“Scacco matto”

di Filippo Magaraggia

5ASC

Il numero di mosse possibili in una partita di scacchi equivale a circa 10^{123}, un numero di combinazioni talmente grande da rendere impossibile ogni tipo di previsione. Nella vita accade come nel gioco degli scacchi: ogni singola mossa, dalla più insignificante alla più studiata, è capace di cambiare il corso degli eventi. Si abbozza un piano, ma questo viene condizionato in ogni istante da ciò che succede: durante una partita dalle mosse dell’avversario, nella vita dal destino. Ed il destino si sa, è imprevedibile.

Quel pomeriggio il silenzio avvolgeva completamente la “Città senza nome”, come era nota in tutta Banthea, l’enorme continente che conteneva tutti i 7 regni principali e ogni sua tribù. Questo era un luogo pacifico, posto quasi al centro, che dava riparo a viandanti e viaggiatori, dove tutte le razze potevano vivere in comunità tra di loro senza problemi di razzismo. Una sorta di rifugio per coloro che per un motivo o per un altro avevano deciso di abbandonare la propria terra natale. Era chiamata così proprio per questa sua eterogeneità, senza sovrani a cui dover far fronte né imperatori a cui dover obbedire.

Antheos era seduto alla solita locanda, sorseggiando il suo idromele e facendo ciò che sapeva fare meglio: giocare a scacchi. Era un tipo distaccato, come d’altronde lo sono tutti gli elfi pallidi, ma aveva qualcosa che lo distingueva da tutti gli abitanti del piano materiale: un talento quasi innato per il gioco degli scacchi. Era ormai conosciuto ovunque per questa sua capacità, capacità scoperta puramente per caso. Solo pochi anni prima era riuscito a scappare da Zarìa, luogo dov’era nato, ma da sempre in guerra con il popolo dei drow, gli elfi scuri, che avevano reso tale guerra sanguinosa ed estremamente cruenta. Proprio per questo aveva deciso di rifugiarsi nel posto più sicuro per quelli come lui, dove, per guadagnare qualche moneta d’argento per poter sopravvivere, aveva cominciato a fare tornei di strada, riuscendo a farsi notare sempre più e creandosi un nome in quell’ambiente.

Giocava con un anziano del luogo, uno dei pochi rimasti. Da pochi giorni l’atmosfera si era fatta cupa, nel cielo si era aperto uno squarcio color rosso fiammante visibile ad occhio nudo semplicemente alzando il capo. Si era di fatto diffusa la voce in tutta Banthea che i demoni da lì a poco sarebbero usciti ognuno dal proprio piano esterno e avrebbero portato il caos, distruggendo tutto e tutti. La città era quasi deserta, la gente era fuggita terrorizzata nella speranza di trovare un riparo per l’attacco imminente, aveva abbandonato le proprie dimore e in città erano rimasti solo gli anziani e i rassegnati.

Antheos però, nonostante la situazione, sembrava rilassato, mentre muoveva quelle pedine sulla scacchiera non pensava ad altro se non a vincere. Lui non si era rassegnato, ma sapeva benissimo che se tutto ciò sarebbe dovuto accadere, ogni tentativo di fuga sarebbe stato del tutto inutile e vano. Mentre cercava la strada più rapida per fare scacco matto, erano sopraggiunte due figure, del tutto diverse tra loro, ma volti familiari per l’elfo, il quale non aspettava altro che il loro arrivo.

Uno era un Eladrin, basso, luminoso, con un volto da bambino. Erano migliori amici. I due si erano conosciuti nella sua fuga da Zarìa, quando Antheos lo aveva trovato stordito in mezzo alla foresta e lo aveva preso sotto la sua ala come un fratello minore. Non si ricordava nulla, tantomeno il suo nome. L’unico indizio sulla sua vita era dato da quella lettera L marchiata sulla sua mano sinistra e per quel motivo da quel giorno decisero di chiamarlo così: L.

