

9 - *Incubi e scavi*

Quella notte l'incubo tornò da lei.

C'era un sogno che allietava quasi ogni momento che Elanna dedicava al sonno. Nel sogno, il corpo della sua nemica, la donna con la foglia sul petto, giaceva sul suo altare, nella Camera del Sangue, con i capelli sparsi sulla superficie del liquido ribollente del calderone, la gola esposta alla sua lama. Ogni volta, nel sogno, Elanna recideva la gola della sua nemica con studiata lentezza, usando la sua arte per infliggere il maggior dolore possibile ed usando i suoi poteri per amplificarlo e insieme per impedire alla donna di perdere conoscenza, facendole assaporare ogni nuovo millimetro di carne tagliata. Ogni volta, vedeva il sangue ruscellare sempre più copioso, l'aria uscire in rantoli dai brandelli della carotide, gorgogliando, mentre i vapori famelici avvolgevano ogni goccia, bevendola avidamente e trasformandola in nuovo potere, che invadeva le sue membra come fuoco liquido.

Ogni tanto, però, il sogno non era così piacevole.

Erano passati tre anni dalla prima volta che quel sogno era diventato un incubo, ma ogni volta era ugualmente terrificante. Ogni volta la fanciulla distesa sull'altare, pronta a donare il suo sangue al Calderone ribollente sotto di lei, mutava d'aspetto: la pelle del volto della vittima si squarciava, esponendo le ossa del teschio, nude e bianche. Su queste ossa si formava poi uno strato di pelle, che andava a riempirsi di carne e sostanza fino a far emergere il volto di un'altra donna, i cui lineamenti rimanevano però stranamente confusi. Con un semplice gesto, la creatura schiantava le catene che la imprigionavano, liberandosi. Nelle sue mani comparivano poi dal nulla due lunghi coltelli dalla lama ricurva, che si conficcavano nel cuore di Elanna con un arco fulmineo.

Mentre i coltelli la trafiggevano, una volontà più forte della propria impediva al suo spirito di lasciare il corpo. La creatura mostruosa affondava poi una mano nel suo petto, centimetro per centimetro, scavando tra le sue carni fino ad artigliare il cuore. Poteva sentire una a una le dita chiudersi attorno all'organo pulsante, schiacciandolo come un frutto maturo, e poi strapparli piano, con un rumore risucchiante, dalla sua sede, lacerando vene e tessuti senza sforzo apparente. Incapace di morire, te-

nuta in vita solo dalla volontà della nemica, Elanna sentiva il sangue strizzato dal pugno chiuso caderle sul volto come acqua da una spugna. Poi, la creatura volgeva nuovamente il volto verso di lei, e questa volta poteva distinguerlo chiaramente: era il volto di Dharma Lichantis. La donna la fissava con occhi lucenti come braci e rideva di lei, e le diceva “È mio, ora! Mio!”

Infine, la creatura scagliava il suo cuore nel calderone, ed il suo spirito lo seguiva, risucchiato inesorabilmente nel vortice di Khaine, per l'eternità.

Come ogni volta, si svegliò di colpo. La sua mano scattò meccanicamente verso il punto nell'ornata testata dell'immenso letto in cui era nascosto un affilatissimo pugnale. La lama calò con furia, più e più volte, ma ogni colpo, invece del corpo della schiava che le dormiva accanto, trafisse solo le coperte, le lenzuola, il materasso.

Non c'erano più schiavi nel suo palazzo, ormai, e il suo potere si stava indebolendo. Finché, almeno, non fosse riuscita a praticare altri sacrifici.

Il Khan le inviava una giovane prigioniera ogni giorno, per alimentare il suo potere, ma sapeva che non sarebbe stato sufficiente. Avrebbe avuto bisogno anche di schiavi per lavorare e di guardie, e sapeva che il Khan non glielo avrebbe concesso troppo volentieri.

Senza sacrifici, Khaine sarebbe stato scontento di lei, avrebbe distratto la sua attenzione e sottratto i suoi favori, per donarli a qualcun altro, più meritevole.

Il pensiero dello scontento di Khaine la riportò con la mente al periodo più doloroso della sua lunga vita, al drammatico episodio che aveva segnato la sua gioventù e l'intera sua vita, da quel momento in poi.

Giovane Strega, era stata assegnata ad una Compagnia di Battaglia dislocata sul confine kislecita. Durante un importante scontro, l'incantesimo di dispersione che stava tessendo si era lacerato per un errore nella formula, provocando la morte di un Campione. Per reazione, il Calderone era esploso scorticando le Guardiane e privando la Compagnia della protezione del Dio del Sangue. Lo scontro si era così risolto in una pesante sconfitta: molte delle truppe erano state massacrate, e gli avversari, grazie a quella vittoria, erano stati in grado di riconquistare un'importante roccaforte.

Ritenuta responsabile per il fallimento, Elanna era stata imprigionata, e poi condotta a giudizio a Naggaroath. Qui l'Alta Corte di Giustizia aveva emesso una sentenza di colpevolezza, condannandola ad essere frustata per due giorni consecutivi e poi abbandonata nel deserto.

