

GRIMOCK IL TORO NERO



L' ASCIA SAGUINARIA



Matteo Piombo Papucci

Grimock il Toro Nero

L'ascia Sanguinaria

Matteo Piompo Papucci

Copyright © 2017 Matteo Papucci

Copertina: Eleonora Ristori Tomberli (<https://www.facebook.com/muzaker.graphics>)

*Dedico questo libro a Nadia,
a entrambe le nostre famiglie
e agli amici più cari:
nei momenti del bisogno
siete sempre presenti,
vi voglio bene.*

Introduzione.

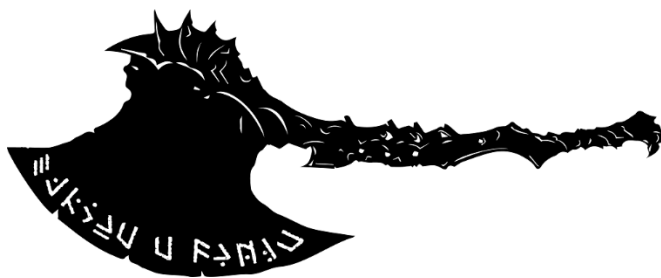
Sappiate che detesto le introduzioni ampolluose, per cui non ho intenzione di dilungarmi in sussiegose chiacchiere del perché o il per come ho scritto questo libro. Messo in chiaro questo assunto, vi invito a leggere queste poche righe.

Questo romanzo breve è il primo di una serie di quattro (più un eventuale bonus) e il genere è fantasy. Lo so, quando si usa la parola fantasy alla gente vengono le bolle, ma quel che vi propongo si discosta un po' dal "classico", declinando decisamente su qualcosa di più, passatemi il termine, tamarro. (leggere per credere!)

Data la sua lunghezza, ho deciso di far uscire l'E-Book di questo primo romanzo breve a prezzi ridotti o, dove i canali me lo concedono, gratuitamente. Posso affermare con certezza che darmi fiducia vi costa poco e, se dopo i primi cinque capitoli non vi avrò messo abbastanza curiosità, beh...fermate pure la lettura, ma spiegatemi cosa non vi è piaciuto con un vostro commento; anche le critiche aiutano a crescere.

Certo di lasciarvi in rudi e sicure mani, non mi dilungo oltre e vi auguro buona lettura.

Matteo Piombo Papucci



“Quando le parole sono inutili,

l’ascia è l’unica via.”

antico proverbio delle Asce Sanguinarie.

CAPITOLO 1: Grimock il Toro Nero delle Asce Sanguinarie.

Immaginate un uomo tanto gigantesco che, quando vi è alle spalle, sembra calare il sole, mettetegli addosso un'armatura ad anelli e piastre ricurve color pece, un pesante vello di montone e un elmo d'acciaio da cui si ergono due imponenti corna di toro. Dategli un volto, uno di quelli feroci: barba irsuta vecchia di giorni, capelli crespi color mogano e un viso solcato da profonde cicatrici. I suoi occhi scuri, grandi e feroci, bloccati in un'espressione truce e minacciosa, sono lo specchio di centinaia di battaglie e massacri. Se non bastasse il suo aspetto a renderlo già spaventoso, figuratevi, legata alla sua schiena, una spropositata ascia a due mani, dalla lama intarsiata e il manico rosso sangue.

Adesso fate muovere questa montagna fino alla porta della locanda del crocevia: un casolare rustico, poco appariscente e molto, molto lontano dalla Capitale.

È notte, sta piovendo e il gigante fradicio bussa con forza; le poche voci all'interno si zittiscono e nitido si sente un rumore di passi avvicinarsi all'ingresso. Lo spioncino viene aperto quel tanto che basta per permettere a due occhi incarogniti di controllare chi sia alla porta.

« Chi sei, straniero? » chiede la guardia.

« Amico... » risponde il gigante, con voce profonda e minacciosa

« Birra, cibo, pace e letto, non voglio altro. »

« Certo...certo, ma, vedi, non accettiamo armi all'interno. »

risponde il guardiano, indicando l'enorme ascia.

« Capisco, » annuisce il barbaro « ma voglio vedere coi miei occhi che verrà messa al sicuro. »

Il suo tono aggressivo e il volto sfregiato sono sufficienti a

convincere la guardia che, intimorita, apre la porta e lo invita ad entrare: « Si accomodi! Faccia come se fosse a casa sua...la stanza che ama di più di casa sua!»

L'energumeno non se lo fa ripetere, entra, sgancia l'ascia dal supporto sulla schiena e la consegna al guardiano impaurito, che quasi ne resta schiacciato.

« Un aiutino...la prego!» sussurra lo sventurato, gorgogliando.

Il barbaro, per nulla sorpreso, recupera la propria arma e chiede: « Dove posso metterla?»

Massaggiandosi la schiena, la guardia estrae dalla tasca dei pantaloni logori una chiave e si dirige a un portone di metallo, poco distante dall'ingresso: nello sgabuzzino di pietra ci sono un paio di rastrelliere semivuote e vecchie spade polverose.

« Non mi sembra un posto molto sicuro,» commenta il guerriero « come fai a sapere che nessuno tenterà di rubarla?»

« Lo so come sono certo che domani piovierà ancora! » ridacchia la guardia « e ,se posso aggiungere, non credo ci sia nessuno sufficientemente sobrio per portargliela via...»

« Va bene, » grugnisce torvo il barbaro « ma ti considererò direttamente responsabile per qualsiasi cosa accadrà a quest'ascia.»

La guardia deglutisce nervosa.

« Come se fosse la mia ascia, l'ascia che amo di più tra tutte le mie asce!» giura, spaventato, poi gli torna in mente un'ultima domanda, la più pericolosa: « Mi scusi, devo avere un nome per i registri imperiali, come si chiama?»

Il gigante fissa il guardiano, sovrastandolo con la sua mole immensa.

« Grimock.» risponde.

La guardia attende una manciata di secondi, prima di avere il coraggio di insistere: «Soltanto Grimock?»

« Grimock il Toro Nero del clan delle Asce Sanguinarie.» si presenta il barbaro, visibilmente contrariato.

« Non...Non eravate estinti? » domanda il guardiano, paralizzato dal terrore.

« Se il tuo desiderio è l'estinzione, » minaccia Grimock, togliendosi l'elmo e fissandolo negli occhi « sei sulla strada giusta, amico. »

La guardia, incapace di distogliere lo sguardo, suda freddo e balbetta frasi senza senso; infine, quando la paura travalica la sua capacità di razionalizzare, perde i sensi e sviene sul pavimento. Il barbaro, incurante di ciò che è appena avvenuto, si dirige verso il salone principale della locanda e osserva l'ambiente: spazioso, sporco, buio, l'unica luce proviene dal grosso focolaio centrale, mentre sulla destra, dietro al bancone di legno scuro, il grasso locandiere pulisce con sputo e panno i boccali scheggiati; ci sono pochi avventori, per lo più seduti vicino al fuoco e troppo occupati a bere o infastidire la lurida e vecchia cameriera zoppa.

Non appena notano Grimock, tutti i presenti iniziano a spiarlo in silenzio: ci sono due guardie imperiali sedute vicino al camino, mentre una dozzina di sgangherati mercenari beve e gioca a dadi a un grosso tavolaccio sbilenco; sono armati ma nessuno sembra intenzionato a infastidirlo, almeno per ora. Il barbaro raggiunge il bancone e il grasso locandiere, sputando dentro un boccale, gli chiede: « Che vuoi, straniero? »

« Carne, birra e un buon letto. » afferma Grimock.

« Hai i soldi? » si assicura il locandiere, pulendo il vetro col panno sporco.

Il barbaro estrae da una scarsella grande quanto uno zaino un sacchetto di monete, lo apre, ne prende una manciata e le schiaccia con forza sul bancone. Il locandiere, sorpreso di vedere tanti pezzi d'argento, ne esamina un paio, mordendoli con gli unici quattro denti che ha.

« Non voglio problemi. » ordina l'oste che, assicuratosi della qualità delle monete, le raccoglie e se le infila nel grembiule.

« Riscalda bene la carne, non sputarmi nella birra, tienimi gli scocciatori lontano e non ne avrai.» intima il barbaro.

« Per tenerti lontano gli scocciatori servirà un extra.» suggerisce l'oste.

Ben lieto di pagare, Grimock gli lancia altri tre pezzi d'argento e si dirige verso il camino per asciugarsi. Sono giorni che non riesce a riposarsi su di un letto vero e ancor più che non mangia seduto a un tavolo; vuole godersi ogni momento di quella pausa.

« Ehi! » grida il più grosso e brutto dei mercenari, calvo e senza un occhio « Ci stai coprendo tutta la luce, gigante!»

Grimock si volta, visibilmente infastidito.

« Mi asciugo e me ne vado.» risponde, diplomatico.

« No, te ne vai adesso ! » insiste il mercenario « Qui stiamo cercando di spennare questo povero diavolo!»

Detto ciò, afferra per un braccio un ragazzino, fino a quel momento rimasto nascosto tra i sudici guerrieri di ventura: piccolo, snello, dal viso glabro e delicato; indossa un grosso cappello di stoffa e abiti logori sopra misura.

« Non ho ancora detto di voler giocare...» risponde il giovane, con voce acuta e timorosa « ma se proprio insistete!»

A quelle parole, i mercenari tornano a concentrarsi sui loro affari, troppo sicuri di guadagnare qualche moneta facile per occuparsi dell'energumeno di fronte al focolaio. Grimock, dal canto suo, non cerca problemi e, una volta asciugatosi, trova posto al tavolo più in penombra della sala.

Dopo qualche minuto, tutto torna alla normalità e la sciatta cameriera porta al barbaro un abbandonante piatto di spezzatino e un grande boccale ricolmo di birra.

« Con gli omaggi della casa, bel fusto!» gli sorride la donna, strizzando l'occhio buono « Se vuoi un po' di compagnia stanotte, per te sarebbe solo un pezzo di rame!»

Grimock, impassibile, scuote il capo e, affamato, divora il suo pasto: lo spezzatino è duro, insapore e la birra è annacquata, ma

ha mangiato e bevuto cose peggiori e non se ne lamenta, anzi, ordina altre quattro porzioni. Una volta terminato l'ultimo piatto, distende la schiena e rutta così sonoramente da far calare il silenzio nel salone; nessuno ha il coraggio di voltarsi.

Il barbaro si sta godendo la digestione, quando un grido di rabbia lo costringe ad aprire gli occhi: al tavolo dei mercenari, il ragazzino ha vinto qualche volta di troppo e i suoi nuovi compagni non sembrano averlo apprezzato.

« Non è possibile tu abbia vinto ancora, cane!» ringhia il guerriero calvo e guercio.

« Mi stai dando dell'imbroglione? » risponde il ragazzino, arrogante « Come avrei fatto? I dadi sono vostri, io mi limito solo a lanciaarli!»

Un altro dei mercenari alto, magro, dalla mascella sgangherata e il capo ovale coperto di capelli simili a stoppa, interviene: «Se diciamo che stai imbrogliando, allora è così, bastardo!»

«Dovremo insegnargli un po' di buone maniere, che dite? Ci riprendiamo tutti i soldi e qualche extra?» chiede un terzo compagno, basso, tarchiato e dal volto sfigurato da un orribile ustione.

« Io dico di tagliargli una mano!» propone il calvo.

« Perché non tutto il braccio!» rincara quello alto.

« E ci prendiamo tutti i soldi!» insiste il tarchiato.

Gli altri compagni gridano «Sì!» e brindano rumorosamente.

Il ragazzino, resosi conto di quanto sia degenerata la situazione, cerca di contrattare: «Signori, suavia, è solo un gioco! Facciamo così: vi restituisco i vostri soldi, io prendo i miei e ognuno va per la sua strada, che dite?»

Il mercenario calvo fa finta di pensarci, poi afferra il braccio dello sfortunato e lo sbatte sul tavolo.

« Dico che ci stiamo!» grida, sghignazzando malevolo «ma la tua mano e i tuoi soldi restano con noi!»

« Il coltello, capo!» interviene il tarchiato, estraendo un lungo

coltellaccio incrostatato dalla cintura.

« Aspettate, aspettate!» grida il ragazzino indifeso «Le guardie! Ci sono le guardie imperiali! Non potete farmi del male o verrete arrestati! Risolviamo la cosa in modo legale, è meglio per tutti!»

Per alcuni istanti la follia sembra cessare, i mercenari borbottano confusi tra di loro e infine osservano le guardie.

« Non siamo in servizio, non è un nostro problema.»

rispondono quest'ultime, sentendosi tirate in causa.

Il ragazzino impallidisce.

« ...No.» piagnucola.

« Sì! » conclude il capo dei mercenari, sollevando la lama e pronto a tranciare il polso magrolino.

« State facendo troppo rumore.» interviene Grimock, afferrando il braccio dell'aggressore con la sua gigantesca mano « e non riesco a digerire se non c'è silenzio.»

« Ancora tu? Vuoi forse guai!?» grida il soldato di ventura, cercando di divincolarsi, ma la stretta del barbaro è tanto potente da costringerlo dolorante in ginocchio.

Vedendo il proprio capo in difficoltà, il mercenario alto e magro si lancia contro l'energumeno e, brandendo un coltello da tavolo, lo trafigge alla spalla. Grimock, impassibile, fissa furioso l'assalitore e, col dorso corazzato della mano, lo colpisce al ventre, scaraventandolo contro i tavoli.

« Chi diavolo sei, tu!?» chiede il soldato tarchiato.

Il guardiano dell'armeria, fino a quel momento rimasto in disparte, monta sul bancone e, indicando, il gigantesco barbaro, grida: «È un'Ascia Sanguinaria!»

A quel nome tutti i presenti sgranano gli occhi, mentre i mercenari e le guardie estraggono le armi e lo circondano.

Grimock, imperturbabile, solleva i capelli dietro la nuca, mostrando un tatuaggio a forma di ascia, tranciato a metà da una grossa ustione.

« Sono solo un reietto, non ho più nulla a che fare col mio clan.»

spiega.

Le guardie imperiali rinfoderano le spade e tornano al loro tavolo, mentre i mercenari continuano a puntargli contro le armi.

« C'è una taglia sulle vostre teste! » minaccia il loro capo, ancora stretto nella morsa « basterà tagliarti via quel pezzo di carne e varrai oro quanto pesi! Giusto, guardie?»

I due servitori dell'impero si scambiano una rapida occhiata.

« Risolveteveli da soli i vostri problemi,» commentano, annoiati «la morte di un reietto non ci riguarda.»

I mercenari, forti del loro numero e armati di coltelli e spade, circondano l'enorme barbaro e gli si scagliano contro. Grimock, disarmato, solleva il loro capo da terra e, usandolo come mazza, colpisce chiunque abbia una lama in pugno: la forza dei suoi colpi è tale da annientare il gruppetto armato in pochi secondi, lasciandoli a terra, privi di sensi.

« Avevo detto niente problemi, barbaro!» si lamenta il locandiere.

Grimock, in risposta, lo fissa imperturbabile; nessuna goccia di sudore gli bagna la fronte.

« Non ci sono morti e penserò lui a pagare i danni.» afferma, puntando il dito contro il guardiano spione.

Solo in quel momento, il ragazzo per cui era scoppiata la rissa fa capolino da sotto un tavolo ancora intatto, si avvicina al barbaro e, alzandosi sulle punte, gli dà una bella pacca sulla spalla.

« Grazie, amico!» esclama « Senza di te me la sarei vista brutta!»

Grimock fissa l'estraneo come un drago guarda una formica e, senza dire una parola, torna al suo posto.

« Davvero! Sei stato fantastico!» continua il ragazzo, seguendolo « Il mio nome è Flint, sono in viaggio e sto cercando qualcuno che voglia accompagnarvi, potrebbe interessarti?»

« Viaggio da solo.» risponde il barbaro, accomodandosi al tavolo.

« E se ti pagassi?» insiste Flint.

« Quanto? » ribatte Grimock, interessato.

« Trenta pezzi d'oro: cinque adesso e venticinque all'arrivo. »

Il barbaro porge il palmo aperto della mano e fa cenno di essere pagato; il ragazzo, senza aggiungere altro, vi ci svuota un sacchetto di monete.

« Perfetto! Quindi siamo compagni di viaggio adesso! » afferma Flint.

Grimock controlla i pezzi d'oro e li mette nella sacca.

« Da domattina. » conclude.

« Domattina? Ma se i mercenari dovessero svegliarsi? »

« Non si sveglieranno. » ribatte il barbaro.

« Come fai a esserne così sicuro? »

Grimock lo fissa col suo sguardo più torvo, ma Flint, in una sferzata di coraggio, aggiunge:

« Grimock? »

« Cosa c'è ancora? » chiede il barbaro, più minaccioso che curioso.

« Hai del sangue sulla faccia... »

« Lo so, è il motivo per cui non avrai problemi fino a domattina. »

Flint deglutisce e sorride nervoso, tentato di rimangiarsi l'offerta, ma terrorizzato all'idea di chiedere la restituzione dell'anticipo.

CAPITOLO 2: Il vecchio Oderico.

La mattina seguente alla rissa, Grimock si sveglia che è ancora buio, esce dalla locanda con indosso solo pantaloni e stivali e inizia a correre. Si allena ogni giorno e neppure la pioggia, fine e fastidiosa, lo distoglie dal suo intento: deve temprare un corpo capace di distruggere e resistere a ogni cosa.

Dopo un'ora intensa di corsa, il barbaro si ferma al di sotto di un enorme quercia, si getta a terra e inizia a fare flessioni. Quando i bicipiti gli bruciano di fatica, si concede una breve pausa, si alza, e, fatti alcuni passi indietro, si scaglia con tutta la forza rimastagli contro lo spesso tronco dell'albero: una, due, cento volte; nessuno dei due cede.

Costretto dal dolore, Grimock interrompe le spallate, ringhia feroce contro la quercia e comincia ad arrampicarvisi: giunto in cima, scende rapido e, una volta a terra, ricomincia; continua così, senza fermarsi, fino a che ogni fibra del suo corpo non ha raggiunto il limite. Stremato, il barbaro si prende qualche secondo per riprendere fiato, prima di correre indietro, fino alla locanda.

Una volta all'ingresso, Grimock fa appena in tempo ad aprire la porta che subito Flint, spaventato, lo raggiunge.

« Grimock! Dov'eri finito? » chiede quest'ultimo, restando nauseato dal fetore di sudore emanato dal gigante « E, oh miei dei, cosa hai fatto!? »

Il barbaro fissa impassibile il ragazzo, accennando un lieve fiatone.

« Mi allenavo. » risponde.

Flint cerca di controbattere, poi scuote le mani in aria.

« Lasciamo perdere! I mercenari sono scomparsi! »

« ...E? »

« E....e....quindi...» balbetta il ragazzo «potrebbero tornare con dei rinforzi!»

Grimock, ignorando totalmente il compagno, va al bancone e fa un cenno all'oste; quest'ultimo va in cucina e restituisce armatura, elmo, vello e zaino al legittimo proprietario, aggiungendo una sacca di viveri.

« Saremo molto lontani quando a quei cani passerà la paura» risponde Grimock, indossando il suo equipaggiamento. «ma se trovassero il coraggio per un secondo attacco, sarò lieto di insegnar loro nuove forme di dolore. »

Flint deglutisce e sorride forzatamente.

« Cristallino.» risponde Flint, poi aggiunge « Come mai stai raccogliendo le tue cose?»

« Partiamo.» sentenzia il barbaro.

« Ma se non ti ho neppure detto dove siamo diretti!»

Grimock si pone a pochi centimetri dal ragazzo, sovrastandolo con la sua massa enorme.

« Solo un motivo spingerebbe uno spaurito ragazzino di città tanto a sud: la fuga.» poi si guarda attorno «mi dirai la tua destinazione quando ci saranno meno orecchie indiscrete ad ascoltare.»

Detto questo, fissa il guardiano che, fino a quel momento rimasta nelle vicinanze a origliare, scatta sull'attenti e corre ad aprire l'armeria.

« Prendi la tua roba, ragazzino » termina il barbaro, recuperando l'enorme ascia « ti do cinque minuti.»

Flint annuisce nervoso e corre a prendere le sue cose: ha solo un piccolo zaino di cuoio, contenente qualche abito e uno strano scrigno di legno lavorato; in appena un minuto è già pronto a partire e, assieme alla sua nuova guardia del corpo, si dirige all'uscita.

Fuori dalla locanda sta ancora piovendo e il barbaro, incurante della cosa, si incammina lungo la strada battuta; il ragazzo, che

avrebbe preferito attendere un tempo migliore, lo segue, cercando di ripararsi con le braccia più che può. Per almeno mezza giornata non si parlano neppure, poi Flint, terribilmente annoiato, interrompe il silenzio:

« Non ti ho neppure ringraziato per avermi salvato ieri sera...grazie.»

« Quei mercenari facevano troppo rumore, nient'altro.» risponde Grimock, distaccato.

Flint, infastidito dall'atteggiamento della guardia del corpo, incrocia le braccia e domanda, sbuffando:

«Intendi fare tutto il viaggio senza rivolgermi una parola?»

« No. » risponde il barbaro, fermandosi a un incrocio « devi dirmi dove andare.»

All'imbocco di un bivio, due cartelli sgangherati sono inchiodati su di un palo di legno storto: il primo indica a sinistra, verso il valico tra le montagne, mentre il secondo a destra, alla strada principale che attraversa la gola, dritto a un avamposto imperiale

•
« Se non vuoi avere guai,» avverte Grimock «devi dirmi la verità: l'impero ti sta cercando?»

Il ragazzo, titubante, annuisce col capo.

«D'accordo.» conclude il barbaro, dirigendosi a sinistra

«Lasciemo il regno della Capitale attraverso il valico.»

« Ehi! » esclama Flint « Non vuoi sapere dove devi portarmi?»

« Al di là delle montagne potrai dirmi tutto quel che vuoi,»

ribadisce Grimock, per niente interessato ad ascoltare « ma, fino ad allora, non mi interessa; tieniti stretto il fiato, ti servirà.»

Il ragazzo, resosi conto che controbattere servirebbe a poco, si arrende e obbedisce alla propria guardia del corpo. Camminano per tutto il pomeriggio, passando attraverso un fitto bosco di pini ai piedi delle montagne: le folte chiome attutiscono la pioggia, ma ogni tanto lasciano ricadere grosse e fredde gocce che si infilano tra abiti e collo.

Proseguono fino quasi al tramonto, poi Flint, esausto, si siede a terra in segno di protesta.

« Mi rifiuto di fare anche solo un altro passo! Riposiamoci un po', ti prego!» implora.

Il barbaro, niente affatto stanco, guarda il compagno e infine osserva il cielo.

« D'accordo.» acconsente, allontanandosi dallo stretto sentiero.

« Ehi! Dove stai andando?» domanda Flint, alzandosi e seguendolo nel fitto sottobosco.

« A cercare un posto dove accamparci.»

« Per gli dei, sì!»

Si addentrato nella foresta per una buona mezz'ora, fino a una piccola radura sovrastata dalle chiome di due pini secolari e lì, sotto l'albero più grande, Grimock si sgancia l'ascia, si siede e, appoggiando la schiena al tronco, chiude gli occhi.

« Ehi!» grida il ragazzo.

« Che c'è ancora?» sbuffa il barbaro, spazientito.

« Dovremo dormire qui?»

« Hai chiesto tu di riposare.»

« Sotto la pioggia!?» protesta Flint, scioccato « Senza un tetto sopra la testa!?! Scherzi!»

« Hai scelto tu di essere qui, non lamentarti.» lo redarguisce

Grimock « Prenditi la responsabilità delle tue scelte, ragazzino.»

« Non potremo almeno accendere un fuoco?» contesta il compagno, cercando riparo sotto le fronde del pino adiacente.

« La legna è troppo umida.»

« A questo posso pensarci io!» esclama Flint, raccogliendo e ammicchiando rami e sterpi in un pira disordinata.

