

LE SENTINELLE DEL PATTO

LORENZO CORTI



PROLOGO

Anno 154 Dopo la Fondazione del Patto

L'aria gelida graffiava la notte e raschiava la pelle della schiena, come un artiglio affilato su un ferro arrugginito. L'inverno infuriava cupo nella bruma silenziosa della Grande Foresta e Linethin sentiva freddo ai piedi, le dita intorpidite e insensibili. Il fiato dell'elfo si addensava nell'aria, scomparendo e comparendo a ogni respiro. La neve ghiacciata ammantava il sottobosco e la nebbia notturna aleggiava informe nell'aria, come uno spettro intrizzato e irrequieto.

Linethin rabbrivì.

Gli echi lontani della battaglia giungevano attutiti attraverso i rami spogli carichi di neve, ma, tra i brontolii dei motori e i tuoni dei cannoni ferrici, l'elfo distinse le urla di dolore dei piloti e dei serventi. L'ultima flotta dei velanti, estremo baluardo del Patto, stava andando incontro al suo destino.

Linethin guardò i suoi quattro compagni.

Ralewiel controllava le cinghie della pelliccia, muovendo le sottili mani con precisione. La donna umana nascondeva le sue capacità dietro un corpo minuto e un viso squadrato, con zigomi pronunciati e un'acne diffusa su tutte le guance. Pensando a lei, e a quante vite le aveva visto spezzare negli ultimi mesi, Linethin rabbrivì di nuovo.

Di fianco alla donna, appoggiato a un tronco ricoperto di muschio imbiancato, Tudish guardava la sua amata come se fosse il tesoro più prezioso del mondo. L'orco scuro era quanto di meglio ci si potesse aspettare da uno della sua razza. Alto e robusto, il suo sguardo era freddo e duro, eredità di anni di stenti e di battaglie clandestine per tener viva la speranza del Patto.

Il Patto.

Ormai siamo rimasti soli.

Penetrando l'oscurità, gli occhi dell'elfo si soffermarono su Geddyn ed Elvodil. L'ogre e l'elfo erano due leggende viventi.

Avevano partecipato alla Guerra dei Continenti ed erano sopravvissuti alla Battaglia delle Dodici Razze, ultimi testimoni

dell'ascesa e del declino del Patto, fieri combattenti per la libertà delle razze. Nonostante gli orrori cui avevano assistito, erano riusciti a conservare la fede nei valori che ora, per l'ultima volta, avrebbero difeso.

Linethin si avvicinò a loro.

Elvodil era ancora prestante, ma i lunghi capelli corvini rilucevano argentei, segno che per l'elfo l'inverno della vita era ormai alle porte.

"Di cosa parlate?" sussurrò Linethin, fissando gli occhi scuri di Elvodil.

"Cinquant'anni fa questo posto era un santuario di preghiera e di rispetto, aperto a tutte le razze. Canti e litanie risuonavano tra gli alberi, leggeri e rasserenanti. È incredibile come i nostri nemici abbiano trasformato la Tomba dei Vetusti in un posto triste e depresso. Anche gli alberi sembrano aver perso la vita. Linethin, dobbiamo fare attenzione perché il male alberga in questa foresta".

Era vero.

Molti alberi erano morti e molti di loro non avrebbero superato l'inverno. Alcune querce giacevano sradicate nella foresta, monito di una potenza malvagia in agguato.

Linethin annuì, il suo corpo percorso da un tremito ghiacciato.

L'ogre Geddyn, alto oltre un metro in più rispetto ai due elfi, chiuse gli occhi impercettibilmente. Geddyn parlava poco, ma ogni singolo gesto era per lui denso di significato.

Sarebbero andati fino in fondo.

Linethin guardò oltre ai rovi dietro cui si erano nascosti.

Un'imponente costruzione in pietra, la cui architettura ricordava le cattedrali delle Tre Città quando ancora il Patto dominava tutto il Primo Continente, si trovava poco distante.

I contorni della Tomba erano sbiaditi, persi nella sottile foschia notturna e, sotto le alte colonne del porticato lungo la facciata principale, alcune guardie battevano nervosamente i piedi sul pavimento di marmo. Un braciere di fronte all'ingresso splendeva una calda luce tremolante, unica fonte di chiarore nel buio quasi totale della notte. Linethin riconobbe le figure tarchiate degli gnomi e quelle muscolose dei sauri.

Sauri Neri.

Gli gnomi imbracciavano lunghi archibugi e indossavano armature di cuoio; i sauri invece erano avvolti in mantelli scuri e tenevano in mano robuste alabarde. Se fossero riusciti a superare il fuoco di sbarramento, i Custodi avrebbero dovuto affrontare i sauri prima di entrare nella Tomba.

Finalmente daremo senso ai sacrifici degli ultimi anni.

L'elfo guardò l'uniforme di Elvodil.

La lancia spezzata sullo scudo era sgualcita e rovinata, retaggio di

decenni al servizio della pace per le razze. Un tempo sarebbe stato un vanto possedere quell'uniforme.

Che tempi gloriosi!

Ora il Patto era un cumulo di macerie e gli ultimi eroici Custodi combattevano nei cieli sopra la Grande Foresta, con l'unico scopo di distrarre il nemico.

Il sacrificio di molti per permettere la missione di pochi.

La loro missione.

Assaltare la Tomba dei Vetusti, con la speranza di cambiare per sempre il destino del mondo.

Linethin si tastò la tasca interna della giubba.

Quanto sangue versato per una pietra così piccola.

Il *Ferrunico* era la fusione di tutti e quattro gli elementi del *meteorferro*, ed era un materiale rarissimo. Erano stati necessari decenni di progressi tecnologici per raggiungere quel risultato straordinario. Così straordinario, forse, che, se usato nel modo corretto, avrebbe permesso di cambiare le sorti della guerra.

Forse addirittura l'intera storia del mondo.

Stringendo la pietra, Linethin ripensò a quanto aveva perso.

Il ricordo di Celeng, l'elfa che, in un altro mondo e in un altro tempo avrebbe potuto sposare e amare per tutta la vita, minacciò di sopraffarlo.

Respinse con forza il sentimento che si faceva strada nel suo petto.

Non c'era più spazio nel suo cuore per altra sofferenza.

Nel bene o nel male, quella notte sarebbe stata l'ultima.

O la prima.

Linethin chiamò i compagni a sé.

“Ral e Tudish, voi ci coprirete con i fucili. Elvodil e Geddyn, noi li assalteremo frontalmente: abbiamo ancora qualche ferrobomba, non esitiamo a usarle. L'obiettivo è raggiungere il chiostro”.

I Custodi annuirono.

Solo Elvodil rispose.

“Linethin, siamo arrivati alla fine. Oggi non ci si può voltare indietro. Nessuno è più importante della causa per cui stiamo combattendo e troppo dipende dalle nostre azioni. Troppe vite sono state spezzate per permetterci di essere qui in questo posto e in questo momento. Ricordalo. Il Patto Custodisce!”.

