

De Historia Shuelorum
Della nascita, espansione e caduta del popolo Shuel

Alicandro B. Barberis Torreggiani

Scrivo queste pagine mosso non da curiosità vana, ma dal desiderio di intendere e restituire, per quanto possibile, la verità d'un popolo che visse ai confini tra luce e tenebra, tra intelletto e superbia: gli Shuel.

Ho intrapreso questa ricerca non per redimere il loro nome né per condannarli, ma per comprendere la parabola che dalla conoscenza conduce all'abisso, e da quell'abisso, talvolta, a una nuova forma di sapienza.

I frammenti che possediamo della loro storia provengono da fonti sparse e spesso contraddittorie: i cronisti elfici di Areldar, gli annali di Mor e le trascrizioni tardive dei testi di Keil Feyrbrand, studioso di On'Ra e fedele di Ney'm.

Le rovine di Kuisi e i resti marmorei di Morulin offrono soltanto testimonianze mute, ma nella loro muta rovina si cela talvolta più verità che in mille volumi.

Ho scelto dunque di accostare le voci scritte e quelle della pietra, cercando concordanza dove possibile, e riconoscendo con umiltà il limite ove la memoria si dissolve nel mito.

Credo che a guidarmi, oltre al metodo, sia stata una forma di fede, forse l'unica di cui sono capace. Non quella che cerca conforto, ma quella che muove il pensiero.

Credo, con tutto me stesso, che la conoscenza sia sacra, non perché offra potere, ma perché impone misura.

Nell'ombra degli Shuel ho cercato, dunque, la benedizione di Galtea, colei che ci insegna a guardare e ricordare, anche quando la verità è la storia di un popolo che passò agli annali come composto da mostri e blasfemi.

Ho interrogato la polvere dei secoli con la pazienza di chi sa che ogni frammento di memoria è un atto di preghiera che attraversa il tempo.

Se vi sarà in questo scritto qualche errore, sarà umano; se vi sarà verità, sarà ispirata dalla Signora dello Scibile.

A.B.T.

Ex Galtea Scientia, dona nobis ratio

Capitolo I – Delle origini del popolo Shuel

Ogni civiltà si erge sulle rovine del silenzio che l'ha preceduta.

Così fu per gli Shuel, la cui storia comincia quando l'uomo era ancora selvatico e la parola scritta, fondamentale per chi come me indaga il passato, era cosa rara tra i popoli di Elavistol.

Dalla Pianura Turana, passando dalle terre alte della Dorsale Elaviana e giù sino alle dolci colline dell'odierna Mor tribù umane nomadi percorrevano foreste, vallate e altipiani, seguendo la caccia e le stagioni. Vivevano di poco, ma osservavano molto, e da quella osservazione nacque il primo barlume di ragione.

Fu allora che giunsero da occidente i profughi elfici di Areldar, superstiti di una catastrofe la cui eco ancora risuona nei canti di Firendhol e Vez. Portavano con sé il ricordo di una civiltà perfetta e perduta, e il desiderio di ricrearla dove la sorte li avesse condotti.

Essi trovarono negli uomini del nord creature rozze e impetuose, ma dalla mente viva e pronta all'apprendimento. I cronisti elfici scrivono che "in essi vi era la fiamma che brucia per capire, non per dominare", e questo li rese degni d'essere istruiti.

Fu in quei secoli di contatto e di convivenza che nacque ciò che più tardi sarebbero stati chiamati Shuel: l'unione fra la disciplina degli elfi e l'audacia degli uomini.

Gli insegnamenti di Areldar, la scrittura, la misura del tempo, l'arte del metallo e la comprensione dell'Onda, attecchirono come semi di grano in terreno fertile. Gli uomini non si limitarono a imitare: appresero, mutarono, e crearono a loro volta.

Nel volgere di poche generazioni, la rozza tribù divenne comunità, e la comunità si fece città. Là dove il fiume Kuin, si piega a oriente, nacque un primo insediamento stabile, che le cronache più tarde chiamarono Kuisi, "la Pietra che parla".

