

STEVEN
ERIKSON

Memorie di
Ghiaccio

Una storia tratta dal
Libro Malazan dei Caduti

ARMENIA

Titolo originale dell'opera: *Memories of Ice*
Traduzione dall'inglese di Chiara Arnone
Copyright © Steven Erikson 2001
Maps drawn by Neil Gower
First published as Transworld Publishers,
a division of The Random House Group Limited
Copyright © 2015 Armenia S.r.l.
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 - Fax 02 99762445
www.armenia.it
info@armenia.it

Stampato da Grafica Veneta S.p.A.

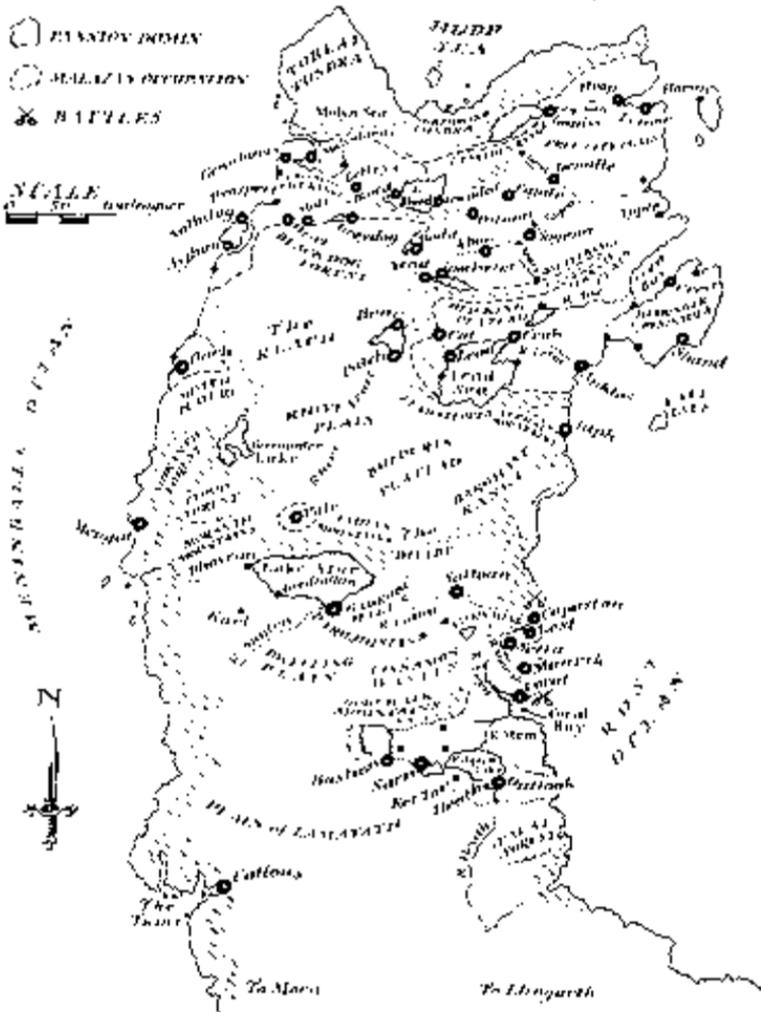
A R.S. Lundin

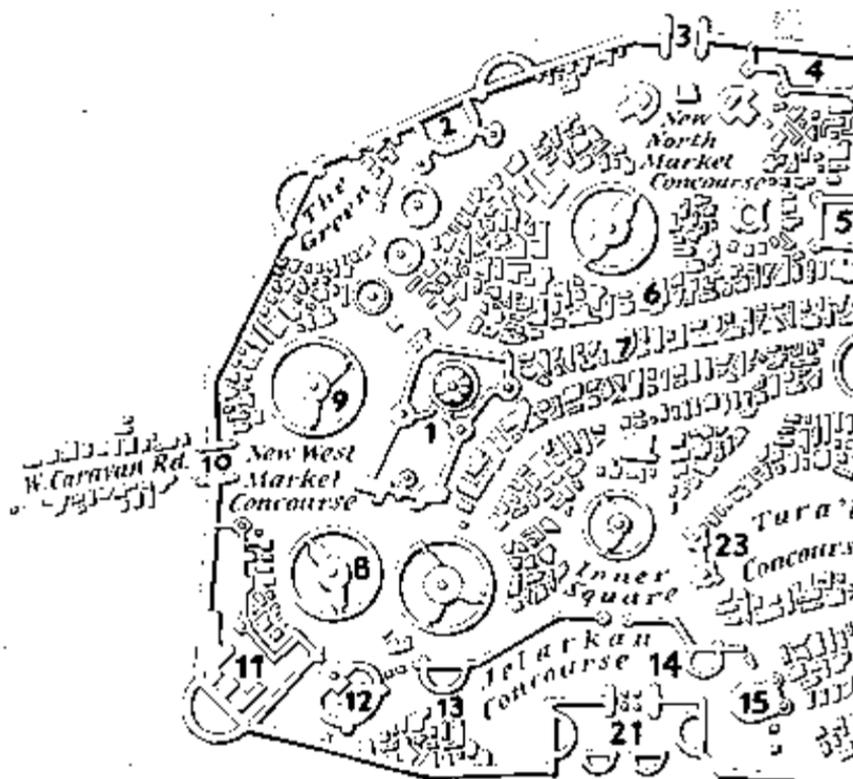
Ringraziamenti

Desidero esprimere la mia riconoscenza per il loro appoggio e la loro amicizia alle seguenti persone: Clare, Bowen, Mark, David, Chris, Rick, Cam, Courtney, Susan e Peter, David Thomas Sr. e Jr., Harriet e Chris e Lily e Mina e Smudge; Patrick Walsh e Simon e Jane. Grazie anche a Dave Golden e al suo amichevole staff (Trincia, Cindy, Liz, Tanis, Barbara, Joan, Nadia, Amanda, Tony, Andi e Jody) del Pizza Place, per il tavolo e le provviste. E grazie a John Meaney per i ripugnanti dettagli sui semi morti.

GENABACKIS

The Partition War ca 1160 Burns Sleep





S. Caravan Rd.

22

CAPUSTAN

Eastern Genabackis



- 1 *The Thrall*
- 2 *Lektar House*
- 3 *North Gate*
- 4 *North Barracks*
- 5 *Inside Barracks*
- 6 *Baucholan's Estate*
- 7 *Gruntle's Tenement*
- 8 *Tular Camp*
- 9 *Senar Camp*
- 10 *West Gate*
- 11 *West Barracks*
- 12 *Thebar Tower*



- 13 *W. Inside Tower*
- 14 *E. Inside Tower*
- 15 *N'rok Tower*
- 16 *Cemeteries*
- 17 *Grey Sword Barracks*
- 18 *Jelarkan's Palace*
- 19 *N. Watch Redoubt*
- 20 *East Gate*
- 21 *South Gate*
- 22 *S. Watch Redoubt*
- 23 *Arch*



ELENCO DEI PERSONAGGI

IL CARAVANSERRAGLIO

Gruntle, guardia di carovana
Stonny Menackis, guardia di carovana
Harllo, guardia di carovana
Buke, guardia di carovana
Bauchelain, esploratore
Korbal Broach, il suo socio silenzioso
