

Il risveglio del Drago

www.stefanolanciotti.it

Prologo

Un'esplosione illuminò la notte e il fragore che ne seguì stordì tutti i presenti. A un gesto di Thaugoth, Vatu, Yissa e Shugor - i tre più fedeli tra i suoi seguaci - si allontanarono, fino a sparire tra le ombre dei grandi alberi che circondavano il suo esercito. Nessuno di loro proferì parola, ancora troppo scossi per gli ultimi avvenimenti. Quando gli avevano giurato fedeltà e si erano uniti a lui, mai si sarebbero aspettati che i Popoli Liberi, guidati dalla Nera Sybel, potessero sconfiggerli.

Eppure era così. L'armata di Thaugoth era in rotta e lui per primo aveva compreso che non aveva più speranza di vincere e neppure solo di sopravvivere. Il rituale - che aveva appena finito di celebrare insieme a loro tre - era il suo testamento, l'estremo tentativo di prolungare la sua esistenza oltre i confini del tempo e dello spazio. Nonostante Vatu fosse il più potente dei Negromanti e così Yissa dei Maghi Neri e Shugor degli Evocatori, nessuno di loro aveva compreso per intero la cerimonia.

Solo Thaugoth trascendeva le Arti Oscure e le padroneggiava tutte. Senza di lui si sentivano orfani e, mentre vagavano nelle ombre della foresta, un grande senso di vuoto si era impadronito dei loro animi, spaventati da ogni rumore e da ogni movimento. Cosa avrebbero potuto fare senza il loro Maestro, grande tra i grandi?

«Il Cuore di Drago pesa tra le mie mani come un macigno», disse Vatu, fermandosi un attimo per riprendere fiato e guardandosi attorno come un animale braccato. «Cosa ne dobbiamo fare?».

«Lo terrò io», propose Yissa, allungando una mano, mentre un lampo di cupidigia gli si accendeva negli occhi.

«Sono certo di poterlo custodire meglio io», disse Shugor, facendosi avanti a sua volta.

I tre si guardarono in cagnesco per qualche istante. Nel lungo periodo in cui erano stati al fianco di Thaugoth non si erano mai amati, ciascuno di loro intento ad apprendere i segreti della propria Arte e a cercare di occupare il posto alla sua destra. Avevano accettato di buon grado la convivenza con gli altri perché bramavano la conoscenza e il potere, ma ora che l'unico che gli poteva garantire l'una e l'altro stava per morire, cambiava tutto.

Thaugoth aveva lasciato loro la sua eredità, mettendoli a capo di tre differenti Confraternite. Da quel momento non avrebbero più dovuto sopportarsi a vicenda, convivere o dividere nulla. Di certo non il talismano più potente che conoscessero, reso ancora più prezioso dal suo contenuto: l'anima nera del loro padrone indiscusso.

Lo sguardo duro di Yissa e Shugor mise in guardia Vatu, che indietreggiò, sussurrando al contempo un incantesimo. Protese le mani, che annerirono all'istante, mentre un intenso lezzo di putrefazione si spandeva nell'aria. Nel frattempo, la staffa incisa di rune del mago nero sembrò fremere nella semioscurità e tutti i presenti la poterono udire sibilare come una serpe.

L'evocatore aveva cominciato a mormorare sottovoce e una luce rossastra apparve di fronte a lui.

I tre si fronteggiarono minacciosi e pronti ad attaccarsi a vicenda, usando i poteri che avevano acquisito nei lunghi anni di frequentazione di Thaugoth. Prima che potessero agire in qualsiasi modo, però, udirono non lontano da loro delle urla e dei clangori metallici. Una pattuglia dell'esercito di Sybel!

«Ce ne sono tre qui!», urlò una voce roca. «Prendiamoli prima che scappino!».

Pochi attimi e una ventina di uomini si schierarono di fronte a loro, armi in pugno. La maggior parte era armata di spade, ma alcuni avevano delle lunghe picche e un paio brandivano delle mazze chiodate. Non sembravano dei soldati professionisti, piuttosto dei contadini reclutati per fare numero. Non avevano armatura, se non, in pochi casi, un giubbotto di cuoio. Solo tre di loro possedevano un piccolo scudo.

Ma erano tanti e si sentivano baldanzosi per la vittoria finale, che percepivano imminente. Quello che doveva essere il loro capo sorrise, mostrando i denti anneriti e smozzicati. Poi si passò la lingua sulle labbra, come pregustando un lauto pasto. Forse sperava di trovare qualcosa di prezioso, nascosto nelle tasche delle loro tuniche, o forse era solo in preda alla frenesia di sangue che stava attraversando le file della Nera, dopo anni di sconfitte.

«Prendiamo questi topi di fogna e sgozziamoli come capretti!», urlò l'uomo, lanciandosi contro di loro.

Gli altri lo seguirono, strepitando. Vatu fu il primo a reagire. Sollevò le mani, che ora erano nere come se si

fossero necrotizzate. Puntò in direzione di un ometto, armato con una corta spada, che era stato il più lesto ad avvicinarsi a lui. Fu come se questi avesse sbattuto contro un muro invisibile. Stramazzerò a terra, tremando violentemente. In un attimo, la sua pelle cominciò a scurirsi e a decomporsi, mentre il grido strozzato gli moriva in gola. Quando i suoi compagni lo superarono, di lui era rimasto uno scheletro, con soltanto qualche brandello di pelle attaccato alle ossa.

Yissa lanciò la sua staffa, che cadde a terra a metà strada tra lui e gli uomini che gli stavano correndo contro. Già in aria aveva perso la sua rigidità - ingrandendosi a vista d'occhio - e aveva preso a sibilare. Il bastone ingigantì e divenne un rettile lungo almeno tre passi e dal diametro di due palmi, nella parte centrale. Alzò il capo, scoprendo i denti aguzzi, poi si lanciò contro i due uomini che gli stavano passando accanto, azzannando il primo e avvolgendosi attorno alle gambe del secondo.

Shugor, nel frattempo, aveva completato l'incantesimo e la luce rossastra brillava intensa di fronte a lui. Ne emerse una figura nera a quattro zampe e l'evocatore, con un gesto di potere, gli impose il Vincolo. Il Mastino degli Abissi si girò verso i soldati e ringhiò con ferocia. Spalancò le fauci, scoprendo le due file parallele di zanne, dalle quali gocciolava una bava densa e giallastra. Si lanciò verso gli uomini, che erano sopravvissuti agli attacchi precedenti e che ora avevano perso quasi del tutto la loro baldanza.

Il demone ne dilaniò due al primo attacco, poi si lanciò su un terzo che stava fuggendo, mentre il grande

rettile continuava a fare strage di tutti coloro che non erano ancora caduti a terra, mummificati. Dopo pochi minuti dall'inizio dello scontro, nessuno degli uomini che aveva assalito i tre Adepti del Potere Oscuro era sopravvissuto.

Si guardarono, senza parlare: avevano compreso l'errore che erano stati sul punto di commettere. Se avessero combattuto tra di loro, non avrebbero fatto altro che indebolire ulteriormente la loro già delicata posizione. Non era quanto Thaugoth voleva, non era certo per quello che aveva consegnato loro il Cuore di Drago. E, in esso, la sua anima.

Si riscossero e, con un accenno di intesa, cessarono subito le ostilità. Le mani di Vatu tornarono al loro normale colore pallido. Il grande rettile si trasformò di nuovo nella staffa ricoperta di rune, che Yissa raccolse. Il Mastino degli Abissi balzò, su comando di Shugor, all'interno della luminosità rossastra e scomparve, lasciandoli nella penombra.

«Dobbiamo allontanarci di qui», mormorò l'evocatore. «Se moriamo oggi, avremo fallito nel compiere la missione affidataci da Thaugoth, ancora prima di iniziarla».

«Se vogliamo che il suo sacrificio abbia avuto senso, ciascuno di noi dovrà dare vita alla Confraternita di cui è stato messo a capo e fare in modo che le Arti Oscure sopravvivano a questa giornata funesta», disse Yissa, annuendo.

«Dovremo trovare il modo di nascondere il Cuore di Drago in un luogo sicuro, protetto dalla Nera e dalle nostre stesse ambizioni», insistette Vatu, che sentiva il talismano bruciare e gelare a ondate alterne. «Un luogo

dove possa rimanere anche per secoli, in attesa che le nostre tre Confraternite sconfiggano la Nera e le sue eredi».

«Non dimenticare che dobbiamo anche recuperare quanto resterà del corpo di Thaugoth», aggiunse Yissa. «Senza, non sarà possibile riportarlo in vita».

«Un compito arduo», rispose Shugor. «Le sue reliquie saranno il tesoro meglio protetto di tutta Nocturnia!».

«Non ci possiamo allontanare, allora», annuì Vatu. «Useremo le nostre arti per celare la nostra presenza e attenderemo che tutto sia finito».

Era un rischio, se ne rendevano conto tutti e tre. Una volta sconfitto l'esercito di Thaugoth, infatti, i vincitori si sarebbero affrettati a giustiziare chiunque fosse stato al suo fianco e i loro volti e nomi erano tristemente noti, tra le file della Nera, per le atrocità che avevano commesso. Ma non c'erano alternative. Se avessero perso di vista le spoglie del loro mentore, con ogni probabilità non ne avrebbero più trovata traccia.

Si disposero in cerchio e ciascuno di loro cominciò a mormorare un rituale diverso. In pochi istanti l'aria attorno a loro si fece caliginosa, rendendoli indistinti. Poi svanirono, come se non fossero mai stati lì. Le profonde ombre della Selva divennero immobili e solo i cadaveri degli uomini, appartenenti al gruppo armato che li aveva attaccati, rimasero a testimoniare il loro passaggio.

