci insieme.– Poi, rivolta alla regina: – Sì, è una vittoria. Nonostante tutto, è sempre una vittoria, se sappiamo che non ci sono nemici vivi sul campo di battaglia.–

La regina non riuscì a rispondere nulla.

Ma fu davvero una vittoria: pian piano il campo si animò, molti che sembravano essere stati colti in piedi dalla morte erano semplicemente storditi, distanti da se stessi, ma si ripresero, i feriti furono guariti, i morti bruciati, le loro gesta cantate.

I guerrieri rimasero nei pressi del campo di battaglia per cinquanta giorni, durante i quali il campo ritornò velocemente ad essere un'anonima radura verso i confini della Malaterra, anche se nella memoria di quanti sopravvissero avrebbe avuto molti nomi.

Alla fine dei cinquanta giorni, subito dopo il processo, iniziarono ad andarsene a piccoli gruppi, senza festeggiare ma con abbracci stretti. Tutto questo, e anche alcuni eventi che qui non sono riportati, venne poi narrato per i secoli a venire, con il nome di Tradizione della Terza Guerra dei Draghi.

Se vi capitasse di sentirla, spesso è accompagnata da una musica lenta e dolce, come certi addii.

Capitolo 5

ma qualcuno rimase

5.1 ferite aperte

Alla fine della guerra gli aruman chiesero ai Cavalieri celesti di fare luce sul motivo del risveglio dei draghi, e quando Emoras-tindal venne interpellata il segreto degli atarur fu rivelato.

In un primo momento i Cavalieri avevano ritenuto che il risveglio dei draghi fosse un passo necessario al naturale svolgersi degli eventi – in fondo era stato previsto dalle profezie del corno Umolistar Ogartong – e avevano messo in fondo a tutte le altre incombenze questa, che sembrava soltanto una bizzarra richiesta. Ma gli aruman insistevano e, durante alcune chiacchierate informali con degli storici, era saltato fuori che “certo, le profezie *devono* avverarsi, ma non lo fanno mai di spontanea volontà...”.

La riunione si svolse di sera e c’era silenzio, perché ormai la stagione fredda era nel pieno: non c’erano più uccelli, migrati verso il clima mite delle coste occidentali e meridionali, la foresta, le montagne, tutta la Malaterra taceva e i Cavalieri, che di certo non si aspettavano di ottenere una risposta definitiva così in fretta, avevano convocato Emoras-tindal da sola, senza avvisare nessuno.

Erano trascorsi trentasei giorni dalla fine della guerra, il campo stava appena iniziando a digerire i morti e iniziava a sembrare un luogo normale.

Emoras-tindal era stata fino a poco prima con la regina, che dalla fine della battaglia aveva parlato pochissimo, se non in presenza dei guerrieri che avevano preso parte alla guerra, per confortarli, benedirli, ascoltarli. In seno alla tribù si era verificata una imprevedibile trasformazione: la sovrana e il suo popolo avevano smesso di comunicare, gli arcieri non partecipavano ai consigli e solo più la nuova guida di morte le parlava e l’ascoltava. Continuavano a proteggerla e seguirla, ma si tenevano a distanza.

Era tutto tremendamente triste: Emoras-tindal aveva tentato di capire, ma senza più Ozitarn al suo fianco era difficile parlare con gli altri atarur, che si erano incupiti e chiusi in se stessi, e neppure il nuovo storico era stato in grado di spiegarle cosa fosse successo.

Quando un messo era giunto a chiamarla, la regina e il Cavaliere erano entrambe sedute all’ingresso della tenda reale, vicino a un piccolo braciere di pietra, e stavano arrostando delle mele selvatiche. Con loro c’erano alcuni anziani, che stavano chiacchierando.

Il messaggero era stato deferente con la regina e sbrigativo con Emoras-tindal.

– Arrivo subito.– rispose lei semplicemente. Si congedò dalla regina con l’accenno di un inchino e seguì l’altro Cavaliere nel buio gelido della sera.

Il cielo era ancora abbastanza chiaro, azzurro pallido e tinto di arancione e viola ad occidente, *ulinol ibeshtal*, la pira del sole, ma sotto, dove camminavano le persone, tutto era nero.

La tenda dei Cavalieri celesti era ampia, e due robusti ataman ne sorvegliavano l'ingresso, serrandosi dopo che Emoras-tindal fu entrata dietro al messo.

Il Cavaliere si trattenne dal fischiare la propria sorpresa: il rappresentante di torre ataman e i tre più importanti Cavalieri celesti l'osservavano immobili. Il messo uscì, e lei rimase sola, seduta come i suoi interlocutori per terra, sui tappeti colorati degli ananar dei Monti Azzurri.

– Emoras-tindal Asafer, figlia del Cavaliere Arneill-storn Asafer, – sospirò stancamente il rappresentante di torre ataman – ci è stato chiesto di fare luce sul risveglio dei draghi. Tu hai suonato il nobile Umolistar Ogartong, sei stata convocata per dirci se sai perché si risvegliarono i draghi.–

– Lo so.– disse Emoras-tindal.

– LO SAI?– fece sorpreso l'ataman che l'aveva interrogata. Neppure gli altri tre ataman presenti si aspettavano una risposta: avevano immaginato che avesse capito che era il momento di agire, che avesse intuito, senza parteciparvi o vederla, la follia menzionata nella profezia, addirittura che avesse soffiato nel corno quando ormai era chiaro che non poteva andare diversamente. Avevano immaginato che se l'avesse saputo li avrebbe avvertiti, e lei aveva sperato che loro si comportassero esattamente così.

E invece no: le chiedevano che cosa era successo, ecco il momento in cui tutto sarebbe crollato.

– Dicci, allora.– la esortarono, improvvisamente all'erta. Non avevano avuto tempo di occuparsi del perché c'era un problema, perché avevano dovuto lavorare sul come risolverlo. Non erano istarbrul, loro, né ananar od otar.

Emoras-tindal si umettò le labbra: non avrebbe voluto mai rispondere a quella domanda, perché aveva stimato Aessin, ma non poteva mentire o far finta di niente di fronte ai suoi capitani e al rappresentante della sua torre. Quindi sospirò e disse:

– La vecchia guida di morte della tribù atarur ha preso una scaglia dell'obelisco nero della Malaterra. E l'ha lanciata nel Gigante Addormentato. Si è trattato di una sua iniziativa: neanche la regina lo sapeva.–

Per la prima e ultima volta nella sua vita, Emoras-tindal vide il considerevole numero di tre Cavalieri celesti sbigottiti, letteralmente a bocca aperta.

Il capitano dei Cavalieri celesti, Antonor-embelian, si coprì la faccia con le mani, mentre il rappresentante di torre ataman accolse la notizia con un sospiro:

– Questo complica le cose.–

Si guardarono incerti sul da farsi, poi uno dei Cavalieri celesti disse:

– È chiaro che le nostre parole verranno trascritte e saranno messe a disposizione dei rappresentanti delle torri. Cerchiamo di aggiungere alla nostra sorpresa qualcosa di utile.– E poi, visto che nessuno diceva nulla, aggiunse:

– Senti, come si sono comportati gli atarur nella Malaterra? Tu hai vissuto con loro per un po', avrai visto qualcosa... E come hanno reagito quando hanno saputo quel che aveva fatto la loro guida di morte?–

Emoras-tindal sorrise debolmente:

– È più facile rispondere alla seconda domanda: sono guerrieri addestrati a non mettere in dubbio l'opera del loro capitano. Si sono comportati come avremmo fatto noi, accettando l'azione di Aessin come un dato di fatto, senza giudizio.–

– E dopo?– chiese Antonor-embelian.

Emoras-tindal fece cenno di no col capo:

– Non lo so, non l'ho capito: dopo la guerra si sono chiusi, non sono più riuscita a parlare con gli arcieri.– sbuffò – Ma non credo che siano contenti di come sono andate le cose.–

– E tu, perché non ci hai avvertiti?–

Emoras-tindal li fissò negli occhi prima di rispondere:

– Perché anch'io sono stata una atarur, fino a quando mi hanno permesso di esserlo. E se Aessin mi avesse impartito degli ordini avrei obbedito.–

– È un'affermazione grave la tua, Cavaliere. Noi ubbidiamo a qualcosa di più importante e duraturo di una tribù.–

Non vi fu incertezza nella replica di Emoras-tindal:

– Lo so. Sono pronta ad abbandonare l'ordine qualora un giudizio mi ritenesse indegna. Ma ho solo iniziato a seguire prima la vostra stessa regina. Noi abbiamo combattuto anche prima della Guerra.–

Antonor-embelian le rivolse uno sguardo severo, poi si volse verso i suoi pari e tutti si scambiarono occhiate incerte, in silenzio. Allora il Cavaliere di fronte a loro disse:

– Se posso, vorrei aggiungere una cosa.–

Il rappresentante di torre ataman accolse la sua richiesta:

– Se ritieni che possa essere di qualche utilità in questo procedimento...–

Emoras-tindal fece cenno di sì con il capo:

– Me ne sono resa conto quando siamo andati a chiedere aiuto ai mostri, prima di sapere dei draghi. Credo che sia importante. Gli atarur hanno dimenticato come si scrive e si legge e non hanno copie del Codice, ma ne hanno mantenuto qui, nella Malaterra, i principi.–

– Spiegati meglio.– disse Antonor-embelian.

Emoras-tindal provò ad iniziare un discorso per tre volte, senza proferire parola, infine parve aver trovato il modo di spiegare quel che voleva:

– Anche se sembra strano, gli atarur hanno difeso il muro senza mai sterminare i mostri. Ci ho messo un po' a capirlo: all'inizio pensavo che non ci fossero riusciti, invece poi ho capito che, se avessero voluto, avrebbero potuto farlo. Ho pensato che avessero semplicemente lasciato irrisolto il problema, senza chiedermi perché, fino a quando non abbiamo incontrato i gatti che vivono nella Malaterra.

– Vedete, gli atarur *non hanno voluto* uccidere tutti i mostri perché sarebbe stato uno sterminio, e il Codice vieta lo sterminio. Lo so, lo so: vieta lo sterminio delle razze e non dei mostri ma, ed è per questo che non ho capito subito, loro hanno trattato come pari i mostri, li hanno trattati, eh, cazzo, come dire...

