

## La ricerca onirica dello Sconosciuto Kadath<sup>208</sup>

### 1.

Tre volte Randolph Carter sognò la meravigliosa città, e tre volte venne portato via mentre si trovava ancora sull'alta terrazza che la dominava.

Riluceva, dorata e splendida nel tramonto, con le sue mura, i templi, i colonnati e i ponti ad arco di marmo venato, mentre fontane d'argento zampillavano con un effetto prismatico su ampi piazzali e giardini odorosi, e larghe strade passavano tra alberi delicati, urne ornate di boccioli e statue d'avorio disposte in file lucenti. Su vertiginosi strapiombi, rivolta verso nord, si arrampicava invece una lunga serie di tetti rossi, e antichi frontoni aguzzi si susseguivano lungo stradine erbose coperte da ciottoli.

Era un vero delirio degli dèi, una fanfara di trombe soprannaturali, e un risuonare di cimbali ultraterreni. La circondava il mistero, così come le nuvole si raccolgono intorno ad una favolosa montagna inviolata.

Mentre Carter rimaneva senza fiato e in trepidante attesa su quel parapetto circondato da una balaustra, fu sopraffatto dalla pienezza e dall'ansia di un ricordo quasi svanito, dal dolore di cose perdute, e dal bisogno ossessionante di ricordare di nuovo quello che una volta era stato un luogo veramente terribile.

Sapeva che il suo significato una volta doveva essere stato estremamente importante per lui, anche se non sapeva dire in quale epoca remota o incarnazione l'avesse conosciuto, e neppure se fosse stato in sogno o da sveglio.

Richiamò alla memoria vaghi frammenti di una lontana giovinezza ormai tramontata, quando lo stupore e il divertimento erano racchiusi nello svolgersi delle giornate, e l'alba e il tramonto arrivavano, ricchi di aspettative e a grandi passi, al suono appassionato di canti e di liuti, schiudendo maestosi cancelli su ulteriori e sorprendenti meraviglie.

Ma, ogni notte che trascorreva su quell'alta terrazza di marmo con le sue strane urne e il parapetto adorno di fregi, e volgeva lo sguardo su quella città carica di bellezza e di immanenza ultraterrene immersa nel placido tramonto, percepiva il dominio dei tirannici dèi del Sogno. Infatti, non poteva in alcun modo lasciare quell'alto spazio, né scendere da quella scalinata di marmo e lasciarsi andare in una caduta senza fine là dove si aprivano quelle strade piene di antichi sortilegi che lo attiravano prepotentemente.

Quando si svegliò per la terza volta su quella scalinata che non aveva ancora disceso e su quelle strade immerse nel tramonto non ancora attraversate, pregò a lungo e con fervore gli dèi del Sogno che meditano nascosti sulle nuvole sullo sconosciuto monte

Kadath, nel gelido deserto in cui nessun uomo osa avventurarsi.

Ma gli dèi non risposero, non mostrarono alcuna pietà, né espressero alcun segno favorevole quando li pregò in sogno e li invocò con suppliche attraverso i barbuti sacerdoti Nasht e Kaman-Thah, il cui tempio oscuro come una caverna sorge non lontano dai Portali del mondo diurno, con al centro una colonna di fiamme.

Al contrario, parve che le sue preghiere ottenessero tutt'altro effetto perché, dopo aver formulato la prima, non gli fu più concesso di contemplare quella meravigliosa città, come se le tre occhiate che aveva lanciato da lontano fossero state solo degli incidenti o delle sviste che non rientravano nei piani o nei desideri degli dèi.

Alla fine, stanco di sognare quelle strade che risplendevano nel tramonto e quelle viuzze misteriose che giravano intorno ad antichi tetti di tegole, non riuscendo a dormire né a risvegliarsi per liberare la mente da loro, Carter decise di entrare coraggiosamente dove nessun uomo era mai stato prima, e sfidò le tenebre del Gelido Deserto, dove lo Sconosciuto Kadath, coperto dalle nuvole ed incoronato di stelle ignote, custodisce in segreto, avvolgendolo nella notte, il Castello d'Onice dei Grandi Antichi.

Si era addormentato d'un sonno leggero, e già discendeva i settanta gradini che conducevano alla Caverna della Fiamma sotto una luce appena percettibile, e là comunicò il suo intento ai barbuti sacerdoti Nasht e Kaman-Thah. Ma i sacerdoti scossero la testa e giurarono che per la sua anima sarebbe stata la fine. Gli fecero osservare che i Grandi Antichi avevano già manifestato il loro volere, e che a loro non piaceva essere assillati da preghiere insistenti. Gli ricordarono anche che, non solo nessun uomo era mai stato sullo Sconosciuto Kadath, ma che nessuno era mai riuscito a scoprire in quale parte dello spazio si trovasse, se nelle Terre del Sogno che circondano il nostro mondo, o in quelle che circondano qualche oscuro pianeta di Fomalhaut o di Aldebaran.

Se si trovava nel «nostro» mondo onirico, sarebbe stato ipotizzabile poterlo raggiungere; ma, dai primordi del tempo, solo tre spiriti del tutto umani erano riusciti ad attraversare per poi fare ritorno i neri vortici abissali che collegano le altre Terre del Sogno e, di quei tre, due erano tornati completamente pazzi.

In viaggi simili, c'erano dei pericoli incalcolabili, per non parlare poi dell'ultimo, sconvolgente pericolo, che sussurrava cose indicibili, una volta usciti dal normale universo, e che nessun sogno poteva raggiungere: l'ultima nebbia incorporea del Caos totale che bestemmia e gorgoglia al centro di tutto l'infinito, l'incontenibile demone, il sultano Azathoth, il cui nome nessuna bocca osa proferire, che digrigna affamato i denti in spazi bui e inconcepibili che si trovano al di là del tempo, tra i colpi soffocati di tamburi che levano la ragione, e la monotona nenia di flauti maledetti.

Al ritmo di quegli odiosi suoni laceranti e rullanti ballano lentamente, mostruosamente e assurdamente i ciclopici Ultimi Dèi, ciechi, atoni, tenebrosi, irrazionali. Gli Altri Dei il cui messaggero è Nyarlathotep, il Caos Strisciante.

Contro questi pericoli, Carter fu messo in guardia dai sacerdoti Nasht e Kaman-Thah nella Caverna della Fiamma, ma lui era ancora deciso a trovare gli dèi nel Gelido

Deserto dello Sconosciuto Kadath, qualsiasi cosa gli fosse successa, e a conquistarsi la vista, il ricordo e la protezione di quella meravigliosa Città del Tramonto.

Sapeva che il suo viaggio sarebbe stato lungo e strano, e che i Grandi Antichi gli si sarebbero opposti ma, avendo sognato tantissimi sogni, faceva affidamento su molti ricordi e conoscenze che lo avrebbero potuto aiutare.

Così, ottenuta una solenne benedizione dai sacerdoti, e fermamente risoluto nel suo proposito, discese con coraggio i settecento scalini della Soglia del Sonno Profondo e si incamminò verso la Foresta Incantata.

Nei meandri di quella foresta tortuosa, le cui querce basse ed enormi allungano i loro rami sinuosi e risplendono della debole fosforescenza di strane muffe, abitano e si nascondono i furtivi Zoog. Queste creature conoscono molti oscuri segreti del Mondo dei Sogni e altri del Mondo della Veglia, dal momento che la foresta tocca in due punti le terre degli uomini: ma sarebbe pericoloso dire dove le tocchino.

Quando gli Zoog trovano la via d'accesso, si odono alcune voci inspiegabili e si verificano fatti e sparizioni misteriose, ed è un bene che essi non possano allontanarsi di molto dal Mondo dei Sogni; d'altra parte, possono passare liberamente nelle regioni più vicine al Mondo dei Sogni, sfrecciando piccoli, bruni e invisibili, e riportandone racconti sorprendenti per ingannare le ore trascorse intorno ai focolari nella foresta che amano.

La maggior parte di loro abita in tane e nascondigli, ma altri dimorano nei tronchi di grandi alberi e, anche se si cibano prevalentemente di funghi, si mormora che non disprezzino neanche la carne, sia fisica che spirituale, perché è certo che alcuni sognatori entrati nella foresta non ne sono più usciti.

Ma Carter non aveva paura, perché era un sognatore esperto che aveva imparato il loro strano linguaggio e aveva stretto più di un patto con loro. Con il loro aiuto, aveva trovato la splendida città di Celephaïs nella valle di Ooth-Nargai, oltre le montagne di Tanarian, dove regna per sei mesi all'anno il grande re Kuranès, un uomo che aveva conosciuto in vita con un altro nome. Kuranès era l'unico spirito che fosse riuscito ad attraversare i gorgi stellari riuscendone poi indenne dalla pazzia.

Infilandosi nei bassi corridoi fosforescenti che passavano tra quei tronchi giganteschi, Carter produsse dei suoni simili al battito di ali alla maniera degli Zoog, ascoltando di tanto in tanto se arrivavano delle risposte.

Ricordava che un particolare villaggio di quelle creature si trovava al centro della foresta, dove un cerchio di grandi pietre ricoperte di muschio ospitava un tempo abitatori ben più antichi e terribili da lungo tempo dimenticati, e si affrettò verso quel luogo. Gli indicarono la strada le grottesche fungosità che sembravano diventare sempre più grandi e ben nutrite a mano a mano che ci si avvicinava al cerchio spaventoso dove quegli esseri antichi avevano ballato e fatto sacrifici.

Infine, la luminosità prodotta da quelle muffe più fitte rivelò una immensa distesa grigio-verde dall'apparenza sinistra che si faceva spazio oltre il tetto della foresta e si perdeva fuori dalla vista. Era vicina al grande cerchio di pietre, e Carter capì di essere prossimo al villaggio degli Zoog.

Ripetendo quel suono simile ad un battito d'ali, si mise ad aspettare pazientemente e, alla fine, fu ricompensato dalla sensazione di essere fissato da una miriade di occhi.

Erano gli Zoog, perché, prima di distinguere le loro piccole sagome brune e ingannevoli, vide apparire i loro occhi bizzarri. Arrivavano a frotte dalle loro tane segrete e dagli alberi cavi, finché l'intera regione, debolmente illuminata, brulicò della loro presenza.

I più selvatici lo sfiorarono spiacevolmente, e uno di loro lo morse addirittura ad un orecchio. Ma quegli spiritelli irriverenti furono ben presto fermati dagli anziani.

Il consiglio dei Saggi, riconosciuto il visitatore, gli offrì un liquore fermentato dalle zucche che crescevano su un albero molto diverso dagli altri, che era nato da un seme fatto cadere da qualcuno dalla luna. E, quando Carter cominciò a bere cerimoniosamente, iniziò un colloquio davvero singolare.

Gli Zoog, sfortunatamente, non sapevano dove si trovasse la vetta del monte Kadath, né potevano dire se il Gelido Deserto si trovasse nel nostro Mondo dei Sogni o in un altro mondo. Le voci dei Grandi Antichi provenivano da tutte le direzioni, e si poteva affermare soltanto che era più probabile vederli sulle vette di alte montagne piuttosto che nelle valli, poiché essi, quando la luna era alta e circondata dalle nuvole, ballavano su quelle alture piene di ricordi.

Poi, uno Zoog molto vecchio ricordò una cosa che gli altri non sapevano, e disse che nella città di Ulthar, oltre il fiume Skai, era rimasta l'ultima copia di quegli incredibili *Manoscritti Pnakotici* scritti da uomini vissuti in regni boreali dimenticati e giunti nella Terra dei Sogni quando gli irsuti cannibali Gnophkenhs vinsero la città di Olatho e dai Cento Templi e trucidarono tutti gli eroi della Terra di Lomar.

Quei manoscritti, aggiunse, dicevano molte cose circa gli dèi, e d'altra parte, ad Ulthar c'erano uomini che avevano visto i segni degli dèi, e c'era perfino un vecchio sacerdote che aveva scalato una grande montagna per vederli ballare sotto la luna piena. Lui non c'era riuscito, ma il suo compagno era arrivato sulla vetta, ed era poi morto misteriosamente.

Così Randolph Carter ringraziò gli Zoog, che gli chiocciarono intorno amichevolmente e gli dettero un'altra zucca contenente il vino dell'albero lunare da portare con sé, poi s'incamminò nella direzione opposta, dove l'impetuoso fiume *Skai* si riversa giù per i pendii di Lerion, e dove le città di Hatheg, Nir ed Ulthar, punteggiano la pianura.