Non trascorse molto tempo, prima che scoppiasse la battaglia finale. Grida, clangore di armi, grugniti e ululati si levarono alti e risuonarono per l'intera giornata successiva. I tre rimasero immobili, coscienti

che l'incantesimo, che li rendeva invisibili, non li privava di consistenza e non impediva a chi passasse vicino di sentirli, se avessero fatto rumore.

L'amarissima, seppure inevitabile, sconfitta dell'esercito di Thaugoth giunse con il calare della notte successiva. Le grida di gioia e di trionfo, che arrivarono fino alle loro orecchie, erano inconfondibili: l'esercito di Sybel aveva prevalso e, da quel momento in poi, si apriva la caccia ai fuggitivi.

Dopo qualche ora, un gruppo di uomini ubriachi, sporchi di sangue dalla testa ai piedi, passarono di lì. Gettarono appena un'occhiata ai corpi dei loro compagni, senza neppure preoccuparsi di seppellirli. Si limitarono a frugarli, alla ricerca di qualcosa di cui impossessarsi, e proseguirono il loro cammino, continuando a bere e a ridere in modo sguaiato.

Mezza giornata dopo, passò un altro piccolo contingente. Questi erano con ogni evidenza soldati, perché marciavano in modo ordinato e, quando un ufficiale diede loro l'ordine, seppellirono i caduti con rapidità ed efficienza. Dopo che si furono allontanati, sulla Selva Atra calò un silenzio spettrale. Intorno a loro si sentiva lezzo di morte ovunque e tutto taceva.

Stremati per la durata dell'incantesimo, lo dispersero. Erano consci che, chiunque fosse giunto in quel momento, avrebbe potuto sgozzarli, senza che loro potessero opporre la benché minima resistenza. Riposarono per qualche ora, ma il tempo non era dalla loro parte. Dovevano muoversi.

«Che direzione prendiamo?», chiese Shugor, alzandosi in piedi a fatica. «Dopo la vittoria, l'esercito di Sybel

si sarà sciolto in mille rivoli e non sappiamo quale di questi mille dobbiamo seguire».

«La Rocca delle Tenebre», mormorò Yissa, quasi riflettendo a voce alta. «Hanno costruito una piccola piazzaforte, lassù, e scommetto che la Nera ne farà la propria residenza, ora che si appresta a regnare su Nocturnia».

Già, la Rocca delle Tenebre. Il picco che svettava più o meno al centro della Selva Atra. Prima era stato l'epicentro della resistenza all'avanzata dell'esercito di Thaugoth e in seguito il fulcro della riscossa. C'era qualcosa di speciale in quel posto e non era solo la posizione strategicamente vantaggiosa, dalla quale si dominava per miglia il circondario. Lì il Potere Oscuro era potente.

Non era un caso se le era stato attribuito quel nome, come non lo era il fatto che Sybel se ne fosse impossessata e l'avesse difesa con furore. Parte della sua forza proveniva proprio da quel pinnacolo di roccia, intriso di Potere Oscuro. Da lassù avrebbe governato su Nocturnia e proprio lì avrebbe tentato di distruggere le spoglie del suo nemico, ora che la lunga guerra, che li aveva visti contrapposti, era terminata. Sì, la Rocca delle Tenebre era la loro meta.

«Come faremo per non farci riconoscere?», chiese Vatu. «Rischiamo di fare la stessa fine dei nostri compagni, se scoprono chi siamo!».

«Probabilmente ci basterà cambiare le nostre vesti», rispose Shugor, adocchiando la terra smossa delle fosse, che erano state scavate per seppellire gli uomini che la loro magia aveva ucciso due giorni prima. «Se riusciremo a

coprire i nostri volti con dei cappucci e ci comporteremo come mendicanti, verremo considerati tali. Ovviamente, per quanto possibile, dobbiamo cercare di non usare i nostri poteri o rischieremo che la Nera possa percepirli».

Gli altri due annuirono e si avvicinarono alla terra che copriva le tombe. Una volta tolte le loro tuniche - la grigia dei negromanti, la bruna dei maghi neri e la rossa degli evocatori - che li avrebbero fatti riconoscere immediatamente, il loro aspetto sarebbe stato decisamente più comune e non avrebbero attirato un secondo sguardo.

Si inginocchiarono a scavare a mani nude e non ci volle molto prima di raggiungere i cadaveri. La decomposizione aveva già cominciato a corrompere le loro carni e a macchiare di liquidi maleodoranti le vesti che indossavano. Ma nessuno dei tre sembrò notarlo. Estrassero i corpi e li spogliarono, poi si tolsero le tuniche e si infilarono gli indumenti rubati.

Fecero un mucchietto e diedero fuoco a tutti i loro possedimenti precedenti. Si guardarono l'un l'altro. Con i cappucci calati sui volti e i mantelli stracciati tenuti ben stretti, le loro espressioni crudeli erano nascoste tra le ombre e i Marchi, che storpiavano i loro corpi, venivano coperti e potevano sembrare semplici deformità o ferite di guerra. Si avviarono verso la Rocca delle Tenebre, evitando le strade principali.

Dopo qualche giorno di viaggio, però, in prossimità delle pendici della Rocca, non poterono evitare la vicinanza di altre persone, che camminavano nella stessa direzione: chi da solo, chi in piccoli gruppi, chi infine in comitive numerose. Non ci volle molto per comprendere il motivo di tale pellegrinaggio, che era l'argomento

principale delle loro conversazioni, spesso fatte ad alta voce, tra grandi risate.

Il corpo di Thaugoth era stato esposto e chiunque avesse subito lutti e dolore dalle sue azioni - ed erano praticamente tutti gli abitanti di Nocturnia - voleva andare a vedere le sue spoglie, per sfregiarle tirandogli contro sassi, frutta o sterco di animale, oppure anche solo per poterlo raccontare ai propri figli e nipoti. Il Grande Nemico era stato sconfitto e quello era un avvenimento come non ne accadono per Ere.

I tre ascsero verso la Rocca con animo oscuro e la morte nel cuore. Mai avrebbero pensato, quando avevano deciso di seguire il loro mentore, che sarebbe finita così. Che si sarebbero dovuti celare sotto le mentite spoglie di mendicanti cenciosi e maleodoranti, per rivedere il cadavere vilipeso di colui che aveva schiuso loro la strada delle Arti Oscure.

Giunsero in cima e videro la costruzione che la dominava. Non era molto grande, le mura erano costruite rozzamente e in maniera approssimativa. Si intravedevano però numerose opere di costruzione e impalcature: erano nel giusto, quando pensavano che la Nera l'avrebbe fatta ingrandire per farne la propria residenza. Avvicinandosi, notarono una macchia scura accanto alla porta d'ingresso alla Rocca.

Il cadavere di Thaugoth era stato esposto, appeso per i piedi e dunque a testa in giù. I suoi occhi erano spalancati, la bocca aperta con la lingua che penzolava fuori. Nonostante ciò, il corpo privo di segni di decomposizione - e della ferita che gli aveva squarciato il petto e ne aveva causato la morte - era comunque

terribile, come lo era stato in vita. Gli astanti, infatti, non osavano avvicinarsi e in pochi, anzi pochissimi, avevano l'ardire di lanciargli contro qualcosa, nonostante tutti l'avessero desiderato fino a quel momento.

I tre rimasero a loro volta lontani, mescolati tra la folla, che all'improvviso era divenuta silenziosa. Non era rispetto per il cadavere esposto, quanto una palpabile paura. Chiunque dei presenti aveva già visto un parente o un amico morto e tutti sapevano bene come la putrefazione cominciasse a corrompere il corpo già il giorno dopo la morte, con manifestazioni ben visibili come livore e gonfiore. Nulla di tutto questo era accaduto a Thaugoth, che sembrava dormire, pur nella posizione scomposta in cui era stato appeso.

I suoi adepti più fedeli sapevano il motivo per cui ciò accadeva, ma in tutti gli altri ciò appariva come una manifestazione sovranaturale.

«Il corpo è sorvegliato da due guardie», mormorò Yissa, facendo cenno con la testa, «e sono pronto a scommettere che di notte sono almeno il doppio».

«Temono che qualcuno sottragga le sue spoglie», disse Shugor. «Anche se non sanno del rituale che ha imprigionato la sua anima nel Cuore di Drago, forse pensano che il suo corpo incorrotto potrebbe essere oggetto di venerazione e ridare forza ai suoi seguaci».

«Questo rende il nostro compito più difficile, se non addirittura impossibile». Vatu scosse la testa.

Si allontanarono ed entrarono nel perimetro della Rocca. C'era un gran via vai di persone, principalmente soldati e operai. Scavi e impalcature dominavano la parte

lontana, mentre il resto era occupato dalla costruzione dove risiedeva Sybel, da una serie di abitazioni in legno e mattoni e da un mercatino. Vagarono alla ricerca di un'idea e di qualche informazione, senza molto successo. Quando calò la notte, gli uomini armati vennero sostituiti da un contingente di sei, come temeva Yissa.

Se avessero tentato di sopraffarli per trafugare i resti di Thaugoth, forse avrebbero potuto avere successo, ma le pesanti catene di Arcanio, a cui erano appesi, rendevano impossibile l'uso della magia per distruggerle. Nessuno dei tre era abbastanza forte da poterle rompere con un colpo di mazza ben assestato. E comunque mai senza fare rumore.

Rimasero qualche giorno alla Rocca, confondendosi tra i mendicanti e i pellegrini, indecisi sul da farsi. Da una parte non volevano allontanarsi senza sapere, quanto meno, dove sarebbe stato seppellito il corpo di Thaugoth. Avevano ormai rinunciato all'idea di trafugarlo fintanto che era esposto ma, forse, potevano farlo una volta che fosse stato sotterrato e, con il tempo, dimenticato. Dall'altra non potevano rischiare di essere catturati, quando erano ancora in possesso del talismano, che il loro maestro aveva affidato loro come la cosa più preziosa che esistesse su Nocturnia.