Emancipor Reese, domestico
Keruli, mercante
Marble, mago

A CAPUSTAN

Brukhalian, Spada Mortale di Fener (Spade Grigie)
Itkovian, Incudine-Scudo di Fener (Spade Grigie)
Karnadas, Destriant di Fener (Spade Grigie)
La recluta Velbara (Spade Grigie)
Il sergente maggiore Norul (Spade Grigie)
Farakalian (Spade Grigie)
Nakalian (Spade Grigie)
Torun (Spade Grigie)
Sidlis (Spade Grigie)
Nilbanas (Spade Grigie)
Jelarkan, principe e governante di Capustan

Arard, principe e governante in absentia di Corallo
Rath'Fener (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'Trono d'Ombra (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'Regina dei Sogni (Sacerdotessa del Consiglio Mascherato)
Rath'Hood (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'D'rek (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'Trake (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'Burn (Sacerdotessa del Consiglio Mascherato)
Rath'Togg (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'Fanderay (Sacerdotessa del Consiglio Mascherato)
Rath'Dessembrae (Sacerdotessa del Consiglio Mascherato)
Rath'Oponn (Sacerdote del Consiglio Mascherato)
Rath'Beru (Sacerdote del Consiglio Mascherato)

L'ARMATA DEL MONCO

Dujek il Monco, comandante dell'esercito Malazan disertore

Whiskeyjack, comandante in seconda dell'esercito Malazan
disertore

L'Ardito, comandante dei Moranth Neri

Artanthos, alfiere dell'esercito Malazan disertore

Barak, ufficiale di collegamento

Hareb, capitano di nobili natali

Ganoes Paran, capitano, Arsori di Ponti

Antsy, sergente, 7° squadrone, Arsori di Ponti

Picker, caporale, 7° squadrone, Arsori di Ponti

Detoran, soldatessa, 7° squadrone

Spindle, mago e zappatore, 7° squadrone

Blend, soldatessa, 7° squadrone

Mallet, guaritore, 9° squadrone

Hedge, zappatore, 9° squadrone

Trotts, soldato, 9° squadrone

Ben lo Svelto, mago, 9° squadrone

Aimless (caporale degli Arsori di Ponti)