« Non sprecare energie.» lo ammonisce il barbaro « Quel mucchio di legna non prenderebbe neppure da asciutto.»

« Sta a guardare!» assicura il ragazzo arrogante, estraendo dallo zaino un vasetto di vetro, pieno per metà di una polvere viola scuro; dopo averne cosparsi una decina di pizzichi sulla legna,

questa prende fuoco immediatamente.

« Che cosa hai fatto? » grugnisce Grimock, minaccioso, avvicinando la mano all'ascia poco distante.

Flint, spaventato da quella reazione eccessiva, indietreggia e, inciampando su di una radice, cade a terra.

« Calmati Grimock, calmati! » lo scongiura, rialzandosi indolenzito « Ho soltanto acceso il fuoco!»

Il barbaro sembra calmarsi e, avvicinatosi alla fiamma, la annusa sospettoso.

« È stregoneria, vero?»

« Beh, stregoneria è una parola forte!» ridacchia il ragazzo, cercando di smorzare la tensione « È polvere di fuoco, solo un trucchetto che mi ha insegnato mio padre.»

« Non dovresti usare la stregoneria per dei trucchetti, » sbuffa Grimock « è pericolosa.»

« Dai, non esagerare. Ho solo acceso un fuocherello!»

Il barbaro lo fissa severo, poi apre la mano e raccoglie qualche goccia di pioggia nel palmo.

« Qui piove sempre.» esordisce, corruciato.

« Già, fastidioso non è vero?» concorda Flint, gettando altra legna nel fuoco.

« Qui ai margini del regno piove sempre, mentre nella Capitale perdura l'eterna primavera.» spiega Grimock «In un modo o nell'altro il mondo cerca il suo equilibrio e non è saggio rendere irrequieti gli spiriti. Usa i tuoi trucchetti il meno possibile.»

Flint scuote la testa, offeso «È curioso che sia proprio tu a dirmelo: non sei un'Ascia Sanguinaria? il più violento clan che la storia ricordi? Quante vite avete troncato? E mi vieni a parlare di equilibrio?»

« Abbiamo pagato per i nostri errori con l'estinzione.» rammenta Grimock, fissando il fuoco «Io dormo, non disturbarmi.» conclude.

Il barbaro si appoggia nuovamente al tronco e chiude gli occhi;

Flint, sentendosi un po' in colpa, segue il consiglio e si sdraia sotto una folta frasca.

Passa qualche ora e il buio della notte invade la foresta, quando a un tratto, poco distante, un ululato si alza dai cespugli, seguito da ringhi feroci e un grido disperato.

« Che cos'è!?! » chiede il ragazzo, svegliandosi di soprassalto.

« Lupi, o peggio. » risponde il barbaro, alzandosi in piedi.

« E quel grido? »

La risposta alla domanda spunta di corsa dagli alberi: un gracile vecchio vestito di stracci, dai lunghi capelli grigio e con la barba incolta, fradicio e terrorizzato.

« Aiuto! » implora quest'ultimo, nascondendosi dietro Grimock.

Flint non fa in tempo a comprendere cosa stia accadendo, che un branco di grossi lupi neri, feroci e dagli occhi iniettati di sangue, sbuca dalla foresta. Le bestie ringhiano affamate, sbavando e avvicinandosi alle loro prede, ma il barbaro, anziché difendersi o indietreggiare, avanza verso l'esemplare più grande. Il capobranco, sentendosi minacciato, gonfia il pelo ispido e mostra le zanne bianche e affilate; Grimock, impassibile, prende un profondo respiro ed emette un grido tale da far vibrare le chiome degli alberi. L'urlo è lungo, costante, potente come una cannonata e costringe i presenti a tapparsi le orecchie; i lupi, terrorizzati, abbassano la coda e si allontanano guando tra gli alberi.

Flint e il vecchio fissano il gigantesco barbaro, increduli.

« Che razza di mostro sei tu!?! » chiede l'anziano.

« Quello che ti ha salvato. » risponde il barbaro « Non farmene pentire. »

« Hai ragione... » annuisce il vecchio vagabondo « Perdoni la scortesia. Il mio nome è Oderico e ti sono debitore. »

Grimock lo squadra dall'alto in basso, poi torna all'albero e si siede.

« Ti consiglio di fermarti qui per stanotte, Oderico. » suggerisce,

cercando una posizione più comoda.

Il vecchio, sorpreso da quella gentilezza, si volta verso Flint.

« Ma sì...certo! Si fermi pure.» concorda quest'ultimo, balbettando.

« Vi ringrazio.» mormora Oderico, avvicinandosi al fuoco «Non sarò di disturbo, devo ripartire immediatamente.»

« Non arriverai a domattina.» sentenza Grimock.

Flint lancia un'occhiataccia alla guardia del corpo e interviene:

«Non dia ascolto a quel bestione! A sentir lui non dovrebbe farcela nessuno!»

« È tutto apposto.» lo tranquillizza Oderico «Il barbaro ha ragione: questa foresta è molto pericolosa .»

«Allora si fermi qui stanotte!» lo invita il ragazzo «Domattina riprenderà il viaggio con noi.»

Il vecchio scuote il capo.

« Mi piacerebbe, ma non posso. »

« Perché? » Insiste Flint « Cosa sarà mai qualche ora? »

Oderico solleva gli stracci di cuoio, stoffa e pelliccia che indossa e, da una bisaccia legata a una cintura di corda, prende una boccetta contenente un liquido chiaro.

« Mia nipote è molto malata, » spiega, malinconico « mio genero è morto e io sono l'unico che può portarle le cure in tempo.»

Non sapendo come aiutarlo, Flint prende il vasetto di polvere di fuoco e lo porge al vecchio.

« Servirà più a lei che a me.» dichiara.

« Che cos'è? » chiede Oderico, accettando il dono.

« Polvere di fuoco, basta qualche pizzico per far prendere anche la legna più umida.»

« Grazie...» risponde il vecchio che, dopo qualche minuto di silenzioso imbarazzo, si volta verso la foresta.

« Penso sia arrivato il momento di salutarci, amici.»

« È proprio sicuro? » chiede Flint.

Oderico annuisce, saluta e si avvia tra gli alberi; il ragazzo lo

segue con lo sguardo, fin quanto la luce del falò glielo consente.
« Pensi che abbia fatto una sciocchezza a dargli la polvere, vero? » domanda retorico Flint.
« Penso tu abbia fatto ciò che ritenevi giusto. » risponde il barbaro.
« Ce la farà? » sospira il ragazzo, sedendosi ai piedi del pino.
« Solo gli dei possono saperlo. »
Detto ciò, entrambi si assopiscono, certi che, dopo il ruggito Grimock, nessuno avrebbe avuto il coraggio di disturbarli.

CAPITOLO 3: Magenta Spaccaossa.

Ah, povero Oderico: solo, vecchio e sotto la pioggia! La sciatica gli fa un male cane e le mani artritiche gli bruciano come l'inferno. E dire che era uno dei migliori lavoratori d'argento del suo villaggio, ma, da quando la miniera è infestata dalla morte, nulla è come prima: da intarsi, è passato a costruire pale e accette per i pochi abitanti che, come lui, si rifiutano di abbandonare la loro casa. Vive in un borghetto semi-abbandonato sulla montagna, proprio all'imbocco del passo, dove nevica per sei mesi l'anno e per i restanti piove, ma lui non se ne è mai lamentato: anche se sua moglie è morta anni fa, non può odiare il posto dove l'ha conosciuta.

Oderico si concede una breve pausa per riprendere fiato: da quando ha trovato la cura, non fa altro che camminare e sono ben due giorni che non chiude occhio; deve fare in fretta, la vita di sua nipote dipende da lui. Recupera forze sufficienti per fare almeno qualche altro passo, il vecchio avanza rumorosamente, aggrappandosi a rami e tronchi.

« Chi va là! » grida una voce sconosciuta dalla boscaglia.

« O...Oderico! Signore. » risponde l'anziano, a fatica.

« Nasconditi! » interviene un'altra figura, nascosta tra i cespugli.

« O ci farai ammazzare! »

« A...Ammazzare? » balbetta il vecchio.

« Non hai sentito quell'urlo terribile? » rincara un tizio basso e tarchiato, uscendo allo scoperto da dietro una roccia. « doveva essere una bestia orrenda o peggio: un demone dell'inferno! »

Oderico, scettico, ripensa allo strano incontro con il gigantesco barbaro e a come quest'ultimo lo abbia salvato dal branco di lupi.

« Non c'è di che preoccuparsi, » rassicura « non è stata una bestia

a fare quel ruggito, ma un uomo!»

« Un uomo!?» rispondono, sbalorditi, i tre sconosciuti in coro.

« Stai farneticando, vecchio! » interviene l'uomo nascosto tra i cespugli: alto, magro, dalla mascella sgangherata e il capo ovale coperto di capelli simili a stoppa; è pieno di lividi e zoppica, visibilmente acciaccato. «Nessun uomo sarebbe in grado di fare quel...quella cosa terrificante!»

« Ho difficoltà a crederci anche io, lo ammetto, ma ero lì!» afferma, fiero, Oderico «Dei lupi mi inseguivano e ho incontrato questo barbaro gigantesco che, con un grido, li ha fatti scappare con la coda tra le zampe: pazzesco!»

« Ma davvero?» interviene, da dietro un albero, un tizio grosso, calvo, senza un occhio e praticamente fasciato dalla testa ai piedi.

«E dicci, quel gigante aveva un'ascia con sé? Pensaci bene: è grande il doppio di un uomo, impossibile non notarla!»

Oderico riflette attentamente e, ricordando l'immensa ascia poggiata a terra, annuisce.

« Sì,» conferma «proprio lui! Lo conoscete?»

Minacciosi, i tre uomini escono allo scoperto e circondano il vecchio: lo scagnozzo alto lo afferra per un braccio, mentre quello tarchiato gli punta un coltello a un fianco.

« Sì, lo conosciamo » rivela il mercenario calvo « e per l'appunto il nostro capo lo sta cercando.»

Oderico deglutisce e, remissivo e silenzioso, si fa condurre nella boscaglia per un paio d'ore, fino a un grottesco accampamento militare: le tende sono sporche di piscio e sangue e c'è un terribile fetore di sesso, vomito, alcool e urina; uomini in armatura, in mutande o addirittura nudi combattono tra di loro, bevono o scopano con qualche schiava catturata nelle scorribande; a ogni angolo di quell'orgia di violenza e depravazione, sventola una bandiera logora color magenta scuro, con al centro il simbolo di un femore nero spezzato.

A un certo punto, il rumore dei bagordi viene sovrastato da

dozzine di grida eccitate e inferocite.

« S P A C C A O S S A ! S P A C C A O S S A ! »

Al passaggio degli sgherri e di Oderico, la folla si apre, per permettere al vecchio sfortunato di vedere in quali mani sia capitato: al centro di un grosso recinto di legno, tra sabbia molle e sterco, si erge qualcosa che solo lontanamente ricorda un uomo; è alto almeno un metro e novanta, largo quanto un armadio e coperto di cicatrici mal richiuse; il suo braccio destro è orribilmente deturpato dai segni di una passata infezione, mentre sul volto, sfigurato da vecchie ustioni, un grosso squarcio gli solca la guancia, mostrando i denti sottostanti; con entrambe le mani, stringe saldo un femore di più di un metro e mezzo, tozzo e con un manico di cuoio.

« S P A C C A O S S A ! S P A C C A O S S A ! » grida la folla.

Nel recinto assieme a quell'individuo grottesco c'è un grosso cinghiale inferocito che, agitato dalle urla, si lancia alla carica; in risposta, il guerriero solleva il femore e colpisce l'animale in pieno cranio, fracassandoglielo in mille pezzi.

« S P A C C A O S S A ! S P A C C A O S S A ! »

Il vincitore allarga le braccia e si lascia osannare, poi i suoi sgherri entrano nel recinto, gettandogli ai piedi lo spaventato Oderico.

« Dov'è? » ringhia il guerriero grottesco.

« C... Chi? » balbetta il vecchio, coperto di fango.

« Dov'è quel bastardo che ha osato punire i miei cani! DIMMI DOV'È! »

Oderico, terrorizzato, si copre il volto con entrambe le mani.

« No...non lo so! » piagnucola « lì ho incontrati poco fa ma non saprei ritrovare la strada! Erano in mezzo alla foresta! » e terrorizzato di non aver detto abbastanza, aggiunge « Volevano imboccare il passo! Al passo! Li troverete lì! Li troverete lì! »

« E se gli mandassimo un bell'invito, al nostro barbaro !? » urla, sbavando dalla guancia aperta, il guerriero, per nulla soddisfatto

della brevità dell'interrogatorio.

« Sì!» ulula la folla.

Oderico non reagisce né smette di piangere, neppure mentre viene spogliato di ogni suo avere e lasciato nudo.

« C...come puoi essere così crudele? C...chi sei?» mormora completamente inerme.

L'uomo grottesco fa cenno ai suoi uomini di calmarsi e, una volta ottenuto silenzio, grida: «Qual è il nome del vostro comandante?»

« **MAGENTA SPACCAOSSA! MAGENTA SPACCAOSSA!** »

Soddisfatto il proprio ego contorto, il guerriero mostruoso solleva il femore fin sopra la schiena.

« Ricordati il mio nome nell'oltretomba, vecchio.»

Termina, scaricando tutta la sua furia sanguinaria sull'indifeso Oderico.

CAPITOLO 4: Grimock contro Magenta Spaccaossa.

Il cielo perennemente coperto si apre giusto un'istante, permettendo a un timido raggio d'alba di illuminare un macabro spettacolo: proprio davanti all'imbocco del sentiero montano che porta al passo, attorno a un femore spezzato piantato a terra, ci sono brandelli di carne, organi e ossa fracassate; è un vero e proprio lago di sangue e Flint, nel vederlo, non trattiene il rigurgito e vomita sul tronco più vicino.

Ben più a suo agio con scene simili, Grimock si avvicina circospetto, si inginocchia e nota un grottesco pacchetto tra le frattaglie: avvolta in un lembo di pelle sanguinolenta, c'è la borsa di Oderico.

« O miei Dei!» esclama Flint, con una voce ancor più acuta del solito « Chi è!?»

Il barbaro raccoglie la borsa e gliela lancia.

« È...è la borsa di Oderico...» sussurra il ragazzo, guardandosi le mani « E questo...questo è sangue!» grida e per poco non sviene. Grimock, nervoso, studia il lembo di pelle in cui era avvolta la scarsella e, trovandovici scritto qualcosa, legge: "SEI MORTO!". Inferocito da tanta arroganza, digrigna i denti e stringe i pugni; è così imbestialito che quasi non sente Flint che lo chiama.

« Grimock! Grimock, rispondimi! Chi può essere stato!?»

Il barbaro prende un profondo respiro, cercando di trattenere temporaneamente la rabbia.

« Lo hanno fatto a pezzi con una grossa mazza o qualcosa del genere.» risponde, tornando concentrato e avvicinandosi ai resti « Non è stato ucciso qui.» aggiunge, guardando il terreno « Il corpo è stato trasportato da tre persone, con un carretto.» Flint deglutisce, scioccato dalla freddezza della sua guardia del corpo, poi, osservandola meglio, si rende conto di quanto in

realtà sia furiosa.

«Cos'hai intenzione di fare?» domanda il ragazzo, spaventato. Grimock si erge in tutta la sua mole e fissa minaccioso nella direzione in cui si dirigono le tracce. Flint, terrorizzato all'idea di un altro scontro, cerca nella borsa di Oderico l'unica cosa che potrebbe far desistere il barbaro dall'andare.

«Fermati, Grimock! Abbiamo la cura!» dichiara, sollevando vittorioso la boccetta « Non c'è nient'altro da fare per Oderico, forse una degna sepoltura, ma possiamo salvare sua nipote!».

« Buona idea.» concorda Grimock « Seppellisci ciò che resta di lui e porta la cura a sua nipote.»

« Cosa?» domanda Flint, perplesso.

« Seppellisci il vecchio, porta con te la cura e raggiungi il paese in cima al passo, probabilmente è lì che vive sua nipote.» ripete il barbaro, impaziente.

« E tu? » domanda il ragazzo, già presagendo il peggio.

« Nessuno.» sibila infuriato Grimock, sgranchendosi rumorosamente gambe e braccia « Nessuno può lanciarmi una sfida tanto sfacciata e sperare di vedere l'alba di un nuovo giorno.»

Flint arretra spaventato: il barbaro è sul punto di esplodere!

« Ora, vai.» conclude Grimock, poco prima di lanciarsi in carica nella direzione delle tracce: al suo passaggio, rami, rovi e giovani alberi vengono spazzati via, troncandosi contro la coriacea armatura di cuoio e acciaio.

Flint, per poco travolto, vorrebbe un'altra occasione per fermare la propria guardia del corpo, ma quest'ultima è già scomparsa all'orizzonte, lasciando dietro di sé una scia di devastazione.

Ormai solo, il ragazzo si volta verso il sentiero che porta al passo e, indeciso sul da farsi, maledice la propria sfortuna.

« Se quel maledetto barbaro pensa di lasciarmi indietro si sbaglia!» impreca, furibondo «si farà solo ammazzare!»

Sconsolato, Flint osserva la scia di distruzione lasciata da

Grimock e, scuotendo il capo, decide di seguirla.

« O farà ammazzare me!» sospira, prima di mettersi in cammino.

Poco distante, nella foresta, un uomo, calvo e senza un occhio, un altro, alto e dalla mascella sgangherata e un terzo, basso e tarchiato, stanno trainando un carretto lordo di sangue.

« Capo, quanto manca secondo te?» chiede il più tozzo.

«Ancora un'oretta e ci siamo, Glimo.» risponde, a fatica, il guercio.

« Sei sicuro che non ci siamo persi?» rincara quello alto. «No, sai, non voglio dubitare, ma è da un po' che stiamo camminando e credo stia per arrivare un acquazzone; ho sentito tuonare!»

« Zitto e continua a camminare, Sghigno! » grida, il capo.

Per alcuni secondi, nella foresta, non ci sente altro che il cigolio del carretto e, in lontananza, l'eco di un rimbombo.

« A me sembra più la carica di un grosso animale.» suggerisce Glimo.

Tutti e tre si fermano, ascoltano attentamente e annuiscono, eccetto il capo.

« Te che dici, Robert?» chiede Sghigno.

« Devi chiamarmi, capo! Capo!» grida, Robert.

« Shhhh!» interviene Glimo, portandosi l'indice davanti alla bocca.

« Andiamocene da qui!» conclude il capo « E acceleriamo il passo!»

Trainando come forsennati, i tre sgherri cercano di allontanarsi ma, sentendo il trambusto alle loro spalle aumentare, ben presto realizzano di essere nei guai: Grimock, a testa bassa, li sta rapidamente raggiungendo; le enormi corna dell'elmo, il tuonare dell'armatura color pece e la stazza mastodontica lo fanno somigliare a un grosso toro nero imbestialito.

Robert è l'unico che ha l'arguzia di lasciare il carretto in tempo, prima che il barbaro lo lanci in aria con una sola cornata; Glimo

e Sghigno non toccano neppure terra, che vengono afferrati per la testa e schiacciati uno contro l'altro, esplodendo come cocomeri maturi.

Il capo, sotto la pioggia di sangue dei suoi sottoposti, cade a terra, terrorizzato.

« Dov'è il vostro accampamento! » gli ringhia contro il barbaro. Il mercenario, nella speranza di avere salva la vita, indica verso sinistra, ma il barbaro, avuto ciò che voleva, gli schiaccia la testa sotto lo stivale, calpestandolo a morte.

Nel frattempo, nell'accampamento, il comandante Spaccaossa, ignaro della minaccia che si sta avvicinando, spiega ai suoi uomini, ancora intontiti dai bagordi della serata precedente, il suo piano.

« Attaccherà sicuramente col favore delle tenebre e noi saremo pronti a riceverlo nel più caloroso dei modi! » ride, sbavando « L'ultimo colpo spetta a me! Ricordatevelo! »

I mercenari esultano fiaccamente e, in risposta, il loro comandante afferra il primo che gli capita a tiro, impugna il femore e gli spezza la spina dorsale.

« Qual è il nome del vostro comandante! » chiede, furente, Magenta.

« **MAGENTA SPACCAOSSA!** » gridano i suoi uomini, rinvigoriti dalla paura « **MAGENTA SPACCAOSSA!** »

In quel momento, nell'istante di quiete tra un bercio e l'altro, dalla foresta echeggia un urlo animalesco e feroce.

« Cosa è stato? » chiede un omaccio tra la folla.

Dopo il ruggito, l'eco di una carica rimbomba tra gli alberi, ingigantendone il fracasso. Un mercenario arriva correndo dal suo comandante e, ancora a corto di fiato, avverte:

« Comandante, ci stanno attaccando! »

« Quanti sono! » domanda Magenta, impressionato dal furore dell'assalto.

« Uno soltanto! »

Improvvisamente, la palizzata ovest salta in aria, travolta dalla carica di Grimock. Inarrestabile, il barbaro afferra una lancia conficcata nelle vicinanze e vi infila tre uomini, poi inizia a mulinare in aria qualsiasi cosa trovi: nessuna impugnatura è abbastanza grande per la sua mano e ben poche lame resistono alla sua forza, eppure non usa mai l'ascia che porta sulla schiena. Dopo qualche fatale minuto di sorpresa, un folto gruppo di mercenari recupera le armi e circonda il barbaro disarmato, che, nonostante la stazza e l'armatura, grazie ai suoi riflessi inumani schiva i colpi letali per un soffio.

Messo alle strette, Grimock raccoglie uno spadone da terra e, impugnandolo dalla lama, sferra un fendente che manda all'aria più della metà dei suoi aggressori. Preso alle spalle, sette soldati armati d'arco lo colpiscono con una dozzina di frecce, ma la sua armatura e la sua cotenna assorbono gran parte del danno. In risposta, il barbaro lancia violentemente lo spadone contro gli arcieri, uccidendone tre sul colpo e lasciando gli altri privi di sensi a terra.

Approfittando della confusione, Grimock avanza, massacrando e distruggendo, fino al recinto di legno al centro del campo. Sta per aggirarlo, quando, dalla destra, un soldato gli lancia addosso un tizzone ardente, costringendolo ad entrare e, una volta all'interno, qualcosa lo punge sul collo.

Magenta Spaccaossa, dall'altro lato del recinto, getta a terra una lunga cerbottana nera e impugna il femore.

« **TI SPEZZO, BASTARDO!** » ulula, lanciandosi contro l'avversario.

Grimock, stranamente disorientato, schiva il primo attacco, poi il secondo, ma il terzo lo raggiunge al petto, lasciandolo senza fiato; immediata, un'altra mazzata gli sfiora la testa, facendolo volare a terra e rompendogli un corno dell'elmo. Il barbaro, quasi certamente avvelenato, rotola nello sterco per allontanarsi

dalla portata nemica.

« IO SONO MAGENTA SPACCAOSSA! » ringhia il guerriero deforme, sbavando copiosamente dalla guancia aperta « SEI MORTO, FIGLIO DI PUTTANA! »

Sentendo il grido di battaglia del proprio comandante, i mercenari si radunano eccitati attorno al recinto.

« S P A C C A O S S A ! S P A C C A O S S A ! »

A quelle grida, Magenta alza il femore al cielo e colpisce con tutta la forza che possiede il suo nemico. Grimock, a malapena in grado di farsi scudo con le braccia, si chiude più che può, cercando di limitare i danni: ha una spalla lussata, un paio di costole incrinata e il suo corpo ancora rifiuta di muoversi.

« S P A C C A O S S A ! S P A C C A O S S A ! »

Continua la folla, troppo presa a gridare per notare il piccolo Flint lanciarsi coraggiosamente nell'arena e pugnalarlo al fianco Magenta; quest'ultimo, colto di sorpresa, grida di dolore e, colpendo il ragazzo col dorso dell'avambraccio, lo scaraventa nello sterco.

