

Le quattro visioni

Terry Brooks

I popoli delle Quattro Terre sono minacciati dalle forze del Male, comandate da Brona, il Signore degli Inganni. Per ostacolare l'avanzata di questo terribile e potente nemico, un vecchio e sapiente druido di nome Bremen, sacerdote che conosce i segreti delle arti magiche, si mette in viaggio con un piccolo gruppo di compagni fedeli. Arrivato al Perno dell'Ade, Bremen non esita, a rischio della sua stessa vita, a evocare le anime dei morti per conoscere gli eventi futuri e per scoprire il modo di distruggere il Signore degli Inganni. Una figura ammantata di nero, che si rivela essere lo spirito di Galaphile, l'antico fondatore dell'Ordine dei sacerdoti Druidi, gli farà vedere quattro visioni del futuro che lo attende.

Mancava ancora qualche ora all'alba quando giunsero a destinazione. Si fermarono sul ciglio della valle e posarono lo sguardo sulla conca bassa e larga. Il Perno dell'Ade si trovava al centro della conca ed era uno specchio d'acqua largo e opaco, dalla cui superficie immobile emanava una radiazione interna, come se nelle sue profondità pulsasse l'anima del lago. Il Perno dell'Ade era lo specchio del destino che li attendeva tutti, uno sguardo nel futuro a cui non si poteva sfuggire, un'occhiata buia e spaventosa sulla fine della vita. Non comunicava con parole riconoscibili, ma solo con sussurri e brevi brontolii. Rivelava troppo poco perché fosse possibile capire, ma quel tanto che bastava per creare il dubbio.

1. Il vecchio druido: Bremen.

2. scotto: prezzo.

3. indenni: incolumi, sani e salvi.

4. celati: nascosti.

Il vecchio druido¹ era stato laggiù due volte, e ogni volta ne era uscito trasformato. Da un incontro con i morti si ricavano verità e si guadagnava in saggezza, ma c'era anche uno scotto² da pagare. Non ci si spinge a forza nel futuro per poi uscirne indenni³. Non si può contemplare il proibito senza subire un danno alla vista. Bremen ricordava quello che aveva provato nelle precedenti occasioni, il freddo che gli era penetrato nelle ossa e per settimane non l'aveva lasciato. Ma il bisogno di scoprire il modo di distruggere il Signore degli Inganni, di sapere le possibilità che gli erano ancora aperte nel tentativo di salvare le Razze, il bisogno di entrare nei segreti del passato e del futuro celati⁴ ai vivi ma rivelati ai morti, superavano di gran lunga le paure e i dubbi. Era spinto così spietatamente dalla necessità, da essere costretto a fare quel passo, anche a rischio della vita. Anche la vita sarebbe stata un prezzo accettabile, se fosse riuscito a eliminare il suo implacabile nemico.

Intanto, gli altri erano riusciti a staccarsi dal ciglio della valle ed erano venuti a sedersi accanto a lui.

«Un'ora prima dell'alba scenderò nella valle», disse loro con calma.

5. evocherò: richiamerò mediante pratiche magiche.

6. saggiando: provando, valutando attentamente.

7. incandescenza: luminosità, emissione di luce.

8. debilitante: che indebolisce, che priva delle forze fisiche, mentali e morali.

9. mulinare: muoversi roteando.

10. Elfi: uno dei popoli che abitavano le Quattro Terre.

«Quando sarò al lago, evocherò⁵ gli spiriti dei morti e chiederò loro di mostrarmi qualcosa del futuro. Chiederò di rivelarmi i segreti che possono aiutarci a distruggere il Signore degli Inganni. Chiederò di insegnarmi magie che ci possano aiutare. Dovrò agire in fretta, nel breve periodo prima che il sole sorga. Voi mi aspetterete qui. Non scendete nella valle, qualunque cosa succeda. Non agite in base a quello che vedete, anche se avete l'impressione di doverlo fare. Limitatevi ad aspettare.»

Quando il cielo cominciò a rischiararsi, e fu il momento di avviarsi, Bremen si alzò, fissò i compagni con un pallido sorriso, poi passò davanti a tutti senza fare parola e scese nella Valle d'Argilla.

Avanzò con grandissima cautela, saggiando⁶ il terreno ad ogni passo. Sotto il suo piede, la pietra scricchiolava e si spezzava, e quel suono echeggiava nel profondo silenzio. Da occidente, dove le nubi erano più fitte, giunse il minaccioso rombo del tuono, che annunciava l'approssimarsi di un temporale.

Arrivato in fondo alla discesa poté camminare più in fretta, perché il suo passo era più sicuro sul terreno piano. Davanti a lui, il Perno dell'Ade brillava di un'argentea incandescenza⁷ che proveniva da qualche punto indeterminato, al di sotto della sua superficie piatta e immobile. Provò la tentazione di voltarsi a guardare i compagni, ma resistette perché sapeva di non potersi distrarre neppure per il tempo di una breve occhiata. Stava già ripetendo nella mente il rituale da seguire una volta giunto alla riva: le parole, i gesti, le evocazioni che avrebbero costretto i morti a parlare con lui. E si stava già preparando alla loro debilitante⁸ presenza.