Questa zona era un'altura naturale che dominava un vasto sistema fluviale e palustre, oggi in gran parte identificabile con l'area compresa tra Ninfa e Fossanova, nel cuore della baronia di Atinal.

Fu lì che gli uomini scolpirono i loro primi simboli, tracciando sulla pietra ciò che la memoria temeva di smarrire. Nacque allora il concetto stesso di testimonianza: che il pensiero, inciso, possa sopravvivere al pensatore.

A differenza dei loro maestri elfici, gli Shuel non cercavano armonia con il mondo, ma dominio su di esso.

Questo non per malvagità, ma per necessità: dove l'elfo contemplava, l'uomo resisteva; dove l'uno temeva la corruzione del potere, l'altro ne faceva strumento di sopravvivenza.

In questa tensione nacque la loro identità: una civiltà di studiosi e di costruttori, che vedeva nella conoscenza non un fine, ma un'arma.

Così si formò la prima stirpe degli Shuel, eredi del pensiero elfico ma spinti da un desiderio più terreno, più febbrile, e già in esso — come un seme invisibile — dormiva la loro rovina.

Capitolo II – Dell'età della gloria e del dominio

Nel volgere di pochi secoli, l'opera iniziata sulle rive del Kuin si moltiplicò.

Le tribù che un tempo vivevano isolate si unirono in un sistema di alleanze e scambi, dando origine a un mosaico di città che, per potenza e bellezza, non trovò pari nell'intero continente.

Le cronache antiche le enumerano come Tredici Città, ciascuna indipendente nelle proprie leggi, ma legata alle altre da vincoli di culto, di sangue e di conoscenza.

Le più antiche furono Kuisi, la Pietra che Parla, e Tarkenìa, la Città delle Lame, sorte rispettivamente sul cuore fluviale e sulla dorsale orientale del continente. La posizione esatta di Tarkenìa è dubbia, sappiamo che era collocata nell'Alta Dorsale Elaviana – il sistema di colline e alture che separa l'attuale Mor dalle terre del Toscanheim. Secondo le analisi di Keil Feyrbrand e le mappe ricostruite dai frammenti del Codex Kuin, Tarkenìa dominava un passo montano strategico, che collegava le regioni centrali della penisola alle vallate interne dove scorrevano le vie carovaniere shuel verso le più ampie vie costiere.

In epoca moderna, il suo sito corrisponderebbe grosso modo all'area oggi compresa tra i confini di Mor e le pendici settentrionali di Aretis, dove esistono ancora formazioni basaltiche identificate come "Torri di Lancia".

A esse seguirono Morulin, l'odierna Mor, edificata sui colli del sud come presidio di confine, Aten, Lydra, Neren e le altre, i cui nomi giungono a noi solo frammentari e la cui reale posizione in Elavistol è a noi sconosciuta.

Ogni città eresse un tempio dedicato a un principio dell'esistenza – la Memoria, la Morte, la Forma, l'Onda – poiché gli Shuel, più che adorare divinità, veneravano gli aspetti della realtà che potevano comprendere.

Era una religione della mente, priva di riti esteriori, ma traboccante di simboli: i cerchi, le spirali, le sfere di pietra nera che ancora oggi si rinvencono nelle rovine del basso Atinal.

Il governo delle Tredici Città si basava su un equilibrio sottile tra conoscenza e potere. A capo di ciascuna vi era un Consiglio degli Anziani, custode delle arti e delle leggi, e un Mago-Re, scelto tra coloro che avevano dimostrato di saper dominare l'Onda con ferma volontà e impareggiabile maestria. Il loro compito non era solo regnare, ma anche guidare lo sviluppo delle arti mondane e mistiche e interpretare, attraverso un complesso sistema di regole divinatorie, i segni della realtà che potessero rivelare il futuro.