Bucklund (sergente degli Arsori di Ponti)

Runter (zappatore degli Arsori di Ponti)

Mulch (guaritore degli Arsori di Ponti)

Bluepearl (mago degli Arsori di Ponti)

Shank (mago degli Arsori di Ponti)

Toes (mago degli Arsori di Ponti)

L'ESERCITO DI BROOD

Caladan Brood, Alto Comandante dell'esercito di liberazione
a Genabackis

Anomander Rake, Signore della Progenie della Luna

Kallor, l'Alto Re, comandante in seconda di Brood

La Mhybe, matrona delle tribù Rhivi

Volpe d'Argento, la Rhivi rinata

Korlat, una Soletaken Tiste Andii

Orfantal, fratello di Korlat

Hurlochel, ricognitore dell'esercito di liberazione

Crone, Grande Corvo, al servizio di Anomander Rake

I BARGHAST

Humbrall Taur, capo dei Clan del Viso Bianco

Hetan, sua figlia

Cafal, il suo primo figlio

Netok, il suo secondo figlio

GLI INVIATI DI DARUJHISTAN

Coll, ambasciatore

Estraysian D'Arle, membro del Consiglio

Baruk, alchimista

Kruppe, cittadino

Murillio, cittadino

I T'LAN IMASS

Kron, comandante dei Kron T'lan Imass

Cannig Tol, Capoclan

Bek Okhan, Divinatore

Pran Chole, Divinatore

Okral Lom, Divinatore

Bendal Home, Divinatore

Ay Estos, Divinatore
Olar Ethil, Primo Divinatore e Primo Soletaken
Tool, il Tonsurato, un tempo Prima Spada
Kilava, Divinatrice traditrice della sua gente
Lanas Tog, dei Kerluhm T'lan Imass

IL DOMINIO DI PANNION

Il Veggente, sacerdote-re del Dominio
Ultentha, Eptarca di
Kulpath, Eptarca dell'esercito assediante
Inal, Eptarca di Lest
Anaster, Figlio del Seme Morto, membro del Tenescowri
Il Seerdomin Kalt

ALTRI

K'rul, Dio Antico
Draconus, Dio Antico
Sorella delle Fredde Notti, Dea Antica
Lady Invidia, abitante di Morn
Gethol, Araldo
Treach, Primo Eroe (la Tigre dell'Estate)
Toc il Giovane, Aral Fayle, ricognitore Malazan
Garath, grande cane
Baaljagg, lupa ancora più grande
Mok, Seguleh
Thurule, Seguleh
Senu, Seguleh
L'Incatenato, ignoto ascendente (noto anche come
 il Dio Storpio)
La strega di Tennes
Munug, artigiano Daru
Talamandas, figura-stecco Barghast
Ormulogun, artista dell'Armata del Monco
Gumble, il suo critico
Haradas, padrona di carovana della Corporazione Commerciale
 Trygalle

Azra Jael, fante di marina dell'Armata del Monco
Straw, Irregolare di Mott
Sty, Irregolare di Mott
Stump, Irregolare di Mott
Job Bole, Irregolare di Mott

PROLOGO

Le antiche guerre dei T'lan Imass e degli Jaghut lacerarono il mondo. Vasti eserciti combatterono sulle terre devastate; i morti si ammassavano in alte pile, le loro ossa formavano colline, il loro sangue mari. La magia infuriò finché il cielo stesso diventò di fuoco...

Storie Antiche, Vol. I
Kinicik Karbar'n

I

*Maeth'ki Im (Il Massacro del Fiore Marcio), la 33esima Guerra Jaghut
298.665 anni prima del Sonno di Burn*

Rondini sfrecciavano attraverso i nugoli di moscerini che danzavano sopra le pianure fangose. Il cielo sopra la palude restava grigio, ma aveva perso l'argenteo bagliore invernale, e il vento caldo che sibilava sopra la terra devastata recava in sé il sentore della guarigione.

Quello che era, un tempo, il mare interno di acqua dolce chiamato Jaghra Til dagli Imass – nato dallo scioglimento dei ghiacciai Jaghut – viveva ora la sua agonia. Il riflesso della pallida cortina di nubi nelle distese d'acqua alta fino al ginocchio continuava verso sud a perdita d'occhio e, tuttavia, la terra appena nata dominava il paesaggio.

La rottura dell'incantesimo che aveva provocato l'era glaciale restituiva alla regione le antiche, naturali stagioni, ma il ricordo dei ghiacci alti come montagne restava. La roccia esposta a nord era graffiata e scrostata e i suoi bacini pieni di massi. Lo spesso strato di limo che era stato il fondo del mare ribolliva ancora di gas, mentre la terra, libera del peso enorme dei ghiacciai scomparsi otto anni prima, continuava la sua lenta ascesa.