Le rughe sulla fronte dell'elfo erano profonde, il viso screpolato: sembrava che tutta la fatica di sessant'anni di battaglie fosse affiorata in quell'istante. Gli occhi invece, traevano forza dalla sua stanchezza. Erano gli occhi di chi arriva alla prova più importante della propria vita. Erano gli occhi di chi non avrebbe fallito.

“Il Patto Custodisce” rispose Linethin.

I cannoni ferrici rombavano ancora lontani, meno frequenti:

le flotte aeree avevano cominciato l'abbordaggio. Alcuni fiocchi di neve ripresero a cadere dolci come una benedizione, ignari dello scontro che stava per avvenire.

Linethin guardò per l'ultima volta i suoi amici: erano sporchi, logori e stanchi, ma avevano lottato anni per arrivare a quel momento e niente avrebbe potuto distoglierli da quello che andava fatto.

Non potevano esserci Custodi migliori per tentare quell'impresa.

Era pronto.

“Ral, Tudish, pronti a sparare quando Geddyn vi darà il via. Prima uccidete gli gnomi con gli archibugi, poi vi unite a noi contro i sauri”.

La donna e l'orco imbracciarono i fucili ferrici e puntarono alle guardie. Linethin respirò profondamente.

“Ora!”. Geddyn diede il segnale.

Ral e Tudish premettero il grilletto del fucile.

Si udì un suono metallico e, con un fischio, le pallottole colpirono in testa due gnomi. Uno di loro, centrato in mezzo agli occhi, sparò un colpo in aria prima di afflosciarsi a terra, senza vita.

Linethin, Elvodil e Geddyn superarono i rovi e furono sotto il porticato, mentre altri due gnomi cadevano, colpiti dai proiettili precisi scagliati dai Custodi in copertura. I quattro sauri imbracciarono le alabarde e gli gnomi rimasti si nascosero dietro le colonne, puntando gli archibugi.

Linethin caricò uno dei sauri, roteando due sciabole affilate. Gli occhi grigi da rettile incrociarono i suoi, lanciando una muta sfida mortale.

L'elfo tentò un colpo alto, ma il sauro deviò la lama con la punta dell'alabarda: poi colpì in basso con la sciabola nell'altra mano, ma il suo nemico riuscì a scartare il colpo, inclinando le ginocchia.

Per Isithramir!

Il sauro passò al contrattacco, tentando un affondo di punta verso il petto del Custode. Linethin incrociò le lame e deviò l'alabarda verso l'alto, mentre due colpi di archibugio esplosero con fragore.

Linethin sentì Geddyn urlare, poi lo vide accasciarsi.

La sua divisa era intrisa di sangue e ai suoi piedi giaceva scomposto il corpo di un sauro.

“Per il Patto!”.

Linethin caricò di nuovo il suo nemico, mulinando le lame sempre più velocemente, costringendo il suo avversario sulla difensiva. Il sauro era abile e parava colpo su colpo, indietreggiando fin sotto il porticato.

Il Custode sentì un fischio e un dolore acuto sull'orecchio sinistro. Di fronte a lui, una pallottola colpì il sauro su una spalla.

Muori!

Linethin colpì il suo nemico sul lato dove era stato ferito, disarmandolo. In un attimo, lo infilzò nel ventre, aprendogli un ampio squarcio. Sangue scuro imbrattò il porticato, scivolando verso il manto chiaro della neve di fronte all'ingresso della Tomba.

Lontani erano i tempi in cui il Patto si rifiutava di uccidere i nemici e Linethin provò un senso di soddisfazione nel vedere quel volto contorto e deformato dal dolore della morte.

Poi rabbrivì, stupito dai suoi stessi pensieri.

Il Patto doveva riuscire in quell'impresa, altrimenti il mondo non avrebbe più avuto alcuna speranza.

Linethin si guardò intorno.

Fioccava con maggior intensità e la neve cadeva obliqua, spinta dal vento che ululava tra gli alberi. Ral e Tudish crivellavano di colpi le colonne dietro cui erano nascosti gli ultimi due gnomi, impedendogli di uscire allo scoperto e di prendere la mira. Elvodil combatteva con un sauro, mentre gli altri due giacevano morti di fronte a Geddyn che, in ginocchio, si teneva l'enorme petto. La neve sotto il suo corpo era scarlatta di sangue, cupamente lucida nella penombra.

Linethin era allo scoperto.

Uno gnomo, fuori dalla portata dei fucili dei Custodi in copertura, si accovacciò dietro una colonna e puntò l'archibugio contro di lui, prendendo la mira.

Le sue mani nodose premettero il grilletto.

È finita.

Linethin chiuse gli occhi.

Presto avrebbe raggiunto Celeng.

Il Custode udì il colpo, ma un muro si era posto di fronte a lui.

Geddyn aveva fatto da scudo con il proprio corpo.

L'ogre cadde per terra, sputando sangue.

No!

Linethin si inginocchiò di fronte all'amico morente, mentre lo gnomo ricaricava l'archibugio. Elvodil infilzò il suo avversario e lanciò una piccola sfera tra le due colonne.

"Ferrobomba!" urlò.

Un'esplosione squassò l'aria, e fuoco e schegge volarono in ogni direzione. Il braciere rotolò lontano nella neve, mentre Linethin copriva il viso di Geddyn con il proprio corpo.

Gli gnomi rimasti urlarono, poi tacquero.

La battaglia era vinta.

Piangendo, Linethin teneva le mani sul petto di Geddyn, ma la vita dell'amico scivolava via sotto le sue dita umide e appiccicose: lacrime e sangue imbrattavano la divisa del Patto e il viso pallido di Geddyn era contratto in una smorfia di sofferenza.

Anche Elvodil lo raggiunse.

Geddyn si strappò il ciondolo che portava al collo sotto l'uniforme.

“Tieni” rantolò l'ogre, porgendo a Linethin il suo Rynaic.

“Io crederò” sussurrò con le ultime forze.

Poi, girandosi verso Elvodil, sorrise per l'ultima volta.

L'ogre era morto.

Linethin sentì un altro vuoto dentro di sé.

Stava nevicando forte.

La ferrobomba aveva lasciato disordine e scompiglio attorno e le scintille della brace danzavano nell'aria, mischiandosi ai fiocchi di neve che cadevano.

Questi siamo noi, pensò l'elfo.

Come piccole scintille di un fuoco ormai spento, in mezzo a una bufera di neve.

“Addio”.

Piangendo, Linethin chiuse gli occhi dell'ogre.

Ral e Tudish li avevano raggiunti.

L'orco si inginocchiò, prestando l'ultimo saluto all'ogre.

Ralewiel invece si guardò attorno, caricando il fucile.

La neve stava già ricoprendo il viso di Geddyn.

“Presto, muoviamoci” sussurrò Elvodil, apatico.

Anche l'ultimo Custode del suo nucleo era morto.

D'improvviso, la porta della Tomba si aprì di schianto e una luce soffusa invase il porticato. Come un tamburo stonato, un urlo cupo echeggiò nella notte, attutito dalla tempesta di neve.

Eccoli.