Dietro di lui, furtivi e invisibili, si nascondevano alcuni Zoog curiosi, i quali volevano sapere che cosa ne sarebbe stato di lui per poi raccontare la leggenda al loro popolo.

Le gigantesche querce si facevano più fitte a mano a mano che si allontanavano dal villaggio, e allora si mise a cercare attentamente un luogo dove fossero più rade, alzandosi ormai morte o morenti tra le innaturali, fitte fungosità, e i tronchi mollicci e decomposti delle loro sorelle cadute.

Da lì si allontanò bruscamente, perché in quel punto giaceva una colossale lapide di pietra, e quelli che avevano osato avvicinarsi dicevano che sorreggeva un anello di ferro

largo più di un metro.

Ricordando l'antichissimo cerchio di pietre coperte dal muschio e lo scopo per il quale era stato probabilmente eretto, gli Zoog non si fermarono vicino all'imponente lapide con il suo gigantesco anello, perché capivano che quello che era stato dimenticato non era necessariamente morto, e non avrebbero avuto certamente piacere nel vedere la lastra alzarsi lentamente e deliberatamente.

Giunto sul posto, Carter deviò, e sentì dietro di sé lo spaventato vocio degli Zoog più timidi. Sapeva che l'avrebbero seguito, per cui non si irritò; aveva fatto l'abitudine alle stramberie di quelle curiose creature.

C'era del chiarore quando arrivò al margine della foresta, e il suo intensificarsi gli disse che si stava facendo mattina. Sopra fertili pianure che digradavano verso il fiume Skai, vide il fumo dei camini delle fattorie mentre, in ogni direzione, si stendevano campi arati e recintati, costellati dai tetti di paglia di una terra pacifica.

Si fermò presso il pozzo di una fattoria per bere un sorso d'acqua, e tutti i cani si misero ad abbaiare, spaventati da qualche Zoog che si muoveva tra l'erba. In un'altra casa, i cui abitanti si stavano appena alzando, fece alcune domande sugli dèi, chiedendo se ancora danzassero sul monte Lerion, ma il fattore e sua moglie fecero solo l'Antico Segno e gli indicarono la strada per Nir e Ulthar.

A mezzogiorno si incamminò sull'unica strada di una certa larghezza che portasse a Nir, città che una volta aveva visitato durante i suoi primi viaggi in quella direzione. Ben presto giunse al grande ponte di pietra che passava sul fiume Skai, nel cui masso centrale i costruttori avevano murato in sacrificio un essere umano quando, tredicimila anni prima, l'avevano costruito.

Una volta arrivato dall'altra parte, la presenza frequente di gatti (che inarcavano tutti la schiena al passaggio degli Zoog) rivelò la vicinanza di Ulthar, perché a Ulthar, in base ad una legge antica e molto significativa, era proibito uccidere i gatti.

I sobborghi di Ulthar erano molto piacevoli, con le loro piccole fattorie verdeggianti e i recinti ordinatamente allineati. Ma ancor più graziosa era la cittadina stessa, con i suoi vecchi tetti aguzzi, le case a più piani, gli innumerevoli comignoli, e le strette stradine di collina dove si potevano vedere antichi ciottoli quando i simpatici gatti lasciavano abbastanza spazio libero.

Carter, dal momento che i gatti erano stati dispersi dai semivisibili Zoog, si diresse subito verso il modesto tempio dei Grandi Antichi dove si diceva si trovassero i sacerdoti e le antiche registrazioni. E, una volta all'interno della veneranda torre di pietra circolare coperta d'edera – che incorona la montagna più alta di Ulthar – si mise alla ricerca del patriarca Atal, che era salito sulla vetta proibita dello Hatheg-Kla nel Deserto di Pietra e che da essa era ridisceso ancora vivo.

Atal, seduto nel tempio su un trono d'avorio circondato di fiori, aveva ben trecento anni, ma la sua mente e i suoi ricordi erano ancora perfetti. Da lui Carter apprese diverse cose sugli dèi, ma principalmente che in realtà essi sono soltanto dèi della Terra, che regnano con pochi poteri nelle nostre Terre dei Sogni e non hanno influenza né

dimorano altrove.

«Essi», disse Atal, «si degnano di accogliere la preghiera di un uomo se sono di buon umore, ma noi uomini non dovremmo mai nemmeno pensare di salire sulla loro roccaforte d'onice che si trova sulla cima del monte Kadath, nel Gelido Deserto.»

Era una fortuna che nessuno sapesse dove si ergeva il Kadath, perché le conseguenze di una eventuale salita lassù sarebbero state molto gravi.

Il compagno di Atal, Barzai il Sapiente, era stato scagliato urlante nel cielo soltanto per aver scalato la vetta ben nota dello Hatheg-Kla. Con lo Sconosciuto Kadath, se mai fosse stato trovato, le cose sarebbero andate assai peggio perché, anche se gli dèi della Terra qualche volta possono essere ingannati da un mortale che abbia molte conoscenze, sono protetti dagli Altri Dei dell'Esterno, con i quali è meglio non discutere.

Almeno due volte nella storia del mondo gli Altri Dei avevano lasciato il loro segno sul granito primigenio della Terra: una volta in tempi antidiluviani, come si deduce da un disegno che si trova in quelle parti dei *Manoscritti Pnakotici* troppo vetuste per essere decifrate, e un'altra volta sull'Hatheg-Kla, quando Barzai il Sapiente cercò di vedere gli dèi della Terra che ballavano alla luce della luna piena.

«Per cui», disse Atal, «sarebbe molto meglio lasciar perdere gli dèi, tranne che per rivolgere loro reverenti preghiere.»

Carter, per quanto deluso dal consiglio scoraggiante di Atal e dal magro aiuto fornito dai *Manoscritti Pnakotici* e dai *Sette Libri Criptici* di Hsan, non si disperò.

Innanzitutto chiese al vecchio sacerdote che cosa sapesse di quella meravigliosa Città del Tramonto che aveva visto dal parapetto della terrazza, nella speranza di poterla trovare senza l'aiuto degli dèi; ma Atal non ne sapeva nulla. Probabilmente, gli disse, quel luogo apparteneva al suo particolare Mondo dei Sogni e non alla Terra comune delle visioni che molti conoscono, ed era ipotizzabile che si trovasse su un altro pianeta. In quel caso, anche se avessero voluto, gli dèi della Terra non avrebbero potuto aiutarlo. Ma questo non era probabile, perché l'interruzione del sogno mostrava chiaramente che la città era qualcosa che i Grandi Antichi volevano tenergli nascosta.

Allora Carter fece una cosa spregevole, offrendo al suo ingenuo ospite tanto vino lunare – di quello che gli avevano dato gli Zoog – quanto ne fu necessario per renderlo inconsapevolmente loquace.

Privato del suo riserbo, il povero Atal spiattellò tranquillamente cose proibite, parlando di una grande immagine scolpita – come narravano i viaggiatori – che si trovava sulla roccia del monte Ngranek, sull'isola di Oriab nel Mare del Sud, e accennando alla possibilità che potesse trattarsi di un ritratto degli dèi della Terra fatto a loro somiglianza, una volta in cui avevano ballato su quella montagna al chiaro di luna. E disse fra i singulti che i tratti di quell'immagine erano particolarissimi, tanto che era molto facile riconoscerli, e che dovevano essere di certo i lineamenti autentici della razza degli dèi.

In quel momento, Carter comprese che era possibile utilizzare quella scoperta per trovare gli dèi. È infatti risaputo che, sotto mentite spoglie, spesso gli dèi più giovani tra

i Grandi Antichi si congiungono con le figlie degli uomini, e che perciò, intorno ai confini del Gelido Deserto dove si trova il monte Kadath, nelle vene degli abitanti deve scorrere il loro sangue.

Stando così le cose, è possibile trovare quel deserto guardando attentamente la faccia di pietra scolpita sul monte Ngranek e osservandone bene i lineamenti; poi, una volta memorizzati con cura, cercare di individuare quei tratti tra gli uomini. Dove sono più evidenti e profondi, in quelle vicinanze devono dimorare gli dèi e, qualunque deserto di pietra si trovi dietro i villaggi, lì deve esserci lo Sconosciuto Kadath.

In quelle regioni si può imparare molto sui Grandi Antichi, e coloro che hanno il loro sangue potrebbero avere dei ricordi molto utili per il cercatore.

È possibile che essi ignorino la loro parentela, perché gli dèi odiano talmente farsi vedere dagli uomini, che non si riuscirebbe a trovare nessuno tra quegli abitanti cosciente della somiglianza. Di questo particolare Carter era ben consapevole, anche se voleva scalare il Kadath.

Tuttavia, era possibile che quei fortunati nutrissero grandiosi pensieri che certamente non venivano compresi dai loro compagni, e avrebbero cantato di luoghi lontani e di giardini talmente diversi da quelli che ci immaginiamo perfino nella Terra dei Sogni, che la gente comune li avrebbe chiamati pazzi.

Udendo tali canzoni, sarebbe stato forse possibile scoprire antichi segreti sul Kadath, o sapere qualcosa su quella meravigliosa Città del Tramonto che gli dèi tengono segreta. Inoltre, in certe particolari circostanze, era ipotizzabile l'eventualità di prendere in ostaggio qualcuno dei figli amati dagli dèi, o perfino catturare qualche giovane dio camuffatosi tra gli uomini per riuscire ad ottenere i favori di qualche contadina vergine.

Atal, però, non sapeva come trovare Ngranek sull'isola di Oriab, e raccomandò a Carter di seguire l'argenteo fiume Skai fino al punto in cui sfocia nel Mare del Sud, dove nessun abitante di Ulthar era mai stato, ma da dove arrivavano i mercanti con le barche o con lunghe carovane di muli e carri a due ruote.

Lì c'era una grande città, Dylath-Leen, ma a Ulthar la sua fama era dubbia per via di certe galee triremi nere che portavano rubini provenienti da un posto assai poco conosciuto. I mercanti che arrivavano con quelle galee per trattare con i gioiellieri erano umani, o quasi, ma nessuno vedeva mai i rematori, e a Ulthar non era ritenuta cosa assennata che i mercanti commerciassero con quelle nere navi provenienti da luoghi sconosciuti i cui rematori non era mai dato di vedere.

A quel punto Atal era completamente ubriaco, e Carter lo fece adagiare gentilmente sopra un divano di ebano intarsiato e gli raccolse decorosamente la barba sul petto. Mentre si voltava per andarsene, notò che nessun fruscio lo seguiva, e si chiese come mai gli Zoog avessero desistito dall'inseguirlo.

Poi notò che i grossi gatti dal pelo lucido di Ulthar si leccavano i baffi con insolito gusto, e ricordò i rumori di lotta e i miagolii ai piani inferiori del tempio che aveva sentito vagamente mentre era assorto nella conversazione con il vecchio sacerdote.

Ricordò anche lo sguardo famelico con cui un giovane Zoog particolarmente feroce

aveva guardato un micino nero nella strada acciottolata. E, dal momento che non c'era niente al mondo che amasse più dei gattini neri, Carter si fermò ad accarezzare i lucidi gatti di Ulthar mentre questi si leccavano i baffi, e non si dispiacque per il fatto che i curiosi Zoog non gli avrebbero più fatto da scorta.

Ormai era sceso il tramonto, e quindi Carter si fermò in una vecchia locanda sita lungo una strada che dava sulla cittadina sottostante.

Quando uscì sul terrazzo della sua stanza e rivolse lo sguardo alla distesa di aguzzi tetti rossi e di sentieri acciottolati, e sui bei campi che si estendevano fino all'orizzonte, fertili e magici nella debole luce, giurò che Ulthar era un bel posto in cui vivere per sempre, se non fosse stato per il ricordo di una Città del Tramonto più splendida che lo spingeva verso sconosciuti pericoli.

Poi si fece sera, e i muri rosa dei timpani intonacati divennero misticamente violetti, mentre piccole luci gialle si accendevano ad una ad una nelle vecchie finestre a grata. Melodiose campane rintoccarono nel tempio soprastante, e la prima stella brillò tranquilla sui prati in cui passava lo *Skai*.

Con la notte poi arrivarono i canti, e Carter si adagiò sul letto mentre i flautisti ricordavano i vecchi tempi dei balconi filigranati e dei cortili a scacchiera della semplice Ulthar.

Si sarebbe potuto percepire un'armonia nei miagolii dei tantissimi gatti di Ulthar, se questi non fossero stati appesantiti e quindi ammutoliti a seguito di qualche strano festino. Alcuni di loro erano entrati di soppiatto in quei regni misteriosi che solo i gatti conoscono e che i villici dicono siano la parte oscura della luna, dove i gatti arrivano saltando dagli alti tetti.