L’altra figura al contrario era un Goliath, una creatura alta, possente, con la pelle chiarissima e un volto gelido. Il suo nome completo era Iranaki Egena, ma era da tutti chiamato Bassocuore per la

sua freddezza. Era noto nella Città senza nome per essere un combattente esperto, lavoro che si era trovato dopo che era stato cacciato dalle alte montagne dove viveva la sua tribù per aver mutilato suo fratello durante una lite. I tre erano diventati amici quando, appena giunti in città, Antheos ed L erano stati assaliti da un ladro che voleva derubarli e Bassocuore l'aveva impedito. Infatti, per quanto sembrasse un tipo crudele e spietato, era in realtà un sostenitore dell'equità e della legge, un degno alleato.
Con un cenno del capo i due chiamarono Antheos che, senza esitare, si alzò dalla sedia scricchiolante e, terminando il suo bicchiere di idromele, seguì i suoi amici al di fuori della locanda.
Sapeva benissimo perché erano venuti a interromperlo, attendeva solo di sapere se le notizie fossero buone o cattive.
"Cahloon - cominciò L –siamo riusciti a contattarlo. Ci ha dato la sua disponibilità per risolvere la situazione. Ha detto che ha trovato qualcosa e ci vuole vedere, adesso. Abbiamo fatto più in fretta possibile."
I tre si guardarono dritti negli occhi, erano forse gli unici esseri del piano materiale che volevano tentare di fermare ciò che era in procinto di accadere, gli unici a cui sembrava importasse qualcosa.
Il vecchio Cahloon, un anziano lossodonte di quasi 300 anni, era il solo che conoscevano che avrebbe potuto aiutarli. Un tempo era stato un chierico fedele di Saint Cuthbert, divinità del castigo e della disciplina. Era stato un grande curatore, ma, dopo la guerra che aveva sterminato parte della sua tribù, si era ritirato nella sua casa ai confini di Città senza nome dove si diceva studiasse la magia divina e arcana. Nessuno l'aveva mai visto uscire dalla sua piccola dimora, ma la sua fama e la sua notorietà erano enormi.
I tre amici sapevano perfettamente che se avessero voluto avere una minima possibilità di porre fine a tutto, Cahloon sarebbe stata la loro unica e ultima speranza.
Senza indugio, con passo svelto, attraversarono l'intera città in direzione della sua casa, senza sapere realmente a cosa sarebbero andati incontro con questa missione contro il tempo.
Ben presto giunsero ad una casupola di legno di quercia, senza alcuna finestra e abbastanza bassa per la figura che vi viveva dentro. Si avvicinarono lentamente all'ingresso, l'unica porta presente, e senza nemmeno avere il tempo di bussare la porta si aprì scricchiolante di fronte a loro, facendo penetrare la fioca luce diurna all'interno di quell'edificio avvolto dall'oscurità. Il corridoio che si palesava davanti loro era stretto e quasi claustrofobico, con due enormi file di scaffali ricolmi di libri polverosi che facevano da pareti. In fondo a questo si apriva una sorta di salotto più grande dove, seduto perfettamente immobile su di una vecchia poltrona, vi era un imponente elefante umanoide alto ben più di due metri con un grosso libro, che però, tra le sue enormi mani, sembrava minuscolo.
La stanza era illuminata da una singola torcia fiammeggiante, ma nonostante questo la maggior parte della sala era tranquillamente visibile, con le ombre delle centinaia di manuali posti intorno che creavano un'atmosfera altamente suggestiva e al contempo inquietante.
"Attendevo con trepidazione il vostro arrivo" disse con voce pacata senza degnare di uno sguardo i suoi ospiti. "Non c'è tempo da perdere, il più minimo dei ritardi può risultare fatale, io lo so bene."
Per la prima volta da quando erano entrati nella sua casa Cahloon si alzò sulle due zampe con l'aiuto di un vecchio bastone bitorzoluto e li guardò in volto. Aveva uno sguardo austero e concentrato, con un'espressione impassibile la quale trasmetteva un senso di soggezione opprimente. Tenendo il libro aperto in un palmo, con passo leggero nonostante la stazza, si avvicinò lentamente ai tre amici e, schiarendosi la voce, senza alzare gli occhi dal volume, ricominciò a parlare: "Moltissimi anni fa, quando ancora i popoli erano in armonia fra di loro, esistevano delle figure, capaci di manipolare le più alte forme della magia e in grado di plasmare incantesimi inconcepibili da chiunque. Queste figure, chiamate un tempo arcimaghi, erano al servizio degli dèi, per poter padroneggiare i segreti arcani di ognuno di essi e difendere i diversi piani presenti: il