Fu la fortuna ad andare in loro soccorso. Una mattina presto, mentre erano sdraiati con le spalle appoggiate a un banchetto del mercato, simili ai tanti mendicanti che li circondavano, colsero una conversazione tra due persone che passavano loro accanto.

«Il corpo continua a non decomporsi», disse uno dei due, a voce bassa, ma non a sufficienza perché le parole

non giungessero alle loro orecchie. «La Nera è preoccupata che ciò venga preso dai suoi accoliti per un segno di qualche tipo».

«Pensi che ce ne siano ancora molti, là fuori?», chiese l'altro. «Pensavo che li avessimo uccisi tutti!».

«Thaugoth aveva seguaci e simpatizzanti», rispose il primo. «I seguaci erano con lui durante la battaglia e sono stati sterminati, almeno in gran parte. I simpatizzanti erano sparsi ovunque e ora si nascondono come topi, nella speranza che ci si dimentichi di loro, ma se qualcuno facesse credere loro che il corpo di Thaugoth non si decompone perché in realtà lui non può morire...».

«E chi dovrebbe farlo?»

«Non dimenticare che non abbiamo trovato i corpi dei suoi tre luogotenenti, sul campo di battaglia. Vatu, Shugor e Yissa probabilmente si sono allontanati prima del combattimento finale e ora chissà dove sono. Finché quei tre sono vivi, la possibilità che chi fa uso delle Arti Proibite rialzi la testa ci sono sempre!».

«Perché non accendiamo una pira e lo distruggiamo con il fuoco?»

«Pensi che non ci abbiamo provato? È stata la prima cosa che volevamo fare, già sul campo di battaglia, ma le fiamme non hanno avuto alcun effetto sulla sua carne»

«Cosa pensa di fare Sybel?»

«Fra poche ore il cadavere verrà tolto dalle mura e chiuso nei sotterranei della Rocca, che verranno presidiati giorno e notte. La Nera sta studiando un rituale per separare cuore, testa e sangue di Thaugoth dal suo corpo. Poi li farà seppellire in luoghi segreti,

protetti da incantesimi potenti, in modo che nessuno riesca mai più a impossessarsene!».

Le voci si fecero indistinguibili: gli uomini si stavano allontanando. Rimasero immobili a lungo, nel timore che i due potessero tornare indietro e scoprire che li avevano origliati. Poi sollevarono con cautela i cappucci e si guardarono in silenzio. Stava per accadere quello che temevano: una volta compiuto il rituale, tre delegazioni si sarebbero allontanate in gran segreto per compiere la loro missione e da quel momento le reliquie di Thaugoth sarebbero state introvabili per chiunque, compresi loro.

«Cosa facciamo, ora?», chiese Vatu. «Se finora recuperare il cadavere era difficile, da questo momento sarà impossibile!».

«Dovremo spiare con attenzione i movimenti attorno alla Rocca», disse Shugor, quasi sovrappensiero. «Poi ciascuno di noi seguirà una delle delegazioni fino al luogo di sepoltura. In questa maniera non le perderemo di vista e avremo modo, nel tempo, di cercare di dissolvere gli incantesimi che proteggono le reliquie e di recuperarle».

«La loro aura ci permetterà di fare di più», aggiunse Yissa. «Il Maestro ci ha dato il compito di fondare tre Confraternite, una per Arte Proibita. Quale miglior luogo per farlo, che quello della loro sepoltura? Gli adepti che raccoglieremo intorno a noi ci aiuteranno a venirne in possesso e a difenderle».

«Hai ragione, è la cosa migliore da fare», annuì Vatu.

«Ma non l'unica», disse Shugor. Poi, in risposta allo sguardo interrogativo degli altri due, aggiunse: «il Cuore di Drago. Non abbiamo ancora deciso dove seppellirlo».

Si guardarono, di nuovo sospettosi l'uno dell'altro. Vatu portò, quasi senza accorgersene, la mano all'altezza della tasca dove teneva il talismano. La tensione salì, finché il rumore di due uomini armati, che camminavano verso di loro, non la spezzò. Erano due soldati della Stirpe della Pietra e, se solo avessero sospettato chi fossero, li avrebbero decapitati all'istante con le loro asce bipenni.

«Non possiamo allontanarci per sotterrarlo». Vatu scosse la testa. «Non sappiamo quanto tempo impiegherà Sybel a compiere il rituale. Se dovesse concluderlo prima che noi si sia tornati, non avremmo modo di scoprire la direzione presa dalle delegazioni».

Il silenzio accolse quelle parole. Sembravano di fronte a un dilemma senza soluzione. Il destino, già crudele negli ultimi tempi, si stava facendo beffe di loro? Le speranze di Thaugoth di riuscire a tornare in vita, un giorno, erano vane?

«Forse non è necessario», disse alla fine Yissa. «Questo è un luogo dove il Potere Oscuro è potente».

«Cosa vuoi dire?», chiese Shugor. «Non possiamo lasciare il Cuore di Drago nelle mani della Nera!».

«Il posto migliore per nascondere qualcosa è dove nessuno se lo aspetta. Il talismano non sarà nelle mani di Sybel, ma sotto i suoi piedi».

«Non sono sicuro di seguirti», disse Vatu, che invece cominciava a capire.

«Ci sono parecchie caverne sotto la Rocca, alcune molto profonde. Nessuno penserà che abbiamo seppellito l'oggetto più prezioso che esiste su Nocturnia sotto i piedi della nostra mortale nemica. Proteggeremo il Cuore di Drago con tre diversi incantesimi, uno per ogni Confraternita, in modo che nessuno di noi abbia mai la tentazione di recuperarlo senza la presenza degli altri due!».

L'idea del mago nero era meno assurda di quanto potesse apparire a prima vista. Il Potere Oscuro che ammantava la Rocca delle Tenebre avrebbe reso impossibile percepire l'aura di un oggetto - pur così potente - come il Cuore di Drago, specie se sepolto nelle sue profondità. Se poi - a impedire che chiunque potesse impadronirsene - fosse stato gettato un incantesimo per ciascuna Arte Proibita, ciò li avrebbe rassicurati sul rispetto del patto da parte di tutti i contraenti.

Vatu e Shugor annuirono, entrambi convinti. Il negromante, dentro di sé, era anche sollevato dal non dover portare ancora a lungo il fardello del Cuore di Drago, che pesava come un macigno dentro la sua tasca.

«Quando?», si limitò a chiedere.

«Prima possibile», gli rispose Yissa. «Stanotte stessa, se riusciremo».

Era deciso. Non erano passate neppure due ore da quando avevano ascoltato di nascosto la conversazione, che il corpo di Thaugoth venne tratto in cima alle mura, sciolto dalle catene di Arcanio e portato via. La piccola folla assembrata in prossimità mormorò, ma era evidente che si sentissero, in fondo, tutti sollevati. Quel

cadavere che non si decomponeva era un messaggio inquietante lanciato a chiunque lo guardasse.

I tre osservarono i soldati, che lo avevano prelevato, trasportarlo all'interno della grande costruzione centrale della Rocca. Li seguirono finché poterono, tentando di non farsi notare, ma nello stesso tempo consci che quella era l'ultima occasione per vedere integro il corpo di Thaugoth, forse per secoli. Il gruppetto di armati sparì dietro un pesante portone e loro si confusero di nuovo tra la folla.

Attesero che calasse la notte, accucciati nello stesso posto nel quale dormivano da quando erano arrivati. Coperti dalla testa ai piedi dai loro sudici mantelli e sdraiati, immobili, a terra, avrebbero potuto essere scambiati per tre mucchi di stracci. Ognuno di loro dedicò tutto il tempo a disposizione a purificarsi e prepararsi al grande incantesimo che lo attendeva quella notte. Con gli occhi chiusi, per favorire la concentrazione, mormoravano delle nenie in una lingua che avevano imparato dal loro Maestro e che, prima di loro, nessuno aveva mai osato pronunciare su Nocturnia.

La notte calò - lenta e umida - e con essa il silenzio. Pian piano le strade si svuotarono: chi aveva una casa vi tornò per cenare e dormire, tutti gli altri trovarono un posto dove ripararsi dal freddo, con l'ausilio dei loro poveri stracci. Si alzarono assieme, senza bisogno di scambiarsi una parola e nemmeno uno sguardo. Il Potere Oscuro fluiva in loro come acqua in tre torrenti, che stavano per gettarsi dentro un unico, immenso fiume.

Scivolarono tra le ombre come solo gli animali notturni sapevano fare. Si allontanarono dal mercato e dagli edifici, diretti verso gli scavi. Nel creare le fondamenta di quella che sarebbe divenuta una possente fortezza, i muratori avevano aperto, in modo del tutto accidentale, l'ingresso a un dedalo di gallerie che innervavano l'interno della Rocca.

Shugor l'aveva scoperto qualche giorno addietro, vagando in vicinanza del cantiere e ascoltando le lamentele e le imprecazioni di chi avrebbe dovuto prima rafforzare le volte di tali gallerie in modo che potessero sopportare il peso della costruzione, poi richiuderne l'ingresso per evitare che potesse costituire una via d'accesso per un eventuale esercito assediante. Ma, per ora, il passaggio era aperto.

L'ingresso alle gallerie era bloccato solo da quattro o cinque assi di legno, fissate con qualche chiodo. Le sollevarono con cautela e si inoltrarono nelle profondità della Rocca. Tutti e tre vedevano perfettamente al buio ed erano più a loro agio nelle tenebre che in pieno giorno, per cui avanzarono senza esitazioni e, dopo qualche attimo, era come se nessuno fosse mai passato di lì.

Camminarono a lungo, guidati solo dal Potere Oscuro, il cui epicentro era nel cuore della Rocca. Le gallerie si dipanavano come un vero e proprio labirinto, alcune minuscole, altre maestose. Si intersecavano tra loro e spesso si biforcavano o triforcavano e chiunque avrebbe perso l'orientamento dopo pochi passi.

