

L'eredità del sovrano

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

Luca Bizzarri

L'EREDITÀ DEL SOVRANO

Romanzo fantasy

BOOK
SPRINT
EDIZIONI

www.booksprintedizioni.it

Copyright © 2016
Luca Bizzarri
Tutti i diritti riservati

*“Gli eroi sono persone comuni
che resistono quando tutti decidono di mollare.”*

Anonimo

Introduzione

Un'antica leggenda, più antica di tante razze conosciute, narrava la storia di un re umano, in lotta ormai da anni per difendere i suoi regni dalle invasioni delle tribù nomadi di orchi, che per natura, cercavano battaglie e conquiste per ampliare i loro territori di caccia e assicurarsi il sostentamento della razza. Arrivato ormai ad un passo dalla resa, il re decise di chiedere un appoggio in battaglia ai grande draghi del nord.

I draghi, per rimanere neutrali, rifiutarono la proposta, ma per non sbilanciare gli equilibri nelle lande che chiamavano casa, concessero all'uomo un medaglione di pietra, con incastonate tre gemme nelle quali erano racchiuse le essenze stesse degli elementi naturali: il fuoco della terra, il vento del cielo e la corrente dell'acqua.

Questo dava al suo possessore il potere di controllarli in maniera assoluta. Da lì a breve tempo, le sorti del regno furono ribaltate, quella che prima sembrava un'inevitabile sconfitta, diventò una sonora vittoria, ma anche quando la battaglia fu vinta ed il tempo della pace poté finalmente ritornare, il re era ormai corrotto nell'animo dal potere che ora possedeva. Il popolo dei grandi draghi decise di intervenire per mettere fine al regno dell'umano, ma sottovalutando il potere che loro stessi avevano donato al re, furono quasi estinti completamente. I tre figli del sovrano, non potendo più rimanere immobili davanti al drastico cambiamento del padre, decisero dopo tante notti insonni che sarebbe stato fermato a tutti i costi. Una notte, dopo aver celebrato l'ennesima dimostrazione di forza del genitore, rimasti soli con lui ed avendolo spogliato del medaglione, spezzati nell'anima, lo uccisero con le loro daghe. Non potendo più pretendere nessuno dei tre la successione al trono, dopo quell'efferato omicidio decisero che mai più nessuno avrebbe controllato un simile potere. Staccarono le gemme dall'amuleto e lo

lasciarono nella sala centrale del palazzo, così che i sovrani successivi avessero sempre avuto davanti agli occhi un monito, su quanto la brama di potere rovini anche il più retto e giusto tra gli uomini. Senza salutarsi, o darsi indicazioni sulle strade che avrebbero percorso, partirono per celare per sempre le gemme al mondo e non si rividero mai più.

Ghill

Quando il sole si affacciava dalle colline a est, tutti i territori circostanti assumevano una luce speciale, che dava tranquillità e regalava veri momenti di pace per l'anima di chi li guardava. Ancora di più, ammaliava chi dall'esterno vedeva lentamente illuminarsi prima le mura, poi le torri della grande città roccaforte di Roccia Grigia. La città appariva già possente ed arcigna, pressoché inconquistabile agli occhi di eventuali predoni, ma chi aveva la fortuna di possedere un lasciapassare per i portoni principali, entrando, si trovava subito ad ammirare una ridente cittadina piena di gente, case, giardini e botteghe di ogni genere, con al centro il palazzo reale. Purtroppo quella mattina non sarebbe stata così. Il sole non era ancora sorto, ma gli occhi del capitano Ghill erano arrossati a causa della lunga notte insonne, nella quale si erano succeduti attacchi uno dietro l'altro.

Lui, come primo uomo della guardia reale, era lì al suo posto, nella sala del trono, con il resto della piccola guarnigione di cavalieri scelti, per essere l'ultima linea di difesa del sovrano.

«State serrati e pronti a tutto!» disse con un comando severo al resto dei suoi uomini più fidati, che in un attimo si strinsero ancora di più gli uni agli altri, con alle spalle il re, la regina ed il piccolo principe aggrappato alle vesti della madre.

