

# “La leggenda dell’Isola dei Draghi”

## by Sheyraen

Riassunto elaborato in merito al Play by Forum di Dragonisland.

**S**uvvia signori!  
Leggo nei vostri occhi il piacere delle libagioni che vi bagnano l’arida gola; leggo sulle belle gote delle dame, le emozioni che spavaldi cavalieri dipingono di vermiglio con i loro complimenti.  
Ora deliziamo dunque anche le orecchie, perché il vostro pasto e la vostra coppa possano arricchirsi di un sapore più speziato: quello dell’avventura.

Seguitemi ora, ma restate pur comodi, perché è solo la vostra mente e le sue fantasie che voglio condurre in luoghi lontani.

Tutto ha inizio nel volo di un piccolo giocattolo, fra i cieli azzurri dell’isola di Emennea e fra le mani di due bambini, fratello e sorella. La bimba gioca, gioisce e rincorre l’aeromodello del fratellino, ma ecco una distrazione, suvvia son bimbi, e il giocattolo si rompe.

Ellen, la bimba, piange e si dispera, non sa come dirlo a Matt, ma le sue lacrime son destinate a volgere in stupore.

Un uomo appare davanti a lei, distinto nell’aspetto e con un grosso orologio a cingergli il polso. Un gesto, qualche morbida parola e una luce lieve e il giocattolo non è più in frantumi.

Stupite.

E’ Magia.

Ora volgete lo sguardo altrove, in un tempo che non è più segreto ma che corre nell’anno 671 d.a.

Sui mari di Edessa si addensano le nubi di una tempesta. Nessuno l’attendeva e Hubert Honorat, dalla Torre Bianca del Granducato, l’osserva con crescente apprensione. Le carte che segnano le tracce delle navi della Lega Marittima, dicono che stia per giungere al porto la nave del Capitano Favre, la *Bacio del Mare*. Uomo in gamba il capitano, una leggenda per quei mari e di certo una tempesta non potrà sconfiggerlo, ma l’evento è bizzarro e Hubert non può fare a meno di confidarlo al giovane Roberto, del regno Oltre le Sabbie.

Che viandante misterioso è costui, elegante nei modi e di bell’aspetto, con biondi capelli, portamento fiero e abiti curati.

Cosa lo porti a Torre Bianca è un mistero, ma per Hubert la sua compagnia è di classe e non riesce a desiderare di rompere la sua corazza di discrezione.

Roberto osserva la tempesta lontana e dentro di sé sa che è frutto della Magia. E' questa la sua missione in fondo, anche se si guarda bene dal dirlo. Da abile diplomatico, elude le poche domande di Hubert il cui temperamento affabile e il piacevole vezzo della loquacità, pare siano ciò di cui ha bisogno chi è in cerca di informazioni. Quale modo e luogo migliore se non una bevuta e un buon pasto in taverna per invitarlo a sciogliersi un po' di più e a stringere meglio i rapporti?

In fondo, Roberto è in città da solo tre giorni e ha certamente bisogno di un uomo come lui, acuto e disinvolto al punto giusto dal non aver lesinato la propria opinione: la tempesta non è naturale.

Se ne accorgono di certo Favre e Sofio, in viaggio sulla Bacio di Mare. Non è la prima volta che Sofio, viaggia con il glorioso capitano e la tempesta lo preoccupa, certo, ma non lo spaventa. Sa di essere con il miglior capitano della lega, il miglior equipaggio e sulla nave migliore. Sa che il Comito del Capitano Favre, un certo Bertrand, è il miglior stratega conosciuto nella Lega.

Quello che però non può fare a meno di chiedersi è se vi sia un legame con la propria presenza sul celebre galeone.

Lui in fondo, di magia se ne intende!