piano materiale, dove viviamo noi, i piani interni, ossia i sei piani incarnazione degli elementi base che costituiscono l'universo, e i piani esterni, cioè i diciassette piani che sono la dimora di divinità, celestiali, diavoli e demoni e luogo del riposo finale delle anime provenienti dal piano materiale. Gli arcimaghi, i pochi eletti, vivevano in pace tra di loro, eseguendo i ruoli a loro assegnati, diventando figure leggendarie e mitologiche per tutti gli esseri viventi. Un triste giorno, tuttavia, il male si risvegliò in alcuni di essi, i quali, bramosi di più potere e aspirando a diventare più potenti delle divinità stesse, seminarono il panico, dando inizio a vere e proprie guerre, non solo tra di loro, ma coinvolgendo anche gli dei. Per anni tra i piani si combatterono scontri sanguinosi che videro la morte di un numero troppo grande di creature viventi. Alla fine le forze benevole, seppur spossate e decimate, ebbero la meglio. Gli arcimaghi ribelli vennero imprigionati, il loro ordine venne sciolto di comune accordo tra gli dei e vennero estirpati tutti i poteri da ognuno di essi. Da quel giorno non si sentì più parlare di arcimaghi e personaggi con le loro stesse capacità non vissero più. Ho motivo di pensare che oggi, ahimè, qualcuno con medesimi poteri sia ritornato e, se ciò è vero, il destino del piano materiale e dell'intero universo, sono in estremo pericolo. Sono in pochi gli avventurieri che si metterebbero a disposizione per compiere una tale missione e ciò vi fa onore, ma serve estrema attenzione e consapevolezza, perché non è di certo come far volare un aquilone. Vista la situazione quando ho sentito che volevate intervenire in qualche modo ho deciso di condividere le mie conoscenze ed aiutarvi, ma voglio che sappiate che sarà un compito altamente complicato e pericoloso, una volta usciti da questa casa io non vi potrò più assistere, sarete da soli."
"Ce la caveremo" rispose con tono profondo Bassocuore. Era il più silenzioso del gruppo, ma quando si trattava di argomenti particolarmente importanti, era il primo a farsi avanti.
Subito dopo, mostrando le due pagine che teneva aperte da quando erano arrivati, riprese: "Sui manuali non è riportato nulla che riguardi incantesimi di così grande intensità, nemmeno in quelli più antichi, né ci sono informazioni che possano aiutarvi a capire come fermare una tale disgrazia. Per vostra fortuna lo squarcio che si è aperto pochi giorni fa nel cielo può aiutare, il colore di questo suggerisce che stia accadendo qualcosa in uno dei piani esterni più inclini al male e ciò non mi sorprende. Osservando in modo accurato è quasi certo che si tratti delle Grigie distese dell'Ade, luogo di cui sarebbe inutile parlare, in quanto noi tutti sappiamo la distruzione che si trova lì. Arrivarci non è una passeggiata, per avere una possibilità di raggiungerlo dovrete viaggiare nel piano interno adiacente ad esso, in questo caso il piano dell'energia negativa, e da lì potrete entrare nel piano esterno. I viaggi interplanari non sono avventure di tutti i giorni, in pochi hanno la possibilità di farne da vivi, per spostarvi nel piano interno vi servirà uno di questi." disse estraendo dalla tasca destra un cristallo verde.
"Stringendo questo nelle vostre mani sarà necessario semplicemente nominare la propria destinazione e si aprirà davanti a voi un piccolo portale, che vi porterà direttamente alla meta prescelta. Io non posso far altro che dirvi ciò e se andrà male almeno ci avrete provato, il destino di tutte le razze e creature viventi è nelle vostre mani. Buona sorte giovani amici, pregherò il mio dio affinché vi accompagni e vi protegga per quel che è possibile. La salvezza di tutto ciò che esiste dipende da voi tre, dipende da te Antheos."
Detto ciò, chiuse di colpo il libro polveroso e, ripostolo in un alto scaffale, ritornò a sedere. Successivamente, dopo qualche attimo di silenzio, i compagni si avviarono uno a uno verso l'uscita e prima di chiudere delicatamente l'uscio, l'elfo pallido, che fino a quel momento era rimasto zitto, si congedò: "Se mai ci riuscissimo, sarà anche e soprattutto merito tuo, grazie Cahloon, te ne siamo debitori."
Quell'incontro li aveva lasciati senza parole, L, forse il più sensibile tra loro, era visibilmente scosso.
"Ce la faremo, fidati di me." disse Antheos posandogli una mano sulla spalla in segno di conforto.

