

Ekroom

Le Divinità degli Elementi

Titolo: **Ekroom – Le Divinità degli Elementi**

Autore: **Rosario Runza**

Questo romanzo è un'opera di fantasia: nomi, personaggi, luoghi e avvenimenti sono il prodotto dell'immaginazione dell'autore o sono usati in modo fittizio. Qualsiasi riferimento a fatti, luoghi o persone è puramente casuale.

Tutti i diritti di traduzione, riproduzione e adattamento, totali o parziali, con qualsiasi mezzo, anche copie fotostatiche e microfilm, sono riservati.



© 2013 Runa Editrice
via Misurina 4, 35035 Mestrino (PD)
www.runaeditrice.it - info@runaeditrice.it

ISBN 978-88-97674-00-9

PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA

Copyright 2013 Runa Editrice

Stampato per conto di Runa Editrice nel mese di aprile 2013
da Projectimage, Mestrino (PD)

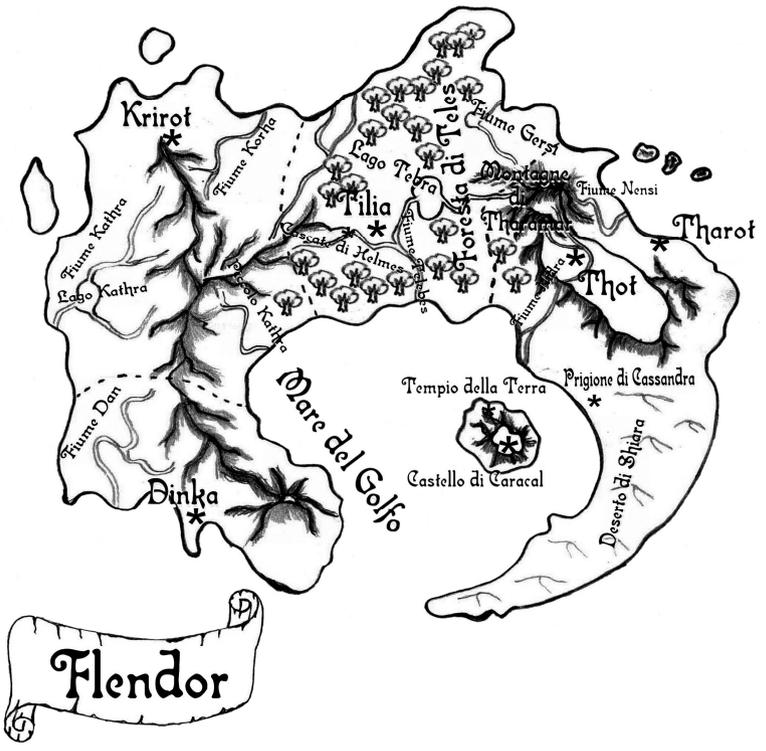
Rosario Runza

Ekroom

Le Divinità degli Elementi

RUNA EDITRICE

Voglio dedicare questo romanzo a mio figlio Salvatore, il mio primogenito. La sua nascita ha riempito di luce la mia vita e spero di poter trascorrere molti anni felici accanto a lui. Vederlo nascere e tenerlo in braccio per la prima volta è stato il giorno più bello della mia vita. Il “giorno più bello” è vederlo crescere, il “giorno più bello” è giocare con lui: ogni giorno con lui è il “giorno più bello”. Così piccolo. Così pieno di segreti. Così pieno di meraviglia. Ogni suo sorriso, ogni suo gesto è un incanto. Ogni cosa è inattesa. Allontanare le sue paure, portarlo dalle lacrime al riso. È così bello, così divertente, così vivace, così deciso. Lo amo con tutto il mio cuore. Il “giorno più bello” è la prima volta che ha detto *papà*, e lo è ogni volta che lo ripete. Il “giorno più bello” è quando mi dice: *papà ti voglio bene*. Prima di essere padre - come un giorno spero lo diverrà anche lui - sono stato un figlio e quando lui comprenderà che i miei “no” erano solo per il suo bene e farlo diventare un uomo, mi perdonerà e mi amerà più di prima. È e sarà sempre il mio orgoglio nella speranza che pure lui un domani sia fiero di me, come io lo sono dei miei genitori.



La Profezia

Nella prima decade del quinto mese dell'anno cento, dopo la fine della guerra dei cinquant'anni, le lune Ares, Bes e Sin, insieme ai pianeti Glacin, Ekroom e Venix si allineeranno sotto lo stesso sole per tre lunghi giorni e una potentissima energia solcherà i cieli di Ekroom.