Ma un gattino nero si intrufolò di sopra, e si accoccolò in grembo a Carter per fare le fusa e giocherellare, poi si accucciò vicino ai suoi piedi quando lui si sdraiò per dormire sul letto tra cuscini fragranti di erbe rugiadose.

La mattina dopo, Carter si unì ad una carovana di mercanti diretta a Dylath-Leen con un carico di lana e di cavoli provenienti dalle floride fattorie di Ulthar. Per sei giorni cavalcarono al suono di campanelle tintinnanti sulla strada battuta che guarda lo *Skai*, fermandosi la notte a volte in locande di tranquille cittadine di pescatori, e a volte accampandosi sotto le stelle, mentre dal placido fiume salivano le note delle canzoni dei barcaioli. La campagna era bellissima, con cespugli verdeggianti, pittoresche fattorie dal tetto aguzzo e mulini ottagonali.

Il settimo giorno, si alzò all'orizzonte una nuvola di fumo, e poi spuntarono le alte torri nere di Dylath-Leen, costruita essenzialmente con il basalto.

Dylath-Leen, con le sue torri spigolose e snelle, da lontano somigliava un poco al Puntaspilli dei Giganti, e le sue strade erano buie e poco invitanti. C'erano molte lugubri taverne vicino alla miriade di moli, e l'intera cittadina era gremita di strani marinai provenienti da ogni paese della terra, tra i quali, si diceva, ce n'erano alcuni che non appartenevano a questo mondo.

Carter domandò agli uomini della città – stranamente vestiti – dove si trovasse la vetta



del monte Ngranek sull'isola di Oriab, e scoprì che la conoscevano bene. Molte navi arrivavano dal porto di Baharna, che si trovava sull'isola; e lo Ngranek era a due soli giorni da quel porto alla velocità di una zebra.

Pochi però avevano visto la faccia di pietra del dio, perché essa si trovava su un fianco del monte Ngranek molto scosceso che sovrastava soltanto balze di roccia e una valle di sinistra lava. Una volta gli dèi si erano adirati contro gli uomini saliti da quella parte, e ne avevano parlato agli Altri Dei.

Ottenere quell'informazione dai commercianti e dai marinai nelle taverne di Dylath-Leen fu estremamente difficile, perché quasi tutti preferivano parlare delle galee nere. Una sarebbe arrivata fra una settimana con un carico di rubini provenienti da un paese sconosciuto, e la gente della città tremava al solo pensiero di vederla ormeggiata.

Le bocche degli uomini che ne scendevano a terra per commerciare erano troppo larghe, e i loro turbanti erano annodati in due gobbe sopra la fronte secondo un'usanza di pessimo gusto. Le loro scarpe poi erano le più corte e le più strane che si fossero mai viste nei Sei Regni.

Ma ancora più allarmante era la faccenda dei rematori nascosti. Quelle tre file di remi si muovevano in modo troppo energico, preciso e vigoroso, per non destare sospetti, e non era normale che una nave si fermasse nel porto per due settimane e che, mentre i mercanti commerciavano, non si vedesse neppure un marinaio della ciurma.

L'intera faccenda piaceva ben poco ai locandieri di Dylath-Leen, e ancor meno ai macellai e ai droghieri, perché neanche un carico di provviste veniva portato a bordo della nave. I mercanti accettavano in scambio soltanto oro e robusti schiavi negri di Parg. Ecco tutto quello che pretendevano quei mercanti dall'aspetto sgradevole e i loro rematori invisibili; mai che chiedessero generi alimentari, ma soltanto oro e grassi negri di Parg che acquistavano un tanto alla libbra.

E gli odori sollevati dal vento del Sud da quelle galee non erano descrivibili. Soltanto facendo bruciare in continuazione del fortissimo *thagweed* i più incalliti frequentatori delle taverne riuscivano a sopportare quel fetore.

Dylath-Leen non avrebbe mai tollerato le nere galee, se fosse stato possibile trovare da altre parti rubini come quelli, ma nessuna miniera in tutta la Terra dei Sogni riusciva a produrne di simili.

La popolazione cosmopolita di Dylath-Leen parlava soprattutto di queste cose, mentre Carter aspettava pazientemente la nave proveniente da Baharna, che avrebbe potuto portarlo nell'isola dove torreggiava, alto e brullo, il monte Ngranek. Nel frattempo non perse occasione di raccogliere, tra i viaggiatori che venivano da lontano, ogni racconto che riguardasse il Kadath nel Gelido Deserto, o una meravigliosa città con muri di marmo e fontane d'argento splendenti nel tramonto sotto le terrazze.

Ma non riuscì a sapere nulla, sebbene una volta avesse creduto di vedere uno sguardo stranamente furbesco negli occhi strabici di un vecchio marinaio. Quell'uomo si pensava commerciasse con gli orribili villaggi di pietra degli altipiani deserti e ghiacciati di Leng, che nessuna persona prudente va a visitare, e i cui fuochi malefici brillano di notte

da lontano. Si mormorava perfino che trafficasse con quell'alto sacerdote che porta una maschera di seta gialla sul volto e che abita tutto solo in un tempio di pietra preistorico.

Che una persona simile potesse avere dei commerci con i misteriosi abitatori del Gelido Deserto non c'erano dubbi, ma Carter scoprì ben presto che era inutile fargli domande. Poi la nera galea scivolò nel porto superando la barriera di basalto e l'alto faro, silenziosa e aliena, emanando uno strano fetore che il vento del Sud sparse sulla città.

Le locande del porto erano in fermento per l'inquietudine e, dopo un po', gli scuri mercanti dalla bocca larga, con i loro turbanti a due gobbe e i loro piccoli piedi, scesero a terra per cercare i bazar dei gioiellieri. Carter li osservò attentamente e, più li guardava, meno gli piacevano. Poi vide che conducevano sulla passerella i robusti schiavi negri di Parg, che grugnavano e sudavano su quella singolare galea, e si domandò in quale terra – se poi ne esisteva veramente una – quelle grasse figure patetiche fossero destinate a servire.

La terza sera da quando era arrivata la galea, uno di quegli sgradevoli mercanti gli rivolse la parola, alludendo in tono complice a quello che aveva sentito dire della ricerca di Carter nelle taverne. Sembrava a conoscenza di segreti troppo misteriosi per la gente e, per quanto la sua voce fosse insopportabilmente fastidiosa, Carter capì che i racconti di una persona che viaggiava tanto lontano non poteva perderli.

Gli chiese allora di essere suo ospite, e lo condusse nelle camere dotate di serratura al piano di sopra, dove gli offrì le ultime gocce del vino lunare degli Zoog per sciogliergli la lingua.

Lo strano mercante bevve avidamente, ma continuò ad ammiccare come prima. Poi tirò fuori una bottiglia di vino di sua proprietà, e Carter si accorse che il vetro era in realtà un pezzo unico di rubino, con delle incisioni talmente grottesche e favolose da risultare incomprensibili.

Offrì il vino al suo ospite e, sebbene ne avesse bevuto soltanto un sorso, a Carter venne un capogiro e precipitò nello spazio e nella febbre di giungle inimmaginabili. Nel frattempo, l'ospite rideva sempre più compiaciuto e, quando Carter sprofondò nella più completa oscurità, l'ultima cosa che vide fu quell'odiosa faccia scura contorta in una risata oscena, e qualcosa di indicibile laddove una delle bende del turbante arancione si era sciolta a causa di quel convulso accesso di risa.

## 2.

Carter riprese conoscenza in mezzo ad odori disgustosi sotto una specie di tenda sul ponte di una nave, con le coste meravigliose del Mare del Sud che si susseguivano ad una velocità fantastica.

Non era legato, ma tre di quegli scuri mercanti si trovavano nelle vicinanze con i loro sogghigni sardonici, e la vista di quei rigonfiamenti sui loro turbanti gli procurò una sensazione di sfinimento, forte quasi quanto quella che gli procurava il fetore che filtrava dai portelli.

Vide scivolare via le terre e le città di indicibile bellezza delle quali aveva parlato, ai vecchi tempi, un sognatore della Terra come lui, il guardiano di un antico faro presso Kingsport. Riconobbe le terrazze dei Templi di Za, Dimora dei Sogni Proibiti; le guglie dell'infame Thalarion, la Città delle Mille Meraviglie abitata dai demoni, sulla quale regna l'Eidolon Lathi; i giardini lastricati d'ossa di Xura, la Terra dei Piaceri Inappagati, e i due faraglioni gemelli di cristallo che si congiungono nel cielo in un arco lucente, guardiani del porto di Sona-Nyl, la Terra Benedetta della Fantasia.

Superate quelle terre favolose, la fetida nave navigò ad una velocità pazzesca, spinta dalla forza incredibile dei suoi rematori invisibili e, prima che facesse giorno, Carter capì che la meta dei timonieri non poteva essere altro che le Colonne di basalto dell'Ovest, oltre le quali, si diceva, si trovava la leggendaria Cathuria.

Ma i sognatori esperti sanno molto bene che quelle colonne, in realtà, sono i cancelli di una mostruosa cateratta dove confluiscono tutti gli oceani della Terra che precipitano verso il nulla abissale ed esplodono negli spazi vuoti verso altri mondi, altre stelle, e buchi spaventosi che si trovano fuori del normale universo. Lì il demone sultano Azathoth, affamato, digrigna i denti nel Caos, tra i rulli di tamburo e lo zufolio che accompagnano la danza infernale degli Altri Dei, ciechi, atoni, tenebrosi e irrazionali, con il loro messaggero Nyarlathotep.

Nel frattempo, i tre mercanti non rivelavano nulla riguardo ai loro scopi, ma Carter sapeva bene che erano legati a coloro che desideravano impedire la sua ricerca. Nella Terra dei Sogni risultava chiaro che gli Altri Dei avevano molti agenti che si muovevano tra gli uomini; tali agenti, o che fossero completamente umani o che avessero solo qualche rassomiglianza con noi, erano ben felici di assecondare i desideri di quelle entità cieche e irrazionali in cambio del favore della loro anima e messaggero: Nyarlathotep, il Caos Strisciante.

Così Carter comprese che i mercanti dai turbanti bicorni, avendo sentito della sua temeraria ricerca dei Grandi Antichi e del loro castello sul monte Kadath, avevano deciso di portarselo via e di consegnarlo a Nyarlathotep in cambio di qualsiasi infame premio avessero ricevuto per quella preda.

Quale fosse la terra dalla quale provenivano quei mercanti, che si trovasse nell'universo conosciuto o negli spaventosi spazi esterni, Carter non riusciva ad immaginarlo; né riusciva ad indovinare in quale posto infernale avrebbero incontrato il Caos Strisciante per consegnarlo in cambio della ricompensa. Sapeva, però, che nessuna creatura semiumana – come erano appunto quelle – avrebbe osato avvicinarsi al cupo trono del demone Azathoth nell'informe vuoto abissale.

Al tramonto del sole, i mercanti si umettarono le labbra troppo larghe e mostrarono di aver fame; uno di loro scese nella cambusa e poi fece ritorno da una nauseabonda cabina

nascosta, con un recipiente e un cesto contenente dei piatti. Quindi si portarono sotto il tendone e mangiarono la carne fumante che veniva fatta passare.

Ma, quando ne dettero a Carter una porzione, egli ne osservò qualcosa di veramente terribile nella forma e nelle dimensioni, e allora diventò anche più pallido e gettò la sua razione in mare mentre nessuno lo guardava.

Di nuovo pensò ai rematori invisibili là sotto, e al nutrimento sospetto dal quale traevano la loro forza troppo meccanica.

Era buio quando la galea passò tra le Colonne di basalto dell'Ovest, ed allora Carter udì davanti a sé il suono di una gigantesca cateratta. Poi gli spruzzi della cascata salirono al cielo fino ad oscurare le stelle, il ponte della nave venne completamente inondato e il vascello roteò in mezzo ai flutti della corrente. Allora, con un sibilo e un'immersione soprannaturale, venne eseguito un grande balzo e, mentre la Terra scompariva e la grande barca si lanciava silenziosa – simile a una cometa – nello spazio planetario, Carter provò tutti i terrore dell'incubo.

In precedenza non aveva mai saputo quali nere e informi entità striscino, occhieggino e si agitino nell'etere, sogghignando e guardando biecamente i viaggiatori che riescono ad arrivare fin là, allungando talvolta le loro esili zampe quando un oggetto in movimento eccita la loro curiosità. Quelle sono le larve senza nome degli Altri Dei e, come loro, sono cieche e prive di cervello, ma con particolari appetiti.

