



L'ultimo Tedawar

Apro gli occhi, sono intontito e un'ondata di panico mi afferra la bocca dello stomaco.

Non ho la minima idea di dove mi trovo.

Tutto attorno a me è offuscato e indistinto. Una sorta di caligine avvolge ogni cosa e i miei sensi sono ovattati, intorpiditi. Riesco a cogliere solo qualche particolare di ciò che mi circonda.

Dove mi trovo? Dove sono!

Un cupo terrore si avvinghia allo stomaco come una morsa, i primi conati mi scuotono.

Ogni parte del corpo restituisce dolori e fitte lancinanti, dovrei riflettere ma non sono in grado di calmarmi.

Respiro.

Mi impongo di rimanere calmo, è necessario ritrovare almeno un barlume di coscienza. Tento nuovamente di respirare a fondo, ma l'impresa è più difficoltosa del previsto.

Probabilmente ho alcune costole incrinata.

Il primo a riaffiorare è l'udito: basso, attutito, smorzato, ma con esso giungono i primi rumori attorno a me. Progressivamente si fa più nitido un rumore indistinto, è una sorta di battito potente, un enorme cuore che mi pulsa nelle orecchie.

Provo per l'ennesima volta a concentrarmi... non è un cuore, è un tamburo. Deve essere colossale perché i possenti colpi mi penetrano in profondità, fino ai visceri.

Di seguito riemerge l'olfatto e, immediato, giunge alle narici un acre fetore di sudore e salsedine, un lezzo maleodorante di pesce marcio misto a muffa.

Al panico, che non mi lascia per un istante, si aggiunge la confusione.

Sono seduto a terra e appoggio le mani nel tentativo di sollevarmi. Percepisco il materiale con cui è stato costruito il pavimento: le nervature, i nodi e la consistenza mi rivelano che si tratta di grosse assi di legno leggermente umido. Proprio allora i sensi riprendono le loro funzioni elementari e le ombre confuse tornano sufficientemente nitide.

Non sono solo, attorno a me una moltitudine di individui. Seppur gravemente indebolito mi impongo di alzarmi in piedi, mi sollevo per un paio di spanne e ricado pesantemente. Qualcosa mi lega e le braccia intorpidite non mi permettono di capire di cosa si tratta. Ritento e, questa volta, un'inconfondibile clangore metallico mi atterrisce.

Sono in catene, solidi ganci mi tengono ancorato al pavimento.

In quel preciso istante mi investe una gelida secchiata d'acqua puzzolente.

“Svegliati, verme!”

La voce sgraziata di un'enorme figuro mi strappa del tutto dallo stato di intontimento: “Fra poco sarà il tuo turno, schiavo, svegliati o sarai gettato fuori bordo!”

Di fronte a me uno spettacolo da tregenda.

Un'immensa stiva colma di schiavi di ogni razza, incatenati a strani remi, vogano al ritmo di un gigantesco tamburo colpito con forza da una sorta di gigante; sembra uno di quei troll che abitano le catene montuose dell'ovest.

È tutto chiaro!

Sono schiavo dei Cirbati a bordo di un Bastivento, i vascelli volanti ideati per l'aria e l'acqua.

Comprendo allora di essere privo di speranza.

Per me è la fine.

I pensieri prendono a fluire come se una diga, nella mia mente, fosse saltata.

La memoria torna.

Al pari di un fiume in piena le immagini riemergono, si accavallano. Riaffiora l'assalto al villaggio, i vani tentativi dei pochi guerrieri al mio comando di salvare le vite degli abitanti, la sconfitta finale, l'annientamento.

I bambini, i vecchi e le donne non più in grado di figliare vengono semplicemente assassinati mentre i maschi in grado di lavorare sono caricati a bordo come schiavi. Le donne più giovani sono avviate in piccole navi appoggio ai mercati del sud, di certo vendute a ricchi proprietari terrieri.

Il villaggio viene dato alle fiamme e quando il Bastivento si solleva da terra svengo. Mi sono battuto, ma il loro numero era soverchiante.