Se allo scadere del terzo giorno, al calare del sole, le quattro Divinità degli Elementi non saranno riuscite ad attivare con i loro poteri i Templi degli Elementi, impedendo alle forze oscure di manifestarsi, il male prenderà il sopravvento su ogni cosa, segnando l'inizio del dominio dei demoni.

Nessun sole sorgerà più su Ekroom, per sempre caleranno le tenebre e il male farà la sua comparsa. Il fuoco sgorgnerà dalle viscere della terra, inghiottendo ogni cosa. Tutto andrà perduto, i villaggi verranno rasi al suolo e un unico sentimento rimarrà: l'odio. Sarà l'inizio della distruzione dell'intero pianeta.

1. L'inizio

Ci fu un tempo in cui nulla esisteva: né luce né buio, né bene né male, nessuna misura di spazio, nessuna scansione di tempo. Poi, improvvisamente, e senza ragione, il nulla divenne instabile.

Una grande energia cominciò ad accumularsi, presagio di un imminente cambiamento. Il nulla iniziò a precipitare e l'energia aumentò a dismisura; fu così che accadde un'esplosione di infinite proporzioni. Un'immensa potenza si sprigionò e dal suo nucleo si dipanarono enormi pezzi di roccia infuocata che sfrecciavano in ogni direzione a velocità spaventosa, scontrandosi tra loro generando violente deflagrazioni.

Da quel momento, una nuova dimensione spaziotemporale si generò: lo spazio divenne infinito e il tempo iniziò a scandire la sua inarrestabile corsa verso l'eternità.

Tuttavia, qualcosa di strano e misterioso avvenne: una parte di energia non divenne materia, né spazio e né tempo. Assunse l'aspetto di una cometa e vagò nel creato per milioni e milioni di anni. Era bianca luminescente con venature di azzurro, al suo interno riluceva una scia intermittente rosso fuoco con sfumature nere.

Nel frattempo, nella nuova dimensione, immersa nella fredda oscurità, iniziarono a formarsi i pianeti e le stelle. In alcuni mondi, favoriti dall'equilibrio degli elementi, si generò la vita.

Passarono miliardi di anni, quando un giorno, lo strano corpo celeste, nato dall'immensa esplosione, iniziò a rallentare la sua corsa, come se fosse stanco di vagare senza meta; i suoi colori cominciarono a brillare ancor più intensamente, emanava una luce immensa, fredda però, che incuteva un senso di tristezza e inquietudine. All'improvviso cambiò rotta, dirigendosi verso il pianeta Ekroom.

L'elemento principale di Ekroom era l'acqua, sorgente di vita. In mezzo all'immensa distesa del mare che lo ricopriva c'era una grande isola: l'isola di Flendor. Ekroom faceva parte di un sistema solare formato da tre pianeti: Venix, Ekroom e Glacin; solo su Ekroom, comunque, vi erano forme di vita. Sul pianeta Venix le temperature erano troppo elevate, a causa della breve distanza che lo separava dal sole; Glacin, invece, era troppo freddo, perché ne era lontano.

Tre lune orbitavano intorno a Ekroom: Ares, Sin e Bes. Ares era la più piccola e brillava di una luce color rosso sangue; Sin, la seconda luna di Ekroom, era la più luminosa e rifletteva una luce così bianca e accecante che quando vi erano i chiari di luna, sulle terre di Flendor non calava mai la notte. Infine, Bes, la terza luna, fra le tre era la più grande; la sua superficie era solcata da diversi crateri che le facevano assumere le sembianze di un viso sorridente.

Su Flendor, già da tempi immemori, esistevano varie forme di vita: molte specie animali, alcune delle quali particolarmente bizzarre, una rigogliosa vegetazione e quattro diverse stirpi di uomini, differenti per usi e costumi.

A nord dell'isola, tra le catene montuose del territorio di Krowng, così chiamato in onore del dio delle montagne e della pietra, vivevano i Kring, uomini selvaggi, dotati di una