Quella orrida galea però non puntava tanto lontano come aveva temuto Carter, dato che ben presto si accorse che il timoniere stava seguendo una rotta che portava direttamente sulla Luna. Mentre si avvicinava, la falce di Luna diventava sempre più radiosa, mostrando i suoi crateri e i suoi monti in modo sinistro.

La nave si diresse verso il suo bordo, e allora divenne immediatamente chiaro che la sua destinazione era la parte segreta e misteriosa della Luna, quella che è sempre rivolta dalla parte opposta rispetto alla Terra e che nessun essere vivente del tutto umano, tranne forse il sognatore Snireth-Ko, ha mai visto.

L'aspetto della Luna, a mano a mano che la galea si avvicinava, mise Carter in agitazione, e non gli piacquero la forma e le dimensioni delle rovine sparse qua e là.

I templi decaduti delle montagne erano collocati in una posizione tale da lasciare intuire che non potevano aver glorificato degli dèi pietosi, e nelle simmetrie delle loro colonne spezzate sembrava nascondersi un oscuro significato che non invitava di certo ad indovinarne la natura. Quale fosse stato, poi, l'aspetto e le dimensioni dei loro antichi adoratori, Carter preferì non immaginarselo.

Quando la nave raggiunse il satellite e cominciò a navigare su quelle terre mai viste da essere umano, nel paesaggio soprannaturale apparvero segni di vita, e Carter vide tantissime fattorie, basse, larghe e rotonde, costruite su prati di funghi biancastri e grotteschi. Si accorse che non avevano finestre, e pensò che la loro forma richiamasse quella degli igloo eschimesi.

Poi guardò le pigre onde di un mare lutulento, e comprese che il viaggio sarebbe stato ancora una volta per mare, o perlomeno attraverso una sostanza liquida. La galea colpì

quella superficie con un suono insolito, e la maniera stranamente *elastica* con la quale le onde accolsero la nave, suscitò in Carter non poca perplessità.

Ora stavano navigando a grande velocità, incontrando e salutando di tanto in tanto qualche altra galea simile alla loro, ma vedendo quasi sempre soltanto quello strano mare e un cielo nero punteggiato di stelle, anche se il sole bruciava fortissimo.

Improvvisamente, videro a prua le punte frastagliate di una costa cancrenosa, e Carter scorse le numerose torri grigie e sgradevoli di una città. Il modo in cui quelle torri pendevano e si piegavano, nonché il modo in cui erano raggruppate, e il fatto che non avessero finestre, erano tutti particolari che resero inquieto il prigioniero; allora rimpianse amaramente la follia che gli aveva fatto bere quello strano vino del mercante dal turbante rigonfio.

Mentre si avvicinavano alla costa e cresceva il fetore insopportabile di quella città, sulle montagne frastagliate vide numerose foreste, e si accorse che molti di quegli alberi somigliavano al solitario albero lunare che si trovava nella *Foresta incantata* della Terra, dai cui frutti i piccoli Zoog ricavano il loro strano vino fermentato.

Adesso Carter riusciva a distinguere delle figure in movimento sulle rumorose banchine davanti a loro e, più le vedeva, più le detestava e le temeva. Perché non erano affatto uomini, né simulacri di uomini, ma grosse creature viscide bianco-grigie, che potevano allargarsi e restringersi a loro piacimento, e la cui forma principale – anche se mutava spesso – era quella di un rospo senza occhi, ma con una strana massa di corti tentacoli rosa che usciva da una proboscide piatta e molliccia.

Quelle creature erano molto indaffarate, sui moli, a spostare casse, balle e scatole, con una forza soprannaturale, saltellando di tanto in tanto o scendendo da alcune galee ancorate aiutandosi con lunghi remi che tenevano tra le zampe anteriori. Ogni tanto poi se ne vedeva una che guidava una sorta di esseri umani con larghe bocche simili a quelle dei mercanti che commerciavano con Dylath-Leen e che non sembravano poi tanto umani, senza turbanti, senza scarpe e senza vestiti.

Alcuni schiavi – i più grassi, che una specie di ispettore pizzicava per saggiarli – venivano scaricati dalle navi e incatenati dentro alcune gabbie che i lavoratori riunivano poi in bassi magazzini o che caricavano su grandi carri estremamente pesanti.

Uno di quei carri venne legato e portato via, e la creatura che lo trascinava era talmente repellente, che Carter barcollò, anche se aveva già visto altri mostri di quel posto odioso. Di tanto in tanto, un piccolo gruppo di schiavi vestiti come gli scuri mercanti e con lo stesso turbante come copricapo, veniva condotto a bordo di una galea, seguito da una nutrita ciurma di viscidissimi rospi in qualità di ufficiali, timonieri e rematori.

Carter comprese che quelle creature semiumane erano destinate ai più ignobili tipi di schiavitù, che non richiedevano forza, come governare la nave, cucinare, fare commissioni, e trattare con gli uomini della Terra o di altri pianeti con i quali commerciavano.

Sulla Terra quelle creature potevano essere molto utili perché, se fossero state vestite, calzate, e con il turbante in testa, non sarebbero state molto diverse dagli esseri umani, e

avrebbero potuto girare nei negozi senza creare troppo imbarazzo e senza dover dare troppe spiegazioni. La maggior parte di loro, però, non era vestita, e veniva chiusa in gabbie spinte dentro pesanti carri da quegli esseri repellenti.

Occasionalmente, delle altre creature venivano scaricate e rinchiusi in casse: alcune molto somiglianti a quegli esseri semiumani, alcune non troppo simili, mentre altre erano completamente diverse, e Carter si chiese se anche qualche povero negro di Parg non fosse stato caricato e impacchettato dentro quei mostruosi carri.

Quando la galea approdò ad un fetido molo di roccia spugnosa, una marea da incubo di creature-rospe si riversò fuori dai portelli sotto coperta, e due di loro afferrarono Carter e lo trascinarono a riva.

L'odore e l'aspetto di quella città erano indescrivibili, e Carter vide soltanto brevi immagini di strade pavimentate, portoni bui e pareti senza fine di muri verticali privi di finestre. Alla fine venne trascinato in un basso androne e obbligato a salire una serie di gradini interminabili, neri come la pece.

Sembrava, perlomeno all'apparenza, che la luce o il buio non facessero alcuna differenza per i rospi. L'odore di quel posto era insopportabile e, quando venne rinchiuso in una camera e lasciato solo, Carter ebbe a malapena la forza di guardarsi intorno per verificare la sua forma e le sue dimensioni. Era circolare, e larga circa sette metri.

Da quel momento in poi, il tempo cessò di esistere. Ad intervalli, veniva spinto dentro del cibo, ma Carter non lo toccò neanche una volta. Quale sarebbe stato il suo destino non poteva saperlo, ma sentiva che veniva tenuto là in attesa dell'arrivo dello spaventoso messaggero degli Altri Dei degli spazi infiniti, il Caos Strisciante Nyarlathotep.

Alla fine, dopo un numero di ore o di giorni imprecisabile, la grande porta di pietra si aprì, e Carter venne trascinato giù per le scale nelle strade illuminate di rosso di quella spaventosa città.

Sulla Luna era notte, e in tutta la città si vedevano schiavi che portavano torce. In una piazza si era formata una specie di processione raccapricciante; dieci rospi e ventiquattro portatori di torce semiumani, undici ai lati con uno davanti e uno di dietro.

Carter venne messo al centro della fila, con cinque rospi davanti e cinque dietro; a destra e sinistra vi era un portatore di torcia semiumano.

Alcune di quelle creature-rospe tirarono fuori flauti di avorio disgustosamente intagliati e produssero suoni abominevoli. Al suono di quello zufolo diabolico, la colonna avanzò per le strade pavimentate e poi attraverso vasti campi di oscure mufte, salendo gradualmente sulle montagne più alte che si ergevano dietro la città.

Carter non dubitò che su qualche burrone spaventoso o in qualche macabra pianura, lo stesse aspettando il Caos Strisciante, e pregò che quell'attesa finisse presto. La litania di quei flauti blasfemi era snervante, e avrebbe dato un mondo intero per sentire almeno un suono che fosse quasi normale; ma le creature-rospe non avevano voce, e gli schiavi non parlavano.

Poi, in quell'oscurità punteggiata di stelle, si udì un suono familiare. Riecheggiò dalle

montagne più alte e venne assorbito dai picchi frastagliati circostanti, rimbalzando tra le vette in un coro crescente da finimondo. Era il grido di mezzanotte dei gatti, e Carter alla fine comprese che i vecchi del villaggio avevano ragione a parlare di luoghi noti soltanto ai felini, dove entrano di soppiatto i più vecchi di questi animali nelle ore della notte balzando dalle più alte tettoie.

In realtà, è nella parte oscura della Luna che vanno, per saltellare, rotolarsi sulle montagne e parlare con le ombre antiche. E lì tra quella colonia di creature immonde, mentre Carter sentiva il miagolio amico e rassicurante, pensò ai tetti aguzzi, ai caldi focolari e alle finestre illuminate di casa sua.

Ora, Randolph Carter conosceva gran parte del linguaggio dei gatti, e in quel luogo terribile emise un grido che ritenne adatto alle circostanze. Ma farlo era stato inutile perché, nel momento stesso in cui aprì le labbra, il coro crebbe e si avvicinò, ed egli vide alcune rapide ombre salire verso le stelle mentre figurine aggraziate saltavano di colle in colle e in intere legioni.

Era stato emesso il richiamo del clan e, prima che quella nauseabonda processione avesse il tempo di spaventarsi, una nuvola di pellicce soffocanti e una falange di artigli assassini le piombò addosso in un batter d'occhio. La musica cessò, e nella notte ci furono solo urla. I semiumani gridarono mentre morivano, e i gatti sputarono, miagolarono e ruggirono, ma le creature-rospo non emisero neanche un suono mentre il loro fetido licore verde colava su quella terra porosa con le sue oscene fungosità.

Finché le torce durarono, fu uno spettacolo incredibile. Carter non aveva mai visto tanti gatti: neri, grigi e bianchi, gialli, zebrati e maculati, comuni; persiani, manx, tibetani, angora ed egiziani, erano tutti lì, presi nella furia della battaglia, e su di loro aleggiava una traccia di quella profonda e inviolata santità che aveva fatto grande la loro dea nei Templi di Bubaste.

Potevano saltare alla gola di un semiumano con la violenza di una tigre, o sulla rosea proboscide tentacolata di una creatura-rospo schiacciandola a terra selvaggiamente sulla pianura fungosa, dove miriadi di altri loro simili le sarebbero montati sopra conficcandole gli artigli e i denti famelici nel corpo con furia dionisiaca.

Carter aveva preso una torcia ad uno schiavo colpito, ma fu subito soverchiato dalle ondate impetuose dei suoi difensori. Allora giacque a terra nella più completa oscurità mettendosi ad ascoltare il frastuono della battaglia e le urla dei vincitori, mentre sentiva il tocco gentile delle zampe dei suoi amici che correvano avanti e indietro passando su di lui nella frenesia del combattimento.

Alla fine, la paura e la tensione gli fecero chiudere gli occhi e, quando li riaprì, si ritrovò davanti ad uno strano scenario. Il grande disco splendente della Terra, tredici volte più grande della Luna così come la vediamo noi, era salito con fasci di luce soprannaturale sul paesaggio lunare e, su quelle distese infinite di pianura selvaggia e di creste frastagliate, si vedeva soltanto un mare interminabile di gatti disposti in modo ordinato. Erano accucciati in cerchi concentrici, e due o tre dei loro capi erano usciti dai ranghi e gli stavano leccando la faccia facendo le fusa per consolarlo.

Degli schiavi periti e delle creature-rospo erano rimaste pochissime tracce, ma Carter credette di vedere un osso nello spazio libero che si stendeva tra lui e i guerrieri. Carter si mise allora a parlare con i capi nella dolce lingua dei gatti, e apprese che la sua vecchia amicizia con quella specie era nota in tutti i luoghi in cui i gatti si radunavano, e che essi parlavano spesso di lui.

Non era passato inosservato ad Ulthar, e i vecchi gatti dal pelo lucido si erano ricordati di come li avesse accarezzati, dopo che si furono occupati degli affamati Zoog che stavano per assalire un micetto nero. E si ricordavano anche il benvenuto che Carter aveva dato al loro compagno venuto nella sua locanda, e di come gli avesse dato da mangiare un piattino di soffice panna il mattino della sua partenza.