La vita dello Jaghra Til era stata breve, ma il limo che si era depositato sul fondo era alto. E infido.

Pran Chole, Divinatore del clan di Cannig Tol dei Kron Imass,

sedevo immobile in cima a un masso, lungo un'antica spiaggia. Il pendio davanti a lui era ricoperto di un groviglio di erba bassa, sottile, e di pezzi di legno malconci, portati dalla corrente. Dodici passi più in là, la terra declinava leggermente, poi si apriva in un ampio bacino fangoso.

Tre ranag erano rimasti intrappolati in una pozza paludosa all'interno del bacino. Un maschio, la sua compagna e il loro vitello, stretti in un patetico cerchio difensivo. Prigionieri, vulnerabili, dovevano essere sembrati facili prede al branco di ay che li aveva trovati.

Ma la terra era veramente infida. I grossi lupi della tundra avevano subito lo stesso destino dei ranag. Pran Chole contò sei ay, compreso un cucciolo di un anno. Impronte indicavano che un altro cucciolo aveva girato intorno alla pozza dozzine di volte prima di vagabondare verso ovest, destinato senza dubbio a morire in solitudine.

Quanto tempo prima si era verificato questo dramma? Non c'era modo di dirlo. Il fango si era rappreso su ranag e ay, formando mantelli di argilla percorsi da crepe. Macchie di verde brillante spuntavano là dove avevano germinato i semi portati dal vento e il Divinatore ricordò le visioni avute nel camminare in forma di spirito: una moltitudine di dettagli mondani distorti in immagini irreali. Per le bestie, la lotta era diventata eterna: prede e cacciatori erano stretti in un abbraccio fino alla fine dei tempi.

Qualcuno arrivò quasi senza rumore, accoccolandosi al suo fianco.

Gli occhi bronzei di Pran Chole rimasero fissi su quella statica scena. Il ritmo dei passi aveva rivelato al Divinatore l'identità del suo compagno e ora gli odori, tipici di una creatura a sangue caldo, erano eloquenti tanto quanto la visione diretta del suo volto.

Cannig Tol parlò. «Che cosa giace sotto l'argilla, Divinatore?».

«Solo ciò che ha plasmato l'argilla stessa, Capoclan».

«Non vedi alcun presagio in queste bestie?».

Pran Chole sorrise. «E tu?».

Cannig Tol rifletté per un attimo, poi disse: «I ranag sono scomparsi da queste terre. E anche gli ay. Quella che ci sta davanti

è una battaglia antica. E queste constatazioni hanno un significato profondo, poiché agitano il mio animo».

«E anche il mio», ammise il Divinatore.

«Cacciammo i ranag finché non ce ne furono più, e questo fece morire di fame gli ay, perché avevamo cacciato anche i tenag fino all'ultimo esemplare. Gli agkor che camminano con i bhederin rifiutarono di dividere con gli ay le loro prede, e ora la tundra è vuota. Da ciò, concludo che la nostra caccia è stata avventata e rovinosa».

«Però il bisogno di nutrire i nostri piccoli...».

«Il bisogno di altri piccoli era grande».

«E lo è ancora, Capoclan».

Cannig Tol grugnì. «Gli Jaghut erano potenti in queste terre, Divinatore. Non fuggirono; non all'inizio. Conosci il prezzo in sangue Imass».

«E la terra cede le sue ricchezze per pagare quel prezzo».

«Per servire la nostra guerra».

«E così, si smuovono gli abissi».

Il Capoclan annuì, ammutolendo.

Pran Chole aspettò. Nella loro conversazione, avevano toccato solo la pelle delle cose. La rivelazione di muscoli e ossa doveva ancora venire, ma Cannig Tol non era uno sciocco, e l'attesa non fu lunga.

«Noi siamo come quelle bestie».

Il Divinatore socchiuse gli occhi, volgendoli verso l'orizzonte meridionale.

Cannig Tol continuò: «Noi siamo l'argilla, e la nostra guerra infinita contro gli Jaghut è la bestia che lotta al di sotto. La superficie è plasmata da ciò che giace sotto». Indicò con una mano. «E davanti a noi, ora, in queste creature che lentamente diventano pietra, sta la maledizione dell'eternità».

Non era finita. Pran Chole rimase in silenzio.

«Ranag e ay», riprese Cannig Tol. «Prede e cacciatori, entrambi quasi scomparsi dal regno mortale».

«Ossa comprese», mormorò il Divinatore.

«Vorrei che avessi visto un presagio», borbottò il Capoclan, alzandosi.

Pran Chole l'imitò. «Lo vorrei anch'io», concordò in un tono che solo debolmente riecheggiava l'asciutto sarcasmo di Cannig Tol.