Non più nel fiore dei propri anni, Sofio ha però perduto la propria sapienza magica in gran parte, ha toccato gli abissi della propria esistenza, annegando dispiaceri e sconfitta fra le braccia dell'infido alcol. Come per ogni uomo però, anche per lui è giunto il momento della risalita e, convocato dallo Zio a Ivanovia, la capitale, per occupare una prestigiosa Cattedra del Collegio Arcano, si è imbarcato con un vecchio amico di un tempo.

Che qualcuno non lo voglia seduto a quella Cattedra?

La domanda è spontanea, ma Sofio non vuole peccare di presunzione e mentre Favre affronta i marosi con impareggiabile abilità, il mago esamina, non senza fatica, la rotta e il carico. Nulla di prezioso a quanto pare e il dubbio lo tormenta, fino a quando altre vicende non gli occupano i pensieri. La tempesta è frutto di una volontà forte, lui la percepisce e la distingue bene, una volontà malvagia e prepotente. Infine però, davanti all'abilità della Bacio di Mare, anche la magia si arrende e le nubi si dissolvono come neve sciolta dalla carezza del sole.

Non c'è tempo di gioirne. All'orizzonte si profila uno strano relitto...

Da "Sabry e Dony", la taverna di Torre Bianca più vicina al porto, c'è un nuovo cuoco la cui abilità culinaria e arte nella preparazione di rare prelibatezze sta intanto deliziando Roberto e Hubert. L'accompagnamento di un siffatto pasto è ancor più gradevole, quando Hubert racconta con impareggiabile entusiasmo le imprese del Capitano Favre. Roberto ascolta, piacevolmente deliziato, ma non può davvero rinunciare a prestare attenzione a ogni particolare. Mentre Sabrina, la taverniera, gli elenca i piatti del giorno con languide occhiate e non proprio celato interesse, lo straniero indaga sulla figura del celebre capitano, ma allo stesso tempo non manca di porsi domande sul misterioso cuoco.

Baran Tarion, questo il suo nome, canta un allegro motivetto dalla cucina e Roberto non può più indugiare sulle proprie domande. Deve avere una risposta. E' abile nell'apporre una scusa per alzarsi e andare a cercare il cuoco da ringraziare per la lodevole arte, ma questi lo sorprende perché a sua volta emerge dalle cucine con l'intento di accogliere i meritati apprezzamenti.

L'incontro, o meglio dire lo scontro, avviene inevitabile e i due si ritrovano a squadrarsi con malcelato interesse.

Baran veste un grembiule pataccato con la nobiltà di un eroe che ha conquistato le sue medaglie, reca con sé una singolare borsa di cuoio legata alla cintura e un violino sulle spalle. Non è difficile per Roberto trovare argomentazioni per complimentarsi con il cuoco, ma la conoscenza dei due viene bruscamente interrotta. Nella locanda fanno il loro ingresso due individui dall'aspetto e intenzioni bellicose, e Roberto ha un fremito...

Sul mare intanto...

Il relitto, all'orizzonte è un galeone dall'aspetto inquietante. Il falco, Zefiro, compagno inseparabile di Sofio, lo sorvola e viene investito da una tremenda sensazione di paura che trasmette al suo padrone. Il vascello fantasma, dal fasciame annerito per un calore che nessuna fiamma naturale può far germogliare, reca nel suo ventre sentore di morte e terrore. Persino l'indomito equipaggio della Bacio di Mare vorrebbe evitarlo e fuggire e nessuno è salvo dalla spaventosa sensazione. E' Favre che, mantenendo fede alla leggenda che lo circonda, libera i suoi uomini da quella morsa utilizzando un amuleto e la magia. Sofio ne è stupito, ma decide di non pressarlo con le domande e infine ecco che, raggiunto il relitto, vi sbarca insieme a una parte dell'equipaggio per indagare sull'accaduto. La morte qui regna ovunque, sui corpi carbonizzati di un equipaggio che ha perduto la scintilla di vita in un solo istante a giudicare dalla posizione in cui l'abbraccio della morte li ha colti. C'è qualcosa però che richiama l'attenzione di Sofio, un segno di vita, un'energia che percepisce e che lo spinge verso il ventre della nave. E' tempo di scendere e cercare...