Dopo la fustigazione, durante la quale era stata mantenuta sveglia e cosciente con l'applicazione di droghe e tecniche di controllo mentale, Elanna era quindi stata legata ad un traliccio montato sul pianale di un carro, trasportata a trecento miglia di distanza dalla più vicina città, e qui abbandonata, con il corpo sconvolto dal dolore e priva di cibo ed acqua.

Sola, distrutta nel fisico e nello spirito, Elanna aveva vagato ininterrottamente attraverso le gelide lande del Nord, seguendo la costa verso est. Nessuna delle Grandi Città l'avrebbe accolta, ma lei era ancora una *maidb*, una Sposa di Khaine, e il Giuramento del Sangue vincolava il potere nel suo corpo. C'erano piccole comunità sulla costa che sarebbero state ben felici di disporre di questo potere, e le cui risorse lei avrebbe potuto sfruttare senza remore.

Le due settimane successive erano trascorse come in un incubo. I suoi piedi camminavano con lenta costanza, mentre la sua voce, sempre più roca e flebile, ripeteva incessantemente le litanie di lode che aveva imparato a memoria nel corso del suo addestramento. Lentamente, la sua mente perse il contatto con la realtà.

Fu allora che giunsero le Voci.

All'inizio si trattava di sussurri appena percettibili nel sibilo costante del gelido vento, echi delle sue stesse preghiere, parole smozzicate e inintelligibili di odio e vendetta. Giorno dopo giorno, ora dopo ora, le voci acquistavano sostanza, facendo presa su di lei, stratificandosi sul fondo della sua coscienza come putridi fanghi maleodoranti, esalazioni velenose che permeavano la sua mente come i mortali vapori delle paludi di Naggaroath.

Non avendo niente altro, la mente di Elanna vi si aggrappò, lasciandosi avvolgere in quello che pareva essere un caldo, rassicurante abbraccio. Le Voci guadagnarono così corpo: le parole sussurrate nelle sue orecchie erano suadenti, comprensive, rassicuranti; sottolineavano con sottile logica la triste sorte che Elanna aveva dovuto subire, evidenziando ogni sin-

gola ingiustizia e rinfocolando l'odio e la volontà di rivalsa nei confronti dei suoi aguzzini. Intanto, la spingevano avanti, la convincevano a non mollare, a continuare a procedere con il miraggio di un porto sicuro ove riposare, riguadagnare le forze perdute, acquisire potere sufficiente per vibrare il colpo finale contro i suoi avversari, e sconfiggerli tutti in un unico, immenso, straripante bagno di sangue.

Le Voci la condussero sempre più ad est. Dopo due settimane, stremata e quasi morta di fame e fatica, Elanna giunse in vista di un promontorio roccioso proteso sul mare sul quale sorgeva una antica roccaforte. Le Voci la informarono che quella città era abitata dai suoi simili. Laggiù sarebbe stata accolta, curata e rifocillata, ed i cittadini l'avrebbero eletta come loro guida.

Prima di fare il suo ingresso in quel luogo, però, Elanna avrebbe dovuto raggiungere un vicino tempio abbandonato, per ricevere la consacrazione finale del suo Dio, Khaine. Il Dio del Sangue, infatti, non si era dimenticato di lei, e le sue preghiere lo avevano convinto della purezza della sua fede, a dispetto dell'errore commesso in precedenza. Le Voci le dissero che da tempo Khaine vegliava su di lei, e che le avrebbe concesso tutto il potere di cui aveva bisogno, in cambio del sangue che lui tanto bramava.

Ormai folle, Elanna raggiunse un antico circolo di pietre fitte, distendendosi al suo centro in attesa della rivelazione divina. Per tre giorni la donna attese, fissando il sole sorgere e tramontare attorno a lei, finché il mondo attorno a lei non smarrì la sua consistenza fisica, diventando pura luce. Infine, quando ormai stava perdendo ogni speranza, Khaine venne da lei.

Accompagnato dal coro trionfante delle Voci, il possente avatar del dio scese su di lei, possedendola fino a lacerare in lei gli ultimi brandelli di coscienza, spingendola verso un'estasi che non aveva uguali tra i mortali.

Per un attimo, Elanna condivise la sapienza cosmica del dio, mentre un fuoco liquido scorreva le sue vene, rimpiazzandovi il sangue con la pura, mistica quintessenza dell'universo stesso. In un solo momento, Elanna vide ogni attimo del suo passato e ogni attimo del suo futuro, ed ebbe la sconvolgente rivelazione della sua morte. Vide il suo corpo cadere trafitto

da una lama dritta attraverso il cuore, e vide la persona che brandiva quella lama. Per la prima volta, come ogni notte da quel momento in poi, Elanna vide il marchio che quella creatura femminile esibiva: una foglia di edera tatuata tra i seni.

Il suo destino era compiuto. Nel suo delirio, Elanna giurò che avrebbe sacrificato ogni risorsa ed ogni attimo della sua esistenza per trovare quella donna, ed ucciderla prima che essa potesse uccidere lei.