«Ci siamo quasi, Divinatore?».

Pran Chole lanciò un'occhiata alla sua ombra, studiando le corna ramificate, la figura che traspariva da sotto il mantello di pelliccia, le pelli logore e il copricapo. L'angolazione del sole lo faceva sembrare alto quasi quanto uno Jaghut. «Domani», annunciò. «Si stanno indebolendo. E una notte di viaggio li indebolirà ancora di più».

«Bene. Allora il clan si accamperà qui stanotte».

Il Divinatore tese le orecchie, mentre Cannig Tol tornava là dove aspettavano gli altri. Con il buio, Pran Chole avrebbe camminato in forma di spirito, dentro la terra percorsa da bisbigli, alla ricerca dei suoi simili. Anche se la loro preda si stava indebolendo, il clan di Cannig Tol era ancora più debole. Restava meno di una dozzina di adulti. Quando si inseguivano gli Jaghut, la distinzione fra cacciatore e cacciato aveva scarso significato.

Sollevò la testa, annusando l'aria del crepuscolo. Un altro Divinatore percorreva quella terra: la traccia era inconfondibile. Si chiese chi fosse, e perché viaggiasse da solo, senza clan né parenti. E sapendo che, come lui, Pran Chole aveva avvertito la presenza dell'altro, quello doveva aver avvertito la sua, e si chiese perché non fosse ancora venuto alla loro ricerca.

Si tirò fuori dal fango e si lasciò cadere sulla riva sabbiosa; respirava faticosamente, in ansiti rochi. Il figlio e la figlia sgusciarono fuori dalle sue braccia di piombo, correndo su per la bassa gobba dell'isola.

La madre Jaghut abbassò la testa, fino ad appoggiare la fronte sulla sabbia fresca e umida. La graniglia le premette contro la pelle con cruda insistenza. Le ustioni erano troppo recenti per essere guarite; era stata sconfitta, e aspettava solo l'arrivo dei suoi cacciatori per morire.

Per fortuna, erano estremamente competenti. A quegli Imass non interessava la tortura. Un colpo rapido, micidiale; per lei, poi per i suoi figli. E con loro – con quella scarna, malandata famiglia – gli ultimi Jaghut sarebbero scomparsi dal continente. La fortuna

arrivava sotto molte forme. Se non si fossero uniti nell'imprigionare Raest, tutti quanti – Imass e Jaghut insieme – si sarebbero ritrovati inginocchiati davanti a quel Tiranno. Una temporanea tregua di convenienza. Era stata abbastanza saggia da fuggire una volta completata la missione; aveva saputo, anche allora, che il clan Imass avrebbe ripreso l'inseguimento.

La madre non provava amarezza, ma non per questo era meno disperata.

Avvertendo una nuova presenza sulla piccola isola, alzò la testa di scatto. I suoi figli erano impietriti, e fissavano inorriditi la donna Imass che si ergeva sopra di loro. La madre strinse gli occhi grigi. «Bella mossa, Divinatrice. Avevo i sensi rivolti solo a chi ci stava alle spalle. Avanti, fa' quel che devi fare».

La donna giovane, dai capelli neri, sorride. «Niente patti, Jaghut? Voi andate sempre in cerca di patti per risparmiare la vita ai vostri figli. Hai spezzato i legami di parentela con quei due? Sembrano giovani per una cosa simile».

«I patti sono inutili. La tua gente non li accetta mai».

«No, ma la *tua* gente ci prova comunque».

«Io non lo farò. Uccidici, allora. In fretta».

L'Imass indossava una pelle di pantera. I suoi occhi erano altrettanto neri e sembravano uguagliarne la lucentezza nel chiarore morente. Sembrava ben nutrita e i seni ampi, gonfi, indicavano che aveva partorito da poco.

La madre Jaghut non poteva leggere la sua espressione; vide solo che mancava della tipica, cupa certezza che era solita associare agli strani visi rotondi degli Imass.

La Divinatrice parlò. «Le mie mani hanno già versato abbastanza sangue Jaghut. Vi lascerò al clan di Kron che vi troverà domani».

«A me», ringhiò la madre, «non importa chi di voi ci uccide: basta che lo facciate».

La donna increspò la bocca larga. «Capisco il tuo punto di vista».

La madre Jaghut si sentiva sopraffare dalla debolezza, ma riuscì a mettersi in posizione seduta. «Che cosa vuoi?» chiese ansimante.

«Offrirti un patto».

Il respiro fermo in gola, la madre Jaghut fissò gli occhi scuri della

Divinatrice, e non vi trovò traccia di inganno. Poi il suo sguardo cadde, per un attimo soltanto, sul figlio e sulla figlia, prima di tornare a incontrare fermamente quello della donna.