– Quello che voglio dire... Ho capito questo: loro sono la Progenie del Grande Muro, perché come il Grande Muro hanno limitato l'espandersi della Malaterra. E lo hanno fatto, prima che con le armi, con il Codice, che... è il loro modo di vivere... Anche molti mostri hanno fatto lo stesso, e già vivono secondo i principi generali del Codice... Cazzo, le scimmie dorate hanno un consiglio!– Si fermò a guardare i quattro ataman, e vedendo le loro sopracciglia aggrottate concluse:

– Non so se avete capito. Non so spiegarvi meglio...–

– Nonostante il tuo colorito linguaggio ti sei spiegata fin troppo bene.– concluse il rappresentante di torre ataman.– Bisognerà decidere se era nella volontà del santo Esus, sempre sia lodato, questa vicinanza tra razze e mostri. Quanto al risveglio dei draghi, dobbiamo parlarne con la regina e convocare immediatamente tutti i rappresentanti delle razze.–

Antonor-embelian disse:

– Se chiamiamo anche gli aruman scoppia un putiferio: vorranno la testa della regina, ma l'abbiamo seguita in battaglia, e sapete cosa questo significhi. D'altronde non possiamo non chiamarli. Maledizione: se lasciamo trucidare gli atarur infrangiamo il giuramento alla regina, se impediamo che venga fatta giustizia lasciamo impunito un crimine e infrangiamo il Codice.–

Il rappresentante di torre ataman considerò:

– In effetti, il criminale è morto. La Tradizione dei Giudici riporta molti casi di crimini autopuniti.– Ma Antonor-embelian si voltò verso di lui e disse:

– Sono morte più di quindicimila persone, non credo che i tuoi artifici legali ti permetteranno di mettere al sicuro trenta guerrieri e una cinquantina di vecchi e bambini.–

Uno dei due Cavalieri celesti là seduti si schiarì la voce e disse:

– Se qualcuno tocca i bambini, lo ammazzo.– Lo disse con la stessa intonazione con cui avrebbe detto *Inear è un'isola*: non era una minaccia ma una semplice constatazione. E a Emoras-tindal risultò immediatamente simpatico.

Si ricordò di averlo visto giocare con i piccoli atarur, e raccontare loro le storie che raccontava probabilmente ai figli della sua compagna, quando era a casa.

– Va bene.– rilanciò Antonor-embelian – E allora, che facciamo? Prepariamo un'altra guerricciola tra amici, così, per passare il tempo? Sterminiamo preventivamente gli aruman per amore della regina?–

Il rappresentante di torre ataman sorrise:

– Be', forse non è necessario: abbiamo una regina, possiamo lasciar decidere lei.–

Il palmo della mano di Emoras-tindal fece contro la sua fronte un suono pieno, e poi scivolò sugli occhi, come per impedirsi di prevedere quali devastanti conseguenze questa soluzione avrebbe avuto fra gli atarur. Chissà come avrebbe risposto la regina a una simile provocazione. Chissà come avrebbero reagito i suoi arcieri, qualsiasi fosse la sua decisione. Chissà come avrebbero reagito gli aruman.

Per non parlare delle altre razze.

5.2 la parola della regina

La regina non parve sorpresa quando il medesimo messaggero che poco prima aveva richiesto la presenza di Emoras-tindal si presentò di nuovo di fronte all'ingresso della sua tenda.

E, notò stupito il messaggero, neppure gli anziani atarur, neppure gli arcieri che vegliavano sulla regina erano stupiti. Tutti sapevano quello che stava succedendo, tutti meno lui, e questo lo infastidì. Ignorava quanto fossero infastiditi e sollevati gli atarur.

Di solito gli arcieri si scambiavano richiami e sguardi quando la regina si muoveva, mentre in quella occasione uno di loro, uno barbuto che veniva spesso ascoltato, fece solo un lungo fischio, e tutti quanti si mossero.

Il messaggero camminò sentendosi per la prima volta in vita sua in soggezione. Aveva l'impressione di partecipare a una marcia funebre senza conoscere il morto, né alcuno degli altri partecipanti. Quando la regina entrò nella tenda e lui ne uscì, si sentì immediatamente sollevato. Vide, nell'ombra, gli atarur. Sembravano tranquilli, sparpagliati tutto intorno alla tenda: chiacchieravano sottovoce o con il loro linguaggio silenzioso, alcuni ricontrollavano le loro armi, una donna fumava una pipa.

In quel momento un refole di gelido vento fece rabbrivire il messaggero, che si chiese cosa stesse accadendo dentro la tenda.

La regina guardò gli ataman come se sapesse esattamente cosa le volevano dire, e questo li sorprese. Emoras-tindal aveva lo sguardo chino e non guardò la regina, ma si sarebbe stupita di riconoscere la gratitudine negli occhi della sovrana che, mentre si inginocchiava su un tappeto azzurro con disegni geometrici, continuava a guardarla aspettandosi la stessa cortesia.

– Dunque,– disse cortese e sospettoso Antonor-embelian, – sua maestà sapeva?–

Lei si voltò verso i quattro ataman, sospirò e ammise:

– Sapevo, sì. Sono felice che questo momento sia giunto: accoglierò la morte come una liberazione.–

Emoras-tindal si mise a sedere di scatto, guardando la regina. Nessuno nella tenda aveva intenzione di giustiziarla, e anzi accolsero tutti quelle parole con sgomento. Antonor-embelian quasi non riusciva a parlare:

– Se anche non avessimo prestato giuramento... non... non è così che si fa: una esecuzione avviene dopo un giudizio e... non c'è stato nulla di simile.–

Quando si riprese, il rappresentante di torre ataman spiegò meglio:

– Mia regina, se anche non rivestissi il tuo importante ruolo, il che non nego che complica le cose, non potremmo giustiziarti. Se se ne può fare a meno, non si fa: altrimenti è contro la parola del Codice.– E dopo aver atteso inutilmente un qualche segnale di comprensione, disse:

– Comunque, noi quattro non costituiamo un tribunale e non abbiamo intenzione di giudicarti: questo non è un processo ma un colloquio che serve soltanto a capire cosa sapevi.–

Toccò alla regina essere stupita: fra gli atatur la legge veniva amministrata diversamente, e per la sua incapacità nel prevedere la condotta della guida di morte un qualsiasi arciero, con l'accordo di un cospicuo numero di anziani, avrebbe potuto giustiziarla sul posto. Rimase inginocchiata col capo chino, incapace di sollevare il mento.

– Allora, puoi spiegarci cosa sapevi, precisamente?– le chiese con tutta la cautela che poteva il rappresentante di torre ataman.

La regina chiuse gli occhi, mordendosi le labbra e singhiozzando in silenzio. Dopo un po' chiese:

– Quindi... non sarò giustiziata?– Ma non venne risposta.

Emoras-tindal le si avvicinò fino a quando i loro corpi non furono uno addosso all'altro, poi l'abbracciò delicatamente, sentendola cedere, quasi bambina com'era, e non ebbe bisogno di fare segno agli altri ataman di aspettare.

Per un poco, finché sorresse la piccola atatur, ebbe l'impressione che esistessero in tutta Inear solo più quella tenda, quelle quattro persone tristi sedute di fronte a lei e la regina che piangeva senza rumore, tra le sue braccia, che tremava anche se era caldissima, quasi febbricitante. Aveva un buon profumo, e le baciò i capelli come si fa con i bambini, per rassicurarli quando di notte hanno fatto un incubo.

Dall'esterno non arrivava un rumore.

La regina raccontò tutto quello che sapeva: che prima di avere l'ultimo colloquio con Aessin non aveva avuto alcun sospetto, che dopo averlo avuto aveva pensato a quel che la guida aveva profetizzato sulla propria vita. Non alla profezia sul corno di argento rosso. E che comunque neanche allora aveva immaginato quel che sarebbe potuto accadere.

Aveva guidato la compagnia verso i gatti, poi le scimmie e le viverne. E non c'era stato tempo di pensare ad altro. Quando era stata avvertita di quel che era successo, di quel che Aessin aveva fatto, aveva ancora pensato a risolvere il problema; non aveva senso, allora, giudicare la guida di morte.

Era stata suo malgrado parte del folle piano di Aessin, però, e si sentiva in colpa per questo. Ma prima di diventare la regina di Inear era stata soltanto la regina degli atatur e in quei momenti la sua priorità era proteggere la sua gente dagli aruman.

E poi raccontò della guerra.

Non tanto della guerra in sé, che anche gli ataman avevano sperimentato sulla propria pelle e sul filo delle loro spade, quanto quel che aveva pensato subito dopo: aveva maledetto con la sua pancia Aessin. E gli atatur. E i lupi. E i draghi per tutto quello che era stato. Perché era stato Aessin, ma Aessin era la *sua* guida di morte. E non averlo capito e fermato era stata una sua responsabilità.

Raccontò il peso di una colpa insostenibile ed Emoras-tindal comprese che era lo stesso peso di tutti gli atatur, quello che schiacciava i loro cuori e le loro viscere e li rendeva così ombrosi e distanti.

Raccontò ogni cosa e, alla fine, gli ataman non posero domande, ma prima di congedarla le dissero:

– Siamo sollevati, maestà, di avere conferma dal tuo racconto della tua estraneità al risveglio dei draghi e... dobbiamo porgerti una richiesta.–

La regina, con gli occhi cerchiati, non rispose nemmeno: fece soltanto un gesto di impotenza, come se in quel momento avessero potuto chiederle qualsiasi cosa.

– Il risveglio dei draghi è una questione che deve essere posta all’attenzione dei rappresentanti delle torri; un crimine che ha portato alla morte migliaia di persone deve essere discusso e giudicato; si tratta di uno dei peggiori crimini mai perpetrati, con conseguenze che ancora non siamo in grado di valutare.

– Nessun giudice di nessuna razza potrebbe giudicare questo crimine, eccetto qualcuno che rappresenta tutta Inear... come una regina.– E a quel punto il rappresentante di torre ataman aspettò, perché voleva lasciarle il tempo di prepararsi, ma non abbastanza da rispondere negativamente:

– Vuoi essere tu il giudice di questo processo, mia regina?–

Tutto si fermò e la regina trattenne il fiato ed ebbe un giramento di capo. Ecco, ecco una punizione peggiore della morte, ecco qualcosa che le sarebbe sopravvissuto, una decisione e un nome che avevano conseguenze imprevedibili: Aperiaan Oele, regina atarur di Inear giudicava un crimine atarur contro Inear. Qualsiasi fosse stata la sua scelta, il suo sangue o il suo popolo l’avrebbe maledetta.