Con una nuova, incrollabile determinazione ardente nel suo cuore, Elanna si era risvegliata dalla sua trance mistica scoprendo di essere diventata pressoché cieca. Il mondo attorno a lei aveva perso ogni dettaglio, trasformandosi in uno screziato splendore rossastro, come il centro di una immensa fornace eternamente ardente, come la superficie ribollente di una stella. In questo chiarore cangiante, le forme degli oggetti e delle creature attorno a lei prendevano l'aspetto di volute ribollenti, come perturbazioni nell'aria stessa. Scopri che, per contro, il suo udito era diventato dolorosamente sensibile: poteva ora percepire chiaramente il fruscio di ogni singolo granello di sabbia spinto dal vento, poteva sentire i magri, contorti arbusti crescere attorno a lei. E poteva sentire chiaramente le Voci e le loro parole di compiacimento.

Era diventata uno strumento di Khaine, a dispetto di tutti coloro che l'avevano giudicata come incapace, che avevano deriso i suoi poteri e avevano osato procurarle tutto il dolore che aveva patito. Tutti loro, nessuno escluso, avrebbero gustato il sapore della vendetta di Khaine stesso, per mano del quale lei poteva agire da quel momento in poi.

Il potere che fluiva in lei aveva rimediato ai danni che il suo corpo aveva subito, e la sua pelle era ritornata liscia ed immacolata come quando, bambina, era entrata nel Circolo per diventare una *maidb*. Era bellissima, potentissima e determinata, e nessuno sarebbe stato in grado di fermarla.

Avvolta in un'aura di fascino e potere, Elanna fece ingresso, il mattino dopo, dalle porte fasciate di bronzo della rocca di Darkwood, chiedendo udienza al Khan.

Concedendo generosamente i suoi favori, riuscì ad entrare nelle grazie del Khan, il padre dell'attuale, ottenendo una posizione di potere e gli agi che ne derivavano: le fu affidata la direzione dello Stadio, per il

quale ogni giorno poteva richiedere nuovi schiavi e nuovi guerrieri. La maggior parte delle risorse che il Khan le forniva venivano dirottate alle sue casse, alle sue camere di tortura.

Il suo potere si basava sul sangue, e per mantenerlo doveva farne offerta periodica al dio. Le Voci le insegnarono così come costruire la Camera del Sangue ed il suo calderone, e come schermarla affinché nessun altro mortale fosse in grado di individuarla. Le descrissero i rituali e le parole con cui accompagnare i sacrifici per renderli graditi al dio, e lei prese a vivere in un vortice di morte in cui ogni goccia di sangue versato andava ad accrescere la sua forza.

Il potere bruciava dentro di lei, consumando il suo corpo con innaturale rapidità, e presto dovette imparare a tessere reti di incantesimi volte a dissimulare il suo decadimento, preservando la sua immagine agli occhi delle menti deboli che la circondavano. Per tutti coloro che la vedevano, lei era sempre la bellissima donna dalle lunghe gambe e dal seno prospero che aveva fatto il suo ingresso nella rocca di Darkwood.

Elanna portava giornalmente almeno una vittima al Calderone, mantenendo ed incrementando il proprio potere magico, ed attraverso di esso il proprio potere temporale. La sua casa aveva sempre bisogno di nuovi schiavi, ma questo non era insolito per i Druchii, che giudicano la vita degli altri esseri alla stregua della fiamma di una candela, da spegnere con un soffio incurante o da sciogliere per alimentare il fuoco del proprio braciere.

Le Voci erano sempre con lei. Giornalmente, ascoltava i loro consigli, le loro profezie, e di conseguenza decideva chi doveva vivere e chi doveva morire. Le Voci permeavano ogni attimo della sua esistenza, la accompagnavano in ogni suo gesto, esprimendo approvazione e compiacimento, e spesso le fornivano importanti suggerimenti e rivelazioni.

Mai, in tutta il periodo in cui furono con lei, Elanna si sognò di contravvenire ai suggerimenti delle Voci. Mai, fuorché una volta. Le voci le dissero di stare lontana da Egon Bloodthorne, ma lei non ne fu capace.

Quando lui le si presentò davanti per essere accolto tra gli atleti, era già adulto. Era raro che lo Stadio accettasse reclute che non fossero bambini, perché erano più difficili da addestrare e mal sopportavano la disciplina. Molti di loro vi entravano come alternativa all'esercito, o per sfug-

gire all'ignominia di una condanna. Egon era uno dei secondi. Cacciato per insubordinazione dalla sua Compagnia di Battaglia a soli sedici anni, aveva preferito lo Stadio alle miniere. Era troppo grande per allenarsi con i bambini, e Elanna l'aveva inserito subito tra i cadetti, sperando di fiaccare lo spirito con la disciplina del campo. Egon, però, pareva aver trovato la sua dimensione, e si muoveva sul campo come un lottatore nato, fluido come il vento e affilato come una lama. Si era guadagnato il soprannome di Corvo di Ferro e i favori di Elanna. Per lunghi anni era stato il suo capitano, ed insieme il suo amante, per lunghi anni avevano condiviso piaceri e vittorie in egual misura. Poi Egon, diventato ricco e famoso, aveva dichiarato la sua volontà di lasciare il campo. Era rimasto accanto a lei, ma non era la stessa cosa. Non c'era più l'eccitazione per la competizione, la vittoria da festeggiare. E poi era arrivata Dharma.