In queste pratiche si riconosce l'eredità elfica, ma negli Shuel la disciplina del sapere divenne governo e l'intelletto divenne legge.

Fu in questo periodo che Morulin divenne il fulcro dell'espansione meridionale. La città, costruita in blocchi di basalto e marmo bianco, si levava come un giuramento di pietra tra le colline, baluardo contro le tribù del sud e ponte tra il cuore dell'impero e i popoli di Elavistol ancora non annessi.

Gli scavi più recenti mostrano come gli Shuel avessero già compreso l'arte dell'acqua incanalata e l'avessero sperimentata massicciamente proprio a Morulin: vi erano acquedotti, strade lastricate e canali percorribili con chiatte e barche. Ogni costruzione era però regolata da una sacra geometria volta a osservare il paesaggio naturale e celeste, capitale della divinazione e del vaticinio shuel.

Morulin fu la prima città degli uomini a unire architettura e mistica in una sola espressione, come se costruire fosse un modo di pregare.

La loro economia prosperava sui metalli e sul sapere. Le miniere della Dorsale Elaviana producevano rame e ferro purissimo, mentre le officine di Tarkenìa forgiavano armi e strumenti d'una perfezione che i secoli non hanno saputo eguagliare.

Ma la vera ricchezza era la conoscenza: gli archivi, le biblioteche di cristallo, i teatri della memoria dove le voci dei maestri venivano impresse in sfere di vetro e custodite per generazioni. Fu in questi luoghi che nacque l'idea di immortalità non come sopravvivenza dell'anima, ma come persistenza del pensiero.

Sotto il segno di tale ambizione, gli Shuel iniziarono la loro espansione. Le città confinarie fondarono colonie, addestrarono eserciti e imposero tributi ai popoli circostanti. Eppure le cronache non descrivono questo periodo come tempo di guerra, ma come un'era di ordine e grandezza.

L'autorità degli Shuel non si fondava sulla conquista, bensì sulla persuasione della loro superiorità.

Si credevano, e forse erano, il popolo perfetto, predestinato a regnare su tutta Elempos per sempre. Tuttavia, in quella stessa certezza si nascondeva il principio del loro declino. La conoscenza, divenuta misura di ogni valore, cominciò a staccarsi dalla saggezza.

Gli Shuel iniziarono a credere che tutto ciò che poteva essere compreso, potesse anche essere piegato. E nel desiderio di dominare l'ignoto, mossero il primo passo verso la rovina.

Capitolo III – Della caduta e delle empietà

Fu sotto Nyoth Ar'sulami, nato ad Armidia, che la gloria degli Shuel divenne hybris.

Le cronache ricordano il suo nome come quello del primo Imperatore riconosciuto, colui che unificò le Tredici Città e diede i natali all'Impero Shuel.

La data esatta della sua nascita è ignota, ma intorno al 158 d.B. egli trasformò il regno in una potenza senza eguali, guidando le più vaste campagne di conquista mai tentate dal suo popolo.

Durante il suo regno, la conoscenza cessò d'essere via di elevazione e divenne strumento di potere.

Fu Nyoth a sancire la rottura definitiva con i maestri elfi di Areldar. Le fonti raccontano che egli fece riportare alla luce gli otto anelli del Patto, reliquie forgiate quando uomini ed elfi ancora condividevano il sapere dell'Onda.

Per disprezzo, li fuse alla propria carne, usandoli come ganci per il mantello imperiale, perché mai più, diceva, il giogo della grazia elfica si posasse sulla pelle di un re.

Con quel gesto, il sangue e la sapienza si divisero per sempre.

L'Impero Oscuro era nato.

Durante gli anni di espansione, Nyoth governò dall'alto di Kuisi, mentre le legioni shueliane devastavano il nord e il sud del continente.

I prigionieri dei popoli soggiogati venivano condotti ai laboratori arcani imperiali, dove il respiro dei morenti era raccolto come offerta: i primi sacrifici al Nulla, giustificati come tributo alla conoscenza.