« Sarai il primo a morire! » ringhia, inferocito per l'interruzione.

« Sarete voi a morire, bastardi! » grida Grimock che, approfittando dell'intervento di Flint, ha estratto dalla scarsella e ingoiato una strana radice scura. Quando la droga entra in circolo, il barbaro sembra sul punto di vomitare, poi, d'improvviso, dalla sua bocca inizia a colare una densa bava bianca e i suoi occhi si iniettano di sangue.

« Scappa...Flint! » riesce a sussurrare, poco prima di avventarsi contro il suo avversario.

Magenta, pronto a ricevere l'assalto del barbaro, carica il colpo, ma quest'ultimo, potenziato dalla radice, riesce ad afferrargli le braccia e a stritolargliele in una morsa. Flint, ancora intontito dal colpo ricevuto, rotola nel fango fino ai confini del recinto e, una volta fuori, si nasconde tra le tende; i mercenari sopravvissuti, non altrettanto lungimiranti, scavalcano lo steccato ed accorrono

in soccorso del loro comandante in difficoltà.

Da quel momento in poi è un bagno di sangue: Grimock, spezzate le braccia a Magenta, afferra il femore gigante e, colto da una furia assassina, percuote brutalmente chiunque gli si pari di fronte; insensibile alle suppliche, non distingue i feriti da chi ancora è in grado di combattere e si ferma soltanto quando attorno a lui non restano altro che brandelli di carne sparsi tra la devastazione.

Passato il peggio, Flint esce a fatica da una pila di ciarpame e impallidisce di fronte allo spettacolo che si trova davanti: attorno a lui, c'è solo morte e distruzione. Confuso e intontito dalla carneficina appena avvenuta, cerca tra i corpi smembrati qualche segno della propria guardia del corpo, fino a che non la trova, in piedi, al centro dell'accampamento. Grimock, stremato e coperto di sangue, vedendo il ragazzo incolume e al sicuro, stramazza a terra, privo di forze.

CAPITOLO 5: La radice del diavolo.

Un lampo illumina il cielo e il tuono appresso echeggia nella foresta. Grimock, svegliato dal frastuono, si alza di scatto e si guarda attorno in cagnesco, ma per i primi secondi vede solo bianco.

« Calmati Grimock! Sei al sicuro!» lo tranquillizza Flint, avvicinandosi circospetto.

Il Barbaro, afflitto da una potente emicrania, si stringe le tempie tra pollice e indice e, a occhi chiusi, attende che le orecchie smettano di fischiare.

« Grimock, tutto bene?» chiede il ragazzo « Ti ho visto cadere a terra, non sapevo cosa fare e...»

« Fa' silenzio! » ringhia il barbaro, offuscato dalla cefalea.

Flint obbedisce e si allontana, mentre Grimock, tornato a concentrarsi, tenta di domare il dolore: lentamente, la testa smette di battere e il ronzio scompare; nelle orecchie, resta solo il suono della pioggia sulle pozze di sangue sparse per l'accampamento.

Cessata l'emicrania, Il barbaro inspira profondamente: fitte lancinanti gli attraversano il corpo ma lui, stoico, le ignora ed espira, espellendo dalla mente il dolore. Una volta ripreso il controllo di se, apre gli occhi e si mette seduto: è coperto con teli sporchi di sangue e un bel fuoco arde poco distante.

«Lo so, non è un granché...» si scusa Flint « però ho ritrovato questa! » esulta, mostrando la boccetta di polvere di fuoco.

Grimock a malapena annuisce e, meditabondo, inizia a fissare le fiamme.

« Come ti senti?» continua il ragazzo « eri coperto di sangue e più morto che vivo!»

Il barbaro, completamente assorto nei suoi pensieri, ignora il

compagno e, continuando a guardare il fuoco, vi lancia un pezzo di legno.

« Di qualcosa, Grimock!» grida Flint, spazientito.

« Sono un'Ascia Sanguinaria, non muoio per così poco.» replica Grimock, infastidito da tanta insistenza, poi, guardando il cielo, domanda :« Per quanto sono stato svenuto? »

« Tutto il pomeriggio.» risponde Flint «Onestamente, non pensavo ti riprendessi così presto.»

Il barbaro scuote la il capo, deluso dalla propria debolezza.

« Piuttosto, sì può sapere cosa hai fatto dentro quell'accampamento?» incalza il ragazzo, ancora inorridito dalla carneficina di poche ore prima «Hai messo in bocca qualcosa e sei diventato una furia! Per gli dei, hai massacrato più di cinquanta uomini, solo e disarmato! »

« È radice del diavolo: » afferma Grimock, estraendone un grosso pezzo scuro dalla borsa e mostrandola al compagno «quintuplica la forza, ma, finito l'effetto, chi la ingerisce muore; solo i più forti tra le Asce Sanguinarie e alcune streghe dei Ghiacciai Perenni possono usarla senza temerne la letalità.»

« E ogni volta ti riduce in questo stato!?» chiede Flint, incredulo che qualcuno possa ingerire volontariamente un simile veleno.

« Non fino a questo punto...» riflette Grimock « Quel Magenta deve avermi iniettato qualche tossina che ha reagito con la radice. »

« Eri avvelenato e tu l'hai ingerita comunque?» si sorprende il ragazzo « Tu sei pazzo!»

Il volto del barbaro muta dalla rabbia: sgrana gli occhi, sbuffa dalle narici dilatate e serra la mascella in un ringhio feroce.

« Io non sono pazzo, chiaro!?» sibila, scandendo ogni singola lettera.

Il ragazzo, spaventato, indietreggia.

« Non volevo offenderti, perdonami! » si scusa Flint, facendo segno alla guardia del corpo di calmarsi « Ora però cerca di

riposarti e, non appena starai meglio, ripartiremo.»

« Domattina.» ordina Grimock « all'alba.»

« All'alba?» ribatte il ragazzo, scettico « credi di farcela?»

« Non preoccuparti per me. » risponde il barbaro, sdraiandosi supino « Cerca piuttosto di non dimenticare l'impegno che hai preso di fronte al cadavere di Oderico: salvare sua nipote.»

« Non l'ho dimenticato...» sospira Flint e, sentendosi improvvisamente addosso il peso di quella promessa, si discosta dal fuoco « Domattina ci aspetta una levataccia, forse è meglio che vada a cercare un posto dove dormire.»

È a pochi passi da quella che sembra la tenda meno sporca dell'accampamento, quando si volta verso la propria guardia del corpo e le domanda, perplesso: «Perché non mi hai detto niente?»

« Per cosa?» replica il barbaro, assonnato.

« Per aver fatto di testa mia e averti seguito.»

« Sei un uomo e sei libero di fare le tue scelte.» gli rammenta Grimock « Sii solo pronto ad accettarne le conseguenze, Flint.» e conclude, girandosi dal lato opposto: « Ora basta parlare; voglio dormire.»

Il ragazzo, felice di essere stato chiamato per la prima volta col suo nome, sorride, annuisce ed entra nella tenda: all'interno, le numerose macchie di sangue, vomito e urina fanno scemare gran parte del suo buonumore. Disgustato dal quel lerciume, ma in fin dei conti contento di essersi spinto tanto lontano, getta qualche pelliccia un po' più pulita a terra, vi ci si sdraia e si concede un scomodo e agitato riposo.

CAPITOLO 6: I Cavalieri del Crepuscolo, prima parte.

Nessun raggio di sole annuncia l'alba di un nuovo giorno e la pioggia incessante batte come ogni maledetta, singola mattina. Flint si alza indolenzito, zuppo e nervoso e, alla ricerca di un po' di ristoro, si avvicina al falò. Terminato lo smarrimento dovuto alla pessima nottata trascorsa, nota che Grimock è sparito e, preoccupato, inizia a cercarlo tra la distruzione, il sangue e i cadaveri.

«Grimock!» chiama.

« Sono qui!» risponde il barbaro, alzandosi da dietro un grosso cumulo di macerie « Non sembra esserci nient'altro di utile. » afferma, avvicinandosi al fuoco con in mano un paio di sacche di cuoio e due sporchi giacigli di pelliccia; legato alla cintura, porta il femore che Magenta usava come mazza.

« Hai intenzione di portare con te quel coso orribile?» chiede Flint, disgustato alla vista di quell'arma ancora sporca di sangue.

« E non soltanto.» aggiunge il barbaro, lanciandogli addosso la sacca più piccola, già mezza piena di acqua, cibo e vestiti logori « Non c'era niente di meglio. Finisci di riempirlo con le tue cose e legaci sopra le pellicce; tra cinque minuti partiamo.»

« Cos'è tutta questa fretta?» chiede Flint, nauseato dal tanfo di quegli stracci « Questa roba puzza!»

« Hai preso l'impegno di salvare la nipote di Oderico.» gli ricorda Grimock « Inoltre, ho sentito nitidamente l'eco di cavalli bardati al galoppo, poco prima dell'alba: credo che qualcuno sia sulle nostre tracce.»

« Come fai a esserne così sicuro?» domanda il ragazzo, cercando di nascondere la crescente paura.

« Ho la sensazione di essere braccato » gli confida la guardia del corpo « e raramente mi sbaglio.»

Flint, a quella notizia, scatta in piedi e trasferisce rapidamente tutto ciò che possiede nella sacca; l'unico oggetto a cui dedica cura è la strana scatola di legno dai bordi intarsiati. Una volta terminato, carica tutto sulle spalle e si incammina verso l'uscita dell'accampamento.

« Dobbiamo andarcene!» afferma, senza rallentare «Subito!» Fulmineo, Grimock lo raggiunge e, afferratagli la spalla, lo costringe a voltarsi.

« Devo preoccuparmi di qualcosa, ragazzino?» gli domanda, guardandolo dritto negli occhi.

« No, no!» balbetta Flint, palesemente scosso « Solo che non ne posso più di brutte sorprese: prima arriviamo al villaggio di Oderico e più in fretta ci lasceremo l'Impero alle spalle!»

Il barbaro, dubbioso, lo fissa ancora per qualche secondo « Neppure io voglio altri problemi. » ringhia, togliendogli la mano dalla spalla « Per cui, d'ora in poi, fa quel che ti dico.»

Il ragazzo, poco entusiasta all'idea di obbedire, accetta riluttante e, fianco a fianco alla sua guardia del corpo, abbandona l'accampamento distrutto di Magenta Spaccaossa.

Seguendo la scia di distruzione lasciata in precedenza da Grimock, in breve tempo raggiungono l'imbocco del sentiero che porta al passo, dove i pochi resti ancora non divorati di Oderico marciscono sotto la pioggia.

« Non lo hai seppellito...» nota il barbaro, contrariato.

Flint, dimenticatosi completamente del corpo, balbetta scuse senza senso e infine, consapevole della grave mancanza, china il capo.

« Prima di lanciarti nel pericolo, assicurati di fare il tuo dovere di uomo, ragazzino.» lo rimprovera Grimock che, senza aggiungere altro, imbecca il sentiero.

Il ragazzo, turbato da quelle parole, lo segue silenzioso; non immaginava i rischi che avrebbe corso nel fuggire via dal suo paese natale e soprattutto non pensava che a pagarne le

conseguenze sarebbero stati degli innocenti. Schiacciato dal peso delle proprie scelte, Flint volge lo sguardo verso i pochi resti dell'innocente Oderico e giura, di fronte gli dei, di salvare perlomeno sua nipote.

Dopo ore di silenziosa marcia, Il sentiero per il passo, inizialmente largo e ben agibile, si fa più impervio: buche, salite improvvise e ciottoli instabili riempiono il viottolo stretto; al lato sinistro la ripida parete rocciosa della montagna si fa sempre più opprimente, e, sul destro, un dirupo irto d'alberi e massi sporgenti termina in un ruscello pietroso.

Grimock, più ansioso e guardingo del solito, avanza col femore già stretto in pugno, mentre Flint, preoccupato nel vedere il barbaro così teso, lo segue a fatica. Fortunatamente, il pezzo più brutto del sentiero è lungo poco meno di un paio di chilometri e, in seguito a una stretta curva a gomito, termina in un allargamento, da cui si dipana un bivio: la via di sinistra, più larga, porta a una piacevole salita nel bosco, mentre la destra a una stretta, ripida e pericolosa mulattiera aggrappata al bordo della montagna.

« Da questa parte!» indica a sinistra Flint, eccitato all'idea di poter camminare con più tranquillità.

Ma Grimock, d'improvviso, lo afferra e gli copre quasi tutto il volto con la sua enorme mano. Rapidamente, il barbaro imbecca la mulattiera e, tenendo il compagno quasi sospeso nel vuoto del precipizio, si nasconde dietro una grossa pietra sporgente.

Dal sentiero boscoso di sinistra, il tintinnare di armature pesanti preannuncia l'arrivo di due guardie armate: indossano corazze di cuoio scarlatto, acciaio e spunzoni scuri; le loro spade sono rifoderate al fianco e al braccio sinistro stringono saldamente uno scudo scuro e bordato di spine di ferro. Camminano fianco a fianco, senza dirsi una parola, ben attenti a qualsiasi cosa li circondi; una volta giunti all'allargamento, si affacciano alla

mulattiera e, non vedendo alcunché, proseguono verso i piedi della montagna. Solo dopo che il tintinnare delle armature è scomparso, Grimock lascia la bocca di Flint che, una volta libero, tossisce e respira a pieni polmoni.

« Mi stavi quasi per soffocare!» accusa quest'ultimo, sfinito.

« Fa' silenzio.» ordina Grimock, ignorando le proteste « Sembrano guardie dell'impero, ma non ho mai visto simili corazze e colori. Tu ne sai qualcosa, ragazzino?»

« Non lo so!» sussurra Flint, tossendo ancora « Ero troppo impegnato a cercare di respirare!» poi, vedendo il dirupo, sbianca e si aggrappa al compagno « E ti prego, adesso torniamo sul sentiero!»

Grimock, meditabondo, osserva silenzioso l'orizzonte.

« No, è una pessima idea; non mi fido di quelle guardie.» afferma, poggiando il ragazzo sul viottolo stretto e dissestato « Passeremo per la mulattiera: io andrò avanti, tu stammi dietro e fai attenzione a non cadere.»

Detto questo, il barbaro si aggrappa saldamente alla parete e, nonostante la mole immensa, inizia a procedere sul bordo accidentato della mulattiera.

« Come se fosse facile! » bisbiglia Flint, furente « Non guardare giù, non guardare giù!» si consiglia, prima di seguire la guardia del corpo in quella folle scalata.

La salita interminabile è irta di buche e massi friabili; un vento feroce picchia a folate imprevedibili e più di una volta Flint rischia di perdere la presa. È una buona mezz'ora che sta aggrappato alla roccia, senza neppure un minuto di riposo: ha le dita congelate e sanguinanti e ogni fibra del suo corpo è allo stremo.

Sfinito, il ragazzo guarda il precipizio, forse cercando nella paura ciò che la volontà non riesce più a dare: alla vista dell'interminabile strapiombo di roccia e nubi, i suoi sensi si annebbiano e il suo corpo sembra non voler fare altro che

cadere nel vuoto. Incapace di resistere oltre, Flint molla la presa e solo il tempestivo intervento di Grimock lo salva da morte certa.

« Reggiti.» gli ordina quest'ultimo, mettendoselo in groppa.

Il ragazzo obbedisce e, con tutta l'energia rimastagli, si avvinghia al collo taurino.

La faticosa scarpinata dura ore e termina in un terrazzamento piano, piastrellato, scavato nella roccia e circondato dal dirupo; le mattonelle antiche e logorate dalle intemperie sono il ricordo di un'antica piazza, ora crollata per più di metà nel precipizio. Oltre alla mulattiera, l'unica altra via percorribile sembra essere una gola angusta, che si insinua nella parete verticale della montagna.

Flint, una volta al sicuro nella piazza, lascia la presa e, dopo essersi cautamente allontanato dal bordo, si sdraia a terra a riprendere fiato.

« Due minuti.» impone Grimock, sedendoglisi accanto.

« Ma...» prova a controbattere il ragazzo.

« Se hai ancora fiato per rispondere, te ne basterà uno.» ringhia la guardia del corpo, ancora nervosa per i soldati avvistati all'imbocco della mulattiera.

Dopo poco più di un minuto, il barbaro si alza e, facendo segno a Flint di fare altrettanto, si avventura nella gola; il compagno, ancora col fiatone e niente affatto riposato, annuisce a stento, prima di alzarsi a fatica.

Passati i ruderi di una vecchia arcata, un sentiero ciottoloso si addentra tra le pareti di pietra verticali della stretta gola, fino a una grotta oscura, esattamente al vertice di due massicci.

« Dobbiamo proseguire.» ordina Grimock, togliendosi il borsone dalle spalle.

« Ehi! » interviene il ragazzo, appena in grado di lamentarsi « Hai una minima idea di dove stiamo andando? »

« A giudicare dalle rovine, questa strada doveva essere

importante.» riflette il barbaro «Con un po' di fortuna, questa grotta è collegata alle miniere e, di conseguenza, al villaggio di Oderico.»

« D'accordo, ammettiamo tu abbia ragione, » argomenta Flint, troppo stanco per proseguire « forse andare avanti è la scelta migliore, ma io non sono un' Ascia Sanguinaria! Ho bisogno di riposo e non ho né la forza né l'intenzione di fare un altro passo!»:

« Va bene! Se vuoi, riposa ancora.» sbuffa Grimock e, dando un'occhiata rapida al cielo, aggiunge «È poco più di mezzogiorno, per cui ti concede al massimo un paio d'ore e nel frattempo io esplorerò la grotta.»

Approfittando della proposta, Flint si siede su di un grosso masso piatto e si sgranchisce schiena e gambe. Nel frattempo, il barbaro accende un piccolo fuoco, estrae dalla borsa una vecchia lanterna di ferro e, dopo averla caricata con dell'olio denso e odoroso, ne accende lo stoppino.

« Aspettami qui.» ordina la guardia del corpo « mangia, riscaldati e riposati; riprenderemo il cammino non appena sarò di ritorno.»

« Felicissimo di obbedire!» risponde il ragazzo, già intento a dissetarsi dalla borraccia di pelle.

Grimock entra nella grotta senza nessuna esitazione: il suo corpo mastodontico passa appena tra le curve strette, ma, poco a poco, il rimbombo dei suoi passi si fa distante, fino a scomparire. All'esterno, Flint, intento a pasteggiare con un grosso pezzo di pane e della carne secca, porge l'orecchio, sperando, e al contempo temendo, di sentire qualcosa. Una volta resosi conto di essere solo, il ragazzo estrae dalla sacca gli abiti asciutti rubati al campo e, dopo essersi cambiato, si accomoda davanti al fuoco.

« Per gli dei, dove sono capitato.» borbotta e, avvolgendosi nelle pellicce puzzolenti, aggiunge: «Facciamoci coraggio!»

Trascorre circa un'ora e mezza, durante la quale Flint alterna fasi di sonno a veglie assenti, infine un rimbombo distante di passi lo desta dal torpore. Grimock, sporco di fanghiglia, esce dalla grotta e, visibilmente soddisfatto, spegne il fuoco.

« Raccogli la tua roba, partiamo.» comanda, recuperando il borsone.

« D'accordo...» risponde Flint, dubbioso « Destinazione?»

« Proseguendo nella grotta, si raggiunge una galleria e, dopo tremila passi, un bivio.» spiega il barbaro, ricaricando la lanterna con altro olio « La galleria di destra porta all'esterno.»

« E quella di sinistra?» domanda il ragazzo, ingurgitando rapido gli avanzi del suo pasto.

«Meglio non saperlo.» lo gela Grimock «Tu cerca di tenere un buon passo e di non disturbare gli spiriti.»

Intimorito da quell'avvertimento, Flint quasi si strozza con l'ultimo boccone di pane risecchito, poi, ripreso fiato e fattosi coraggio, raccoglie le sue cose e, alle spalle della sua gigantesca guardia del corpo, si avventura nell'oscurità della grotta.

CAPITOLO 7: I Cavalieri del Crepuscolo, seconda parte.

La grotta umida e ventosa si estende per un centinaio di metri, prima di collegarsi a un tunnel secondario della miniera d'argento abbandonata: le pareti scavate nella pietra sono macchiate di sangue vecchio e in ogni angolo vi sono segni di una lotta passata. Proseguendo, l'aria stantia diventa più pesante e, dopo trenta claustrofobici minuti, un potente olezzo di morte aleggia nella galleria.

Raggiunto un allargamento naturale, il tunnel si divide in un bivio: dalla via di destra, leggermente in salita, proviene una fresca brezza dal profumo d'abete, mentre, sulla sinistra, un oscuro e fetido tunnel scende ripido all'interno della montagna. Grimock non ci pensa neppure e imbocca velocemente l'uscita di destra; Flint, curioso, lancia una rapida occhiata alla galleria di sinistra ma, sentendosi osservato di rimando, distoglie lo sguardo e accelera il passo.

Il passaggio appena imboccato conduce all'esterno, su di un crinale poco distante da un piccolo agglomerato di case fatiscenti, costruite al centro del passo tra due alti picchi e circondate da quattro mura di legno mezze distrutte. All'interno del villaggio, i ruderi di una vecchia fonderia ricordano gli antichi fasti, mentre, a fianco delle palizzate, si trova un grosso cimitero invaso da lapidi e nevischio acquoso.

« Siamo arrivati! » esclama Flint, incredulo di essere giunto alla meta senza ulteriori imprevisti.

« Non cantare vittoria troppo presto. » lo ammonisce Grimock, fissando irrequieto il villaggio in lontananza « Non abbiamo ancora trovato la nipote di Oderico. »

« Credi che avremo problemi? » domanda il ragazzo, preoccupato dalle ansie del compagno.

«...ho un brutto presentimento.» si limita a spiegare il barbaro, prima di scendere lungo il crinale e imboccare un vecchio sentiero in direzione del paese.

« Per gli Dei, speriamo si sbagli! » borbotta Flint, andandogli dietro.

Nonostante il disuso, la stradina abbandonata appena presa è in buon stato e, in pochi minuti, il ragazzo e la sua guardia del corpo raggiungono il grosso cimitero a fianco del villaggio: ci sono diverse lapidi ma, eccetto una vecchia vedova intenta a cambiare dei fiori secchi, sembra deserto.

« Buonasera, signora! » saluta Flint, avvicinandosi.

« Buonasera, giovanotto. » contraccambia lei, impaurita e incapace di distogliere gli occhi dall'enorme barbaro, dalla sua spropositata ascia e dal gigantesco femore che porta legato alla cintura.

« Non si preoccupi, Signora, il mio amico è grande e grosso, ma le assicuro che è quasi innocuo! » la tranquillizza il ragazzo, notando la sua preoccupazione « Durante il nostro viaggio ci siamo imbattuti in un vostro concittadino, Oderico, e gli abbiamo promesso che saremo venuti a salvare sua nipote. »

La vedova, anziché indicargli l'abitazione di Oderico, gli punta il dito contro e grida: « O miei dei! L'avete ucciso! »

« No no, Signora! » assicura Flint, completamente franteso « Lo abbiamo conosciuto nella foresta, era inseguito dai lupi e noi... »

« Era inseguito dai lupi! ? » esclama inorridita la vedova « Lo avete lasciato sbranare! ? »

« Signora, la prego! Mi lasci finire... » tenta di spiegare il ragazzo « Noi lo abbiamo salvato dai lupi, ma... »

« Siete voi i pericolosi criminali a cui le guardie imperiali danno la caccia! » accusa la vecchia megera « Assassini! »

Flint, sentendosi ancora in colpa per l'orribile fine di Oderico, resta senza parole e Grimock, stufo di perdere tempo, ne approfitta per intervenire.

« Dimmi dove abita la nipote di Oderico » tuona, avvicinandosi minaccioso « subito.»