– Sarò il giudice di cui c’è bisogno.– disse solamente.

– Bene.– disse il rappresentante della torre senza capire il significato di quelle parole – Allora possiamo chiamare i rappresentanti delle altre torri e avviare il processo.–

5.3 gli arcieri

Il processo si tenne nella Malaterra, che per la prima volta vide tante persone che non erano lì per combattere.

Furono richiamati otir e otar per l’organizzazione e la voce di un processo che avrebbe giudicato il risvegliatore dei draghi volò come una freccia su tutta l’Isola e, nonostante il tribunale distasse almeno tre giorni dal più vicino villaggio delle Terre Civilizzate, accorse un numero impressionante di persone, che mise a dura prova l’organizzazione dei Cavalieri celesti.

Poiché il campo non era stato smontato, si trovavano ancora sul limitare della grande radura nella quale si era svolta la guerra, e una posizione tanto affascinante aveva certo contribuito a far accorrere tante persone. Ma non erano venute ad assistere al processo soltanto persone: discosti dalla folla che vociava – e lontani dai bambini che insistevano nel volerli accarezzare – stava un gruppetto di gatti della Malaterra, che si leccavano e osservavano con occhi semichiusi quel che accadeva. Vedendo una scimmia dorata che entrava nello spazio riservato al tribunale attraverso il cordone di Cavalieri, uno dei gatti commentò:

– Guardate le scimmie: loro adesso sono amici dei potenti...–

– Già,– disse un altro gatto senza smettere di leccarsi – forse avremmo dovuto partecipare anche noi...–

– Sei pazzo?– lo apostrofò un terzo gatto – Io voglio tenermi in forze per la prossima stagione dell’estro! C’è una femmina che...– ma, quando i gatti videro un drappello di atarur armati avvicinarsi, si alzarono e scomparvero di corsa nella foresta che avevano alle spalle.

Gli atarur erano liberi di muoversi: non erano ritenuti sotto processo e, d’altra parte, non sarebbero andati da nessuna parte senza la loro regina, nonostante tutto. Quando comparvero, la folla li additò allegra: iniziavano a circolare Tradizioni su quei fenomenali arcieri e sulla loro meravigliosa regina e sarebbe stato certamente un vanto, una volta tornati nelle Terre Civilizzate, poter raccontare di averli visti. Ma sotto quel cielo limpido e invernale, gli atarur non erano la preda più ambita: le scimmie dorate avevano riscosso il favore di tutti i bambini e la delegazione

delle viverne – costituita da due esemplari grandi appena quanto un ataman e da una viverna delle dimensioni di una casa comune – aveva fatto gridare di stupore e meravigliato tutti, spaventando qualcuno.

L'inizio del processo fu annunciato dal lungo richiamo di un corno. I quindici membri della giuria si affrettarono a salutare amici, familiari, compagni e accompagnatori e corsero verso il tribunale.

Il tribunale era costituito da sedici tende blu e gialle disposte in cerchio: al loro interno erano seduti i rappresentanti delle torri, il capitano dei Cavalieri celesti, una piccola viverna, una scimmia dorata molto anziana, un aruman, lo stesso storico otar che era stato presente alla riunione del consiglio delle razze prima della guerra, un tatuatore istarbrul, un giovanissimo prete e la regina, sola nella sua tenda blu.

Tutte le tende si aprivano su un cerchio di prato al centro del quale era stato messo un tappeto rosso; una delle tende era stata lasciata aperta anche sul retro, in modo da permettere ai testimoni di entrare e uscire. L'intero perimetro era controllato dai Cavalieri celesti.

Tutti avevano reso omaggio alla regina prima di prendere posto; lei era stata taciturna, quasi imbarazzata, e il rappresentante degli ananar si fece immediatamente guardingo e diffidente, preoccupato per la salute della regina stessa. Così come gli aruman avevano deciso di tributare uno speciale rispetto ai Cavalieri celesti, gli ananar avevano deciso di riconoscersi pienamente nella figura della regina.

Antonor-embelian si alzò in piedi e disse, con un'intonazione da banditore di strada:

– Si riunisce il tribunale delle razze, presieduto dalla regina di Inear Aperian Oele, convocato per giudicare il responsabile del risveglio dei draghi.–

Allora era vero. Iniziarono a vociare tutti: avevano ricevuto una convocazione ufficiale, certo, lo sapevano, ma in fondo avevano tutti pensato a un procedimento esplorativo, più che a un processo vero e proprio. A un atto burocratico più che a qualcosa di risolutivo.

– Il colpevole – dichiarò Antonor-embelian – è noto: il tribunale si riunisce per ascoltare le testimonianze e definire una pena, che sarà commutata in Legge dalla regina.–

Dunque un processo di giudizio, iniziarono a pensare quanti avevano maggiore confidenza con la Legge e il Codice, il che non poteva che significare che il colpevole era irreperibile o morto e che avrebbero dovuto decidere se punire qualcun altro.

– Il nome dell'imputato è Aessin Avinator Alectanan, guerriero con il titolo di guida di morte presso la tribù degli atarur, Progenie del Grande Muro.– disse ancora Antonor-embelian.

Un piccolo terremoto interiore scosse il tribunale.

Il portavoce dei lupi ringhiò e urlò:

– Non potete chiedere a quell'atarur di giudicare la sua stessa tribù! Essa è colpevole come chi ha...– Ma fu fermato da un Cavaliere celeste che gli si parò di fronte e gli impose il silenzio con le cattive.

– Il colpevole è noto,– ripeté Antonor-embelian, – il suo nome è Aessin Avinator Alectanan, guerriero con il titolo di guida di morte presso la tribù degli atarur, Progenie del Grande Muro. Nessun altro è stato giudicato colpevole. Questo è un processo di giudizio che conclude la fase ispettiva. Qualora si rendesse necessaria l'acquisizione degli atti del processo ispettivo, è possibile leggerne i verbali...– A quel punto il rappresentante degli ananar alzò la mano e disse:

– Chiedo il rinvio dell'inizio del processo. Proseguire senza prima aver letto i verbali è inopportuno.–

Altri fra i presenti facevano cenni d'assenso col capo, quindi Antonor-embelian disse:

– Il processo è quindi aggiornato a dopodomani. Potete venire nella tenda dell'Accademia per leggere i verbali. Dichiaro chiusa la seduta.–

I membri della giuria si alzarono, la regina sospirò profondamente, guardando in basso.

Avrebbe voluto piangere, o andarsene a pescare o fare qualsiasi altra cosa, e invece doveva stare lì.

I membri del consiglio delle razze furono raggiunti dai loro segretari e amici con i quali iniziarono a chiacchierare; alcuni guardarono di sbieco la sovrana, immobile. Aveva deciso di rimanere in quella posizione fino a quando non se ne sarebbero andati tutti, e non le rese più facili le cose – o almeno così credette quando accadde – sentire la timida chiamata di una voce maschile:

– Mia regina?... Altezza?– Alzò lo sguardo, e vide il volto sereno del rappresentante di torre ananar.

– Dimmi.– rispose lei.

Lui sorrise:

– Non preoccuparti. Forse gli otar sono meno affidabili e gli ataman e gli istarbrul rimarranno bloccati tra il Codice, le questioni di opportunità e quel che sanno che dovrebbero fare, ma noi ananar *sappiamo* che tu non c'entri nulla. Se anche quelle bestie avessero mano libera dalle altre razze, noi ananar...–

La regina quasi si commosse:

– Che gentile. Ma non temo gli aruman, quanto gli atarur stessi. E non le loro frecce, ma il loro giudizio, perché il mio non può tenere conto di loro.– Fece una pausa – E voi ananar, per quanto amici, non potete proteggermi anche da questo.–

L'ambasciatore meditò un poco sulle parole della regina, infine si congedò con una rassicurazione:

– Siete stata la loro regina prima che la nostra. Sapranno capirvi.– e se ne andò.

Quando rimase sola, finalmente Aperiaan Oele poté scoppiare in un pianto diretto.

Due giorni dopo erano tutti molto più nervosi.

Avevano letto i verbali, brevi ma capaci di contenere tutto il necessario: nessuno avrebbe mai messo in dubbio la parola di un Cavaliere di Frangionda e il racconto della regina non faceva che confermare le parole di Emoras-tindal. Se si fosse trattato delle sole razze delle Terre Civilizzate forse la questione sarebbe stata risolta in poco tempo, ma gli aruman erano furibondi.

Il problema dipendeva dal fatto che un atarur aveva *davvero* scatenato i draghi per evitare un conflitto con gli aruman, danneggiando pesantemente gli interessi e la sopravvivenza delle altre razze.

Una parte degli istarbrul sostenne che il bene delle razze era stato compromesso per la sopravvivenza di alcuni e che il Codice riconosceva la differenza tra bene e sopravvivenza, dando ragione agli atarur; ma altri istarbrul replicarono che la questione non doveva essere posta sugli eventi quanto sui rischi *in potenza* del risveglio dei draghi. E il risveglio dei draghi, in teoria, era una minaccia alla sopravvivenza di tutte le razze.

Questa divisione interna mise il rappresentante di torre istarbrul nell'impossibilità di pronunciarsi ufficialmente in sede giuridica.

Gli otar, seccati per le perdite della guerra e affascinati dalla prospettiva di trovare negli aruman degli interlocutori commerciali all'interno dell'enorme territorio della Malaterra, totalmente inesplorato e probabilmente ricco di nuove risorse, sostenevano che, se anche il Codice ammetteva come prioritaria la sopravvivenza di una razza rispetto alla sopravvivenza di un singolo, gli atarur non potevano definirsi razza, perché rimanevano otir, anche se di un qualche tipo particolare.

Gli otir non potevano d'altronde accettare questa linea: gli atarur erano Progenie del Grande Muro, forse ancora otir ma otir assolutamente unici e speciali. Il Codice ammetteva come entità intermedia tra la razza e l'individuo la famiglia, e proprio come famiglia la tribù atarur doveva essere considerata in sede di giudizio, con una piena assoluzione della guida di morte. Inoltre, il

ruolo degli atarur durante la guerra – anche solo per la presenza della regina che li aveva guidati vittoriosamente contro i draghi – era innegabile.

