“La città di Sabbia”

di Giovanni Marcon
4BSA

Ci fu un periodo in una terra lontana in cui circolava una leggenda a proposito di un bizzarro guerriero errante, che vagava tra le terre del mondo senza una meta.
Un giorno egli si ritrovò a rifugiarsi in una locanda chiamata “Il Flauto ed il Pane”, a causa di una delle ormai tremendamente comuni tempeste che imperversavano in quella regione di mondo. Tutti lì conoscevano il guerriero. Alcune dicerie degli anziani del luogo affermano che egli vagasse per quelle lande da più di due secoli. Lo chiamavano "lo spettro dell'ampolla", a causa di un singolare contenitore di vetro che portava gelosamente con sé al collo, ma a cui non osava mai togliere il piccolo tappo in presenza di estranei.
Erano le sei di sera ed il sole era già stato oscurato da tempo dalla tempesta, quando il guerriero si presentò alla tavola calda della locanda in armatura completa. Nessuno all'interno della locanda osava rivolgergli la parola, sia perché si mostrava schivo, sia perché sembrava spesso confabulare confusamente con la sua amata ampolla in una strana lingua che nessuno era in grado di riconoscere. Tanti ed ossessivi erano i pensieri che scorrevano nella mente del guerriero. Non sembrava ricordare quasi nulla del suo passato, né tantomeno di come fosse stato in grado di sopravvivere per così tanti anni, provava solo un desolante sconforto ed un profondo senso di estraneità verso qualunque regione della terra avesse visitato. Dopo aver ordinato, spiegandosi a gesti, una pinta di liquore nero, si sedette all'unico tavolo rimasto libero. Essendo alto più di due metri, una grandezza esagerata per qualsiasi creaturo del sud, il tavolino al quale si sedette risultava ridicolmente sottodimensionato, destando le occhiatacce irrisorie di tutti i presenti. Poco importava allo Spettro dell'ampolla degli sguardi altrui: di facce come quelle che lo osservavano nella locanda ne aveva viste a migliaia. I volti asciutti e secchi dalla povertà, gli sguardi malintenzionati e furbi, le mani logore dal lavoro e dalla fatica suscitavano in lui uno strano sentimento di colpevolezza, come se in fondo fosse sua la colpa di quel clima poco accogliente. Proprio mentre era assorto nei suoi imperscrutabili pensieri egli udì, nonostante il baccano, una canzone provenire dal fondo della sala. Era una di quelle canzoni che, ascoltandole con attenzione, hanno il potere di farti rivivere momenti felici di una vita che senti di non aver mai veramente vissuto. Era una canzone d'amore, cosa rara in una terra tanto povera e colpita dalla cattiva sorte, che parlava di come un eroe, innamoratosi dei nove pianeti chiaramente visibili sulla volta celeste, decise di volare via per diventare una stella e poterli contemplare per l'eternità. Nessuno nella sala sembrò cogliere il significato di tale canzone tranne il guerriero. Per la prima volta in duecento anni egli sentì qualcun altro parlare la propria

lingua. Preso da un improvviso senso di impellenza si avviò al bancone per pagare con delle antiche monete la pinta di liquore che non aveva ancora finito, per poi precipitarsi nella sua stanza. Tutti i frequentatori della tavola calda lo guardarono impauriti temendo di averlo provocato con i loro sguardi, ma nessuno osò parlare. Frastornato ed impaziente, lo spettro dell'ampolla si levò l'armatura per la prima volta dopo duecento anni e si guardò allo specchio. Tra le innumerevoli cicatrici che avevano dilaniato il suo corpo per secoli egli scorse per la prima volta un piccolo, insignificante graffio sul fianco sinistro. Era una ferita talmente minuta che sembrava impossibile che non si fosse rimarginata già anni prima, ma egli la sentiva bruciare di un fuoco sconosciuto. Il guerriero la sfiorò con gentilezza, come si fa con gli affetti più cari, ed improvvisamente ricordò una miriade di fatti riguardanti il suo passato che erano sempre stati presenti in un angolo remoto della sua mente avvolti da una fitta coltre nebbiosa, ora come per magia diradatasi. Egli ricordò di quando era un bambino