«Edgar, sostituiscimi al comando mentre esco a controllare la situazione!» E subito finita quella frase, con la spada salda in pugno, uscì rapidamente dalla porta della sala. Il corridoio stretto e lungo, pieno di stendardi con le effigi dei sovrani passati, rimbombava con una strana eco, per il rumore dei colpi di catapulta, che riuscivano a superare le alte mura e piombavano su case o strade nel paese. L'armatura di un argento scintillante infastidiva il capitano, rallentando i movimenti della sua corsa verso la battaglia che infuriava. Nonostante tutto, poco dopo, ecco raggiunto il portone principale. Lo spettacolo apparve subito impressionante. Numerosi fuochi av-

vampavano su alcune case e per qualche strada, con il vigore di chi non voleva essere domato facilmente, alimentati anche dalla leggera brezza che soffiava da sud. La confusione regnava sovrana, molti civili erano già all'opera per arginare i danni cercando di spegnere gli incendi. Come marinai che cercavano di svuotare dall'acqua una barca bucata, tutti quegli sforzi sembravano vani ed interminabili. Per loro fortuna le catapulte, lente da ricaricare, erano ancora lontane così che la maggior parte di quei colpi incendiari, finivano solamente per infrangersi contro le spesse mura. Nonostante Ghill sapesse che quelle pareti, spesse sei metri e alte quasi quindici, non avrebbero ceduto tanto facilmente, non rallentò neanche per un secondo la sua corsa tra le stradine. La città non gli era mai sembrata così grande e lui doveva affrettarsi a raggiungere almeno una delle torri di osservazione, lungo i camminamenti merlati. A un passo dalla porticina d'ingresso, un soldato lo raggiunse trafelato.

«È guerra, è guerra!» disse, con lo sguardo di chi era spaventato a morte.

Ghill lo spostò con la mano e dopo essersi fermato per un istante, continuò ancora più rapido la corsa su per le scale.

«Dannati orchi!!!» L'esclamazione uscì spontanea, senza pensarci, perché quello che blaterava quel soldato spaventato era terribilmente vicino alla realtà.

Una distesa interminabile di fiaccole si estendeva nella pianura circostante, ed era ancora più impressionante, se si sommavano quelle vicino alle armi da guerra, immaginando che non tutti i guerrieri ne fossero muniti.

«Sergente dia subito l'ordine di suonare il corno, che vengano caricate le balestre giganti e che gli arcieri si preparino a rispondere con tutte le frecce a disposizione!» Per assicurarsi di essere sentito, gridò quelle parole, anche se il sergente era poco distante. La cinta muraria di forma decagonale aveva su ogni torre d'angolo un punto d'osservazione con davanti una catapulta e spazio sufficiente per parecchie munizioni. Protetti dai merli, lungo le mura, vi erano camminamenti abbastanza ampi per lo spostamento agevole degli arcieri. A una decina di metri l'una dall'altra, sempre sulle torri, delle balestre giganti che necessitavano di tre uomini ciascuna, per gestirne sia il movimento che la ricarica, erano pronte a colpire a media distanza. In poco più di un attimo, il baritonale richiamo del corno diede il via ad un repentino tintinnio metallico di denti di

cremagliere, fatte scattare al massimo, per tendere i bracci ed essere pronte a scoccare verso quell'invisibile esercito urlante. Gli orchi dopo centinaia di anni si erano nuovamente raggruppati da piccole a grandi tribù, ed avevano ritrovato quel vigore e quella forza brutta, che da sempre li rendeva tra i più formidabili guerrieri esistenti, vere e proprie furie sul campo di battaglia.

«State pronti, ma non tirate fino al mio segnale» gridò il comandante Brett detto Pugno di Ferro per via della protesi metallica legata al polso sinistro: in gioventù, durante una dura battaglia, un colpo d'ascia gli aveva tranciato di netto la mano che reggeva lo scudo.