Giunsero infine in una grande caverna, dove sentivano il Potere Oscuro pulsare. Stavano per fare la cosa giusta: lì il talismano, che conteneva l'anima di Thaugoth,

sarebbe stato meglio che da qualsiasi altra parte tranne, ovviamente, la Breccia. Ma non avevano la possibilità di attraversare l'Oceano di Sangue per portarvelo.

Vatu appoggiò il Cuore di Drago su una stalagmite con la punta mozza, la cui sommità era piatta. Vi si inginocchiò di fronte e chinò il capo, mormorando le parole dell'incantesimo che era andato preparando per tutto il giorno. Il talismano brillò come una stella, poi scomparve dalla vista dei tre.

Shugor e Yissa non fecero una piega. Nonostante i loro occhi - compreso il terzo occhio magico, in grado di vedere nell'oscurità - non riuscissero più a percepirlo, sapevano che era ancora lì. Lo sentivano vibrare. Quando il negromante ebbe finito, fu il turno dell'evocatore, poi del mago nero. Tre Confraternite, tre incantesimi, tre chiavi che sigillavano il Cuore di Drago fintanto che qualcuno non li avesse sciolti.

Ripresero la strada verso la superficie, consapevoli che, se fossero riemersi dopo l'alba, qualcuno li avrebbe visti e si sarebbe chiesto cosa fossero andati a fare nelle profondità della Rocca. Affrettarono il passo e raggiunsero l'uscita quando ancora non si vedeva nessuno in giro. Il primo, fondamentale passo per propiziare la resurrezione di Thaugoth era stato compiuto.

Ora non rimaneva che attendere che la Nera Sybel compisse il rituale sul cadavere del loro Maestro e che la testa, il cuore e il sangue prendessero la strada verso i luoghi dove sarebbero stati sepolti. Lì, una volta che le delegazioni si fossero allontanate, sarebbero nate le tre Confraternite e da lì sarebbe iniziata la riscossa degli adepti delle Arti Proibite.

Erano tutti e tre intimamente convinti che loro stessi, o i loro successori, sarebbero tornati alla Rocca da conquistatori. Per quanto riguardava il Cuore di Drago, sarebbe rimasto sepolto fintanto che non fossero stati in grado di recuperare le reliquie di Thaugoth, ci fosse voluto un giorno o mille anni.

Si separarono. Ora i loro destini li portavano lontani gli uni dagli altri e questo, forse, era un bene. Non poteva esserci alleanza tra le Confraternite, se non per brevi momenti e solo per ottenere obiettivi comuni. Sentivano anzi che, una volta sconfitta la Nera e la sua Linea di Sangue, tra loro non poteva esserci che guerra.

Parte Prima

Uno

Eliel sobbalzò e aprì gli occhi. Tutto era buio, attorno a lui: aveva il corpo torpido, la bocca asciutta e la mente vuota. Non riusciva a ricordare dove si trovasse e qualsiasi tentativo di farlo sembrò inutile e frustrante, come scacciare la nebbia con le mani. Pian piano gli occhi si adattarono all'oscurità e lui riconobbe la tenda di Gal, la Viaggiatrice dei Sogni, l'anziana donna che l'aveva salvato dall'ira dei Nomadi della Steppa, il suo popolo, e guidato al cospetto di Colui che lo chiamava.

Aveva ancora ben vivida di fronte a sé l'immagine del Sire Oscuro, come se non si fosse mai allontanato dalla Breccia. Ma era soprattutto ciò che gli aveva detto, che risuonava ancora come l'eco infinita di una vibrazione. Le sue parole gli avevano scavato la carne e inciso le ossa. Nella confusione, che ancora regnava nella sua mente, erano il faro che l'avrebbe guidato da quel momento in poi.

Ogni resistenza era inutile, l'unica speranza era che quel padre terribile, suo padre, fosse placato dall'offerta del talismano, che poteva restituirgli la forma umana - oltre che tutto il suo potere - e in cambio egli risparmiasse coloro che Eliel amava. In primo luogo Diana, che aveva rinunciato ai suoi poteri per cancellare

le Confraternite e che ora non poteva resistere alla tempesta che giungeva da Ovest.

Doveva recuperare il Cuore di Drago e farlo prima che la furia vendicatrice del Sire Oscuro cancellasse i popoli liberi di Nocturnia e si lasciasse alle spalle solo devastazione e dolore. Ma dove cercare il talismano?

Il ricordo tornò come un lampo. Una volta giurata fedeltà, aveva avuto una lunga visione della quale solo ora riemergevano le tracce. Vatu, Yissa e Shugor: i tre più fedeli seguaci di Thaugoth, i fondatori delle Confraternite. I più potenti, tra i suoi adepti, a seguire la strada che lui aveva segnato.

Erano stati incaricati di nascondere e proteggere il Cuore di Drago e l'avevano fatto. Per qualche istante le sue certezze vacillarono: possibile che lo avessero davvero sepolto nelle profondità della Rocca delle Tenebre? Poi, però, la precisione - fin nei minimi particolari - della visione cui aveva assistito, spazzò via qualsiasi dubbio. In fondo, perché no? Nessuna delle Nere, che si erano succedute nella Linea di Sangue, l'aveva mai scoperto. Nessuna di loro aveva neppure *sospettato* che la parte più importante di ciò che rimaneva di Thaugoth - non le sue reliquie, ma la sua stessa anima dannata - giacesse sotto i loro piedi.

Si riscosse. Nonostante il torpore rendesse il suo corpo restio a rispondere ai comandi della mente, a sua volta instupidita, doveva muoversi. Le droghe di Gal avevano avuto il potere di portarlo laddove non poteva giungere da solo, ma ora doveva riuscire a superarne l'effetto. A proposito: dov'era la vecchia? La tenda sembrava deserta e nulla si muoveva attorno a lui.

Gli girava troppo la testa per alzarsi in piedi, per cui si mise lentamente carponi e avanzò nell'oscurità. Un paio di passi e colpì con la spalla un oggetto metallico, che cadde a terra con un tonfo. Doveva essere un braciere, dalle cui ceneri si levò una polvere sottile e dall'odore dolciastro. Nello scansarsi, per evitare che il braciere gli cadesse in testa, Eliel si ritrasse dalla parte opposta, urtando qualcosa.

Non qualcosa: qualcuno. Un corpicino piccolo come quello di un bambino: non c'erano dubbi che si trattasse di Gal. A tentoni cercò il suo polso e poi, non convinto, tentò di individuarne il respiro. Inutile, la Viaggiatrice dei Sogni era morta. Gli tornarono in mente le parole della donna, quando l'aveva messo in guardia dai pericoli che lo attendevano. *"C'è la morte alla fine del viaggio che vuoi intraprendere"*, aveva detto. Chissà se avesse compreso che la morte in agguato era la sua.

Forse sì. Il suo sguardo triste e rassegnato quando, alla fine, aveva accettato di guidarlo fino al cospetto del Sire Oscuro, forse significava proprio che aveva compreso che non sarebbe tornata indietro. D'altra parte, giungere al cospetto della Breccia, fonte del Potere Oscuro, non poteva che essere fatale a chiunque.

No. Non a chiunque. Lui era andato e tornato, pur essendo esposto alla Breccia. Ma lui era il figlio prediletto dell'uomo più potente cui Nocturnia avesse mai dato i natali. Colui che aveva permesso a esseri di altre dimensioni - come i demoni, come *lui!* - di transitarvi. Senza il Sire Oscuro, nulla di ciò che li circondava sarebbe stato così come lo percepivano.

Era l'unico che potesse mettere fine ai massacri che si susseguivano da secoli. Sybel e le altre Nere avevano capito che il Potere Oscuro ormai permeava Nocturnia e che non potevano ignorare questo fatto. Lo avevano utilizzato - contrapponendosi a Thaugoth, prima, e alle Confraternite in seguito - mentre Diana lo aveva rifiutato sin dall'inizio, fino a rinunciarvi. Il Sire Oscuro era l'unica speranza di ordine nel caos.

Si alzò, barcollando. Era addolorato per Gal, ma la donna aveva fatto la scelta giusta. Il suo sacrificio gli avrebbe permesso di recuperare il Cuore di Drago e di offrirlo in cambio della salvezza di Diana e di tutti i popoli liberi di Nocturnia. Il problema, adesso, era allontanarsi di lì. Per quanto i Nomadi fossero probabilmente abituati alle stranezze e alle assenze della Viaggiatrice dei Sogni, prima o poi qualcuno si sarebbe chiesto che fine avesse fatto.

Una volta scoperto il cadavere, l'associazione con lui sarebbe stata automatica. Era l'unico insieme a lei al momento della morte. Come spiegare, a quelli che erano poco più che selvaggi, che Gal era morta perché quello era il prezzo da pagare per il viaggio che avevano compiuto? E che lei ne era consapevole, prima ancora di iniziarlo?

Nergoi avrebbe pensato che era stato lui a ucciderla e così tutta la sua gente. D'altra parte, se ora scappava, avrebbe potuto accumulare un po' di vantaggio - un giorno o, forse, addirittura due, se fosse stato fortunato - ma la sua fuga avrebbe avuto una durata breve. I Nomadi della Steppa sarebbero stati in grado di seguire le sue tracce come segugi e in più avevano i cavalli: il tratto che lui poteva percorrere in un giorno di cammino, anche a passo

sostenuto, probabilmente i loro destrieri lo potevano coprire in qualche ora.

D'altra parte, la Steppa era un territorio completamente piatto, privo di qualsiasi modo per far perdere le proprie tracce o nascondersi. Non sarebbe mai arrivato in tempo alla Selva Atra - o alle Alture Neglette, se avesse deciso di dirigersi prima verso est - per sfruttarne le caratteristiche a proprio favore. Scosse la testa. Se rimaneva lì a pensarci sopra, avrebbe sprecato altro tempo prezioso.