La vecchia, sovrastata dalla mole del barbaro e terrorizzata dal suo grugno bestiale, trema dalla paura e, sollevando appena il braccio, indica la via.

« Andate avanti e, raggiunto l'incrocio centrale, girate a destra.» rivela, senza esitazione « Oderico e sua nipote abitano alla seconda casa sulla sinistra.»

Ottenuto ciò che voleva, Grimock d'improvviso afferra la vedova per le spalle e, furioso, le grida in volto. La vecchia, totalmente colta alla sprovvista, prima impietrisce dal terrore e infine perde i sensi.

« Andiamo. » ordina il barbaro, facendo segno a Flint di proseguire « Se le guardie imperiali sono ancora nei paraggi, presto capiranno che siamo qui; non abbiamo tempo da perdere.»

Il ragazzo, ancora sbigottito per ciò che ha appena visto, annuisce incredulo e, fiero della sua guardia del corpo, si concede la speranza di poter mantenere la sua parola: salvare la nipote di Oderico.

Celermente, Grimock e Flint entrano nel villaggio: molti ruderi, diverse strutture abbandonate e strade deserte; le case abitate sono concentrate principalmente attorno all'incrocio centrale e i pochi viandanti sono ubriachi o morenti.

Seguendo le indicazioni della vedova, il ragazzo e la sua guardia del corpo raggiungono un casolare fatiscente, circondato da un orto secco e tetro. Temendo di essere arrivato troppo tardi, Flint accelera il passo e, raggiunta la sgangherata porta di legno, bussa forte. Dopo uno snervante minuto di silenziosa attesa, uno strisciare di piedi dall'altro lato anticipa un flebile: «Chi è? »

Il ragazzo, lieto vi sia qualcuno in casa, tira un sospiro di sollievo e domanda: «È questa la casa di Oderico? Sei tu sua nipote? »

« ...Sì.» risponde il sussurro femminile dall'altro lato della porta

«Ma voi chi siete? Cosa volete? »

« Noi non ci conosciamo, ma abbiamo sentito parlare di te da tuo nonno Oderico.» spiega Flint, sapendo di non poter dire nient'altro che la verità «Ha sacrificato tutto sé stesso, ma alla fine ce l'ha fatta: ti ha trovato una cura e l'ha affidata a noi in modo che potessimo portela in tempo.»

« Perché dovrei crederti? » chiede la nipote di Oderico, già sapendo in cuor suo ciò che il ragazzo fatica a dirle «Dov'è mio nonno? Se ti ha dato la cura, sai dove si trova!»

« È morto.» le rivela Flint, consapevole di arrecarle un grosso dolore «È stato aggredito da una banda di mercenari che era sulle nostre tracce e non ho potuto fare niente per aiutarlo. Non posso cambiare il passato, ma posso fare qualcosa affinché il vecchio Oderico non venga dimenticato: salvando te, salverò la sua cosa più cara.»

Trascorso qualche secondo di silenziosa indecisione, la porta si apre: dall'altro lato, una ragazzina di circa dodici anni, pallida e dal viso emaciato, cerca di trattenere a stento le lacrime; è a piedi nudi e indossa un abito grigio e polveroso.

« Piacere, io mi chiamo Flint. » si presenta il ragazzo « E quello laggiù, sulla strada, è la mia guardia del corpo: Grimock il Toro Nero.»

« Piacere...io sono Erica.» risponde la nipote di Oderico, abbozzando un sorriso stentato « Accomodatevi pure: non ho molto da offrirvi, ma sono sicuro che mio nonno sarebbe felice di sapervi alla sua tavola. »

Flint, ben lieto di accettare l'offerta, fa per entrare, quando il barbaro, fino a quel momento rimasto al limitare dell'orto, gli si avvicina ansioso: dal versante nord del passo, l'eco di una marcia lontana anticipa l'avanzata di un gruppo armato.

« Stanno arrivando.» avverte il barbaro «Non possiamo fermarci oltre.»

« Tieni, questa è la cura.» conclude Flint, dando frettolosamente

la boccetta a Erica «Ora resta al sicuro e, se qualcuno bussa, tu non aprire, per nessuno motivo.»

La nipote di Oderico, confusa e spaventata per il comportamento degli inaspettati visitatori, decide di fidarsi del ragazzo, prende la cura e, salutandolo con un dolce «Grazie.», si chiude in casa.

Senza perdere tempo, Grimock afferra Flint per un braccio e lo costringe a correre verso l'uscita del villaggio. Ormai mancano poche centinaia di metri al confine, quando notano un altro gruppo di cavalieri venirgli incontro da sud: indossano corazze di cuoio scarlatto, acciaio e spunzoni scuri.

« Riconosco quelle armature!» esclama terrorizzato Flint «Sono i Cavalieri del Crepuscolo, mi hanno trovato!»

Grimock, accortosi troppo tardi di essere finito in una morsa fatale, solleva il ragazzo da terra, se lo carica in spalla e corre verso l'unica altra via d'uscita rimasta: le miniere. Stanno attraversando il cimitero, quando la vecchia vedova, risvegliatasi pochi minuti prima, li vede.

« Guardie! Guardie! Sono qui! Sono qui! » grida, con una voce tanto stridula da allertare tutto il villaggio.

il barbaro, già di corsa, aumenta il passo e, rapido, raggiunge l'imbocco delle miniere; ancora incapace di capire da cosa stia scappando, lascia Flint a terra e d'istinto si guarda indietro.

Anche un Cavaliere del Crepuscolo sta attraversando il cimitero: alto, snello, con indosso un'armatura di cuoio borchiate nera e scarlatta; il suo viso, stretto e sghignazzante, è deturpato da una cicatrice che parte dalla tempia e raggiunge il mento, mentre i suoi capelli scuri risaltano gli occhi verdi, grandi, iniettati da una follia travolgente e pericolosa. Legato alla schiena e appena nascosto da un lungo mantello scuro, il cupo cavaliere porta con sé un largo spadone a due mani, dalla lama rossa e intarsiata da rune simili a quelle sull'ascia del barbaro.

« Fratello...» sussurra incredulo Grimock.

« Cosa!?! » fa appena in tempo a esclamare l'allibito Flint, prima di essere spinto nelle miniere dalla sua guardia del corpo. Mosso da un panico mai visto in lui, il barbaro raggiunge il ragazzo nel tunnel, impugna il femore, carica il colpo e colpisce la volta rocciosa dell'ingresso con tutta la forza che ha: la mazzata rimbomba nella montagna e quest'ultima risponde con un tremore; crepato dall'urto, il soffitto roccioso crolla con un boato, sigillando l'entrata e dividendo il misterioso Cavaliere del Crepuscolo dalla sua preda.

CAPITOLO 8: La Scolopendra Rossa.

Il boato del crollo echeggia nel silenzioso villaggio e una nube di polvere invade il crinale, raggiungendo perfino il cimitero. Il misterioso Cavaliere del Crepuscolo, ancora tra le lapidi, fissa lo spettacolo e, furioso per essersi lasciato sfuggire la preda, si ferma, in attesa del resto dei suoi uomini. A raggiungerlo è un singolo soldato che, dopo un lieve inchino, prende parola.

« Le due squadre si sono riunite nel villaggio, capitano.»
annuncia, con tono militare « Siamo in attesa dei suoi ordini.»

« La prima squadra tornerà all'imbocco della mulattiera, » ordina Durgù « l'altra proseguirà con me oltre il passo: potrebbe esserci un'altra uscita e non possiamo permetterci che fuggano di nuovo.»

« Fuggano, capitano? » chiede il soldato.

« Non credo che il nostro uomo viaggi da solo. » spiega il capitano, riflessivo e vagamente entusiasta « Forse è in compagnia di un fantasma o magari del destino.»

« Cosa ne facciamo degli abitanti del villaggio, capitano? » domanda il soldato, per nulla sorpreso dalle parole del suo superiore.

« Conosci anche tu gli ordini: » afferma Durgù ridacchiando ed estraendo lo spadone rosso sangue dal fodero sulla schiena «nessun testimone, nessuna pietà».

Dall'altro lato della grotta, all'interno delle miniere, Flint si alza, intontito dal crollo: ha le orecchie che fischiano, bocca e polmoni sono pieni di polvere e l'improvvisa oscurità lo confonde; tossendo, inizia a muoversi a tentoni, alla ricerca di un bagliore o un suono con cui potersi orientare. Dalla sua destra, poco distante, Grimock accende la lanterna e illumina un poco il

freddo tunnel: l'ingresso al villaggio è completamente bloccato dalle macerie, mentre la mulattiera, l'unica altra uscita, sarà presto assediata dai Cavalieri del Crepuscolo.

« Cosa è successo? » chiede Flint, ancora frastornato.

« Quelle strane guardie imperiali ci hanno accerchiato. » risponde Grimock, togliendosi la polvere di dosso « Il crollo ci ha permesso di fuggire, ma è solo questione di tempo prima che ci raggiungano attraverso la mulattiera; dobbiamo trovare un'altra uscita.»

« A proposito dei cavalieri! » trasalisce Flint, tra il furioso e il terrorizzato. « Il loro capitano è tuo fratello!? »

Il barbaro ignora la domanda, regola la lanterna al minimo e si avvia nel tunnel.

« Ehi! » esclama il ragazzo, correndogli dietro « Io ho già visto tuo fratello: è il capitano dei Cavalieri del Crepuscolo, le guardie personali del cugino dell'imperatore! » e insiste, stratonandogli il vello: « Com'è possibile che un tipo del genere sia sulle nostre tracce? Sei la mia guardia del corpo ed è tuo dovere darmi spiegazioni! »

« Dovresti essere tu a spiegarlo a me, ragazzino. » ribatte Grimock, ancora turbato dall'incontro familiare inaspettato « Mio fratello non mi ha neppure notato, tanto era preso dalla sua vera preda. »

« E non è una buona cosa? » borbotta Flint, cercando di alleggerire la tensione.

Grimock sbuffa indolente e prosegue avanti, fino all'imbocco della galleria secondaria da cui proviene il fetore nauseabondo.

« Vorresti entrare lì? » esclama terrorizzato il ragazzo, scuotendo il capo; l'oscurità all'interno di quel maleodorante cunicolo sembra più densa, simile a un liquido oleoso e scuro.

« È te che cerca mio fratello, non è vero? » chiede il barbaro, sistemandosi l'armatura e allacciandosi la borsa al fianco.

Messo di fronte all'evidenza, Flint non può altro che dire la

verità e, annuendo col capo, risponde balbettando: « S...sì.»
« Allora, ragazzino, non abbiamo scelta.» ribadisce Grimock, anch'egli intimorito da quelle tenebre misteriose « Mio fratello è un cacciatore spietato e un imbattibile guerriero, non sarà facile sfuggirgli .»

Detto ciò, il barbaro si avventura nella galleria secondaria: il cunicolo è stretto, il fetore terribile e una densa polvere si alza a ogni passo. Flint, alle sue spalle, lo segue circospetto, spaventato dall'oscura sacralità di quel luogo: le pareti della miniera brillano ancora d'argento e, in ogni dove, ci sono i segni di un antico e terribile massacro; non ci sono ossa, solo vecchie macchie di sangue e oggetti rotti o abbandonati.

« Cosa sarà successo qui?» chiede il ragazzo.

« Niente di buono » osserva il barbaro « muoviamoci » e imbocca a destra a un ennesimo bivio.

« Sai almeno dove stai andando?» obbietta Flint, preoccupato.

« No,» ammette Grimock « ma prima o poi troveremo qualcosa.»

« Per orientarsi, i minatori solitamente usano un sistema di indicazioni inciso all'imbocco delle gallerie.» consiglia il ragazzo.

« E come fai a saperlo?» chiede il barbaro, incerto sul da farsi.

«Beh...» spiega Flint « l'ho sentito da dei minatori che ne parlavano a un'osteria.»

Grimock, perplesso sull'idea del compagno, procede nella marcia, fin quando raggiungono un incrocio da cui si diramano altre tre gallerie.

« Eccone uno!» esclama Flint, puntando il dito su due cerchi incisi all'imbocco del tunnel appena percorso « Vedi? Sono tracciati all'inizio e alla fine di ogni tunnel» continua, iniziando a esplorare le tre diramazioni « Qui c'è una X! Probabilmente i cerchi indicano le uscite e le X i vicoli ciechi!»

Grimock incrocia le braccia e, spazientito, grugnisce: « Non mi hai ancora mostrato l'uscita, arriva al punto.»

« Basterà imboccare un tunnel indicato da un cerchio!» risponde Flint, procedendo con la ricerca «Escludendo quello centrale, su cui è incisa una X, a sinistra c'è un cerchio, mentre, a destra, il simbolo è cancellato.»

« Riesci a capire cosa ci fosse impresso?» chiede il barbaro.

« Forse un cerchio...» osa il ragazzo, dopo averlo esaminato con più attenzione «ma che ti importa? L'uscita è a sinistra! Siamo salvi!»

Grimock avanza verso il tunnel indicatogli, ma, prima di entrare, fissa severo il compagno.

« Non dare per morto un morto finché non ne bruci il cadavere.»

E, a quell'affermazione, si addentra nel cunicolo polveroso. Il ragazzo, alle sue spalle, lo segue per quel che paiono ore: l'aria è rarefatta e il senso di claustrofobia assoluto; le pareti tetre, cupe e i segni di morte rendono l'ambiente minaccioso, inquietante. A un tratto, il barbaro si ferma e osserva la parete sulla sinistra: i resti di una frana chiudono un sentiero secondario; sfortunatamente, i detriti hanno reso illeggibile il simbolo all'ingresso.

« Che succede, Grimock?» chiede Flint.

« Una galleria crollata.» risponde lui, inquieto.

« Beh, siamo in una miniera, che ti aspettavi?» afferma, sarcastico, il ragazzo.

Il barbaro sbuffa e prosegue, mentre Flint, alle sue spalle, sta al passo. Quest'ultimo, stanco e innervosito da silenzio, fetore e oscurità, tenta di intavolare una conversazione, nella speranza di allontanare i brutti pensieri.

« Come si chiama tuo fratello?» indaga.

« Se devi chiedere,» ammonisce Grimock, a bassa voce « fallo piano; non abbiamo la certezza di essere soli in queste gallerie.»

Flint, guardando indietro, ridacchia nervoso e, seguendo il consiglio, ripete: « Come si chiama tuo fratello?»

« Durgù.» risponde il barbaro, restio a ricordare « Durgù la Scolopendra Rossa del clan delle Asce Sanguinarie.»

« La Scolopendra Rossa, il Toro Nero, ma che nomi sono? » domanda il ragazzo « Non per offendere, ovviamente! » precisa, con tatto.

« Sono i nostri nomi di guerra, ragazzino.» risponde, orgoglioso, Grimock « Ci vengono dati dal nostro capotribù, il giorno della prima battaglia; se sopravviviamo, ovviamente.»

«Ti mancano mai?» chiede Flint, specificando « Intendo il tuo clan.»

« Che razza di domanda è? » replica il barbaro, alzando la voce e, lapidario, termina « Non ho più voglia di parlare, ragazzino.»

« Scusa, non volevo offenderti.» tenta il ragazzo, sinceramente dispiaciuto « Volevo solo...»

« Volevi solo sapere di affari che non ti riguardano » risponde Grimock, sempre più nervoso, poi si blocca «Aspettami qui, c'è un bivio più avanti.»

Flint esegue l'ordine, mentre il barbaro avanza silenzioso verso la diramazione e, una volta raggiunta, si affaccia circospetto in entrambe le direzioni: a sinistra il tunnel prosegue nell'oscurità, invece a destra riporta al trivio iniziale.

« Maledizione.» esclama, a denti stretti.

« Che succede? » chiede il ragazzo.

« Siamo tornati al punto di partenza.» fa notare Grimock «Abbiamo girato a vuoto e siamo sbucati nel tunnel indicato con la x; queste incisioni sono inutili.»

«Ehi!» lo riprende Flint «Almeno io penso a qualcosa!»

«...hai ragione.» si scusa inaspettatamente il barbaro, per poi cambiare rapidamente tono e discorso «Non ci resta che continuare ad esplorare questo tunnel, seguimi.»

La galleria imboccata, dopo un'iniziale strettoia, è larga, alta e concede un attimo di sollievo dal senso di oppressione. Per

quanto il fetore sia lievemente più sopportabile, i segni della battaglia sono evidenti: scudi fracassati, spade storte e picconi spezzati sono sparpagliati ovunque, assieme ai resti scheletrici e polverosi di alcune vittime. Grimock si guarda attorno, poi avanza stoico, mentre Flint, a corto della sua consueta spavalderia, si inoltra con cautela.

Bastano una mezz'ora di cammino e una dozzina di curve per giungere alla fine del tunnel: un ampio spazio rettangolare, scavato nella pietra, con una vecchia porta di legno chiusa sulla parete antistante l'ingresso.

Il barbaro si avvicina cauto e, aperto l'uscio, si affaccia all'interno: dall'altro lato, c'è una sottospecie di ripostiglio, in cui sono ammassati dei barilotti di quercia e ferro arrugginito.

« Polvere di fuoco.» afferma, sicuro, Flint.

«È pericolosa?» chiede il barbaro.

Il ragazzo si avvicina ai barilotti e, delicatamente, ne esamina uno.

« Sono ancora in buone condizioni,» conclude «possiamo stare tranquilli.»

« Bene,» risponde Grimock, chiudendo la porta e bloccandola col femore «ci accampiamo qui.»

« Ma tuo fratello ci sta alle costole!» replica Flint.

« Durgù non può raggiungerci, altrimenti lo avrebbe già fatto.» ribatte il barbaro « o ci sta aspettando a un'altra uscita, o sa che non ha bisogno di seguirci per liberarsi di noi.»

« Che intendi dire?» insiste il ragazzo, preoccupato.

« Che dovremo essere in forze per uscire di qui.» spiega Grimock, mettendosi seduto di fronte l'uscio chiuso «Io faccio il primo turno di guardia, tu cerca di riposare.»

Flint, sentendosi addosso tutte le fatiche della giornata, non se lo fa ripetere: prepara il giaciglio, beve un sorso d'acqua e, senza neppure togliersi le scarpe, cade in un sonno profondo. Non sembrano neppure passati dieci minuti che già il barbaro lo

sveglia per il cambio turno; il ragazzo si alza e, assonnato, si mette di guardia, a osservare il tunnel da un buco nella porta. Passa circa un'ora di silenziosa oscurità; solo il lumicino e il respiro pesante del barbaro fanno compagnia a Flint che, annoiato, cerca di ingannare l'attesa, scavando a terra con un pezzo di ferro arrugginito. Un rumore simile a un rotolio lo distoglie dal suo passatempo e, sospettoso, guarda fuori, senza vedere alcunché; scrollando le spalle, il ragazzo torna alla sua buca, quando il suono si ripete, più forte.

Nuovamente, Flint torna allo spioncino e, ciò che vi vede attraverso, lo lascia impietrito: costole, rotule e altre ossa si stanno ammassando e ricomponendo, spinte da una forza misteriosa. In breve tempo, scheletri e corpi mummificati si ergono, armati di sassi e vecchie armi; nelle cavità dei loro teschi incrinati brilla una luce giallognola, rancida e dalle sfumature verdastre. Rapidamente come si sono destati, i non morti si voltano all'unisono verso la porta e, ululando, caricano ferocemente.

CAPITOLO 9: Siderius il mercante d'anime.

«Grimock!»

Fa in tempo a gridare Flint, prima di essere schiantato contro la parete dalla furiosa carica dei non morti. La porta va in frantumi e il frastuono sveglia il barbaro di soprassalto che, fulmineo, si alza in piedi, raccoglie il femore da terra e colpisce in pieno petto lo scheletro più vicino, spezzandolo in due e scaraventandolo addosso ai suoi avvizziti compagni.

Infuriato dalla pessima sveglia, Grimock esce dal ripostiglio e, preparandosi alla battaglia, raggiunge il resto dei non morti nel largo corridoio: ci sono almeno una dozzina di cadaveri rianimati che, incapaci di rendersi conto quale bestia abbiano infastidito, si lanciano disordinatamente all'attacco.

Felice di quella reazione tanto sfrontata, il barbaro risponde alla carica, buttandosi nella mischia a testa bassa. A ogni fendente, le ossa fracassate smettono di muoversi, ma quelle che restano intatte si riuniscono in scheletri sempre più deformi.

Instancabili, i non morti continuano ad attaccare, ancora e ancora, fino a che di loro non restano altro che cumuli di polvere e sudiciume.

Flint, rimasto fino a quel momento ben nascosto nel ripostiglio, esce gattoni nel largo corridoio e, disgustato da ciò che le sue mani incontrano, rifiuta di alzarsi.

« I morti...i morti tornano in vita!» sussurra, spaventato.

Grimock, impassibile, raccoglie da terra un paio di falangi che ancora si muovono.

« Stregoneria.» deduce, schiacciandole tra le dita.

Detto ciò, fruga nella borsa, ne estrae un randello sporco e, porgendolo al compagno, aggiunge:

« L'unico modo per sconfiggerli è mandarli in frantumi; usa questo.»

Flint si alza e, ben lieto di accettare il dono, afferra il mazzuolo, ma il barbaro, anziché lasciare la presa, esista.

« Che c'è?» chiede il ragazzo, impaziente « Guarda che so combattere.»

« Dubito,» dissente Grimock « ma non è per questo.»

« E allora cosa?» incalza l'altro, offeso.

« Non perderlo.»

« Cos'è?» domanda Flint, studiando il randello : corto, tozzo e da un lato spuntano quattro chiodi arrugginiti incrostati di sangue « Ci hai ucciso la tua prima vittima?» ridacchia.

«Sì.» risponde il barbaro, minaccioso « e mi ha salvato in più di un'occasione, per cui non perderlo; dico sul serio.»

Recepito perfettamente il messaggio, il ragazzo afferra rispettoso il mazzuolo e, chinando il capo, ringrazia « Ti sono grato per la fiducia, ti prometto che farò attenzione.»

Il barbaro, ignorando completamente quelle parole di gratitudine, rientra nello sgabuzzino e inizia a raccogliere le sue cose.

« Se siamo nei territori di uno stregone, non abbiamo tempo da perdere.» commenta, riempiendo frettolosamente il saccone

« Dobbiamo andarcene, subito.»

« Ma non sappiamo dov'è l'uscita!» replica Flint, allarmato dalla fretta.

« Prenderemo l'unico tunnel che non abbiamo ancora esplorato.» risponde Grimock.

« E se finissimo nel covo dello stregone?»

« Forse è proprio lì che dovremo andare.»

« Come?» chiede il ragazzo, incredulo « Sei forse impazzito!?»

« Questi tunnel sembrano inutilizzati da molto tempo, » fa notare il barbaro « altrimenti non sarebbero così poco sorvegliati: lo stregone usa sicuramente un altro ingresso.»

« Intendi passargli proprio sotto il naso!?! »

« Con un po' di fortuna, non sa ancora che siamo qui » rassicura Grimock, facendogli segno di sbrigarsi « e, comunque, non abbiamo altra scelta. »

Flint, per nulla convinto del piano, raccoglie quel poco che possiede, aggiungendo al suo carico un barilotto di polvere di fuoco.

« Pronto! » annuncia, ma la sua guardia del corpo già si è avviata nei tunnel, lasciandolo quasi al buio. « Ehi, aspettami! » protesta, raggiungendola e cercando di stare al passo.

Nel frattempo, nelle oscure profondità della montagna, la regina delle morte siede sul suo trono di teschi. Lei è Siderius il mercante d'anime, colei che è eterna, la grande avara: il corpo scarno, grigio e funereo, è appena coperto da un lungo abito di polvere, ricamato con le vene e le arterie dei suoi servitori; dal suo volto cadaverico non trapela nient'altro che disprezzo, sorpassato soltanto dal sadismo dei suoi profondi occhi gialli; ad adornare i suoi lunghi capelli castani, c'è una tiara d'ossa, bulbi oculari e denti, mentre le mani ossute stringono una lancia dalla lama spezzata.