Quel soprannome sottolineava perfettamente anche la severità e la tenacia con cui si era guadagnato il comando dell'esercito di Roccia Grigia ed era diventato un esempio per tutti i soldati. Il segnale, però, non partì mai. Gli orchi non avanzarono di un metro, avevano spostato le catapulte avanti nella pianura, in modo da portarle a distanza di tiro utile per danneggiare la città, mentre l'esercito rimaneva in prossimità della boscaglia che si estendeva fitta e rigogliosa ai piedi dei Grandi Colli. I soldati nella fortezza si limitarono dunque a rispondere solamente con qualche colpo di capputta, nel tentativo di infliggere più danni possibili al nemico assediante. Alle prime luci dell'alba, con l'arrivo del giorno, gli attacchi, invece di intensificarsi, calarono di frequenza, sino a smettere completamente. Ora, dopo tanto rumore, il silenzio invadeva tutto il territorio circostante. Degli orchi nessuna traccia. Con il sole che li rendeva un ben più facile bersaglio, si erano ritirati nel bosco, in attesa come un lupo famelico che aspetta la preda.

«Guardate là!» disse uno dei soldati nelle torrette d'avvistamento. «Ci saranno più di un centinaio di fiaccole piantate nel terreno!»

Questo fatto creò grande stupore tra gli uomini, insinuando anche forti preoccupazioni nella mente del capitano Ghill.

«Dunque quanti eravate veramente?» bisbigliò pensieroso, senza che nessuno potesse sentirlo. Tra gli alberi del bosco non sarebbe stato difficile celare un'infinità di guerrieri.

Al contrario, invece, se fosse stato solo uno stratagemma per spaventarli, la situazione sarebbe stata perfino peggiore. Significava che, oltre a essere aumentati per numero e forze, si erano evoluti anche tatticamente e questo li avrebbe resi ancora più temibili e imprevedibili.

Verin

Le grandi città naniche stupivano notoriamente per imponenza e maestosità chiunque avesse la possibilità di visitarle. Solitamente, venivano scavate nella roccia delle montagne dalle quali, per usanza e tradizione, prendevano anche il nome. Si sviluppavano in un'incredibile quantità di stanze, corridoi, scalinate all'interno della montagna stessa e verso il centro della terra. Ampliandosi così verso il basso, oltre a raggiungere livelli di spazio pressoché infiniti, davano anche la possibilità ai loro abitanti di avere continui rifornimenti di minerali e metalli di cui erano insuperabili conoscitori e lavoratori. Nulla al mondo superava infatti armi, scudi o armature, fabbricate dai mastri fabbri nani. In alcuni casi, però, lo scendere sempre più giù, verso le viscere del mondo, comportava anche incappare in gallerie naturali o grotte, dove a volte si annidavano pericoli antichi quanto il mondo, pronti a riaffiorare verso la superficie, implacabili e pericolosi. Quando questo succedeva, squadre di esploratori partivano subito, pronte ad affrontare qualunque insidia e accertarsi di lasciare quei luoghi in sicurezza, prima di permettere al resto della comunità di insediarli.

Verin, detto Doppia Ascia per l'inseparabile coppia di asce gemelle portate in foderi speciali sul retro della schiena, era il più esperto e indomito tra gli esploratori della città di Monte Smeraldo. La corazza, di un bronzo scuro con rune e altre incisioni ornamentali color ottone, era saldamente allacciata al corpo sopra la cotta di maglia brunita. Lo zaino, riempito al massimo con provviste, acqua e coperte pesanti, perché a volte sottoterra nel buio abissale si raggiungevano luoghi freddi come le immense distese di ghiaccio del grande nord, era pronto e in ordine sul letto. A fianco, l'elmo ed il corno da richiamo. Tutti ne avevano uno, per orientarsi od orientare il resto del gruppo nei tunnel, in caso qualcuno si fosse smarrito. Un'ascia più grande da guerra e lo scudo tondo stavano su di un