

# GUILDWARS<sup>®</sup>

## LAMA DEL DESTINO

J. Robert King

Basato sulla serie di videogiochi di ArenaNet

*multiplayer.it Edizioni*



Romanzo originale pubblicato negli Stati Uniti da POCKET STAR BOOKS  
POCKET STAR BOOKS, divisione di Simon & Schuster, Inc.  
1230 Avenue of the Americas, New York, NY 10020

Questo libro è un'opera di fantasia. Nomi, personaggi, luoghi e accadimenti sono prodotto dell'immaginazione dell'autore o sono utilizzati in maniera fittizia. Ogni somiglianza a eventi, luoghi o persone reali, vive o morte, è del tutto casuale.

Copyright © 2011 by ArenaNet, Inc. All Rights Reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2, Ghosts of Ascalon, Edge of Destiny, and all associated logos and designs are trademarks of registered trademarks of NC soft Corporation.

Tutti i diritti sono riservati, incluso quello di riprodurre questo libro o porzioni di esso in una forma qualsiasi.

Titolo originale: Guild Wars<sup>®</sup>: Edge of Destiny  
Pubblicato in paperback nel Gennaio 2011 da POCKET STAR BOOKS

POCKET STAR BOOKS and colophon are registered trademarks of Simon & Schuster, Inc.

Cover art by Kekai Kotaki, cover design by AJ Thompson, map cartography by Robert Lazzaretti

Edizione italiana a cura di: **MULTIPLAYER.IT EDIZIONI**  
coordinamento: Alessandro Cardinali  
traduzione: Francesca Pezzoli (G.I.T.)  
revisione: Cristina Mazzucchelli, Chiara Betti e Francesco Rubeo  
impaginazione: Andrea Turrini

ISBN: 9788863551587  
Stampato in Italia presso Graffietti Stampati - Viterbo  
Prima edizione italiana: Febbraio 2011

NOTA: questa prima edizione, non potendo utilizzare la localizzazione italiana, potrebbe presentare delle differenze nei nomi dei luoghi, degli oggetti o dei personaggi rispetto al videogioco Guild Wars<sup>®</sup> 2. Multiplayer.it Edizioni, che ha condotto delle verifiche sulla terminologia italiana attraverso le community web del gioco e contattando alcuni appassionati, si impegna a provvedere ai necessari aggiornamenti nelle eventuali, successive edizioni.

Rispetto a Guild Wars<sup>®</sup>: I Fantasma di Ascalon, si è preferito mantenere, in luogo di Morsa della divinità, il nome inglese Divinity's Reach, considerato più efficace per descrivere le peculiarità della città. Di questo preferiamo informare i nostri lettori.

<http://edizioni.multiplayer.it>  
[www.simonandschuster.com](http://www.simonandschuster.com)

*A Eli, giocatore sveglio  
Ad Aidan, ascoltatore attento  
E a Gabe, che ha deciso di chiamare il suo criceto "Rytlock"*

## RINGRAZIAMENTI

*Desidero ringraziare tutto lo staff di ArenaNet, in particolare Will McDermott, Ree Soesbee, Jeff Grubb, James Phinney, Randy Price, Steve Hwang, Colin Johanson e Bobby Stein. Un ringraziamento speciale a Jeff Strain, Patrick Wyatt e Mike O'Brien, fondatori di ArenaNet e creatori di Guild Wars.*

*Grazie anche alla Pocket Books e a Ed Schlesinger, oltre che ai miei colleghi autori Matt Forbeck e Jeff Grubb.*

*E un grazie di vero cuore a Lennie e ai ragazzi, per avermi sopportato mentre combattevo contro i draghi.*

- 898 d.E. Vengono erette le Grandi Mura Settentrionali.
- 1070 d.E. I Charr invadono i regni umani.
- 1071 d.E. Inabissamento di Orr.
- 1072 d.E. Gli abitanti di Ascalon si rifugiano a Kryta.
- 1075 d.E. Kormir ascende a divinità.
- 1078 d.E. Primordus, l'Antico Drago di fuoco, si muove ma ancora non si risveglia. Gli Asura appaiono in superficie. Trasformazione dei Nani.
- 1080 d.E. Re Adelbern di Ascalon convoca l'Avanguardia d'Ebano; viene fondata Ebonhawke.
- 1088 d.E. Kryta si unifica sotto la regina Salma.
- 1090 d.E. Le Legioni dei Charr conquistano Ascalon City. Brucianemici.
- 1105 d.E. Fondazione del monastero di Durmand tra i monti Cimefredde.
- 1112 d.E. I Charr costruiscono la Cittadella Nera sulle rovine della città ascaloniana di Rin.
- 1116 d.E. Kalla Scorchrazor guida la rivolta contro la casta degli sciamani della Legione di Fiamma.
- 1120 d.E. Risveglio di Primordus.
- 1165 d.E. Jormag, l'Antico Drago di ghiaccio, si risveglia. I Norn fuggono a sud, tra i monti Cimefredde.