Aveva bisogno di un'arma e di una cavalcatura. Avrebbe aggredito il guardiano del recinto dove tenevano i loro cavalli, sottratto la sua spada, rubato uno dei destrieri e messo in fuga tutti gli altri. Era un tentativo disperato, ma era l'unico che aveva un minimo di possibilità di avere successo.

Trovò a tentoni una lampada e l'accese. Si guardò intorno, alla ricerca di qualcosa che rendesse meno arduo il suo piano. Rovistò frenetico tra le cose di Gal, mettendo a soqquadro polveri e amuleti, fino a trovare un coltello. Non era un granché ed era poco affilato, ma nella tenda non c'era altro. Uscì.

Era buio anche all'esterno e questo, forse, avrebbe semplificato i suoi piani. La tenda di Gal era distante dal villaggio, di cui si intravedevano solo le luci delle torce, che ondeggiavano al vento della Steppa. Eliel si guardò intorno, indeciso. La notte lo attirava: qualche passo e lo avrebbe inghiottito, rendendolo invisibile. Ma non poteva ignorare che entro poche ore sarebbe venuto il giorno. E con esso l'inevitabile caccia, che si sarebbe scatenata.

No, doveva attenersi al piano. Si avvicinò furtivo. Il recinto dove i Nomadi tenevano i cavalli era poco distante dalle tende e, forse, era poco sorvegliato. Non c'erano ladri nella Steppa e, pur non ricordando di averlo fatto, qualche notte prima era riuscito a rubare una capra senza che nessuno se ne accorgesse.

La sua supposizione si rivelò corretta. Avanzando tra le ombre, giunse a pochi passi dal recinto, all'ingresso del quale c'era un solo uomo, seduto con la schiena poggiata alla palizzata e con lo sguardo fisso nel vuoto di fronte a sé. Pur avendo gli occhi aperti, probabilmente era mezzo addormentato. In qualsiasi caso, i suoi riflessi erano di certo intorpiditi.

Eliel si avvicinò silenzioso. Se fosse riuscito a sorprenderlo, forse avrebbe potuto anche impedire che desse l'allarme. Si mosse lentamente, tentando di sfruttare il fatto che i cavalli erano resi irrequieti dal vento. Stava per lanciarsi verso il guardiano, quando un laccio si avvolse attorno al suo collo, dandogli un violento strattone all'indietro. Cadde di schiena - battendo il capo - e perse i sensi.

Eliel si svegliò con un violento mal di testa, che batteva come un tamburo sulle sue tempie. Aprì gli occhi e, nonostante la vista sfocata, comprese subito qual era la sua situazione. Era stato legato dai Nomadi e ora la figura di Nergoi torreggiava su di lui. Attorno al loro capo, altri guerrieri lo osservavano e il loro cipiglio non prometteva nulla di buono.

«Cosa facevi vicino al recinto dei nostri cavalli?», chiese il capo della tribù. «Mi hanno riferito che stavi per aggredire l'uomo di guardia. Volevi rubarli, come già avevi fatto con la capra l'altro giorno?»

«Io...».

La voce si strozzò in gola a Eliel, che tentò di allentare la stretta, che quasi gli impediva di respirare. Aveva compreso che era un laccio che terminava con un cappio, come quelli che avevano usato quando l'avevano catturato la prima volta.

«Gal aveva detto che la punizione era sufficiente», riprese Nergoi. «Ma è del tutto evidente che si fosse sbagliata. Lei ti ha curato e tu, come ringraziamento, stavi per rubare quanto di più prezioso possediamo. Senza i nostri cavalli, la nostra stessa esistenza è a rischio, perché non possiamo cacciare, né difenderci!».

Nonostante il mal di testa e la confusione, che ancora regnava nella sua mente, Eliel comprese che Nergoi

non sapeva che la Viaggiatrice dei Sogni era morta. Lo trattavano come un ladro, non come un assassino. Si chiese se fosse un vantaggio. Aveva già provato la Giustizia della Frusta e non credeva che i Nomadi prevedessero condanne peggiori di quella.

Per qualche istante si cullò nell'idea che, forse, usando le parole giuste, avrebbe potuto convincere Nergoi che non stava tentando di rubare i cavalli. Se fosse riuscito nell'intento, poteva sperare che lo lasciassero andare prima di scoprire che Gal giaceva morta nella sua tenda.

Era solo un'illusione, se ne rendeva conto, perché sapeva bene che senza un cavallo non si sarebbe mai riuscito ad allontanare abbastanza da non essere ripreso, quando avessero trovato - ed era inevitabile - il cadavere. Chinua arrivò a spezzare anche quella sottile speranza.

«Abbiamo trovato Gal», disse, avvicinandosi a Nergoi, ma senza mai staccare lo sguardo duro da Eliel. «È morta da almeno un giorno. Lo straniero deve averla uccisa nel momento in cui non aveva più bisogno delle sue cure!».

Eliel rabbrivì. Era la fine. Di tutti gli epiloghi che aveva immaginato, quello era il peggiore. Sarebbe morto tra atroci torture senza riuscire a portare a termine la sua missione. Non solo sarebbe mai potuto divenire completamente umano ma, soprattutto, tutti coloro che conosceva erano condannati.

Nergoi diede ordine di portarlo al palo, dove aveva già subito la Giustizia della Frusta, soltanto qualche giorno prima. Venne sollevato a forza e, mentre lo trascinarono, venne preso a calci e pugni da tutti coloro

cui passava accanto, fossero uomini, donne, giovani o anziani. Senza che opponesse alcuna resistenza, lo sbatterono contro il palo e cominciarono a legarlo. In quel momento, una specie di ululato lacerò la notte.

Tutto sembrò fermarsi, come per un incantesimo. Poi scoppiò il tumulto. Gli uomini abbandonarono all'istante quello che stavano facendo e impugnarono le armi. Le grida dei Nomadi si mescolarono ai grugniti e ai latrati, quali Eliel non aveva mai sentito. Non sembravano belve, piuttosto Creature delle Tenebre.

«Allarmi, siamo attaccati!». Il grido di Chinua confermò i suoi timori. «Flagelli!».

Tutti i Nomadi in grado di combattere, corsero in direzione del recinto e in pochi istanti balzarono in groppa ai loro cavalli. Si diressero al galoppo in direzione dei Flagelli, che per il momento rimanevano delle forme indistinte, che si muovevano nell'ombra ai confini del villaggio.

Eliel, stordito, cadde prono. Non avevano finito di legarlo e non era rimasto nessuno con l'intenzione di farlo, per cui ebbe tempo di usare le dita torpide per allentare la stretta alla gola, prima, e i lacci alle mani e ai piedi, dopo. Ansimò e si guardò intorno, cercando di capire se e come poteva sfruttare quella situazione.

Anche se nessuno dei Nomadi si occupava di lui, né poteva impedire la sua fuga, il villaggio sembrava circondato e non sembrava esserci una via per sfuggire all'attacco. La prima cosa da fare era cercare una spada - se possibile *Zanna* - che doveva essere da qualche parte nel villaggio, probabilmente nella tenda di Nergoi o di Chinua.

Cercò di orientarsi, poi riconobbe la tenda del capo villaggio, più grande delle altre. Vi si diresse e, dopo essersi accertato che nessuno facesse caso a lui, vi entrò. L'interno era in penombra, solo una lampada dalla fiammella molto bassa lo illuminava debolmente. L'afferrò e l'alzò sopra la sua testa, nel tentativo di vedere un po' meglio. Avanzò solo un passo o due, quando colse un movimento furtivo nel lato più buio.

Si fermò. Era disarmato e ancora non si era del tutto rimesso dal colpo che aveva ricevuto alla testa. Strinse i pugni, preparandosi al peggio, ma il movimento non si ripeté. Se era qualcuno che voleva coglierlo di sorpresa in un agguato, era sin troppo guardingo. A quel punto si sarebbe dovuto già essere accorto che era disarmato. Avanzò in quella direzione, cauto.

Di nuovo quel movimento. Eliel comprese che non era qualcuno che lo voleva aggredire, quanto piuttosto qualcuno che stava tentando di nascondersi. In qualsiasi caso doveva scoprire chi fosse. Sollevò una coperta fatta di piccole pellicce cucite assieme e davanti ai suoi occhi apparve una ragazza, seminuda, che stringeva un fagottino al petto. Aveva l'espressione terrorizzata.

A un secondo sguardo, il fagotto apparve per quel che era: un bambino molto piccolo, probabilmente nato da non più di qualche giorno. La ragazza si ritrasse e brandì un piccolo coltello.

«Non ti voglio fare del male», le disse Eliel, alzando anche la mano vuota, per farle vedere che era disarmato. «Sto solo cercando una cosa, poi me ne andrò».

Le sue parole non sembrarono sortire effetto, perché la ragazza non si mosse. Allora Eliel indietreggiò di un

passo, senza girarsi. Non voleva spaventarla ulteriormente, ma non poteva ignorare che era terrorizzata e armata. Se lo avesse colpito alle spalle, probabilmente non l'avrebbe ucciso, ma in quel momento tutto gli serviva, meno che una ferita.

«Sto cercando la mia spada, forse tu sai dov'è», continuò. «Ha una foggia strana, curva, e i suoi riflessi sono azzurro intenso».

Per qualche attimo la ragazza non reagì ed Eliel arrivò a chiedersi se avesse capito quello che aveva detto. Poi annuì leggermente e indicò un baule sulla sua destra. Lui si avvicinò cauto, sempre tenendo le mani alzate. Poi aprì la cassa, che non aveva alcuna serratura, e vide *Zanna*, poggiata su una pila di altre cose, che probabilmente Nergoi considerava preziose.

L'afferrò e subito comprese che le parole del Sire Oscuro erano sincere. Il contatto non gli dava più il disagio che aveva provato negli ultimi mesi. La sua lenta trasformazione si era fermata e aveva cominciato a regredire, come gli confermò il suo aspetto, quando lo osservò nel riflesso della lama azzurrina.