Poi, fin troppo presto, si trovò sul bordo del lago. Era una figura piccola e fragile, tutta pelle rugosa e vecchie ossa; la sua parte più forte era la volontà ostinata. Sopra la sua testa, le nubi cominciarono a mulinare⁹, mosse dai venti che recavano la pioggia imminente.

Sotto i piedi, la terra cominciò a fremere: erano gli spiriti, che avevano sentito la sua presenza.

Il druido parlò loro con calma, scandendo il suo nome, il suo passato, il motivo che l'aveva spinto a recarsi laggiù. Con le braccia e con le mani descrisse nell'aria i «passi»: i gesti capaci di evocarli dal mondo dei morti a quello dei viventi. Quando vide che le acque, in risposta all'evocazione, s'increspavano leggermente, accelerò i movimenti.

Era saldo, sicuro di sé, sapeva cosa aspettarsi. Per primo venne un sussurrare basso e lontano che saliva dalle profondità del lago, come una corrente invisibile di bolle d'aria. Poi grida, lunghe e profonde, che salirono progressivamente di volume e di numero, da poche a moltissime, sempre più stridule e infastidite. Le acque del Perno dell'Ade cominciarono a mulinare come le nubi nel cielo. Con un segno magico di comando, Bremen le costrinse a rispondere. La magia appresa con gli Elfi¹⁰ lo rafforzava e lo metteva in grado di farlo.

Rispondete, gridò ai morti. Apritemi il passaggio.

11. luminescenza: emissione di luce, di luminosità.

12. spire: anelli che i serpenti formano avvolgendosi su se stessi.

13. Galaphile: antico fondatore dell'Ordine dei Druidi.

Dal centro delle acque, che ora vorticavano rabbiosamente, si levò uno spruzzo di schiuma che si sollevò come il getto di una fontana, si abbassò, si alzò di nuovo. Nel profondo della terra si levò un rombo, un brontolio di irritazione.

Poi gli spiriti presero ad affiorare dal lago: piccoli e bianchi filamenti di luce dotati di forma vagamente umana, corpi immersi in una luminescenza¹¹ simile a quella delle lucciole. Uscirono dalla nebbia e dalla schiuma con un movimento simile a quello di un serpente che srotola le spire¹², salirono dall'aria buia e morta della loro casa d'oltretomba per visitare, per breve tempo, il mondo in cui erano un tempo vissuti. Bremen si sentì scorrere nelle braccia sottili un'ondata di ghiaccio, acqua gelida nelle vene al posto del sangue. Resistette con fermezza alla paura che lo afferrava, ai sussurri che chiedevano, in tono d'accusa.

Chi ci chiama? Chi osa?

In quel mentre una forma enorme scaturì dall'acqua, nel centro esatto del lago: una figura ammantata di nero, che giganteggiò fra le altre più minute e le costrinse a disperdersi.

Bremen cercò di rimanere ben saldo, quando la figura scura mosse verso di lui. Era lo spirito che si proponeva di interrogare, lo spirito da lui evocato. Eppure, cominciava a chiedersi se aveva fatto la cosa giusta. La forma ammantata si fermò. Quando poté guardare sotto il cappuccio, Bremen non scorse alcun volto, non scorse nulla all'interno della veste nera.

Poi l'apparizione parlò, con una voce che era un brontolio di collera.
Sai tu chi sono.

Una voce piatta, priva di emozione e di risonanza, una domanda senza tono interrogativo, parole sospese nel silenzio, come un'eco che non volesse spegnersi.

Bremen annuì lentamente e rispose, in un sussurro: «Lo so».

Pronuncia il mio nome.

Bremen trasse un profondo respiro, cercando di arrestare il tremito che lo scuoteva e il freddo che gli riempiva il petto. «Tu sei colui che fu Galaphile¹³.»

Era una normale componente del rituale. Uno spirito non poteva fermarsi se il suo nome non veniva pronunciato dalla persona che l'aveva evocato. Ora poteva fermarsi per il tempo necessario a rispondere a tutte le domande di Bremen.

L'ombra fremette, inquieta.

Cosa vuoi sapere da me.

Bremen non esitò. «Vorrei sapere tutto quello che puoi dirmi del druido ribelle Brona, colui che è divenuto il Signore degli Inganni.»

La voce aveva preso a tremargli al pari delle mani. «Vorrei sapere come distruggerlo. Vorrei sapere cosa succederà.»

Il lago sibilò e soffiò come un gatto, in risposta alle sue parole. Bremen sentì di nuovo il gelo insinuarsi nel suo petto. Si sentì schiacciare

dal cumulo di tutti i suoi anni. Sentì la debolezza del suo corpo ribellarsi alla forza della sua determinazione.

E saresti tu disposto a distruggerlo a qualsiasi costo.