Egon era diventato sempre più distante, nei suoi confronti, e sempre più legato alla sua nuova concubina, e gli ultimi tre anni erano stati i peggiori. Elanna sentiva crescere in lei una gelosia bruciante, più forte ancora della bramosia del sangue che la pervadeva in continuazione. Sapeva, sentiva che se fosse riuscita a liberarsi di lei, Egon sarebbe stato finalmente di nuovo suo.

Dharma però non era facilmente raggiungibile. Egon l'aveva trasformata in una pari, in una cittadina, e la teneva sempre protetta da una scorta armata. Per quanto abili fossero le Guardie di Elanna, non potevano esporsi ad un contrasto aperto senza attirare l'attenzione su di lei, e la loro protezione rendeva impossibile l'impiego di un assassino.

Una notte d'inverno, nel pieno di una Cerimonia del Sangue, Elanna udì le Voci levarsi improvvisamente in un canto di tripudio, che esplose nel suo cervello con la forza di una stella. Si sentì cadere all'indietro, ma una forza le impedì di toccare il suolo. Come sorretta da braccia ultraterrene, Elanna sentì per la prima volta la sua coscienza espandersi dentro il suo corpo, spingere dall'interno contro la sua pelle, filtrarne fuori da ogni orifizio, da ogni poro, fino ad essere in grado di fissare il proprio corpo privo di sensi da un punto esterno ad esso. La sensazione la lasciò sconcertata come mai era successo nella sua vita. Il Viaggio Astrale non era tra i poteri comunemente accessibili alla sua specie ed alla sua casta: in

quel momento, evidentemente, il suo Dio intendeva comunicarle qualcosa di fondamentale.

Le Voci apparvero accanto a lei, sotto forma di meravigliosi giovani demoni dai muscoli guizzanti e dotati di ali, corna e coda scagliosa. Con occhi scintillanti di luce scarlatta e voci melodiose presero le mani del suo corpo astrale tra le loro, possenti e dotate di artigli affilati come rasoi e la condussero lontano. Elanna vide il mondo scorrere sotto di lei a folle velocità: pianure, montagne, mari, boschi, campi e colline si succedevano rapidissimamente, come le immagini di un fantastico caleidoscopio. Riconobbe chiaramente i boschi dell'Impero, le Montagne Grigie, e infine l'immenso, impenetrabile bosco di Loren al di là di esse. I demoni la guidarono rasente alle pendici delle montagne, fino a tuffarsi in una valle immersa nel crepuscolo. Si fermarono senza sforzo apparente presso un maestoso albero tra i cui rami, quasi completamente spogli e coperti di brina, a parecchie braccia dal suolo, sorgeva quello che sembrava un rifugio. Una luce calda brillava da una finestra, dietro una leggera tenda, illuminando la gelida notte.

Elanna non avvertiva il freddo, né il sibilo del vento che soffiava teso dai monti circostanti, ma era in grado di distinguere chiaramente, per la prima volta da decenni, il mondo che la circondava. La luce della luna scintillava sulla neve e sulla brina, ma quella luce dorata pareva in grado di riscaldare l'inverno come un piccolo sole primaverile. Ad un gesto di uno dei demoni, la parete del rifugio sull'albero svanì, rivelando l'interno, spartanamente arredato. Un braciere al centro della stanza, prudentemente lontano dalle pareti e protetto da una griglia sottile, emanava la luce e presumibilmente anche il calore che permeavano la stanza. Poco lontano, sepolti sotto una gran quantità di coperte e pellicce, due Elfi dei Boschi si davano reciproco piacere, avvinti in carezzevoli abbracci.

Le Voci lasciarono che lei contemplasse l'amplesso dei giovani amanti, e solo quando tutto fu compiuto tornarono a parlarle. "Da questa unione" le rivelarono "nascerà la tua morte. Uccidi la figlia che nascerà, perché la figlia avrà la foglia tatuata sul petto. Sarà la tua ultima prova: uccidi la bambina, e Khaine ti accoglierà tra le sue concubine per l'eternità; fallisci, e sarai relegata nel gelo e nel dolore per sempre".

Questo dissero le Voci, e per la prima volta dall'inizio di quel meraviglioso volo le lasciarono le mani e scomparvero.

Il mondo attorno a lei tornò a ribollire scarlatto, e si sentì cadere. Il suolo precipitò su di lei e quando le parve di colpirlo si risvegliò, madida di sudore, nel suo corpo, distesa sul pavimento nella Stanza del Calderone.