“Ne abbiamo passate tante insieme, vissuto molte avventure memorabili, ma nulla al pari di ciò. Senza paura, come sempre, affronteremo pure questa, dovremo comportarci da eroi per un giorno. Lo dobbiamo alla città che ci ha accolto, lo dobbiamo alle nostre famiglie che ci hanno permesso questa vita, lo dobbiamo ai milioni di innocenti che vivono su Banthea, lo dobbiamo a noi stessi!”
Finito il breve discorso i tre amici si guardarono intensamente negli occhi per qualche secondo, si poteva leggere la pressione e a tratti la paura nei loro sguardi, ma senza perdere ulteriore tempo prezioso, tirando fuori il cristallo luminoso, con voce insicura dissero in coro: “Destinazione Piano dell’Energia Negativa”. Il piccolo amuleto verde chiaro iniziò a tremare, emettendo una luce intensa, e dritto davanti a loro, dal nulla, si aprì un portale di un paio di metri di altezza, color ciano. Quindi, senza esitare un minuto di più, ci entrarono insieme e in un istante si trovarono a fluttuare in un vortice di nuvole grigie e nebbia, con turbini vaganti del medesimo colore che ruotavano come monete impazzite. Pochi secondi dopo un secondo portale si spalancò in questa strana dimensione e Antheos, L e Bassocuore furono sbalzati fuori con violenza, atterrando bruscamente su un terreno spoglio, illuminato solo da una fioca luce giallastra proveniente da chissà dove. Quello doveva essere il Piano dell’Energia Negativa, un luogo desolato, senza forme di vita e all’apparenza infinitamente esteso, uno dei Piani Interni più ostili e spietati nei confronti della vita, in grado di succhiare energia da tutto ciò che si mostrava vulnerabile, tant’è che nessuno, al fuori di divinità e celestiali, sarebbe potuto sopravvivere in quel luogo più di un’ora. Informazione che il vecchio chierico aveva preferito omettere, probabilmente per paura che si sarebbero tirati indietro.
Quando i tre rinvennero, ancora confusi, furono colpiti da una forte pesantezza, più che fisica, mentale. Si alzarono lentamente, storditi dal viaggio interplanare, provando a muoversi, ma con grande difficoltà.
“C-cosa succede?” chiese con voce spezzata L.
“Deve essere colpa del piano - rispose istantaneamente Antheos – probabilmente ha cominciato a succhiarci la vita, lo sento dentro di me che mi sta privando lentamente delle mie energie. Ho paura che se non ci sbrighiamo a trovare la direzione giusta, moriremo prima di riuscire a compiere la nostra missione, non penso che avremo molto tempo.”
Nemmeno il tempo di finire la frase che si mise in moto, seguito dai suoi due compagni, verso un luogo che si scorgeva da lontano e che sembrava quasi una visione in quell’ambiente totalmente brullo. Mano a mano che andavano avanti, lungo quel percorso quasi angosciante, quello che prima somigliava ad un minuscolo punto nero ora assumeva sembianze sempre più chiare: quelle di una casa, una bassa, cupa e solitaria casa. Avvicinandosi sempre più alla piccola abitazione, il respiro cominciò a farsi sempre più affannoso, nonostante la distanza percorsa non fosse molto lunga.
Era strano trovare qualcosa in quel posto, del tutto, o quasi, abbondonato a causa delle condizioni invivibili. Al contrario degli altri piani interni infatti, quello dell’energia negativa era il peggiore, dove nessuno, nemmeno coloro che erano abbastanza forti da risultare invulnerabili di fronte al risucchio delle energie, avrebbe voluto vivere: troppa desolazione, troppo silenzio, troppa tranquillità, ma soprattutto troppa angoscia, perché quel posto avrebbe potuto far uscire di testa chiunque se solo avesse voluto, quasi come se il piano vivesse di vita propria, affermazione non del tutto falsa.
“Nella mia tribù, quando qualcuno commette un atto riprovevole nei confronti di un componente o nei confronti della legge, solitamente viene posto dinnanzi a due possibilità: da una parte l’esilio sul piano materiale, dall’altra l’esilio su uno dei sei piani interni. Per deciderlo i capi tribù non guardano al tipo di male che hai commesso, per loro conta solo il fatto che hai commesso qualcosa di male nei loro confronti, che questo sia più o meno grave. No, per deciderlo si basano su ciò di più neutrale al mondo, il fato. Lasciano decidere al caso la tua sorte, con un semplice lancio di dadi. Se sei fortunato, come me, hai una seconda possibilità di vita, ma se ti va male, devi solo pregare che

