

La sfera

Ogni riferimento a fatti realmente accaduti e/o a persone realmente esistenti è da ritenersi puramente casuale.

Piero Domenico Bloise

LA SFERA

Fantasy

BOOK
SPRINT
EDIZIONI

www.booksprintedizioni.it

Copyright © 2021
Piero Domenico Bloise
Tutti i diritti riservati

Introduzione

“Cronache della Terza Era”

Esisteva una terra dove la magia e l'arte del combattimento si sono susseguiti in guerre feroci, tanto che in quel piccolo pianeta dell'universo sono accaduti eventi terribili, come guerre, distruzione, morte e infine il buio.

In un'era dimenticata gli eserciti del bene e del male si affrontarono senza tregua, con alterne vicende, morirono eroi, ma anche soldati comuni, maghi e stregoni, animali fatati e orribili creature.

Questa fu la prima grande guerra della “Prima Era”, dove ogni singola persona poteva diventare re, e un re a sua volta un mendicante, nulla era certo, i beni terreni come oro e gioielli che tanto avevano accumulati i cosiddetti nobili alla fine non erano che pietre e metallo inutile, senza nessun valore di fronte alla vita umana.

Alla fine il male prevalse, le varie razze elfiche, umani, nani non trovarono nessun accordo in comune se non una disfatta globale, il bene fu sconfitto e si scatenò una caccia spietata, alle ultime sacche di resistenza, anche se non del tutto.

Molti perirono, le tenebre avvolsero la terra, per molti anni non si vide il sole, è il male finito di consumare il bene (almeno i grandi regni furono cancellati, pochi ne conservavano il ricordo, per non dire i valori), continuarono feroci battaglie per la supremazia, continuando a uccidere a vicenda (orchi, golem, mannari ecc.), per la brama di potere, o semplicemente per fame.

I draghi per il dominio delle Isole del Sud, i Tegrana si schierarono contro gli uomini che prima chiamavano fratelli, e Torra il drago bianco fu il primo che attaccò le città degli uomini cibandosi di carne umana.

Alla fine di ciò il male stava per prevalere, ma il bene non fu sconfitto del tutto, grazie a incantesimi antichi nati dalla collaborazione tra maghi ed elfi anziani, con l'aiuto della tecnologia nanica si formarono alcune città dove il male non poteva usurparle, altre città minori si munirono di incantesimi di occultamento, mentre i monaci si dedicarono oltre alla preghiera all'alchimia, facendo sperimentazioni su un albero secolare con riti magici e con erbe mischiate a sangue elfico e di alcune farfalle denominate Monarche crearono l'albero della vita dal quale nacquero le fate, un'esauribile protezione magica contro le creature delle tenebre.

Alla fine il buio scomparve e le tenebre si dissolsero.

Il gran signore del male Ovatrok cadde in un sonno profondo simile alla morte, ma non poteva morire, perché egli era paragonato alla morte stessa.

Nel frattempo il bene che non si era dissolto del tutto, in parte nascosto in posti sicuri, come nelle foreste (specie la foresta sacra di Albidon), aspettando e organizzandosi come le gemme di un albero che passato l'inverno si sarebbero dischiuse a primavera.

Diede inizio alla Seconda Era, dove in un'ultima alleanza storica uomini, nani ed elfi lanciarono un'offensiva contro le forze del male.

A quel punto gli uomini presero coraggio, finché il dio Ovatrok signore del male, esaurita l'aurea maligna che era alimentata dalla paura e dall'odio umano, perse potere e fu allora che Oden l'elfo millenario gli mozzò la testa dopo un lungo e feroce scontro aiutato dal mago Zirka, e dal nano Elot.

Dal corpo uscì miasma oscuro che avvolse il cielo generando tempeste, dal terreno si aprì una falda in cui cadde la testa e il corpo dopo pochi minuti marcì inquinando il suolo.

Le creature del male impazzirono, si divorarono tra loro, quei pochi che avevano più intelletto combatterono per la supremazia o per la brama di potere, altri solo per fame come i troll che uccisero molti orchi e golumandi.