Aveva riconosciuto il luogo, sarebbe riuscita a ritrovarlo, ma non poteva compiere quell'atto da sola. Il Rito del Sangue l'avvinghiava come una gomena alla Camera del Calderone, e non si sarebbe potuta allontanare per più che pochi giorni, e non senza mettere in serio pericolo la sua stessa vita. Aveva bisogno di agenti, e ne aveva bisogno in fretta. Con i suoi poteri, avrebbe potuto guidare un assassino fin nella profonda valle tra le montagne, lasciando a lui il compito di eseguire materialmente l'uccisione della bambina. O forse, ancora meglio, avrebbe fatto rapire la bambina per farsela condurre, e sacrificarla all'altare di Khaine come una specialissima offerta.

In quel momento le fu chiara anche la soluzione per il problema di Egon e della sua concubina. Avrebbe spedito il suo Luogotenente lontano, a Marienburg, a cercare un assassino per la bambina, allontanandolo nello stesso momento da casa, dove sarebbe riuscita a colpire Dharma senza troppe interferenze da parte del compagno.

Mentre Egon era lontano, Elanna avrebbe infiltrato alcuni dei suoi uomini più fidati tra le guardie di Dharma, in attesa del momento più opportuno per mettere in atto il piano di vendetta, mentre guidava i passi dell'assassino Skaven assoldato da Egon verso il bosco di Loren.

Giorno dopo giorno, per sei lunghi mesi, Elanna aveva atteso il momento perfetto per attaccare Egon e distruggere la sua donna. D'improvviso, il fallimento di Raksha era giunto come un segno divino.

Riversando su di lui la colpa del fallimento dell'assassino, Elanna avrebbe avuto la scusa per liberarsi in un colpo solo di Egon e di sua moglie, divertendosi a vedere il primo morire sul campo, e divertendosi ancor di più a torturare la seconda e la creatura nel suo grembo, prima di offrirle al dio. I suoi infiltrati avevano quindi rapito la donna e l'avevano condotta nelle segrete del suo palazzo, mentre Elanna faceva scattare la trappola.

La strega aveva così consentito ad Egon di massacrare la sua casa e di liberare Dharma dalle prigioni, denunciando poi il fatto direttamente alle Guardie del Khan. Queste ultime avevano compiuto il loro dovere con la consueta solerzia, ma con un inaspettato colpo di genio Egon aveva riscattato la colpa della concubina, consentendole di fuggire. Senza più guardie né schiavi per pedinarla, Elanna ne aveva perso le tracce tra la neve della notte.

Dopo la strage perpetrata da Egon, le risorse di Elanna erano apparentemente prosciugate, ed il Khan poteva non essere intenzionato a ripristinarne il flusso. Da tempo Elanna sentiva allentarsi la propria presa sul capo di quella comunità. Il Khan gli stava scivolando di mano, seguendo la parabola discendente della squadra sul campo, cui il Khan teneva più che alla sua stessa famiglia.

Anche le Voci l'avevano abbandonata: dal giorno della rivelazione, Khaine aveva distolto gli occhi da lei, privandola del conforto e del sostegno delle Voci, ma continuando ad esigerne i sacrifici.

Ora, la mattina dopo, Elanna si sentiva debolissima. Sentiva la chiamata del Calderone, ma non aveva nulla da offrirgli.

I suoi sensi le dicevano che nevicava ancora. Più tardi sarebbe dovuta salire al castello, a piedi, a mendicare qualche vita umana... erano secoli che non si sentiva tanto umiliata. Qualche schiavo sarebbe stato sufficiente, qualcun altro avrebbe pagato per la sua umiliazione.

E poi doveva trovare Dharma, e doveva trovare la bambina che cresceva nel suo ventre. Ma prima doveva trovare del sangue, e l'aiuto del suo dio.

Quando anche l'ultimo soldato di scorta fu nel corridoio e la porta della cella si chiuse alle sue spalle, Ugni Testabrillante, governatore della colonia minatoria di Karak Skarak, aspirò profondamente l'aria densa e impregnata del pungente odore di zolfo della galleria, emettendo poi un profondo sospiro, come di sollievo. «Che ne pensi? Non è perfetto?»

Ragnar Polsofermo, vicesegretario e consigliere privilegiato, prima di rispondere si soffermò a pensare qualche secondo, grattandosi nervo-

samente la guancia coperta di spessa barba rossiccia. Non troppo a lungo, comunque: quanto bastava per riuscire a trovare le parole giuste senza darne l'impressione.

«Certamente, Governatore» convenne Ragnar. «Sono sicuro che sarà perfetto.» In realtà, Ragnar pensava che uno Skaven fosse qualsiasi cosa tranne che la persona giusta per ricoprire il ruolo che Ugni aveva in mente per lui, ma si sarebbe fatto scuoiare piuttosto che contraddirlo. Non temeva per la sua vita, quello no. Sapeva però bene come finivano quel tipo di situazioni: con un gran mal di stomaco, che nemmeno la più forte delle birre riusciva a placare.