ed era solito giocare con sua sorella gemella per le strette viuzze del borgo in cui era nato, ricordò di come si era procurato la ferita, cadendo mentre correva giocando ad acchiapparella poiché accecato dal luccicante pinnacolo dorato di una torre altissima, e di come sua sorella fosse stata la persona che più aveva amato in vita sua. Di ciò che accadde dopo i suoi primi otto anni di vita tuttavia egli aveva solo un ricordo evanescente e labile. Gli sembrava di aver udito una profezia narrata da dei cantori, e di aver improvvisamente deciso di fuggire dalla sua città natale per una motivazione di assoluta importanza. Cosa mai poteva averlo indotto a separarsi improvvisamente dalla persona a cui teneva di più senza nemmeno dirle addio? A tale dubbio il guerriero non sapeva dare una risposta, ma almeno aveva trovato più di una motivazione per continuare a vivere. Che fine aveva fatto sua sorella gemella? Il guerriero si sentiva profondamente rincuorato nel ricordare all'improvviso il potere dell'amore, ed in colpa per essersene allontanato così presto in gioventù. Come una nuova fiamma che scalda le braci di un falò antico, così il bizzarro spettro dell'ampolla si sentì mosso da un rinnovato desiderio di scoperta. Partì il mattino seguente alla volta di un antico insediamento a sud ovest, nella speranza di trovare una via verso il proprio luogo natio. L'alta torre dal pinnacolo dorato era l'unico indizio avuto dai propri ricordi che potesse fornirgli qualche indicazione circa la sua città natale. Sarebbe bastato questo piccolo dettaglio? Il guerriero non era solito spostarsi a cavallo, e la sua logora armatura di pelle e mitrìo era testimone dei numerosi viaggi compiuti a piedi nell'arco di due secoli. Per così tanti anni lo spettro dell'ampolla aveva vagato come un mendicante senza una meta, accecato da un bagliore che gli impediva di riflettere lucidamente, e forse era stato meglio così. Per un creaturo sarebbe stato insopportabile riflettere su di sé per così tanto tempo. Mosso dagli istinti, lo spettro dell'ampolla si era diretto sempre più verso sud, alla ricerca di un luogo in cui poter cessare di esistere, ed ora lo aveva trovato. Un ultimo viaggio verso casa, destinato però a riservare più di una sorpresa. Lo

spettro camminò per cinquanta leghe, per poi fermarsi a riposare sotto un albero. A differenza di tutti gli altri creaturi lo spettro si rifugiava raramente in luoghi al chiuso per dormire, se non a causa delle violente tempeste di sabbia. Il viaggio appena compiuto gli sembrò essere infinito. Può il solo atto di pensare piegare il tempo, distenderlo e talvolta contorcerlo? Proprio mentre ammirava i riflessi del tramonto del terzo pianeta sul vetro della sua ampolla lo spettro sentì una goccia di rugiada cadergli sulla mano. Alla luce piace mostrare quello che la diverte e, nei riflessi scarlatti della goccia, lo spettro vide un ricordo raggiungerlo dal passato. Aveva appena compiuto i suoi primi 50 anni quando aveva incontrato una strega dalle capacità mistiche straordinarie. Questa strega gli aveva donato un liquido opaco versandolo all'interno dell'ampolla che egli già possedeva. Che fosse forse proprio questo liquido nero la fonte della sua immortalità? Lo spettro non lo poteva sapere con certezza, ma sicuramente, qualora sua sorella fosse stata ancora viva, le avrebbe donato il suo tesoro più grande. Le stelle e le comete passarono come di consueto sulla volta celeste del pianeta Maggiore, scomodando gli sguardi dei più attenti osservatori del cielo. Era sempre stata diffusa la credenza che la congiunzione astrale di uno dei nove pianeti con il Pianeta Maggiore sortisse un qualche tipo di effetto sull'animo di tutti gli esseri viventi. La mattina seguente, dopo altre venti leghe di cammino, lo spettro giunse alla città di Shagath, l'ultima prima di giungere nel selvaggio sud ovest inesplorato. Anticamente considerata come la città per eccellenza nel campo dello studio delle stelle data la sua posizione favorita all' osservazione del cielo, ora, a causa