- 1180 d.E. Il profeta centauro Ventari muore presso l'Albero Pallido, lasciando le Tavole di Ventari.
- 1219 d.E. Zhaitan, l'Antico Drago non-morto, si risveglia. Orr riemerge dal mare. Inondazione di Arco del Leone.
- 1220 d.E. Fondazione della città di Divinity's Reach nella provincia krytana di Shaemoor.
- 1230 d.E. I corsari e altri pirati si insediano nelle decadenti rovine di Arco del Leone.
- 1302 d.E. I Sylvari emersi dall'Albero Pallido fanno la loro prima comparsa sulla Costa maculata.
- 1320 d.E. Eir Stegalkin raduna un gruppo di eroi noto come Lama del Destino.



## PROLOGO



### SOGNO E INCUBO

Le fiamme erano splendide, come foglie d'autunno rosse e dorate che frusciano al vento che le solleva in cielo, donando loro la libertà.

Il villaggio stava volando via nel cielo. La paglia, gli sterpi e le travi dei tetti erano ormai ridotti in cenere.

Caithe guardava il villaggio e i suoi abitanti avvolti dalle fiamme.

Era arrivata troppo tardi. Non era rimasto che fuoco.

Eppure, era bellissimo.

Caithe dei Sylvari Priminati si lasciò scivolare giù dal masso su cui si era accovacciata e fece il suo ingresso nel villaggio in fiamme, lentamente. Come ogni individuo del suo popolo, era snella e flessuosa, figlia di un grande albero che si trova in una radura sacra. Viveva in piena armonia con la natura: perfino i suoi stivali da viaggio esibivano il motivo dei rampicanti tipici della sua patria. Caithe si scostò

i capelli argentati dai grandi occhi, alla ricerca di un segno di vita nel villaggio carbonizzato. Ma c'erano solo fiamme. Tese l'orecchio per cercare di udire una voce. Ma solo il fuoco parlava.

Caithe non temeva il fuoco: proprio come quell'indomabile elemento, era giovane, forte, vorace, indomita e curiosa. Era stato il fuoco ad attirarla lì... era uno spettacolo *interessante*.

Chi l'aveva appiccato? Come? Perché? Come si chiamava quel villaggio?

“Non disdegno mai un bel falò”, le giunse una voce profonda e oscura, femminile e familiare.

La giovane si volse e vide una Sylvari che indossava una gonna lunga e ampia, come se si stesse recando a un ballo. Caithe socchiuse gli occhi. “Che ci fai qui, Faolain?”

Faolain esibì il sorriso sofferente di chi è tormentato da una dipendenza. “Mi ha attirata il fuoco”.

“Come una falena attratta da una fiammella”, commentò Caithe.

“Come te”.

Eppure, Faolain e Caithe non si somigliavano affatto: la prima aveva i capelli, le unghie e gli occhi neri come il giaietto. Erano così dall'istante in cui erano emerse insieme dall'Albero Pallido: Faolain non faceva che porre domande, mentre a Caithe importavano solo le risposte. Si volevano bene, però, ed erano partite insieme per esplorare il mondo; tuttavia Caithe era cresciuta retta e sincera come una pianticella, mentre Faolain era contorta come l'edera velenosa.

“Hai appiccato tu questo incendio?”, chiese Caithe.

Faolain liberò il viso dalla folta chioma nera e inalò il fumo dalle narici allargate. “Bella idea, comunque no. Sono stati i Distruttori, i mostri di magma”.

Caithe scosse la testa, tetra. “Compaiono ovunque”.

“L'Antico Drago Primordus sta riconquistando il mondo”.