In quel momento mi esplose letteralmente nella testa un'immagine. Il brutale assassinio di Arel, l'amore della mia vita, e di Lorte il nostro unico figlio.

Ora lo so, nulla ha più senso; voglio morire, devo morire!

Arriva una seconda secchiata d'acqua puzzolente, seguita da una ridda di impropri. Comprendo che per farla finita è sufficiente rimanere inerte. Mi avrebbero gettato fuori bordo, avrei fatto un lungo volo e mi sarei ricongiunto ad Arel e al piccolo Lorte.

“Svegliati dannato imbecille, alzati!”

A fianco a me, nelle mie stesse condizioni, un vecchio mi scuote dall'oblio in cui mi hanno gettato quelle orrende immagini. Mi sferra un calcio che mi fa imprecare.

“Cosa vuoi vecchio...”, gli rispondo biascicando a causa delle tumefazioni che mi ricoprono il volto: “lasciami morire in pace!”

“Non morirai da solo, idiota! Guarda qua!”

Non capisco, ma osservo le sue braccia e comprendo.

Siamo incatenati assieme, probabilmente per remare è necessario legare gli schiavi a coppie.

“Alzati maledizione!”, urla: “Se non lo fai saremo gettati fuori bordo entrambi. Questi predoni se ne fregano di perdere due schiavi. Muoviti! Una volta a terra, se ancora lo desideri, ti ammazzerò io!”

Faccio uno sforzo immane per sollevarmi, aspiro alla morte oltre ogni altra cosa ma non voglio esserne causa per nessun'altro. Avrei trovato un altro modo, non sarebbe stato difficile morire in quelle condizioni.

“Adesso almeno non ci ammazzeranno subito”, dice il vecchio con cupa ironia.

Poco dopo stiamo vogando. Gli enormi remi del Bastivento sono mossi da decine di coppie di rematori, la parte esterna è simile a una grande vela che, assieme alle particolari vele, tiene in volo il Bastivento, la parte interna è azionata da schiavi e tenuta stabile da una sostanza gelatinosa semitrasparente, sembra resina. Dalla nostra postazione vediamo fuori e sotto si stende un paesaggio mozzafiato.

“Dove siamo diretti?”

Chiedo al vecchio che ora si trova di fronte a me e impugna lo stesso remo.

“Stiamo sorvolando il Varnider, siamo diretti all'isola Thyllar, patria dei Cirbati. Faremo scalo a Murybran, la grande città e poi raggiungeremo la grande foresta.”

“Quale grande foresta e come fai a sapere tutte queste cose?”

Il vecchio è affaticato e, non senza difficoltà, risponde: “Siamo diretti alla grande foresta Toerwar dove saremo schiavi per il resto della nostra vita, a meno che non servano braccia per i Bastiventi. Sono schiavo praticamente da sempre. Trascorreremo il resto dei nostri giorni a tagliare e preparare il Tedawar, il leggerissimo legno magico adatto alla costruzione degli scafi di questi vascelli volanti. È l’unica foresta dove nascono gli alberi di Tedawar, ecco perché i Cirbati sono diventati il popolo più potente dei cinque regni.”

Tacque un istante e poi: “Il mio nome è Wain, ti ringrazio per non avermi fatto morire.”

Lo guardo sorpreso e replico: “Mi chiamo Nhaur, avresti fatto lo stesso...”

Il viaggio è orribile, i massacranti turni ai remi ci debilitano e quando una coppia non è più in grado di remare viene gettata fuori bordo. Quando arriviamo a Murybran siamo tutti sfiancati.

La pausa è breve, tempo di sorbire una brodaglia schifosa di pesce e pane muffito per poi essere caricati su alcuni carri trainati da enormi cavalli.

Giungiamo al Toerwar quando il sole è ormai al tramonto. La foresta si estende a perdita d’occhio. Wain dice che è la più antica di tutte le foreste, l’ultima nella quale si possono incontrare ancora creature magiche, retaggio del mondo antico.

Ci avrebbero portato nelle zone dove sono presenti gli alberi di Tedawar, ultimi rimasti di tempi ancestrali e soli in grado di effondere poteri magici.

