

# Il grande viaggio di Verr

*L'Inizio*

Ogni riferimento a fatti realmente accaduti o luoghi e/o a persone realmente esistenti è da ritenersi puramente casuale.

**Luca Vavassori**

**IL GRANDE VIAGGIO DI VERR**

*L'Inizio*

*Fantasy*

BOOK  
**SPRINT**  
E D I Z I O N I

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

Copyright © 2020  
**Luca Vavassori**  
Tutti i diritti riservati

*Dedico questo libro alla mia famiglia  
che mi ha sempre sostenuto  
nei momenti bui della mia vita.*



# 1

La luce fioca delle torce illuminava a malapena l'enorme stanza, proiettando ombre spaventose lungo le grigie pareti di pietra del tempio in rovina.

Una figura stava in piedi così immobile da sembrare una statua. Davanti ad essa vi era una gigantesca porta bianca che, anche se poco illuminata, sembrava brillare di una luce bianchissima quasi accecante; era chiusa, bloccata da un enorme trave, sempre di pietra, legata a sua volta da una catena di ferro con una serratura a tre lucchetti. La figura estrasse qualcosa dalla tasca del suo soprabito e si avvicinò: la sua andatura non mostrava il minimo segno di esitazione, camminava spedito e con determinazione. Si fermò davanti alla serratura e inserì in ciascun foro una chiave dall'aspetto bizzarro; erano diverse tra loro per forma ma la cosa che le accomunava era la fattura, tutte erano state ricavate da un osso. Dopo che ebbe inserito anche l'ultima chiave si sentì un rumore di un meccanismo ad ingranaggi che si attivava, e di colpo le catene caddero sul pavimento mentre la trave si spezzò in due con grande fracastuono.

Poi calò il silenzio, la figura spinse con entrambe le mani le enormi ante di pietra che si mossero aprendosi. Di fronte si stagliava un'oscurità immensa, che non permetteva di vedere nulla. Egli sembrò non esserne intimorito e di nuovo, senza esitazione, si immerse nelle ombre.

Vagò fino ad arrivare in una stanza circolare piena di statue raffiguranti delle strane creature, tutte dall'aspetto inquietante e minaccioso; al centro vi era una figura avvolta nelle tenebre, non si riusciva a distinguere se fosse un

uomo o una donna, e accanto ad essa c'era un enorme mostro simile ad un rettile che stava eretto su due zampe con ali poderose e un muso allungato con sulla sommità del capo delle corna. L'enorme bestia era incatenata con una lunga catena agganciata alla parete e ruggiva, cercando di liberarsi. La figura avvolta nelle tenebre sembrava a suo agio accanto a quel mostro, il quale non tentava di ferirla in alcun modo. Poi ella parlò al ragazzo che era appena entrato, ed egli annuì agli ordini che gli erano stati impartiti. Si avvicinò alla creatura, la quale lo fissò con sguardo di fuoco, allungò un braccio, aprì il palmo della mano e pronunciò delle strane parole. Di colpo le catene si sciolsero e la bestia fu libera. Mosse alcuni passi, poi l'ombra al centro della stanza parlò al mostro: in seguito la stanza si illuminò di una luce verdastra, il gigante afferrò il giovane e gli trapassò il petto con i suoi enormi artigli. L'ultima cosa che il ragazzo sentì fu la risata di una donna poi il buio più totale.

Verr si alzò di scatto dal letto in cui stava dormendo, urlando, era madido di sudore. Aprì la camicia di lino e si toccò il petto, non vi era alcun segno; tirò un sospiro di sollievo poi riabbottonò l'abito. Guardò la stanza: era ancora notte, dalla finestra filtrava la luce della luna che illuminava debolmente l'oscurità; si alzò si avvicinò allo specchio posto dall'altra parte della parete, sotto di esso vi era appoggiato un vaso colmo d'acqua, il giovane ne prese un po' con le mani e si bagnò il viso poi si guardò allo specchio. Anche se aveva solo vent'anni il suo aspetto lo faceva sembrare più adulto, aveva i lunghi capelli biondi raccolti in una piccola coda, come era usanza tra il suo popolo, occhi azzurri con sfumature grigie, sottili come schegge di vetro. Portava una leggera barba non ancora del tutto formata, sempre bionda con alcune sfumature rossicce, ben curata.