Alla fine il buio scomparve e le tenebre si dissolsero, il signore del male privo ormai di corpo concentrò la sua anima nella testa, e cadde in un sonno profondo simile alla morte, ma non poteva morire, perché egli era la morte stessa.

Nel frattempo il bene che non si era dissolto del tutto, diede rifugio a un mago arcano nelle foreste sacre di Albidon, e come per caso o per fato il mago trovò una sfera di energia pura, che conteneva l'ira di Sakon, dio antico che era nato dalla terra fecondata dalla luce ed era legato alla stessa sorte della terra.

Anche lui ormai dormiente, in quanto si era persa la memoria delle sue battaglie, quando abbandonò la volta celeste e come dio tra gli uomini combatté al fianco degli uomini e delle creature comprese elfi e nani, in modo che il dio Dovatrok padre di Ovatrok in un'epoca antica venne sconfitto e rilegato negli abissi della terra.

Ma la gratitudine umana dura poco, nei periodi di pace gli uomini smisero di pregarlo e venerarlo, molti ubriacandosi nelle taverne lo deridevano. Allora il dio si rifugiò nella foresta dove il suo potere venne sempre meno, e infine decise di tornare alla volta celeste giurando che non avrebbe più combattuto a fianco di questi ingrati, ma lasciò alle poche creature che lo veneravano ancora un'arma arcana, una sfera neutrale di pura energia. Essa poteva essere usata per amplificare il potere di ogni singolo individuo, e a piacimento poteva essere usata per scopi personali o per fare del bene o per il male.

Per fortuna la trovò Rite mago verde, così chiamato perché amava la natura e tutte le creature esistenti; per prima cosa rifocillò con nuovi poteri i tre eroi che dopo lunghi anni di scontri avevano esaurito gran parte delle loro energie: i tre eroi Elot, Oden, Zirka, grazie al mago, acquisirono la lungimiranza e per tanti anni anche l'invulnerabilità.

L'opera di Rite non finì qui, con il suo potere e con l'ausilio di nuovi incantesimi risanò il suolo, curò ogni essere vivente che poteva.

Ma sapeva in cuor suo che la sfera aveva un prezzo, non era fatta per esseri mortali, essa dava molto, ma a poco a poco prosciugava la vita di chi la brandiva.

Poi la sfera portava con sé l'ira del dio Sakon: a chi la usava non essendo un dio veniva condizionata a lungo andare la mente (in senso negativo era pur sempre un'arma).

Quando sentì che la sua ora era giunta, con l'ultimo incanto nascose la sfera e creò una stirpe di alberi in sua difesa.

Quando il lungo inverno di tenebra finì, il bene come una gemma fiorì, su questa tormentata terra, si susseguì un lungo periodo di pace, e la gente comune viveva la vita tranquilla di sempre, i tre eroi ricevettero da Guerrinot (dio del bene) la preveggenza.

Un giorno, anzi una notte che poi continuò per un anno di seguito, sia Zirka che Oden e Elot sognarono a ogni luna piena l'avvento di Ovatrok e la loro distruzione, e di conseguenza la loro morte.

Il trio che nel frattempo si organizzò avendo la gratitudine dei popoli che erano scampati alla seconda guerra, oltre a ricostruire le città, cercarono di prendere delle precauzioni.

Zirka il grande mago (umano) conoscitore della magia della luce sacra di Guerrinot (signore del bene) dopo la seconda guerra fondò l'Ordine del Glifo Bianco, risanando l'antica capitale umana Hacchen dedicata al culto del bene.

Egli aveva il potere di guarire, e incantesimi di luce bianca che devastavano le forze del male. Di aspetto era alto dalla folta barba bianca, con un carattere forte (quanto serve), ma gentile verso ogni forma di vita tranne orchi e creature maligne, indossava da sempre un vestito da mago bianco con un cappello a punta, e girava sempre con un bastone fatto da un ramo dell'albero della vita (onore concesso solo a lui) dal quale nascevano le fate, con un cristallo azzurro, detta gemma di Guerrinot (trovata nelle mon-

tagne degli uomini nel tempio di Vogra). Cercava sempre di aiutare le persone bisognose quando poteva (anche se dalla seconda guerra non si era mosso da Hacchen).