L'Imass annuì lentamente.

A un certo punto del passato, nella terra si era aperta una ferita, una ferita così profonda da dare origine a un fiume di materia liquefatta, abbastanza largo da estendersi da un orizzonte all'altro. Vasto e nero, il fiume di pietra e ceneri si allungava ora verso sud, fino al mare lontano. Solo le piante più piccole erano riuscite ad attecchirvi, e al suo passaggio la Divinatrice – un bambino Jaghut stretto sotto ciascun braccio – alzava soffocanti nuvole di polvere che aleggiavano immobili nella sua scia.

Il maschietto, stimò, doveva avere cinque anni; sua sorella forse quattro. Né l'uno né l'altro sembravano del tutto svegli, ed era evidente che né l'uno né l'altro avevano capito quando la madre li aveva salutati per sempre con un abbraccio. La lunga fuga giù per il L'amath e attraverso lo Jaghra Til li aveva ridotti entrambi in stato di choc. E, senza dubbio, assistere all'orribile morte del padre non li aveva aiutati.

Aggrappati a lei con le mani piccole, sporche, le ricordavano tristemente il figlio che lei stessa aveva perso da poco. In breve, entrambi le si attaccarono al seno, mostrando una fame disperata. Dopo un po' si addormentarono.

Il flusso di lava si restrinse, mentre la donna si avvicinava alla costa. Alla sua destra, una catena di colline si sollevava in montagne lontane. Davanti a lei, si stendeva una pianura uniforme, che terminava in una cresta distante mezza lega. Anche se la vista le era preclusa, sapeva che, dall'altra parte, la terra digradava bruscamente verso il mare. La pianura era costellata da monticelli, che la Divinatrice si fermò a esaminare. Erano disposti in cerchi concentrici, e al centro c'era una cupola più alta, ricoperta da un mantello di cenere e lava. Il dente marcio di una torre in rovina si levava dal bordo della pianura, alla base della prima linea di colline. Quelle colline, come aveva notato la prima volta che era venuta in quel posto, erano allineate a intervalli di gran lunga troppo regolari per essere naturali.

La Divinatrice alzò la testa. Gli odori, per quanto mischiati l'uno all'altro, erano inconfondibili: uno antico e morto, l'altro... meno. Il maschietto si mosse sotto la sua stretta, ma non si svegliò.

«Ah», mormorò lei, «lo senti anche tu».

Costeggiando la pianura, camminò verso la torre annerita.

La porta del canale si trovava appena oltre il malconcio edificio, sospesa nell'aria a un'altezza di circa sei volte la sua. La vide come una cicatrice rossa, il segno di un antico taglio che aveva smesso di sanguinare. Non riuscì a riconoscere il canale; il danno oscurava le caratteristiche dell'ingresso. Si sentì percorrere da vaghi brividi di inquietudine.

La Divinatrice posò i bambini accanto alla torre, poi si sedette su un blocco di pietra caduto. Lo sguardo le cadde sui due piccoli Jaghut, che, ancora raggomitolati nel sonno, giacevano sui loro letti di cenere. «Cosa devo fare?» mormorò. «Quello deve essere Omtose Phellack. Certo non è Tellann. Starvald Demelain? Improbabile». Spostò lo sguardo sulla pianura, puntandolo sui cerchi di monticelli. «Chi abitava lì? Chi altro aveva l'abitudine di costruire con la pietra?». Rimase in silenzio per un lungo momento, poi riportò l'attenzione sulla rovina. «Questa torre è la prova definitiva, perché è sicuramente Jaghut, e una struttura simile non sarebbe stata innalzata così vicino a un canale nemico. No, il canale è Omtose Phellack. Per forza».

Tuttavia rimanevano dei rischi. Uno Jaghut adulto nel canale, che incontrasse due bambini estranei al suo sangue, avrebbe potuto tanto adottarli quanto ucciderli. «E allora la loro morte sporcherà le mani di un altro, di uno Jaghut». La distinzione le era di magro conforto. *Non mi importa chi di voi ci uccide: basta che lo facciate.* La donna emise un sospiro sibilante. «Cosa devo fare?» chiese di nuovo.

Li avrebbe lasciati dormire ancora un po'. Poi, li avrebbe infilati nel canale. Una parola al maschietto: *abbi cura di tua sorella. Il viaggio non sarà lungo.* E a entrambi: *vostra madre vi aspetta al di là.* Era una bugia, ma avevano bisogno di consolazione. *Se lei non riuscirà a trovarvi, lo farà uno dei suoi parenti. Su, andate, verso la sicurezza, verso la salvezza.*

Dopo tutto, cosa c'era di peggio della morte?