In quei giorni apparve alla sua corte Demetrius, un essere che nessun cronista osa definire del tutto uomo.

Le cronache più tarde lo identificarono come Dimitrios, il Celestiale Caduto, un tempo figlio prediletto di Lhyra che perse la sua grazia divina per difendere Hildebrand da Panon, abbandonato dall'amore della sua Dea per avere infranto le leggi divine e utilizzato i poteri celesti per spargere sangue mortale.

Demetrius divenne presto il consigliere e l'oracolo di Nyoth, colui che insegnava ai Maghi-Re come piegare l'Onda, non più ascoltarla.

Fu sua l'idea di fondare scuole di sperimentazione sul Nulla che operava immensi prodigi spezzando l'Onda stessa, invece che sfruttarla e incanalarla.

Fu sua anche l'idea di creare i primi Lherara, i soldati senza anima.

L'opera materiale spettò a Sun as Tien, alchimista e trasmutatore di genio oscuro. Fu lui a concepire la fusione fra la carne dell'uomo vivo e l'essenza spenta dell'elfo morto, generando automi senzienti privi di volontà propria: esseri senza sonno, senza dolore e senza paura, perfetti servitori e armi di carne.

Le cronache di Librael attestano che lo stesso Demetrius ne custodiva le matrici vitali in ampole di vetro d'Ombra, e che con un solo gesto poteva dissolvere un'intera legione, restituendola al Nulla.

Gli alchimisti del tempo dissero che, in quelle creazioni, la morte non era più un confine ma un materiale da plasmare.

Le loro legioni furono inviate a reprimere le rivolte del nord, e con esse il concetto stesso di vita venne meno.

La linea fra la vita e la morte, fino ad allora sacra, era infranta.

Le cronache concordano nel dire che, verso la fine del secolo, l'Onda cominciò a reagire, forse agitata da Nuvak stesso, l'antico dio della Magia, forse perché danneggiata troppo e troppo a lungo dagli stregoni imperiali.

I rituali fallivano, i simboli si spegnevano, e intere città furono colpite da silenzi improvvisi: nessun incanto funzionava più come avrebbe dovuto, i circoli rituali impazzivano e oscillavano senza preavviso.

Gli stessi maghi riferirono che l'Onda "si piegava su sé stessa, come stanca di servire".

Fu in quel tempo che Nyoth iniziò a parlare di un nuovo ordine, di un imperatore che avrebbe guidato il mondo oltre la Luce e oltre gli Dèi.

Nel 196 d.B., egli abdicò in favore di Demetrius, che fino ad allora si era mostrato come un discepolo e un amico.

Le fonti divergono sul perché: alcuni dicono che Nyoth fosse già vittima della corruzione del Nulla, altri che credesse sinceramente di consegnare l'Impero a un salvatore.

Ma tutti concordano su un punto: dal giorno dell'incoronazione di Demetrius, il cielo sopra Kuisi non tornò mai più sereno.

L'Impero Oscuro aveva trovato il suo vero sovrano, e il mondo, senza ancora saperlo, il principio della sua fine.

Capitolo IV – Dell'Imperatore-Dio e la Guerra degli Scacchi

Con l'incoronazione di Demetrius, l'Impero Shuel entrò nella sua ultima e più oscura stagione.

Erede del trono di Nyoth, egli non governò per eredità né per diritto, ma per inganno: giunse come salvatore e si rivelò come condottiero del Nulla.

Le fonti lo ricordano come il Celestiale Caduto, un tempo servitore di Lhyra, la Dea della Logica e dell'Intelletto, poi bandito dallo sguardo divino per avere impugnato la propria grazia come arma e versato sangue mortale nel difendere Hildebrand da Panon.

