

Cronache di Guerra

di Edoardo Vitto

Una volta un Mago, una Ladra ed un Esploratore provenienti dalle terre del Nord si trovarono uniti per le strane vicende della guerra. Il Mago era un tipo gracile e riflessivo, orgoglioso ma saggio, ma aveva la sfortuna di non riuscire mai a colpire con i suoi incantesimi quando c'era l'effettiva necessità. Magari alle volte colpiva con effetti pirotecnici un povero e sfortunato orchetto, ma quando si trattava di colpire il capo, bhe, lasciamo perdere... La ladra invece era un tipino scaltro e deciso, la più abile mai vista nel nascondersi e nell'usare i sotterfugi tipici dei ladri. L'esploratore era il più esperto nel combattere da vicino e da lontano, mentre in Nano era sì un forte combattente, ma guai a chiedergli di agire nascostamente...

Comunque, le vicende di guerra uniscono anche questo tipo di persone, e fu così che questo strano ma ben assortito gruppo si trovò ad attaccare un accampamento di orchi, allo scopo di recuperare un oggetto di importanza vitale. In teoria non avrebbero dovuto attaccare, ma...

In una piccola valle, tagliata a metà da un burrone, erano cinque piccole capanne ed un ponte. Oltre il ponte, una strana costruzione in pietra senza finestre. Sette orchetti erano di guardia, in un pomeriggio caldo e assolato. Confidando nella scarsa reattività degli orchi durante le ore diurne, il Mago propose di sorprendere le guardie agendo di nascosto, per poi esaminare le costruzioni. Così decisero di penetrare dal lato delle capanne. Dopo aver preso il tempo ai movimenti degli orchi, la ladra e l'Esploratore trucidarono due orchi che erano in agguato, ed aspettarono che il Mago e il Nano si avvicinassero. Muovendosi al riparo delle capanne, i due raggiunsero il gruppo, e ricominciarono a discutere. Il fato volle che il nano, ricoperto da capo a piedi di una spessa coltre di acciaio, facesse nel muoversi il rumore di una mandria di vacche, e fu così che la Ladra si accorse dell'avvicinarsi di due orchi di pattuglia. Essendo presenti nell'accampamento almeno tre plotoni di orchi (così avevano detto le spie) il mago decise di non dare l'allarme. Chiese ai suoi di dargli corda, e dopo aver osservato uno dei due orchi uccisi si fece forza, e ne prese le sembianze. Così mutato il suo aspetto, reprimendo lo schifo il coraggioso mago affrontò gli orchi di cui appena conosceva il linguaggio, e li convinse che tutto era a posto. Quei due girarono i tacchi e se ne andarono. Il Mago tirò un sospiro di sollievo, ma il Nano decise che era meglio sorprendere i nemici con una balestrata dalla distanza. Il dardo sibilo minaccioso nell'aria, percorse quasi 60m in linea d'aria, e si conficcò nel legno di una palafitta. Il che allarmò non poco i due orchi, ma il Mago-orchetto inventò una nuova strategia; convinse il nemico di aver visto qualcosa e li portò nel punto dove pensava i suoi compagni l'aspettassero. In effetti in quel punto c'era il nano, che ancora armeggiava con la balestra chiedendosi perché non avesse colpito, dal momento che il venditore gli aveva detto che uccideva il nemico con un solo colpo... Degli altri nessuna traccia. Le due guardie si scaraventarono contro il povero nano, ed il mago decise di dar fondo ai propri poteri per aiutarlo. Concentrandosi sulle arcane parole fece saettare un dardo di ghiaccio dalla mano, il quale colpì l'orco ad una gamba, rendendogli impossibile combattere. Combattere appunto. Non urlare. Con una gamba rotta quello si mise a strillare come un gallo all'alba e ben presto giunsero in loco altre quattro guardie. Il Mago confidava che gli altri due sarebbero giunti a dar manforte, tanto ormai l'effetto sorpresa era perduto, e tutto felice riacquistò le proprie forme. In Nano uccise la guardia superstite e si preparò allo scontro. Ma i due amici non arrivarono. La Ladra e l'esploratore erano infatti occupati nell'esplorare le capanne, che trovarono vuote, e nell'esaminare un plico di carte scritte in una lingua a loro sconosciuta, confidando che i Valar avrebbero loro concesso di comprendere quello strano alfabeto...