«Sì.»

Saresti disposto a pagare qualsiasi prezzo.

«Sì», mormorò Bremen, disperato.

Lo spirito di Galaphile allargò le braccia come per avvolgere il vecchio druido, per dargli rifugio e protezione.

Guarda.

Sullo sfondo nero della sua forma ammantellata cominciarono ad apparire visioni. Bremen osservò attentamente le immagini che si succedevano davanti a lui, si sentì attirare verso di loro come verso una luce.

Le visioni furono quattro.

14. fortezza di Paranor: fortezza dove risiedevano i druidi e da cui proveniva lo stesso Bremen.

15. Eilt Druin: si tratta del medaglione magico, simbolo dei druidi.

16. Di primo acchito: subito, inizialmente.

Nella prima si trovava all'interno dell'antica fortezza di Paranor¹⁴, e intorno a lui c'erano soltanto morti. Non c'era più anima viva, nella rocca: tutti erano stati uccisi dal tradimento, dalla slealtà e dalla perfidia. Il castello dei Druidi era avvolto dalle tenebre. Dietro quelle tenebre splendeva però il lucente medaglione dei Grandi Druidi. Il pendente aspettava lui, aveva bisogno del suo tocco: l'immagine della mano levata che stringeva una fiaccola accesa, il venerato Eilt Druin¹⁵. La prima visione sparì, e Bremen ebbe l'impressione di volare sulla vasta distesa delle Terre dell'Ovest. Guardò in basso, sorpreso e incapace di capire quel volo. Di primo acchito¹⁶ non riuscì a stabilire dov'era. Poi riconobbe la rigogliosa valle del Sarandanon e più oltre l'azzurra distesa dell'Innisbore. Poi scorse una catena di monti – erano i Kensrowe o i Breakline? Fra i loro massicci c'era una fortezza, invisibile dall'esterno, antica al di là di qualsiasi immaginazione. Bremen scese in picchiata fra le sue ombre e trovò ad aspettarlo la morte, anche se non riuscì a spiarla in volto. E lì, fra le sue spire, c'era la Pietra Nera degli Elfi.

Anche la seconda visione svanì e il druido si trovò su un campo di battaglia. Tutt'intorno a lui giacevano morti e moribondi: uomini di tutte le Razze e mostri che non appartenevano ad alcuna razza conosciuta. Davanti a lui c'era un uomo, ma gli volgeva le spalle. Era alto e biondo, senza dubbio un elfo. Stringeva nella destra una spada scintillante. A qualche passo di distanza c'era il Signore degli Inganni, ammantato di nero, terribile: una presenza indomabile che lanciava il guanto di sfida al mondo intero. Pareva attendere l'attacco dell'elfo: senza fretta, sicuro di sé, insolente. L'alto elfo avanzò, sollevò la spada, e Bremen scorse sotto la mano guantata che la impugnava la familiare figura dell'Eilt Druin.

Un'ultima visione, cupa, coperta di nuvole e colma di grida luttuose e disperate. Bremen era ancora una volta nella Valle d'Argilla dinanzi alle acque del Perno dell'Ade. Dinanzi a lui s'ergeva di nuovo l'ombra immobile di Galaphile, mentre gli spiriti di rango inferiore gli

roteavano attorno come fumo. Accanto a Bremen c'era un giovane, alto, sottile e bruno, di una quindicina d'anni, ma così serio da dare quasi l'impressione che fosse in lutto. Il giovane si girò verso di lui e Bremen lo guardò negli occhi... quegli occhi...

Le visioni sparirono. Lo spettro di Galaphile parve divenire più denso e concreto, e nascose le immagini, rubò loro la luce che per qualche breve istante avevano irradiato. Bremen continuò a fissarlo, battendo gli occhi, chiedendosi cosa aveva visto.

«Tutto questo accadrà?», sussurrò allo spettro. «Accadrà davvero?»

In parte è già accaduto.

«I Druidi di Paranor...»

Non chiedere altro.

«Ma cosa posso fare per...»

L'ombra di Galaphile fece un gesto di fastidio, troncando le domande del vecchio druido, e cominciò a ritirarsi.

Non dimenticare.

Bremen alzò la mano nell'inutile tentativo di impedire all'ombra di allontanarsi.

Un prezzo per ciascuna.

Il vecchio druido scosse la testa, confuso. Un prezzo per ciascuna?

Ciascuna cosa? E chi doveva pagarlo?

Ricorda.

Il Perno dell'Ade tornò a ribollire, e lo spettro affondò lentamente nelle acque tumultuose, portando con sé tutti gli spiriti più piccoli e luminosi che l'avevano accompagnato.

Poi la tempesta si avventò sulla valle, con vento e pioggia, con tuoni e fulmini che travolsero il vecchio druido. Bremen, con gli occhi aperti e fissi nel vuoto, cadde privo di sensi sulla riva del lago.

(da *Il primo re di Shannara*, A. Mondadori, Milano, 1996, rid. e adatt.)