Vale la pena di citare letteralmente una delle prime cronache rinvenute su Demetrius:

“Ed il celestiale urlò... urlò il suo dolore e la sua rabbia mentre le candide ali mutavano in nere insegne di abominio. Di fronte ai nostri occhi un essere nato dalla volontà degli dèi era caduto... divenendo, e di questo abbiamo triste certezza. Il Celestiale Dimitrios era morto, e al suo posto nacque l'essere a noi noto come Lord Demetrius, l'Abominio, il Signore delle Ombre il cui nome non deve essere più pronunciato...”

Una volta caduto, per molto tempo errò tra i popoli di Elavistol, raccogliendo conoscenza e disperazione, finché il rancore contro gli dèi divenne il suo unico credo. Arrivò a convincersi che essi fossero architetti imperfetti, e che solo chi era caduto potesse rifare il mondo senza commettere di nuovo il loro errore.

Quando giunse a Kuisi, trovò nell'Impero Shuel lo strumento perfetto per il proprio disegno. Ne comprese la potenza, la superbia e la fame di sapere, e ne fece il proprio trono.

Gli storici scrivono che, sotto di lui, la Negromanzia assunse forma politica e sacrale: divenne legge, rito di governo e linguaggio della corte.

Demetrius parlava di un “Nuovo Ordine”, un universo purificato dalla presenza divina, e proclamava che la conoscenza avrebbe liberato il mondo dalla tirannia degli stessi dèi.

Fu in quel medesimo tempo che si consumò la tragedia dei Ranga, popolo d'Angamor.

Queste genti, un tempo fiere e laboriose, abitavano le valli meridionali e servivano l'Impero come vassalli, abili metallurghi e consumati carovanieri.

I loro tributi mantenevano le fucine di Tarkenja, e i loro fabbri, si dice, conoscevano l'arte di legare il metallo all'Onda.

Ma con l'ascesa di Demetrius il loro destino mutò.

Dopo la proclamazione del Nuovo Ordine, il sedicente Imperatore-Dio affidò le terre di Angamor al conte Vassili di Kuisi, il primo maledetto con l'immortalità del sangue.

Fu allora che le legioni dei Lherara discesero nei campi del sud e la parola “tributo” divenne sinonimo di schiavitù. I Ranga vennero marchiati con sigilli neri e costretti a combattere e morire nelle Arene del Nulla, dove l'Impero celebrava il sacrificio come atto di fede e di dominio, orrendi luoghi dove il sangue sostituiva la preghiera. Le cronache parlano di un tempo di terrore: le miniere di Angamor arsero per mesi come torce di sangue, e il canto dei loro fabbri si spense per sempre.

Eppure, da tanta oppressione nacque la rivolta.

Quando Vassili tentò di trasformare le loro città in cerchi di sacrificio, un'intera generazione si levò contro l'Impero. La loro insurrezione fu schiacciata con ferocia: Demetrius stesso ne decretò la condanna, ordinando che i superstiti fossero "ricreati nella forma che meritavano". Fu così che i più vigorosi e potenti tra i Ranga, popolo di uomini liberi, vennero trasmutati tramite rituali blasfemi nei Ranga Neri, servitori consacrati al Nulla e custodi della Scacchiera.

I testi di Librael li descrivono come guerrieri muti, il volto dipinto di bianco e nero, votati al silenzio e alla disciplina assoluta. Si dice che non parlassero se non per ripetere le parole dell'Imperatore, e che la loro anima fosse vincolata all'Onda inversa. Ogni loro giuramento cominciava con la formula:

"Noi, che fummo uomini, ora siamo l'eco."

Ma i Ranga non si spensero del tutto. Nascosti e braccati, molti fuggirono nei territori esterni all'Impero, per tornare solo dopo la sua caduta, mentre altri continuarono a fiaccare il dominio di Vassili e delle sue legioni.

Mentre il nord dell'Impero era scosso dalle rivolte, a sud gli Shuel stavano cementando una nuova alleanza. Le cronache del Kemeth ricordano Zaramenfis, re e sacerdote, conquistatore delle terre di mezzogiorno e unificatore dei popoli che abitavano la Mezzaterra e la Punta di Elavia.