La donna si alzò mentre si avvicinavano. Pran Chole saggì l'aria, increspando la fronte. La Jaghut non aveva aperto il suo canale. E, cosa ancora più sconcertante, dov'erano i suoi figli?

«Ci accoglie con tranquillità», borbottò Cannig Tol.

«Già», concordò il Divinatore.

«Non mi fido; dovremmo ucciderla subito».

«Vuole parlare con noi», replicò Pran Chole.

«Soddisfare quel desiderio è un rischio mortale».

«Non posso darti torto, Capoclan. Però... cosa ne ha fatto dei figli?».

«Non riesci ad avvertire la loro presenza?».

Pran Chole scosse la testa. «Prepara i tuoi lancieri», disse, avanzando.

Negli occhi di lei c'era la pace, un'accettazione così chiara della morte imminente che il Divinatore ne fu scosso. Pran Chole camminò attraverso l'acqua alta fino agli stinchi, poi mise piede sulla riva sabbiosa dell'isola, per ritrovarsi faccia a faccia con la Jaghut. «Che cosa hai fatto di loro?» domandò.

La madre sorrise; le labbra si ritrassero a rivelare le zanne. «Se ne sono andati».

«Dove?».

«Oltre la tua portata, Divinatore».

Pran Chole assunse un'aria ancora più torva. «Queste sono le nostre terre. Qui non c'è luogo che sia oltre la nostra portata. Li hai uccisi con le tue stesse mani, allora?».

La Jaghut inclinò la testa, studiando l'Imass. «Avevo sempre creduto che foste uniti nel vostro odio per la nostra gente. Avevo sempre creduto che concetti come la pietà e la compassione fossero estranei alla vostra natura».

Il Divinatore la fissò per un lungo attimo, poi il suo sguardo la superò, per esaminare il morbido terreno argilloso. «Un'Imass è stata qui», osservò. «Una donna. La Divinatrice...» *quella che non sono riuscito a trovare camminando in forma di spirito. Quella che ha scelto di non farsi trovare.* «Che cosa ha fatto?».

«Ha esplorato questa terra», rispose la Jaghut. «A sud, ha trovato la porta di un canale. Un canale Omtose Phellack».

«Sono felice», commentò Pran Chole, «di non essere una madre». *E tu, donna, dovresti essere felice del fatto che non sia crudele.* Fece un gesto. Aste pesanti sfrecciarono oltre il Divinatore. Sei lunghe, scanalate punte di pietra trafissero la pelle che ricopriva il petto della Jaghut. La donna barcollò, poi crollò a terra in un fracasso di lance.

Così finì la trentatreesima Guerra Jaghut.

Pran Chole si girò. «Non c'è tempo per allestire una pira. Dobbiamo dirigerci a sud. In fretta».

Cannig Tol avanzò, mentre i suoi guerrieri andavano a recuperare le armi. Il Capoclan strinse gli occhi sul Divinatore. «Che cosa ti angustia?».

«Una Divinatrice traditrice ha portato via i bambini».

«Verso sud?».

«A Morn».

Il Capoclan aggrottò le sopracciglia.

«La traditrice voleva salvare i figli di questa donna. Crede che lo Squarcio sia Omtose Phellack».

Pran Chole vide Cannig Tol sbiancare in viso. «Va' a Morn, Divinatore», bisbigliò il Capoclan. «Noi non siamo crudeli. Va' subito».

Pran Chole si inchinò. Il canale Tellann lo inghiottì.

Bastò una debole emissione del suo potere a spedire i due bambini Jaghut verso l'alto, nella porta spalancata. Prima di raggiungerla, la femmina cacciò un breve lamento, un grido di desiderio per la madre, che immaginava li aspettasse al di là. Poi le due figurette svanirono all'interno.

La Divinatrice sospirò e tenne lo sguardo puntato verso l'alto, in cerca di eventuali segni che il trasferimento fosse andato storto. A quanto pareva, tuttavia, non si era riaperta nessuna ferita, nessun fiotto di potere selvaggio zampillava dalla porta. Aveva un aspetto diverso da prima? Non sapeva dirlo con certezza. Questa era terra nuova per lei; la donna era completamente priva di quella sensibilità istintiva che aveva provato per tutta la vita nelle terre del clan di Tarad, nel cuore del Primo Impero.

Il canale Tellann si aprì dietro di lei. La Divinatrice si girò; nel giro di pochi attimi avrebbe assunto la sua forma Soletaken.

Una volpe artica apparve saltellando, rallentò nel vederla, poi riprese la forma Imass. La donna si trovò davanti un giovane, che portava sulle spalle la pelle del suo animale totemico, e sulla testa un logoro copricapo con corna ramificate. L'espressione distorta dalla paura, teneva lo sguardo non su di lei, ma sulla porta alle sue spalle.