Arriviamo a un piccolo villaggio di Cirbati e veniamo gettati in alcune catapecchie. Il mattino dopo, alle prime luci dell’alba ci dividono in piccole squadre per portarci nel bosco. Mi ritrovo in squadra con Wain che dice: “Ci portano ai boschetti di Tedawar, se non ne hai mai visto uno preparati, è un vero spettacolo!”

Ha ragione.

Gli alberi di Tedawar non hanno paragoni, sono talmente belli da sembrare irreali. Il tronco fluttua a mezz’aria, le fronde sono legate al tronco da sottili rami ricchi di foglie azzurrognole, ampie e dalla forma simile a una mano.

Solo tre grosse radici penetrano nel terreno e tengono ancorato il tronco che invece rimane a qualche spanna dal terreno. Le radici fungono da conduttore dell’alimento per l’albero, ma sono anche un’ancora che evita al tronco di sollevarsi in volo.

Il nostro compito non è difficile. Dobbiamo imbragare il tronco con delle cime, ancorarlo saldamente a terra con pietre e catene e tagliare in precisa sequenza le tre radici, così da non rovinare l’albero. Sbagliare la sequenza di taglio trasforma il tronco in semplice legno, adatto solo per il fuoco.

Se uno schiavo sbaglia, all’intera squadra viene riservata una fine orrenda.

Ho visto con i miei occhi una intera squadra gettata in una delle tante fosse pullulanti di Ungarac, i terribili ragni mangiatori di carne. Delle dimensioni di un pugno, aprono, a colpi di mandibole, vere e proprie tane nelle carni delle vittime; una fine atroce.

Le urla di quei poveretti rimbombarono per giorni nelle mie orecchie.

Il lavoro procedette così per settimane.

Ma giunse il tempo in cui accadde ciò che mutò per sempre il corso della nostra storia.

Da due notti non chiudo occhio, devo dormire altrimenti sarò troppo debole e potrei mettere in pericolo l’intera squadra.

Wain mi impone di prendere l’erba salidh, l’unico modo per indurre il sonno. La salidh è però pericolosissima, se presa in dosi errate potrebbe uccidermi, ma non ho scelta.

Non ho idea di cosa è accaduto quella notte, ma di certo la dose di salidh è stata sbagliata e il mio corpo è diventato freddo come la morte, nessun fluido scorre più e la pelle ha assunto una colorazione bluastro.

Mi sento perfettamente cosciente, ma non sono in grado di comunicare. Fluttuo nell'etere con grande libertà di movimento e posso osservare il mio corpo immobile, inerte sul giaciglio sottostante.

È allora che dall'etere giunge una specie di richiamo, una voce profonda che invoca la mia presenza. Si tratta di un enorme Tedawar fluttuante, differente da ogni altro perché interamente ricoperto da piccoli fiori ocra.

L'albero parla: "Nhaur, trovami prima di chi ha assassinato i miei fratelli."

"Chi sei? Per quale motivo?"

"Sono il primo Tedawar, il più antico e l'unico in grado di dar vita ad altri Fluttuanti."

L'antico albero chiede il mio aiuto.

"Come potrei aiutarti?", dico all'albero: "Siamo tutti schiavi e disarmati."

"Non preoccuparti di questo, devi trovarmi!"

E mentre pronuncia queste parole la sua immagine si dissolve in una nube azzurrognola.

Mi sveglio dal sogno carico di angoscia. Pur percependo tutto ciò che accade attorno a me sono totalmente paralizzato e quando suggeriscono a Wain di disfarsi del mio corpo, gettandolo in una fossa dei ragni, impazzisco.

Il vecchio si oppone: "Provate a dargli dell'infuso di corteccia di Tedawar, è un albero miracoloso, forse lo farà tornare."

Mi sollevano e mi fanno ingollare a forza una schifosa brodaglia oleosa. Come per incanto, grazie all'infuso, in una sola notte ogni parte del corpo si vivifica e, seppur indebolito, torno cosciente.

Racconto ogni dettaglio del sogno ai miei compagni e, tutti concordi, decidiamo di scoprire dove si trova il primo Tedawar.