Se da quando Ugni Testabrillante era stato nominato governatore di Karak Skarak, le condizioni di vita per gli abitanti erano migliorate sensibilmente, altrettanto non si poteva dire per quelle di Ragnar stesso.

La miniera di zolfo di Karak Skarak era una piccola comunità affiliata alla grande roccaforte di Karak Norn, da cui distava poche miglia di corridoi. Fondava la sua economia sull'estrazione e la lavorazione dello zolfo per conto del Comando di Artiglieria e Cannoneggiamento di Norn. Nei suoi pozzi il minerale veniva estratto e purificato, e poi trasformato in polvere esplosiva per i cannoni e le armi più piccole con l'aggiunta di salnitro e polvere di carbone. Skarak si occupava dell'intero processo produttivo, appoggiandosi a forniture esterne soprattutto per il salnitro, che doveva essere importato dalle più umide e fredde miniere del nord. La richiesta di minerale e di lavorato era spesso ingente, specialmente nei periodi di mobilitazione militare più intensa, e la produttività dell'impianto era spesso deprecabilmente bassa. I lavoratori erano organizzati in potenti sindacati, che privilegiavano le condizioni di vita degli operai rispetto alla produttività. La cosa non era del tutto irragionevole, visto che l'estrazione e la raffinazione dello zolfo erano tra i processi più pericolosi e sgradevoli che la metallurgia Nanica era stata in grado di sviluppare: il materiale grezzo veniva estratto in gallerie scavate in profondità in rocce vulcaniche dense di vapori insalubri, e poi raffinato in forni ad alta temperatura che producevano una gran quantità di fumi maleodoranti, che i pur raffinati sistemi di ventilazione non riuscivano a smaltire completamente. Altrettanto pericoloso era il processo di produzione e stoccaggio della polvere nera, dove la più piccola scintilla poteva provocare esplo-

sioni devastanti. Capitava quindi spesso che gli addetti si ammalassero, o morissero soffocati, o saltassero per aria, ed ogni volta che accadeva un evento del genere le maestranze elevavano rumorose proteste, arrivando fino a scioperare per veder riconosciuto il diritto a condizioni di vita quantomeno accettabili.

Giudicando inaccettabile questa situazione, il Consiglio degli Anziani di Karak Norn aveva proposto due cambiamenti radicali all'Amministrazione di Skarak. La prima era la trasformazione della miniera in colonia penale, utile anche per smaltire un eccesso di schiavi accumulatosi durante l'ultima campagna combattuta contro le forze del Caos. La seconda era l'introduzione di un Governatore che supervisionasse l'intero processo produttivo e ne rispondesse personalmente al Consiglio degli Anziani di Norn.

Il Governatorato fu affidato a Goff Manodoro, un Ufficiale Veterano della Guardia Personale di Re Grondar di Norn cui un Capoguerra Orco aveva amputato una mano ed una gamba fino al ginocchio durante uno scontro. Vivo per miracolo, Goff non era stato più ritenuto abile per ricoprire il suo ruolo, ed era quindi stato costretto, nonostante vibranti proteste, a congedarsi.

Da guerriero qual era, Goff prese ad amministrare la miniera con lo stesso piglio con cui guidava le sue truppe in battaglia. Giunse alla conclusione che la sua sistemazione era una punizione inflittagli dagli Dei ingrati, e decise con ferma determinazione che tutti i suoi sottoposti si sentissero puniti almeno quanto lui. Si fece costruire dai migliori artigiani Naneschi due protesi in oro zecchino, meravigliosamente articolate e quasi vive, per la mano e per la gamba, assumendo così il soprannome di Manodoro, costituì una efficiente Guardia armata radunando numerosi reduci e fuoriusciti dell'esercito reale, e decretò unilateralmente il proprio potere di vita o di morte su ogni abitante di Skarak. Il Consiglio di Amministrazione, che fino ad allora aveva amministrato la miniera in relativa autonomia, sarebbe stato subordinato alle sue inappellabili volontà. Naturalmente, con la sparizione dei lavoratori dipendenti, i sindacati non avevano più ragione di esistere, e vennero sciolti. Nessun Nano aveva alcun interesse a salvaguardare la salute di un Bestigor, o di un Elfo Oscuro. O di chiunque altro non fosse un Nano, del resto.

Per molti anni la miniera nonostante tutto prosperò, oppressa sotto un pugno di ferro implacabile.

Goff Manodoro non ammetteva errori. La miniera doveva produrre ad ogni costo, e la produzione aveva priorità su qualsiasi cosa. Aveva imparato ogni aspetto della produzione con sorprendente rapidità, ed ogni aspetto della produzione veniva da lui supervisionato, vagliato, approvato. I Capi dei vari settori erano però ritenuti responsabili di qualsiasi fallimento, e puniti con severità. Molti di loro finirono i loro giorni scavando nel profondo dei pozzi, o intossicati dai fumi dei forni. Gli schiavi erano trattati peggio che le bestie, poco nutriti e sottoposti a turni massacranti. Spesso scoppiavano dei focolai di rivolta, ma venivano repressi rapidamente e con ferocia. La Guardia brandiva le sue pesanti asce su Nani e prigionieri senza distinzioni di sorta, abbattendo teste barbute o meno senza favoritismi.