Il nonno di quel gattino era proprio il capo dell'esercito che si era appena radunato, il quale aveva visto la malvagia processione da una montagna lontana, e aveva riconosciuto nel prigioniero un fedele amico della sua razza, sia sulla Terra che nella Terra dei Sogni.

In quel momento si sentì un richiamo proveniente da una vetta più lontana, e il vecchio capo interruppe bruscamente la conversazione. Proveniva da uno degli avamposti dell'esercito, posizionato sul monte più alto per sorvegliare l'unico nemico temuto dai gatti della Terra: i gatti mostruosi di Saturno, i quali per qualche strana ragione, non avevano scordato il fascino della parte nascosta della Luna. Essi avevano stretto un trattato con le malvage creaturerospo, ed erano notoriamente ostili ai gatti terrestri: incontrarli in quel frangente sarebbe stato molto pericoloso.

Dopo una breve consultazione tra i generali, i gatti si alzarono e assunsero una formazione più unita, circondando Carter per proteggerlo, e si prepararono a compiere il grande salto nello spazio per tornare sui tetti della Terra e al mondo onirico di laggiù.

Il vecchio capo avvisò Carter di prepararsi ad essere trasportato dolcemente e passivamente tra i ranghi serrati di quei saltatori dalle folte pellicce, e gli disse come doveva scendere al momento dell'atterraggio. Si offrì anche di lasciarlo dove desiderava, e allora Carter decise per la città di Dylath-Leen, il luogo da dove era partita la galea nera. Egli infatti desiderava imbarcarsi per Oriab alla volta della vetta del monte Ngranek, e avvertire inoltre la popolazione della città di non continuare a commerciare con le galee nere, se era possibile interrompere i commerci con tatto e diplomazia.

Poi, ad un segnale convenuto, tutti i gatti saltarono agilmente con il loro amico, intorno al quale si serrarono per proteggerlo.

In una caverna di una cima sconosciuta dei monti lunari, Nyarlathotep, il Caos Strisciante, aspettò invano. Il balzo interspaziale dei gatti fu rapidissimo e, circondato dai suoi amici, Carter questa volta non vide le grandi e nere infornate che strisciano, saltano e ribollono nell'abisso.

Prima di riuscire a capire cosa fosse accaduto, si trovò nella sua camera nella locanda di Dylath-Leen, mentre i suoi amici felini saltavano in massa giù dalla finestra. Il vecchio capo di Ulthar fu l'ultimo ad andarsene e, mentre Carter gli stringeva la zampa, gli disse che sarebbe stato a casa prima del canto del gallo.



Quando spuntò l'alba, Carter scese di sotto, e apprese che era passata una settimana dal momento della sua cattura e della sua partenza. C'era da aspettare ancora una quindicina di giorni prima della partenza della nave per Oriab e, durante l'attesa, rivelò tutto quello che sapeva sulle galee nere e sui loro traffici infami.

Quasi tutti i cittadini gli credettero, ma i gioiellieri amavano talmente i grossi rubini, che nessuno promise di interrompere il commercio con i mercanti dalla bocca larga. Comunque, se a causa di quei commerci il male fosse ricaduto su Dylath-Leen, non sarebbe certo stato per colpa sua.

Dopo una settimana, la tanto sospirata nave fece la sua comparsa oltrepassando la barriera di basalto e l'alto faro, e Carter fu lieto di vedere che si trattava di un'imbarcazione di brava gente, con le murate dipinte, le vele triangolari e un capitano dai capelli grigi vestito di abiti di seta.

Il suo carico comprendeva la resina profumata dell'interno di Oriab, le delicate ceramiche dipinte a mano dagli artisti di Baharna, ed alcune strane statuette scolpite nell'antica lava dello Ngranek. Per quel carico, i mercanti venivano pagati con le lane di Ulthar, con i lucidi tessuti di Hatheg, e con l'avorio che i negri di Parg intagliavano vicino al fiume.

Carter prese accordi con il capitano per andare a Baharna, e apprese che il viaggio sarebbe durato dieci giorni. Durante la settimana di attesa, parlò del monte Ngranek con il capitano, e questi gli spiegò che pochissimi avevano visto l'effigie scolpita là sopra, e che molti viaggiatori si erano accontentati di sentire le leggende degli anziani, dei raccoglitori di lava e dei pittori di Baharna, raccontando invece di aver visto quell'immagine al loro ritorno a casa.

Il capitano non era nemmeno certo che vi fosse ancora in vita qualcuno che avesse visto quell'effigie, perché la parte proibita del monte era deserta, pericolosa e difficilissima da scalare e, vicino alla vetta in cui dimoravano i Magri Notturmi, si sentivano le loro voci provenienti dalle caverne.

Il capitano non poté o non volle spiegargli che cosa fossero i Magri Notturmi, dal momento che è noto come quegli esseri tormentano insistentemente i sogni di chi pensa spesso a loro.

Poi Carter chiese al capitano dove si trovasse il Kadath nel Gelido Deserto, e dove fosse la meravigliosa Città del Tramonto: ma quel brav'uomo non sapeva veramente nulla al riguardo.

### 3.

Carter partì da Dylath-Leen un mattino presto quando si alzò la marea, e vide i primi raggi del sole spandersi sulle torri sottili e spigolose di quella tetra città di basalto.

Viaggiarono per due giorni verso Est con sulla destra una serie di coste verdeggianti, e videro spesso graziose cittadine di pescatori che si stendevano ai piedi di dolci colline, con i loro tetti rossi e i loro comignoli, i moli sognanti e le spiagge punteggiate di reti messe ad asciugare.

Ma il terzo giorno virarono bruscamente verso Sud, dove l'ondeggiare delle acque era più forte, e ben presto videro soltanto mare.

Il quinto giorno, i marinai erano diventati nervosi, ma il capitano scusò la loro paura dicendo che la nave doveva passare sui muri coperti di erbacce e sulle colonne spezzate di una città sprofondata nel mare in un tempo troppo antico per essere ricordato, e dove, quando l'acqua era chiara, si potevano vedere ombre in continuo movimento che rendevano inquieta la gente semplice come i marinai. Ammise inoltre che molte navi avevano smarrito la rotta in quella parte del mare, richiamate da quella città, e non avevano fatto mai più ritorno.

Quella notte, la luna era molto luminosa, e rischiarava una grossa zona d'acqua. C'era talmente poco vento che la nave si muoveva impercettibilmente, e l'oceano era assolutamente calmo.

Sporgendosi dal parapetto, Carter vide molti fantasmi nella cupola sommersa di un grande tempio, e di fronte a questo scorse un viale di statue raffiguranti delle sfingi, che portava a quella che una volta doveva essere stata una piazza pubblica. I delfini danzavano allegramente tra le rovine, e ogni tanto sbucava fuori goffamente qualche focena che si avvicinava alla superficie e saltava sul mare.

Quando la nave fece una leggera virata, il letto dell'oceano si increspò formando avvallamenti nell'acqua e lasciò vedere chiaramente i contorni delle antiche strade in salita e i muri di una miriade di casette corrose dall'acqua.

Poi apparvero i confini della città, e infine, su una collina, un grande edificio solitario, costruito con un'architettura più semplice delle altre strutture e conservato in miglior stato. Era nero e basso, circondato da uno spiazzo quadrato sui quattro lati, all'angolo di ciascuno dei quali si alzava una torre, con un cortile pavimentato nel centro e strane finestrelle che lo costellavano.

Probabilmente la costruzione era di basalto, ma le alghe la ricoprivano quasi del tutto. Il suo aspetto solitario e imponente suggeriva che una volta fosse stato un tempio o un monastero arroccato su una collina. Alcuni pesci fosforescenti che si aggiravano al suo interno conferivano un certo brillio alle finestrelle, e Carter non biasimò i marinai per le loro paure.

Poi, nella luce lunare che rischiarava le acque, notò un enigmatico monolito posto al centro di quel cortile centrale, e vide che vi era legato qualcosa. Dopo aver ottenuto un cannocchiale preso nella cabina del capitano, si accorse che si trattava di un marinaio vestito di seta di Oriab, a testa in giù e senza occhi.

Allora fu ben felice della lieve brezza che si era alzata sospingendo la nave verso zone più rassicuranti di mare. Il giorno seguente, parlarono con una nave dalle vele viola diretta a Zar, la Terra dei Sogni Dimenticati, che aveva come carico dei bulbi di lillà

dagli strani colori. Poi, la sera dell'undicesimo giorno, arrivarono in vista dell'isola di Oriab, col monte Ngranek che si ergeva lontano, la cima incappucciata di neve.

Oriab è un'isola molto grande, il porto di Baharna è una città imponente. I moli di Baharna sono di porfido, e la città si innalza su grandi terrazze di pietra che si ergono dietro i moli, con strade a gradini frequentemente attraversate da ponti che collegano gli edifici.

C'è un grande canale che passa sotto l'intera città, lungo una galleria con cancellate di granito che porta al lago interno di Yath, sulla cui spiaggia lontana si trovano le rovine di un'antichissima città il cui nome è stato dimenticato.

La sera, mentre la nave entrava nel porto, i due fari gemelli di Thon e di Thal si accesero per dare il loro benvenuto e, nei milioni di finestre delle terrazze di Baharna, luci soffuse si accesero dolcemente non appena apparvero le stelle, finché quella città marinara distesa sulla collina divenne un firmamento luminoso sospeso tra le stelle del cielo e i loro riflessi che luccicavano sui pacifici moli.

Il capitano, dopo l'approdo, invitò Carter ad essere suo ospite nella casa di sua proprietà costruita sulle spiagge di Yath, nella zona in cui la città segue il declivio e scende verso le sponde; sua moglie e i servitori portarono cibi gustosissimi ma anche strani, per il piacere del viaggiatore.

Nei giorni che seguirono, Carter si recò in tutte le taverne e in tutti i luoghi pubblici in cui si incontravano i raccoglitori di lava e gli intagliatori di idoli, in cerca di voci e leggende sullo Ngranek, ma non trovò nessuno che fosse salito sulle scarpate più alte o che avesse visto il volto che vi era scolpito. La montagna era aspra, e vi si accedeva da un'unica valle retrostante, e inoltre non era certo che i Magri Notturmi fossero solamente una leggenda.

Quando il capitano riprese il mare diretto a Dylath-Leen, Carter si stabilì in una vecchia locanda nella parte antica della città, che è fatta di mattoni e somiglia alle rovine della lontana spiaggia di Yath. Lì fece i suoi piani per salire sullo Ngranek, e riordinò tutte le informazioni che aveva appreso nelle strade dai raccoglitori di lava.

Il proprietario della locanda era un uomo molto anziano, e conosceva perciò parecchie leggende che gli furono di molto aiuto. Condusse perfino Carter in una stanza al piano superiore dove gli mostrò un rozzo ritratto graffito sull'argilla del muro, fatto da un viaggiatore ai vecchi tempi, quando gli uomini erano più coraggiosi e meno riluttanti a recarsi sui dirupi dello Ngranek.

Il bisnonno del locandiere aveva sentito dire dal suo bisnonno, che l'artefice del ritratto aveva scalato il monte e aveva visto l'immagine scolpita, riproducendola poi su quel muro affinché altri la vedessero.

Ma Carter nutriva dei seri dubbi, perché i larghi tratti incisi rozzamente sul muro erano affrettati e imprecisi, completamente offuscati da una folla di altre figure di pessimo gusto, con corna, ali, artigli, e code arricciate.

Alla fine, raccolte tutte le informazioni che era riuscito ad ottenere nelle locande e nei luoghi pubblici di Baharna, Carter noleggiò una zebra e, un bel mattino, s'incamminò

lungo la strada che costeggiava la spiaggia di Yath in direzione di quelle regioni interne sulle quali torreggiava il granitico Ngranek.

Alla sua destra si stendevano colline declinanti, ameni frutteti e linde fattorie di pietra, che gli fecero ricordare i fertili campi tra i quali scorre lo Skai. Prima di sera arrivò vicino alle antiche rovine senza nome della lontana spiaggia di Yath e, sebbene i raccoglitori di lava lo avessero avvertito di non accamparsi lì di notte, legò la zebra ad una strana colonna davanti ad un muro caduto, e sistemò la coperta in un angolo riparato sotto strane incisioni indecifrabili. Si avvolse poi intorno un'altra coperta, perché le notti sono molto fredde ad Oriab.