Questa argomentazione toccava una ferita aperta: addirittura il santo Esus, fino a quando non aveva guidato gli inearsi nella Prima Guerra dei Draghi, era stato meno di quanto sarebbe stato dopo. Gli abitanti dell'Isola attribuivano un'enorme importanza al fatto di aver seguito qualcuno in battaglia e il legame che si era instaurato con la regina – prima con la nomina a guida dell'esercito e, soprattutto, quando la regina aveva *effettivamente* guidato il suo popolo – non poteva essere ignorato. Punire la tribù implicava necessariamente punire anche la regina, e questo non lo voleva nessuno.

Gli osteram e gli olon aspettavano il momento giusto per parlare, ma il loro silenzio venne sovrastato dall'enorme quantità di parole che tutti gli altri presenti erano stati capaci di produrre, a favore o contro gli atarur. Infatti, anche se un solo rappresentante per razza poteva far parte della giuria, presto il racconto di quel che era accaduto e i dettagli della storia si diffusero in tutta la radura e, ovviamente, ognuno sentì il bisogno di dire la sua su come avrebbe risolto la situazione. E per gli atarur la presenza nei pressi del tribunale divennero un poco più spiacevoli.

La seconda seduta del processo si aprì con la dichiarazione di Antonor-embelian, ancora con quell'altalenante intonazione da banditore di piazza:

– Si presentano i testimoni richiesti per il proseguimento del processo! Sono stati convocati tutti gli arcieri atarur che hanno viaggiato attraverso le Terre Civilizzate insieme alla loro guida di morte Aessin Avinator Alectanan e che sono sopravvissuti alla Terza Guerra dei Draghi. I loro nomi sono: Ilaril Alessar Asillimar; Adeomar Itorin Opier; Ulielvan Acaledon Asillimar e Atalcol Asandar Antevor.

– Si presenti a questo tribunale il primo testimone!–

Mentre la regina ripensava a quanti pochi degli arcieri che aveva guidato fuori dalla Malaterra fossero sopravvissuti, tutti si voltarono a guardare Ilaril, con il braccio destro completamente fasciato, priva dell'ultima falange del mignolo e dell'anulare sinistro. Aveva detto che avrebbe fatto guarire la bruciatura sul braccio ma non la mano, per ricordarsi degli altri.

Al suo primo passo nella piazza rotonda disegnata dalle tende si fermò, percorrendo con gli occhi gli sguardi diffidenti e indagatori dei rappresentanti delle razze. Non lasciò trasparire nessuna emozione. Dopo averli guardati tutti, andò a sedersi sul tappeto rosso al centro del cerchio d'erba; nonostante le ferite e la camminata zoppicante era bellissima e anche il rappresentante degli ananar dovette a malincuore ammettere che superava in bellezza addirittura la regina.

Antonor-embelian disse:

– Dichiaro il tuo nome, e raccontaci quello che sai sulla guida di morte Aessin Avinator Alectanan.–

Ilaril sorrise per una frazione di secondo, e rispose:

– Il mio nome è Ilaril Alessar Asillimar, e sono un'arciere atarur. Ho conosciuto tre guide di morte: Uranulf che è morto durante la guerra, Aessin che è morto prima della guerra e Atalcol che è diventato guida di morte durante la guerra e che adesso è il mio compagno. Ho obbedito agli ordini di tutti e li ho amati perché ognuno dei tre ha saputo dare quello che poteva alla mia tribù. E se vi aspettate che parli male di uno di loro sappiate fin da adesso che vi deluderò.

– Aessin è stato una guida dura, difficile ed elusiva: non credo di averlo mai capito, anche se non mi ha mai nascosto nulla. Credo di poter dire che è stato il migliore arciere che gli atarur abbiano mai avuto: vederlo tirare era assistere a una meraviglia. E chiunque l'abbia visto non ha potuto che provare ammirazione.

– È stato deciso: ha capito quando era il caso di infrangere le Leggi per permetterci di sopravvivere, ci ha condotti fuori dalla Malaterra e poi di nuovo dentro, ci ha guidati senza mai esitare, ha discusso con la regina per mantenere unita la tribù a Settimo Lungomuro. E mi ha salvato la vita quando eravamo sui Monti Rossi e quelli che voi chiamate aruman, e che per me saranno

sempre e solo i lupi, ci volevano sterminare.

– Non ho mai immaginato che avrebbe fatto quello che ha fatto: lui non ha mai lasciato trapelare alcunché ma vedere dove gli altri neanche guardano fa parte, immagino, della Tradizione della guida di morte. Io non ne sono capace.

– Mi sono fatta rileggere in questi giorni il Codice, perché lo conoscevo soprattutto per sentito dire, non nelle precise parole, e voglio citare il quarto verso del Codice, che dice:

La sopravvivenza è sempre da tenere in maggior conto del bene, la razza è da tenere in maggior conto della famiglia, la famiglia è da tenere in maggior conto dell'individuo.–

Si fermò improvvisamente, perché si era resa conto che tutti i Cavalieri come una sola persona stavano recitando insieme a lei il verso, li osservò con occhi che tradivano un misto di stupore e amarezza, aspettò qualche secondo e concluse:

– La mia tribù è la mia famiglia: le persone fuori da questo tribunale sostengono che noi siamo otir, ma nessuna razza è stata sterminata e la mia famiglia, invece, – gli occhi le si gonfiarono di lacrime, ma si sforzò di non piangere – sarebbe stata certamente sterminata dai lupi. Ora... ora voi vi permettete di giudicarci. La quarta parte degli arcieri che uscirono dalla Malaterra è sopravvissuta alla guerra. E se siamo la metà di quanti eravamo prima della guerra lo dobbiamo solo al fatto che quando i lupi ci attaccarono di sorpresa durante la Festa degli Archi Nuovi non riuscirono ad ammazzare tutti i nostri bambini. E i bambini che sono sopravvissuti ai lupi non hanno combattuto, anche se penso che i draghi si sarebbero dimostrati più compassionevoli dei lupi. Se Aessin non avesse fatto quello che ha fatto la mia famiglia... sarebbe stata spazzata via e... e... certo per voi adesso sarebbe più facile.– concluse. Il suo sguardo era carico di biasimo e Antonor-embelian valutò che non sarebbero riusciti a farle dire molto altro.

– Hai qualcosa da aggiungere, per farci capire quello che è successo?– domandò.

Ilaril. Aveva pensato di parlare di più, di perorare la loro causa con maggiore forza, ma la rabbia aveva preso il sopravvento e non voleva rischiare di sbagliare:

– No.– rispose mordendosi le labbra.

– Allora puoi andare.– dichiarò il capitano dei Cavalieri celesti.

Il rappresentante degli ananar si voltò verso la regina e la vide come pietrificata, le dita strette intorno alla pelle dei pantaloni e lo sguardo fisso. L'ananar scosse la testa e alzò la mano:

– Possiamo interrompere la seduta? Ho bisogno di meditare un po' su quel che ho sentito...–

Ma il capo dei Cavalieri celesti fu irremovibile:

– Amellon, non intendo ritardare oltre le testimonianze. Rifletterai dopo, quando avremo finito. Può entrare il secondo testimone.–

L'atarur che varcò la soglia aveva una corta barba nera, che si massaggiava nervosamente, e uno sguardo preoccupato.

Impiegò un tempo eccessivo per raggiungere il tappeto rosso e, quando vi fu davanti, invece di sedersi infilò i pollici nella cintura e guardò incerto Antonor-embelian, che si limitò a dirgli:

– Dichiarati il tuo nome, e raccontaci quello che sai sulla guida di morte Aessin Avinator Alectanan.–

– Il mio nome è Adeomar Itorin Opier, – disse con lentezza l'arciere – sono un arciere atarur e sono stato per il breve periodo tra il ritorno nella Malaterra e l'inizio della guerra guida di morte presso la mia tribù, con lo scopo di difenderla in attesa che si unissero a noi le viverne e le scimmie dorate.– Si fermò.

– Allora?– chiese Antonor-embelian, che stava iniziando a spazientirsi.

Adeomar lo guardò interrogativo:

– Cosa volete sapere? Io so organizzare un campo e capisco dove difenderlo quando ci attaccano, ma non sono capace di parlare. Se volete sapere qualcosa dovrete chiedermelo.–

– Sapevi quello che la vostra guida di morte avrebbe fatto?– chiese allora il rappresentante degli aruman. Alcuni fra i presenti si stupirono: l'aruman aveva ignorato i verbali del processo ispettivo e aveva messo in dubbio la parola di un Cavaliere di Frangionda e della regina.

– No, nessuno lo sapeva.– rispose senza scomporsi Adeomar.

– Cosa avresti fatto se lo avessi saputo?– domandò il rappresentante otar, più per distrarre l'attenzione dall'errore dell'aruman che per avere una vera risposta. L'atarur stava per rispondere, quando si bloccò improvvisamente e chiese di rimando:

– Cosa c'entra questo?–

– Rispondi!– incalzò l'otar, che aveva colto un moto d'interesse negli altri partecipanti – Dobbiamo capire se tutti gli atarur la pensano come la loro guida di morte.–

Il rappresentante degli ananar sbottonò la fodera della sua imponente ascia da guerra, guatando furibondo l'otar. Adeomar rispose ancora una volta con calma e cautela:

– E come potevo saperlo?–

– Immaginiamo che te l'avesse detto proprio lui.–

– Una guida di morte non dice le cose a un arciero: il suo è un ordine. E gli ordini non si discutono. È così che gli atarur sono sopravvissuti per secoli proteggendovi dai mostri della Malaterra.–

L'anamar finì di estrarre l'ascia e se la palleggiò nelle mani. Il rappresentante degli otar sbottò:

– Ah, bella protezione! Ci avete scaraventati nella peggiore guerra...– Ma fu fermato da un Cavaliere celeste che aveva visto la preparazione dell'anamar.

Eppure Adeomar sembrava assolutamente imperturbabile:

– Finché il male non è venuto dall'esterno a minacciarci, per secoli noi atarur abbiamo difeso le vostre belle case, le vostre città e i vostri affari. Ma le Terre Civilizzate sono state come un lupo a cui si porge un pezzo di carne e che ti morde la mano.–

Il rappresentante degli ananar scoppiò in una fragorosa risata: l'atarur aveva citato un vecchio proverbio, *apagarum zélet amanidos eepanagum cus zet zef ufarean afabitom eetromus*: la lince ti morde la mano se le porgi un pezzo di carne, insultando in un colpo solo l'otar, gli abitanti delle Terre Civilizzate e gli aruman che dalle Terre Civilizzate provenivano.