Lontano, in un regno conosciuto con il nome di New Earth, in un tempo non definito, singolari individui si incontrano davanti a un tavolo luminescente, una mappa dell'Oceano Grigio. Il convivio di uomini in uniforme ospita una singolare figura che stona con il resto degli uomini. Awayni Hidac è un'elfa Eltecha e ascolta in silenzio. L'aria è tesa nell'assemblea, dove il colonnello Jenkins è costretto a subire le minacce non troppo velate di un uomo dai lunghi capelli neri e dal vistoso orologio d'oro. Profuma di soldi e potere costui e ora sta chiedendo al povero colonnello come faccia una nave a sparire nel nulla. Singolare che gli OS non ne sappiano nulla, che non vi siano rapporti. Il colonnello non ha risposte, ma in suo soccorso infine giungono le sagge parole dell'elfa, rimasta silente sino a quel momento. Se una nave scompare nel nulla, il primo posto in cui cercarla è la meta della sua rotta. Gli OS si recheranno a Ivanovia per indagare.

A Torre Bianca le cose non si sono messe troppo bene per Hubert. Subito assediato dai due stranieri appena giunti, subisce l'assalto di domande che riguardano il suo ospite, Roberto. Sì perché l'abile "ambasciatore" del Regno Oltre le Sabbie, li ha visti, li ha riconosciuti come appartenenti alla "sua gente" e ha dovuto agire con una rapidità di pensiero che solo un uomo della sua esperienza può avere. Coinvolgendo Baran, con cui stava parlando, lo convince a intrattenere i due "bravi", mente si defila rapidamente nella propria stanza per recuperare saggiamente l'equipaggiamento. Quando c'è odore di guai, è un vero delitto non farsi trovare preparati!

Dal canto suo, Baran non è poi così dispiaciuto del ruolo che gli viene affidato, forse perché ama intrattenere l'attenzione della gente e un po' perché non può negare che i modi misteriosi di Roberto hanno stuzzicato la sua curiosità. Pratico e abile di pensiero, Baran offre da bere a tutti i presenti, naturalmente a spese di colui che lo ha coinvolto senza dargli troppe scelte e i due uomini sembrano non gradire troppo la cosa. Spostando le loro minacce sul carismatico cuoco, trattengono a fatica lo spudorato intento bellicoso che li muove, fino a quando, bardato di tutto punto, Roberto non ricompare al loro cospetto.

E' tempo di liberare Hubert da quella sorta di prigionia.

Un rumore sommesso guida Sofio e gli uomini di Favre verso l'unica forma di vita rimasta a respirare sulla nave fantasma. Una giovane elfa dai singolari occhi rossi, trema nell'esiguo nascondiglio. La sua mente è un turbine di paura, desiderio di fuggire, dolore. Per la seconda volta, Favre usa la sua magia per darle pace e Sofio la sua dolcezza, per farle comprendere di essere tra amici. I minuti si inseguono lugubri nella cabina che un tempo era stata quella del capitano della nave fantasma. Ogni cosa è bruciata, tranne un disegno. Sofio lo osserva, frugando disperatamente tra i ricordi, ma la strana creatura e le misteriose parole scritte dal capitano, non lo aiutano a svelare il mistero. Sembra un mostro marino, sospeso tra mare e cielo, coperto di una corazza dura come l'armatura di un paladino. Sofio legge le parole, ma la mente non trova null'altro che nuove domande:

*"Mescolare il mare con il cielo. Se un uomo salisse in cielo e contemplasse la natura dell'universo e la bellezza degli astri, la meraviglia di tale visione non gli darebbe la gioia più intensa, come dovrebbe, ma quasi un dispiacere, perché non avrebbe nessuno cui raccontarla."*

La cenere che soffoca il vascello non riesce a coprire i ricordi. Bollenti, emergono nella mente della piccola elfa ritrovata e come un tuono, esplodono nei pensieri di tutti per renderli partecipi dell'orrore che ha vissuto. Ora tutti possono vedere...