Svegliato dalle ali di qualche insetto che gli stava ronzando sul viso, si coprì la testa e dormì tranquillo fino a che non fu risvegliato nuovamente dagli uccelli *magah* di un lontano boschetto.

Il sole era appena spuntato sul grande pianoro, dove chilometri di fondamenta primordiali di mattoni, muri caduti, isolate colonne spezzate e piedistalli rotti, allungavano la loro ombra sulla desolata spiaggia di Yath, quando Carter si mise a cercare la zebra.

Grande fu la sua costernazione nel vedere la docile bestia a terra accanto all'enigmatica colonna alla quale l'aveva legata; ma ancora più grande fu lo sgomento che provò nello scoprire che era morta, con una strana ferita alla gola attraverso la quale le era stato succhiato tutto il sangue.

Avevano inoltre frugato nella sua sacca, e avevano portato via alcuni ninnoli lucenti; intorno, sul suolo polveroso, erano rimaste impronte delle enormi impronte palmate che non riusciva a spiegarsi in alcun modo. Poi ricordò le leggende dei raccoglitori di lava, e pensò con un brivido a che cosa potesse avere camminato sulla sua faccia durante la notte.

Allora si mise la sacca sulle spalle e si incamminò verso lo Ngranek, non senza provare un brivido quando vide vicino a sé, dove la strada passava tra le rovine, un grande arco ricavato nel basso muro di un antico tempio, nella cui oscurità si intravedevano delle scale che conducevano verso tenebre che non gli era possibile penetrare con lo sguardo.

La strada adesso saliva attraverso una campagna più selvaggia e parzialmente coperta da boschi, dove vide solamente le baracche dei carbonai e dei raccoglitori di resina. Tutta l'aria era pervasa da un profumo balsamico, e gli uccelli *magah* cinguettavano allegramente spiegando le loro piume colorate al sole.

All'avvicinarsi del tramonto, si imbatté in un nuovo accampamento di raccoglitori di lava che tornavano con i loro pesanti sacchi dalle balze inferiori dello Ngranek, e si accampò lì lui pure, ad ascoltare le canzoni e le leggende dei lavoratori, aguzzando l'orecchio per sentire i loro mormorii circa un compagno che avevano perso.

L'uomo si era arrampicato abbastanza in alto per raggiungere una massa di lava sopra di lui e, al calar della notte, non aveva fatto ritorno. Il giorno dopo, quando erano andati a cercarlo, avevano trovato soltanto il suo turbante, ma non c'era alcun segno che

dimostrasse che era caduto dalle rocce.

Non avevano più continuato le ricerche, perché il più anziano del gruppo aveva detto che sarebbe stato inutile. Nessuno, infatti, aveva mai ritrovato le prede dei Magri Notturmi, pur se la reale esistenza di quelle bestie favolose era talmente dubbia da essere quasi una leggenda.

Carter chiese loro se i Magri Notturmi succhiassero il sangue, lasciassero impronte palmate e rubassero gli oggetti luccicanti; ma quelli scossero la testa e sembravano spaventati da simili domande. Quando si accorse che erano diventati tutti taciturni, tornò a dormire sotto la coperta.

Il giorno dopo si alzò insieme ai raccoglitori di lava che, una volta scambiati i saluti, si incamminarono verso ovest, e si avviò in direzione est a cavallo di una zebra che aveva acquistato da loro. I più anziani lo benedissero e lo misero in guardia, dicendogli che avrebbe fatto meglio a non salire troppo in alto sullo Ngranek ma, pur ringraziandoli di cuore, Carter non si fece dissuadere dal suo intento: sentiva che doveva trovare la dimora degli dèi sullo Sconosciuto Kadath, e conquistarsi l'accesso a quella meravigliosa Città del Tramonto.

A mezzogiorno, dopo una lunga cavalcata attraverso zone impervie, arrivò in certi villaggi di mattoni abbandonati dove una volta dimoravano i montanari, i quali vivevano così vicini allo Ngranek per intagliare statuette nella sua lava ancora morbida. Erano vissuti lì fino ai tempi del nonno del locandiere, quando si erano accorti che la loro presenza non era gradita. Le loro dimore erano arrivate perfino sul dirupo della montagna e, più in alto le costruivano, più si verificavano sparizioni tra la loro gente al sorgere del sole.

Alla fine avevano deciso che sarebbe stato meglio trasferirsi altrove perché, quando calava la notte, si vedevano cose che non potevano essere interpretate favorevolmente. Erano scesi tutti verso il mare, e si erano stabiliti a Baharna, dove avevano occupato un vecchio quartiere nel quale si erano messi ad insegnare ai loro figli l'antica arte di intagliare statuette, arte che questi ultimi avevano tramandato fino ad ora. Era appunto dai figli di quei montanari esiliati, che Carter aveva appreso le leggende più dettagliate sullo Ngranek quando era andato in giro per le locande di Baharna.

Mentre si avvicinava, il fianco maestoso e desolato del monte appariva sempre più alto. C'erano alcuni sparuti alberi sulle balze inferiori e, su queste, arbusti malati, poi la nuda roccia si ergeva soprannaturale e spettrale nel cielo, dove si univa al gelo, al ghiaccio e alla neve eterna.

Carter osservò il bordo e i crepacci di quella montagna tenebrosa, e la prospettiva di arrampicarsi là sopra non gli parve molto invitante. In alcuni punti si vedevano solide venature di lava, e ammassi di scorie stratificate sui dirupi e sulle sporgenze.

Novanta ere addietro, perfino prima che gli dèi danzassero su quella vetta aguzza, la montagna aveva parlato sputando fuoco, e aveva ruggito con la voce del tuono. Adesso torreggiava, silenziosamente sinistra, portando sul suo fianco nascosto quella segreta immagine di titano di cui si vociferava tanto. C'erano poi delle caverne che potevano

ospitare soltanto l'oscurità primordiale, oppure nascondere – se la leggenda era vera – degli orrori inimmaginabili.

Ai piedi dello Ngranek il terreno procedeva verso l'alto, appena punteggiato di querce stente e di alberi rinsecchiti, ed era striato di frammenti di roccia, di lava e di cenere fossilizzata. C'erano i resti carbonizzati della brace di molti bivacchi dove i raccoglitori di lava erano stati costretti a fermarsi, e diversi altari rudimentali che essi avevano eretto sia per propiziarsi i Grandi Antichi, sia per allontanare gli esseri che dormivano sugli alti passi dello Ngranek e nelle caverne labirintiche.

Di sera Carter raggiunse i resti bruciati del fuoco più lontano e si accampò per la notte, legando la zebra ad un alberello e coprendosi bene con le coperte prima di andare a dormire. Per tutta la notte si sentì un voonith ululare da qualche stagno nascosto vicino alla spiaggia lontana, ma Carter non aveva paura di quel mostro anfibio, perché gli avevano assicurato che nessuna di quelle bestie osava avvicinarsi neppure alle lontane propaggini dei fianchi dello Ngranek.

Nella chiara luce del mattino, Carter cominciò la lunga scalata, lasciando che l'utile zebra camminasse liberamente ma, quando il terreno del gracile bosco divenne troppo impervio, legò l'animale ad un albero secco. Poi continuò la scalata da solo.

Prima si inerpicò per la foresta piena delle rovine di vecchi villaggi passando per l'arido sottobosco, poi si inoltrò nell'erba ruvida dove qui e là spuntavano anemici arbusti. Si lamentò del diradarsi degli alberi, perché la scarpata era molto ripida e l'impresa alquanto pericolosa.

Alla fine cominciò a distinguere l'intero paesaggio sotto di lui, dovunque guardasse: le baracche abbandonate degli intagliatori, i boschetti di alberi di resina e i bivacchi di coloro che la raccoglievano, i boschi dove avevano fatto il nido i cinguettanti e multicolori *magah*, e perfino un tratto lontanissimo delle spiagge di Yath e di quelle antiche rovine proibite il cui nome è stato dimenticato da tempo.

Scoprì che era meglio non guardarsi intorno, e continuò ad arrampicarsi senza sosta finché gli arbusti cominciarono a diradarsi e non rimase che ruvida erba alla quale aggrapparsi. Poi il suolo si assottigliò, e spuntarono ovunque grandi ammassi di nuda roccia, mentre di tanto in tanto si vedevano nidi di condor nei crepacci.

Alla fine non rimasero che le rocce e, se non fossero state molto ruvide ed erose dai venti, difficilmente sarebbe riuscito a salire oltre. Ma protuberanze, sporgenze e spuntoni lo aiutarono enormemente.

Era confortante, inoltre, vedere occasionalmente i segni lasciati dai raccoglitori di lava che avevano grattato la pietra friabile e sapere che delle normalissime creature umane erano già state lì prima di lui.

Superata una certa altezza, la presenza umana venne ulteriormente confermata da dei poggiamano e dei poggiapiedi sistemati laddove ce n'era bisogno, e da piccoli solchi a incavi praticati dove era stata trovata una vena di lava. In un punto particolarmente ricco era stato poi creato artificialmente un appiglio che sporgeva sulla destra del tracciato principale di ascesa.

Una volta o due Carter osò guardarsi intorno, e fu alquanto sbalordito alla vista del paesaggio sottostante. Davanti ai suoi occhi si stendeva tutta l'isola tra lui e la costa, con le terrazze di pietra di Baharna e il fumo dei mistici camini che saliva da lontano. E, al di là di tutto ciò, c'era lo sconfinato Mare del Sud con i suoi enigmatici segreti.

La via seguita da Carter fino a quel momento si inerpicava a tornanti su un lato del monte, e il fianco più lontano rimaneva ancora nascosto. Infine, Carter vide uno spuntone di roccia che saliva a sinistra verso l'alto, come ad indicare la strada che desiderava trovare, e fu proprio quella che intraprese nella speranza che non si interrompesse.

Dieci minuti dopo verificò che non si trattava di un vicolo cieco: il costone si fletteva in un arco che, se non si fosse interrotto improvvisamente, poteva portarlo dopo qualche ora di arrampicata su quella sconosciuta scarpata a sud che sovrasta le desolate balze rocciose e la valle lavica maledetta.

Mentre appariva sotto di lui un nuovo paesaggio, vide che era più brullo e selvaggio delle terre in direzione del mare che aveva attraversato. Anche il fianco della montagna era in un certo senso diverso; infatti, era qui e là crivellato da strane spaccature e caverne che non aveva trovato sul sentiero centrale che aveva appena lasciato. Alcune fenditure si aprivano sotto di lui e altre sopra di lui, ma erano tutte affacciate su rocce a strapiombo e completamente irraggiungibili dall'uomo.

Adesso l'aria era molto fredda, ma la salita era così dura che non se ne curò. Soltanto la crescente rarefazione dell'aria lo preoccupava, e pensò che forse doveva essere quella la causa che aveva scoraggiato i viaggiatori facendo nascere allucinazioni e generando i racconti inverosimili sui Magri Notturmi per spiegare la scomparsa degli scalatori caduti da quei sentieri pericolosi.

I racconti dei viaggiatori non lo avevano impressionato, ma si era portato dietro per sicurezza una scimitarra. Tutti gli altri pensieri venivano sminuiti dal suo desiderio di vedere quel volto scolpito che poteva metterlo sulle tracce degli dèi dello Sconosciuto Kadath.

Alla fine, nel gelo pauroso dell'etere più rarefatto, arrivò vicino al fianco nascosto dello Ngranek e, nei vortici senza fine sotto di lui, vide le balze rocciose inferiori e gli stessi abissi lavici che rivelavano l'ira dei Grandi Antichi. A sud si apriva anche una vasta distesa di campagne, ma era una terra deserta, priva di campi rigogliosi e di camini, che sembrava non avere fine.

Da quel lato non si vedeva traccia di mare, perché Oriab era una grossa isola. Grotte buie e fenditure erano ancora numerose sulle rocce a strapiombo, ma nessuna di esse era accessibile ad uno scalatore.

Apparve poi un grosso masso sporgente che precludeva la vista, e Carter per un momento fu assalito dal dubbio che fosse invalicabile. Esposto alla furia degli elementi a miglia e miglia dal livello del suolo, con soltanto lo spazio e la morte da un fianco e le pareti scivolose di roccia dall'altro, sperimentò per un momento quella paura che tiene lontano gli uomini dal lato nascosto dello Ngranek.

Non poteva tornare indietro, e il sole era già basso. Se non avesse trovato una strada per continuare a salire, la notte lo avrebbe sorpreso rannicchiato ancora lì, e l'alba non l'avrebbe affatto trovato. Ma c'era una via, e se ne accorse appena in tempo. Soltanto un sognatore davvero esperto avrebbe potuto usare quelle tracce impercettibili, ma a Carter furono sufficienti.