Egli fondò il regno di Punèa, stabilendo la sua capitale a Sabulium, città di commerci e di riti.

Quando gli Shuel e i Punèi si incontrarono per la prima volta, nelle terre intorno a Ilopan, le due civiltà si scontrarono in piccole guerriglie per il controllo del territorio.

Ma poi Zaramenfis incontrò Demetrius e ne fu folgorato.

Nel 199 d.B. il Re-Sacerdote incontrò l'Imperatore-Dio a Sabulium. L'incontro, convocato per sancire un trattato di alleanza, si trasformò presto in vassallaggio: il sovrano di Punèa riconobbe l'autorità dell'Imperatore Shuel e ne accettò la protezione.

Per qualche anno il sud prosperò sotto questa nuova egemonia, e le città di Punèa divennero centri di studio e di alchimia, frequentati da sapienti e architetti provenienti da Kuisi, mentre i Punèi imparavano le finenze shuel nelle arti arcane e, soprattutto, la pratica della stregoneria e il potere del Nulla.

Molte iscrizioni punee di quel periodo riportano i simboli dell'Onda e del Nulla, di evidente derivazione culturale shueliana.

Fu allora che Demetrius compì quello che passò alla storia come il Rituale del Conflitto Interiore.

Portando con sé dodici contributori – tra i quali lo stesso Nyoth, il suo generale Lherara Khorgail, il conte Vassili e Zaramenfis – egli compì il blasfemo rito nel cerchio di pietre di Librael, nelle foreste di On'Ra.

Fu il primo Patto Oscuro vero e proprio: egli separò da sé la propria scintilla divina per dominare il Nulla.

Ma la scintilla di un celestiale non è l'anima di un mortale; non poté essere assorbita dalla Spirale Nera come le anime degli stregoni antichi.

Questa nuova creatura, nata dal dolore e dall'odio di Demetrius, venne scagliata e imprigionata nel tempio dedicato al Gufo dell'Alba, il proto-culto di Feyth, e là venne sigillata per secoli, trasformando la foresta intorno

al monastero di Librael in una palude silente e intricata.

Quell'essere tormentato diverrà in seguito Ney'm, dio minore della Libertà e della Vendetta, ma per la nostra storia passeremo oltre alla sua nascita e alla sua parabola futura.

Dopo il sangue di Angamor, gli incensi di Punèa e il silenzio di Librael, l'Imperatore-Dio diede inizio alla Guerra degli Scacchi.

Il nome non è allegoria: le cronache hanno ormai appurato che Demetrius, ormai in pieno controllo dei poteri del Nulla, sfidò in una partita il demone Karandras, detto Il Giullare, signore della Follia e dell'Illusione.

L'imperatore giocava per conquistare il potere di riscrivere l'Onda, così da piegare la realtà e bandire per sempre gli dèi dal Creato, e Karandras bramava di poter giungere al cuore di Elempos stessa.

La posta in gioco era il dominio dell'anima del mondo.

Ogni città, ogni battaglia, ogni morte, ogni anima offerta in sacrificio al Nulla, era una mossa sulla Scacchiera. Così la guerra divenne rituale, e il rituale divenne scacchiera.

Le cronache riferiscono che persino le stagioni si disgregarono e che i cieli sopra Kuisi lampeggiarono di luce e ombra, come se il mondo stesso oscillasse fra due poli.

Nel culmine del conflitto, quando la Scacchiera ormai presentava una situazione disperata, Demetrius tentò un'ultima impresa. Fece erigere nelle terre meridionali almeno venti torri di pietra nera, che le cronache chiamano Nuraghe Neri. Erano colonne e pozzi insieme, costruite dove l'Onda era più instabile e potente, creando così condotti ritualistici in grado di giungere sino al pieno potere del Nulla.

L'Imperatore-Dio sperava di trarre da esse sufficiente potere da rovesciare la Scacchiera stessa e riscrivere le regole del gioco. Ma il potere che esse raccolsero fu caotico, incontrollabile e incompleto.