In passato viaggiava molto in lungo e in largo per il continente Sagaron (nome del continente). Si circondò di allievi a cui insegnò la magia bianca che riunì nell'edificio ad Hacchen detto il Glifo Bianco.

Riscattò gli uomini che, non pregando più Sakon, avevano con il loro odio e paura, e con le cattive abitudini risvegliato Ovatrok.

Poi c'era Oden nobile elfo guerriero, forte e valoroso, abile con ogni tipo di arma bianca, dalle spade alle daghe (ma come ogni elfo preferiva l'arco), conosceva anche rudimenti di incantesimi della sua gente, ma preferiva combattere con l'arma bianca.

Egli fu l'eroe della seconda guerra, sconfisse Ovatrok mozzandogli la testa con Bianca (spada del culto di Agerom forgiata da Onerom dio elfico in terra).

Data dal dio per proteggere gli elfi che furono decimati nella guerra antica, egli scese dal cielo con ali bianche (Agerom), diede a Onerom fabbro elfico il metallo celeste di colore bianco, dal quale nacque o meglio fu forgiata Bianca.

Oden capelli lunghi e bianchi, carnagione chiara, alto occhi azzurri, con orecchie a punta, gentile in viso come in carattere, amava le belle arti e la bellezza tutta e in tutte le sue forme, odiava ovviamente tutte le malvagità e le cose brutte. Fondò le città elfiche di Gomedor, Duralon, Vennerol e infine Sakorman, (queste città elfiche erano le più belle di Sagaron) e unì gli elfi bianchi con quelli scuri, cercando di creare anche sintonia con le altre razze.

I nani che erano stati sempre da parte non avendo fiducia nelle altre razze, trovarono nuovo vigore e forza nel comando di Elot, nano delle miniere di Quocosa (catene montuose dove vivevano i nani). Formidabile guerriero, anche se nano, la cui arma preferita era l'ascia, poco più alto degli altri nani portava una bella barba nera corta, ca-

pelli mediamente lunghi sempre scuri, carnagione bruna, robusto ma non grasso.

E come ogni nano amava il mangiare, il bere, contrariamente però gli piaceva leggere poesie e racconti, ma odiava i prepotenti di ogni genere, e le forze maligne.

Apparteneva a una famiglia di fabbri, quando aiutò con il suo coraggio a sconfiggere Ovatrok, fu proclamato re dei Nani, dopo che la famiglia reale di Quocosa, i Duron, fu sterminata da Torra il drago bianco.

Estese i confini del regno oltre le miniere gemelle, chiamate Chefegor, dove venivano estratti oltre che metalli preziosi, anche il ferro e materiali speciali.

Crearono armi naniche tra cui le bocche di fuoco, oltre a catapulte, balestre giganti, nonché armi di ogni genere da spade e lance, ad asce, coltelli e ogni genere di arma creata finora migliorata, fornendo agli eserciti i mezzi per combattere il male.

Quel sogno li tormentava sia nel sonno che da svegli, nel loro cuore sapevano che l'oscuro signore sarebbe tornato e con esso i suoi seguaci della notte, era solo questione di tempo.

Non potendo lasciare i propri regni sia per l'organizzazione dei vari eserciti sia per le lotte interne per la successione politica dei vari nobili proprietari terrieri, si tenevano in contatto tramite degli specchi chiamati Stonn; tutti e tre concordarono che era necessario trovare la sfera nascosta da Rite con un incantesimo di occultamento, poi era protetta dagli alberi che si animavano affrontando chiunque osasse avvicinarsi.

Della foresta non si sa l'esatta ubicazione, si sa solo che si trova nelle terre brune, ma il terreno è molto vasto, popolato da troll di montagna e da licani, una specie di manaro grande quanto orsi, nel migliore dei casi si possono incontrare banditi o orchi.

Non potendo allarmare la popolazione con il rischio del caos e di alimentare la paura che è nutrimento per il signore oscuro (oltre all'odio), decisero che il recupero della sfera fosse dato a Zirka, mentre la preparazione dell'esercito

fu affidato a Oden, e la forgiatura di armi e armature fu affidata a Elot.