Da un granaio poco lontano si udì un forte lamento. Caithe corse al portone, lo spalancò e scrutò all'interno: il fienile era pervaso da fumo nero e il pavimento dell'aia era ricoperto di fuoco. Contro la parete sul lato opposto era appoggiata una figura annerita che nessuno avrebbe creduto viva, se non fosse stato per quei lamenti.

Caithe si fece strada zigzagando tra le fiamme e si inginocchiò accanto all'uomo, che non aveva più occhi né volto: era come una corteccia crepata e tesa su muscoli semiliquefatti. Le labbra erano quasi fuse. "Bestia bruciante... bestia bruciante... bestia..."

"Ti aiuterò io", promise Caithe.

"Che paroline dolci", mormorò Faolain, inginocchiandosi dall'altra parte. "La speranza è come olio che alimenta il fuoco della sofferenza".

"Mi si è staccata la pelle?", chiese l'uomo. "È così?"

"Sì", confermò Caithe gentilmente.

La sua compagna rise. "Oh, come sei crudele".

"Sono venuti dal sottosuolo", bisbigliò l'uomo. "Poi si sono divisi. Erano come scarafaggi neri con il corpo di fuoco..."

"Distruttori", disse Faolain.

"Ti porteremo da un chirurgo".

"Un chirurgo?", Faolain prese Caithe per un braccio con un ghigno malevolo. "Fai tutto questo per me, vero?"

"Come? No, lo faccio per lui".

"Lui è già morto e tu continui a tormentarlo per *me*".

"No, ti sbagli!"

Gli occhi di Faolain lampeggiavano. "Vuoi che provi compassione per lui. Vuoi che provi *empatia*".

"No!", ribadì Caithe. "Voglio dire, sì, certo".

"Aiutami!", tartagliò l'uomo tra le labbra devastate.

"Lo farò", Caithe rinnovò il suo impegno.

Gli occhi di Faolain si ridussero a due fessure e la mascella

si serrò. “Non puoi redimermi”.

“Non sto cercando di redimerti”.

“Vieni con me, Caithe. Unisciti alla Corte dell’Incubo”.

“Io lo salverò!”, urlò la giovane, protendendosi dietro la sagoma annerita e sollevandola dal pavimento per poi avviarsi verso il portone del granaio. Ma Faolain le si piazzò davanti e le mise una mano sul petto. Il contatto del suo palmo bruciava come il fuoco. Poi un tipo diverso di calore fiorì nel petto di Caithe, che si ritrasse, e vide la gola del contadino inondata di sangue, squarciata dal pugnale di Faolain.

“Cosa?”, gridò Caithe, barcollando all’indietro e cadendo in ginocchio. “L’hai ucciso?”

“L’ho *liberato*. Vieni con me”.

“Non mi unirò mai all’Incubo”.

Gli occhi di Faolain dardeggiarono. “Il mio tocco e il sacrificio di quest’uomo hanno risvegliato l’oscurità che c’è in te”. Si volse e fece per andarsene. “Presto sarai di nuovo mia”.

# PARTE 1

ADUNATA DEGLI EROI



# CAPITOLO 1



## SCIOCCHI E SEGUACI

“Fermo dove sei!”

L'enorme lupo fece scattare la testa verso l'alto, gli occhi lampeggiavano.

“Non muovere un muscolo”.

Nessun altro al mondo avrebbe potuto ordinare a Garm di stare fermo. Dopo tutto, era un lupo terribile, un metro e sessanta al garretto per centotrenta chili di peso, con una gorgiera nero pece e occhi di fuoco. Era nato per correre a grandi falcate e braccare e cacciare, non certo per starsene fermo, né tantomeno per ascoltare. Eppure lo fece.

Lo fece per Eir Stegalkin.

Garm gettò un'occhiata alla guerriera Norn. Anch'ella era alta e teneva la mano levata verso le travi quasi quattro metri sopra di loro, nel tentativo di liberare il martello di legno che vi si era incastrato, tirandolo giù con la sua presa vigorosa. Lei gli restituì lo sguardo e lui distolse gli occhi e

tornò a rivolgerli davanti a sé, cercando di assumere un'aria selvaggia.

Non temeva la donna e il suo grosso martello, che fece mulinare proprio in quell'istante con forza incredibile e che andò a colpire un enorme scalpello, strappando una scheggia di granito da un grande blocco. Garm azzardò uno sguardo al blocco amorfo sotto i colpi dello scalpello. Presto sarebbe diventato una statua. E avrebbe raffigurato proprio lui. Ma non era quello il motivo per cui se ne stava seduto immobile.