delle violente tempeste di sabbia Shagath era divenuta una città abitata dal crimine, casa di emarginati sociali. Lo spettro confidava che nella città del raggiro, della storia e delle stelle potesse trovare le proprie risposte. Poco sapeva lo spettro della magia degli astri e degli influssi cosmici che essi potevano generare, o delle comete che sembravano essere presagio di sventura. L'unico negozietto rimasto in attività dall'epoca di gloria della città era un venditore di mappe, capace di sbarcare il lunario con la vendita di mappe ornamentali oppure utili a semplici viaggi commerciali nelle notti in cui le stelle non potevano fungere da guida. Un cigolio della piccola porta avvisò l'anziano proprietario dell'ingresso dell'enorme spettro dell'ampolla. Garnert, così si faceva chiamare il negoziante, sapeva distinguere immediatamente un cliente onesto in cerca di guida da un ricco malavitoso unicamente dallo sguardo: c'è chi desidera conoscere e chi desidera possedere. Chi ha rinunciato a tutto desidera conoscere il perché, mentre chi ha tutto desidera solo possedere qualcos'altro, non trovando mai le risposte che cerca. Per la prima volta in vita sua però Garnert non era sicuro che condividere il suo sapere attraverso le mappe ed i propri racconti avrebbe giovato al cliente. Chi corre verso un precipizio desidera realmente conoscerne l'altezza? "Salve, gentile cliente, mi chiamo Garnert, cosa desidera far suo della storia di questa antica terra?" recitò con la sua consueta formula di apparizione al cliente. Lo spettro dell'ampolla rimase sorpreso dalla

disponibilità del piccolo negoziante, essendo abituato agli sguardi diffidenti dei malintenzionati. Anziché rispondere, il guerriero porse un'ulteriore domanda: "Come può un piccolo creaturo sopravvivere con un'attività onesta in un quartiere così malfamato?". Garnert, sbigottito dalla profonda ed antichissima lingua del cliente, ebbe la conferma circa chi gli si trovava di fronte. Egli non lasciò trasparire nulla e rispose: "Non si risponde ad una domanda con un'altra domanda ragazzo, non te lo hanno mai insegnato? Ma dato che mi sembri un giovane di buon cuore che ha percorso grandi distanze e lunghi secoli per conoscere la verità allora ti farò il favore di risponderti prima io. Sono semplicemente sottomesso alla forza della mafia che controlla questo quartiere e questa città, sono costretto a dare loro informazioni sulle antiche vie di commercio e non mi lasciano spostare la mia piccola attività in territori più aperti alla cultura secolare". Lo spettro provò una profonda pena per questo gentile e simpatico ometto che non poteva far altro che sottomettersi. Non era giusto che chi conosce non fosse rispettato come chi è forte in combattimento. "Se ti chiedi il perché io non abbia mai cercato di fuggire la risposta è semplice: per primo gli scagnozzi del boss mi acciufferebbero prima che io riesca anche solo ad uscire dalle rovinose mura di Shagath, per secondo beh, semplicemente non voglio. Sono vecchio in confronto a questi malavitosi, ma troppo giovane rispetto alla storia per sperare di cambiarne il corso. Due secoli sono passati dalla Grande Calamità, e non mi resta che accettare il succedersi degli eventi che ci hanno portato qui". Spiegò Garnert, con voce tranquilla e sconsolata. "Calamità? di quale calamità si sta parlando?" domandò con passione lo spettro dell'ampolla, il quale sembrava trovare in quel polveroso antro cittadino solo ulteriori domande anziché risposte. "Vieni nel retrobottega e ti racconterò ciò che hai apparentemente dimenticato". Dopo essersi guardato attorno ed aver abbassato la serranda in legno, Garnert condusse oltre una piccola porticina il grande guerriero in armatura, e cominciò a raccontare. "Duecento anni fa un'antica profezia, comunicata dal dio Avalaah al leggendario re Mindarill dell'antico popolo degli astri e tramandata dai suoi due fedeli sacerdoti, si portò a compimento, ed il male ingabbiato in quello che noi chiamiamo il nono pianeta si risvegliò, in occasione del completamento