L'aruman invece non la prese bene e si avviò a grandi passi verso il tappeto rosso. Fu proprio l'anamar a fraporsi, alzò le lame dell'ascia all'altezza della faccia dell'aruman e lo minacciò:

– Attento che ti toso, pecorella.– Il lupo scoprì le gengive e rimasero immobili a fronteggiarsi finché non intervennero tre Cavalieri celesti ad allontanarli l'uno dall'altro.

Intanto, il volume delle voci fuori dal tribunale si alzava: la gente, che dall'esterno sentiva la maggior parte di quel che veniva detto durante il processo e vedeva entrare e uscire gli atarur scortati dai Cavalieri celesti, iniziava a scaldarsi. Antonor-embelian guardò preoccupato i Cavalieri presenti, fece portare via il secondo arciero e chiamare il terzo.

– Può entrare il terzo testimone.–

Ulielvan era stata gravemente ustionata; i tatuatori istarbrul avevano iniziato a guarirla, ma doveva ancora viaggiare quasi completamente ricoperta da bende. Anche lei zoppicava.

– Dichiarati il tuo nome, e raccontaci quello che sai sulla guida di morte Aessin Avinator Alectanan.– disse Antonor-embelian con un sospiro.

Ulielvan si morse le labbra, poi rispose:

– Io sono Ulielvan Acaledon Asillimar, arciero atarur e compagna di Aessin dal giorno in cui la regina lo dichiarò responsabile della Tradizione della civiltà e fino a quando lui non decise di interrompere il nostro rapporto.

– Aessin era una persona gentile, dolce. Anche se so che ci ha guidati non mi ricordo quasi nulla di quel che fece o disse durante il nostro viaggio come guida di morte: in mente ho solo i suoi sguardi e i suoi sorrisi, le sue carezze e come sapeva abbracciarmi. Lui... aveva una grande

cura per tutti, per questo mi stupisce che abbia risvegliato i draghi. Conosceva certamente le conseguenze del suo gesto.–

Ulielvan si accarezzò una guancia, poi aggiunse:

– Ho pensato a una possibile spiegazione.

– Non ho letto quello che i Cavalieri hanno scritto e non so cosa vi abbia detto la regina, ma posso immaginare cosa pensiate di Aessin: che sia stato condizionato in qualche modo da Senza Tatuaggi. E poi da quell’ananar che abbiamo incontrato lungo il Grande Muro. E magari anche dal bardo di Arsamvar. Io penso che Aessin abbia raccolto quei segni e abbia decifrato in quei segni il suo destino: era molto attento ai dettagli, come qualsiasi cacciatore deve essere, e li metteva insieme per prevedere quel che sarebbe successo, o per determinarlo, in modi che spesso erano oscuri a noialtri.

– Penso che abbia fatto la stessa cosa che aveva già fatto in centinaia di battute di caccia, anche quando era soltanto un arciere: ha raccolto le informazioni che aveva e ha deciso che potevano essere legate in un preciso modo.

– Quando mi ha... quando l’ho visto per l’ultima volta, mi ha detto che sarebbe andato a morire, ma non ha voluto rivelarmi dove o come. Però sapeva... come sarebbe finita, ecco tutto. Era pienamente padrone di sé.–

– Be’, questo lo sappiamo,– disse l’otar – secondo la regina aveva rivelato la propria morte molto prima, già quando eravate fuori da Arsamvar. Alla sua vecchia guida di morte.–

Ulielvan rimase interdetta. Lo sapeva prima? Come lo sapeva prima? Perché non le aveva detto nulla? Le aveva mentito al loro ultimo incontro?

Il suo sguardo cadde sul pavimento erboso, a cercare una risposta che non avrebbe trovato da nessuna parte.

– È vero che aspetti un bambino?– insistette il rappresentante degli otar.

Aessin sapeva anche questo? E lo aveva detto a qualcun altro?

– Sì.– rispose lei, e in quel momento qualcosa la lasciò, come una barca che si stacca dal molo dopo che le gomene sono state tirate a bordo.

– Vedete, amici della giuria? Regina! La tua guida di morte sapeva! Prevedeva quel che sarebbe accaduto! La sua colpa è lampante!– esclamò l’otar.

L’istarbrul obiettò:

– In effetti no. Sarebbe lampante se si potesse dimostrare che sapeva che non facendo quel che ha fatto le cose si sarebbero comunque svolte per il meglio, ma possiamo escludere questa eventualità.–

Ulielvan non pianse, ma rimase perfettamente immobile, anche quando le voci dall’esterno del tribunale si fecero più forti e il rumore del metallo contro il metallo e le urla raggiunsero la tesa atmosfera della giuria del processo.

All’esterno del tribunale stava scoppiando una grossa rissa:

– Oh, maledizione!– esclamò Antonor-embelian, per poi urlare: – Interrompiamo la seduta! Ci aggiorniamo a domani!– E, lasciando due Cavalieri celesti a sorvegliare che i rappresentanti delle razze non si azzuffassero, corse fuori a calmare la gente.

Nel tribunale rimasero, diverso tempo dopo, soltanto Ulielvan e la regina. Poi l’arciere si alzò in piedi e senza dire una parola uscì.

5.4 dichiara il tuo nome e raccontaci

– Dichiarati il tuo nome, e raccontaci quello che sai sulla guida di morte Aessin Avinator Alectanan.– tuonò per l’ultima volta la voce di Antonor-embelian.

– Io sono Atalcol Asandar Antevor, guida di morte nominata...–

- Cosa significa *nominata*?– interlocuì Antonor-embelian.
- Sono stato nominato guida di morte durante la guerra, da Uranulf, ma senza la Festa degli Archi Nuovi non posso esserlo davvero: il compito di difendere la tribù spetta ad Adeomar. Io, se è necessario, interagisco con la regina.
- Ma diventerò guida di morte alla prossima Festa degli Archi Nuovi.– si affrettò ad aggiungere subito dopo.
- Perché sei stato nominato guida di morte?– chiese l’otar.
- L’ananar, guardandolo di sbieco, iniziò ad accarezzare l’ascia.
- Perché Aessin lo ha voluto. Fin da quando incontrammo il primo... aruman nel Grande Muro mi sono stati impartiti insegnamenti per fare di me una nuova guida di morte, anche se mi manca completamente la Tradizione della Guida di morte.–
- Come è possibile?– chiese Antonor-embelian.
- Atalcol fece spallucce:
- Per me è incomprendibile: sono stato addestrato in tutto eccetto che in quello che veramente distingue un arciere da una guida di morte. Ovviamente Aessin non prevedeva di insegnarmi quelle cose dopo, quindi, forse, voleva che quella Tradizione venisse dimenticata.–
- Va bene, va bene. Dicci della vecchia guida di morte.– tagliò corto il rappresentante degli otar, che aveva visto nelle parole dell’atarur una via di fuga per l’intera tribù.
- Ecco la parte che io soltanto conosco nei dettagli.
- Dopo aver lasciato il resto della tribù ci siamo spostati moltissimo, per addestrarci a usare gli stivali Passo Lungo che Senza Tatuaggi aveva donato ad Aessin. Siamo andati all’obelisco e Aessin ci si è arrampicato sopra; all’inizio il contatto con la pietra nera lo faceva urlare di dolore, si copriva di piaghe e di bolle, ma a un certo punto tutto è cambiato: le piaghe si sono richiuse. E lui sembrava non soffrire più, neanche per la ferita che si era fatto prima, quando per cercarmi aveva sfiorato l’obelisco e si era tagliato.
- Quando ho visto la scaglia nelle sue mani, mi sono reso conto che nei suoi occhi c’era una luce nuova, felice ma... con qualcosa di strano. Come quando incontri un mostro davvero temibile. E sai che combattendolo tutta la tribù ti ammirerà, ma hai anche paura... Ma qualcosa di ancora diverso...
- Poi siamo andati sul vulcano, all’inizio non capivo cosa volesse fare e perché mi avesse portato proprio lì, in più io dovevo esercitarmi a tornare alla tribù in fretta, quindi non potevo vedere che stava preparando con la scaglia una freccia.
- Un giorno, eravamo sul bordo del Gigante Addormentato, l’ho visto in piedi guardare con attenzione dentro il vulcano. “È oggi.” mi ha detto. Era concentrato e stava cercando qualcosa. Era solo una distesa di pietra. A un certo punto l’ho sentito mormorare qualcosa, tipo “ecco”, e ho visto anch’io il sottile filo di fumo che usciva da un buco grande come una noce. Saranno state cento pertiche. Ha incoccato e tirato, senza neanche mirare.
- È stato un tiro... se lo aveste visto avreste capito.
- Dopo, il vulcano si è svegliato, mentre i draghi spaccavano la pietra per volare nel cielo Aessin mi diede gli stivali magici e mi ordinò di correre dagli atarur. E mi diede due messaggi: uno per Uranulf e uno per Ulielvan.
- A Uranulf mi disse di dire che aveva fatto un tiro perfetto. E che aveva tenuto fede al giuramento delle guide, ma ignoro a cosa si riferisse. A Ulielvan mi disse di dire che aveva risvegliato i draghi, di annunciarlo alla regina. E che era necessaria un’alleanza con i... gli aruman contro i draghi per sopravvivere ad entrambi. E che i draghi si sarebbero scatenati prima di tutto sulla Malaterra e i suoi abitanti per usarli contro le Terre Civilizzate. E poi mi disse di dirle che l’amava. E mi urlò di sbrigarmi.–
- Non hai mai pensato di fermarlo?–

La risata cristallina di Atalcol li stupì tutti: aveva narrato eventi gravissimi, come poteva essere tanto sereno da ridere in quel modo?

– Oh, no, era la mia guida di morte! Voi avete mai pensato di fermare il vento? Avete mai pensato di fermare il vostro cuore? Un atarur non ferma la sua guida di morte, altrimenti non è più un atarur!–

– Se vedessi...– iniziò a dire l’otar. Atalcol lo fermò con un plateale gesto della mano:

– Non mi dire quel che faresti tu se vedessi qualcuno che sbaglia! Tu non sei un atarur, io non pretendo che tu mi capisca, tu non pretendere che io mi comporti come faresti tu.–

– Ma è appunto questo, caro atarur, che stiamo discutendo: tutti gli atarur sono come la guida di morte che ci ha portati alla guerra? Se vi lasciamo vivi, anche voi alla prima baruffa ci scaglierete i draghi addosso?–

– Non mi hai chiesto cosa avrei fatto io al suo posto, però.–

– È vero. Allora dicci: cosa avresti fatto tu al suo posto?–

Atalcol sorrise con uno sguardo identico a quello, strafottente, che aveva avuto Ozitarn:

– Per non lasciar sterminare la mia tribù, l’avrei condotta al sicuro: a Frangionda, chiedendo la protezione dei Cavalieri. Ti piace questo proposito, otar? Allora gli aruman avrebbero attaccato l’isola del santo, perché per loro era vitale che non esistessero più atarur su Inear: loro *volevano* sterminarci. Ma, correggetemi se sbaglio, nessun consiglio avrebbe mai accettato che un branco di mostri pelosi profanasse l’Accademia, e quindi voi, questo stesso consiglio, avreste deciso di sterminarli.