Due pentari uscirono dalla porta della Tomba e i loro passi pesanti rimbombarono sotto il porticato. I giganti erano alti più di quattro metri e avevano braccia larghe quanto un uomo e dita spesse come randelli. I loro volti erano brutti e deformi, con nasi schiacciati e orecchie sproporzionate. Erano vestiti leggeri, senza armature o cotte di maglia: impugnavano mazze chiodate e guanti di ferro grezzo.

Con un urlo possente, i pentari caricarono i Custodi.

Il corpo di Linethin si mosse prima della sua mente, ancora annebbiata e confusa per la morte di Geddyn.

“Puntate agli occhi!” urlò l'elfo, spostandosi di lato, seguito da Elvodil. Dovevano fare da esca, mentre i loro compagni cercavano di colpirli agli occhi. Tudish sparò ma il proiettile finì lontano, sfiorando il viso di uno dei due pentari. Ral invece fu più precisa, riuscendo a colpire di striscio l'occhio dell'altro. Il gigante si portò la mano al viso ma continuò a caricare. Un pentaro inseguì i due elfi, mentre l'altro si gettò sull'orco e sulla donna.

“Ritiriamoci!” ruggì Tudish, ripiegando insieme a Ralewiel verso

il bosco. Con un grido, l'orco scivolò sul terreno innevato e il pentaro fu sopra di lui.

“No!”.

Ralewiel gettò il fucile e attaccò il gigante con una lunga spada a due mani, ponendo il proprio corpo a protezione dell'orco. Il gigante calò la mazza di ferro sulla donna, ma la Custode schivò il colpo e infilzò la spada nel polso del nemico, passandolo da parte a parte.

Il gigante urlò, la sua voce assordante come il rombo di un tuono. Ralewiel tentò di estrarre la lama dal polso del pentaro, senza riuscirci. Con l'altra mano, l'avversario acchiappò la donna, alzandola di fronte a sé.

I due elfi intanto fronteggiavano l'altro pentaro.

“Salta su di lui!” urlò Elvodil, rotolando a terra per schivare la mazza del gigante. Con un crepitio ghiacciato, l'arma scavò un solco profondo nella neve. Approfittando della situazione, Linethin si arrampicò sulla schiena del gigante e gli infilzò un coltello nella scapola, spingendo la lama nella carne fino all'elsa.

In preda a un dolore acuto, il gigante afferrò Linethin e lo gettò contro il muro sotto il porticato.

Poi rivolse la sua attenzione a Elvodil.

Linethin sentì un dolore pulsante alla coscia.

Un taglio profondo attraversava il suo quadricipite e una scheggia di metallo lunga come il suo braccio giaceva insanguinata di fianco a lui.

Elvodil raccolse un'alabarda e affrontò il pentaro.

Veterano di molte battaglie, stava prendendo tempo: non poteva sconfiggerlo da solo. Forse, una volta, quando ancora era giovane e il Patto era amato dalle razze.

Ma non ora.

Linethin glielo lesse negli occhi.

Elvodil avrebbe fatto il possibile per aiutare il giovane elfo a portare a termine la missione. L'elfo saltellava nella neve come un grillo, punzecchiando il gigante con la punta dell'alabarda, evitando i poderosi colpi della mazza.

Se l'avesse preso, non avrebbe avuto scampo.

Nella bufera di neve, Linethin vide Ralewiel.

Il gigante teneva la donna in mano: ella era così minuta che il pentaro riusciva a chiudere le dita attorno al suo corpo. Lei cercava di liberarsi, urlando terrorizzata.

Il pentaro strinse il pugno e, nella confusione della battaglia, Linethin sentì distintamente le ossa del torace della donna scricchiolare e poi rompersi di schianto. L'urlo di Ralewiel divenne un rantolo: con un ghigno, il gigante lanciò il corpo senza vita lontano, dove atterrò scomposto.

Tudish si alzò da terra, urlando.

Il suo era un grido folle e disperato.

Mentre lacrime calde rigavano il suo viso, il Custode orco assaltò il pentaro, roteando un'ascia bipenne.

Anche Elvodil urlò: l'elfo era stato colpito di striscio dalla mazza dell'altro gigante e il sangue usciva a fiotti dalla sua spalla.

Un lampo squarciò la penombra, elettrificando l'aria con riflessi accecanti. Il tuono rimbombò sotto la volta alberata con solo un respiro di ritardo.

Erano nel cuore della bufera.

Elvodil guardò Linethin.

“Vai” sussurrò l'elfo, schivando un'altra volta la mazza.

Linethin corse verso la porta, trascinandosi la gamba ferita e, senza voltarsi, entrò nel tempio. Un piacevole tepore si trovava all'interno della Tomba.

L'illuminazione di alcune luci ferriche era fioca, ma sufficiente per vedere la strada da percorrere. Digrignando i denti per il dolore, il Custode corse lungo la navata, puntando deciso verso la porta in fondo al tempio. I muri erano imbrattati di sporco e polvere e, dove un tempo sorgevano affreschi e dipinti magnifici, ora campeggiavano scritte e sfregi.

I rumori della battaglia erano svaniti.

Raggiunta la porta che dava sul chiostro, Linethin si voltò. Uno dei giganti stava rientrando nel tempio, urlando bestemmie e impropri nella sua rozza lingua.

Non era tempo per le lacrime.

Doveva portare a termine la missione.

Entrò nel chiostro.

All'interno del giardino i fiocchi scendevano delicatamente, come se la furia degli elementi non volesse disturbare il luogo del riposo di coloro che per secoli avevano difeso le razze. Un cubo metallico, lungo poco più di due metri per lato e imbiancato dalla neve, occupava il centro del chiostro.

La gamba destra pulsava e una scia di sangue scuro faceva da contorno alle sue impronte sulla neve.

L'elfo sentiva i passi del gigante nel tempio.

Doveva fare presto.

Si diresse verso il cubo e aprì la porta metallica.

Una grossa poltrona di ferro occupava quasi interamente lo spazio angusto e opprimente.

Si sedette ed estrasse il *Ferrunico* dall'interno della giubba: le sue mani toccarono qualcosa. Sentì tra le dita la superficie levigata del Rynaic di Geddyn, appiccicosa e imbrattata di sangue.

L'elfo lo strinse forte.

Lo farò, amico.

Linethin sentì il sapore salato delle lacrime sulle labbra.

Lo farò per tutti voi.

Girò una piccola rotella che si trovava sul bracciolo, fino a raggiungere il numero sessantuno: poi inserì il Ferrunico in una fessura posta di fianco a un interruttore, sull'altro lato della poltrona.

Sessantuno anni.