la tua morte sia rapida. Perché se la sorte decide per te l'esilio in un luogo del genere, nessuno può sopravvivere, significa inevitabilmente morte."
La voce di ghiaccio con cui Bassocuore comunicava non rendeva pienamente giustizia alle sue parole.
"Dunque il fato è stato generoso verso di te dopotutto" – disse L accennando ad un sorriso forzato.
"Non sempre una seconda vita è meglio della morte per noi Goliath, essere cacciato dalla propria tribù è segno di grande disonore e molto spesso gli esiliati preferiscono morire che vivere una vita a cui non appartengono, lontani dal proprio popolo e senza più obiettivi. Ma il destino sceglie ciò che è più giusto e nel mio caso non posso far altro che lasciargli fare il suo corso, non si tratta di generosità."
I tre giunsero poco dopo alla casupola, costruita con vecchie assi di legno all'apparenza instabili, inchiodate l'una con l'altra con chiodi arrugginiti. Sembrava essere abbandonata da molto tempo e ciò non sorprendeva affatto. Intorno non vi era null'altro se non il vuoto, che circondava tutto.
Ormai spossati, trascinandosi a forza per non crollare a terra, si avvicinarono alla porta ammuffita e notarono una scritta posta sopra di essa in linguaggio comune: "Grigie distese dell'Ade".
Aprirono l'uscio e, in quello stretto spazio angusto all'interno della piccola baracca, si palesò di fronte a loro un enorme e fiammeggiante portale, il quale sprigionava una rossa luce accecante.
Il cristallo incominciò nuovamente a tremare, così, totalmente stremati e privi di energie anche solo per respirare, si lasciarono cadere dentro esso, senza rifletterci un secondo di più.
Il viaggio interplanare fu simile al precedente, ma ancora più rapido. Come se non fosse successo nulla, recuperate immediatamente come per magia le energie, i tre si alzarono e videro il terrore. Una lunga pianura grigia si distendeva dinnanzi, con sporadici edifici grotteschi e orde di diavoli che sorvolavano il cielo tetro e scuro. L'Ade era per definizione il piano che descriveva la natura del vero male, luogo pervaso dalla disperazione, dalla corruzione dell'anima e dalla perdita di speranza, dove la malvagità corrompeva tutte le creature come una forza spirituale, tanto da uccidere i desideri e i sogni di ogni visitatore fino a farlo sprofondare in una malevolenza spietata e infine in un'apatia totale. Solo le entità divine o con poteri abbastanza potenti avrebbero potuto alterare l'Ade, ma nessuno si sarebbe degnato di regnare laggiù.
D'un tratto una creatura alata scese in picchiata dall'alto del cielo verso di loro, minacciosa. Bassocuore mise la mano sulla sua ascia da battaglia che teneva dietro la schiena, pronto a difendersi, ma Antheos lo bloccò. La figura si arrestò a pochi passi da loro. Era una femmina di Asura, con lunghi capelli ramati e due ali di fuoco lucente che quasi toccavano per terra. Una cosa però colpiva, gli occhi, che solitamente erano anch'essi fiammeggianti, erano del tutto vuoti, molto insolito per un Asura, portatore di saggezza e conoscenza. Questi celestiali si trovavano in tutti i piani esterni, dove ricoprivano il ruolo di messaggeri divini, incaricati dagli dei stessi e comunemente schierati verso il bene.
Ma quella emissaria aveva qualcosa di diverso, come se fosse sotto effetto di una stregoneria, sembrando corrotta e resa apatica nonostante la sua invulnerabilità nei confronti delle Grigie Distese. Con voce altrettanto vuota e distaccata disse: "Seguitemi, lui vi sta attendendo."
Dopodiché si girò sulle sue gambe da rapace e cominciò a camminare in una direzione, seguita a ruota dal trio, stupito e attonito.
Camminando in quel posto tremendo si sentivano grida lungo il percorso, con anime che vagavano senza meta e creature, schiave della malvagità, che volavano e correvano da una parte all'altra portando distruzione, scene agghiaccianti e raccapriccianti che però era quotidiane in quella realtà.
Dopo qualche minuto di camminata silenziosa in quell'ambiente cinereo, la maestosa celestiale si fermò davanti a dei gradini di pietra e i tre salirono su quello che sembrava un piccolo palco rialzato, appena sopra un dirupo che dava sull'immensa distesa spaventosa dell'Ade.