Lanciò un'ultima occhiata alla ragazza, che lo scrutava attenta, e indietreggiò fino all'uscita della tenda. Fuori venne accolto dalle urla e dai versi bestiali dei combattenti, che all'interno giungevano attutiti. Doveva decidere cosa fare: fuggire, con il rischio di essere intercettato dai Flagelli, oppure combattere. E, in quest'ultimo caso, da che parte?

Non era una domanda oziosa. Non conosceva quel particolare tipo di Creature delle Tenebre, dunque non aveva idea se fossero in qualche maniera soggette al

comando del Sire Oscuro, o seguissero solo la loro brama di sangue. D'altra parte i Nomadi erano stati interrotti proprio nel momento in cui stavano per ucciderlo!

Avanzò lento, nel tentativo di capire la situazione, prima di venirne coinvolto. All'improvviso, da dietro una tenda, apparve una creatura alta almeno due spanne più di lui. Era umanoide, nel senso che aveva due braccia, camminava eretta sulle gambe e la testa le spuntava tra le spalle.

Ma le somiglianze finivano lì: era color grigio pietra e proprio della pietra sembrava avere la consistenza. Al posto delle mani aveva delle specie di chele, con le quali spezzava qualsiasi cosa le capitasse vicino, fosse legno, metallo o carne umana. Le macchie di sangue che aveva addosso erano buone testimoni del fatto che, per arrivare sin lì, avesse già ucciso almeno un paio di Nomadi.

La sua testa, sproporzionatamente grande, allungata e occupata quasi per intero da enormi fauci, che arrivavano fin quasi a lambire gli occhi, ruotò a destra e a sinistra. Eliel si preparò a combattere, sollevando *Zanna* e allargando le gambe alla ricerca dell'equilibrio migliore. Ma, sorprendendolo, il Flagello si girò e si allontanò.

Rimase lì, domandandosi come fosse possibile. Poi la sua attenzione venne attratta da urla di terrore che giungevano dalla tenda di Nergoi. Due Flagelli l'avevano letteralmente strappata da terra, e ora la ragazza con il bambino strillava fuggendo. L'istinto ebbe il sopravvento. Si lanciò contro le creature, mulinando *Zanna*.

Piombò tra esse e la ragazza, colpendo con un fendente il braccio di uno dei Flagelli. Il colpo sembrò scalfire appena la carne della creatura, rafforzando in lui l'impressione che la sua consistenza fosse quella della pietra. Ottenne però il risultato di distogliere la loro attenzione da lei, che corse via, nascondendosi dietro un'altra tenda e scomparendo dalla vista.

I due Flagelli ruggirono con forza contro di lui, agitando le lunghe braccia e facendo schioccare le chele con forza. Ma non avanzarono. Mentre li fronteggiava, Eliel si rese conto all'improvviso che aveva scelto da che parte stare e non poté fare a meno di domandarsi se fosse stata una scelta saggia.

T
ME

Non fece in tempo a rifletterci oltre. Due cavalieri, uno dei quali era Chinua, giunsero al galoppo attaccando le creature. Con l'abilità che gli aveva visto già sfoggiare, lanciarono le lunghe corde e i cappi si avvolsero attorno alle braccia dei Flagelli. Senza rallentare la furiosa andatura, li tirarono via con violenza.

Uno dei due cadde a terra, venne trascinato per una ventina di passi e poi rimase inerte. Nell'urto aveva piegato il braccio contro di sé e vi era caduto sopra, infilzandosi la chela nel ventre. L'altro aveva fatto resistenza e quasi sbalzato il cavaliere dalla groppa del suo cavallo, ma alla fine la potenza dei garretti del destriero aveva avuto la meglio e il braccio era stato strappato via.

Ora il Flagello barcollava, ululando il suo rabbioso dolore, mentre del sangue bruno e denso fiottava dalla sua spalla squartata. Cadde sulla schiena e continuò ad agitarsi sempre più debolmente, finché le sue urla non cessarono ed esso non giacque immobile. I due cavalieri tornarono indietro al piccolo trotto, per controllare.

Lo sguardo di Eliel incrociò quello di Chinua ed egli temette che il Nomade volesse fargli fare la stessa fine delle creature, a terra di fronte a loro. Si scrutarono per qualche istante, poi Chinua annuì quasi

impercettibilmente e spronò il cavallo, gettandosi nel vivo della battaglia, che imperversava poco più in là.

Ormai il dado era tratto. Il Nomade non lo aveva ucciso, per cui l'aveva, quantomeno, riconosciuto come alleato. Se fossero riusciti a sconfiggere i Flagelli, forse gli avrebbero dato modo di chiarire il fatto che non era stato lui a uccidere Gal. Già, ma ci sarebbero riusciti?

A un rapido sguardo le cose non sembravano andare molto bene. Nonostante la bravura dei cavalieri, la potenza e la ferocia delle creature - oltre al fatto che sembravano spuntarne da qualsiasi direzione - stava facendo divenire impari lo scontro. Si mise a correre, lanciandosi verso il combattimento più vicino.

Un Nomade era stato circondato da tre Flagelli e, ora che non poteva più galoppare, la sua cavalcatura gli era più d'impiccio che d'aiuto. Con una zampata feroce, una delle creature colpì il cavallo a uno dei quarti posteriori, facendolo crollare a terra. Il cavaliere venne disarcionato, ma non sbalzato via. La sua gamba destra rimase sotto il fianco della bestia.

Eliel cercò di correre ancora più veloce, ma il destino del Nomade era segnato. I Flagelli si avvicinarono e uno dei tre afferrò il braccio armato dell'uomo, troncadolo con la chela all'altezza dell'avambraccio. Le urla di dolore terminarono con un orribile gorgoglio, quando anche la testa venne spiccata via dal tronco.

Preso dalla frenesia della battaglia, Eliel piombò tra i tre Flagelli, accanto al cavallo morente e al cavaliere decapitato. Solo in quel momento si rese conto che l'epicentro della battaglia si era allontanato da lui

e che, oltre alle creature che avevano ucciso il Nomade, un'altra mezza dozzina lo stava separando da Chinua e gli altri.

D'altra parte, i cavalieri avevano ben altre preoccupazioni che soccorrerlo. Le creature sembravano uscire da ogni dove e l'inferiorità numerica dei Nomadi era sempre più palese. Comprese che aveva sbagliato alleati, ma ormai era troppo tardi anche solo per pentirsene. Si apprestò a vendere cara la pelle.

Alzò *Zanna*, pur consapevole che l'Arcanio, che brillava azzurastro nella semioscurità, era letale solo per i demoni. Eppure il suo gesto fece arretrare di un passo i Flagelli, che ormai lo circondavano. Avanzò. Si allontanarono di nuovo, come a voler mantenere una certa distanza.

Non poteva essere un caso. Era già accaduto poco prima, quando aveva fronteggiato le creature che stavano per aggredire la ragazza con il bambino. Parevano intimorite - per non dire spaventate - da lui. Ma com'era possibile? Non era per *Zanna* e certo non potevano riconoscere in lui il demone superiore che era stato e di cui non possedeva più i poteri.

Cominciò ad avanzare verso il grosso delle forze dei Nomadi. I Flagelli, pur non ritirandosi mai, non impedirono il suo cammino, rimanendo sempre a distanza. I cavalieri, invece, stavano per soccombere. Le creature erano riuscite a chiuderli in un perimetro, piuttosto limitato, dal quale non riuscivano più a uscire.

L'arrivo di Eliel ebbe l'effetto di tacitare i Flagelli e fermare le furiose cavalcate degli uomini di Nergoi. Sembrarono tutti coscienti che stava accadendo

qualcosa di straordinario, una specie di incantesimo che era calato sul combattimento e che ebbe il potere di acquietarlo. Tutti gli sguardi si posarono su di lui.

«Perché combatti al fianco di questi uomini, contro di noi?».

La voce gli esplose in testa ed Eliel seppe immediatamente che era quella del Flagello più grande, alle spalle del quale si stavano radunando tutti gli altri. I Nomadi, che non potevano sentire, invece continuavano a osservarlo, interdetti.

Non sapeva cosa fare. Non sapeva che dire. Capiva solo che la situazione era in un equilibrio precario e che tutto ciò che sarebbe successo da lì a qualche istante dipendeva solo e soltanto da lui.

«Abbiamo forse fatto adirare il Sire Oscuro ed è per questo che il suo servitore si scaglia contro di noi?».

All'improvviso Eliel capì tutto. I Flagelli, in qualche maniera che gli sfuggiva, erano in grado di comprendere che lui, in quel momento, era sotto la protezione del Sire Oscuro. Forse il patto che avevano suggellato di fronte alla Breccia aveva modificato la sua aura, rendendo palese alle Creature delle Tenebre il fatto che era divenuto suo messo e alleato.

«In nome del Potere che servo», disse allora, con voce stentorea e alzando *Zanna* sopra la sua testa, come a rendere più efficaci le sue parole. *«Allontanatevi da qui e non tornate indietro!»*.

Nergoi e i suoi cavalieri lo guardarono come se fosse impazzito, ma tennero a freno i loro destrieri. Lo stallone che si era prodotto era qualcosa che non comprendevano, dunque stavano attendendo l'evolversi della situazione,

prima di agire. I Flagelli esitarono, silenziosi. Il loro capo puntava i suoi occhietti malvagi su quell'uomo, in apparenza così inerme, portatore di un potere tanto grande.

Poi si inchinò con un movimento goffo, come chi non è abituato a farlo, fino a posare un ginocchio per terra. Quindi si girò e si allontanò, muggiando quello che doveva essere un comando ai suoi sottoposti. Uno dopo l'altro i Flagelli lo imitarono, inginocchiandosi, infine lo seguirono. In breve, di loro non rimase che la devastazione che avevano portato e i cadaveri di uomini e cavalli, che si erano lasciati dietro.