*Il freddo non è più... da tempo l'aria è divenuta più tiepida e le onde si sono placate. Nessuno sa perché, nessuno sa cosa sia quell'orribile serpente marino che è apparso durante la notte. Tutti tremano davanti alle sue antenne, alla corazza che nessun'arma*

può scalfire, alle sue numerose bocche che sputano fuoco. Muiono... uno a uno. Nessuno li aiuterà... Sarnek non ha risposte.

L'elfa scotta adesso e il suo corpo ribolle come ospitasse fuoco liquido. Impossibile che una creatura possa resistere a quel calore, eppure lei è viva, terrorizzata. Sofio e Favre cercano di calmarla. La visione è stata vivida, ma non ha alcuna risposta per loro.

L'equipaggio ora la teme, ma Sofio è risoluto e vuole portarla sulla Bacio del Mare.

Nella taverna intanto si leva una voce. Baran canta e offre da bere a spese di Roberto e in fondo perché no? Lo ha coinvolto ed è giusto che paghi la sua gabella.

Al tavolo Hubert è un prigioniero in balia di uomini duri e la comparsa dell'Ambasciatore del Regno Oltre le Sabbie non li ha poi placati così tanto. Roberto non è uomo però da lasciarsi intimidire e le sue parole sono per le orecchie dei presenti, mentre le cose non dette veleggiano tra le righe per le sole orecchie dei due uomini. "Chi di dovere saprà", sibila scontento, ma i prepotenti non desistono. Le orecchie di Baran non sono meno tese, gli occhi vivaci non abbandonano la preda e frugano le insegne di Roberto, la sua armatura. Certo, ha comprato il suo talento di intrattenitore, ma perché fermarsi alle apparenze? Qualcosa lo ha colpito ed è tempo di saperne di più. Fra le labbra sussurra parole che l'arcano potere devono evocare. Vuole vedere anche ciò che agli occhi si cela. L'Ambasciatore ora parla un'altra lingua, mentre affronta i conterranei e nuovi segreti, nuovi misteri si accumulano e svelano agli occhi dei presenti.

Polvere di zenzero vola improvvisa nell'aria e lembi d'ombra e illusioni si strappano per un istante infinito. Sotto gli occhi di tutti appare una figura scontenta, la stanchezza sul volto, la barba canuta e la lunga treccia sulla spalla. Un istante infinito e poi una parola di potere. Tenebra scende e l'accoglie, celandola di nuovo agli occhi dei convenuti, mentre serpeggia fra loro l'angoscia e l'oppressione che essa reca con sé. Una brezza, un lampo di luce e la figura scompare in una stretta feritoia...

E' magia, e gli scongiuri adesso danzano sulle labbra degli avventori spaventati.

"Bucanieri signore!", l'urlo si leva dalla vedetta e Favre non ha più tempo per le indagini. Una goletta è apparsa all'orizzonte, come le nubi di un temporale che aveva già attraversato. Questa tempesta è diversa e reca con sé l'odio di lunghi anni e sanguinose battaglie. Favre riconosce le insegne di Anima Nera.

Sarà presto scontro tra loro, ma sulla goletta la lotta è già cominciata.

Alysteen veste di nero, ha un turbante sul capo e occhi acuti che fissano due navi lontane. Il sole è nemico, ma Anima Nera sa chi sta per incontrare. Non sa invece che l'elfa al suo fianco non ha gradito e ora che ha la sua lama puntata alla gola è sorpreso, ma non domato. L'equipaggio si leva in difesa del suo capitano, ma lui è Anima Nera e non teme nulla. Si lascia ferire, ma afferra l'elfa e le intima la resa. C'è altro sangue da versare laggiù e lei potrà saziare la sua fame di

battaglia sui Couronni. E' una fortuna per il Capitano averla sulla nave, una fortuna che la lettera che lei nasconde, l'abbia spinta a imbarcarsi sulla goletta per raggiungere Torre Bianca e che ora possa combattere al suo fianco, perché in fondo Anima Nera sembra stregato dalla sua agilità. Alyssteen non crede al caso e si prepara alla trappola. Ma in fondo che scelte ha? C'è una nave laggiù e presto si combatterà...