del ciclo orbitale dei nove pianeti. Come preannunciato trecento anni fa dai due sacerdoti in meditazione ai poli del mondo Il Male stesso, Il Caos ed il Terrore si abbatterono sul Pianeta Maggiore, ma il nostro dio Avalaah, rivelatosi al grande re del popolo degli astri, aveva preparato con anticipo un piano millenario per contenerlo. Egli assoggettò a sé cento anni prima dell'arrivo della Calamità una coppia di gemelli dallo stretto legame affettivo al fine di prepararli allo scontro finale per esorcizzare il Male e sigillarlo nuovamente nel nono pianeta, il pianeta di Sangue, per altri numerosi eoni, fino al suo ciclico risveglio. Il gemello maschio, dotato del dono dell'immortalità e dell'arma più potente mai forgiata da un creauro, il Rompiforma, avrebbe sacrificato la sua autodeterminazione e la sua volontà individuale per diventare il vessillo

della giustizia. Nella realtà dei fatti però, una volta giunto il momento dello scontro epocale, l'eroe riuscì a forzare l'imposizione di Avalaah di sigillare solamente il male, cercando invece di eradicarlo per sempre, in modo sciocco. Il caos ed il dolore sono parte di questo universo tanto quanto la vita e la letizia. Avalaah aveva semplicemente relegato il male il più lontano possibile dalla sua creazione e dal Pianeta Maggiore ma l'eroe, disperdendo in mille pezzi il Caos stesso lo fece precipitare sulla terra. Se per migliaia di anni i Creaturi e gli altri esseri viventi avevano conosciuto le malattie della violenza e della cupidigia solo occasionalmente con l'arrivo delle rare comete sulla terra, ora invece ne sarebbero stati per sempre soggiogati". Lo spettro dell'ampolla crollò a terra a piangere. Ora ricordava. Ora conosceva. Ora soffriva. Come aveva osato opporsi alla volontà di dio in persona? Come poteva aver pensato così egoisticamente di riuscire ad eradicare il male stesso e l'irrazionalità dall'universo? Dopo essersi ripreso dalla sconvolgente rivelazione ed aver riottenuto il controllo sulle emozioni che gli era proprio, domandò: "Cosa ne fu di me?" ."Ah, di questo le leggende non parlano, ma la storia tramandata dalla mia famiglia di mercanti sì. Pur avendo vinto il male, hai condannato l'umanità alla sofferenza. A causa della immensa potenza sprigionata dal Rompiforma nell'atto finale della battaglia hai causato degli sconvolgimenti climatici terribili in tutto il Pianeta Maggiore. Le tempeste che infuriano in questa porzione di mondo hanno piegato l'agricoltura e distrutto ogni forma di attività commerciale su lungo raggio. Era solo questione di tempo prima che la criminalità, la violenza e l'odio dominassero l'economia e la politica di questa terra. Per quel che mi hanno tramandato i miei avi, l'eroe dannato, da salvatore del mondo dal male, divenne ben presto il capro espiatorio per tutte le nuove sventure comparse sul Pianeta Maggiore. Avalaah stesso, inorridito dalla potenza della volontà dei creaturi, in grado di sopraffare quella di un dio decise di punire l'eroe cancellandogli la memoria, e condannandolo ad una continua ricerca a vuoto. La maggior parte dei Creaturi tuttavia dimenticò ben presto cosa aveva portato alla Calamità, non avendo più comunicato ai posteri il corso degli eventi. Ripudiando ciò che aveva creato, Avalaah si addormentò in un sonno eterno, incurante del destino compromesso della sua creazione. Si dice che egli avesse creato il mondo ed i nove pianeti per celebrare la propria virtù e la propria beatitudine, ma ora che la sua creazione era stata macchiata dalla violenza e dall'inganno, essa non valeva più la pena di essere difesa". "Certo, tutto coincide con quanto ricordo di aver vissuto, e ormai nemmeno il fatto di essere stato dannato da un dio può sorprendermi" osservò con inaspettata comicità lo spettro dell'ampolla. Il sollievo di conoscere la propria identità e la propria storia superava di gran lunga la paura di essersi opposto ad un dio e di vivere nell'ignoranza. "Saggio Garnert, erede del messaggio della storia, grazie della tua sapienza, però necessito oltre ad uno scopo anche di una via. In una visione ho ricordato un dettaglio della mia giovinezza, e come unica prova della veridicità del ricordo ho l'immagine di un alto pinnacolo