Stava lì fermo perché lei era il membro alfa del branco.

Il martello di legno si abbatté di nuovo, lo scalpello morse il blocco e il granito partorì altri frammenti di pietra, che si sbriciolarono sul pavimento, prima in pietre, poi in schegge e infine in una pioggia di graniglia.

La sagoma di Garm iniziava a prendere forma.

Eir arretrò di un passo dalla scultura e si passò un braccio sulla fronte imperlata di sudore. Aveva un volto statuario, impreziosito da due occhi verdi come il muschio. La folta chioma rossa era tenuta a bada da un laccio di cuoio, per impedire che la infastidisse durante il lavoro. Il grembiule da lavoro in cuoio le lasciava libere le braccia, ma le proteggeva il petto e le gambe dalle schegge di pietra. Il suo sguardo si fece più intenso mentre tentava di scorgere una forma nel blocco. "Potrebbe essere il mio capolavoro".

Garm guardò gli altri tronchi scolpiti sparsi per il laboratorio: un orso dei ghiacci ruggente, un enorme alce con un palco di corna di quasi cinque metri, un serpente delle nevi arrotolato che si protendeva dal pavimento verso le travi del tetto e, ovviamente, il suo esercito di guerrieri Norn in legno e pietra. Inizialmente non era nato come un esercito, ma semplicemente come individui immortali prima di affrontare la Progenie del Drago, il campione dell'Antico Drago Jormag.

Ora, di loro non restavano che quelle statue.

Dalla porta giunse un richiamo: “Salute, casa Stegalkin!”, da dove fece capolino la testa di un guerriero Norn dai capelli lunghi come la coda di un cavallo e dal volto simile a ciò che tale coda celava. “Per l’Orso, questo posto è affollato!”

Qualcuno dietro l’uomo sibilò, percuotendogli le spalle. “Sono statue!”

Il guerriero annuì e i capelli ondeggiarono come per scacciare una mosca. “Ma certo. Statue. È per questo che siamo qui”. Fece una pausa per singhiozzare. “Presto, una di loro sarà me. Cioè, io sarò uno di loro. Voglio dire, anch’io avrò una statua. Per il Corvo, il tuo liquore era forte, Orin”.

Durante quella scena, Eir era rimasta immobile, tranne per la vena che le pulsava sulla tempia. “Miei signori”. Con martello e scalpello ancora in mano, si avviò verso la porta.

Garm smise di fare da modello e le andò dietro.

L’uomo all’ingresso quasi ruzzolò oltre la soglia.

“Sei venuto pieno di... coraggio, un coraggio che odora di luppolo”, disse Eir.

“Sì!”, annuì lui con entusiasmo, voltandosi verso il gruppo di una ventina di guerrieri Norn assiepati nel cortile. “Mi chiamo Sjord Frostfist”.

“Hai detto Sjord Frostfist?”. La Norn sollevò un sopracciglio.

“Esatto. E vengo, in nome del Leopardo delle nevi e del Corvo e dell’Orso e di ogni animale vivente, a dichiarare guerra alla Progenie del Drago!”

Eir annuì. “Sei venuto nel posto sbagliato: io non sono la Progenie del Drago”.

Sjord rise. “Certo che no, tu sei una Norn, come me”.

“Non proprio come te”.

“No! Certo che no”, confermò Sjord, facendosi improvvisamente serio. “Tu sei un’artista. Io colpisco mostri, tu colpisci la pietra”.

I guerrieri risero.

Il pugno di Eir si strinse intorno al martello di legno, come se si preparasse a colpire Sjord.

“Senza offesa, ovviamente. Qualcuno deve farci delle statue”.

Garm scrutò la sua padrona, chiedendosi perché non avesse ancora ucciso quel Norn. Avrebbe potuto uccidere sia lui che tutti gli altri. Oppure se ne sarebbe potuto occupare lo stesso Garm. Sarebbe bastata una parola e gli avrebbe squarciato la gola, ma Eir disse tutt'altro.

“Tu vuoi una statua a tua immagine”.

Sjord si portò il dito al naso, a indicare che aveva compreso perfettamente.