Di spalle, poco più avanti, si trovava un individuo posto frontalmente ad un basso altare con dei fogli, intento a osservare le armate di diavoli e demoni prepararsi all'imminente invasione.
"Benvenuti, ero in trepidante attesa" disse con voce squillante.
In un istante Bassocuore, impugnata la bipenne, si lanciò contro il losco figuro, seguito dagli altri due, già pronti ad uno scontro. L'uomo non fece una piega e, con estrema naturalezza, con un solo movimento della mano, paralizzò i tre amici, che sembrarono pietrificarsi dinnanzi a lui, non riuscendo a muovere più alcun muscolo al di fuori degli occhi.
"Mi perdonerete per questo incantesimo di paralisi, ma per sicurezza preferisco fare così. Tra le altre cose non gradisco essere interrotto durante i miei discorsi. Ma che sciocco, ancora non mi sono presentato, il mio nome è Vinio e sono un arcimago. Ebbene sì, sono proprio uno degli antichi arcimaghi citati nelle leggende, privati dei propri poteri e imprigionati. Non starò qui a parlarvi di come sia stato possibile che io sia arrivato fin qui, ma posso finalmente dire che ora, dopo una così lunga attesa, potrò portare a termine la mia vendetta e riprendere il mio posto nell'universo. Grazie all'incantesimo forgiato da me in persona, una volta che il varco verrà aperto completamente, un esercito di diavoli, esseri demoniaci e celestiali schiavizzati sotto il mio comando invaderanno il piano materiale, portando dapprima distruzione, per poi creare un regno di terrore il cui sovrano sarò io. Il mio nome si diffonderà ovunque, tutti mi temeranno e tutte le cose saranno in mio potere, senza nessuno che potrà ostacolare il mio impero, nemmeno gli dei stessi.
A parte questo breve riassunto, come vi dicevo ero in attesa del vostro arrivo, qui ad aspettarvi. Sapevo già che sareste riusciti a giungere fino a questo punto, non potevo certo farmi trovare impreparato, anche perché io vi conosco tutti e tre molto bene, in particolare te Antheos, ti tenevo d'occhio da parecchio tempo. Ma come si fa a non conoscere un campione di scacchi famoso come te, ero certo che insieme ai tuoi amichetti avresti tentato di impedire tutto questo, era un po' prevedibile se devo dirla tutta."