Vedendo che neppure quell'opera avrebbe mutato l'esito della partita, Demetrius comprese che la vittoria era impossibile. Così, mentre i Nuraghe si spaccavano su sé stessi, egli si ritirò ad Aquileja, dove iniziò a costruire la sua tomba come estrema ratio. Oggi le rovine di molte di quelle torri giacciono spezzate e corrose, testimoni mute d'una civiltà che volle riforgiare il Creato.

E nel frattempo la guerra continuò a peggiorare per gli Shuel.

I popoli del Toscanheim si sollevarono, unendosi ai Ranga ribelli sopravvissuti al massacro di Angamor, e furono seguiti da altre dozzine di popoli oppressi.

Anche una legione di Lherara, sfuggita al giogo di Demetrius, si rivoltò: era stata attirata con l'inganno da una cellula Ranga ribelle sino al Nodo del Caos, l'antico circolo di Inimir.

Lì, l'influenza della dea Rhas, ancora imprigionata, li mutò in creature viventi e libere. Quei nuovi esseri, insieme ai popoli insorti, marciarono contro l'Impero Oscuro.

Si specula che le mosse di Karandras sulla Scacchiera favorissero la loro avanzata, e che ogni vittoria dei ribelli fosse una sua risata.

Così l'Impero, per la prima volta, conobbe la paura.

Quando apparve chiaro che il gioco non poteva essere vinto — poiché Karandras, il Demone Giocatore, non era avversario che potesse essere battuto — Demetrius scelse di non cedere. Per impedire la propria disfatta “congelò la partita”, sospendendo il gioco in attesa di un nuovo potere, una nuova occasione per vincere.

Ritiratosi con Nyoth e il generale Lherara Khorgail, discese sotto le fondamenta di Aquileja, dove aveva fatto costruire una tomba vasta come una città.

Le fonti più recenti identificano quel complesso con le Sale dei Caduti, un labirinto di gallerie e condotti eretti durante le ultime campagne meridionali e poi trasformati in sepolcro e fortezza.

Lì pose in stasi le sue armate Lherara, i suoi luogotenenti e infine se stesso, imprigionandosi in un sonno che durerà secoli.

La tradizione successiva vuole che Theratos, il Dio della Forgia e dei Cataclismi, discendesse in quel luogo e vi apponesse un sigillo — il Grande Masso Elaviano — per impedire che la follia del Re-Stregone tornasse a contaminare la terra.

Le cronache delle prime colonie moriane narrano che Nyoth e Khorgail rimasero accanto a lui, scegliendo di essere sepolti vivi con il loro signore nel Tumulo dell'Imperatore, vegliati dai Ranga Neri rimasti, in eterna attesa.

Da allora, nessuna lama né incanto ha osato violare il sigillo di Theratos fino all'Adunanza del 1106, quando l'Imperatore fu risvegliato e liberato.

Come sappiamo, quasi riuscì nel suo intento, ma la storia recente non è parte del nostro racconto.

Pertanto procederemo oltre il sonno dell'Abominio e i suoi sogni di vendetta, concludendo il nostro trattato sulla nascita, ascesa e caduta degli Shuel.

Ma prendiamoci un istante per parlare dei tre luogotenenti di cui abbiamo narrato la storia e che non furono tumulati nelle Sale dei Caduti accanto al loro Imperatore.

Di Sun as Tien, all'epoca, non si conobbe la fine. Egli scomparve prima della caduta dell'Impero, rinchiudendo le proprie formule in un codice cifrato noto come Liber Transmutatoria. La sua dottrina sopravvisse nei secoli, tramandata in segreto da confraternite di alchimisti che tentarono di replicare i prodigi dell'Impero Oscuro: la commistione di Alchimia e Nulla, progenitrice dell'odierna Trasmutazione, impropriamente detta Sesta Via. Di certo rimane che ogni tentativo di ridare vita ai Lherara fallì, come se la loro scienza avesse avuto bisogno dell'ombra stessa di Demetrius per esistere.