d’oro su di una torre svettante nel cielo. Se sarà in grado di indicarmi la via verso casa, troverò forse la pace, pur essendo dannato da dio”. Con un atto di estrema compassione verso chi non desidera altro che trovare la serenità, Garnert aprì una piccola scatola intagliata in legno e spiegò: “Non c’è mappa che ti possa guidare verso il tuo orizzonte, ragazzo. La tua meta prende l’antico nome di città di Sabbia”. Estrasse dalla piccola scatola una lente biconvessa con una rifinitura d’oro. Continuò: “Pochi sono gli avventurieri che si dirigono nelle lande dimenticate del sud ovest, e ancora meno sono quelli a conoscenza della città di Sabbia. A causa degli sconvolgimenti climatici di duecento anni fa la tua città natale è stata inglobata in un deserto di sabbia nera, e da allora le tempeste la avvolgono in una danza incessante. I racconti degli esploratori narrano di una città che si scorge in lontananza ma che quando ci si avvicina scompare in una folata di vento nero. Solo seguendo il riflesso del pinnacolo dell’alta torre si può sperare di giungervi senza perdersi per sempre. Questa lente ti aiuterà a seguirlo. Ora va, che di tempo ne hai consumato già abbastanza, ragazzo”. Commosso da tali parole, lo spettro dell’ampolla accettò il dono e si incamminò. Il deserto nero lo stava aspettando. Salutate le mura di Shagath, lo spettro iniziò una lunga riflessione su di sé, forse per l’ultima volta. Qualunque nome avesse posseduto in origine, lo spettro dell’ampolla non aveva scelto di sua volontà di divenire un eroe. Non era stato lui a decidere di condurre quella vita, ed era stato solo un gioco del destino a far sì che fosse il vessillo perfetto per un dio di cui lui non conosceva nemmeno l'esistenza. Divenire eroe equivaleva dunque a una condanna? Lo spettro dell’ampolla avrebbe preferito divenire come l’eroe della canzone, ignorare le responsabilità e volare tra le stelle per contemplare i nove Pianeti. Può un soldato sperare di ignorare il richiamo alla battaglia e scappare dal proprio dovere e dal proprio destino? Lo spettro dell’ampolla avrebbe voluto poter disubbidire al controllo di Avalaah sin da giorno in cui erano arrivati i cantori della profezia in città. Se solo avesse avuto le forze di opporsi prima, se solo avesse avuto il potere di difendere propriamente ciò che amava… Lo spettro dell’ampolla non sapeva se sentirsi veramente colpevole di fronte al suo egoismo nell’atto finale. Chi ha sfidato e vinto il male ed il volere di dio non è forse una nuova divinità? Proprio mentre si arrovellava su tale questione lo spettro dell’ampolla si andò a scontrare contro un cavallo. Egli era talmente assorto nei suoi pensieri, camminando verso il deserto nero, da non essersi accorto dei quattro loschi figuri a cavallo che gli stavano ostacolando la strada. “Noi siamo Melkor, Angor, Gadastel e Fenrir, i quattro cavalieri dell’apocalisse incaricati dal lontano regno del Nord di portare al suo re il segreto dell’immortalità. Ci è giunta voce di un certo guerriero errante che sembra essere vissuto per centinaia di anni. Sei forse tu?” tuonò Melkor con tono imperativo. Lo spettro dell’ampolla, ancora immerso nei suoi pensieri, non badò troppo a ciò che il buffo cacciatore di taglie gli aveva detto. Per evitare di perdere ulteriore tempo, decise di sbrigarsela in modo veloce. Egli riferì delle misteriose parole alla