“Scegli quella che vuoi”, riprese lei, indicando le sculture alle sue spalle. “Giovani sciocchi e coraggiosi come te, che si sono riuniti a bere e poi hanno deciso di salvare il mondo. Ho già incontrato gente come voi, centinaia di volte. E tutti loro volevano affrontare la Progenie del Drago”.

Quelle parole non fecero che ampliare il sorriso di Sjord. “Allora so che ci capiremo”, disse spingendole in mano un sacchetto di monete.

Eir lo guardò dritto negli occhi. “Riprenditi il tuo denaro, vai ad affittare una stanza, stenditi sul letto e dormi. Non puoi sconfiggere la Progenie del Drago”.

Sjord fece un passo indietro, offeso, e i guerrieri alle sue spalle corruugarono le sopracciglia. “Vorresti dire che dobbiamo arrenderci? Vorresti dire che il nostro popolo si deve rassegnare a fuggire dalla propria patria? Perché ti opponi a un uomo che vuole affrontare il nostro nemico?”

“Non mi sto opponendo, ti sto avvisando”.

“Avvisarmi di cosa?”

“Che non puoi sconfiggere la Progenie del Drago. Andrai a combattere contro di lui, ma finirai a combattere *per* lui”.

Sjord scosse la testa. “Lo affronterò e lo ucciderò e tu commemorerai la mia impresa. Ecco il tuo compenso”.



Eir sciolse il legaccio. Il sacchetto conteneva una piccola fortuna in pezzi d'argento. "Vieni, Sjord Frostfist, scegliamo il blocco di legno che ti commemorerò", sospirò.

"Sarà un monumento", la corresse lui. "E sarà di pietra, non di legno".

"Con l'argento si compra il legno, per la pietra serve l'oro".

Sjord si accigliò e scosse la testa. "Vada per il legno, allora".

Eir lo spinse da parte per uscire in cortile, sempre con Garm alle calcagna. "L'abete è meglio della pietra, comunque", disse, passando in rassegna una serie di blocchi e tronchi disposti lungo un muro. "L'abete è vivo, cresce dalla pietra, le sue radici la frantumano in sabbia".

"Sì", concordò Sjord, di nuovo con quello scintillio disperato negli occhi. "Quale di questi grandi tronchi diverrà la mia statua?"

"Questo", rispose Eir, fermandosi accanto a un tronco d'abete largo un metro e alto tre. "Sarà lui a immortalarti".

Sjord lo fissò come se riuscisse a scorgere la propria figura intrappolata nel legno e annuì lentamente. "Bene, allora inizia a scolpire".

Eir annuì tetra, sollevò l'enorme tronco e lo depose a terra, al centro del cortile. "Tu mettiti laggiù".

Sjord prese posizione e fece un gesto emozionato ai compagni, che si riunirono intorno a lui, tracannando lunghi sorsi dai bottiglioni.

"Non muoverti!", gli ordinò.

Il Norn alzò la testa verso l'alto, cercando di assumere un'espressione feroce.

Garm sapeva bene come si sentiva.

Mentre lui si metteva in posa, Eir tornò nel laboratorio e ne riemerse qualche istante dopo con indosso una cintura da lavoro a cui erano appese decine di lame, da asce e accette a coltelli e scalpelli. La banda di guerrieri la guardò con soggezione mentre si portava davanti al tronco d'abete.

“Spirito del Lupo, guida le mie mani”.

Alcuni dei compagni d’arme ridacchiarono, ma le loro risa si spensero non appena Eir sfoderò le prime lame. Una grande ascia per ogni mano. Entrambe le armi iniziarono a roteare in cerchi lenti e letali sopra la testa della scultrice.

Garm si sedette per godersi lo spettacolo.

Quei guerrieri non avevano idea di cosa avessero scatenato. Eir non era una semplice artista. La sua preghiera non era fatta di semplici parole. Era un’invocazione che incanalava i poteri delle foreste boreali per realizzare le sue opere d’arte.

E così fu.

Da quella nube temporalesca di acciaio rotante, un’ascia si tuffò verso il basso, scortecciando un lato del tronco. L’altra ascia si abbatté subito dopo come un fulmine, rimuovendo la corteccia sul lato opposto. Le lame si levarono di nuovo, sempre roteando, poi calarono ancora e ancora, assottigliando il grosso abete che iniziava già ad assumere i tratti del Norn.

Invece di posare, Sjord la osservava a bocca aperta.