Nel giorno successivo Zirka convocò un consiglio urgente con i saggi bianchi di Hacchen, essi si stupirono dall'evento, venivano chiesti consigli solo in casi gravi di pestilenza e carestia (ma ultimamente i casi erano isolati).

Avvolto in tunica bianca e d'oro, il mago supremo Zirka diede un colpo al pavimento con il bastone e con voce ferma disse: «Silenzio, fratelli miei, è giunto il tempo che si trovi la sfera.» Poi continuò dicendo: «Poiché il male si sveglierà a breve, spetta a noi fautori del bene fermarlo con qualunque mezzo a nostra disposizione, ora che il bene e l'armonia sono presenti su questa terra, non possiamo permetterci una terza era di tenebra. Vi ho convocato nel consiglio in modo urgente, per il motivo che vi spiegherò a breve, e siccome dobbiamo agire in fretta, aspetto non solo consigli ma risposte concrete.» Dopo l'accenno a un'era di tenebra, riferendosi a Zedi che era un fabbro di armi sacre disse: «A che punto sono le armi che ti avevo ordinato di fare?»

Zedi rispose: «Sono a buon punto, gran maestro, tra qualche giorno saranno ultimate, sono le armi magiche forgiate con energia sacra più potente dell'ultima guerra.»

«Bene, mi fido di te!» rispose Zirka.

Il gran maestro prese posto nella sala del consiglio, intanto i saggi bianchi presero posto anch'essi, erano vestiti con tuniche bianche decorate ognuno con il proprio stemma di famiglia, ognuno di essi studiava un ramo della magia da quella arcana a quella elementare, alla primitiva, ma nessuno di loro era un mago, erano per di più studiosi e venivano chiamati i gufi della biblioteca.

Una volta seduti, Zirka senza indugio prese la parola e disse: «Il tempo è breve, bisogna trovare la sfera, vi ho convocati qui perché ho bisogno del vostro consiglio.»

Larios prese la parola e disse: «Bisogna trovare la runa che Berriot, allievo di Rite, ha nascosto nella città di Socra, prima che fosse distrutta; il male non ne è in possesso se no non saremo qui!»

Atros disse: «Hai ragione! Ma le rovine dove si trovano?»

Zirka chiari dicendo: «Purtroppo la città di Socra non è stata l'unica a essere stata distrutta in quel tempo, la forma della terra è molto cambiata, città gloriose e antiche si trovano tuttora nelle foreste, o sotto acque di laghi o fiumi, altre sepolte sotto terra, le rimanenti non sono che rovine logorate nel tempo.»

Inoch prese la parola e disse: «Solo l'oracolo della sapienza eterna, il quale abita sui monti della nebbia perenne, ci potrà dire dove si trova la città perduta di Socra.»

Riflettendo Larios disse: «Ma l'oracolo è neutrale alle lotte del bene e del male, egli non ci dirà dove si trova la città perduta, egli è eterno, non si cura di uomini o di bestie o qualunque altra creatura del creato, non gli importa del nostro destino o quello della terra, non si interessò allora, e non ci aiuterà adesso.»

Allora Tunos, rivolgendosi a Zirka disse: «Potremo fargli un dono.»

«E quale?» rispose Zirka.

«La gemma dell'arcobaleno, quella che tu hai in custodia» rispose Tunos.

Rispose di impeto Teron: «No! È una reliquia molto preziosa e cara a tutti noi.»

Dopo un attimo di silenzio Zirka rispose con voce grave:

«È necessario, dobbiamo trovare la sfera e ci serve la ruina, sacrificherò ben altro, anche la mia stessa vita, se sarà necessario.»

Teram soggiunse: «Chi la porterà per nostro conto? Non è detto che riusciremo a raggiungere l'oracolo, la strada è piena di insidie, poi le sue porte sono sorvegliate da dei giganti incorruttibili, sono enormi e hanno gli occhi fiammeggianti, spaventerebbero chiunque, le loro voci sono come il tuono, il loro alito freddo come il ghiaccio, chi li affronterà per noi?»

Zirka riflesse un attimo e disse: «Convocheremo i migliori uomini delle nostre terre, sono sicuro che accetteranno di mettersi al nostro servizio, anche se non è una cosa semplice.»