La regina della morte fissa, annoiata, il grande salone da cui comanda: completamente spoglio, eccetto per un lungo tappeto rosso, che porta esattamente ai suoi piedi; ai bordi di quel miglio scarlatto, le teste dei suoi nemici, vive, supplicanti e dalla labbra cucite, sono usate come porta-candele e costrette, per l'eternità, a soffrire per la cera bollente. A un tratto, una minuscola fiamma opalescente attraversa la parete, raggiunge fluttuando l'orecchio della padrona e sussurra qualcosa, prima di scomparire.

« Ossarotte! » tuona Siderius: la sua voce è potente, spaventosa e, al contempo, sensuale.

Un enorme scheletro dal teschio bovino, con tre braccia, quattro gambe e composto da ossa mal rinsaldate di varie specie e dimensioni, spalanca il portone d'ingresso; rumorosamente, attraversa il tappeto rosso e si inginocchia ai piedi della sua regina.

« Ai suoi ordini, padrona.» giura, con tono rauco e sottomesso. Siderius lo osserva nauseata, poi schiocca le dita e dalla bocca del servo fuoriesce un'altra fiamma fluttuante. Rapidamente, il fuoco opalescente vola fin sopra il palmo aperto della padrona e, quando quest'ultima lo estingue stringendo il pugno, Ossarotte cade in mille pezzi.

« Il prossimo.» comanda la regina e, da un teschio del suo trono, un nuovo spirito si alza « Confido tu passa fare di meglio.» sibila, prima di puntare la mano verso i resti di Ossarotte: la fiamma, tanto rapidamente quanto era apparsa, entra nel cranio bovino e il servo, pezzo dopo pezzo, si ridesta.

« Ai suoi ordini, padrona.» ripete il gigantesco scheletro, piegando servilmente il capo.

« Ci sono dei candidati per la mia armata, Ossarotte; arruolali.» comanda Siderius.

Lo schiavo ubbidiente si alza, ripercorre il tappeto rosso ed esce dal salone, pronto al massacro.

CAPITOLO 10: L'orda d'ossa.

Non avendo altre vie se non attraverso la dimora della morte, Grimock e Flint si avventurano nei tunnel abbandonati della miniera: per un breve tragitto, il sistema dei simboli permette loro di orientarsi ma, fatti pochi incroci, si trovano di fronte a un bivio senza segnalazioni.

« Dobbiamo scegliere,» taglia corto il barbaro, nervoso « più aspettiamo, maggiore è il rischio che lo stregone ci scopra.» Prima di rispondere, il ragazzo, per nulla entusiasta all'idea di perdersi in quelle gallerie, si affaccia a una delle imboccature. « Aspetta...» bisbiglia, sicuro di aver visto qualcosa « spegni la lanterna, Grimock.»

Il barbaro, perplesso, esegue; è sufficiente un soffio e l'oscurità li sommerge.

« C'è un bagliore infondo a questo tunnel!» esclama Flint « Siamo salvi!» e, non potendo resistere oltre alla claustrofobia, avanza verso la luce, incurante delle tenebre.

« Aspetta! » ordina Grimock, ma il suo compagno è già a metà del tunnel. Sospirando, il barbaro riaccende la lanterna e lo segue, restio a credere sia tanto facile sfuggire a uno stregone. Avanzando, i ricchi tunnel minerari lasciano il passo a un cunicolo di pietra nera che, a ogni passo, si fa più ampio e in discesa. La luce è sì ben visibile, ma è giallognola, opalescente e del tutto innaturale. Eccitato all'idea di abbandonare il buio e smanioso d'aria fresca, Flint ignora ogni altra cosa e accelera il passo: sebbene il miasma di morte sia quasi insopportabile, finalmente riesce a vedere dove mette i piedi e non intende fermarsi.

Percorsi un'altra trentina di metri, il ragazzo si blocca, intimorito: una strana nebbia, diafana e color ambra, blocca il passo verso la

luce; c'è qualcosa oltre, ma è difficile definirne le forme.

«Forse siamo in alto e magari sono nuvole; quella, probabilmente, è solo una roccia...» sussurra lui, tra sé e sé.

« Fermo!» lo raggiunge il barbaro, afferrandogli saldamente un braccio.

« Lasciami!» brontola il ragazzo, cercando di divincolarsi. «Non resisto un minuto di più!»

« So che dobbiamo andare avanti, non abbiamo scelta» concorda Grimock «ma, se hai intenzione di farlo in questo modo, ti stordisco e ti porto in spalla.»

Flint, ben consapevole di quanto quell'avvertimento sia sincero, si impone di calmarsi.

« Bene,» afferma Grimock, allentando la presa «Ora lascia andare avanti me.»

Il ragazzo, approfittando dell'occasione, sguscia dalla stretta e si getta nella nebbia. Una volta all'interno, cammina per diversi minuti, completamente alla cieca e dritto davanti a sé, finché non scorge qualcosa: prima solo ombre, fantasmi nella bruma e infine, oltre la foschia, una immensa grotta verticale, sulle cui pareti scende a spirale una grande scalinata; i resti di antiche statue di marmo, un maestoso colonnato in rovina e un corrimano di pietra in frantumi sono tutto ciò che resta della dinastia che ha osato scavare tanto in profondità.

Flint, una volta accertatosi di essere tutto intero, si volta indietro: il barbaro è a pochi metri da lui, oltre la nebbia distorta.

« Grimock, vieni, è sicuro!» lo chiama, ma la guardia del corpo non sembra sentirlo.

Spaventato all'idea, il ragazzo riattraversa la nebbia, raggiungendo, stavolta in pochi istanti, il barbaro dall'altro lato.

« Possiamo attraversare, Grimock!» lo rassicura, sorpreso di aver passato la coltre incolume « Ci sono solo delle vecchie rovine dall'altro lato!»

Il barbaro, ancora insospettito dalla strana foschia giallastra, esita

e solo l'insistenza di Flint lo convince a proseguire: di nuovo, la nebbia dilata tempo e spazio, disorientando i sensi e confondendo, coi suoi miraggi, la ragione. Dall'altro lato, la scalinata, crollata nella parte superiore, conduce solo verso il basso. Sospese nel vuoto, delle fiamme gialle e marcescenti illuminano loculi scavati nella pietra, ricolmi di ossa, polvere e ratti; la puzza di morte è tanto appestante da togliere il fiato. Il barbaro avanza, tenendo ben saldo in pugno il femore gigante, il ragazzo, alle spalle, lo imita col mazzuolo. Improvvisamente, un ululato feroce tuona dalle profondità della caverna, seguito da centinaia di sibili e sussurri. Un nuovo ruggito stronca il brusio e anticipa il rimbombo di una potente carica: Ossarotte, l'enorme servo della malefica Siderius, incalza; a ogni suo passo, altri morti si ergono dalle loro nicchie, unendosi a lui nell'avanzata. Flint sgrana gli occhi, grida dal terrore e si nasconde dentro uno dei loculi; Grimock, impavido, si getta nella mischia, colpendo Ossarotte sul cranio bovino, senza però riuscire a rallentarlo o danneggiarlo. Sorpreso, il barbaro viene schiantato contro una delle colonne ancora intatte, mandandola in frantumi e rischiando di precipitare nel vuoto. Dolorante, si rialza, ma non gli è neppure concesso riprendere fiato, che decine di scheletri lo assalgono.

Furioso, Grimock li agguanta e scaraventa uno a uno nel precipizio, poi una nuova carica di Ossarotte quasi lo prende alla sprovvista, ma la schiva per un soffio, rotolando su un fianco e rialzandosi esattamente di fronte al nascondiglio di Flint.

« Stammi dietro, ma non troppo vicino.» gli ordina il barbaro e ingurgita una grossa radice del diavolo.

Il ragazzo fa per seguirlo, quando due mani ossute gli afferrano la gola e lo tirano sul fondo. Lui si volta, stringendo il mazzuolo e, vedendosi avvinghiato a un cadavere semi decomposto, colpisce con tutta la forza che possiede.

All'esterno del loculo, Grimock, immobile, viene assalito da un

branco di morti, che iniziano a morderlo, pugnalarlo e graffiarlo con unghie e costole; sotto l'effetto della droga, il suo corpo si gonfia e una densa bava biancastra comincia a colargli dalla bocca. Incurante dello sciame di scheletri che ha addosso e brandendo con entrambe le mani il gigantesco femore, il barbaro si scaraventa furibondo contro l'avversario più imponente.

Ossarotte, incapace di provare sorpresa o paura, blocca il primo colpo, ma, nel farlo, tutte le sue braccia si frantumano; il secondo fendente è rapido, violento e gli spazza via due gambe e infine il terzo, quello fatale, gli sbriciola tutte le ossa del torace. Grimock, sconfitto il nemico più pericoloso e vedendosi arrivare incontro il grosso dell'orda, rinfodera il femore, sradica una colonna di pietra e gliela lancia contro.

Flint, nel frattempo, ancora combatte col suo avversario, cercando di frantumargli più ossa che può. Dopo diversi tentativi, riesce a rompergli un braccio, qualche costola e la mascella, divincolandosi dalla mischia. Una volta fuori dal loculo, si volta a cercare la guardia del corpo e, vedendola a capo di una scia di devastazione e scheletri in pezzi, resta impietrito. In preda al panico, il ragazzo approfitta del caos e, procedendo basso, avanza circospetto, cercando di non restare troppo indietro. Nel vederlo, Grimock, ancora sotto l'effetto della radice del diavolo e a corto di nemici, fa per avventarglisi contro, quando, d'improvviso, i resti di Ossarotte e della sua orda iniziano a vibrare all'unisono: teschi, tibie, femori e migliaia di altre ossa rotolano disordinate, ammicchiandosi e saldandosi assieme; quando ogni pezzi ha trovato il suo incastro, un gigantesco abominio deforme, con decine di teste e centinaia di arti, si solleva minaccioso. Non appena risorta, la creatura solleva il suo braccio più imponente e, frustando Grimock a un fianco, lo scaraventa contro la parete. Flint, a corto di idee, estrae il barilotto di polvere di fuoco dalla

bisaccia e, rapido, ne ruota il fondo, facendo scattare uno strano meccanismo a tempo. Sicuro possa funzionare, lancia contro l'abominio il congegno che, a pochi centimetri dal bersaglio, deflagra: l'onda d'urto è potente, assordante e spazza via sia il mostro che le rovine circostanti; una grossa fetta di scalinata, già indebolita dalla carica dei non morti, non regge oltre e crolla nel vuoto, portando con sé la maggior parte delle ossa ancora intatte. Basterà per fermare Ossarotte?

CAPITOLO 11: Spiriti in catene.

Dopo l'esplosione non è solo la grotta a tremare, ma tutta la montagna. Le vibrazioni giungono fino al grande salone della signora della morte, dove Siderius, seduta sul suo trono di teschi e in attesa di notizie di Ossarotte, quasi scivola a terra. La volta di pietra della navata si sgretola, mentre polveri e detriti spengono le candele sulle teste mozzate, sporcando il tappeto. Immersa nel suo elemento, l'oscurità, il mercante d'anime avvampa di rabbia.

« OSSAROTTE!» tuona, furibonda.

Ma dei pesanti passi dello schiavo non vi è eco. Solo una flebile fiamma bianca risponde alla chiamata che, fluttuando, raggiunge l'orecchio della padrona.

« Dimmi cosa è successo.» ringhia la signora della morte.

L'anima prigioniera sussurra ciò che ha visto e Siderius, disgustata dal rapporto, l'afferra in pugno e la ingoia in un boccone.

« Attraverso i tuoi ricordi, io vedrò.» recita e, nelle sue iridi spietate, una fiamma gialla divampa.

Profondamente nauseata dall'incapacità dei suoi schiavi, osserva impotente la loro disfatta e, infuriata, medita terribile vendetta, quando nota l'enorme ascia che Grimock si porta appresso.

« Un'Ascia Sanguinaria...» sussurra, sadicamente soddisfatta e stringendo eccitata la lancia dalla lama infranta. «Questi ospiti meritano la mia piena attenzione.»

Al suo volere, una dozzina di fiamme gialle e marcescenti si alzano in volo dal trono di teschi.

« Portategli il mio invito.» comanda.

Le lingue di fuoco divampano obbedienti, prima di guizzare verso i confini dell'oscuro salone.

Flint, tossendo violentemente, esce da un cumulo di macerie: gli fischiano le orecchie e ha gli occhi pieni di polvere, ma è vivo. Barcollando e con ben stretto in pugno il mazzuolo, si alza in piedi e si guarda attorno: l'esplosione ha messo fuori combattimento gli scheletri, ma la parte superiore del sentiero è crollata, rendendo impossibile tornare indietro. Sconsolato, il ragazzo cerca il barbaro tra i detriti e lo vede, in piedi, poco distante: sarà ancora sotto gli effetti della radice?

«...Grimock?» osa Flint.

«Tutto bene.» rassicura lui, facendogli cenno di avvicinarsi e guardare più avanti.

La parte ancora intatta della scalinata discende lungo la parete rocciosa per un'altra trentina di metri, raggiungendo il fondo della grotta. Ad attenderli, proprio davanti all'imboccatura di una galleria, ci sono una dozzina di strani umanoidi: piccoli, gialli e opalescenti.

«Che cosa sono?» chiede Flint, cercando di aguzzare la vista.

«Non lo so,» risponde il barbaro «ma lo scopriremo presto.» e fa per avanzare.

«Fermo!» lo esorta il ragazzo, mettendogli di fronte «Hai appena masticato una radice del diavolo! Hai dimenticato cosa è successo contro Magenta Spaccaossa?»

Grimock, offeso da tanta sfiducia, lo fissa minaccioso.

«Non sottovalutarmi » ringhia «e, comunque, non abbiamo altra scelta: lo stregone sa che siamo qui e, più aspettiamo, maggiore sarà la forza con cui ci attaccherà.»

Flint cerca un valido argomento con cui controbattere, ma, incapace di trovarne uno, abbassa il capo e si fa da parte.

«Moriremo qui, non è vero?» piagnucola, quasi in lacrime.

Grimock, insolitamente espansivo, gli poggia una mano sulla spalla.

«Fino a che sarò la tua guardia del corpo, non succederà.» afferma, sicuro di sé «Seguimi, ma non avvicinarti

troppo.»

Dopo un paio di pacche mozzafiato, il barbaro si avvia per la scalinata; Flint, dopo essersi ripreso dalla violenza di quel gesto d'affetto, lo segue.

L'ultimo tratto di discesa procede tranquillo e, una volta avvicinati, il ragazzo e la sua guardia del corpo mettono nitidamente a fuoco ciò che c'è ad attenderli infondo alla grotta: bambini, o per meglio dire spettri di bambini, avvolti in una nebbia gialla e marcescente; sono scarni, vestiti di stracci e i loro occhi lividi sono spenti e inespressivi; i più grandi tengono in braccio i neonati e, ognuno di loro, porta catene a caviglie e polsi; restano immobili, in attesa che i due stranieri si avvicinino. Quando ormai mancano pochi passi, una bambina di circa dieci anni si fa avanti: il suo corpo è opalescente, dalle sfumature verdastre e i radi capelli sporchi gli coprono il viso emaciato. Grimock, non percependo nessuna tensione omicida, fa cenno al compagno di fermarsi. « Benvenuti, stranieri.» annuncia l'apparizione « La nostra padrona Siderius, il mercante d'anime, colei che è eterna, la grande avara è rimasta impressionata dalla vostra forza.» la voce atonale, servile, è piegata da decenni di schiavitù « Come primi mortali ad averla sorpresa, vi invita nel suo salone, dove potrete discutere di quanto siate disposti a pagare per uscire vivi dal suo regno.»

Recapitato l'invito, la bambina piega il capo e si fa da parte; gli altri spiriti fanno altrettanto, mettendosi ordinatamente in due file, ai lati dell'imboccatura della galleria.

« È una trappola, torniamo indietro.» conclude rapidamente Flint.

« Sono d'accordo,» risponde il barbaro « ma, a meno che tu non sappia volare, non possiamo fare altro che proseguire.»

Il ragazzo, disperato, alza lo sguardo verso l'alto: l'antica gradinata è crollata e le pareti di pietra sono troppo umide e ripide per essere scalate; la via delle miniere è ormai

irraggiungibile e l'unica altra uscita, se esiste veramente, sembra essere sotto il controllo di una strega.

« Proteggimi, ti prego.» supplica, nascondendosi dietro la sua guardia del corpo.

« Lo farò.» promette, risoluto, Grimock.

CAPITOLO 12: La furia di Siderius.

L'oscura galleria appena imboccata è invasa da muffa e da un terrificante olezzo di morte; tra le insenature delle pareti di roccia scura crescono strani funghi violacei, da cui proviene il fetore nauseabondo. Grimock e Flint procedono scortati dai bimbi spettrali e, a scandire il tempo, c'è solo il pesante passo militare del barbaro, in una discesa che sembra non finire mai. Dopo l'ennesima serie di curve e bivi labirintici, il tunnel si allarga in una immensa sala rettangolare: spoglia, eccetto per un lungo tappeto rosso, sporco di terriccio e ornato ai lati da teste mozzate. All'improvviso, dalla profonda oscurità del salone, una folata di vento gelido spazza via l'olezzo, spegnendo la lanterna di Grimock; le uniche altre fonti di luce sono le opalescenti e giallastre apparizioni che, incuranti, avanzano ordinatamente ai bordi del tappeto.

Mentre le tenebre li avvolgono lentamente, il barbaro tenta di riaccendere la lanterna, ma lo stoppino è fradicio e l'olio all'interno congelato.

« Prova con questa! » suggerisce Flint, porgendogli la sua boccetta di polvere di fuoco.

Grimock, titubante, la apre, ne prende un pizzico e lo getta sullo stoppino, senza risultato.

« Lascia fare a me! » interviene il ragazzo, prendendo una buona manciata di polvere e mettendola all'interno della lanterna. Per alcuni istanti, perfino quell'intervento disperato sembra essere vano, poi una fiamma vigorosa divampa dallo stoppino, illuminando buona parte del salone. E lì, al limitare tra la luce e il buio, due occhi gialli, spietati e fiammeggianti, fissano i due intrusi con desiderio. Una mano, pallida e avvizzita, fuoriesce dall'oscurità e fa loro cenno di avanzare.

« Dicci che cosa vuoi, strega!» grida Grimock, sprezzante. I bambini in catene, all'unisono, si bloccano, formando due colonne ai bordi del tappeto. Il capofila di sinistra, un giovane con in braccio un infante, rompe le righe e va incontro al barbaro.

« La padrona vuole discutere il prezzo.» dichiara meccanico.

« Di cosa?» interviene Flint.

« Delle vostre vite.» risponde l'intermediario «Seguiteci.» conclude.

« Stiamo bene dove siamo.» provoca il barbaro, appoggiando la lanterna a terra e intenzionato a fare resistenza.

Gli altri spiriti, fino a quel momento rimasti immobili, scompaiono e riappaiono in cerchio attorno agli intrusi.

« Speravo in una contrattazione breve!» esclama Siderius, attraverso la bocca dell'infante che, d'improvviso, si avventa sul volto di Grimock.

Colto alla sprovvista, il barbaro cerca di strapparsi di dosso il neonato ma afferra solo l'aria; messo alle strette, si dimena selvaggiamente, riuscendo a far perdere la presa al suo aggressore e scaraventandolo lontano.

E fa appena in tempo, perché gli spiriti in catene, come panni imbevuti d'alcool, prendono fuoco e vengono avvolti da fiamme marcescenti: alcuni gridano, altri invocano la padrona e, i più, le loro madri. Le lingue infuocate si nutrono delle anime da cui scaturiscono e continuano, incuranti delle grida di dolore, fino all'incenerimento; di quei corpicini non resta altro che un piccolo teschio annerito, all'interno di grossi umanoidi di fuoco giallastro, denso e putrescente.

Grimock, furibondo, si lancia contro l'avversario più vicino, ma il femore attraversa le fiamme da parte a parte. Sorpreso, il barbaro fa un passo indietro e un'altra di quelle creature ne approfitta per prenderlo alle spalle: il colpo è poco più di una carezza, ma passa l'armatura e raggiunge la carne, bruciandola.

Più malconcio di quanto si aspettasse, Grimock è nuovamente costretto a indietreggiare: un gelo intenso ha desensibilizzato la spalla colpita e intorpidito il braccio; senza indugio, il barbaro inizia a frugare nella borsa, alla ricerca di un'altra radice del diavolo.

« Fermo!» lo intima Flint « Non ha senso usare la forza contro simili mostri!»

« Hai un'idea migliore?» chiede bruscamente la guardia del corpo.

« Forse.» risponde il ragazzo, trattenendo a stento il panico « Ogni magia richiede un tramite, soprattutto quella oscura!»

« Veloce!» lo esorta il barbaro.

« I teschi!» esclama Flint « Spezza quei maledettissimi teschi, per tutti gli dei!»

« SILENZIO!» ringhiano in coro le bestie di fuoco, avvicinandosi.

Grimock decide di fidarsi, impugna saldamente il femore e colpisce uno dei teschi fluttuanti: all'impatto, il cranio semi-carbonizzato esplose in mille pezzi e le fiamme, non avendo altro di cui nutrirsi, si estinguono. Siderius ringhia feroce e lancia gli schiavi rimasti contro il nemico ma, ormai capito il trucco, per il barbaro è semplice avere la meglio.

« Dicci dov'è l'uscita, strega!» comanda Grimock, minaccioso. La signora della morte ignora l'ordine e tamburella con le dita, nervosa. Senza dire una parola, si alza dal trono e, a piedi nudi, fuoriesce dall'oscurità: il suo corpo cadaverico è ancor più terribile alla luce e, nonostante l'evidente furia che le trapela dallo sguardo, un sorriso sadico le increspa le labbra pallide. Lentamente, Siderius attraversa il tappeto rosso: al suo passaggio, le teste mozzate ai bordi prendono fuoco, divampando in fiamme gialle e tentacolari. È ancora a una dozzina di metri, quando la regina della morte brandisce la lancia e fende l'aria: una nuova folata di vento, ben più potente

della precedente, investe gli intrusi, scaraventando Flint a terra e facendo volare via la lanterna. Di nuovo al buio, solo le fiamme maligne della strega illuminano il salone, mentre un freddo mortale congela aria e polmoni.

«Esattamente alle mie spalle, barbaro!» risponde Siderius arrogante, divertita e, sopra ogni cosa, malvagia «**MA VOI NON LA VEDRETE MAI!**»

La signora della morte si scaraventa contro il barbaro che, a malapena, riesce a schivare un colpo alla nuca e un altro allo stomaco. D'istinto, Grimock colpisce frontalmente, ma l'avversaria è già dietro di lui e lo costringe in ginocchio con una bastonata all'inguine.

« Sei debole, mortale.» sussurra Siderius.

A quelle parole, il barbaro rotola in avanti e si alza di scatto, lanciandosi nuovamente nella mischia, ma ogni suo colpo viene evitato o parato con facilità. La signora della morte, ormai più annoiata che divertita, afferra la lancia con entrambe le mani, colpisce il guerriero in pieno stomaco e lo scaraventa a terra, lasciandolo senza fiato.

« Una delusione...» conclude Siderius « una noia mortale!»

Grimock, consapevole di essere sottovalutato, ne approfitta per prendere una radice dalla borsa e mettersele in bocca: masticando, l'unto amaro invade la lingua e un bruciore pulsante gli artiglia lo stomaco; quando quel dolore raggiunge il cervello, ogni altra cosa scompare e resta solo la brama, l'impulso irrefrenabile di uccidere.

« Che c'è?» chiede la signora della morte, ironica e disgustata « È tutto qui ciò che può fare un'Ascia Sanguinaria ?» Mosso solo dall'istinto, Grimock si alza, inquadra il nemico e grida, ringhiando e sbavando come un toro impazzito. Siderius non fa in tempo a meravigliarsi, che il barbaro è già su di lei, pronto a sferrare una potentissima mazzata. La strega si mette in guardia, ma il colpo è così potente da raggiungerle il petto e scaraventarla

contro il muro di alle sue spalle.