sua ampolla, la quale assunse la forma di una gigantesca spada di vetro, intrisa di un liquido nero come l'abisso. Con un leggerissimo movimento di polso, un fendente recise in due tutti e quattro i cavalieri contemporaneamente, non lasciandogli nemmeno il tempo di realizzare quello che era appena successo nei loro ultimi istanti di vita. Come se niente fosse, lo spettro tornò a pensare proseguendo indisturbato il suo cammino. Con l'ausilio della lente scorse in lontananza l'alto pinnacolo dorato e giunto alla sua città natale, la trovò come l'aveva lasciata duecentonovantadue anni prima. Egli si districò per le strette viuzze di quella città che sembrava chiamarsi borgo Helmer, alla ricerca del cimitero comune. Se sua sorella fosse morta, avrebbe versato il liquido nero dell'ampolla sulla sua tomba, nella vana speranza di ridarle vita e di cancellare la possibilità dell'immortalità dal pianeta. Quello che una volta era un rispettabilissimo cimitero comune, ora era semplicemente un prato secco costellato di lapidi illeggibili. Accompagnato dal cigolio del cancello, lo spettro dell'ampolla cominciò a cercare. Fra le numerose lapidi ne scorse una recante i nomi: "Enn e Leida". Una voce roca ma soave si manifestò e disse: " ora ricordi, fratello mio? Quelli sono i nostri nomi. Sì, noi due siamo già morti da tempo. Ho edificato io la nostra piccola tomba. Sono Leida, tua sorella gemella. Dopo 200 anni di ricerca, finalmente ti ho ritrovato". Lo spettro si voltò verso la direzione da cui proveniva la voce, e la vide. Era di certo invecchiata, come lui del resto, ma i suoi occhi erano gli stessi di sempre. Impossibili da dimenticare. "Non è possibile" esclamò Enn: io non posso essere morto, ho visto il mio corpo, e quella ferita e…" - "Sei solo un'ombra incapace di liberarsi del peso della vita, Enn. Sono stata io con le mie capacità magiche ad indurti quelle visioni. Per tutte le locande del sud, dove sospettavo che ti aggirassi, ho fatto risuonare la mia canzone con l'intento di spingerti alla mia ricerca e farti ricordare." "Perché allora non mi hai comunicato sin da subito che eri viva, ehm, ancora in questo mondo?" domandò con acume Enn, il quale solo da poco aveva riscoperto l'ebbrezza della ragione. Sua sorella rispose:" perché innanzitutto dovevi ricordare gradualmente, Enn, e volevo regalarti la possibilità di condurre la tua prima e ultima grande avventura senza che qualcuno ti rubasse ulteriore tempo su questo mondo. Anche se da morto, hai avuto la possibilità di imparare cosa significasse vivere. Hai amato, hai esplorato, hai ragionato, hai sofferto. La strega che all'età di 50 anni ti aveva donato il siero nero non ero altro che io stessa. Se solo avessi avuto in quel momento la forza di ribellarmi come hai fatto tu con Avalaah… Sai, anche io come te ho dovuto vivere soggiogata ai suoi ordini per centinaia di anni. Tu hai dovuto recuperare l'ampolla del Rompiforma, portatrice di giustizia, mentre io ho dovuto recuperare nel lontano Nord il Siero Nero. Tale siero, al contrario di quanto ti è stato spiegato, non concede l'immortalità ai vivi, ma obbliga le anime dei defunti a rimanere su queste terre come spettri della propria carne e delle propria armatura. Io ho bevuto un po' di quel siero che ora tu porti all'interno della tua arma". Chiarito lo svolgimento dei fatti, i due tentarono di

abbracciarsi, pur essendo degli spettri. “Andiamo sulla collina del borgo, lì ci libereremo” suggerì Enn. ”Le armi che erano state concepite da Avalaah al fine di difendere la terra dal male per intere generazioni, ora sono solo delle inutili minacce per gli equilibri del Pianeta Maggiore. Dobbiamo liberarcene”, osservò Leida una volta giunti in cima. “Ti ricordi la canzone che ci cantava mamma prima di andare a dormire, Leida?” disse Enn sottovoce. “Parla di un eroe che ignorando le sue responsabilità, innamoratosi dei nove pianeti diventò una stella per poterli ammirare in eterno. Sai, mi ci rivedevo in quell’ eroe da bambino, ed oggi più che mai.” Leida capì. I due si tolsero le armature ed i vestiti e, mentre Enn piantava la sua potente arma salda sulla collina, Leida lanciò il più potente incantesimo mai creato, al fine di rendere inaccessibile a chiunque quel luogo e di ritrovare quelle armi dannate. I due, chiamatisi per il loro vero nome un’ultima volta, spiccarono il volo superando la tempesta, le nuvole e poi le stelle. Da quel giorno in poi, quella che una volta era comunemente riconosciuta come una rovina immaginaria, divenne per tutti l’inaccessibile città di Sabbia.