Eir girò intorno al tronco d’abete mentre le asce continuavano ad abbattersi ritmicamente, eliminando tutto ciò che non era Sjord Frostfist. Nel mezzo di questa danza estatica, le asce tornarono nella cintura, sostituite dalle accette, che iniziarono a dare forma alla sagoma del guerriero, facendo volare via le schegge di legno superflue.

“Mettiti dritto!”, gli intimò senza fermarsi.

Sjord riprese la sua nobile posa appena in tempo, perché nel frattempo erano stati estratti pugnali e scalpelli, inseriti in apposite finiture sulle dita per lavorare alla forma di legno con complessa delicatezza. Ora erano solo trucioli, piccoli riccioli di legno, a cadere intorno alla figura abbozzata.

“Sono io”, commentò Sjord, senza fiato.

Così pareva: il tronco cominciava ad assumere le sembianze dell’uomo.

“Orso, guida le mie mani”.

Nelle sue mani non c'erano più coltelli e scalpelli, ma artigli vivi, lunghi e affilati che scivolavano lungo i contorni della figura. Sotto il grembiule non c'era più la muscolatura di una Norn, ma gli antichi muscoli di un grizzly. L'artista si era trasfigurata nella sua arte.

Poi fece un passo indietro e l'aura da orso si dissolse. Tornò a essere Eir Stegalkin, artista e guerriera, che si era lasciata cadere su una panca vicina per contemplare la sua opera.

Era magnifica: era una versione lignea di Sjord Frostfist. Uomo e scultura si guardarono con uno stupore così assoluto che pochi sarebbero stati in grado di distinguerli.

Il gruppo cominciò a inneggiare "Sjord! Sjord! Sjord! Sjord!", portando in trionfo colui che li avrebbe condotti alla morte.

"Non io!", protestò il guerriero ridendo. "La statua! La statua!"

I Norn posarono a terra il loro amico e sollevarono la scultura. "Al mercato! Al mercato!", gridarono gioiosi. "Sjord si staglierà per sempre al mercato!"

"E da nessun'altra parte", mormorò Eir mentre Garm le si avvicinava. Era esausta. Quei momenti di creazione estatica la lasciavano sempre priva di forze. Guardò Garm. "Lui non è in grado di salvarci. Non è in grado nemmeno di salvare se stesso", predisse amaramente.

\* \* \*

Quella notte, Eir non riuscì a dormire. Garm aveva assistito a molte altre notti come quella, in cui lei si rigrirava nel letto, camminava su e giù, mormorava, disegnava schizzi. Immaginava qualcosa, concependolo come altre donne concepivano i loro figli. Garm si alzò dal proprio giaciglio e trotterellò verso il banco da lavoro, osservando la pagina su cui lei aveva disegnato.

Era un esercito di legno e pietra.

Per una settimana, non scolpì, ma si limitò a disegnare in laboratorio o a camminare in cortile o a scrutare oltre il punto che congiungeva Hoelbrak alle Cimefredde circostanti. Garm aveva già visto quello sguardo: Eir aspettava qualcosa, lo sapeva dal modo in cui affilava le lame e oliava l'arco.

\* \* \*

Due settimane dopo, mentre un sole freddo tramontava tra le nuvole, le sentinelle di Hoelbrak iniziarono a gridare.

“Invasione! Invasione! Figli dei ghiacci!”

Eir levò lo sguardo da un bozzetto e si avvicinò al muro a cui era appesa la sua attrezzatura da battaglia. Si tolse la tunica da lavoro e si mise la corazza al petto, poi l'allacciò e indossò un mantello di lana, legò gli stivali e prese una faretra piena di frecce, quindi aggiunse la sua cintura da lavoro e si voltò verso Garm. “Oggi scolpirò di nuovo Sjord Frostfist”, disse, poi sollevò il grande arco e si diresse verso la porta. “Vieni”.

Garm seguì il membro alfa nel cortile, dove alle urla delle sentinelle si unì uno scalpiccio di stivali. Eir corse nella stradina, seguita da Garm. Il fabbro Bjorn li vide e uscì dalla fucina con l'armatura nera che sferragliava sul suo corpaccione annerito dal fumo. Oltrepassarono la bottega del tessitore e Silas ne emerse con arco corto e asticelle. Il gioielliere Olin e il falegname Soren si unirono al gruppo: erano gli artigiani dell'insediamento ed Eir era la loro leader.