Grimock ringhia, sbava e urla di fronte a una regina della morte immobile e appena in grado di reggersi in piedi. Il barbaro, non vedendo l'avversario reagire, inizia a guardarsi attorno alla ricerca di un nuovo bersaglio, ma, proprio quando sembra stia fissando Flint, migliaia di piccole fiamme si alzano in volo dal trono di teschi.

Siderius bisbiglia qualcosa in una lingua che nessun mortale potrà mai pronunciare e le anime, a stormo, le si gettano forzatamente in gola: divorata l'ultima, il corpo della regina della morte prende fuoco, carbonizzandosi all'istante e lasciando al suo posto solo una sagoma umana di vuoto puro; infine, dalla lama spezzata della lancia che ancora stringe in pugno, divampa un'impetuosa fiamma giallastra e tentacolare.

«Io sono Siderius il mercante d'anime, colei che eterna, la grande avara.» recita, dal profondo del suo nulla «No...tu non morirai, barbaro, tu soffrirai in ETERNO!» ringhia maestosa.

CAPITOLO 13: Il vero potere dell'Ascia Sanguinaria.

Grimock, ancora sotto gli effetti della radice del diavolo, non teme neppure la morte stessa ma, di fronte a quella misteriosa creatura, indietreggia. Siderius, il cui corpo è solo una sagoma nera e fluttuante, stringe la lancia infuocata ed esegue un rapido fendente verticale. Seguendo la traiettoria del colpo, le fiamme putrescenti si allungano, aumentandone spropositatamente la gittata e tranciando qualsiasi cosa trovino al loro passaggio.

Il barbaro, mosso da rabbia e puro istinto, schiva a sinistra e si lancia in avanti, contro il fianco scoperto della signora della morte; sfruttando la spinta e la mole immensa, scarica una mazzata micidiale al petto di Siderius, ma una forza misteriosa si contrappone tra l'affondo e il bersaglio. Grimock pianta i piedi a terra, solleva il femore e la colpisce ancora, in pieno volto; nuovamente, la strana energia assorbe l'attacco.

La signora della morte ride, sprezzante.

« Sei impotente, misero mortale! » ringhia e, col calzuolo¹ della lancia, bastona Grimock al ventre, scaraventandolo a terra.

Il barbaro, troppo infuriato per sentire dolore, si alza e si lancia di nuovo alla carica: a testa bassa, schiva un fendente orizzontale che trancia in due la stanza e, come un toro scatenato, si avventa corpo a corpo. Grimock percuote senza sosta, troppo veloce perché Siderius possa fermarlo, ma nessuno dei suoi colpi sembra sortire effetto. La signora della morte, stufo di quel balletto, batte la lancia a terra e un'onda di fiamme marcescenti si alza dai suoi piedi, avviluppando il barbaro e costringendolo a ritirarsi.

Grimock, ustionato e dolorante, prova ad alzarsi e cade in

¹ *calzuolo*: puntale metallico all'estremità inferiore della lancia.

ginocchio, stremato: gli effetti della radice del diavolo stanno svanendo.

« Ora, dammi a tua ascia, mortale!» comanda la strega « E forse il tuo supplizio non sarà eterno!»

Il barbaro barcollando torna in piedi, rinfodera il femore e, a stento in grado di restare cosciente, sgancia l'ascia dal supporto sulla schiena.

« Dammela, schiavo!» ordina minacciosamente Siderius. Ma Grimock, anziché piegarsi, si scopre l'avambraccio destro, mostrando una profonda e rossastra cicatrice.

« Scappa, Flint!» grida la guardia del corpo, avvicinando il braccio alla lama dell'ascia.

« Ma...» cerca di obbiettare il ragazzo, facendo capolino da detriti e pulviscolo.

«ORA!» ringhia Grimock, poco prima di incidersi la carne e riaprire la vecchia ferita.

« Cosa stai facendo! » sbraita Siderius, intimorita « Un mortale non può attingere a tanto potere!»

« SVENTRAX!» invoca, a squarcia gola, il barbaro « SUPREMO DIO DEL SANGUE E DEL MASSACRO, IO TI INVOCO!»

La signora della morte si lancia all'attacco, ma ormai è troppo tardi: il sangue di Grimock, grondando dalla ferita, bagna i simboli oscuri sulla lama, e quest'ultimi, dotati di volontà propria, lo assorbono; arterie rossastre e pulsanti si diramano dalle incisioni, fino a raggiungere il manico e le mani di chi lo stringe, dopodiché una folle tensione omicida, mista a una brama di carneficina e violenza, inonda il salone. Flint ha gli occhi sgranati dal terrore e suda freddo; perfino Siderius resta paralizzata, consapevole che niente potrà fermare ciò che è stato invocato.

Grimock, in preda a dolorosi spasmi, comincia a mutare: la sua stazza ingrossa tanto da slacciare l'armatura e far saltare l'elmo; la sua forma, da umana, diventa bestiale e la pelle assume il

colore del sangue; lunghi e neri artigli spuntano dalle mani irsute e, dalle giunture degli arti, grotteschi aculei ossei trapassano carne e metallo.

Perfino il volto, già agghiacciante da umano, si trasforma in quello di un incubo vivente: il collo taurino si ingrossa ulteriormente e, dalla mascella inferiore, sbucano due zanne giallastre e acuminate; la barba incolta e la crespa chioma color mogano inferociscono il grugno malvagio, ma niente è più terrificante dei suoi occhi neri, cupi, vuoti e famelici.

Il mostro, assetato di sangue, sceglie la sua vittima e si lancia ruggendo all'assalto. La signora della morte si mette in guardia e cerca di resistere alla furibonda carica ma, incapace di contrastare una simile potenza, viene travolta. La lancia si frantuma e le fiamme marcescenti si spengono; Siderius, tornata alla sua forma mortale, si prostra ai piedi del signore del sangue.

« Vi prego,» supplica lei « Supremo Sventrax, io non credevo...non sapevo!»

Il demone solleva l'ascia e, ululando, l'abbatte sulla signora della morte, tranciandola in due; all'impatto, il pavimento esplode e il salone, prossimo al crollo, inizia a sgretolarsi.

Flint, fino a quel momento troppo terrorizzato per muoversi, si volta verso l'uscita e inizia a correre. In lontananza, lo scatto nitido di una serratura anticipa il bagliore di una soglia aperta verso l'esterno. Una brezza, fresca e vagamente salmastra, invita il ragazzo ad accelerare il passo ma, invece di seguire l'istinto, si volta indietro.

Ancora a contatto con l'ascia, il corpo di Siderius si liquefa in una pozza di sangue e le fameliche rune sulla lama se ne nutrono fino all'ultima goccia. Posseduto dalla sete insaziabile di Sventrax, il mostruoso Grimock cerca avidamente la prossima preda e, accortosi del ragazzo, gli si avventa contro.

« Per gli dei!» esclama Flint, ricominciando a correre.

CAPITOLO 14: La corona misteriosa.

Si dice che, quando si è a un passo dalla morte, la propria vita scorra di fronte agli occhi. Ebbene quel momento per Flint è giunto, ma non sono i ricordi nostalgici ad accompagnarlo nella sua fuga disperata, bensì il puro terrore per la fine imminente. Non ha bisogno di guardare verso l'alto per sapere che la grotta sta crollando e meno che mai ha intenzione di perdere tempo a voltarsi: sa che Grimock, totalmente posseduto da Sventrax, lo sta raggiungendo; il boato dei pesanti passi del barbaro sovrasta qualsiasi altro suono.

E che può fare Flint, armato di un semplice mazzuolo e di tanta buona volontà? Correre! Ed è quel che fa; l'uscita è vicina: un bagliore tra pulviscolo, detriti e distruzione. Sebbene la polvere gli limiti la vista e bruci nei polmoni, non si ferma. Nonostante il fiato corto e il dolore pulsante alle cosce, continua a correre. Poi, quando si illude di potercela fare, un ruggito spaventoso anticipa il fendente di Grimock: il ragazzo, colpito alla schiena dalla violenta onda d'urto, viene scaraventato in avanti, oltre la soglia tanto agognata.

L'abbacinante bagliore del sole acceca Flint, ma uno strato di neve glaciale gli attutisce la caduta. Confuso e disorientato, si alza in piedi e, nel vedere la coltre bianca macchiata di sangue, controlla se è ferito: sulla schiena, un inconfondibile dolore di carne tranciata pulsa feroce, inibendo movimenti e ragione. Nel panico, Flint si guarda attorno alla ricerca di un nascondiglio o una scappatoia: il minuscolo spiazzo in cui si trova non ha alberi o massi, solo un baratro che si affaccia su una fitta abetaia; sulla destra, rasente alla parete della montagna, c'è uno stretto sentiero in discesa. Senza fiato e ferito, il ragazzo scatta verso quest'ultimo, ma la neve alta gli rallenta la fuga.

« Maledizione!»

Impreca, prima che il varco alle sue spalle esploda sotto la carica del gigantesco barbaro. Massi e detriti si sparpagliano per tutto lo spiazzo e un grosso macigno colpisce Flint a una spalla, scaraventandolo prono nella neve. Il sacco di juta a tracolla, già danneggiato da tutte quelle disavventure, si rompe definitivamente, rovesciando il suo contenuto a terra, compreso lo scrigno che, con tanta cura, il ragazzo nascondeva.

«No!»

Grida e, incurante del barbaro, striscia a terra verso la misteriosa scatola. Una volta raggiunta, il Flint l'afferra ma quest'ultima, danneggiata dall'urto, si apre: al suo interno è nascosta una grossa corona di ferro e rame, impreziosita da pietre sferiche rosse, bianche, brune e blu.

Grimock, trasformato ormai in un demone spietato e assetato di carneficina, si avvicina alla sua vittima e, pronto a scaricare tutta la sua furia, solleva l'enorme ascia sanguinaria. Il ragazzo, più interessato alla corona che alla propria vita, l'afferra e la stringe forte al petto.

« Fermati, Grimock!»

Implora, ma il mostruoso barbaro ignora la supplica e affonda il colpo; Flint, senza più vie di scampo, chiude gli occhi e si prepara al peggio. In quel momento, in risposta alle sue preghiere, la corona sprigiona una luce accecante e Grimock, colpito da una potente forza arcana, viene scagliato contro la montagna, perdendo la presa sull'ascia.

Disarmato, il barbaro viene colto da nuovi spasmi: il corpo inizia a rimpicciolire e la pelle, da rossa e coperta di pulsanti venature, torna al colore naturale. Una volta che la trasformazione inversa è compiuta, anche il tremore della montagna cessa e, per una manciata di minuti, una calma surreale sembra fermare tempo e spazio.

Quando Flint trova il coraggio di aprire gli occhi, si scopre

ancora vivo e, timoroso, guarda la guardia del corpo immobile: Grimock è incosciente, ferito, ma vivo e, forse, libero dall'influsso di Sventrax.

« Grimock?» lo chiama il ragazzo che, non udendo risposta, si alza. «Grimock?» ripete, avvicinandosi.

Il barbaro, come svegliatosi da un brutto sogno, sgrana gli occhi e si mette in posizione di guardia; disorientato, cerca di capire dove si trova e cosa sia successo: l'ingresso alle miniere d'argento è crollato e l'ascia maledetta è piantata al suolo a pochi metri di distanza. Appena ricorda, Grimock corre verso Flint e, meravigliato che sia ancora vivo, lo afferra per il collo, sollevandolo da terra.

«COME HAI FATTO A FERMARMI!? DIMMELO!»

Ma in risposta alla domanda di Grimock, giunge soltanto un suono di passi minacciosi sul sentiero.

« Capitano Durgù!» grida un cavaliere «L'esplosione veniva da questa parte!»

CAPITOLO 15: Il maestro Semplice.

«Capitano Durgù!» grida l'esploratore imperiale, risalendo il sentiero «Forse li abbiamo trovati!»

Senza lasciare la presa dal collo di Flint, Grimock, colto alla sprovvista, cerca una via di fuga: si trova su uno sperone di roccia, che dà su uno strapiombo e non sembrano esserci altre strade se non il sentiero da cui stanno risalendo i cavalieri; a giudicare dai passi, Durgù e un drappello di guardie pesantemente armate si stanno avvicinando.

«Reggiti.» conclude il barbaro, raccogliendo l'ascia e caricandosi in groppa Flint.

«Che...che cosa hai intenzione di fare?» chiede il ragazzo, spaventato e ferito.

Grimock non risponde e si affaccia al precipizio: saranno una trentina di metri circa, di cui dieci in caduta libera e i restanti tra gli alberi; le frasche sono troppo intricate per vedervi attraverso ed è impossibile determinare cosa vi sia al di sotto; è un vero e proprio salto alla cieca.

«No!» esclama Flint, intuendo le intenzioni del barbaro «Assolutamente no!»

«Hai un'idea migliore?» chiede Grimock, per nulla entusiasta all'idea di saltare «Sono tutto orecchi.»

«CORRETE, SOLDATI!» la voce inconfondibile e agghiacciante di Durgù riecheggia tra le montagne «O ANCHE LA VOSTRA TESTA FINIRÀ SU DI UNA PICCA!»

Terrorizzato all'idea di saltare, il ragazzo fissa la guardia del corpo, supplicandolo con lo sguardo di trovare un'altra soluzione; Grimock scuote il capo e, senza ulteriori indugi, si lancia.

Flint, attaccato alla schiena del barbaro, resta un istante sospeso

nel vuoto, poi precipita sentendo lo stomaco salirgli in gola . Vorrebbe urlare, ma vento e terrore gli strozzano il fiato e, non potendo fare altro, si stringe il più possibile alla guardia del corpo.

L'urto con gli abeti è violento e il frastuono dei rami spezzati assordante. Sebbene il corpo di Grimock gli faccia da scudo, Flint a malapena resiste alle sferzate dei rami e, ormai allo stremo, perde la presa. D'istinto, il ragazzo si agita alla ricerca di un appiglio ma il braccio destro gli si impiglia tra i rami, spezzandosi. Il dolore è fulminante, atroce e il contraccolpo lo scaraventa su di un cumulo di neve che gli attutisce la caduta. Nel frattempo, tutt'intorno, il rimbombo dello schianto di Grimock fa tremare la foresta.

Incredulo di essere sopravvissuto a una caduta simile, Flint cerca di alzarsi, ma una fitta al braccio destro gli impone di desistere. Dolorante, striscia fuori dalla neve e si avvicina a un albero: aiutandosi coi rami, si mette in piedi e si appoggia al tronco per riprendere fiato. Sente freddo e ha perso molto sangue: a causa di tutti quegli urti, la ferita alla schiena è peggiorata e solo gli dei sanno quante ne ha di nuove. Privo di forze, il ragazzo fissa la corona che ancora stringe in pugno; nonostante la caduta, non ha mai lasciato la presa e tanto gli basta per andare avanti.

« Grimock.» sussurra, a fatica « Grimock!» chiama, più forte « GRIMO...!» urla, ma una boccata di sangue gli riempi la trachea. Dopo aver sputato il rigurgito, Flint raccoglie della neve da terra, si sciacqua la bocca e inizia a bere: ha sete, una sete inestinguibile che gli stringe la gola e frigge la lingua.

« Grimock!» continua a chiamare, girovagando senza meta « Grimock!»

Finalmente, degli scricchiolii tra la boscaglia rispondono alle grida e Flint, consapevole di non poter sopravvivere neppure un giorno senza la sua guardia del corpo, tira un sospiro di

sollievo. Più velocemente che può, il ragazzo raggiunge una zona semidistrutta della foresta: diversi alberi sono stati spezzati e, alcuni, addirittura sradicati; al centro di quella devastazione, c'è una buca nel terreno, dovuta probabilmente a un forte impatto.

« Grimock?» chiede Flint, avvicinandosi.

Abbracciato a un tronco e lordo di sangue, il barbaro, nel vedere il compagno, sembra sorridere, poi, d'improvviso, grugnisce e ringhia feroce.

« Grimock!» esclama il ragazzo, felice di averlo ritrovato ma, nel vederlo così infuriato, cambia tono e domanda: «Tutto bene?»

« Si sta avvicinando qualcuno!» sussurra Grimock, stremato per la caduta.

Dalla boscaglia, si ode un suono di zoccoli e ruote sulla neve, che accompagna un fischiottio allegro e sornione. In groppa a un vecchio cavallo pezzato, tozzo e con la lunga criniera grigia, sta un strano individuo: allampanato, sorridente e vestito di celeste e blu; la pelle olivastra, gli abiti chiari e i capelli ricci brizzolati, fanno risaltare la sua espressione acuta e vagamente assente. Indossa un paio di grossi occhiali circolari, un cappello fez in tinta con la tunica, ninnoli e gioielli di ogni tipo; avvolto al collo, ha un folto pellicciotto di ermellino bianco, in cui immerge sporadicamente il mento. Lo strano individuo si ferma esattamente al limitare della zona semidistrutta.

« Che botto!» commenta, entusiasta, allunga la mano destra verso il punto d'impatto e la apre; sul palmo, ha tatuato un occhio aperto, dalla pupilla nera e dilatata.

« Capisco...» conclude, dopo alcuni secondi di silenziosa contemplazione.

Flint, preso alla sprovvista, e Grimock, troppo ferito per reagire, restano immobili.

« Ci vuole del fegato a lanciarsi da lassù!» si congratula lo strano personaggio, appoggiando la mano sulle redini « Io,

personalmente, non lo avrei mai fatto.» riflette, scuotendo il capo.

« Ehm...» interviene Flint « Tu chi saresti, scusa?»

L'eccentrico individuo scende da cavallo e, tenendo la mano destra dietro la schiena, si avvicina al ragazzo.

« Semplicio,» si presenta, con un lieve inchino « Semplicio dei Laghi Lunghi, ma puoi chiamarmi Maestro Semplicio.»

Ancor più confuso da quella stramba presentazione, Flint porge la mano, ma il bizzarro personaggio non ricambia.

« Signor Semplicio...»

« Maestro Semplicio.» riprende Semplicio, seccato.

« Maestro Semplicio...» ritenta Flint.

« Da dove vieni tu le buone maniere non esistono?» chiede lui, offeso « Non ti presenti?»

Il ragazzo, titubante, guarda il barbaro in cerca di consiglio, ma quest'ultimo, se ne avesse avuto le forze, avrebbe già sgozzato lo sconosciuto da tempo.

« Flint.» si presenta, sperando di smorzare la tensione.

« Flint eeeee?» insiste Semplicio, allungando teatralmente la "e".

« Solo Flint!» risponde lui, nervoso, dolorante e, sopra ogni cosa, stanco « Sign...Maestro Semplicio, ci serve il suo aiuto!» supplica, esasperato dalla situazione « Ci stanno inseguendo e sia io che il mio amico siamo gravemente feriti; la prego!»

Il maestro Semplicio sbuffa, annoiato.

« Lo so, lo so...» commenta «Secondo te perché sono qui?»

Perché mi piace stare in mezzo al freddo e alla neve?» fa notare, seccato «E non fa bene neppure a Tobia!» aggiunge, indicando il cavallo.

« Ma...» afferma sorpreso Flint «Come faceva a sapere dove trovarci?»

« Siete in fuga, feriti, vi offro il mio aiuto e tu perdi tempo a fare domande?» controbatte Semplicio «Non devi essere il più sveglio della famiglia!» sghignazza «Forza! Dammi una mano a portare il

tuo amico sul carretto!»

Legato al cavallo, c'è un vecchio carretto sgangherato e traballante.

« Maestro Semplicio, probabilmente quel carretto non sopporterà il peso del mio amico.» fa notare Flint.

Semplicio guarda prima il barbaro, poi il carretto e infine il ragazzo.

« Non sarà un problema!» risponde, presuntuoso, ed estrae da sotto la tunica una strana bisaccia di cuoio e metallo, chiusa da un grosso anello di piombo: la apre, la capovolge, ma dal suo interno non esce alcunché. Rapido, il maestro vi infila una mano dentro, prende una manciata di una polvere fluttuante e, dopo aver sussurrato arcane parole, la getta addosso al barbaro.

« Ora puoi caricarlo sul carretto.» comanda Semplicio.

« Sono ferito e ho un braccio rotto!» fa notare Flint, sorpreso di essere tirato in causa.

Il maestro gli punta contro il palmo tatuato.

« ...capisco.» conclude e aggiunge « Sì, sei ferito.»

« E aveva bisogno di puntarmi quella mano contro, per capirlo!?» domanda indispettito Flint, sentendosi preso in giro.

« Non si è mai troppo prudenti.» risponde il maestro supponente e, dopo aver preso un'altra manciata di polvere, ripete il sortilegio su Grimock.

« Ora puoi caricarlo sul carretto.» comanda nuovamente Semplicio.

Flint, disarmato da tanta insistenza, si avvicina al barbaro e, aiutandosi col braccio sinistro, cerca di prenderlo in spalla: incredibilmente, riesce a sollevarlo senza fatica.

« Ma come è possibile?» chiede il ragazzo, stupefatto.

« Insomma? L'effetto non dura mica tutto il giorno!» ammonisce Semplicio, richiudendo la bisaccia e infilandola sotto la tunica

«Se non faccio qualcosa per le vostre ferite, state pur certi che morirete!»

« Come!?! » esclama Flint.

« Su, forza! Finisci di caricare il tuo compagno e andiamocene! » ordina il maestro, immergendo il mento nel pellicciotto « Povero Tobia! Qui si gela! » conclude e il cavallo, in risposta, nitrisce.

Flint, distrutto dalla terribile giornata, getta Grimock sul carretto e va a sedersi accanto al misterioso personaggio.

« Forza Tobia, al galoppo! » grida Simplicio, facendo schioccare le redini.

Tobia, alla frustata, sbuffa e, lentamente, si avvia nella foresta.

CAPITOLO 16: L'acqua dei ghiacciai perenni del nord.

Nella foresta innevata, il maestro Semplice, alla guida del carretto sgangherato, fischiotta allegramente. Flint, seduto al suo fianco, gli sorride impacciato, mentre Grimock, sdraiato di dietro, fissa pensieroso le fronde degli alberi; l'unico che sembra apprezzare il motivetto del maestro è il vecchio Tobia, che lo accompagna con nitriti e borbottii. Dopo un'interminabile ora di viaggio, Flint approfitta di un'incertezza nella melodia per intervenire:

« Semplice...»

Ma il maestro lo ignora.

« Maestro Semplice.» ripete il ragazzo.

« Finalmente!» esclama Semplice « Non sapevo più che fischiottare!»

Flint, frastornato dal comportamento dell'eccentrico personaggio, decide di lasciar correre: « Maestro Semplice, innanzitutto, la ringrazio per averci salvato la vita.»

« Prego!» commenta lui , compiaciuto.

« Ma,» preannuncia il ragazzo « con tutto il dovuto rispetto,» aggiunge « devo chiederle: come faceva a sapere dove trovarci?»

« È davvero così importante?» tergiversa il maestro.

« Sì.» risponde Flint « Altrimenti non potremo fidarci di lei.»

« D'accordo, d'accordo...» sospira Semplice, prima di spiegare: « Stavo tenendo d'occhio l'uscita dalle miniere e ho visto tutta la scena, dal crollo della galleria fino al vostro salto nel vuoto!»

« Per quale motivo ci stava spiando?» domanda il ragazzo, sospettoso.

«Non voi, le miniere!» afferma il maestro, offeso « Poi questi sarebbero fatti miei!» e aggiunge: « E dire che sembrava tu stessi imparando un po' d'educazione!»

A quella risposta sferzante, Grimock, fino a quel momento rimasto in silenzio, ridacchia.

« E tu!?» gli domanda Flint, stizzito « Sei così malconcio da non dire una parola!?»