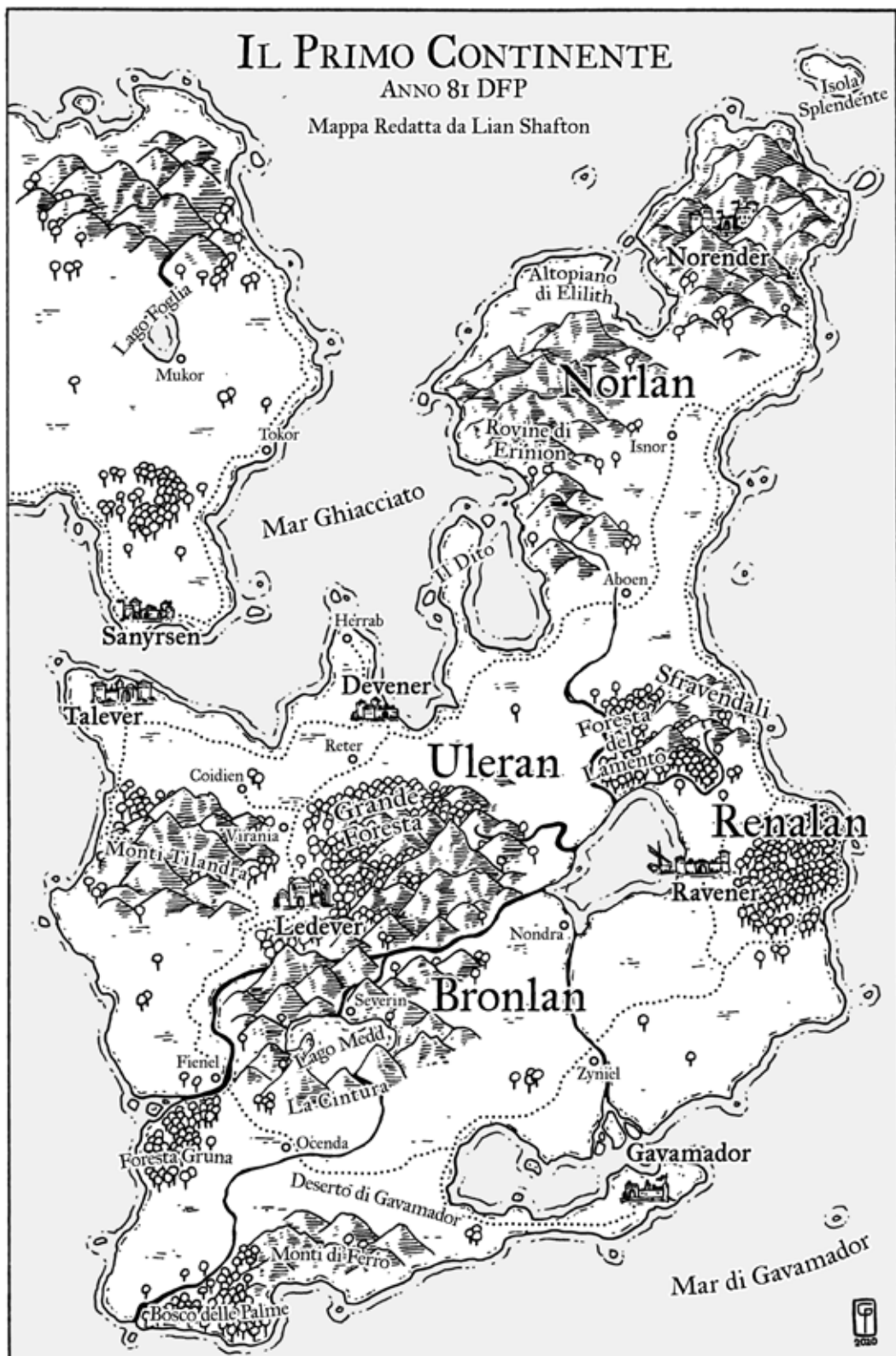
Determinato, lo premette con forza.

Il mondo attorno all'elfo vorticò e Linethin fu immerso nella luce.

IL PRIMO CONTINENTE

ANNO 81 DFP

Mappa Redatta da Lian Shafton



1

Anno 93 DFP

Un tiepido vento primaverile alitava tra le colonne di marmo del giardino del Sole. Il freddo inverno sembrava ormai un ricordo lontano, come un oggetto prezioso chiuso a chiave in un cassetto. Colori vivaci tingevano i germogli degli alberi spogli, mentre uccelli e scoiattoli ripopolavano con suoni allegri l'intera Accademia.

La primavera era in arrivo.

Seduto sotto il porticato, Aeran fissava le immagini di bronzo scolpite sulla porta chiusa di fronte a sé, come se da essa dipendesse il suo destino. La lancia spezzata su scudo, simbolo del Patto, garriva al vento incisa su ogni vessillo e, nell'intreccio degli intarsi, cavalieri su fieri animali davano origine a una battaglia superba.

La battaglia della Grande Decisione.

L'uomo provò a ricordare le fitte pagine di storia che aveva studiato. I Custodi fondatori, le Guerre d'Ira, gli Anni della Civilizzazione.

Dopo poco, ci rinunciò.

Era troppo teso per concentrarsi.

Di poco oltre i venti anni, i capelli scuri tagliati corti come era usuale per un uomo dell'Uleran, Aeran Sible aveva un aspetto cavalleresco. Occhi limpidi, linee del viso scolpite, barba rada e corporatura muscolosa, eredità del costante e duro allenamento degli ultimi anni. L'uomo girava e rigirava tra le dita una *ferrina*, moneta in uso in tutto il Continente: con impazienza, batteva ritmicamente il piede sul marmo bianco del porticato.

“Sei ancora una Sentinella, Aeran, e non è oggi il giorno in cui diventerai Custode!” scherzò Elvodil, tagliente.

Aeran lo squadrò e l'elfo gli sorrise di rimando, sornione.

Di bell'aspetto, con lunghi capelli corvini e un viso dai lineamenti delicati, Elvodil era una persona solare e, sebbene fosse orfano quasi dalla nascita e avesse alle spalle un passato difficile,

era sempre sfrontato e pronto allo scherzo. Le iridi scure assomigliavano a un pozzo senza fondo, oscurità in cui nemmeno la luce del sole di mezzogiorno riesce a fare breccia. La sua voce era dolce come il miele o affilata come una lama, in grado di mutare repentinamente quando la situazione lo richiedeva. Elvodil amava questa sua qualità e ne faceva ampio uso con le donne: spesso, la sua abilità oratoria era in grado di procurargli con estrema facilità quello per cui molti penavano. I difficili anni in orfanotrofio gli avevano insegnato a cavarsela in ogni modo, seguendo o più spesso infrangendo le regole.

Aeran decise di non rispondere, ignorandolo.

Vuole sempre scherzare.

Dimostra tre anni, non venti.

“Ma non essere nemmeno il giorno di licenza per le tue uscite notturne, Elvodil”.

Geddyn, il gigantesco ogre seduto di fronte a loro, parlava male il linguaggio comune ma raramente si lasciava scappare l'occasione di rispondere all'elfo Elvodil.

Aeran si voltò verso di lui.

I folti baffi e la testa rasata erano il tratto distintivo del suo clan, e l'immensa statura, quasi tre metri, era il tratto distintivo della sua razza. Gli ogre erano piccoli giganti, con muscoli enormi e mani grandi quanto la testa di un uomo. Il viso di Geddyn, con le guance piene e le sopracciglia folte, ispirava pace e tranquillità come l'ombra di un albero secolare che difende dalla calura estiva.

Aeran sorrise, sciogliendo un poco i nodi del suo viso teso.