Quando Goff decretò la condanna a morte per annegamento nello zolfo fuso per l'intero Consiglio di Amministrazione, responsabile a suo dire dell'ammacco di quattromila barili di polvere nera destinati alle armerie reali, fu chiaro che, smarrito nel suo delirio di onnipotenza, il Governatore aveva definitivamente perso il contatto con la realtà. Un coraggioso Corridore riuscì a scivolare tra le maglie della sorveglianza della Guardia e a raggiungere Karak Norn, ottenendo udienza presso il Re. Raccontò ogni cosa prima al Re e poi all'intero Consiglio riunito, con gran dovizia di dettagli, impressionando l'uditorio. Goff aveva ancora amici nel Consiglio, che cercarono di minimizzare l'accaduto, ma il Re volle vederci chiaro. Fece mandare due successive commissioni ispettive alla miniera, e nessuna delle due fece ritorno. La terza partì accompagnata da due battaglioni di guerrieri in perfetto assetto da battaglia.

Un dittatore sano di mente avrebbe accolto la commissione ispettiva con ogni onore, fingendo che tutto fosse assolutamente perfetto e sotto controllo, che ogni sparizione fosse conseguenza di tragici incidenti. Goff invece, furioso per l'intromissione del governo centrale nei suoi affari, scagliò contro il contingente in arrivo l'intera guarnigione di Karak Ska-rak. I centocinquanta soldati irregolari di Goff si gettarono dai fianchi della montagna, schiantandosi contro il muro di scudi eretto dai Barbalunga del Re senza riuscire nemmeno a scalfirlo. I soldati del Re resistet-

tero a tre ondate successive, sempre meno convinte, dei soldati di Skarak, senza perdere un solo pollice di terreno. Quando Goff ordinò la quarta carica, il Comandante della Guardia, Fjodr Manodiselce, scagliò a terra la sua ascia. «Combattitela da solo, la tua guerra, folle bastardo monco!» gridò, levandosi di dosso la corazza pezzo per pezzo. «Le mie mani non si macchieranno più del sangue dei miei fratelli della roccia!»

Dall'alto del suo scudo, Goff osservava furibondo l'ammutinamento del suo generale, mentre le Guardie dietro di lui si scambiavano occhiate perplesse, tremando nell'immaginare punizioni esemplari. «Sudicio codardo!» gridò brandendo il piccone di ferro ingioiellato che costituiva il suo scettro, lo stesso strumento con cui spesso amministrava la sua legge. «Verrai scuoiato vivo, e divorato crudo dai tuoi figli se non condurrà un altro attacco!»

«E chi dovrebbe scuoiarmi, pazzo?» replicò Fjodr. «Tu?»

Gridando come un indemoniato, Goff brandì il suo piccone per abbatterlo sulla testa scoperta di Fjodr, ma nella foga colpì uno dei portatori di scudo che si trovava alle sue spalle. Il giovane Nano perse l'equilibrio e cadde, sbilanciando lo scudo, mentre gli altri tre non parvero volersi impegnare più di tanto per tenerlo dritto. Goff cadde pesantemente a terra, colpendo il terreno con un tonfo sordo e perdendo la presa sul piccone.

Nessuno rise, nessuno emise il più flebile suono. Per un attimo la valle cadde nel silenzio più totale, poi, come ad un segnale, tutti gli uomini della Guardia di Goff si lanciarono su di lui brandendo le asce ed i martelli. Nessuno lo attaccò, ma i più coraggiosi si strinsero minacciosamente attorno a lui, in un impenetrabile cerchio.

La figura un tempo temuta e maestosa del Governatore era ora pietosamente riversa a terra sulla schiena, il mantello ed i vestiti sporchi di fango. Goff cercò di mettersi in piedi, ma le cinghie della protesi della gamba cedettero, rompendosi. Cadde nuovamente a terra. Centocinquanta paia di occhi lo osservavano minacciosamente dibattersi a terra, come un animale ferito. Uno diede un calcio alla protesi d'oro, che volò distante, irraggiungibile.

Ci fu un movimento tra la folla, e poi l'anello di guerrieri che lo circondava si aprì per far passare Fjodr. Il Capitano della Guardia, si avvicinava a passi lenti, indossando solo un perizoma di stoffa e stringendo

convulsamente nell'enorme pugno l'ascia dalla larga lama coperta di rune. Si fermò a un passo da Goff, ancora seduto nel fango.

«Tirami su, feccia.» disse Goff protendendo la mano inguantata al suo Capitano. «Più tardi ti taglierò la mano con cui mi toccherai.»

Fjodr non si mosse. Incrociò le braccia sull'ampio petto tatuato e segnato da vecchie cicatrici, facendo dondolare l'ascia, appesa al polso con una correggia di cuoio.