« Sì. » annuisce a fatica il barbaro « Non so chi sia quest'uomo né conosco le sue intenzioni, ma siamo entrambi feriti e dobbiamo recuperare le forze.»

« Quindi è lui quello intelligente!» deduce Semplicio « Il grosso guerriero che si è buttato da un precipizio!»

« Come mai stiamo andando tanto piano?» gli domanda Flint, vagamente offeso e ancora molto diffidente « Magari, maestro, lei sa che ci stanno inseguendo, ma non chi! Dovremo accelerare il passo!»

« Rilassati e goditi il paesaggio!» lo invita a calmarsi Semplicio «Grazie al vostro salto, abbiamo almeno un giorno di vantaggio!» Il ragazzo, non sapendo su cos'altro obiettare, segue il consiglio e, quando nota le profonde tracce che cavallo e carretto stanno lasciando, si allarma.

« Maestro Semplicio!» fa notare «E per le tracce? »

Semplicio solleva il braccio destro e apre il palmo tatuato verso il cielo. «Capisco...» preannuncia e afferma: «La nevicata di stanotte farà scomparire tutte le tracce, fidati!». Detto ciò, torna a fischiettare.

Flint, troppo infreddolito e dolorante per continuare quell'assurda conversazione, decide di stare alla sorte e fidarsi. Dopo un'altra buona ora di fischiattii, tra gli alberi si intravede una capanna di legno: piccola, con un paio di finestrelle strette, un tetto di tronchi e un comignolo di pietra da cui esce del fumo. Semplicio ferma Tobia proprio di fronte all'ingresso, scende dal carretto e, dopo essersi scrocchiato le giunture, si appropinqua alla porta.

« Che fate, voi non venite?» domanda, poco prima di entrare. Flint non se lo fa ripetere, salta giù dal carro e raggiunge

Grimock, ma il barbaro, in parte ripresosi, rifiuta il suo aiuto.

« Posso farcela da solo.» commenta, prima di sollevarsi lentamente e, zoppicante, raggiungere la porta.

L'interno della casa è povero, rustico, composto da una singola stanza, con pochi mobili e molti spifferi: all'angolo di destra c'è un caminetto in pietra e, subito a fianco, un lettaccio sporco e polveroso; al centro si trovano un tavolo di legno storto e quattro sedie scompagnate, mentre sulle pareti sono appesi attrezzi da conciatore.

« Fate come foste a casa vostra!» invita Simplicio, aggiungendo « tanto non è neanche mia!»; poi si dirige al focolare, lo ravviva e vi pone sopra una grossa pignatta.

Mentre un forte profumo di zuppa invade la stanza, Grimock getta le coperte del letto a terra e si sdraia sul pavimento. Flint, molto incerto sul da farsi, si siede al tavolo e, tenendo sollevato il braccio rotto, non perde di vista Simplicio.

Il maestro, nel frattempo, canticchiando e ondeggiando i fianchi, prende una fialetta contenente un liquido lattiginoso da un ripiano sopra il camino e ne versa una buona metà dentro la zuppa. Dopo aver girato il tutto, Simplicio ne prende due abbondanti mestolate, riempie due grosse ciotole di legno e le porge ai feriti.

« Mangiate.» consiglia « Vi farà bene.»

Grimock, affamato, ingoia la zuppa in pochi sorsi e, per nulla sazio, ne chiede un'altra porzione; Flint, anch'egli digiuno, non è da meno.

« Ottima!» afferma il ragazzo e, percependo uno strano ma piacevole formicolio al braccio rotto, domanda: «Maestro Simplicio, cosa sta succedendo?»

Il barbaro, avvertendo anch'egli l'insolita sensazione, osserva l'avambraccio ferito e, vedendo il taglio cicatrizzarsi, esclama: «

L'acqua dei ghiacciai perenni del nord!»

« È molto più buona nella zuppa, non trovate?» ridacchia

Simplicio, sornione.

Flint, incredulo, si affaccia a una delle strette finestre e, sorpreso di vedere nevicare, chiede al loro salvatore:

« Un' acqua curativa, l'occhio tatuato sulla mano e le predizioni; ma chi è lei, maestro Simplicio?» chiede , quasi spaventato.

« Il maestro Simplicio!» risponde lui, sorridendo « e ora, sarà meglio che riposiate! »

A nulla serve l'insistenza di Flint che, dopo aver ricevuto solo risposte vaghe o senza senso, si arrende, lasciando Simplicio ai suoi misteri; in fin dei conti, il maestro non sembra affatto una minaccia e di certo non era obbligato a salvare loro la vita. Felice al pensiero di essere sfuggito a Durgù, il ragazzo si avvicina a Grimock e, trovandolo ancora cosciente, gli sorride; quest'ultimo, invece di contraccambiare, lo fissa torvo.

« Ricorda,» intima il barbaro «non appena saremo in forze, dovrai dirmi come hai fatto a fermarmi, chiaro?»

Conscio di non avere alternative, Flint annuisce: ne dovrà dire tante, ma spera non tutte e anche lui avrà molto da chiedere.

CAPITOLO 17: Sventrax, il dio del sangue del massacro.

In piena notte, un vento gelido proveniente dalla porta aperta della capanna sveglia Grimock di soprassalto: è ancora ferito, sdraiato ai piedi del letto e il suo corpo non vorrebbe fare altro che riposare, ma il suo istinto gli impone di alzarsi: le pareti della stanza sono imbrattate di sangue e brandelli di carne gocciolano tra i mobili; non c'è traccia di Flint o Simplicio, se non dei segni di trascinarsi sul pavimento, che si perdono nella foresta. Allarmato, Grimock cerca le sue armi ma, sebbene il femore sia ben saldo al suo fianco, dell'ascia sanguinaria non vi è traccia; consapevole che non può trattarsi di un caso, il barbaro esce all'esterno e si avventura tra gli alberi. Una luna piena, immensa e color del sangue, illumina le tracce fresche e dona alla neve un pallore rossastro; dopo un centinaio di metri, i segni di trascinarsi si interrompono e, a loro posto, compaiono immense orme di zoccoli.

Grimock, sorpreso dalla dimensione di quelle impronte, ne saggia profondità e grandezza: una creatura bipede, pesante e, a giudicare dalle gocce di sangue, carica di carne fresca. Malgrado le pessime condizioni, il barbaro impugna il femore e, nella speranza non sia troppo tardi, accelera il passo: procede per circa una mezz'ora, prima di raggiungere i piedi di una collina, dalla cui sommità proviene un bagliore di fuochi accesi.

Cauto, Grimock abbandona la pista delle impronte e, nascondendosi tra la boscaglia, inizia a salire. Raggiunta la vetta, si ferma al confine di una grande area disboscata, nel cui centro, circondato da una dozzina di falò, si erge un enorme abete rinsecchito, adornato di teste decapitate, ossa, arti e interiora. Il barbaro, a quella vista, esce allo scoperto e si avvicina

circospetto, pronto a reagire al primo segnale di pericolo. Quando mancano ormai pochi metri, Grimock nota una grossa sagoma scura sotto l'albero e, vedendola muovere, si prepara a colpire. Una volta messo a fuoco, invece di sferrare il fendente, il barbaro resta immobile, impietrito da ciò che vede: i corpi di Flint, Simplicio, suo fratello Durgù e il resto del suo clan sono ammassati ai piedi dell'abete; alcuni di loro, in fin di vita, chiedono aiuto o perdono.

Sconvolto da quella carneficina, Grimock corre verso i suoi compagni, ma non fa in tempo ad avvicinarsi che i falò deflagrano all'unisono in vampe alte e roventi; le fiamme si alzano in cielo, fin sopra l'abete, per poi schiantarsi sull'albero e ridurlo in cenere, assieme ai corpi straziati di tutte le vittime. Mentre il barbaro viene sbalzato indietro dalla potente esplosione, dal gigantesco cumulo di ceneri infuocate si erge qualcosa, non umano e neppure bestia, ma un ibrido deforme: la parte superiore del suo corpo è umanoide, mentre l'inferiore, intrisa di sangue, di toro; il busto, aperto dallo sterno fino all'inguine, è ampio e coperto di simboli oscuri incisi nella carne; le sue braccia immense sono deformate da placche ossee e terminano in mani grottesche e artigliate; il volto, scarnificato nella metà inferiore, è glabro, pallido e, sia dal mento che dai lati del cranio, spuntano grosse corna ricurve; la sua enorme bocca è piena di denti storti e affilati, mentre gli occhi, incredibilmente piccoli rispetto al corpo, sono neri e iniettati di sangue. Il mostro, con ben salda in pugno l'ascia sanguinaria, esce dalle ceneri e avanza verso Grimock.

Il barbaro, ancora gravemente ferito, a stento alza la testa dalla neve e, ben conscio di cosa ha innanzi, grida: « Chi sei, mostro! » Prima di rispondere, l'orrenda bestia sghignazza selvaggiamente. « Io sono SVENTRAX! » tuona, alzando l'ascia al cielo e sbavando sangue « Dio del sangue e del massacro, colui che distruggerà il mondo! »

Grimock, sebbene addestrato a non provare paura, vorrebbe alzarsi e combattere, ma il suo corpo, sopraffatto dal terrore, rifiuta di muoversi.

« in ginocchio, umano!» ordina Sventrax « Sei solo carne e sangue; sii onorato di potermi ammirare senza morire!»

« La...la pagherai!» minaccia Grimock, furibondo.

« Adoro la tua forza, barbaro!» sghignazza il dio del sangue, schiacciandolo con lo zoccolo nella neve « Quasi quanto quella del tuo defunto padre! »

« Cosa vuoi da me, mostro!?» ringhia Grimock, a stento capace di non soffocare.

« Sei tu ad avermi invocato, mortale!» risponde Sventrax, togliendogli di dosso lo zoccolo e lasciandolo respirare « Fossi libero ti schiaccerei come un insetto, ma sono secoli che nessuno appaga la mia sete e, perciò, ti farò un dono.»

Il gigantesco demone scosta l'ascia dal volto di Grimock, affonda il braccio nel suo stesso torace aperto e ne estrae il grosso elmo cornuto andato perso nelle miniere.

« Io, il dio del sangue e del massacro, sono destinato a distruggere il mondo! » conclude, poggiando il copricapo di fronte al barbaro « Che ciò ti aiuti a ricordare che né te né nessun altro mortale sopravvivrà alla carneficina!»

Assetato di sangue, Sventrax solleva l'ascia al cielo e affonda la lama ma, poco prima che il fendente tranci di netto la testa di Grimock, quest'ultimo si sveglia: è ancora nella capanna, sdraiato ai piedi del letto e, poco distante, Flint e Simplicio dormono serenamente. Non c'è traccia di sangue e la porta è ben chiusa, ma il grosso elmo cornuto poggiato sul letto ricorda al barbaro che non è stato un semplice incubo.

Profondamente turbato, Grimock raccoglie il copricapo e lo nasconde rapido sotto il vello; poi, prima di coricarsi, lancia un'ultima occhiata a Flint e, infine, alla gigantesca ascia poggiata

al muro: i simboli sulla sua lama sembrano brillare un istante,
ancora affamati.

CAPITOLO 18: Ben più di un semplice buongiorno.

Finalmente, dopo tanti giorni di pioggia e buio, un'alba luminosa brilla sulla foresta. Nella capanna, sdraiato su di una vecchia sedia a dondolo, Flint si sveglia al caldo e, per la prima volta, al sicuro: non sente più dolore, se non qualche sporadica fitta alla schiena e al braccio, ancora rotto, ma già in via di guarigione.

Vicino a lui, un nervoso e taciturno Grimock ripara la sua armatura con pezzi di cuoio e filo di ferro: molte delle sue ferite sanguinano ancora e sembra aver dormito poco o niente. Nel frattempo, Simplicio, allegro e pimpante, canticchia a bocca chiusa mentre prepara la colazione: pane, miele, castagne secche e del maiale salato; si concede solo una breve pausa per augurare a Flint «Buongiorno, principino!» e, dopo avergli strizzato l'occhio, tornare a lavoro.

«...ngiorno...» risponde il ragazzo, imbarazzato, poi si volta verso Grimock e ripete titubante: «Buongiorno... »

Il barbaro solleva appena la testa, emette una specie di muggito e ritorna a riparare la sua armatura.

« Siamo quasi morti ieri.» puntualizza, piccato, Flint « ricordarti che mi aspetto ben di più di un semplice grugnito, Grimock! »

Il barbaro, ancora scosso dall'incubo della notte appena trascorsa, fa per rispondere a tono, ma il maestro Simplicio interviene prontamente:

« La colazione è pronta! » annuncia e aggiunge « Mai discutere prima di aver mangiato: rovina tutta la giornata! »

Detto questo, serve a entrambi un piatto misto abbondante e una tazza ricolma di una strana bevanda calda, scura e corposa, ma dall'aroma delizioso.

« Che cos'è? » chiede Flint, bevendone un sorso: il liquido tiepido è dolce, fruttato e vagamente piccante; non è alcolico, ma

rilassa muscoli e mente. «Ottimo!» commenta.

« Davvero eccellente...» ammette Grimock, stupefatto.

«Vero?» chiede sarcastico Simplicio «È un'antica ricetta di famiglia!»

« Cosa c'è dentro?» domanda Flint.

« La ricetta è solo per chi è di famiglia!» risponde categorico il maestro, servendosi un bel bicchiere di latte caldo.

Il resto della colazione procede in un teso silenzio, con qualche sporadico commento del Maestro sul maiale poco salato o le castagne troppo secche. Una volta finito, Simplicio prende i piatti e li getta malamente in un secchio di legno; fatto ciò, si accomoda vicino al fuoco, estrae dalla tunica una lunga pipa scura, la carica con del tabacco profumato e inizia a fumare.

« Cominciate pure!» esclama, mettendosi comodo.

« Come?» chiede Flint.

« Che c'è? » chiede, indispettito, Simplicio « Dopo avervi salvato la vita, dato da mangiare e fatto gustare la mia tisana, volete pure un momento di raccolta in privato?» e conclude « Io resto qui, ragazzo!»

Flint si volta verso Grimock ma quest'ultimo, minimamente intenzionato a dare spiegazioni, già è tornato sulla sua armatura.

« Ehi! » lo richiama all'attenzione il ragazzo « Devi darmi delle spiegazioni, Grimock! Sei la mia guardia del corpo e mi hai quasi ucciso in quelle miniere! »

Il barbaro, vincolato dalla sua parola e colpito nell'orgoglio, poggia gli strumenti a terra, colpevole.

« Hai ragione» ammette «Non ho rispettato i miei doveri.» e, altrettanto interessato alla verità, propone: «Ti darò delle spiegazioni, ma a una condizione: il mio segreto per il tuo. »

« D'accordo.» risponde Flint, sicuro di sé «inizia pure.»

« Altra tisana?» interviene il maestro Simplicio.

Grimock, dopo essersi fatto riempire la tazza, inizia a raccontare.

« Mille inverni fa, quando ancora i diavoli camminavano sulla

terra, il mondo fu sull'orlo del Grande Sterminio: l'avvento in terra di Sventrax, il dio del sangue e del massacro, colui che è destinato a distruggere il mondo. Per fronteggiarlo, dieci tribù di barbari del nord si unirono in un unico clan e, in segno della loro forza e fratellanza, ognuno dei capi avrebbe impugnato in battaglia un'ascia a due mani, forgiata dalle streghe dei ghiacciai perenni e in grado di tranciare la carne impenetrabile del dio. I barbari, incuranti della morte e sotto l'effetto della radice del diavolo, affrontarono il demone e perirono a migliaia, per concedere ai loro capi-tribù un'occasione: il momento giusto per sferrare il loro unico e letale assalto. Sventrax, che non dorme né riposa, non abbassò mai la guardia fino a che, con l'inganno, un astuto guerriero riuscì a ferirlo alle spalle, dando l'occasione ai dieci capi di colpire. Il demone, colto alla sprovvista, fu smembrato e la sua anima in pezzi imprigionata nelle asce sporche del suo stesso sangue. Da allora, i dieci capi Tribù, uniti sotto l'unico clan delle Asce Sanguinarie, condividono il peso della maledizione: invincibili in battaglia, ma condannati a un insaziabile sete di sangue e guerra.»

Flint, ascoltata tutta la storia con attenzione, deglutisce nervoso.

« Dimmi... » prende coraggio, fissando la gigantesca ascia poggiata al muro « in quale modo questa storia è collegata a te? » e sminuisce, cercando di smorzare la tensione « È solo una leggenda, magari non tutto è vero! »

« Non è solo una leggenda. » risponde duramente Grimock « Non ti è bastato ciò che hai visto nelle miniere? Allora, te lo dirò chiaramente: quest'arma è una delle dieci asce sanguinarie e, decapitando il mio capo-tribù, ho scelto di sostenerne il peso. »

« va bene, ti credo! » lo rassicura Flint, intimorito « Ho visto cos'è successo nelle miniere: dopo aver impugnato l'ascia, ti sei trasformato in un mostro e mi hai quasi ucciso. »

« Esatto, » afferma il barbaro « quasi. » sottolinea « Nessuno sopravvive alla furia di Sventrax: una volta invocato, uccide fin

quando non ha placato la sua sete di sangue; niente può fermarlo. » e, minaccioso, gli ricorda il loro accordo: « Adesso è il momento di rivelarmi il tuo segreto: come hai fatto tu, un mingherlino appena capace di impugnare un bastone, a uscirne vivo? »

« Non è merito mio... » risponde il ragazzo, offeso e reticente « ma di questa. » dichiara, mostrandogli la corona misteriosa.

« La corona del regno di Maltanera! » esclama, stupefatto, Simplicio che, accortosi d'aver pensato ad alta voce, bisbiglia « sono invisibile! » e torna in silenzio.

« La corona di Maltanera protegge gli abitanti del nostro regno dal male, » spiega Flint, malinconico « Almeno fino a che un degno primogenito di sangue reale siederà sul trono.

« Come mai è nelle tue mani? » chiede Grimock.

« L'attuale sovrano è molto malato e non ha lasciato nessun degno erede! » continua il ragazzo, ignorando la domanda « La corona non può andare a un estraneo o il regno di Maltanera cadrà! »

« L'hai rubata, non è vero? » insinua il barbaro, a bruciapelo.

« No, cioè... sì! » balbetta Flint « Non posso permettere che il potere della corona cada nelle mani sbagliate! »

« Quindi è questo il motivo per cui mio fratello Durgù ti sta dando la caccia. » deduce Grimock.

« Il capitano dei Cavalieri del Crepuscolo!? » domanda Simplicio, incredulo « Ora capisco perché vi siete buttati giù dalla rupe! A ripensarci, forse lo avrei fatto anche io! »

« Sì... » ammette Flint, disperato « L'impero mi sta dando la caccia e non ho la benché minima idea di come salvare il mio regno! So che è un lungo viaggio e che non posso farcela da solo, ma la mia unica speranza è chiedere consiglio alla Sibilla del Sud. »

« Ne hai di fegato, ragazzino! » si congratula il maestro Simplicio « Ma, onestamente, non punterei neppure un bottone su di te! »

« Grazie per la fiducia!» gli risponde Flint, sarcastico, poi, rivolgendosi nuovamente alla sua guardia del corpo, continua a spiegare: « Conosco le leggende su voi Asce Sanguinarie e proprio per questo ti ho assunto, Grimock: nessun altro può condurmi fino alla Sibilla del Sud e sono sicuro che...»

« No.» lo zittisce Grimock, alzando la voce « il maestro Simplicio ha ragione: non dureresti neppure un giorno fuori da questa capanna; non sei abbastanza forte per ottenere ciò che vuoi, tornatene a casa.»

Flint, duramente colpito da quelle parole, spera di aver male interpretato e, balbettando, chiede:

« Come? »

Ma Grimock, anziché ripetersi, raccoglie il filo di ferro e torna a lavoro sulla sua armatura.

CAPITOLO 19: Tornare a casa?

«Tornare a casa? Che stai dicendo?»

Chiede Flint, sbalordito che Grimock gli abbia appena detto di andarsene.

« Il maestro Semplicio ti riporterà a Maltanera. » risponde il barbaro, senza distogliere l'attenzione dalle riparazioni sull'armatura « Spera che restituire la corona basti a fermare la caccia di Durgù.»

« Ehm...» interviene il maestro « preferirei continuare a essere un semplice spettatore!»

« Non dovete preoccuparvi.» lo rassicura Grimock « Conoscendolo, Durgù non si aspetta di certo che qualcuno torni indietro, senza contare che gli occorrerà molto tempo per setacciare tutta la foresta. »

« No!» grida Flint, quasi in lacrime «Ti sei preso l'impegno di scortarmi fino alla Sibilla del Sud e ti ho pagato anche l'anticipo! »

« Pensavo tu fossi uno schiavo in fuga o un ladruncolo qualsiasi.» rivela il barbaro, duramente «Se avessi saputo la verità, non avrei mai accettato.»

« Allora ti offro altri cento pezzi d'oro!» propone il ragazzo, alzando l'offerta.

« Quel che hai visto finora è niente, rispetto a ciò dovresti affrontare per raggiungere la Sibilla del sud!» lo ammonisce Grimock «L'oro non può trasformarti in un avventuriero, né tanto meno può farlo una morte orribile.»

« Parli come qualcuno che c'è già stato!» fa notare Semplicio, interessato.

« Ci sei già stato!?» sgrana gli occhi Flint e, incrociando le mani, supplica: «Potarmici, Grimock, ti prego! Ti darò qualsiasi cosa!»

« FATE SILENZIO!» urla il barbaro, sbattendo il pugno sul letto tanto forte da spezzarlo in due «QUESTO NON È UN FOTTUTISSIMO GIOCO! »

Simplicio, a quel ringhio terrificante, china il capo e si volta da un'altra parte, mentre Flint, allo stremo della disperazione, si lancia contro Grimock.

« CREDI CHE NON LO SAPPIA, IDIOTA DI UN BARBARO!?» grida, prendendo a pugni il gigantesco torace « SE NON SALVERÒ IL MIO REGNO, NON AVRÒ PIÙ UNA CASA DOVE TORNARE!»

Grimock, appena in grado di percepire simili colpi, lascia sfogare il ragazzo che, dopo diverse fitte al braccio destro e allo stremo delle forze, si calma.

« Non vuoi accompagnarmi?» sussurra Flint, alzandosi e procedendo deciso verso la porta « Allora ci andrò da solo!» conclude, uscendo e sbattendo l'uscio alle sue spalle.

Stufo di tanta testardaggine, il barbaro si alza e, dolorante, inizia a radunare la sua roba; Simplicio, tornato ad osservare tutta la scena, scuote il capo e ridacchia.

« Quanto pensi sopravvivrà?» chiede il maestro, sarcastico.

« Non è un mio problema.» risponde Grimock.

« Sei tu che l'hai portato fin qui, no?» fa notare Simplicio « Sei la sua guardia del corpo, dovrai andare!»

Il barbaro, consapevole di aver accettato il lavoro, evita di rispondere, prende dalla sacca i cinque pezzi d'oro dategli da Flint e li porge al maestro.

« D'accordo.» annuisce Simplicio, prendendoli e soppesandoli con la mano « ma se il ragazzino rifiuta il passaggio, io non me ne prendo la responsabilità!»

Detto questo, il maestro si alza, si mette a tracolla una borsa in cui, chissà quando, aveva già messo le sue cose e raggiunge la porta.

« Ah! » esclama, poco prima di uscire, « Grazie di aver sistemato

il mercante d'anime!» e, salutando con la mano tatuata, si avvia per la sua strada.

Nel frattempo, nella foresta innevata poco lontano della capanna, Flint fissa gli alberi, infuriato e, sopra ogni cosa, deluso: le storie sulle Asce Sanguinarie che suo padre gli raccontava narravano di guerrieri implacabili, uomini d'onore e fedeli alla parola data; erano davvero solo leggende?

« Dovevi aspettartelo da un reietto!» afferma Semplicio, alle sue spalle.