Sarcastico, Elvodil si rivolse al nano seduto di fianco a Geddyn.

“Non dici nulla?”.

Il nano abbozzò un sorriso, ma continuò a fumare una lunga pipa con noncuranza, assaporando il gusto del tabacco. Con i suoi trentacinque anni, Glunar Tagliargento era il più vecchio del gruppo. La barba rossiccia e le lunghe trecce che sfioravano terra erano da sempre motivo di presa in giro da parte di Elvodil.

“Preferirei che arrivasse Vagor” bofonchiò infine il nano, ignorando la domanda dell'elfo. Glunar sputava sempre le parole, imprimendo in esse rancore e rabbia. Aeran conosceva il nano da tre anni, ma non era mai riuscito a capire il motivo del suo perenne astio nei confronti della vita. Come una torre arcigna e solitaria, Glunar teneva per sé i propri pensieri più intimi, senza però mai perdere occasione di abbaiare come un cane geloso del suo osso.

“Non vorrei ricevere una punizione per colpa dell'orco”.

“Arriverà, fidati” rispose Aeran, riprendendo a fissare il portone.

Il canto acuto di un pettirosso echeggiò nel giardino delle Lune, mentre i raggi del sole creavano giochi di luci e ombre tra le colonne

del porticato. Aeran iniziò a battere entrambi i piedi, snervato dall'attesa. Dopo un tempo che parve infinito, un elfo attraversò il giardino, diretto verso di loro. Indossava l'uniforme tipica delle Sentinelle: un mantello grigio copriva una giubba di cuoio verde, indossata sopra una camicia bianca e dei pantaloni scuri. In vita portava una sottile fuscianca color panna, simbolo del suo rango all'interno dell'Accademia.

"Buongiorno, Gendel" disse Geddyn al nuovo arrivato.

"Il coraggioso nucleo Glamyr" li schernì l'elfo, il cui viso, allungato e stretto, ricordava quello di un rettile.

Canzonandoli con tono arrogante, continuò.

"Aeran il coraggioso buonista, il nano rosso di rabbia, l'elfo rubacuori e Geddyn il giocherellone. Ma l'orco cattivo dov'è?"

"Taci Gendel, o devo ricordarti chi ha vinto l'ultima partita di *ibaun*?" rispose Elvodil, seccato.

Prima che Gendel potesse rispondere, Vagor arrivò di corsa dal giardino del Sole e i suoi passi pesanti rimbombarono sotto il porticato. Alto poco più di due metri, l'orco scuro aveva la forza di una quercia centenaria. Sulla fronte, sopra le iridi rosse, un tatuaggio a forma di mezzaluna metteva in evidenza i lineamenti duri del viso. Spigoloso come il guscio di un'ostrica, l'aspetto di Vagor celava un cuore mite e generoso, limpido come una perla brillante. Vagor salutò i compagni con un cenno e s'inclinò, scusandosi per il ritardo.

"Ecco l'orco cattivo! Come sta la locandiera?" chiese Gendel, sfrontato. Elvodil scattò in piedi, offeso, ma Geddyn lo trattenne, prendendolo per le spalle.

"Nervi tesi, Elvodil?" ghignò Gendel.

Imprecando, l'elfo cercò di svincolarsi dalla presa dell'ogre: Elvodil ribolliva di rabbia ogni volta che veniva nominata la locandiera.

Glunar sorrise sornione, continuando impassibile a fumare la pipa.

Un cigolio metallico attirò l'attenzione di Aeran e il volto rugoso di un uomo, incorniciato da una barba bianca, spuntò dal portone di bronzo.

"Cosa succede?"

La voce profonda del vecchio silenziò ogni altro rumore.

"Chiacchieravo con il nucleo Glamyr, Maestro Dalin" cinguettò Gendel, innocente.

Elvodil lo fulminò con lo sguardo.

"Bene" rispose il vecchio, gli occhi che passavano da un volto all'altro fino a soffermarsi su Aeran.

"Sible, raduna il nucleo Glamyr e seguimi".

Finalmente.

Aeran seguì il Maestro Dalin all'interno dell'Accademia.

Euforica e impaziente, la Sentinella prestò attenzione ai rumori che rimbombavano nel corridoio. Vagor camminava in maniera decisa e rumorosa, ma il suo portamento era fiero e regale. Elvodil sembrava pattinare, scivolando silenziosamente e trascinando i piedi. La camminata di Glunar rispecchiava il suo carattere: picchiava i piedi per terra, come se volesse fare del male al terreno. Geddyn, che percorreva lunghi passi a causa della mole imponente, si poggiava con umiltà sul pavimento, accarezzandolo nonostante il peso.

Aeran sorrise.

L'uomo non stava più nella pelle.

Dopo tre anni di duro addestramento e di sacrifici, nuove porte si sarebbero aperte nella sua vita. Il suo sogno, il sogno di diventare Custode, sarebbe diventato realtà.

Con solennità, rivolse un pensiero al fratello perduto.

Vywan, fratello mio, questo è per te.

La strada era ancora lunga, ma il pensiero di spezzare la monotona vita degli ultimi anni era elettrizzante. I cinque del nucleo Glamyr entrarono in una delle aule dell'Accademia. Dietro a una cattedra si trovava un nano magro e pallido, che indossava una lunga veste chiara.

Il Maestro Gonar.

Il nano si alzò, mostrando una folta barba nera fino alla vita.

“Nucleo Glamyr” esordì Gonar.

Aeran sentì il cuore battergli nel petto.

Li squadrò a uno a uno, lentamente, interrogandoli con gli occhi.

“Siete pronti per la vostra prima missione?” continuò il nano, sciogliendosi in un sorriso.

Isola Splendente



2

Quattro giorni dopo la partenza dall'Accademia, Vagor e Aeran raggiunsero le mura della cittadina di Devener. Il viaggio era stato veloce e piacevole, tra fiori cangianti e canti di colibrì. La primavera aveva invaso delicatamente le Pianure del Centro, con profumi dolciastri e nottate fresche.

Vagor mirò la Torre della Gilda degli Ingegneri. Alta almeno trenta metri, svettava solitaria nel panorama pianeggiante. I migliori costruttori di ogni razza avevano partecipato al progetto, eredità comune dei Concili delle Razze e simbolo di ricongiungimento dopo secoli di guerra. I primi rudimentali velianti avevano visto la luce tra le mura della torre, insieme ai progressi tecnologici in campi come l'agricoltura e l'edilizia.

“Mi dispiace non avere tempo di entrare in città” disse Aeran, spronando il suo cavallo ad aumentare l'andatura.

“Spero di visitare Devener, un giorno. Vorrei assistere alla costruzione dei velianti nella Torre della Gilda” continuò la Sentinella.

Vagor non rispose, ma starnutì con violenza, sentendo nelle narici il sapore del sale. Il Mar Ghiacciato non era lontano e la Via Nord l'avrebbe costeggiato per diversi chilometri.

“Ti ricordi la prova di volo?” gridò Aeran.