La donna sorrise. «Ti do il benvenuto, compagno Divinatore. Sì, li ho infilati dentro. Sono al di là della tua vendetta, e questo mi rende felice».

I suoi occhi bronzei si fissarono su di lei. «Chi sei? A quale clan appartieni?».

«Ho lasciato il mio clan, ma una volta facevo parte dei Logros. Mi chiamo Kilava».

«Avresti dovuto lasciare che ti trovassi ieri notte», ribatté Pran Chole. «Allora, Kilava, sarei riuscito a convincerti che, per quei bambini, una morte rapida era una soluzione più misericordiosa di quello che tu hai fatto qui».

«Sono abbastanza piccoli per essere adottati...».

«Sei arrivata nel posto di nome Morn», la interruppe Pran Chole, con voce fredda. «Alle rovine di un'antica città...».

«Jaghut...».

«Non Jaghut! Questa torre, sì, lo è, ma fu costruita molto dopo, nel periodo fra la distruzione della città e il T'ol Ara'd, il flusso di lava che seppellì quasi del tutto qualcosa che era già morto». Alzò una mano a indicare la porta sospesa. «Fu questo – questo taglio – a distruggere la città, Kilava. Il canale al di là... non capisci? Non è Omtose Phellack! Dimmi: come si chiudono ferite del genere? Tu conosci la risposta, Divinatrice!».

La donna si girò lentamente, studiò lo Squarcio. «Se un'anima ha chiuso quella ferita, allora avrebbe dovuto essere liberata... quando sono arrivati i bambini...».

«Liberata», sibilò Pran Chole, «in cambio di altre!».

Tremando, Kilava si volse verso di lui. «Allora dov'è? Perché non è comparsa?».

Pran Chole si girò a esaminare la cupola centrale sulla pianura. «Oh», mormorò, «sì che lo è». Lanciò uno sguardo alla Divinatrice. «Dimmi, rinunceresti alla tua vita per quei bambini? Ora sono intrap-

polati in un eterno incubo di dolore. La tua compassione si estende fino a farti sacrificare in un altro scambio?». La scrutò, poi emise un sospiro. «No; lo immaginavo. Per cui, asciugati quelle lacrime, Kilava. L'ipocrisia mal si addice a una Divinatrice».

«Che cosa...» riuscì a dire la donna dopo un po', «che cosa è stato liberato?».

Pran Chole scosse la testa. Studiò ancora la cupola centrale. «Non ne sono sicuro, ma dovremo fare qualcosa al riguardo, prima o poi. Abbiamo molto tempo, presumo. La creatura deve liberarsi dalla sua tomba, che è stata circondata di difese. Inoltre, il mantello di pietra del T'ol Ara'd ricopre ancora il tumulo». Dopo un attimo, aggiunse: «Ma il tempo non ci mancherà».

«Che cosa intendi dire?».

«È stato indetto il Raduno. Il Rituale di Tellann ci aspetta, Divinatrice».

La donna sputò a terra. «Siete tutti pazzi. Scegliere l'immortalità nell'interesse di una guerra... è una follia. Ignorerò la chiamata, Divinatore».

Lui annuì. «Ma il Rituale sarà compiuto. Ho esplorato il futuro in forma di spirito, Kilava. Ho visto il mio volto avvizzito, a oltre duecentomila anni da adesso. Avremo la nostra guerra eterna».

La voce di Kilava era piena di amarezza. «Mio fratello sarà contento».

«Chi è tuo fratello?».

«Onos T'oolan, la Prima Spada».

A quelle parole, Pran Chole si girò. «Tu sei la Sfidante. Tu hai massacrato il tuo clan... i tuoi parenti...».

«Per rompere il legame e conquistare la libertà, sì. Ahimè, l'abilità del mio fratello maggiore era più che pari alla mia. Ma ora siamo *entrambi* liberi, anche se Onos T'oolan maledice ciò di cui io gioisco». Si strinse le braccia intorno al corpo, e Pran Chole vide su di lei strati su strati di dolore. La sua era una libertà che non le invidiava. La donna parlò di nuovo. «Questa città, allora. Chi l'ha costruita?».

«I K'Chain Che'Malle».

«Conosco il nome, ma poco altro di loro».

Pran Chole annuì. «Impareremo, immagino».

INDICE

<i>Cartine</i>	»	9
<i>Elenco dei personaggi</i>	»	13
<i>Prologo</i>	»	19
Libro Primo - La Scintilla e le Ceneri.....	»	43
Libro Secondo - Il Focolare.....	»	279
Libro Terzo - Capustan	»	521
Libro Quarto - Memorie di Ghiaccio.....	»	857
Epilogo	»	1153
<i>Glossario</i>	»	1159