Alle prime luci dell'alba, mossi dalla disperazione, eludiamo la sorveglianza dei Cirbati e scappiamo. In quel luogo la sorveglianza è molto blanda, nessuno si aspetterebbe una fuga in una zona così pericolosa e sperduta, ma non trascorre molto tempo e la nostra evasione viene scoperta.

I latrati agghiaccianti degli Huryn, i cani assassini addestrati per sbranare gli schiavi fuggiaschi, indicano che la caccia ha avuto inizio. Non c'è molto tempo, presto quelle belve sanguinarie ci avrebbero raggiunto e dilaniato.

Gli Huryn sono bestie veloci e spietate, i più deboli tra noi vengono inesorabilmente raggiunti e sbranati. Chi di noi viene preso dai cani fa una fine orrenda, ma da ai superstiti qualche istante di respiro in una grottesca corsa contro la morte.

Wain nonostante l'età è molto resistente, ma alla fine si ferma.

"Che fai?", gli urlo indicando gli Huryn poco distanti.

"Salgo", mi dice indicandomi un albero dai rami piuttosto bassi: "vieni o faremo la fine di tutti gli altri. Guardati attorno, siamo rimasti noi due..."

Nella totale confusione non mi sono accorto che l'intera squadra è finita tra le fauci di quei maledetti mostri. Le storie che si raccontano su quelle bestie immonde non esagerano, sono veri demoni.

Wain sale più veloce possibile e io lo imito.

Gli Huryn non sono in grado di seguirci sugli alberi ma ci siamo messi in trappola, a breve sarebbero arrivati i Cirbati e ci avrebbero gettati in una fossa di Ungarac.

Il nostro destino è segnato.

“Fai silenzio, passiamo di qua”, sussurra Wain.

Ben presto noto che il fitto intreccio delle fronde permette di spostarsi da un albero all’altro e alla fine, quando giungono i Cirbati, siamo ormai lontani.

Per tutta la giornata ci muoviamo sugli alberi, da un ramo al successivo, alla ricerca del Tedawar originale, ma invano.

Ho un’idea: “Usciamo dalle fronde e vediamo se dall’alto si scorge qualcosa.”

“Sì Nhair, da lassù avremo una vista migliore.”

Mi isso più in alto possibile, fino a mettere la testa al di là delle fronde più alte. Lo stupore mi mozza letteralmente il respiro, la foresta è vastissima e le folte chiome dei Tedawar, i Fluttuanti, spuntano sopra tutti gli altri alberi.

Ma del Tedawar originale non vi è traccia, in alcuna direzione.

Quella notte dormiamo su un grande albero dalle fronde fittissime, nessuno può notarci.

Nel sonno profondo torna a parlarmi il primo Tedawar.

“All’alba procedi verso la luce e mi incontrerai. I fiori sbocceranno domani e rimarranno per un solo giorno, ecco perché nessuno può riconoscermi.”

Al mattino racconto il sogno a Wain che si limita a indicarmi la direzione. Riprendiamo subito il faticoso incedere tra le fronde e, come per incanto, accade l’impossibile.

Giungiamo casualmente tra le sue fronde, è un Tedawar dall’età indecifrabile, appartenente al mondo antico, prima delle macchine volanti e delle altre diavolerie dei Cirbati.

Non sappiamo di essere sul Tedawar del mio sogno, ma è lui a mettersi in contatto: “Mi hai trovato infine, non c’è tempo da perdere, se fallirete non vi sarà un futuro e con la mia razza se ne andranno anche tutte le creature superstiti del mondo antico. Ora è vostro il compito far rinascere il vecchio mondo, un mondo in cui Camminatori e Stabili vivranno in armonia.”

“E come possiamo?”, mi oppongo: “presto i Cirbati ci raggiungeranno e per noi sarà la fine.”

“Sto per morire”, riprende il vecchio albero: “ho invocato la tua presenza perché questa sarà la mia ultima fioritura.”

“Ma come posso...”, provo a replicare.