Dopo essersi asciugato con un panno, il giovane si sedette su di una sedia davanti al suo scrittoio a riflettere. Teneva molto in ordine i suoi effetti personali, in un cassetto erano riposte le pergamene dove scriveva tutte le formule che gli venivano insegnate ogni giorno ormai da sempre; in

un altro alcuni libri, e nell'ultimo in basso a destra c'erano vari oggetti come penne d'oca e inchiostro per scrivere.

Ripensò all'orrendo incubo che aveva appena avuto, non era il primo: erano settimane che i suoi sogni erano tormentati da visioni di morte e distruzione, tutte molto confuse, l'unica cosa che le accomunava era la voce di quella figura avvolta nelle tenebre. Alcune volte gli parlava in una lingua incomprensibile, altre si limitava a ridere. Ma tutti i sogni finivano con la sua morte e con l'apertura di quella porta. Rimase ancora qualche istante fermo a pensare, poi decise che la mattina seguente prima di andare a lezione sarebbe passato dalla Madre Guaritrice per parlare di quanto aveva visto.

Verr era uno studente del Torrione, un enorme torre posta al centro del mondo in cui venivano addestrati fin dalla tenera età giovani che avevano le qualità per diventare maghi. Gli studenti venivano selezionati nei vari villaggi o nelle città, e in seguito sottratti alle loro famiglie secondo il volere di re Kalihen II, poiché nelle battaglie che si stavano svolgendo negli ultimi anni contro gli invasori delle Terre Abbandonate servivano molti maghi specializzati negli incantesimi elementali.

La guerra era cominciata quando il re precedente aveva tentato di unire tutti i popoli divisi in piccole tribù, scatenando lotte interne. Queste battaglie tra popoli non portavano ad alcun risultato, e così re Kalihen I usò un potente artefatto per evocare delle terribili creature e dominare su tutti i popoli.

Sfortunatamente il suo piano non funzionò completamente. Nel deserto di Saffere si creò un'enorme voragine nel terreno e da essa cominciarono ad uscire orrende bestie che attaccarono chiunque, sia le truppe del re che quelle dei suoi nemici.

Così il re fu destituito e i popoli dovettero abbandonare quei territori, lentamente il male si impossessò delle zone circostanti conquistandole e facendole divenire luogo di grave pericolo per i popoli liberi.

Prima che questo male potesse sopraffare tutto il mondo, un mago, chiamato da tutti con l'appellativo di Conquistatore, fece alleare i popoli in lotta e li guidò verso il deserto. Le pergamene raccontano che il mago e il suo esercito combatterono per giorni, la cosiddetta Battaglia dei Dieci Giorni, finché non riuscì ad imporre un potente sigillo sulla voragine e le creature rimasero intrappolate. Non si seppe più nulla del Conquistatore, e si narra che si ritirò in solitudine nel lontano Nord e che decise di vivere lontano da tutti.

Anni dopo alcune di quelle creature riuscirono ad uscire dalla loro prigione e così fu eletto un nuovo re, il figlio del vecchio reggente, che secondo molte voci salì al trono senza il pieno consenso del popolo. Cominciarono così le prime guerre contro le creature delle Terre Abbandonate, che non andarono a buon fine: dopo circa dieci anni di guerriglia dove nessuno riusciva ad avanzare né a retrocedere, re Kalihen II proclamò la costruzione con l'aiuto dei più potenti maghi, del Torrione. Luogo in cui la magia era amplificata e libera di essere espressa in tutta la sua potenza.

In questa torre i maghi e le maghe studiano quattro scuole di incantesimi, la magia del Fuoco, Vento, Acqua, e Terra. Ogni volta che i maghi erano pronti per scendere in battaglia venivano spediti al fronte in varie zone del deserto di Saffere.