I Nomadi si guardarono l'un l'altro, interdetti. Nel momento in cui erano convinti che la loro morte - e quella di tutte le loro famiglie - fosse a un passo, all'improvviso li aveva salvati proprio colui che stavano per uccidere poco prima. Ma non era solo questo. I Flagelli si erano *inginocchiati* di fronte a lui. Nergoi scese da cavallo e si diresse verso Eliel.

«Ti ringrazio a nome della mia tribù», mormorò, in chiaro imbarazzo. «Stavamo per prendere la tua vita e tu, in cambio, ci hai fatto dono delle nostre».

«Stavate per commettere un grande errore», disse Eliel. «Ma anche io avrei interpretato nello stesso modo quanto avete visto, se fossi stato in voi. Non ho ucciso io Gal e sono addolorato dalla sua morte, ma non potevate saperlo. Mi ha curato e accompagnato lungo un viaggio che non sarei mai riuscito a compiere da solo».

«Ora capisco perché la Viaggiatrice dei Sogni ha insistito per salvare la tua vita», Nergoi continuava a tenere basso lo sguardo. «Abbiamo saputo che l'erede della

Linea di Sangue è tornata su Nocturnia e che ha distrutto le Confraternite. Tu devi essere un suo messaggero, venuto a portare la sua parola ai Nomadi della Steppa!».

Eliel rimase interdetto e per qualche istante tacque. Nergoi aveva frainteso quanto era successo e, forse, anche le sue parole. Lui aveva detto ai Flagelli di andarsene "in nome del Potere che serviva" e il capo tribù doveva aver pensato che si trattasse della Nera. Si era tenuto lontano, assieme al suo popolo, dalla Guerra del Buio e da tutte le vicende che l'avevano caratterizzata. Dunque non aveva la più pallida idea del fatto che le Cerimonie di Sangue avessero creato le condizioni per liberare le reliquie di Thaugoth dagli incantesimi che le proteggevano e per esporle alla Breccia.

Per Nergoi, l'unico potere in grado di contrastare e sovrastare delle Creature delle Tenebre, come i Flagelli, era quello della Nera. Eliel non intendeva fare nulla per chiarire il malinteso, perché la situazione stava volgendo, finalmente, a suo favore e intendeva sfruttarla.

«La nuova Nera, Diana, vi porge il suo saluto», mentì annuendo e guardando i cavalieri, che erano inchinati di fronte a lui. «E vi manda a dire che non dovrete più temere i mostri creati dal Potere Oscuro, ora che lei ha ristabilito il dominio della Linea di Sangue!».

Le sue parole furono accolte da un'ovazione.

«Ora devo tornare alla Selva Atra», disse a Nergoi, a voce più bassa, quando le grida si furono acquietate. «Avrò bisogno di cibo e di un cavallo».

«Avrai quello che chiedi», annuì il capo tribù, che sembrava allo stesso tempo dispiaciuto perché il messo della Nera se ne andava via così presto e, nello stesso

tempo, sollevato. «E, oltre a ciò, ti verranno fornite una seconda cavalcatura, per accelerare il tuo cammino, e una scorta fino ai confini della Steppa Brulla».

Eliel annuì. Dentro di lui, la soddisfazione per come erano andate le cose combatteva contro un sentimento di angoscia. Nonostante le parole del Sire Oscuro avessero agito sulla sua coscienza come un grimaldello, aprendola alla verità, sentiva che stava tradendo la persona che amava di più al mondo. La stava per consegnare al suo più grande nemico.

Chiuse gli occhi e tentò di distogliere la mente da quel pensiero doloroso.

Quattro

Il vento carezzava le dune come le dita di un amante e il caldo insopportabile del giorno stava trasformandosi in un tepore gradevole, prima di diventare il freddo pungente della notte. Diana era ferma, a occhi chiusi, con le gambe incrociate e le mani allargate, con i palmi rivolti verso l'alto e le nocche che sfioravano la sabbia. Il suo respiro era lieve e in armonia con quello della Madre Terra.

Sentiva l'energia scorrere, seguendo canali invisibili a chiunque, tranne che a lei. Rimanendo immobile, riusciva a fare in modo che le sue linee di forza curvassero docili e l'attraversassero, rendendola parte del Tutto. Conferendole potenza.

Con gli occhi della mente colse il movimento della Fauce delle Sabbie, che si muoveva cauta a grande profondità, attenta a evitare i canali dove fluiva l'energia. Era facile da individuare: una macchia nera in mezzo a tutta la luce che la circondava, un guscio di Potere Oscuro, una pustola gonfia di odio e magia tenebrosa.

Seguì il suo girovagare, senza muovere un muscolo. Poteva percepire la sua fame e leggeva il desiderio che la Fauce aveva di attaccarla, frenato solo dal Potere della Terra che l'ammantava. Lasciò che l'energia defluisse, in

modo che l'esca fosse più attraente. La creatura reagì immediatamente e si avvicinò, posizionandosi sotto di lei.

La poteva vedere, esattamente sulla sua verticale, a una dozzina di braccia di profondità. Si rilassò ancora, abbandonando qualsiasi tensione. Le Fauci delle Sabbie potevano percepire lo stato delle loro vittime e lei voleva farle pensare che stesse dormendo.

Attese che risalisse, facendosi strada tra gli strati di sabbia. All'inizio fu cauta poi - mano a mano che la fame prevaleva e la convinzione che la sua vittima fosse una preda indifesa contribuiva ad accecarne il giudizio - via via più baldanzosa. L'ultima parte la percorse in pochi istanti, spalancando l'orrida bocca che dava il nome alla sua specie.

In quel momento Diana si alzò in piedi, agile, spostandosi di lato. Una voragine si aprì nella sabbia, esattamente nel punto dove era sino all'istante precedente, per richiudersi in un morso, violento come quello di una tagliola. La ragazza allungò le mani verso la Fauce, i palmi rivolti l'uno verso l'altro. Mormorò una formula e, tra le sue dita, l'aria cominciò a muoversi in circolo.

Il mulinello divenne d'un tratto una tempesta in miniatura, tanto che le braccia di Diana faticavano a contenerne la potenza. La liberò contro la creatura che, avvertito il pericolo, si stava per rituffare nelle profondità della terra. Troppo tardi. Venne investita da un uragano, che si liberava dalle mani aperte della ragazza e che sollevò una nube di sabbia.

La spinta la trascinò fuori e in pochi istanti il suo corpo deforme venne fatto a brandelli dal vento, che li

sparse per ogni dove. Diana abbassò le mani e la tempesta si acquietò, fino a sembrare che nulla fosse successo, se non fosse stato per una fossa enorme scavata di fronte ai suoi piedi e per le goccioline di sangue scuro che ne coronavano i bordi. Della Fauce delle Sabbie non era rimasto nient'altro.

La ragazza aprì gli occhi. Anche quell'esperimento era andato bene. Mano a mano che la sua conoscenza delle rune progrediva, riusciva a formulare nuovi e più potenti incantesimi della Magia della Parola. Aveva stretto un patto con Naazi, il capo della tribù di Figli del Deserto: lei avrebbe cacciato e ucciso le Fauci, che infestavano le Dune Riarse, e lui le avrebbe procurato pelli conciate e inchiostro. In quel modo, Diana avrebbe potuto sperimentare gli incantesimi che scaturivano dalla combinazione delle rune, ma anche copiare tutto ciò che era inciso sui monoliti.

Si avviò verso il Cerchio, soddisfatta. Presto calò la notte, ma ormai non la preoccupava più. Alzò la mano e una fiamma scaturì dal palmo, illuminando il suo cammino. Avanzò tra le ombre che oscillavano sul fianco delle dune, finché non raggiunse il Cerchio. Era deserto: Bisahr e Hamzi si erano ritirati molte ore prima, come erano soliti fare.

Le avevano lasciato del cibo di fronte alla tenda, che era diventata la sua casa da quando era giunta lì. All'inizio Bisahr aveva provato a offrirle ospitalità nella grotta dove viveva con il suo allievo, ma poi aveva rinunciato. Il desiderio di Diana di rimanere a contatto con il Potere che pulsava nel Cerchio era troppo forte.

Si accovacciò di fronte all'entrata della tenda e aprì un contenitore di terracotta: dentro c'era dello stufato, ormai freddo. Lo mangiò con appetito - raccogliendolo con l'aiuto di pane non lievitato - e bevve da un piccolo orcio. Prima di ritirarsi e di approfittare delle ultime ore della notte per concedersi il meritato riposo, la ragazza prese le pelli conciate e intinse un sottile bastoncino nell'inchiostro. Trascrisse la sequenza di rune che aveva utilizzato solo qualche ora prima, assieme a un breve commento sui suoi effetti.

Quando ebbe finito, si fermò a riflettere. Le cose stavano andando bene, forse meglio del previsto. Ormai aveva compreso l'utilizzo e la pronuncia di tutte le rune e - altrettanto importante - cominciava a padroneggiare le regole con cui andavano combinate. Anche la sua capacità di intercettare e catalizzare il Potere della Terra andava migliorando. Era ora di tornare a casa, alla Selva Atra. Voleva rassicurare i suoi amici sulla sua sorte e, soprattutto, recare loro in dono la speranza di un futuro migliore.

Il giorno dopo avrebbe parlato con Bisahr e con Naazi. Al Custode avrebbe chiesto di continuare con l'addestramento del suo allievo, Hamzi. Finché la fiamma della Magia della Parola non avesse preso forza dalle scintille che lei aveva cominciato a spandere, era bene che la Tradizione venisse rispettata. Al capo tribù, invece, avrebbe chiesto di essere scortata fino ai margini delle Dune Riarse e di ricevere viveri sufficienti per il resto del viaggio.