«Tirami su, lurido schiavo!» gridò nuovamente, fremendo di rabbia. Gocce di saliva schizzarono dai denti. «Qualcuno mi tiri su, o vi ammazzo tutti quanti!»

Una giovane Guardia in prima fila, un po' timoroso, fece cenno di allungare la mano, ma il veterano accanto a lui lo fermò con un gesto imperioso. «No!» sibilò.

«Non capisci, Goff?» domandò con voce piatta Fjodr.

«Capisco solo che domani gli schiavi avranno carne per cena,» ringhiò indomito Goff, tentando disperatamente di alzarsi in piedi su di una gamba sola, sostenendosi ad un grosso sasso, «e sarà la vostra carne, quella che mangeranno!»

Fjodr non replicò, non con le parole. Con la velocità di un serpente e la grazia di una pantera, il Capitano della Guardia fece una giravolta su se stesso afferrando l'ascia al volo e l'abbatté con forza disumana su Goff, colpendolo tra il mento e la spalla. La lama penetrò sotto la gorgiera della corazza, fendendo metallo e carne con la stessa facilità. La testa spiccata dal busto di Goff Manodoro volò in un lento arco sprizzando sangue tutto intorno.

Il sospiro che si levò dai presenti fu flebile, ma perfettamente udibile, benché subito coperto da grida di giubilo.

Karak Skarak era libera, ma aveva bisogno di un nuovo amministratore. Il re volle premiare il giovane Corridore che tanto coraggiosamente aveva denunciato l'incresciosa situazione, offrendogli la carica e l'affiancamento di un consulente esperto per i primi periodi, ma lui, cortesemente, rifiutò.

«Questa miniera ha bisogno di un amministratore che sappia il fatto suo, e di un governo stabile» disse il giovane. «Sire, sarò felice di assume-

re questo incarico, nel futuro, se ancora riterrete che io ne sia degno, ma sono sicuro che ci sono molti altri Anziani che sono in grado di farlo molto meglio di me. Imparerò da loro.»

«Le tue parole sono modeste ed oculate, giovane» replicò Re Gron-dar. «Così sia, dunque. Sei saggio, nonostante la tua giovane età, e co-raggioso. Imparerai in fretta, e quando sarai pronto non avrai che da in-formarmi, e la carica sarà tua.»

Ragnar Polsofermo si inchinò davanti al suo Re, gonfio d'orgoglio.

La carica di Governatore fu affidata a Ugni Testabrillante. L'epiteto faceva ben promettere per un Nano dal cervello agile e aperto, ma fu presto chiaro che non si riferiva alla brillantezza della sua mente ma a quella del curioso elmo ingioiellato che era solito indossare.

Ragnar, sotto il regime di Goff aveva imparato a detestare la cattive-ria e la stupidità, ed Ugni non era stupido, e fortunatamente non era cat-tivo. Era solo profondamente macchinoso.

Ragionava in modo estremamente contorto, ignorando o fingendo di ignorare le soluzioni più dirette e perseguendo invece le vie più tortuose, complesse e pericolose pur di non scostarsi di una virgola dai piani che personalmente elaborava, piani che molto spesso erano semplicemente troppo elaborati per avere successo. Piani che, generalmente, Ugni non era nemmeno in grado di esporre con chiarezza.

Ugni era profondamente logorroico. Era capace di parlare per ore del-le modifiche da apportare alle bocche di colata dei forni per migliorarne la resa, spiegando e rispiegando decine di volte i medesimi dettagli con parole diverse, senza che i suoi uditori fossero minimamente sicuri che stesse parlando delle bocche di colata dei forni. Si dilungava in dettagli insignificanti tralasciando informazioni fondamentali che, probabilmente, erano talmente chiare nella sua mente da essere giudicate superflue. In sostanza, tutti dovevano sapere quel che lui voleva dire. Chi richiedeva spiegazioni o chiarimenti riceveva dapprima numerose pazienti ripetizioni di tutti gli insignificanti dettagli già esposti, arricchiti di ulteriori dettagli ancor più insignificanti, e infine stizzite accuse di incompetenza.

Ragnar, in qualità di Vicegovernatore, aveva così l'ingrato compito di fare in modo che i progetti venissero comunque realizzati, che i problemi

avessero comunque una soluzione, ma soprattutto doveva fare in modo che Ugni avesse la chiara impressione che tutto fosse stato realizzato seguendo fedelmente il suo ben architettato piano.

Spesso Ragnar si trovava ad invidiare gli schiavi dei pozzi di zolfo. Persino quell'ingrato e mostruosamente faticoso lavoro sembrava alle volte preferibile al continuo stress che le discussioni con Ugni generavano. Si augurò di riuscire a ritagliarsi una decina di minuti per incontrare personalmente il prigioniero e spiegargli per bene che cosa volesse Ugni da lui.

«Il sale scarseggia» sentenziò Ugni dopo un attimo di silenzio.

Ragnar sospirò. Un'altra cosa insopportabile era l'apparente incapacità di Ugni di soffermarsi per più di due minuti sullo stesso soggetto.