Il Tedawar fa apparire nella mia mente un’immagine nitida e capisco, esiste una via di fuga.

Mi rivolgo a Wain: “Dammi una mano, ora so come ce ne andremo da qui.”

Lavoriamo per tutta la notte e l’antico Tedawar ci dona tutto ciò di cui abbiamo bisogno.

Terminiamo alle prime luci dell’alba proprio quando un’ondata di intenso profumo ci investe. È una fragranza mai sentita, inebriante fino allo stordimento. I piccoli fiori ocra iniziano a sbocciare, identici a quelli del sogno. Siamo estasiati.

“Che ne dici?”

Di fronte a noi l’opera è ultimata, una zattera volante costruita con rami e foglie del Tedawar. Al centro due grandi vele direzionali fatte con foglie intrecciate ci daranno un minimo di controllo sulla direzione.

Il Tedawar torna a parlare: “Ora siete pronti, ma dovete fare un’ultima cosa.”

“Ti ascoltiamo.”

“Intreccia rami e foglie e fanne un contenitore, dentro mettici tutti i fiori che riesci e portali con te. Non appena sarete partiti spirerò, strapperò una delle mie radici trasformandomi in un normale albero di legno. Tutti i fiori moriranno e mi tramuterò in un albero identico agli altri.”

“Per quale motivo?”

Provo a replicare.

“Non posso far nascere altri miei fratelli se i Cirbati li usano per trasformarli in strumenti di morte e sofferenza. Mi darò la morte per non generare altro dolore.”

Rimaniamo in silenzio, le motivazioni del Tedawar erano comprensibili.

“Sarà compito tuo ridare vita al bosco dei Tedawar. Pianterai i semi dai quali nascerà il primo Tedawar, lo chiamerai Onnawar, il primo. Tutti gli altri verranno dopo.”

Giunta la notte partiamo con il prezioso carico lasciando gli ormecci e raccogliendo il vento. Con enorme tristezza guardiamo il primo Tedawar darsi la morte e, poco dopo, un tonfo sordo scuote l'intera foresta.

Ora è diventato un normale albero, fra tanti alberi.

Chiudo il vecchio diario che ho tra le mani e guardo i giovani di fronte che mi stanno ascoltando: “Ecco come fuggimmo dalle grinfie dei Cirbati tanto tempo fa. Appodammo, al termine di un viaggio straordinario, su questo altipiano ricco d'acqua e dal clima mite. Seguimmo le volontà del primo Tedawar e piantammo i semi. Nacque l'albero magico e lo chiamammo Onnawar. Crebbe in fretta e produsse i primi piccoli e profumatissimi fiori oca. Vennero le prime pianticelle e presto sorse un intero bosco di Tedawar con al centro Onnawar che su tutti vegliava. Molti superstiti delle scorrerie dei Cirbati giunsero sul nostro altipiano e a tutti insegnammo come raccogliere il magico legname, ringraziando gli alberi anziché ferirli. Wain morì qualche primavera più tardi, quando da poco avevamo iniziato la costruzione delle prime piccole navi da combattimento. Le sue ultime parole mi scossero: - Fai attenzione, tutti possiamo trasformarci in Cirbati! -, non è impossibile pensai, siamo sempre stati nel giusto!”

La mia esistenza è ormai a tramonto e dopo innumerevoli vicissitudini la vittoria finale è vicina. La nostra flotta è finalmente la più potente e ora attacchiamo i Cirbati senza tregua. Una dopo l'altra perdono le loro navi e con esse i territori che un tempo avevano depredato con violenza. Non sono in grado di costruire altre navi perché privi del legname magico, ora è solo questione di tempo, per loro non vi è scampo.

Ogni loro difesa ormai è inutile e stiamo raggiungendo le grandi città dalle quali, a ogni vittoria, torniamo carichi di schiavi Cirbati che mettiamo a lavorare nei nostri boschi di Tedawar.

Presto saranno spazzati via senza alcuna pietà.

Vi è un unico problema da risolvere.

l'Onnawar non fiorisce da due anni.

Demetrio Battaglia
Scrittore – www.arkhesya.com