Percorso da un brivido, l'orco tornò con la mente a qualche mese prima, al giorno della Festa di Mezz'autunno. Era quasi morto di spavento, mentre per Aeran ed Elvodil era stato un momento unico. Una coperta di foglie cadute indorava il giardino delle Lune quando alle Sentinelle era stata concessa una prova sui velianti biposto di classe Colomba, insieme a un ingegnere della Gilda: c'era molto vento e nuvole grvide di pioggia incupivano il cielo autunnale. Per il tempo di un respiro, Vagor sembrò rivivere la sensazione di disagio e paura.

Superbo Kolg!

“Sento ancora i brividi alla schiena!” sussurrò l'orco, rivolto più a se stesso che all'amico. Vagor era terrorizzato dal volo fin da

quando ne aveva memoria. Durante l'infanzia, sognava spesso di scappare lungo una scala ripida, inseguito da ombre malvagie, fino a raggiungere la sommità di una torre: all'esterno, acqua e grandine lo schiaffeggiavano con violenza e la furia degli elementi era tale che l'orco non riusciva a stare in piedi e si aggrappava a un grande anello ancorato sul pavimento. Combatteva con tutte le forze contro la pioggia torrenziale che lo spingeva nel vuoto, per un tempo che sembrava durare ore. Inesorabilmente, contro la sua volontà, Vagor perdeva la presa sull'anello e cadeva dalla torre: all'inizio l'orco aveva la sensazione di volare. Più prendeva confidenza con il volo, e più cresceva in lui il terrore di schiantarsi al suolo.

Poi si svegliava, terrorizzato e madido di sudore.

Aveva partecipato titubante alla prova di volo in Accademia, ma era stata un'esperienza terribile. Stoicamente, con la resistenza tipica della sua razza, aveva affrontato la paura senza scomporsi, baciando il suolo non appena era riatterrato. Era la prima volta che aveva provato l'ebbrezza del volo e, grazie a Kolg, era stata anche l'ultima. Fino al suo ingresso in Accademia, la vita di Vagor era stata tranquilla, vissuta con i genitori nella città di Talever.

I miei genitori.

Il vento sferzava il suo viso e il cavallo galoppava veloce verso nord, seguendo quello di Aeran.

I miei genitori adottivi.

Vagor non aveva ricordi della sua infanzia. Fino dall'adolescenza, aveva sempre creduto di essere nato a Talever: con la pubertà, il suo corpo era però diventato scuro e possente, diverso da quello più chiaro dei suoi genitori e dei suoi amici. Era un vero *orco scuro*, non un *pellechiara* come gli orchi emigrati in tempi remoti dal Grande al Primo Continente. Commossi, i suoi genitori gli avevano raccontato di come, durante una fresca serata di primavera, un orco dal viso sfigurato da un'orribile cicatrice lo avesse affidato loro.

Non aveva ancora tre anni.

Il suo nome è Vagor – aveva detto – e per conoscere il suo passato dovrà diventare Custode del Patto. Aveva dato loro una notevole somma di denaro, utilizzata per pagargli gli studi, e una lettera in cui erano scritte poche parole nella lingua degli orchi del Grande Continente. Gli avevano raccomandato di non farne parola con nessuno, perché rappresentava la sua eredità, l'unico legame con il suo passato: da allora Vagor la portava sempre con sé. Obbedendo ai suoi genitori, l'aveva tenuta nascosta durante i primi mesi dell'Accademia: poi si era confidato con Aeran e gli altri del suo nucleo. In fondo, erano diventati anche loro parte della sua famiglia.

“Dobbiamo fermarci per la notte e preparare la tenda” gridò Aeran, riportando l'orco alla realtà.

Nei giorni seguenti, le Sentinelle percorsero la Via Nord, fino a raggiungere le correnti impetuose del fiume Gemma. Le giornate si stavano allungando, ma la primavera sembrava essersi fermata a Devener. I segni dell'inverno erano ancora visibili lungo la strada. Gelate mattutine davano inizio a giornate ventose e sempre più fredde mentre procedevano verso nord. Incontrarono pochi viaggiatori lungo la Via, nonostante essa fosse l'arteria principale che attraversava le zone scarne e desolate tra il Norlan e l'Uleran.

La mattina dell'ottavo giorno di viaggio, Aeran e Vagor uscirono dalla tenda trovandosi di fronte a un sottile strato candido di neve fresca. Scambiandosi poche parole, ripresero la cavalcata in silenzio, intirizziti dal vento che ululava senza sosta. La strada percorreva una zona pianeggiante, e la brulla campagna circostante era costellata di piccoli arbusti spazzati dalla furia delle raffiche. La monotonia del paesaggio era interrotta solo da bianche chiazze di neve sparse qua e là. Lentamente, i Colli Piatti comparvero a occidente, illuminati a macchie da un pallido sole. Aeran tirò le briglie del cavallo, ammirando per la prima volta quell'insolito spettacolo naturale.

Prima di partire per il viaggio, la Sentinella si era informata a lungo sui luoghi che avrebbero incontrato. Larga e imponente, la catena montuosa dei Colli Piatti era formata da altipiani rocciosi pianeggianti e squadrati. Sembrava che un dio, per suo personale vezzo, si fosse divertito a tagliarne le cime.

Le leggende degli uomini delle pianure dell'Uleran raccontavano della fuga del dio Lothen durante la battaglia della Genesi del Meteorferro. Il dio, ferito dai Draghi Vetusti morenti, era scappato travolgendo le montagne e tranciandone le cime. Di certo, anche per chi non credeva in una qualche forma di divinità, i Colli Piatti erano motivo di stupore e studio.

Aeran era elettrizzato.

Il suo nucleo era stato finalmente mandato in missione: era il primo passo per terminare il noviziato e raggiungere la nomina a Custode.

I padri fondatori del Patto avevano reputato, dopo secoli di guerre e conflitti, che il modo migliore di addestrare Custodi della pace fosse quello di fondare un'Accademia dove la debole alleanza tra le cinque razze più popolose di Alerin potesse essere forgiata su valori come l'amicizia, il rispetto e il desiderio di pace.

Le Sentinelle, che dovevano superare un noviziato di almeno tre anni, venivano divise dai propri simili e imparavano a convivere tra loro: all'interno del *nucleo*, gruppetto formato da un uomo, un elfo, un nano, un orco e un ogre, ciascuno era responsabile delle azioni degli altri. Si diventava Custodi insieme oppure si era espulsi.

Non c'erano vie di mezzo. Come Custodi, entravano di fatto nel Patto, acquisendo i diritti di voto all'interno della Custodia.

Per cinque freddi giorni cavalcarono sotto lo sguardo vigile dei Colli Piatti, parlando poco e dormendo male, esposti alle intemperie e a repentini cambi di clima. Nell'Uleran, la Via Nord era attrezzata e ospitale, con bivacchi e capanne lungo la strada. Nel cuore del Norlan invece, i bivacchi erano scomparsi, sostituiti da sporadiche piazzole circondate da alberi spogli. Vaste torbiere e paludi intervallavano foreste di abeti amaranto dai riflessi cangianti, unica punta di colore nel panorama spoglio. Branchi di cervi dalle corna ricurve attraversavano la Via e più di una volta le Sentinelle aspettarono in silenzio il loro passaggio.