In quel momento si girò per la prima volta, concentrandosi sullo sguardo impaurito di Antheos: "Sai, quello che sta accadendo è come una partita di scacchi, una volta arrivati qua pensavate già di avere la partita in pugno, ma eravate così presi dall'attaccare il mio re, che non avete difeso bene il vostro. Nella vita, così come durante una partita, non bisogna mai sottovalutare il proprio avversario. E proprio come nella vita, basta una mossa falsa a farci perdere l'intera partita. Un passo falso e finisci per essere mangiato, tu sei solo un pedone in tutta questa enorme scacchiera e come tale non puoi fare nulla, se non venire eliminato da chi è più potente di te. Perché anche quando sembri vicino alla vittoria, tutto può succedere, tu lo sai meglio di me. I poteri di un arcimago non li immagini neanche, noi possiamo qualsiasi cosa praticamente, manipolando chiunque e qualunque cosa. Ricordati queste parole, il trucco sta nel pensare una mossa avanti al tuo avversario, nel gioco una questione fondamentale è il tempismo. Non è sufficiente fare la mossa giusta, ma anche farla nel momento appropriato, senza farlo capire al tuo avversario. Detto ciò godiamoci lo spettacolo che sta per accadere."
Il vecchio si girò nuovamente verso l'orda che ormai si era fatta ancora più numerosa, quando d'un tratto la lettera che L aveva inciso sulla mano cominciò a risplendere di luce propria, sempre di più ed improvvisamente un raggio accecante partì dal suo palmo colpendo alle spalle l'anziano, il quale cadde a terra, spezzando l'incantesimo di paralisi. I tre accorsero velocemente davanti all'arcimago steso in fin di vita per terra.
"Questo non l'avevi previsto" disse Bassocuore con un ghigno sul volto.
Quasi senza badarci il vecchio, con voce spezzata, si rivolse nuovamente ad Antheos: "Siete stati bravi, mi avete sconfitto, devo accettarlo. Purtroppo non sono riuscito a farvi scacco matto. Non ha più senso che io provi a resistere, per porre fine a tutto dovrete solo strappare la pergamena su quell'altare. E tu Antheos, tieni questa, tra poco morirò, ma devo assolutamente fartela avere."
Così dicendo mise una lettera nella tasca destra dell'elfo pallido e tirando un ultimo respiro morì.