Gli avventori stanno abbandonando la taverna. Peccato per Sabry e Dony che avevano iniziato questa giornata con tanta gloria e tante clienti, ma qualcosa è accaduto e presto le guardie affolleranno la sala.

Roberto, Baran, Hubert e i due uomini sono rimasti e uno di loro si sta presentando. E' in missione, declama orgoglioso, per scoprire le origini della stregoneria. Questo luogo pullula di "barbari" a suo dire e il loro superiore ha un nome che a Roberto non è sconosciuto: colonnello Jenkins.

Baran è più intrigato di prima, Roberto sconcertato, Hubert confuso. E' quest'ultimo a volersi allontanare, forse perché ora gli uomini non appaiono più così minacciosi o forse perché Roberto, che lui stima, ha bisogno di un momento di discrezione per chiarire.

Ancora di più perché la parola "magia" lo spaventa, il mistero di ciò che sta accadendo sui mari e intorno a lui lo inquieta anche di più.

Adesso Roberto può parlare, decidendo di fidarsi di Baran che fino a quell'istante si era dimostrato tanto acuto da averlo sostenuto senza condizioni. In lotta con se stesso e l'insolita sensazione del poco controllo sugli eventi che lo circondano, l'Ambasciatore si destreggia con impareggiabile abilità pur di guadagnare tempo prezioso da spendere in indagini. Appuntamento con i due uomini in trenta minuti, ai cancelli meridionali. Trenta preziosi minuti per raccogliere conoscenza e sbrogliare quanta più matassa gli fosse possibile. E Baran è felice di aiutarlo...

Le due navi si sono incontrate, i capitani ora possono cercare l'uno la testa dell'altro. La battaglia si scatena sui mari di Edessa e il fuoco avvolge le vele, abbraccia il legno, oscura il cielo.

Sofio, al fianco di Favre, sulla *Bacio del Mare*.

Alyssteen con Anima Nera, sulla *Fratelli delle Coste*.

L'elfa combatte, il ponte della Bacio del Mare trema sotto i suoi piedi, i marinai crollano sotto le sue lame. Sofio la vede e comprende che quella figura ha qualcosa di insolito in sé. La indica e incoraggia i marinai a catturarla. Lo avranno sentito?

Di certo Anima Nera ha sentito la magia di Sofio sulla propria pelle e ora è furioso.

Vuole raggiungerlo e strappargli la vita, mentre lui protegge la strana creatura che ha con dosso sul ponte e che in fondo racchiude un mistero intrigante. Ha sentito i suoi pensieri, l'ha vista emozionarsi, seguire il volo del prezioso falco del mago e intonarsi con i suoi sentimenti. Ha qualcosa di strano quella creatura

capace di far crollare frecce ai suoi piedi quasi fossero fiori e Sofio talvolta, la sente parlare nella propria mente.

Alyssteen invece ha sentito una lama sulla propria pelle. E' ferita e non potrà combattere ancora a lungo... è furiosa per questo.

La battaglia però non è ancora finita...

Dunque, madame e messeri?

Cosa sono quelle facce? Vorreste che io andassi avanti ancora e ancora forse?

Vi state chiedendo come e se le vite di costoro si intrecceranno? Vi chiedete come potranno cambiare il destino di queste lande?

Avrete le vostre risposte, statene certi... a tempo debito però.

Molta storia deve essere ancora scritta e vissuta.

Mettetevi comodi ed assaporatela come si fa con un buon vino... vedrete che ne varrà la pena!

[www.latanadeldragofumante.it](http://www.latanadeldragofumante.it)



[www.ambar.altervista.org](http://www.ambar.altervista.org)