Si ritirò dentro la tenda, non senza lanciare un ultimo sguardo ai monoliti che, silenziose sentinelle,

avrebbero vegliato sul suo sonno. Si infilò sotto la coperta di pellicce di capra, e il sonno l'avvolse come un abbraccio, poco dopo che ebbe chiuso gli occhi.

Non aveva idea di quanto avesse dormito. Sentiva ancora tutta la stanchezza della lunga giornata addosso e aveva la testa pesante. In più, il freddo che le pungeva la pelle e il buio che circondava la tenda erano buoni testimoni del fatto che fosse ancora notte fonda. Il sonno le rendeva torpidi i pensieri ed ebbe bisogno di qualche istante per schiarirsi la mente e realizzare perché si fosse svegliata. Poi comprese: c'era una strana luminosità che filtrava dall'ingresso della tenda.

Si rivestì e si affacciò, incuriosita più che spaventata. Ormai aveva familiarizzato con i suoi nuovi poteri e aveva compreso che nelle Dune Riarse non c'erano Creature delle Tenebre abbastanza potenti da poterle fare del male. La luminosità avvolgeva la pietra squadrata al centro del Cerchio e Diana si domandò cosa la causasse, visto che nessuno - a parte lei, Bisahr e Hamzi - aveva il coraggio di superare il perimetro dei monoliti.

Si avvicinò, cauta. Ancora una volta non era la paura a dettare le sue azioni, ma il timore che la luminosità, così tenue, svanisse da un momento all'altro, lasciandole la curiosità su cosa l'avesse causata. Mano a mano che la distanza diminuiva, cominciò a scorgervi al centro una figura. Sembrava un uomo, ma i tratti erano indistinti e tremolanti.

«*Vieni, Diana*», disse a un tratto una voce, che parve provenire direttamente da dentro la sua testa. Trattenne il respiro. Quella voce aveva un che di familiare, ma non osava sperare...

Esaminò la figura dai tratti indistinti all'interno della luce, che ora era divenuta più forte. Resistette all'impulso di abbassare lo sguardo e, alla fine, la riconobbe.

«Lynerus!».

Nel momento in cui riconobbe il suo maestro e mentore, fu sicura che stava sognando. Non poteva essere sveglia, lo sapeva con certezza. L'ultima volta che aveva parlato con Lynerus era stato nel suo sepolcro, vicino alla Rocca delle Tenebre, dove giaceva assieme a Gremian ed Eldan. Ma la sua anima, dopo essere riuscita a comunicare con lei, era trapassata nel regno dell'Ultima Madre.

D'altra parte, era abbastanza certa di essere sveglia: sentiva la sabbia gelida sotto i suoi piedi scalzi e la carezza del vento che le scarmigliava i capelli provocandole la pelle d'oca. Eppure davanti ai suoi occhi c'era l'immagine di Lynerus e la voce che aveva sentito era la sua.

Quando fece per avvicinarsi, l'immagine divenne indistinta e cominciò a mutare. Diana la osservò prendere la forma di un ometto - vestito con la tunica rossa degli Evocatori - che osservava, nell'ombra, l'uccisione rituale di Shaltul durante la Cerimonia di Sangue. Lo stesso uomo, scampato al massacro avvenuto nella Cittadella, si rifugiava nelle sue profondità, richiamato dall'urlo disumano che era echeggiato in tutta Nocturnia, giungendo persino alle orecchie di Diana, distante centinaia di miglia.

La ragazza comprese immediatamente cos'era la reliquia celata dietro la porta, chiusa per secoli e che ora invece occhieggiava aperta e invitante. Con orrore crescente, osservò il pellegrinaggio dell'ometto, prima presso la Città dei Maghi Neri, poi nelle Catacombe dei Negromanti. Aveva raccolto le altre due reliquie e trovato alleati, uno dei quali - Rordu - lei conosceva molto bene.

L'angoscia che provava crebbe quando vide il viaggio che i tre avevano intrapreso attraverso un oceano tempestoso, di un inquietante colore vermiglio. Raggiunse però l'apice nel momento in cui comprese la loro meta: la Breccia. Quando vide la figura tenebrosa di Thaugoth ritornare in vita, suggendo quella dei suoi schiavi e attingendo al Potere Oscuro, che lì era forte come da nessun'altra parte, comprese l'enorme errore che aveva commesso. Cadde in ginocchio e i suoi occhi si riempirono di lacrime.

Le Cerimonie di Sangue non erano state la fine di un'era nefasta, ma l'inizio di una ancora peggiore. Le Confraternite avevano vessato Nocturnia, ma il Sire Oscuro, così come Thaugoth si faceva chiamare in questa sua nuova incarnazione, l'avrebbe distrutta. La responsabilità di quanto sarebbe accaduto era solo e soltanto la sua. In più, con le Cerimonie di Sangue e la successiva abiura del Potere Oscuro, si era anche bruciata tutti i ponti alle spalle.

Le immagini successive non fecero che confermare i suoi timori. Vide Creature delle Tenebre di tutte le forme e dimensioni emergere dalle profondità oceaniche e assediare le terre dove viveva la sua gente, a partire dalle coste, abitate da uno sconosciuto popolo costiero.

Si stavano battendo valorosamente, ma sarebbero stati spazzati via a breve.

E poi sarebbe toccato a loro.

La Magia della Parola, che lei aveva appena cominciato a padroneggiare, non sarebbe bastata. A parte il fatto che la sua conoscenza era solo agli inizi - sufficiente a dare la caccia alle Fauci delle Sabbie e non certo a fronteggiare le infinite schiere di Creature delle Tenebre - la verità era che il Potere Oscuro era più forte.

Nemmeno ai tempi di Lynerus, oppure ancora prima, a quelli di Sybel, i Maghi della Parola erano riusciti a sconfiggere con i loro incantesimi la minaccia delle Arti Proibite. Era stata la Linea di Sangue, con l'uso delle stesse armi delle Confraternite, a farlo.

E dunque quale speranza aveva lei, da sola? La sua conoscenza delle rune, incise sui monoliti del Cerchio di Pietra, era appena agli inizi e la capacità di manipolare il Potere della Terra era quella di una giovane adepta. Nessuna speranza, quella era l'amara verità. Sentì il peso delle decisioni che aveva preso - peraltro imponendole a chi, ed erano stati in parecchi, non era d'accordo con lei - gravarle sulle spalle come un macigno.

Il destino le aveva assegnato un compito e Diana aveva deciso che non era lei a doversi piegare al fato, quanto piuttosto il contrario. E questo ora si stava vendicando, nel più crudele e beffardo dei modi. Stava per abbandonarsi a terra, spossata e affranta, quando la visione delle orde del Sire Oscuro si trasformò un'altra volta e assunse di nuovo le sembianze di Lynerus.

«Maestro», mormorò, quasi senza forza.

Ma la visione si indebolì fino a svanire, lasciandola in ginocchio sulla sabbia gelida, nel buio più completo. Diana attese a lungo che riapparisse, schiacciata dall'angoscia e dall'impossibilità di parlarne con colui che, unico, la poteva comprendere e aiutare. Poi la stanchezza ebbe la meglio e la ragazza si abbandonò al sonno.

Si svegliò con il viso incrostato di sabbia e lacrime, infreddolita dalla notte passata all'addiaccio, nonostante nel frattempo l'aria del deserto si fosse scaldata. Per un attimo si domandò dove fosse, ma fu un solo istante, poi il ricordo tornò e con esso l'angoscia. Si alzò, ignorando le giunture doloranti, e cercò di calmare la tempesta di emozioni che le tumultuava in petto.

Cosa significava la visione della notte precedente? Da quando non era più la Nera e aveva rinunciato al Potere Oscuro, non aveva più avuto sogni premonitori. D'altra parte, il fatto stesso che si fosse svegliata nell'esatto punto dove ricordava di aver perso i sensi, le faceva pensare che non si trattasse di un sogno, quanto piuttosto di una vera e propria visione, originatasi all'esterno della sua mente.

Qual era la sua origine? Quella era tutt'altro che una domanda oziosa: il significato di ciò che aveva visto era chiaro, ma aveva la sensazione che non fosse *tutto*. La figura di Lynerus era presente all'inizio e alla fine, ma in apparenza senza scopo. Invece era certa che, prima di svanire, egli stesse per parlarle. Qualsiasi cosa volesse dire, non l'aveva fatto.

Ovviamente non si trattava di lui, né di una sua proiezione. Lynerus era morto e, a meno che non fosse stato richiamato con la Negromanzia, non aveva modo di comunicare con lei. Alzò lo sguardo verso i monoliti che la circondavano, colossi silenti. Ma erano davvero muti? Cominciava a dubitarne.

Perché la visione era apparsa esattamente nel centro del Cerchio? E perché l'aveva fatto proprio nel momento in cui lei aveva raggiunto la certezza di aver imparato tutto quello che poteva dalle rune incise sui pilastri? Escludeva che quelle pietre, pur intrise di Potere della Terra, possedessero una volontà propria e volessero mettersi in contatto con lei.

Sembrava un enigma senza soluzione, eppure Diana non voleva rinunciare a risolverlo. Se le cose stavano così come le si erano presentate - e aveva pochi dubbi in merito - la situazione era gravissima. Non poteva allontanarsi da lì senza che l'informazione, che la visione conteneva, le fosse stata comunicata nella sua completezza.

Rimase all'interno del Cerchio l'intera giornata. Bisahr e Hamzi, che l'avevano raggiunta durante il mattino, si allontanarono quando compresero che desiderava rimanere da sola. Provò a rifugiarsi nello studio, cercando tra le rune la soluzione del rebus che la tormentava. Senza successo.

La sera la sorprese stanca e scoraggiata. Non aveva mangiato, né bevuto, né riposato per l'intero giorno ma, nonostante non avesse mai smesso di riflettere sulla visione, non ne era venuta a capo. Non aveva idea di come fare in modo che essa si completasse. Eppure la soluzione

doveva essere lì, tra gli enigmatici monoliti, messaggeri di una sapienza antica.