“Sembra che alcuni di questi Figli dei ghiacci siano Norn”, li avvertì mentre correvano lungo la strada fino al ponte settentrionale. “Ma non lo sono. Sono stati trasformati da poco, le loro menti sono state rapite dalla Progenie del Drago. Hanno ancora carne e sangue dentro quei gusci gelati e ucciderli sarà come uccidere i nostri fratelli”.

Bjorn scosse la testa furibondo. “Noi mandiamo i nostri sciocchi a nord e la Progenie del Drago manda i suoi eserciti a sud”.

“Ci sono anche altri Figli dei ghiacci, più letali”, ricordò Eir. “Sono bestie di ghiaccio prive di coscienza. Non ha senso ragionare con loro, bisogna soltanto distruggerli”.

Accanto a lei, Silas annuì. Era un Norn piuttosto smilzo, al crepuscolo dei suoi giorni di battaglia. “Allora, per quelli che sembrano Norn, usiamo le frecce, giusto?”, chiese sollevando l’arco corto.

“Sì. Dobbiamo ucciderne più che possiamo nella tundra, prima che raggiungano le fortezze, ma se si tratta di un’orda numerosa, la battaglia si spingerà anche oltre e raggiungerà i ponti che conducono alla Sala da caccia”. Gettò uno sguardo al resto del suo squadrone. “Lì ci sarà lavoro a sufficienza per tutti noi”.

Non c’era più tempo per parlare. Il gruppo corse su un ponte che si estendeva da Hoelbrak ai campi circostanti, alla fine del quale c’era una struttura difensiva in legno che già pullulava di guerrieri, tra cui Knut Whitebear e il suo gruppo scelto dei Wolfborn. Continuavano ad affluire altri Norn.

Eir guidò il suo gruppo oltre i combattenti, fino a un crinale scarsamente sorvegliato, e guardò verso i campi settentrionali su cui iniziava a calare la notte. Muschi screziati e licheni lacerati si estendevano in lontananza nella nebbia, oltre le torreggianti montagne di ghiaccio.

“Non vedo niente!”, si lamentò Silas.

“Laggiù”, replicò Eir.

Dalla bruma emerse un’orda brutale. Dapprima ne apparvero solo una ventina, prede facili per il centinaio di Norn sul crinale. Ma a ogni momento ne giungevano altri e presto i Figli dei ghiacci pareggiarono e poi raddoppiarono il numero dei difensori.

“Sono induriti o sono stati trasformati da poco?”, chiese

Silas. “Io non ci vedo bene”.

“La maggior parte sembra appena trasformata”, disse Eir. In effetti, i nemici erano ricoperti da una sottile patina di brina, benché gli occhi apparissero completamente privi di vita.

“Frecce, allora!”, esclamò il tessitore brandendo l’arco con mano appena tremante.

“Sì, Silas”, assentì Eir, prendendo due frecce e inserendole nell’arco, per poi tenderne la corda. “Aspetta che raggiungano i licheni rossi, così potrai vederli bene e il tuo arco sarà in grado di raggiungerli”. Detto questo, Eir scoccò le frecce ed entrambe volarono alte oltre il crinale, arrampicandosi fino in cielo, come se non volessero più scendere. Scomparvero nell’aria scura, ma un momento più tardi, due delle figure lontane caddero colpite. Prima ancora che toccassero terra, la guerriera scoccò altre due frecce e, mentre queste volavano in cielo, ne lanciò altre due.

Quattro erano morti. Sei. Otto. Poi altri arcieri iniziarono ad attaccare. I Figli dei ghiacci cadevano a decine, ma a centinaia prendevano il posto dei morti e avanzavano verso i nemici. Quando raggiunsero i licheni rossi, Silas incoccò una freccia, che trovò il proprio bersaglio nella fronte di un nemico di neve soffice.

“Non si sono ancora induriti!”, gridò Silas. “Abbattiamoli!”

Ora i nemici erano a portata d’orecchio ed emettevano ululati terribili, resi pazzi dal desiderio di servire il loro signore.

Eir aveva già lanciato un centinaio di frecce, prese le ultime due e le piazzò in un paio di Figli dei ghiacci. Gli altri si schiantarono sul crinale come un’onda anomala.

“Lupo, guida le mie mani”, mormorò la Norn, con gli occhi che balenavano per la battaglia e i palmi che balenavano per le asce, che fece mulinare sopra la testa in un turbinio di lame.