Oltrepassato lo spuntone di roccia, scoprì che la scarpata era più agevole di quella inferiore, perché lo scioglimento di un grosso ghiacciaio aveva lasciato un largo spazio di terriccio e di roccia. A sinistra un precipizio sprofondava perpendicolarmente da altezze sconosciute fino a profondità altrettanto sconosciute, e la bocca di una caverna completamente buia rimaneva irraggiungibile al di sopra di lui. In altri punti, però, la montagna si ritraeva improvvisamente, lasciandogli perfino lo spazio per aggrapparsi e riposare.

Dal freddo che faceva, comprese di essere vicino alla neve, e guardò in alto pinnacoli luccicanti che risplendevano in quell'ultima luce infuocata. Era abbastanza sicuro che a parecchi metri sopra di lui ci fosse la neve, mentre sotto vi era un baluardo di roccia simile a quello che aveva appena superato, eterno col suo arrogante profilo sporgente, nero contro le nevi.

Quando lo vide, rimase a bocca aperta e urlò forte, aggrappandosi alla roccia frastagliata in un sussulto di paura, perché quella massa titanica non era rimasta come l'alba della Terra l'aveva forgiata, ma risplendeva purpurea e stupenda nel tramonto con i lineamenti chiaramente scolpiti di un dio.

Quel volto riluceva severo e terribile nel tramonto infuocato. Quanto fosse grande, nessuna mente poteva calcolarlo, ma Carter comprese immediatamente che non era stato un uomo a crearlo. Era il volto di un dio forgiato dalle mani degli dèi, e dominava dall'alto, arrogante e maestoso, chi dal basso venisse a cercarlo. Gli avevano detto che sarebbe stato inconfondibile per la sua singolarità, e Carter si rese conto che era vero, perché quegli occhi obliqui e stretti, le orecchie dai lunghi lobi, quel naso sottile e quel mento appuntito erano tutti tratti che parlavano di una razza non di uomini, ma di dèi.

Terrorizzato, si aggrappò con tutte le sue forze a quella sporgenza rocciosa altissima e pericolosa, anche se era proprio quello che si era aspettato di trovare: perché la contemplazione del volto di un dio supera ogni aspettativa e, quando è più grande di un tempio ed è vista dal basso nel tramonto e nei silenzi vulcanici di quel mondo superiore nella cui lava nera è stata divinamente scolpita, la meraviglia è così totale che nessun uomo può fare a meno di rimanere attonito.

Poi, c'era l'ulteriore stupore del riconoscimento: anche se aveva progettato di cercare in tutta la Terra dei Sogni coloro la cui rassomiglianza con quel volto poteva rivelarli come discendenti degli dèi, Carter sapeva che non era più necessario. La grande faccia scolpita su quella montagna non aveva lineamenti del tutto sconosciuti, ma tratti non molto dissimili da quelli che aveva visto tanto spesso nelle locande della città marinara di Celephaïs. E Celephaïs si trovava nella regione di Ooth-Nargai, oltre i monti Tanarian, ed era governata da quel re Kuranès che Carter aveva conosciuto nella sua vita



nel Mondo della Veglia.

Ogni anno, marinai che mostravano quei lineamenti sul viso arrivavano dal Nord su neri vascelli per scambiare l'onice con la giada lavorata, l'oro filato e gli uccellini rossi canterini di Celephaïs, ed era evidente che non potevano essere altro che quei Semidei che cercava. Vicino alla loro dimora doveva esserci il Gelido Deserto, e nel deserto lo Sconosciuto Kadath e il suo castello d'onice costruito per i Grandi Antichi.

Quindi doveva andare a Celephaïs, molto lontano dall'isola di Oriab, tornare a Dylath-Leen, risalire lo Skai fino al ponte vicino a Nir, ripassare per la foresta degli Zoog e, una volta superata questa, seguire la strada in direzione nord per i giardini delle terre di Oukranos fino alle guglie dorate di Thran, dove avrebbe potuto trovare un galeone diretto al Mar Cerenariano.

Ma ormai le tenebre si erano infittite, e il grande volto scolpito sembrava ancora più terribile nell'oscurità. La notte trovò il cercatore appollaiato su quel macigno. Al buio, non poteva né salire né scendere, ma soltanto rannicchiarsi e rabbrivire in quella stretta cavità finché non fosse spuntato il giorno, pregando di rimanere sveglio per non allentare la presa e non precipitare per chilometri di vuoto vertiginoso fino alle balze rocciose e aguzze della valle maledetta.

Spuntarono le stelle ma, a parte queste, non c'era che il niente abissale davanti ai suoi occhi, il niente e la morte, contro il cui sinistro richiamo non poteva fare altro che tenersi aggrappato saldamente alla roccia mantenendosi distante dal bordo.

L'ultima cosa appartenente alla Terra che vide nei morenti bagliori di luce fu un condor che spiccava il volo dalla parte ovest del precipizio proprio accanto a lui, e che lanciò un grido quando gli fu vicino, passando accanto alla bocca spalancata di una grotta per lui irraggiungibile.

Improvvisamente, pur se non si sentivano suoni allarmanti nelle tenebre, la scimitarra venne estratta dalla sua cintura da una mano invisibile. Poi Carter la sentì cozzare contro le rocce sottostanti, e tra lui e la Via Lattea credette di scorgere la sagoma spaventosa di un essere orribilmente sottile, munito di coda, di corna e di ali di pipistrello.

Alla sua sinistra anche le stelle avevano cominciato a coprirsi, come se uno stormo di creature dai vaghi contorni stesse volando, in gran numero e silenziosamente, fuori da quella grotta inaccessibile di fronte al precipizio. Poi, una specie di braccio ruvido e freddo lo afferrò per il collo, qualcos'altro gli artigliò i piedi, e si vide alzato bruscamente e fatto oscillare nel vuoto.

Un minuto dopo le stelle erano scomparse, e Carter comprese di essere stato catturato dai Magri Notturmi. Quelle creature lo portarono senza fargli riprendere fiato dentro la grotta sul fianco del monte, attraverso intricatissimi labirinti sotterranei. Quando cercò di divincolarsi – all'inizio per solo istinto – lo pungolarono con cattiveria. Non facevano alcun rumore, e perfino le loro ali membranose battevano in silenzio. Erano creature spaventosamente gelide, umide e scivolose, e le loro zampe lo stringevano con forza tremenda.

Si infilarono subito con un volo vertiginoso entro una voragine indescrivibile,

vorticando in modo sconvolgente fra turbini di un'aria umida dal sentore di tomba, e Carter si sentì sprofondare nel vortice ultimo della pazzia demoniaca e urlante. Gridò più volte, e ogni volta gli artigli neri lo pungolavano con maggiore crudeltà.

Poi vide tutto intorno una sorta di luminescenza grigiastra, e intuì che stavano entrando in quel mondo di orrori sotterranei ai quali fanno cenno le leggende e che è rischiarato unicamente dalla pallida fiamma della morte, e dentro il quale ribollono l'aria infernale e le nebbie primordiali dei pozzi che si trovano nel cuore della Terra.

Alla fine vide in lontananza sotto di lui gli incerti contorni di vette grigie e portentose che, come credeva, appartenevano ai leggendari Picchi di Thok. Si ergevano, spaventose e sinistre, nel vuoto soprannaturale dell'oscurità e degli abissi eterni, più alte di quanto l'uomo possa misurare, dominando sconvolgenti vallate dove strisciano e si annidano i ripugnanti *bhole*.

Ma Carter preferiva affrontare i *bhole* piuttosto che i suoi catturatori, che in realtà erano abominevoli creature nere e glabre, con la pelle completamente liscia, untuosa, e simile a quella dei cetacei, corna spaventose incurvate verso l'interno l'una di fronte all'altra, ali di pipistrello che non facevano alcun rumore, orridi artigli prensili, e code pelose che agitavano senza ragione in modo snervante. Peggio di tutto, quegli esseri non parlavano e non ridevano mai, perché non possedevano una bocca con la quale ridere, ma solo una superficie piatta e inquietante là dove avrebbe dovuto essere la faccia. Tutto quello che facevano era stringere le loro prede, volare e tormentarle.

Mentre il gruppetto si abbassava sui Picchi di Thok, le montagne divennero grigie e torreggianti, e si poteva vedere chiaramente che non esisteva nessun tipo di vita sul granito austero e minaccioso, in quel crepuscolo eterno. Più in basso, lividi fuochi fatui lambivano l'aria, e si incontrava dappertutto l'oscurità primordiale del vuoto, tranne là dove picchi sottili si ergevano come spiriti maligni.

Ben presto le cime delle montagne divennero molto lontane, e non rimasero che venti tempestosi carichi dell'umidità proveniente dalle grotte. Alla fine, i Magri Notturmi planarono su una pianura che sembrava fatta di strati di ossa, e lasciarono Carter tutto solo in quella tenebrosa vallata. Il compito dei sinistri guardiani dello Ngranek era stato quello di portarlo laggiù e, una volta adempiuto ad esso, volarono via silenziosi.

#### 4.

Quando Carter tentò di stabilire quale strada avessero fatto, si accorse che ciò non era possibile, perché perfino i Picchi di Thok erano scomparsi dalla vista. Non c'erano che oscurità, orrore, silenzio, e ossa.

Allora Carter, per via di remote memorie, capì di trovarsi nella Valle di Pnath, dove strisciano e si annidano gli enormi *bhole*; non sapeva però cosa aspettarsi, perché

nessuno aveva mai visto un *bhole*, né tantomeno immaginato come fossero fatte quelle creature. Di loro si sapeva solamente che emettevano rumori impercettibili, dal fruscio fatto strisciando tra le montagne di ossa al furtivo scalpiccio quando incontrano qualcuno e lo sfiorano. Non era possibile vederli, in quanto uscivano soltanto col buio.

Carter non desiderava incontrarli, e così fece estrema attenzione ad ogni rumore che udiva in quegli abissi di ossa che lo circondavano. Perfino in quel luogo spaventoso continuava ad avere un obiettivo, perché le tradizioni di Pnath non erano sconosciute ad una certa persona con la quale aveva tanto chiacchierato ai vecchi tempi.

In breve, sembrava molto probabile che quello fosse il luogo in cui tutti i ghouls – cioè i demoni divoratori di cadaveri – del Mondo della Veglia gettavano gli avanzi dei loro festini. Se aveva fortuna, non lontano da lì avrebbe potuto trovare una immane montagna rocciosa, più alta anche dei Picchi di Thok, che delimita i confini del loro dominio. Le ossa che cadevano gli avrebbero detto dove guardare e, una volta trovatala, poteva chiamare un ghoul che facesse scendere una scala.

Strano a dirsi, Carter aveva infatti un legame molto particolare con quelle terribili creature. Un uomo che aveva conosciuto a Boston – un pittore di strani soggetti che aveva uno studio segreto in un vicolo molto antico e disabitato vicino ad un cimitero – aveva fatto amicizia con i ghouls, e gli aveva insegnato i rudimenti del loro sgradevole e cacofonico modo di comunicare.

Quell'uomo poi era scomparso, e Carter non era sicuro di riuscire a trovarlo là ora, né di poter usare per la prima volta nella Terra dei Sogni quell'inglese quasi dimenticato del suo grigio Mondo della Veglia. In tutti i casi, era sicuro di riuscire a persuadere qualche ghoul a condurlo fuori da Pnath; ed era sempre meglio incontrare una di quelle creature che un *bhole*, di cui nessuno conosceva l'aspetto.

Così Carter si incamminò nelle tenebre, mettendosi a correre quando gli parve di udire dei rumori tra le ossa che aveva sotto i piedi. Cadde anche in un burrone di pietra, comprendendo che doveva trattarsi della base di uno dei Picchi di Thok, e poi, alla fine, udì un mostruoso battere e tintinnare alzarsi nell'aria, ed allora fu sicuro di trovarsi vicino alla tana dei ghouls. Non aveva la certezza che avrebbero potuto sentirlo dal profondo della valle, ma si rese conto che il mondo infero aveva delle strane leggi.

Mentre rifletteva, fu colpito da un osso volante talmente pesante che ritenne dovesse trattarsi di un teschio, e constatò perciò che doveva essere effettivamente vicino alla spaventosa tana. Allora cominciò a produrre quel sibilo acuto che è il richiamo dei ghouls.