– Aessin e Uranulf hanno permesso che gli aruman venissero accolti come nostri pari e poi si è caricato addosso anche le loro colpe. Io avrei lasciato che mani e coscienza ve le sporcaste voi, che voi infrangeste il Codice sterminando i miei nemici. Spero che il mio modo di pensare ti piaccia, otar, perché se non ci sterminate al posto dei lupi è questo che insegnerò alle prossime guide di morte.– E senza invito o permesso, mentre il rappresentante degli aruman schiumava di rabbia trattenuto da due Cavalieri, si alzò in piedi e uscì dal tribunale.

Antonor-embelian non ordinò di fermarlo e l’otar incassò in silenzio gli argomenti della guida di morte. Poco dopo i delegati delle razze iniziarono a discutere, mentre le viverne e le scimmie stavano a guardare in silenzio.

5.5 la voce della storia

Le discussioni nel tribunale si protrassero fino a tarda notte e ripresero il mattino dopo come se non si fossero mai fermate. All’esterno del tribunale continuavano a scoppiare risse e i Cavalieri avevano un bel daffare a mantenere l’ordine.

Senza Tatuaggi arrivò tardi, al buio, e incontrò quasi per caso, ma non per caso, Ulielvan.

Lei zoppicava senza meta, chiedendosi cosa doveva fare ora, con il suo bambino e quell’ingombrante ruolo che le era stato assegnato. E domandandosi per la millesima volta quanto le aveva mentito Aessin. E perché.

La voce di Senza Tatuaggi la colse di sorpresa:

– Quindi sei tu il nuovo storico atarur.– Non era una domanda e Ulielvan si stupì di come potesse esserne informato. Nessuno lo sapeva al di fuori della tribù, eccetto Emoras-tindal; non era stato detto neppure durante il processo.

– Sì.–

– Mi hanno detto che il tuo predecessore è morto durante la guerra. Ha fatto in tempo a rivelarti il segreto degli storici?–

– No, mi ha nominata storico, senza aggiungere altro. Forse contava di istruirmi dopo, ma secondo me...–

– Non ha sbagliato.– interloquì Senza Tatuaggi– Ti rivelerò io il segreto degli storici.–

Ancora sorprese. Come faceva Senza Tatuaggi a conoscere il segreto degli storici atarur? A meno che non fosse così segreto o che non appartenesse ai soli atarur... ma non ebbe il tempo di pensarci: Senza Tatuaggi la incalzò:

– Ci sono storici e storici: storici di tribù e storici di clan, storici di città e storici di Inear, ognuno si occupa del proprio frammento di storia. – Si guardò intorno circospetto – Ma tu sai cosa fa veramente uno storico?–

– Tiene memoria del passato.–

Quasi le scoppiò a ridere in faccia:

– No: gli storici formulano profezie, e controllano che si realizzino.–

Ulielvan non credeva alle proprie orecchie:

– Ma quello lo fa la regina!– esclamò.

– Perché anche la regina è uno storico, anche se uno storico ancorato al suo tempo e al suo popolo. Sai perché gli storici devono essere maschi?–

– Credo che sia perché gli uomini non hanno figli, non sono legati ad alcuna linea di sangue, non hanno una casa propria.–

– Sbagliato, ma io ho barato: gli storici non devono essere necessariamente maschi, si tratta solo della realizzazione di una profezia. Che si sta concludendo. Il fatto è che le capacità di rinnovamento degli uomini sono limitate: essi non danno la vita e non sono potenti profeti. Quando lo storico è una donna, sono in opera grandi mutamenti e vengono formulate le quattro profezie.–

– Le quattro profezie?–

– La prima regina e storica atarur, che vi guidò nella Malaterra attraverso l'arco di pietra blu sui Monti Rossi, fece quattro profezie, l'ultima delle quali recitava:

*Tre guide di seme e la regina migliore di ogni tempo
Progenie del Muro, guida del mondo, vincitrice di draghi
non saprà prevedere e non potrà ricordare
spezzata la catena del seme, si schiuderà un uovo per quattro parole.*

– Capisci? Eroven ha nominato te perché era necessaria una donna, un uovo, e un nuovo futuro per gli atarur. La catena del seme è la lunga lista di storici maschi, così come le tre guide di seme sono le tre guide di morte di sesso maschile: Uranulf, Aessin e Atalcol.

– Le quattro profezie grosso modo coincidono temporalmente, ma non nei contenuti, con gli ultimi quattro versi incisi sul corno Umolistar Ogartong, e le quattro profezie incise su Umolistar Ogartong corrispondono temporalmente all'ultima parte di una profezia di uno storico di ordine ancora maggiore. A qualsiasi livello si guardi, la complessità del sistema non cambia.–

– Questo significa...–

– Esatto: ci sono sempre quattro profezie di ordine inferiore. Ad ognuno dei versi delle profezie degli storici atarur corrispondono quattro profezie delle loro regine più importanti, e così via fino alle profezie sulle battute di caccia delle guide di morte e ancora più giù. E anche più su: è un tutto interconnesso, i destini sono sempre destini del mondo, una piccola variazione in fondo alla scala può generare per iterazioni e retroazioni conseguenze catastrofiche. Hai notato che i tre più importanti Cavalieri celesti sono maschi? E che c'erano praticamente soltanto maschi nella tenda dei generali? Credi sia tutto un caso?–

– Non capisco.–

– Lo immagino, ma avrai tempo per pensare. Ti ho detto molto, ma non credere che l'abbia fatto senza interesse: io non posso dare senza ricevere. Dimmi questo: hai già fatto delle profezie?–

– No, ma ho fatto un sogno. Ho sognato una città di pietra in fondo al mare.–
 – Dovevo sospettarlo, anche se questa è una profezia che si è forse già avverata, almeno in parte. Altro?–
 – Ho sognato te e Aessin che camminavate fianco a fianco. E lui sorrideva.–
 – E io?–
 – Non mi ricordo, è importante?–
 – Se è un sogno profetico in cui camminavo triste al fianco di un morto, potrebbe esserlo!– esclamò Senza Tatuaggi allargando le braccia.
 – No. Direi che eri preoccupato, ma non ne sono sicura.–
 – Ottimo segno: un morto non ha nulla di cui preoccuparsi. Ora ascoltami bene: quando farai le tue profezie, ricordati di andare a formularle in questi tre luoghi: dove incontraste la vostra prima viverna, sul ponte blu nei Monti Rossi e nella fenditura sul Grande Muro. Uno storico, due strumenti, tre luoghi, quattro profezie, cinque prove, questa è la mia benedizione: voi foste punto blu nel rosso, essi erano punto rosso nel blu, avrai quindici volte quello che hai dato. Adesso addio, io devo andare a testimoniare e non so quando ci reincontreremo.– Senza aggiungere altro si voltò e si diresse verso la tenda dei generali. Non gli aveva detto della risata del bambino, ma non intendeva farlo: non si fidava di Senza Tatuaggi.

Ulielvan lo seguì. Ignorava che vi fosse un interrogatorio, ma probabilmente anche per Senza Tatuaggi più che un vero interrogatorio avrebbero allestito un “colloquio informale” come quello per la regina.

Nessuno la fermò, entrò anche lei e udì tutto quello che lo stregone disse e lo ricordò e lo tramandò come segreto degli storici atarur, infrangendo una Legge che la sua stessa regina avrebbe emanato.

Si guardarono negli occhi, lo storico e la regina, per un attimo, poi Ulielvan si sedette su un tappeto e ascoltò Senza Tatuaggi.

5.6 il destino dei morti

Volete sapere quel che ho da dire, anche se non ho combattuto al vostro fianco.

Mi stupisce, ma mi rinfranca: significa che mi portate ancora qualche rispetto.

In cambio, vi rivelerò che ero con voi e che vi ho aiutati, anche se sarebbe inutile e troppo complicato spiegarvi come. Ma so quel che è successo e come, e potrei dirvi di ognuno dei trentacinquemila e settecentoventidue partecipanti chi ha combattuto bene e chi ha combattuto male e di ognuno quali errori ha fatto.

Voi volete sapere della guida di morte atarur nota con il nome di Aessin Avinator Alectanan, ma io so poco più di quello che sapete voi, quindi vi parlerò anche d’altro, perché voglio aiutarvi a decidere.

Soprattutto devo aiutare a decidere chi di voi deciderà davvero.

Ebbene: sono stato con voi e vi dico che io li ho visti, li ho visti allora e li ho rivisti questa volta, e vi rivelerò una cosa: questi draghi erano *diversi*. Non è un caso che i draghi che abbattemmo la prima e la seconda volta abbiano lasciato dei cadaveri mentre questa volta si sono semplicemente dissolti. Non è un caso che siate riusciti a sconfiggerli e che siate stati guidati da una regina. Non è un caso che la battaglia non sia durata più di un giorno e che i suoi confini si siano limitati alla forma pentagonale di questa pianura. Questi sono gli ultimi draghi che Inear vedrà, gli ultimi ancora legati alla Guerra degli Stregoni.

Non è stato un gesto di tracotanza quello che ne ha causato il ritorno, ma un gesto di speranza, un richiamo di aiuto. Forse il gesto di un folle, o di un debole, o di un incosciente, ma un folle, un debole, un incosciente la cui presenza era *necessaria*.

Aessin Avinator Alectanan ha sbagliato?

Sappiamo tutti che la sua scelta ha scatenato la peggior guerra da cinque secoli a questa parte e ha causato migliaia di morti, ma... con questa guerra è stata rimarginata una vecchissima ferita, e chissà se anche questo non era nei progetti di Esus...

Vedo sui vostri volti stupore e costernazione, come se non aveste Tradizioni. Ma fu Esus con i suoi studi a richiamare per la prima volta i draghi, e quella fu davvero tracotanza. Lui fu la causa della Prima Guerra dei Draghi, anche se ebbe poi un ruolo determinante nel vincerla, quella guerra.