Un Figlio dei ghiacci appena trasformato si scagliò oltre il crinale, facendo vorticare l'ascia. "Muori!"

Eir balzò all'indietro per schivare la lama e al contempo attaccò con la propria, spaccando la creatura in due dalla spalla al fianco.

Un altro morto scavalcò il crinale e si diresse verso di lei. La sua seconda ascia lo fendette come il pane.

"Ripiegate", urlò. "Lasciategli spazio per atterrare".

Gli artigiani obbedirono e si fecero indietro sotto una pioggia di mazze, asce e spade. Eir si trovava nel mezzo, con i coltelli e gli scalpelli ora legati alle dita che volavano come se stesse scolpendo il legno, invece di carne congelata, staccando pelle e muscoli dalle ossa. Accanto a lei, Garm balzò alla gola di un altro nemico, uccidendolo.

Intanto, Bjorn colpiva i Figli dei ghiacci come se fossero ferro.

Olin e Soren combattevano schiena contro schiena, seminando il caos con randello e piede di porco.

Rimaneva solo Silas, il tessitore, che aveva ammazzato due delle creature prima che raggiungessero il crinale.

Ma poi lui fu abbattuto da altri due: uno gli squarciava le budella mentre l'altro lo attaccava al volto.

Eir udì il suo grido e si voltò per piantare gli scalpelli nella schiena degli assalitori. L'acciaio penetrò fino alla punta delle dita e dalle ferite fuoriuscì una schiuma rossa e calda. Il Norn ammantato di brina rotolò via da Silas, ansante. Garm balzò al collo del compagno, scuotendolo come uno straccio.

Eir guardò il tessitore, il suo vecchio amico. Era troppo tardi. Silas era morto.

Volto e budella... era morto.

La guerriera ruggì mentre protendeva le lame per sgozzare altri due Figli dei ghiacci, che caddero accanto a lei mentre un altro si faceva avanti, un Norn con una chioma simile a una coda di cavallo. Lei lo conosceva, benché il volto di lui

fosse devastato, il naso spostato da un lato, i denti caduti nel punto in cui erano stati colpiti da un pugno, la carne imprigionata dal ghiaccio e gli occhi bianchi, traboccanti della furia della Progenie del Drago.

“Orso, guida le mie mani”, pregò Eir avanzando verso di lui.

Fu proprio come nel cortile illuminato dal sole, una tempesta di acciaio che tagliava via tutto ciò che non era Sjord Frostfist. Mentre lavorava, la donna divenne l’Orso e si trasformò in modo tale che l’opera degli scalpelli divenne opera di artigli. L’unica differenza era che questa volta scolpiva la carne invece del legno.

Poco dopo, l’orso insanguinato fece un passo indietro, a terra restarono solo piccoli residui.

Fu così che combatté il resto della battaglia. Fu così che vendicò Silas e difese Hoelbrak.

Al termine dello scontro, i difensori avevano avuto la meglio, tuttavia sembrava che fosse stata la Progenie del Drago a vincere.

\* \* \*

Quella notte, tornata nel laboratorio, la guerriera insanguinata si tolse l’armatura, versò l’acqua fumante dei bollitori nella vasca e si lavò via la battaglia. Abbigliata solo con una semplice tunica, lavò allo stesso modo anche il lupo.

Ancora umida ed esausta, Eir si mise a letto e cadde in un sonno intermittente e perseguitato dai mostri che aveva affrontato.

Ma era qualcos’altro a tormentarla. Vagò tra il suo esercito di sculture e infine raggiunse quella presso la quale si fermava ogni volta. Raffigurava un Norn anziano la cui figura, un tempo fiera, ora era un po’ incurvata, con la testa calva e le occhiaie evidenti, ma un sorriso di speranza sulle labbra.



“Li abbiamo fermati, padre”, disse Eir semplicemente, guardando i piedi della statua. “Vorrei che altri li avessero fermati per te”. Mise la mano nella sua, fredda e scolpita nella pietra. Era stata lei a creare quella mano, che conosceva in ogni particolare per averla tenuta allo stesso modo quando era bambina, prima dell’avvento dei Figli dei ghiacci.

“Ucciderò la Progenie del Drago, padre. Ucciderò la Progenie del Drago e gli Antichi Draghi”.