Antheos rimase perplesso, mise la mano nel suo taschino ed esitando prese quel vecchio pezzo di carta che gli era stato dato. Lo osservò per qualche secondo e lo ripose nuovamente senza leggerlo.
Si avvicinò quindi all'altare dove era posta una antica pergamena scritta con inchiostro scuro e, presa in mano, senza alcun indugio la strappò in due.
Un singolo istante, poi di colpo spalancò gli occhi, sollevandosi dal letto della locanda dove risiedeva con i vestiti sudati, senza capire niente e ancor più confuso di prima.
Dove erano finiti i suoi amici? E il luogo dove si trovava? Perché si trovava sopra il letto della sua stanza? Che diavolo era successo?
Lentamente cominciò a ragionare e a tentare di capire qualcosa, provando a riflettere su ogni possibile spiegazione e giunse ad una sola conclusione tanto plausibile quanto frustrante: era stato tutto un sogno, si era immaginato tutto, dai viaggi interplanari fino al salvataggio dell'universo.
Più ci rifletteva più non capiva, era sembrato tutto così reale. Probabilmente era stato talmente tanto influenzato dai giorni precedenti e dall'idea di poter trovare una soluzione, che aveva sognato in ogni dettaglio proprio il momento in cui avrebbe salvato tutti, seppure non reale.
Eppure c'era qualcosa che non lo convinceva… come era stato possibile immaginarsi tutto questo?
Totalmente frastornato e con la mente offuscata da mille pensieri uscì dalla stanza, scendendo le vecchie scale della locanda, con un senso di amarezza e spaesamento che gli pervadevano l'animo, con la frustrazione che lo divorava dall'interno nel pensare che una missione del genere fosse stata irreale. E se fosse stato un sogno premonitore? Sarebbe bastato seguire ciò che aveva fatto nel sogno per evitare sicuramente l'imminente catastrofe.
A pensarci, se fosse stato realmente così, tutto sarebbe stato molto più facile. Sul suo volto comparve un sorriso, come se avesse ricevuto un'illuminazione divina.
Corse fuori dall'ostello, pronto per andare a raccontare tutto anche ad L e Bassocuore, ma appena uscì il sorriso che era apparso poco prima svanì. La città si era fatta ancora più isolata, le bancarelle dei venditori erano rovesciate in mezzo alla strada, la poca gente presente stava scappando in preda al panico e il cielo era diventato molto più rosso e tetro di quanto ricordava.
Improvvisamente un sordo tuono rimbombò nella desolazione di Città senza nome, un rumore fortissimo che avrebbe potuto sgretolare le finestre delle case, un boato che non aveva mai avvertito prima di allora. Il cuore gli cominciò a battere più forte ed impaurito fece qualche passo indietro.
Durante il movimento però qualcosa in particolare attirò la sua attenzione, qualcosa che non aveva percepito mentre era uscito dalla locanda, un qualcosa di ingombrante all'interno dei suoi pantaloni. Mise la mano in tasca e, percorso da un brivido lungo la schiena, si raggelò: un pezzo di carta. Dopo qualche breve attimo, cautamente lo estrasse dalla sua tasca destra e ciò che vide lo sconcertò ancor di più. Una lettera, la lettera, non una qualsiasi, quella lettera che l'arcimago che aveva sognato gli aveva riposto nel taschino prima di morire. Con le mani tremanti la aprì e lesse la frase che con inchiostro scuro era stata scritta sulla parte anteriore della pergamena: "Una partita a scacchi, caro Antheos, è come una guerra sulla scacchiera. Per vincere è sufficiente distruggere la mente dell'avversario, manipolarlo per non fargli capire più niente e successivamente affondare il colpo decisivo." Si paralizzò e fissando il foglio cominciò a mancargli il respiro. Successivamente un secondo tuono assordante, più forte del primo, riecheggiò in tutta la cittadina. L'elfo pallido volse lo sguardo al cielo e dall'enorme squarcio vide cominciare ad uscire un'orda infinita di esseri alati, diavoli e creature demoniache pronte a spargere distruzione, quell'orda che aveva visto prepararsi nell'Ade e che ora era dannatamente reale.
Completamente terrorizzato e impietrito ripose nuovamente gli occhi sulla lettera e girandola, sulla parte posteriore, scorse un'ultima frase che non aveva visto. Un solo sguardo, poi, come inorridito, lasciò cadere la lettera nella polvere. Ciò che lesse gli gelò il sangue nelle vene ancor più di prima: "SCACCO MATTO".