Finalmente, il pomeriggio del tredicesimo giorno dalla partenza da Ledever, i Colli Piatti scomparvero dalla loro vista, fondendosi con la linea dell'orizzonte. Il cielo era ancora grigio e il sole non si vedeva ormai da diversi giorni, troppo impegnato a illuminare il sud del mondo per curarsi della desolazione di quella terra spoglia.

Cavalcarono fino al tramonto e poi si accamparono per la notte.

Non fu una notte di riposo.

Il vento ululava forte fuori dalla tenda e il loro sonno fu turbato dagli spifferi di aria gelida che, come lame ghiacciate, penetravano i loro mantelli. Consumarono una veloce colazione alle prime luci dell'alba, e ripresero subito la cavalcata. A metà mattina, giunsero sul punto più alto di una dolce collina innevata.

In lontananza, i monti Norendal apparvero all'orizzonte.

Aeran esultò.

Alle pendici della collina, visibile per i fili di fumo che s'innalzavano dai camini delle case, si trovava una cittadina.

“Quella è Isnor! Siamo ormai nel cuore del Norlan e ci aspetta ora l'ultima parte del viaggio” disse Vagor, soddisfatto.

Aeran mirò la cittadina: alcune migliaia di edifici, con pareti di pietra e spioventi tetti in legno, crescevano ordinati attorno alle cinque vie principali che, come punte di una stella, partivano dalla Piazza della Fontana. Era un tratto urbano distintivo di tutte le cittadine elfiche. Nessun vessillo sventolava sulle torri e sui campanili: da quanto Aeran ne sapeva, gli Isnoriani erano gente dura e scorbutica, che si era adattata a un clima rigido e a una terra inospitale. Discesero senza fretta la collina, sentendo in loro crescere il buonumore: un letto comodo e un pasto caldo li stavano aspettando. Il sole, che finalmente era tornato a fare loro compagnia, era ancora alto, ma non sarebbero ripartiti per Norender prima della mattina successiva.

Il panorama che li aveva accompagnati nei giorni precedenti stava cambiando. Praterie sempre più ampie coprivano l'orizzonte,

mentre arbusti nani e betulle spoglie si intrecciavano con conifere verdeggianti. La strada seguiva un percorso tortuoso tra le colline, stendendosi come un serpente stiracchiato tra muschi e salici imbiancati. Quel giorno non sarebbe caduta la neve, ma ogni cosa nell'aria parlava di un'opprimente attesa. La primavera sarebbe arrivata, ma al nord era il ghiaccio dell'inverno a dominare la terra.

"I bambini di Isnor non avranno mai visto un orco scuro come te" disse Aeran, ridendo.

"Lo so. Raccontami qualcosa sugli elfi del Norlan".

"È un millennio di storia!".

"Provaci" lo sfidò Vagor.

Aeran rise, poi iniziò a raccontare.

"Da pochi decenni gli elfi si sono di nuovo interessati alle vicende del Primo Continente. Secoli fa, essi furono nostri alleati durante la Battaglia della Genesi del Meteorferro e durante i duri anni delle Guerre dei Gruni. Poi s'inimicarono la città di Devener e, al culmine della Guerra dei Fiumi, il loro regno fu distrutto ed essi si ritirarono ancora più a nord. La capitale si chiamava Città dei Gioielli, poiché la maestria degli artigiani elfici era tale che pietre preziose e diamanti abbellivano ogni costruzione. Messa a ferro e fuoco, la città fu distrutta e saccheggiata ma si narra che, ancora oggi, le rovine della città di Erinion, questo è l'antico nome, brillino come diamanti al chiaro delle due lune".

"Tutti conoscono la storia di Erinion, la Città dei Gioielli" rispose stizzito Vagor, incitando il cavallo a proseguire.

Aeran continuò, ignorando l'interruzione.

"Essi sono rimasti celati per tutte le Guerre d'Ira, dilaniati al loro interno da una terribile guerra fratricida. Di recente, i loro sovrani si sono dimostrati disponibili a collaborare con il Patto, e molti elfi hanno ripreso a percorrere le strade che portano a sud. Tuttavia, molti di loro sono rimasti ostili nei confronti delle altre razze, timorosi di un passato sanguinoso che nessuno riesce davvero a dimenticare. Per questo motivo, lascia che sia io a parlare" concluse l'uomo.

Avevano ormai raggiunto l'ingresso della cittadina.

"D'accordo" rispose malizioso Vagor.

Basse mura di pietra bianca circondavano la città: non sarebbero servite contro un assalto di un esercito, ma erano in grado di contenere le fredde dita del vento, signore incontrastato di quella terra. Due elfi si fecero loro incontro, uscendo dal portone aperto.

"Salve, Custodi del Patto!" esordì l'elfo più alto.

Il timido sole illuminava occhi svegli e vivaci e, nonostante la voce dura e l'accento marcato, l'elfo li accolse con gentilezza.

"Il mio nome è Telebrilas, e lui è mio fratello Fiolas, e vi diamo il benvenuto. Siamo i figli del sindaco di Isnor, Belynd figlio di Faldor

della Casata di Galuviel, che forse voi conoscete, poiché in passato ha servito la Custodia”.

Aeran conosceva Belynd di fama, perché era stato un Custode che, alcuni anni prima del suo ingresso in Accademia, aveva lasciato la Custodia per darsi a vita privata. Voci di insubordinazione e di ribellione circondavano il suo nome, e la parola *Belynd* era spesso sussurrata con timore nei corridoi dell'Accademia.

“Salve a voi, Telebrilas e Fiolas, siamo Aeran Sible e Vagor Piediduri, Sentinelle del Patto in missione per conto del Maestro Gonar, e siamo diretti a Norender. Chiediamo ospitalità per questa notte e indicazioni sulla strada da percorrere” rispose Aeran, formale.

“Certamente! Ma dipende dalle ferrine che avete in tasca!” urlò un altro elfo, alto e ben piantato, che si fece loro incontro uscendo dal portone. A eccezione della cintura di pelle, cesellata di strani disegni d'oro, l'elfo era vestito come Telebrilas e Fiolas: caldi vestiti di pelle e alti stivali, ideali per sopportare il freddo del Norlan. I suoi occhi catalizzarono gli sguardi delle Sentinelle: stanchi e disillusi, evocavano un passato remoto, ma in qualche modo affascinante.

Un passato che non sarebbe ritornato.

Tra i capelli argentati che arrivavano alle spalle, brillava ancora qualche riflesso biondo. Come tutti gli elfi, non aveva barba.

“Dipende da quante ferrine avete in tasca” ribadì l'elfo, ruvido.

La sua mascella era serrata, come se si stesse in qualche modo trattenendo. Il vento ululò attraverso il portone della cittadina, mentre le nuvole tornarono a coprire il sole, ingrigendo i contorni delle case. Lo sprazzo di primavera che li aveva accolti quella mattina batteva già in ritirata. Aeran stava per rispondere, ma l'elfo lo anticipò, affabile.