Flint si volta di scatto e, sorpreso di vedere il maestro già seduto sul carretto e pronto a partire, accenna un saluto impacciato.

« Il barbaro mi ha pagato per chiedermi di darti un passaggio fino a Maltanera.» spiega Semplicio e infine domanda: « Vuoi un passaggio fino a Maltanera?»

Tentato da quell'offerta, Flint esita: è dal primo giorno in cui è partito che vorrebbe tornare a casa, ma non deve; non può.

« No, maestro,» risponde « ma grazie per avermelo chiesto.»

« Come preferisci,» scuote le spalle Semplicio « ma, se posso darti un consiglio, torna al tuo aspetto, prima di sembrare una vecchia strega!»

Flint, completamente disarmato da quell'affermazione, quasi sviene all'idea di essere stato scoperto.

« Co...Come!?» balbetta, colpevole « Io...io non so proprio di cosa stia parlando, maestro!»

« Rilassati!» lo rassicura Semplicio « Avete fatto più comodo voi a me, che io a voi; il mio non è un consiglio disinteressato.» e osserva « A giudicare dal ciuffo grigio che ti esce dal cappello, sono giorni che non interrompi la trasfigurazione: usi sortilegi pericolosi, ragazzo, vuoi forse morire?»

Nuovamente colpito nel più profondo dei suoi segreti, Flint si toglie il cappello e abbassa il capo: dai capelli castano chiari e tagliati alla bell'e meglio, spunta un ciuffo grigio dagli strani

riflessi rossastri. Il maestro, nel vederlo, scende dal carretto ed estrae dalla tunica un barattolo di metallo piatto, contenente una pomata verdastra e profumata: dopo averne presa una noce, la spalma sui capelli del ragazzo, massaggiandogli la cute sottostante.

« Questo unguento ridurrà la degenerazione, » spiega il maestro « ma è un rimedio temporaneo: devi tornare al tuo vero aspetto il prima possibile. »

« Come ha fatto a capirlo? » chiede Flint, ormai scoperto.

« Pensavo di essere stato abbastanza chiaro. » risponde Semplicio, seccato « sono il MAESTRO Semplicio: so riconoscere un sortilegio quando ne vedo uno! »

« Perché mi sta aiutando? » chiede il ragazzo, ancora sospettoso.

« Prendilo come un pagamento per i servizi che mi avete reso! »

« Quali servizi, maestro? »

« Niente di cui preoccuparsi! » sminuisce Semplicio « Piuttosto, sei ancora intenzionato a incontrare la Sibilla del Sud? »

Flint annuisce, senza esitazione.

« Beh, allora dovresti tornare dalla tua guardia del corpo o altrimenti partirà senza di te. » suggerisce il maestro.

« Lui non ha nessuna intenzione di aiutarmi... » fa notare il ragazzo « neppure per denaro. »

Semplicio, conclusa la medicazione, ripone il barattolo di metallo nella tunica, estrae da una tasca secondaria i cinque pezzi d'oro dategli da Grimock e li restituisce a Flint.

« Possiedi qualcosa che gli interessa ben più del denaro. » afferma il maestro, voltandosi e tornando al carretto.

« E che cosa ho da offrirgli? » chiede confuso Flint, riconoscendo le proprie monete.

« Offrigli quel che vuole, no? » risponde Semplicio, accomodandosi alla guida « mi pare ovvio! »

« Ho capito, ma cosa! » supplica il ragazzo « Me lo dica, la prego! »

« Essere fermato!» afferma criptico il maestro, prima di salutare «È tempo che vada, ragazzo, ma ci rivedremo!» e, afferrate le redini, ordina a Tobia: «Forza Tobia, al galoppo; si torna a casa!»

Com'era apparso, il misterioso Semplicio si allontana fischiettando, lasciando a Flint più dubbi che certezze: cosa può mai offrire un tipo come lui a un'Ascia Sanguinaria? Già gli sembra un miracolo essere uscito vivo dall'Impero e adesso dovrebbe convincere un barbaro implacabile a fargli da guida fino alla Sibilla del Sud.

Demoralizzato, il ragazzo ripensa suo regno e al motivo per cui si è spinto tanto lontano: la corona di Maltanera protegge i suoi concittadini e non deve cadere nelle mani sbagliate. Fattosi coraggio, finalmente comprende le ultime parole del maestro Semplicio e, sicuro di avere qualcosa di davvero importante da offrire, torna alla capanna, pronto ad affrontare Grimock.

CAPITOLO 20: Una nuova offerta.

Determinato a raggiungere la Sibilla del Sud, Flint impallidisce al solo pensiero di obbligare Grimock a fargli da guida, ma non ha scelta. Sa di non potercela fare da solo e, fregandosene delle conseguenze, irrompe teatralmente nella capanna: all'interno, il barbaro, disturbato da quell'interruzione, posa l'elmo cornuto e la grossa sacca sul tavolo, pronto a qualsiasi piagnisteo.

« Tu mi porterai dalla Sibilla del sud!» ordina Flint, inaspettatamente risoluto.

« Scordatelo.» risponde secco Grimock, finendo di allacciarsi le bisacce.

Il ragazzo, inferocito da quella risposta distaccata, si piazza davanti al barbaro e, puntandogli il dito contro, ripete: « Tu mi farai da guida e guardia del corpo fino alla Sibilla del sud! Ne va del tuo onore e del tuo nome, Ascia Sanguinaria!»

Nel sentire nominare il proprio clan, Grimock sbuffa feroce e si erge in tutta la sua mole.

« Non osare nominare il mio clan, ragazzino.» minaccia.

«E invece è proprio di questo che voglio parlare!» rincara Flint, non potendo più tirarsi indietro « Solo la corona di Maltanera può fermarti, Ascia Sanguinaria, ed essa funziona soltanto in mano mia! » sbraita, paonazzo dalla rabbia « Quando riperderai il controllo, avrai bisogno di me, stupido barbaro! Quindi vedi di trattarmi meglio!» e conclude: «Inoltre, non chiamarmi più ragazzino! Ho già 17 anni!»

Una volta sfogatosi, Flint riprende fiato, ancora incredulo di aver detto ciò che ha appena detto; al contrario, Grimock ha ascoltato ogni singola parola e, infastidito, stringe i pugni. Quando il ragazzo realizza, boccheggia terrorizzato e si allontana, mentre il barbaro, dopo qualche istante di rabbioso silenzio, sembra

rilassarsi e domanda: « Tenteresti comunque di andarci?»

Flint annuisce, deciso.

« Anche io sono in viaggio verso la Sibilla del Sud. » gli rivela

Grimock « Solo i più forti o i più disperati tentano di

raggiungerla e, devo ammetterlo, ti riconosco una tenacia quasi

suicida, Flint. » poi, porgendogli inaspettatamente l'avambraccio

sinistro, aggiunge « Se l'unico modo per tenerti in vita è

accompagnarti, come tua guardia del corpo non posso tirarmi

indietro.»

Sorpreso, il ragazzo ricambia il gesto e, dopo una dolorosa

stretta, risponde, quasi in lacrime: «...grazie, Grimock.»

« Aspetta a ringraziarmi.» lo avverte il barbaro « Ora, raccogli le

tue cose, voglio essere in marcia prima di mezzogiorno.»

Lieto di aver riconquistato i servizi della propria guardia del

corpo, Flint annuisce e, celere, inizia a radunare quel poco che

possiede sul letto; recuperando una vecchia coperta dalla sedia a

dondolo, trova inoltre un bello zaino di pelle lucida,

abbandonato sul bracciolo.

« E questo? » domanda.

« Penso lo abbia dimenticato il maestro Semplicio. » risponde

Grimock.

Per nulla meravigliato da quella stranezza, il ragazzo raccoglie lo

zaino e, dopo averne saggiato la robustezza e ammirato le belle

rifiniture, lo apre: all'interno c'è una boccetta piena di liquido

lattiginoso, una borraccia di pelle ricolma di tisana tiepida e, in

un'ampia tasca secondaria, un foglietto di carta ripiegato, con su

scritto:

"Per i vostri servizi.

Semplicio.

P.S.: Tieniti stretto i tuoi segreti, Flint!

« Che cos'è? » chiede Grimock, sospettoso.

« Niente, niente! » risponde Flint, rinfilandolo nella tasca

« Il maestro Simplicio ci ha lasciato delle provviste in cambio dei nostri servizi; hai idea di cosa significhi? »

« Era qui per occuparsi della strega delle miniere » risponde il barbaro, aggrottando la fronte « ...e noi abbiamo fatto il lavoro sporco. »

« Ma gli dobbiamo la vita. » fa notare Flint.

Grimock grugnisce stizzito, poi brontola « Insomma, ti manca molto? »

« Ho quasi fatto. » risponde il ragazzo, avvolgendo la corona di Maltanera in un panno e nascondendola nello zaino; una volta fatto ciò, si carica tutto sulle spalle, si lega al fianco il mazzuolo ed esclama: « Pronto! »

« Ho bisogno di chiederti un'altra cosa prima di partire. » afferma il barbaro, caricandosi in spalla il borstone « C'è altro che devo sapere? »

Flint, indeciso se fidarsi o meno, preferisce seguire il consiglio del maestro Simplicio e, scuotendo il capo, risponde « Assolutamente niente! »

Sospettoso, Grimock studia il compagno per alcuni istanti, poi, senza aggiungere altro, raccoglie dal tavolo il grosso elmo cornuto.

« E quello!? » chiede il ragazzo, sorpreso di rivedere il gigantesco copricapo « Ero sicuro fosse andato perso nelle miniere! »

« Sono la tua guardia del corpo, » risponde Grimock, calzando l'elmo in testa « Mi hai assunto per agire, non per darti simili spiegazioni. »

« Non credi darà un po' nell'occhio? » fa notare Flint, sarcastico.

« È te che stanno cercando. » gli rammenta il barbaro « Eccetto il maestro Simplicio, nessun'altro sa che mi hai assunto come guardia del corpo. »

« Ti ricordo che qualcuno ci ha visto assieme! » sottolinea il

ragazzo.

« E la maggior parte di loro sono morti.» replica glaciale Grimock « Vedrai che i pochi ancora vivi si guarderanno bene dal raccontarlo.»

« Per quanto riguarda tuo Fratello Durgù? » chiede Flint, spaventato dall'uomo che gli sta dando la caccia « Come fai a essere sicuro che non ti abbia riconosciuto?»

Infastidito dalla domanda, il barbaro si avvia all'ingresso e apre la porta.

« Aspetta!» gli ordina il ragazzo « Come hai detto tu, è a me che stanno dando la caccia: è mio diritto sapere!» « Non può avermi riconosciuto perché mi crede morto.» borbotta Grimock, seccato.

Flint, capendo di aver preteso una spiegazione tormentata, decide di non indagare oltre e accontentarsi, per il momento; sgusciando sotto il gigantesco braccio del barbaro poggiato alla porta, esce tra gli alberi e si lascia illuminare dalla luce calda del sole.

« Che bella giornata! » esclama, soddisfatto.

« Abbiamo perso troppo tempo. » osserva Grimock, raggiungendolo all'esterno e guardando il cielo « Il sole è già alto: con tutta questa luce, dovremo evitare le strade principali e passare dai boschi.»

« Beh, non sarà poi così male!» afferma Flint, ammirando il panorama innevato.

Il barbaro, non condividendo l'ottimismo del compagno, grugnisce nervoso e, scelta una direzione, si avvia nella foresta.

« Dove stiamo andando? » chiede il ragazzo, correndogli dietro.

« La Sibilla del sud si trova all'estremo opposto del mondo, » spiega Grimock, accelerando il passo «innanzitutto dobbiamo raggiungere il continente meridionale e per farlo abbiamo bisogno di una nave.»

« Una nave!?» esclama Flint, emozionato « Non ci sono mai

salito prima!»

« Placa l'entusiasmo.» lo ammonisce il barbaro « Non siamo più nell'Impero, ma i Sei Regni Liberi delle sette Sorelle possono essere altrettanto pericolosi: sono terre di pirati, ladri e tagliagole.»

« Sarà pericoloso? » domanda il ragazzo, rendendosi conto di non aver mai pensato a cosa fare una volta fuori dall'Impero.

« Per questo mi hai assunto.» risponde Grimock, quasi offeso dalle preoccupazioni del suo datore di lavoro.

Flint, ora certo della fedeltà della sua gigantesca guardia del corpo, già si sente più ottimista e al sicuro. Guardando verso l'orizzonte, respira a pieni polmoni l'aria carica di buone aspettative e libertà; ancora non immagina quanto sarà duro il viaggio per raggiungere la Sibilla del Sud, né fino a che punto sarà costretto a spingersi per salvare il regno di Maltanera.

Al suo fianco, Grimock, malconcio e guardingo, avanza, incapace di togliersi dalla mente l'incubo della notte appresso. Sa che dovrebbe concentrarsi, conosce bene i pericoli a cui andranno incontro, ma il suo istinto è distratto da ben altre minacce: forze oscure tramano nell'ombra e mali antichi scalciano ai confini della realtà; non è un caso che abbia incontrato Flint, né che a dar loro la caccia sia suo fratello Durgù. Il destino da cui Grimock pensava di essere sfuggito lo costringe nuovamente ad affrontare i fantasmi del suo passato; come allora, l'unica ad avere le risposte è la Sibilla del sud e stavolta, a costo di ucciderla, la obbligherà a dirgli tutta la verità.

CAPITOLO 21, EXTRA: La scommessa.

Questo capitolo è un extra per chi ha scaricato la versione E-book. Gli avvenimenti descritti avvengono pochi giorni prima dell'incontro di Flint e Grimock con Simplicio. Buona lettura!

Nei sei regni liberi delle Sette Sorelle, poco lontano dal dirupo che porta alle miniere d'argento, si trova una locanda sparsa in mezzo alla foresta: pochi avventori hanno il coraggio di fermarvisi e non solo per i tanti ladri e briganti, ma soprattutto per la paura della malvagia strega che dimora nei cunicoli scavati nella montagna vicina.

L'interno della locanda è sporco, disordinato e molto piccolo: ci sono solo sei tavolacci sghebbi, un caminetto di pietra decorato con dei palchi di corna polverosi, uno stretto bancone di legno e, dietro di esso, sulla parete, tre mensole pieni di bottiglie semivuote.

Il locandiere, un uomo magrolino e dallo sguardo truce, si alza da dietro il banco e, con un paio di bicchieri e una bottiglia di vino, si avvicina agli unici due avventori della serata: il primo è un individuo alto, slanciato, dai lunghi capelli scuri e dallo sguardo stressato, mentre il secondo, più basso e in carne, è calvo e una bruna barba ispida gli copre gran parte del volto; entrambi indossano delle lunghe tuniche grigie, legate alla vita con una cintura alta di cuoio.

« Signori, il vostro vino.» sbuffa il locandiere, poggiando malamente bottiglia e bicchieri sul tavolo, visibilmente infastidito dalla presenza dei due clienti.

« Grazie. » risponde l'avventore alto e dai capelli scuri, allungandogli un paio di monete d'argento.

« Avete intenzione di fermarvi ancora per molto? » domanda l'oste, intascandosi la mancia « Questo non è un posto sicuro. »

« Lo sappiamo. » afferma il cliente calvo e un po' alticcio « Siamo aspettando una persona, ma dovrebbe arrivare tra poco. »

« Fate come volete. » brontola il locandiere « Ma non aspettatevi che vi prepari le brande. » conclude, ritornando al bancone.

I due avventori, nuovamente soli, si riempiono i bicchieri e, dopo uno svogliato brindisi, tornano ai loro affari.

« Credi che verrà? » domanda l'uomo alto, tracannando un'altra abbondante coppa di vino.

« Non preoccuparti, Donovan. » risponde l'altro « Anche se lo farà, non credo sarà di grande aiuto; infondo, è solo un imbrogliatore! »

« Tu credi, Anton? L'Alto Concilio ha un grande opinione di lui! »

« L'alto Concilio è solo un branco di vecchi stregoni, troppo presi dallo studio per saper davvero riconoscere il valore di un loro allievo! »

Donovan, perplesso, guarda fuori dall'unica, piccola finestra che dà sulla foresta: il sole sta tramontando e dell'uomo che stanno aspettando ancora non vi è traccia. D'improvviso, la porta della locanda si apre e un bizzarro personaggio, vestito di celeste e blu, entra all'interno; sornione, si avvicina ai due avventori e, presa una sedia, si siede al loro tavolo.

« Buonasera, studenti! » saluta Simplicio.

« Non siamo tuoi studenti! » brontola Anton, servendosi dell'altro vino « Sei addirittura un allievo da meno tempo di noi, per cui vedi di portarci rispetto! Se sei qui è solo per l'insistenza

dell'Alto Concilio, ricordatelo, Semplicio!»

«Maestro Semplicio!» lo corregge il nuovo arrivato, ridacchiando «E di conseguenza, sì, potreste essere miei studenti, ma preferisco averne di più promettenti!» e aggiunge: «Senza offesa, Anton!»

«Maestro!?» alza la voce Donovan, stupefatto.

«Ci sta solo prendendo in giro!» obbietta Anton, visibilmente irritato «Nessuno può diventare Maestro senza prima aver dimostrato le proprie capacità!»

«Sapevo avreste risposto in questo modo!» ribatte Semplicio, estraendo da una delle tante tasche della sua tunica una busta sigillata e consegnandola ai due. «Questa è per voi, direttamente dall'Alto Concilio.»

Donovan, riconoscendo il sigillo, apre la lettera e inizia a leggere.

«L'Alto Concilio gli riconosce il titolo provvisorio di Maestro.» sospira inquieto, passando la missiva al compagno «Il suo nuovo status sarà confermato se e quando risolverà la missione e, nel frattempo, dobbiamo pure obbedire a ogni suo ordine!»

«Cosa!?» protesta Anton, dando una rapida scorsa al contenuto della lettera «Sono mesi che controlliamo l'ingresso ai domini della strega! Non possono scavalcarci in questo modo!»

«E invece possono!» ridacchia Semplicio «Per cui meno chiacchiere e più sostegno!»

«D'accordo.» annuisce Donovan, sconsolato «In cosa dovremo aiutarti, Semplicio?»

«Maestro Semplicio!» puntualizza, prima di rispondere «E non mi serve alcunché, ho già tutto sotto controllo! Vedrete che in quattro, massimo cinque giorni, la strega sarà solo un brutto ricordo!»

«Non solo sei tanto arrogante da farti già chiamare Maestro!»

grugnisce Donovan, paonazzo di rabbia «Ma pensi addirittura di poter fare il nostro lavoro in meno di una settimana!»

«Eh già!» annuisce Simplicio «Immagino che per voi sia un po' umiliante!»

Incapace di sopportare oltre, Anton batte le mani sul tavolo e, furioso, fa per alzarsi.

«Tutti sanno che sei solo un imbroglione!» contesta «Quattro, massimo cinque giorni? Scommetto che non ti basteranno neppure cinque anni e, non appena faremo rapporto, anche l'Alto Concilio sarà costretto ad ammettere che sei solo un impostore!»

«E quanto?» domanda Simplicio.

«Quanto cosa?» interviene Donovan.

«Beh, quanto siete disposti a scommettere!»

«Ma sei un Maestro, se pur in prova!» lo critica Anton «Ti metti a scommettere su una missione dell'Alto Concilio?»

«Sei stato tu a proporlo!» gli ricorda Simplicio.

«Io ci sto!» esclama Donovan «Venti pezzi d'oro che tra una settimana la strega sarà ancora seduta sul suo trono!»

«Facciamo quaranta!» alza la posta il maestro in prova «Tu ci stai, Anton?»

Titubante, Anton guarda il compagno e, vedendolo già sfregarsi le mani, annuisce.

«D'accordo!» conferma, rimettendosi a sedere.

«Ottimo!» dichiara il maestro Simplicio, che, al contrario, si alza e si dirige verso la porta.

«Ehi!» lo ferma Donovan «Ormai il sole è quasi tramontato! Ti conviene rimanere con noi nella locanda!»

«Naa!» risponde Simplicio «Quel che dovevo fare qui l'ho fatto e, inoltre, ho già la mia sistemazione, ma vi ringrazio lo stesso!»

e, detto ciò, esce all'esterno, salutando allegramente «Ci rivediamo tra cinque giorni per le ottanta monete d'oro!» Nuovamente soli, i due avventori si guardano, perplessi. «Ottanta?» domanda Anton.

«Beh, quaranta a testa.» gli fa notare Donovan «Meglio per noi, no? Quella maledetta strega non esce mai dalle miniere e non sarà certamente quel cialtrone di Simplicio a stanarla!»

«Hai proprio ragione!» concorda il compagno, riempiendosi il bicchiere e proponendo un altro brindisi «E se tutto andrà per il meglio, vedrai che riusciremo anche a farlo cacciare!»

Bevuto in un sorso il vino, Anton estrae da una scarsella alla cintura un sacchetto di monete.

« Ci facciamo un altro giro?» chiede « Infondo, fra una settimana saremo ricchi!»

Donovan, già molto più rilassato, annuisce felice e, pronto a sperperare ogni suo avere per festeggiare, chiama l'oste al tavolo, completamente ignaro che da lì a pochi giorni entrambi si sarebbero trovati in debito con un nuovo Maestro.

CONCLUSIONE

Se vi state chiedendo “Ma come, già finito?” , significa che ho fatto bene il mio lavoro e sia Grimock che Flint vi sono entrati nel cuore.

Per quanto breve, il primo romanzo ha adempiuto ai suoi scopi: presentare i protagonisti, dare un’infarinatura su chi e cosa gli gravita attorno e terminare in un momento di pausa, giusto per digerire.

Mi prenderò un po’ di tempo per archiviare definitivamente un vecchio progetto, poi comincerò a lavorare sul secondo capitolo della saga di Grimock il Toro Nero (ovviamente su: www.lapaginadipiombo.it).

Un’ultima cosa: siccome siete arrivati a leggere fino a questo punto, deduco che la storia vi sia piaciuta! Ottimo, la cosa mi rende molto felice, ma, dato che lo faccio solo per la gloria, adesso non potete esimervi dal sostenermi: recensite il romanzo sul sito o negozio in cui lo avete scaricato/acquistato (versione cartacea) e fate passa-parola, ma di persona, non solo attraverso i social (cosa comunque assai gradita 😊)!

Alla prossima,

Matteo Piombo Papucci

RINGRAZIAMENTI

Grazie a Nadia, paziente e intransigente editrice.

Grazie a Eleonora Ristori Tomberli per le splendide grafiche di
copertina.

Grazie ad Andrea Meucci per le continue ispirazioni che riesce a
darmi (il Maestro Simplicio è merito suo).

Grazie a Francesca per aver interpretato e ispirato Siderius il
mercante d'anime.

Matteo Piombo Papucci nasce a Firenze il 16 ottobre 1984 e cresce a Campi Bisenzio, dove tutt'ora risiede. Socio di un'azienda inserita nella filiera della moda fiorentina, fin da piccolo adora scrivere e raccontare storie, interesse che ha coltivato e coltiva con passione. Da diversi anni recensisce per la rivista *Leggere:Tutti e*, nel tempo libero, suona nei *Pollo Shock!*, una band *Rock'n'Roll* fiorentina (il loro primo album è in free streaming sui principali canali online e app. gratuite). Le sue opere spaziano dalla poesia alla narrativa e sono di complessa catalogazione: Matteo Piombo Papucci esplora più generi e amalgama stili classici a moderni, mantenendo, come filo conduttore, una propensione al fantastico e fiabesco. Ha pubblicato: *L'ignorante*, poesie di un cretino (gruppo Albatros, 2010); *Nera Luna* (Isola editrice 2014; nuova edizione su www.lapaginadipiombo.it); *Il Re Orco* (La Caravella Editrice; 2015). Attualmente, sta lavorando a una raccolta di romanzi a episodi sul web, gratuiti e consultabili anche da smartphone. (www.lapaginadipiombo.it)