Il Conte Vassili non svanì mai del tutto. Oscuro signore vampirico di Angamor, figura tragica e romantica nei racconti popolari quanto brutale e sanguinario nella realtà, alternò lunghi secoli d'isolamento — nei quali le sue apparizioni erano finalizzate alla caccia di sangue mortale — a periodi in cui cercò di dominare nuovamente Angamor con i suoi schemi e riti. Impareggiabile spadaccino, stregone di tremenda potenza e ritualista maestro, egli perdurò nei secoli e, sebbene la sua morte sia stata osservata almeno tre volte negli ultimi cento anni, non potremo mai avere la certezza di esserci liberati dell'Ombra di Angamor.

Zaramenfis, infine, alla caduta dell'Impero si ritirò nella sua opera più maestosa: la Tomba di Vivapietra, la monumentale piramide di Sabulium, nel cuore del suo regno di Punèa. Lì attese, fedele e paziente, il ritorno del suo adorato Imperatore-Dio.

Capitolo V – Dell'eredità e del monito

Quando le cronache tacciono e restano solo le pietre, la storia diventa un dialogo con i morti, un'eco del passato che dobbiamo interpretare parlando con chi è scomparso da secoli.

Così è per gli Shuel: un popolo che volle fare della conoscenza un regno, e poi tentò di usare questa conoscenza per farne fondamento della tirannide.

Le Tredici Città caddero, e con esse si spense l'Impero, ma non la traccia del loro pensiero.

Molte delle arti che oggi riteniamo nostre – l'architettura canalare, la misurazione dell'Onda, le prime leggi, le confraternite di studiosi, la posa dei sigilli per stabilizzare i Circoli Rituali – nascono dalle loro ceneri.

Eppure nessuno tra loro visse da libero sotto l'Impero, perché nel dominio della ragione avevano perduto la ragione del dominio: la libertà.

Gli Shuel credevano che la mente bastasse a ordinare il mondo.

E in parte avevano ragione: ogni ponte, ogni tempio, ogni archivio che lasciarono è un atto di fede nella potenza dell'intelletto.

Ma laddove il sapere diviene strumento di potere, la conoscenza cessa di essere luce e si muta in catena.

Il loro errore non fu nell'indagare, ma nel credere che la conoscenza potesse esistere per separare i mortali dalla libertà.

Nelle rovine di Kuisi e nelle cave di Aquileja ancora si trovano segni del loro genio. Gli studiosi delle accademie elaviane hanno identificato nei condotti sotto il Grande Masso Elaviano le stesse geometrie che regolavano le linee d'Onda dei circoli delle Tredici Città e che sigillavano il potere dei Nuraghe Neri.

Quei diagrammi, osservati senza pregiudizio, mostrano che l'intento degli Shuel non era solo dominio: volevano conoscere le leggi che governano il creato, ma a un certo punto desiderarono padroneggiare solo quelle che rendono obbedienti i mortali.

Da allora ogni impero, grande o piccolo, ripete il loro esperimento.

Per questo la loro storia non è una condanna, ma uno specchio.

In ogni tempo vi sono uomini e donne che cercano di cambiare il mondo attraverso la conoscenza, e altri che cercano di cambiarlo attraverso la pietà, altri ancora servono alti ideali di giustizia pronti a qualunque atto pur di imporla.

Ma il mondo cambia davvero solo quando conoscenza, pietà e giustizia servono la libertà, non la governano.

Io, Alicandro Barberis Torreggiani, umile allievo della Storia, ho scritto queste pagine per ricordare che la libertà non nasce dall'ignoranza, ma dalla misura.

E che il sapere, quando dimentica la felicità dei popoli, diventa solo un'altra forma di oscurità.

Se gli Shuel hanno ancora una lezione da offrire, è questa: che nessun impero fondato sul potere può durare, se non rende liberi i popoli che servono il suo trono.

A.B.T.