Il giovane istarbrul senza nome che ebbe la disgrazia di richiamarli per la seconda volta fece un gesto di disperazione – sappiate che, se anche le torri e gli istarbrul hanno deciso di dimenticare quei fatti, io la storia la conosco molto bene –, alla fine di un viaggio devastante, in cui tutto era andato male perché la scheggia nera *non voleva* essere bruciata e aveva potere abbastanza per render dura la vita a chiunque, quel ragazzino lanciò la scheggia nel Gigante Addormentato.

I draghi si risvegliarono, ma quel gesto concluse l'Esercizio della Pazienza, le razze si riunirono e tornarono a percorrere la via segnata dal vostro codice.

Il terzo avvento dei draghi è cominciato con un tiro d'arco che si è tirato addosso i peggiori nemici che è possibile incontrare su Inear. Ma quello stesso tiro d'arco è stato un gesto di speranza in seguito al quale si sono incontrate creature diverse e prima nemiche: le razze hanno combattuto al fianco dei figli della Malaterra, quel che è sempre stato considerato semplicemente sbagliato adesso è anche giusto, i mostri sono anche alleati ed esiste una regina che riunisce la Malaterra e le Terre Civilizzate: Inear è finalmente pacificata.

Tre guerre, tre luoghi, tre persone, tre motivi, tre conseguenze: cinque elementi come le dita di una mano. Quindici persone la cui vita ha cambiato il mondo in quest'ultima guerra. I numeri non sono mai coincidenze.

Ve lo ripeto: potete pensare che la guida di morte Aessin Avinator Alectanan abbia sbagliato, ma se il suo errore era un destino, chi fra voi avrà il coraggio di emettere un verdetto contro il destino?

5.7 il verdetto

Il giorno successivo doveva essere emesso un verdetto: le Tradizioni dei giudici non ammettevano perdite di tempo.

Gli atarur erano molto tesi: nei giorni precedenti più d'una persona all'esterno del tribunale aveva detto che sarebbero stati tutti giustiziati, e molti aruman, nonostante avessero combattuto fianco a fianco, ogni volta che li vedevano ripetevano le loro minacce, accusandoli di codardia. La pressione cui erano sottoposti era insopportabile: avevano bisogno di guardare avanti, di poter finalmente fare progetti.

Fu loro chiesto di riunirsi tutti nei pressi del tribunale, protetti da un cordone di Cavalieri celesti che, immaginarono, sarebbero anche stati i loro boia in caso di giudizio sfavorevole. Nessuno sperava nella regina: loro non l'avrebbero assolta in un processo – semplicemente impensabile – contro Aessin, e non si aspettavano di essere risparmiati.

C'erano vento e sole e le nuvole solcavano il cielo veloci e sicure, portando altrove il freddo della loro ombra; la mattina era bagnata di rugiada e i colori della stagione fredda stavano spegnendosi man mano che ci si avvicinava ai giorni della neve.

La formulazione di un giudizio durò diverse ore, i toni che si udirono dall'esterno del tribunale lasciavano trapelare accese discussioni, minacce. Fuori, in seguito agli ultimi eventi, erano rimasti soltanto più affaristi e teste calde, entrambi pronti a trarre il maggior profitto e godimento dalla confusione.

Gli atarur vissero quelle ore impauriti ma decisi a non abbandonarsi agli eventi: gli arcieri si stavano accordando con il loro linguaggio silenzioso per organizzare una fuga. Adeomar e Atalcol avrebbero guidato un gruppo ristretto di arcieri giovani e di bambini al sicuro, mentre gli anziani e gli arcieri più vecchi erano pronti a distrarre a qualunque costo i Cavalieri celesti. Avevano portato, nascosti, dei coltelli e, al momento opportuno, avrebbero fatto tesoro di quelle sorprese.

A mezzogiorno la regina uscì dal tribunale per entrare nel cerchio degli atarur.

La guardarono stupiti: alla fine, tornava anche lei ad essere un'atarur?

– Convoco un consiglio.– disse semplicemente una volta giunta a portata di voce. I Cavalieri intorno a loro non tradivano nessuna emozione, gli atarur le si avvicinarono.

Durante la stagione fredda gli uccelli senza penne andavano in letargo e gli atarur sospendevano quella che sarebbe stata altrimenti una caccia senza dignità, ma in quel momento una di quelle creature solcò il cielo limpido e lanciò un richiamo metallico. I Cavalieri, che ignoravano le abitudini degli abitanti della Malaterra, non vi fecero caso, ma tutti gli atarur si voltarono a guardare l'uccello senza penne. È un segno?, si chiesero alcuni fra loro.

La regina riprese a parlare:

– È stata una decisione difficile, che fino all'ultimo ho sperato di non dover prendere. Ma gli otar e gli aruman costituivano un fronte compatto, continuavano a darci contro mentre otir e ananar ci difendevano. I Cavalieri celesti sono intervenuti tre volte per impedire che la discussione si trasformasse in rissa.

– Gli ataman e gli istarbrul non sapevano che posizione prendere: gli ataman a quanto pare non sono in grado di decidere quando due possibili soluzioni sono entrambe in disaccordo con il Codice di Frangionda; mentre gli istarbrul erano tutti presi dai loro dilemmi sull'interpretazione del Codice e delle profezie.–

La regina sospirò:

– Gli osteram e i Frutti della Stregoneria, così come le scimmie e le viverne, erano completamente disinteressati a quel che ci sarebbe successo, e non intendevano prendere posizione. Appena hanno capito come andavano le cose, i Cavalieri celesti si sono lavati le mani di tutto: “a questo punto, dobbiamo solo garantire un equo svolgimento del processo, senza prendere posizione”, hanno detto.–

La regina si fermò, lo sguardo basso, a pensare. Erano tutti attenti. Poi alzò il mento e riprese:

– Ma dovevo decidere io, e io ho deciso così: ho dichiarato Aessin innocente, ma colpevole il suo destino, l'ho quindi condannato ad essere dimenticato da ogni Tradizione... – Ulielvan ricordò la parte della quarta profezia che le aveva recitato Senza Tatuaggi: *che non saprà prevedere, che non potrà ricordare*, e si chiese perché quella regina che non aveva mai fatto profezie, e aveva anzi negato che le sue antenate ne facessero, non potesse neppure ricordare. Forse aveva ragione Senza Tatuaggi, quando l'aveva definita legata al suo tempo – ...da ogni racconto, canto o aneddoto, da ogni articolo di Legge. Ho deciso che i draghi si sono risvegliati perché gli atarur e i figli della Malaterra stavano riunendosi. E questa alleanza era in linea di principio contraria all'anatema degli Stregoni.

– Ho deciso che anche il destino degli atarur è colpevole. E che gli atarur non potranno mai più uscire dalla Malaterra né allontanarsi per più di due giorni di cammino dal Grande Muro o percorrere i suoi corridoi inferiore o superiore. Ho lasciato la Malaterra ai lu... agli aruman, investendoli del compito di proteggerci, pena l'esilio, per tutto il resto del tempo.

– Infine, ho deciso che non sarò più la vostra regina; io vivrò ai piedi dei Bastioni di Pietra, dove incontrammo le viverne. Continuerò ad essere un'atarur e la mia discendenza avrà il diritto di riunirsi a voi, ma io so di dovermi fermare. E quello è un luogo adeguato: là si è già fermata una regina.

– È finita, potete andare: avete dieci giorni di tempo per raggiungere il Grande Muro, dopodiché

infrangerete la Legge con la quale questo giudizio è diventato effettivo. Tornate ad essere liberi, è finita.–

5.8 la Progenie del Grande Muro

Il passo felpato degli atarur non sollevò neppure la polvere sul pavimento di pietra del Grande Muro.

Era notte, erano trascorsi cinque anni da quando era successo tutto e le sette figure che correvano furtive sul corridoio superiore del muro avevano pensato fino a quel pomeriggio di essersi in qualche modo lasciate alle spalle quel che era successo. Un vento caldissimo portava un inspiegabile profumo di mare.

Li guidava Senza Tatuaggi, che li aveva convocati uno per uno vincendo le loro resistenze e li aveva condotti al proprio accampamento, ai piedi del Grande Muro. Là, li aveva fatti salire su una piattaforma di legno che cinque ananar pareva avessero appena finito di costruire, quindi erano stati issati fino al corridoio superiore. Nel campo un bardo istarbrul cantava una canzone lenta.

Sei atarur sul Grande Muro: Senza Tatuaggi li stava inducendo ad infrangere una legge che proprio la loro regina aveva emanato.

La regina era cresciuta, portava una lunghissima coda color nocciola e nessuno avrebbe confuso i suoi occhi azzurri con quelli di qualcun altro: si erano rivelati occhi capaci di vedere cose che agli altri erano oscure. Nella sua rocca scavata nella pietra aveva una grande famiglia, con tre compagni dai quali aveva avuto altrettanti figli, ed Emoras-tindal, e una corte ancora più grande, frequentata dai rappresentanti delle torri e delle razze, da numerosi ananar e da olon che venivano a farle visita e a raccontarle quel che accadeva nelle Terre Civilizzate.

Dietro la regina camminavano la guida di morte degli atarur, Atalcol, e la sua meravigliosa compagna, Ilaril.

Atalcol si era fatto più maturo e aveva iniziato a guidare con sapienza i suoi arcieri e anche numerosi otir che erano venuti dalle Terre Civilizzate per unirsi agli atarur. Era sereno, anche se in quei giorni tre enormi gatti avevano iniziato ad aggirarsi un po' troppo spavaldi nel territorio degli atarur e avrebbe dovuto presto guidare una noiosa battuta di caccia.

Ilaril era, incredibilmente, diventata ancora più bella e desiderabile e, in un paio di occasioni, aveva dovuto reagire scortesemente alle proposte troppo insistenti di alcuni giovanissimi otir e a quelle di un volgare istarbrul. In quel momento era un po' affannata, perché un piccolo a lungo desiderato stava germogliando nel suo ventre e il suo peso iniziava a farsi sentire.

Dietro di lei, pieno di attenzioni, Adeomar si tirava nervosamente la barba, chiedendo insistentemente di rallentare l'avanzata terrorizzata all'idea di assistere a un parto: aveva una vita gaia, molti compagni e nessuna intenzione di assistere al truculento spettacolo di un bambino che nasce.