Verr arrivò al Torrione quando aveva appena cinque anni, un'età accettabile, avevano decretato i maestri incantatori. Era portato per i poteri del Fuoco, infatti il giorno in cui i suoi genitori avevano scoperto le sue doti fu quando ebbe dato per sbaglio fuoco alla stalla dopo una lite con un suo cugino, e dalle sue braccia erano partite scintille di fuoco.

Verr passò il resto della notte in tutta tranquillità senza più incubi. Fu svegliato dal consueto suono delle campane che rintoccavano la Prima Ora e indossò i suoi abiti da studente che consistevano in una tunica rossa con ricami color argento lungo tutti i bordi. Sul petto portava uno

stemma raffigurante un drago rosso, che stava ad indicare la sua appartenenza alla scuola di magia del Fuoco.

Il giovane prese il suo bastone dall'armadio: ad ogni studente veniva assegnato un bastone dopo dieci anni di studi nel Torrione. Il suo era di legno d'ebano con la punta biforcuta, al centro della quale si trovava una sfera infuocata che fluttuava e si illuminava ogni volta che il giovane toccava l'asta. Uscì dalla sua stanza e prese il primo corridoio sulla destra.

Il Torrione era a forma esagonale, vi erano quattro sezioni per le diverse scuole di magie tutte comunicanti da porte sigillate magicamente, poiché vigeva la regola che i maghi e le maghe di elementi diversi non potessero incontrarsi, visto che gli incantesimi erano in contrasto tra loro.

In passato era già accaduto, da quel che poteva ricordarsi Verr, che quando un mago dell'Acqua e una maga del Fuoco avessero superato la barriera, poiché era nato un amore clandestino. Il potere, generato dal solo fatto che i due si fossero avvicinati, aveva devastato una stanza del Torrione uccidendo dodici apprendisti. I maestri avevano spiegato il fatto dicendo che era colpa della poca domestichezza con i loro poteri, e solo quando i poteri sono pienamente sotto controllo i maghi possono uscire dal loro luogo di addestramento e incontrare altri colleghi di scuole diverse.

Nelle due sezioni esterne del Torrione vi erano le aule e le mense. Le lezioni venivano tenute in orari separati, per impedire agli studenti di incrociarsi. Nelle aule i maestri tenevano lezioni molto importanti, sia pratiche che teoriche. Il Torrione era considerato la culla del sapere nel mondo, poiché vi era custodito il maggior numero di volumi e rigamene riguardanti il sapere magico.

“È il motivo per cui, da quando era scoppiata la guerra, il re aveva inviato i Guerrieri, un gruppo armato di guardie che era destinato a proteggere i maghi e impedire soprattutto la fuga di qualche apprendista” pensò Verr, mentre svoltava in un altro corridoio.

I Guerrieri vigilavano per tutte le sale e avevano il permesso di controllare anche nelle stanze dei maestri, se avessero sospettato che ci fosse stato anche un minimo accenno di tradimento.

Finalmente arrivò davanti alla porta della stanza della Madre Guaritrice, una delle figure più strane che viveva nel Torrione. Era una donna giovane, non doveva avere più di trent'anni, eppure da quel che Verr aveva visto dalla sua permanenza nella torre la Sacerdotessa non sembrava mai invecchiare di un anno.

Bussò tre volte come era solito fare, fin da piccolo; la giovane donna era una vera propria madre per Verr, si confidava con lei, ed ella era sempre stata tenera e gentile con lui. Ogni volta che si feriva in allenamento, lei lo medicava con cura e soprattutto all'insaputa dei maestri gli insegnava la magia curativa, cosa che non era prevista per i novizi.

La porta si aprì e davanti a lui apparve una donna con lunghi capelli neri che le cadevano coprendole le spalle. Portava un piccolo diadema dorato, simbolo dell'ordine a cui apparteneva, aveva occhi azzurri intensi e due labbra carnose di un color rosa pallido. Indossava un abito lungo bianco con balze nere.

“Così ben rifinito da far invidia ad una principessa” pensò Verr; l'unica nota stonata era una cintura di pelle con delle ampolle infilate in apposite fessure.

La Madre Guaritrice lo fissò poi gli sorrise.

«Ancora incubi?»

Il ragazzo annuì ed ella lo invitò ad entrare.