forza cinque volte superiore a quella di un uomo normale. I Kring erano di aspetto possente, ognuno di loro era alto più di due metri e pesava circa centocinquanta chili; abili nei combattimenti corpo a corpo, si dilettavano con la lotta. Comunicavano tra di loro attraverso un codice, difficile da decifrare e capire anche a causa del timbro basso e roco della loro voce. Non erano aggressivi ma se provocati diventavano estremamente pericolosi. Estraevano il ferro da una miniera sita nelle vicinanze del loro villaggio ed erano molto esperti nella sua lavorazione, vi fabbricavano soprattutto asce e scudi, molto pesanti e difficili da maneggiare. Vestivano con le pelli degli animali che uccidevano per nutrirsi; i maschi portavano una sottile corona che tenevano sulla fronte e che gli serviva per reggere i folti capelli lisci e lunghi. Il loro villaggio, Krirot, sorgeva tra le pareti rocciose all'interno di una biforcazione della grande catena montuosa ed era interamente scavato nella roccia. Era strutturato su più piani, collegati tra loro da scale e ampie strade, scavate anch'esse nella roccia. Osservato da una certa prospettiva, dava l'impressione di essere un enorme anfiteatro. L'ingresso di ogni abitazione era provvisto di larghi spiazzi tra loro collegati, da cui si diramavano le strade del villaggio. Ai piedi della montagna, ovvero all'inizio dell'abitato, vi era una possente recinzione in pietra e un enorme portone incardinato su due statue alte oltre quindici metri che raffiguravano due leggendari guerrieri gemelli, fondatori del villaggio.

Secondo un'antica leggenda, i due gemelli del tutto somiglianti, si distinguevano solo per il colore dei loro occhi: Kraber li aveva blu come quelli del padre, Kragor verdi come quelli della madre. Così come ogni appartenente alla dinastia dei Kring, Kraber e Kragor erano fisicamente molto

forti e robusti. La leggenda narra che i due fratelli liberarono il villaggio di Krirot dall'assedio dei Criiz, esseri diabolici, estremamente feroci, che provenivano dalle viscere della terra emersa e che invasero Krirot, sottomettendo il popolo dei Kring, allo scopo di impadronirsi delle montagne di Krowng. I Criiz lavoravano la pietra da cui ricavano il nutrimento. Il loro aspetto era grottesco: per metà uomini e per metà pipistrelli. Sebbene non si cibassero di carne, fecero strage dei Kring: volarono sui cieli di Krirot, lanciando pietre infuocate sul villaggio provocando morte e distruzione. Furono i due fratelli, Kraber e Kragor a porre fine all'attacco dei Criiz. Raggiunsero la vetta più alta delle montagne di Krowng e, raccogliendo tutta la forza in loro possesso, scaraventarono un enorme macigno sul cratere da cui fuoriuscivano i Criiz, ostruendone definitivamente il passaggio e riportando la pace su Krirot. In onore di tali eroiche gesta, gli abitanti di Krirot scolpirono le due statue a sostegno del portone che custodiva il loro villaggio.

A nord-est dell'isola di Flendor, tra le foreste delle terre di Floris, nelle montagne di Tharamar, sorgeva il villaggio di Tilia, popolato dalla stirpe dei Tiliani.

I Tiliani vivevano nel pieno rispetto della natura. Le loro abitazioni erano scavate all'interno di alberi secolari per non alterare l'ambiente circostante. Dalla vegetazione traevano ogni risorsa e costituiva la base della loro alimentazione; pur essendo prevalentemente vegetariani, non disdegnavano però la selvaggina che loro stessi cacciavano. Anche le vesti, perfettamente aderenti ai snelli corpi, erano ricavate dalla lavorazione di alcune varietà di foglie e ciò consentiva ai Tiliani di mimetizzarsi perfettamente nel bosco durante le battute di caccia; infine conoscevano e sfruttavano le proprietà cura-

tive delle erbe. I Tiliiani erano uomini di media statura dall'aspetto longilineo. La maggior parte di essi aveva i capelli lunghi e biondi; erano molto abili nel costruire archi, frecce e fionde di cui si servivano per cacciare, arte in cui eccellevano. Si muovevano nella foresta leggeri e veloci come il vento, saltando con facilità da un ramo all'altro riuscendo al contempo a centrare le prede con frecce o piccoli pugnali scagliati violentemente e con estrema precisione. Il popolo dei Tiliiani era sempre vissuto in pace; a guidarli vi era un anziano saggio, Helmes, che abitava poco lontano dalla città di Tilia, a sud del bosco, all'interno di un grande albero di faggio ultrasecolare. Il suo fusto era largo cinquanta metri; parte delle sue grosse radici, prima di penetrare nel profondo del terreno, si estendevano come mura alte più di un metro, creando un labirinto; i rami più bassi spuntavano possenti dal tronco a circa quaranta metri da terra e si allungavano per una ventina di metri sfoggiando enormi foglie gialle. Il colossale albero si ergeva nella sua maestosità ai piedi di una delle cascate alimentate del fiume Telebes, il cui corso d'acqua fluiva, portando freschezza e rigogliosità ai prati nelle vicinanze della città di Tilia.