“Sto scherzando! Anch'io devo andare a Norender domani e vi accompagnerò. Il mio nome è Belynd! Il Patto Custodisce e Consiglia!”.

Poi li abbracciò alla maniera dei Custodi, portandosi la mano destra sul cuore e cingendo le spalle delle Sentinelle con la sinistra.

“Il Patto Custodisce e Consiglia” balbettò Aeran, confuso.

Belynd.

FRAMMENTI

Dai robusti nani ai graziosi elfi, dai mostruosi gnomi agli incredibili centauri, le razze che popolano i continenti di Alerin differiscono tra loro e presentano caratteristiche peculiari e uniche. Nell'anno 79 DFP, le razze ufficialmente esistenti e riconosciute dal Patto sono dieci. In questa sede non si esclude l'esistenza di altre razze: lo scopo di questo breve trattato è unicamente quello di delineare gli usi e i costumi delle razze più popolose di Alerin.

DEGLI UOMINI

Gli uomini sono una delle razze più evolute di Alerin: di media corporatura, di media altezza, ma di straordinaria intelligenza. Non eccellono in nessuna delle arti, ma possiedono grande versatilità nell'imparare e una notevole capacità di adattamento. Popolano principalmente le città del Primo Continente. Per informazioni sui grandi condottieri degli Uomini, è disponibile per trenta ferrine il libro "Uomini: eroi e grandi condottieri", a cura dello stesso autore di questo trattato.

DEGLI OGRE

Un gigante muscoloso alto tre metri? Sì, quello è un ogre. Sono una razza pacifica, dedita alla vita tranquilla. Raramente sono scesi in guerra nel corso della storia, ma, quando questo è accaduto, sono stati tra le razze più violente e bellicose. Vivono principalmente nella città di Lenyc, ma sono una delle cinque razze fondatrici del Patto. Un bellissimo testo a riguardo è "Ogre: di tutto e di più", indispensabile guida per chi viaggia verso il Piccolo Continente.

DEI NANI

I nani sono la razza più cocciuta e più determinata di Alerin. Rancorosi e irascibili, sono eccezionalmente resistenti ai lavori faticosi.

Vivono nei domini dell'Impero d'Occidente e popolano le città del Primo Continente, in quanto ottimi artigiani e commercianti. Per altre informazioni su questa razza, è disponibile per venticinque ferrine il libro: "È più dura la testa di un nano o la pietra?".

DEGLI ORCHI

La fiera razza degli orchi, immediatamente riconoscibile per il colore olivastro della pelle, non differisce molto da quella degli uomini: fisicamente più forti e prestanti, i loro volti hanno lineamenti sgradevoli e duri, ma, nella storia del Primo Continente, essi hanno spesso vissuto a fianco degli uomini, condividendo usi e costumi. Due sono le principali etnie di questa razza: i pellechiara, abitanti del Primo Continente, e i robusti pellescura, che invece popolano il Grande Continente. Fin dalla sua fondazione, gli orchi sono tra le razze più attive a custodire il Patto e a mantenere la pace.

DEI CENTAURI

Mistero e magia hanno avvolto per secoli queste figure mitologiche: essi sono una razza nobile, che risiede in piccoli villaggi nelle profonde oscurità delle foreste di tutti i continenti. Eccellenti guerrieri, vivono in clan: i migliori tra loro servono la Custodia come Guardia d'onore. Se dovesse capitarvi di entrare in una foresta, consiglio il famoso volumetto: "Mai dare del cavallo a un centauro: 100 e 1 suggerimenti per viaggiare sicuri" (venti ferrine la versione base, quaranta ferrine quella illustrata).

DEGLI ELFI

Gli elfi sono la razza più longeva di Alerin e, spesso, possono superare il secolo di vita: essi invecchiano molto lentamente, ma, una volta raggiunta la vecchiaia, il loro declino è immediato. L'aspetto di un elfo potrebbe non mutare per decenni, ma invecchiare di colpo in pochi mesi. Volontariamente isolati nella città di Norender, solo in tempi recenti hanno riallacciato rapporti diplomatici e commerciali con le Tre Città e il sud del Primo Continente. Simili agli uomini nell'aspetto, gli elfi sono schivi e permalosi, gelosi della loro storia e delle loro usanze.

DEI GOBLIN

I goblin sono stati per secoli la piaga delle razze. Di statura simile ai nani, ma di costituzione più gracile, hanno volti orribili e sguardi malvagi, e il colore della loro pelle ricorda lontanamente la razza degli orchi. Essi sono astuti e infidi e odiano tutte le altre razze: si veda il paragrafo relativo agli Gnomi per ulteriori informazioni.

DEGLI GNOMI

Alcuni storici non distinguono tra Goblin e Gnomi: vengono semplicemente chiamati Gruni. Dopo attente analisi e approfondite ricerche, mi sento di affermare che esista una fondamentale differenza tra queste due razze, e non risiede solo nell'aspetto fisico. Se da un lato i goblin sono infidi e sleali, dall'altro gli gnomi sono molto infidi ed estremamente sleali. Essi sono più tarchiati, più robusti e adatti ai lavori più pesanti: il colore della loro pelle è giallastro. Vivono in tribù come i goblin e sono comuni gli incroci tra queste razze. Dopo la Battaglia di Ravener, che sancì la sconfitta delle tribù bellicose dei gruni e la vittoria del Patto, Goblin e Gnomi hanno iniziato a emigrare in piccole comunità nelle città degli uomini. Nonostante il difficile inizio della convivenza, i rapporti tra i gruni e le altre razze sono notevolmente migliorati negli ultimi decenni, anche grazie alle campagne di sensibilizzazione del Patto.

DEI SAURI

Poco si conosce di questa razza esotica che vive nelle profonde foreste dell'isola di Naquonald. Grandi come orchi, con poderosi artigli sulle dita e denti aguzzi che spuntano dalla bocca affusolata, la loro pelle a scaglie è resistente come acciaio. I marinai della Libera Flotta Mercantile sostengono che le placche dorsali dei sauri cambino colore in base alla sensazione che essi provano. Non solo: sembra che, se non esposta alla luce solare, la pelle dei sauri diventi più scura e il loro carattere più irascibile e violento. Un posto in cui è probabile ammirare qualche esemplare di questa razza è la città di Gavamador, l'unico porto del Primo Continente da cui è possibile salpare per raggiungere Naquonald. (Si veda il fascicoletto tascabile: "I sauri: sangue freddo e artigli", disponibile in tutti i mercati delle Tre Città a soli dieci ferrine).

DEI TROLL

Se poco si conosce dei sauri, ancor meno si conosce dei Troll e pochi studiosi hanno avuto modo di vederne qualcuno. Pare che solo gli avventurieri più impavidi che si sono spinti nel cuore di Naquonald abbiano avuto questa fortuna. Alti come ogre e robusti come orchi, si dice che questi giganti azzurri, questo è il colore della loro pelle, siano dotati di una forza sovrumana. Tuttavia, essi non sono ancora annoverati in modo ufficiale tra le razze presenti su Alerin.

Tratto da “Enciclopedia di Alerin”,
Di Lian Shafon