Dietro tutti loro, avanzavano in silenzio Ulielvan e il suo figlio più giovane, un atarur di appena cinque anni, con uno sguardo curioso e dolce. Senza Tatuaggi aveva però insistito perché venisse anche il bambino e lui era emozionatissimo e, se la madre non gli avesse imposto di andare al suo passo, avrebbe corso fino a svenire. Avevano una casa, che chiamavano la casa delle storie, e spesso andavano a visitarla. Là si aveva trovati Senza Tatuaggi.

– Sarà meglio che tu ti decida a dirci dove stiamo andando.– sibilò la regina.

– Una volta eri più rispettosa.– rispose Senza Tatuaggi.

Camminarono per tre ore, e tutti quanti ebbero l'impressione che Senza Tatuaggi avesse agito in qualche modo per renderli più veloci. Forse con un incantesimo cantato dal bardo alla loro partenza.

Si fermarono una volta, perché alla loro guida era parso di sentire dei rumori, e non voleva che li scoprissero, ma per il resto la loro svelta marcia non subì arresti.

Ad un certo punto Senza Tatuaggi si fermò:

– Ve lo ricordate questo posto?– Si guardarono intorno e la videro immediatamente:

– La frattura...– Adeomar fischiò: avevano percorso giorni di cammino in poche ore.

– È da qui che siamo saliti sul muro la prima volta.–

Lo stregone sorrise:

– Era già un posto importante quando ve lo indicai: da quando lo attraversaste è diventato un luogo di potere enorme. Vi ho portati qui, e ho insistito perché veniste tutti voi, per farvi incontrare qualcuno.– il suo sorriso si fece ancora più largo – Qualcuno che non vedete da un mucchio di tempo.–

Lo guardarono tutti preoccupati, ma lui non ci fece caso, soffiò alcune note in un piccolo flauto che aveva estratto dalla gonna e l'aria di fronte a loro iniziò a tremare. Pochi secondi dopo in quell'aria che ondeggiava comparve Aessin, sfigurato dalle fiamme ma ancora riconoscibile.

Rimasero tutti a bocca aperta. Senza Tatuaggi disse:

– Là dove sta adesso non ci sono tatuatori in grado di rimetterlo a posto e temo che dovrà tenersi per sempre quella faccia lì, ma per il resto...–

– Sapevo che una volta morti– intervenne la regina – non ci sarebbe stato che il riposo senza sogni.–

– È così,– assentì lo stregone – ma la vostra guida di morte è trapassata in condizioni un po' particolari: Inear concede trattamenti speciali a coloro che si sacrificano al suo destino.–

– È bello rivedervi.– disse Aessin con una voce più profonda e lontana di quanto se la ricordassero.

– Mi spiace per i danni e le perdite che vi ho causato.– aggiunse ancora.

– Ci hai quasi sterminati,– disse pacata la regina – ma forse non saremmo rimasti altrettanti se non avessi fatto quello che hai fatto.–

– So che mi avete dimenticato.– le rispose lui senza una particolare intonazione.

La regina divenne rossa, poi replicò astiosa:

– Era quello che andava fatto. Tu dovresti saperne qualcosa di cose che vanno fatte.–

Aessin si voltò verso Atalcol e Ilaril:

– Dunque, sei guida di morte. Sono contento: a un certo punto ho avuto dei dubbi, ma adesso so di aver fatto la scelta giusta.– Sorrise.

Poi guardò Adeomar e gli disse:

– Hai fatto un buon lavoro.– E l'arciere gli rispose:

– Ci manchi.–

Aessin sospirò. E i suoi occhi incontrarono lo sguardo profondo di Ulielvan... era così bella, era così accogliente quello sguardo. Gli ricordò improvvisamente quello di sua madre. Non ci aveva mai pensato prima.

– Ti ho mentito, sai?–

– Lo so.– rispose lei. Ma non si riferivano alla stessa menzogna.

– Ti ho amata, ti ho amata fino all'ultimo. Vederti qui è... tutto. Il senso di quel che ho fatto, il mio scopo immediato, la mia forza nel tendere l'arco.–

– Lo so.–

– E sono orgoglioso di te: nuovo storico.–

– Grazie.–

– Grazie a te.– Poi si voltò verso il bambino, che lo guardava curioso e meravigliato, e disse:

– Tu, dunque. Assomigli tanto a tua madre: sei bellissimo...–

Il piccolo sorrise, e domandò:

– Tu eri il suo compagno quando sono stato nato?–

Aessin sorrise:

– Un po' prima. Mi sarebbe piaciuto trascorrere del tempo insieme a te. Sapevo che c'eri già, sai?–

– Perché allora non mi hai aspettato?–

– Dovevo, dovevo proprio fare quello che ho fatto. Altrimenti tutto sarebbe rimasto fermo. Anche solo parlare di te avrebbe reso le cose più difficili.–

– Mi sarebbe piaciuto conoscerti, non so niente di te!–

– Anche a me sarebbe piaciuto conoscerti. Avrei potuto insegnarti molte cose, ma così vanno le cose, a volte. Mi raccomando, ubbidisci alla mamma. Adesso... inizio ad essere un po' stanco. Grazie per essere venuto.–

Il bambino fece spallucce:

– Oh, niente. Ha insistito quello là.– rispose il bambino indicando Senza Tatuaggi, che scambiò un sorriso prima col bambino e poi con Aessin. Il piccolo si era voltato e chiedeva con le mani di essere preso in braccio, quando lo spettro parve ricordarsi di qualcosa:

– Un'ultima cosa!– richiamò la sua attenzione, e poi domandò: – Come ti chiami?–

– Aessin.– rispose il bambino.

Dopodiché Senza Tatuaggi li raccolse intorno a sé, per prepararli a ripartire. Ulielvan, però, si scostò dal gruppo, si avvicinò ad Aessin e con la mano gli toccò la mano.

– Hai già un nuovo compagno?– chiese lui fiducioso.

– Sì. È un uomo gentile, un otir delle Terre Civilizzate che si è unito a noi dopo la guerra. Ama moltissimo il piccolo Aessin e anche Armatur. E me, ovviamente.–

Aessin le sorrise felice. Fu il primo sorriso veramente spensierato che Ulielvan gli aveva mai visto fare:

– Bene. Vivete una vita felice.–

In quel momento Senza Tatuaggi sbottò:

– Insomma, Ulielvan! Dovete andare!–

– Non rimaniamo un po' a giocare?– chiese il piccolo Aessin.

Senza Tatuaggi si accosciò e gli spiegò:

– No, vedi, per far comparire qui Aessin ho dovuto usare un incantesimo molto potente, ma è come aprire una porta che non può stare per troppo tempo aperta. Adesso devo chiuderla.– Gli si avvicinò con fare complice e sussurrò:

– Altrimenti, da questa porta, potrebbero uscire i draghi.– Allora il piccolo Aessin strabuzzò gli occhi, fece un salto in piedi e chiamò la mamma, che lo prese in braccio e lo portò vicino al resto del gruppo.

Avevano tutti l'impressione di essere stati scomodati per nulla o, meglio, di aver fatto qualcosa per qualcun altro, ma senza sapere cosa e senza avere un'idea precisa di chi.

Senza Tatuaggi e Aessin li salutarono con un cenno della mano, la regina disse:

– Bene, possiamo andare.– E Atalcol disse:

– Sì, andiamo.– Quindi si voltarono e si incamminarono.

Stregone e spettro rimasero a guardarli mentre si allontanavano rapidamente, salutando il piccolo Aessin che da sopra la spalla di Ulielvan continuava a guardarli spaventato. Quando furono scomparsi, Senza Tatuaggi disse:

– E così la quarta parte del rito è conclusa: hai tagliato i fili. Allora, sei pronto a tornare?–

– Penso di sì, anche se ho un po' di paura.–

– Sciocchezze: sei già morto, non può accaderti nulla di peggio.–

Aessin aveva ancora negli occhi il volto del bambino:

– Dovrò davvero rinunciare a rincontrarli?–

– Questa è stata l'ultima volta, lo sai. Dal momento in cui tornerai sarai al mio servizio.– rispose Senza Tatuaggi.

– Va bene, anche se non riesco ad immaginare a cosa posso servirti: se tutto quello che mi hai raccontato è successo veramente, ormai tutte le profezie si sono concluse, non resta che vivere con calma.–

Lo sguardo di Senza Tatuaggi si aprì improvvisamente in un sorriso divertito:

– Tutte le profezie si sono concluse, certo, ma devono ancora accadere cose talmente grandi che nessuno ha avuto il coraggio di scriverle: abbiamo un mucchio di lavoro.

–Adesso basta parlare: questo non è stato che l'inizio.–

Indice

1	senza invito o avvertimento	5
1.1	il primo passo sul muro	5
1.2	prima: la visione	6
1.3	ancora prima: i lupi	7
1.4	inizia il viaggio: il corridoio coperto	8
1.5	uno spiacevole incontro	12
1.6	un consiglio importante	13
1.7	lungo il corridoio, sempre dritto	15
1.8	intermezzo: benvenuti su Inear	20
2	città e cittadini	23
2.1	la manutenzione degli archi	23
2.2	nuove esperienze	27
2.3	numeri, sottrazioni e inseguimenti	32
2.4	la nuova vecchia guida	35
2.5	chi riposa e chi scommette	39
2.6	un guerriero e poi un prete	42
2.7	le conseguenze passate	46
2.8	banchetto con finale a sorpresa	52
3	le Montagne-Miraggio	59
3.1	no, e poi: dove?	59
3.2	raggiunti	62
3.3	verso le montagne	65
3.4	la presenza del gatto	68
3.5	attraverso le montagne	74
3.6	una sconvolgente scoperta	77
3.7	gli stivali Passo Lungo	79
3.8	simili nel desiderio	83
4	guerra!	89
4.1	Malaterra madreterra	89
4.2	i sopravvissuti	92
4.3	di gatti, di scimmie dorate e di viverne	99
4.4	quindi succederà di nuovo, e questa volta...	108
4.5	al tavolo delle trattative	111
4.6	intermezzo: quiete durante giorni concitati	114
4.7	prima della guerra	114

4.8	con musica lenta e dolce	118
5	ma qualcuno rimase	123
5.1	ferite aperte	123
5.2	la parola della regina	126
5.3	gli arcieri	128
5.4	dichiara il tuo nome e raccontaci	134
5.5	la voce della storia	136
5.6	il destino dei morti	138
5.7	il verdetto	139
5.8	la Progenie del Grande Muro	141