Un altro villaggio su Flendor era quello di Thot, ubicato su una vasta collina interamente circondata dal fiume Nidra e sulla cui cima si ergeva un grande castello di forma ottagonale con una torre che si innalzava fiera a ogn'uno dei suoi angoli. L'intero villaggio di Thot era stato costruito seguendo la stessa planimetria del castello ed era protetto da un imponente muro di cinta, spesso cinque metri e alto quindici, anch'esso di forma ottagonale e anch'esso con immense torri agli angoli, tutte collegate tra di loro. L'ingresso al villaggio era assicurato da un ponte levatoio largo dodici passi che,

una volta abbassato, consentiva di attraversare l'enorme fiume e varcare il massiccio portone in ferro ed era destinato al transito dei carri. Adiacente ve n'era un altro minore, largo solo due passi, a uso pedonale. Per ordine del re Oladir Primo le vie di accesso al villaggio venivano chiuse prima dell'imbrunire, per garantire la sicurezza al suo popolo. Non era facile entrare a Thot: anche quando il ponte principale era abbassato, a proteggere il villaggio da improvvisi attacchi nemici vi era un cancello fatto di robuste sbarre di ferro che si abbassava e si alzava per mezzo di un meccanismo a contrappeso, frutto dell'ingegno del grande mago Selmer. Bastava tagliare le funi che lo reggevano e immediatamente il cancello bloccava il passaggio, distruggendo con le alabarde poste alla sua base ogni cosa incontrasse nella sua inarrestabile discesa. Il popolo di Thot era il più evoluto di Flendor. Era dedito all'allevamento di diverse specie di animali domestici che costituivano la base del suo sostentamento e da cui ricava pelli e filati per il vestiario; i suoi individui erano anche abili cacciatori, ed eccellevano nella pesca. Il villaggio di Thot, infatti, distava pochi chilometri dal mare e sulla costa era sorto Tharot, un piccolo borgo che accoglieva cantieri e officine dove i pescatori costruivano e riparavano le loro barche; dal suo porticciolo salpavano per la sempre ricca pesca che le generose acque offrivano.

A differenza delle altre dinastie di Flendor, il popolo di Thot, e in modo particolare il re Oladir, terzo sovrano del villaggio, credevano a un'antica profezia che preannunciava il ritorno di sanguinarie guerre e la devastazione di Flendor; questo spiegava la ragione di tutte le misure di sicurezza adottate e il motivo per cui Thot, pur vivendo in pace con gli altri popoli di Flendor, era dotato di un piccolo esercito con

soldati impegnati ogni giorno in operazioni di addestramento e di guardia alle grandi mura.

Infine, a ovest di Flendor, ai piedi delle montagne, nel villaggio Dinka, dimoravano i Dink, che vivevano in piccole casette con muri di pietra, tetti di paglia e rami secchi, e si sostentavano grazie all'allevamento del bestiame.

Sull'isola di Flendor regnava una pace divina, ma non era sempre stato così: i quattro popoli, un tempo, furono in lotta tra loro per il dominio delle terre e fu solo dopo una guerra durata un'intera generazione che finalmente raggiunsero un'intesa. Da allora, passarono quasi trecento anni e sull'isola nessuno venne meno all'accordo, nessuno osò più dichiarare guerra.

Tuttavia, l'armistizio non sarebbe durato ancora a lungo: tutta Flendor era ignara di ciò che di lì a poco sarebbe accaduto...

Improvvisamente, un giorno, la cometa che fino ad allora vagava ignota nello spazio, entrò in collisione con l'atmosfera del pianeta Ekroom. Nell'impatto si divise in due parti: la parte bianca dalle abbaglianti sfumature celesti precipitò a nord-est dell'isola, tra i villaggi di Tilia, Thot e Tharot, a circa dodici chilometri dal mare. Un lembo di costa venne letteralmente reciso e l'urto provocò un terremoto devastante. L'energia sprigionatasi generò un potente campo magnetico che calamitò la striscia di terra spezzata, facendola librare nell'aria come per incanto. L'assetto geografico dell'isola di Flendor mutò: il cratere generatosi nel punto di collisione venne quasi interamente sommerso dalle acque, mentre la parte di costa staccatasi da Flendor continuava a innalzarsi pian piano verso il cielo, portando con sé alcuni frammenti della cometa.

La parte rossa della cometa, invece, cadde a ovest dell'isola, in mezzo al mare, a circa venti chilometri dalle terre emerse, provocando una gigantesca onda anomala, alta più di venticinque metri, che si abbatté sulle coste di Flendor, sommergendo gran parte di quel versante.

Boati e oscillazioni terrestri suscitarono terrore, angosce e inquietudini in tutti gli abitanti di Flendor, che si rifugiarono rapidamente nelle proprie abitazioni, inconsci ancora del fatto che un grande cambiamento stava per compiersi.