Stendendo un velo pietoso su come il Mago ed il nano riuscirono a sconfiggere i nemici, imprecando in modo piuttosto alterato in direzione dei loro due compagni, passiamo alla parte più interessante. Nonostante la goffaggine di questo attacco, i tre riuscirono a non allarmare i plotoni di orchi che scoprirono essere nascosti nelle viscere della terra. Nella costruzione senza finestre infatti, un pozzo verticale attrezzato con delle scale rudimentali conduceva ad un complesso sotterraneo. L'accesso era stretto, e si doveva procedere in fila indiana. La Ladra, l'Esploratore, il Mago ed infine il rumoroso Nano. Ad un certo punto sentirono un rumore, passi di orchetto. Il Nano stette fermo, cercando di non produrre più rumore che quello del suo respiro. Il mago incominciò a ravanare nel suo cervello l'incantesimo per addormentare i nemici, o i bambini quando rompono troppo. L'Esploratore guardò il Mago, e vedendolo assorto decise di attendere le sue mosse. La Ladra decise che il mondo era bello, ma che oramai era stufa di vivere, tante sono le preoccupazioni. Ogni mese il ciclo che ritarda, che a proposito non veniva più da due mesi, gli orchi, 'sti maghi che non sai mai cosa fanno... Almeno questo pensò il mago che la vide catapultarsi lungo il corridoio alla ricerca di due orchi che neanche l'avevano vista, che neanche li avevano sentiti, ma che solo facevano casino giocando a dadi. Stupiti dell'atteggiamento tattico della Ladra i tre rimasero un po' esterrefatti, e recuperati i pochi neuroni superstiti la seguirono. Giunsero così in una stanza, una caverna circolare con quattro accessi, di cui uno quello da dove venivano loro. Un orco fuggiva lungo il corridoio centrale, e la ladra era intenta ad uccidere l'altro. Ci riuscì, ma l'allarme era dato. Ad un tratto sei orchi entrarono nella stanza. Uno si fiondò sulla Ladra, uno sull'Esploratore ed uno sul Nano, che faceva da scudo al Mago. Gli altri tre reggevano un arco. Conscio del pericolo, il Nano attaccò con ferocia il proprio orco, ferendolo mortalmente, ma senza ucciderlo. La Ladra e l'Esploratore decisero di non voler vedere soffrire così una povera creatura e si disinteressarono dei propri orchi per finire quello già moribondo. Il Nano ed il Mago agirono d'intesa. Il basso e forzuto guerriero si mise a fare da scudo, mentre il mago lanciò una terribile sfera infuocata che distrusse gli orchi superstiti, lasciando il mago fortemente indebolito.

Non ci sembra ora opportuno continuare il racconto di come questi quattro maleassortiti eroi riuscirono però a compiere la loro missione. Ci pare invece divertente raccontare come proseguirono le loro avventure.

Il Nano decise che combattere non era poi così divertente e si ritirò a costruire armi nelle Caverne Scintillanti al seguito di Gimli Amico degli Elfi.

La Ladra fu invece più volte coinvolta in strane scaramucce con gli esploratori orcheschi, finché il Principe di Dol Amroth non decise che era meglio vedersela in casa tutti i giorni che lasciarla in una pianura con molti nemici attorno. Essendo poi una donna molto attraente decise di sposarla e di tenerla lontana dai campi di battaglia.

L'esploratore rischiò più volte la vita perché venne assegnato come guida per le pattuglie a cavallo, ma durante il suo addestramento si era scordato di imparare come procurarsi il cibo nelle grandi pianure, e rischiò di morire di fame.

Il mago decise che questa non era vita per lui, che troppa goffaggine era su questa sponda del mondo. Così bussò alle porte della Torre Oscura e fu preso come assistente *ad personam* dello Stesso Oscuro Sire. Della sua fine non si sa nulla, ma di certo non crollò assieme al suo nuovo maestro. Pare che abbia aperto una scuola per killer ai quali per prima cosa insegna come uccidere i propri compagni...

Le vicende narrate sono ispirate alla pura fantasia, e non si riferiscono neanche in minima parte alle vicende di Fangorn, Bushkin, Gorion, Menelar e Kirsten...