Il suono viaggiò lentamente, e ci volle del tempo prima di udire in risposta un altro sibilo. Ma, alla fine, questo arrivò, comunicandogli che sarebbe stata calata una scala di corda. L'attesa della scala fu snervante, perché non aveva nessuna sicurezza che il suo grido fosse stato percepito anche tra quelle ossa. Intanto, dall'oscurità si fece sentire un remoto trepestio.

Mentre il rumore diventava più distinto, la sua tensione aumentava, in quanto non voleva spostarsi dal punto in cui sarebbe stata calata la scala. Alla fine l'attesa divenne

quasi insopportabile, e stava per fuggire in preda al panico, quando un altro suono attirò la sua attenzione: era l'urto di qualcosa che era caduto sulle ossa ammassate di fresco. Era la scala! Cercando a tastoni, un minuto dopo ne trovò l'estremità. Il fruscio nel buio però non cessò, e lo seguì perfino mentre si arrampicava.

Si era alzato di circa due metri dal terreno, quando il sinistro rumore fra le ossa divenne continuo, ma riuscì a salire altri tre metri prima che qualcosa afferrasse la scala dal basso. Giunto all'altezza di sette od otto metri, si sentì sfiorare il fianco da una grossa protuberanza viscida che diventava alternativamente convessa e concava nel contorcersi. Allora si arrampicò disperatamente per sfuggire all'insopportabile appiccicume di quel *bhole* disgustoso e ipernutrito la cui forma l'uomo non può vedere.

Per ore si arrampicò con le braccia indolenzite e le mani scorticate, e intorno a lui ricomparvero i grandi fuochi fatui e i raggelanti Picchi di Thok. Poi scorse sopra di lui il bordo sporgente della grande montagna dei divoratori di cadaveri, il cui fianco che si alzava verticale non era visibile e, alcune ore dopo, incontrò una strana faccia di vedetta, che somigliava ad uno dei mascheroni gotici che si affacciano dalla balaustra di Notre Dame.

Quella visione per poco non gli fece perdere la presa, ma si riprese immediatamente, perché il suo amico scomparso, Richard Pickman, una volta gli aveva mostrato un ghoul, e quindi conosceva bene le loro facce canine, i loro corpi dinoccolati e le loro irripetibili malformità, nonché le disgustose abitudini per cui erano noti. Perciò, quando la mostruosa creatura lo spinse oltre il vuoto sul bordo della montagna, aveva riacquisito il totale controllo di sé, e non urlò nel vedere i macabri resti dei loro festini ammassati da una parte o vicino agli stessi ghoul accucciati in cerchio che digrignavano i denti e lo guardavano con curiosità.

Adesso si trovava su un pianoro pervaso da una luce fioca, le cui uniche caratteristiche topografiche erano grossi macigni e antri di tane. In linea di massima i ghoul lo lasciarono stare, anche se uno di loro cercò di pizzicarlo mentre molti altri valutavano con aria pensosa la sua magra figura.

Con versi pazienti fece loro delle domande sul suo amico scomparso, e scoprì che era diventato un importante ghoul degli abissi vicini al Mondo della Veglia. Un'anziana creatura verdognola si offrì di condurlo all'attuale dimora di Pickman, così, nonostante il suo naturale ribrezzo, seguì l'essere in un cunicolo non troppo largo, e strisciò per ore in un fango spesso e nero come la pece.

Riemersero in un cupo pianoro puntellato di strani relitti appartenenti alla Terra – antiche lapidi, urne rotte, grotteschi pezzi di monumenti – e Carter comprese, con una certa emozione, che non si era mai trovato tanto vicino al Mondo della Veglia dal momento in cui aveva disceso i settecento gradini che conducevano dalla Caverna della Fiamma alla Soglia del Sonno Profondo.

Lì, su una lapide del 1768 rubata nel cimitero di Granary a Boston, sedeva il demone dei sepolcri che era stato una volta l'artista Richard Upton Pickman. Era nudo e con la pelle rugosa, privo di peli, e aveva acquistato talmente tanto della fisionomia dei ghoul,

che le sue origini umane erano già cancellate. Ma ricordava ancora un po' di inglese, e fu quindi in grado di conversare con Carter a monosillabi e grugniti, aiutandosi di tanto in tanto con il linguaggio dei mangiatori di cadaveri.

Quando seppe che Carter desiderava entrare nella Foresta Incantata e da lì dirigersi verso la città di Celephaïs nella regione di Ooth-Nargai oltre i Monti Tanarian, parve molto perplesso. I demoni del Mondo della Veglia, infatti, non hanno interesse per i cimiteri della Terra dei Sogni (che lasciano agli esseri dai piedi palmati che si aggirano nelle città morte), e sono diverse le creature che abitano tra il loro abisso e la Foresta Incantata, compreso il terribile regno dei Gug.

I Gug, selvaggi e ciclopici, un tempo erigevano cerchi di pietre in quella foresta, e celebravano strani sacrifici agli Altri Dei e al Caos Strisciante Nyarlathotep, finché, durante una notte in cui praticavano i loro abominevoli riti, vennero scoperti dagli dèi della Terra, e da questi esiliati nelle caverne sotterranee.

Soltanto una grossa porta di pietra con un anello di ferro collega l'abisso dei giganti alla Foresta Incantata, e i Gug hanno paura ad aprirla a causa di una maledizione. Non è ipotizzabile che un sognatore mortale possa attraversare il loro regno sotterraneo e uscire da quella porta perché, un tempo, i sognatori umani costituivano il loro cibo, ed essi si tramandano delle leggende circa il sapore di tali sognatori, anche se l'esilio ha limitato la loro dieta ai ghash, esseri repellenti che alla luce muoiono e che vivono nelle Cripte di Zin saltando sulle lunghe gambe posteriori come canguri.

Così, il ghoul che una volta era stato Pickman, mostrò a Carter due possibilità. La prima consisteva nel lasciare il mondo sotterraneo nei pressi di Sarkomand, la città deserta della valle che si trova sotto Leng, dove nere scale sorvegliate da leoni alati di diorite conducono fuori dalla Terra dei Sogni verso abissi ancora più profondi.

La seconda invece consisteva nel ritornare al Mondo della Veglia attraverso un cimitero, e ricominciare daccapo la ricerca, scendendo i settanta gradini del Sonno Leggero fino alla Caverna della Fiamma, e poi i settecento scalini che portano alla Soglia del Sonno Profondo e alla Foresta Incantata.

Ma quelle alternative non soddisfecero il cercatore, perché non aveva informazioni sulla strada che porta dall'altopiano di Leng ad Ooth-Nargai, e inoltre era riluttante a risvegliarsi, per paura di dimenticare quello che aveva saputo fino a quel momento attraverso il sogno.

Sarebbe stato fatale per la sua ricerca scordare i volti augusti e celestiali di quei marinai provenienti dal Nord che barattavano onice a Celephaïs e che, essendo figli degli dèi, potevano certamente indicargli la strada per il Gelido Deserto e per il Kadath, dove dimorano i Grandi Antichi.

Dopo un'opera di profonda persuasione, il ghoul acconsentì alla fine a guidare il suo ospite oltre il grande muro del regno dei Gug. C'era qualche possibilità che Carter riuscisse ad intrufolarsi in quel regno crepuscolare pieno di torri di pietra circolari, in quell'ora in cui quei giganti, appesantiti dal cibo, sarebbero andati a dormire nel loro interno, e a raggiungere in seguito la torre centrale che porta il Simbolo di Koth, al cui

interno si trova la scala che conduce alla botola di pietra della Foresta Incantata.

Pickman acconsentì anche a concedergli tre ghouls per aiutarlo a sollevare la porta di pietra, dato che i Gug hanno una certa paura dei ghouls, e spesso, quando li vedono banchettare nei loro enormi cimiteri, scappano via. Consigliò inoltre a Carter di travestirsi da demone, radendosi la barba che si era lasciato crescere (dato che i divoratori di cadaveri non ce l'hanno): gli disse poi di rotolarsi completamente nudo nel fango per avere l'aspetto giusto, di saltellare alla loro maniera caracollante, e infine di portarsi dietro i suoi vestiti in un fagotto, come se questo contenesse qualche bocconcino prelibato prelevato in una tomba.

Avrebbero così raggiunto la città dei Gug – che è limitrofa all'intero regno – attraverso le caverne giuste, uscendo in un cimitero non lontano dalla scala della Torre di Koth. Dovevano però fare molta attenzione ad una larga grotta vicina al cimitero, perché quella era la bocca delle Cripte di Zin, e i ghouls vendicativi erano sempre all'erta per assalire gli abitanti dell'abisso superiore che erano usi cacciarli e catturarli come preda.

I ghouls provano ad uscire quando i giganti dormono, e attaccano sia i ghouls che i Gug, perché non fanno distinzioni. Sono molto primitivi e si mangiano l'un l'altro. I Gug hanno una sentinella in una strettoia che porta alle Cripte di Zin, ma quasi sempre dorme ubriaca, e spesso viene sorpresa da qualche gruppo di ghouls. Anche se alla luce forte muoiono, i ghouls possono sopportare per ore il grigio crepuscolo dell'abisso.

Ultimati i preparativi, Carter cominciò a strisciare dentro grotte interminabili con i tre aiutanti che portavano la lapide di ardesia di un certo colonnello Nehemiah Derby, datata 1719, che avevano preso nel cimitero di Charter Street, a Salem.

Quando uscirono nuovamente nella luce del crepuscolo, si trovarono in una foresta di monoliti ricoperti di licheni che s'innalzavano in altezza fin dove l'occhio riusciva ad arrivare, e che costituivano le "modeste" lapidi dei Gug.

Alla destra del buco dal quale erano usciti, e attraverso intere navate di monoliti, si apriva la vista stupenda di ciclopiche torri circolari che s'innalzavano ininterrotte fino al grigio etere del mondo sotterraneo. Era la grande città dei Gug, le cui porte sono alte più di dieci metri.

I ghouls vanno spesso lì, perché un Gug morto può sfamare una loro intera comunità per quasi un anno, e anche se rappresenta un pericolo maggiore, è meglio andare a caccia di Gug che frugare fra le lapidi degli uomini. Adesso Carter poteva capire a chi appartenevano le ossa titaniche che aveva di tanto in tanto sentito sotto i piedi nella Valle di Pnath.

Dritto davanti a lui, appena fuori dal cimitero, si ergeva una roccia a perpendicolo alla cui base si spalancavano le fauci di un'immensa caverna. I ghouls dissero a Carter di starne il più lontano possibile, perché quella era l'entrata alle cripte sconsestate di Zin dove i Gug, nell'oscurità, andavano a caccia di ghouls.

E, in realtà, quell'avvertimento giunse a proposito perché, quando uno dei ghouls strisciò verso le torri per vedere se era arrivata l'ora del riposo per i Gug, nel chiarore

della caverna brillò prima un paio di occhi giallorossi, e poi un altro ancora, fatto questo che fece capire come i Gug avessero perso una sentinella, e come i ghash avessero un odorato sopraffino.

Allora il ghouel tornò nella grotta e fece segno ai compagni di restare in silenzio. Era meglio lasciare i ghash ai loro divertimenti, ed era anche possibile che questi si ritirassero presto, visto che dovevano essere ovviamente stanchi dopo aver lottato con la sentinella Gug nelle cripte.

Dopo un po', qualcosa che aveva le dimensioni di un cavallo uscì saltellando nel grigio crepuscolo, e a Carter si gelò il sangue nel vedere l'aspetto malvagio e sinistro di quella bestia la cui faccia era stranamente umana nonostante le mancassero il naso, la fronte ed altri importanti particolari.

Poi apparvero saltellando altri tre ghash che si unirono al loro amico, e un divoratore di cadaveri sibilò pianissimo a Carter che la mancanza di ferite sui loro corpi era un brutto segno. Dimostrava che non avevano affatto combattuto con la sentinella Gug, oltrepassandola semplicemente mentre quella dormiva, per cui non avevano placato la loro ferocia e il loro spirito combattivo, e sarebbero rimasti vigili fino a che non avessero trovato una vittima.

Fu assai spiacevole vedere quegli esseri sporchi e sproporzionati, diventati nel frattempo ben quindici, grugnire e saltellare qua e là come canguri nel grigio crepuscolo dove si ergevano torri e monoliti; ma fu ancora più spiacevole sentirli parlare emettendo i tipici suoni gutturali della loro razza.

Eppure, benché orribili, non superavano in bruttura ciò che uscì in quel momento dalla caverna e si mise ad inseguirli con rapidità impressionante. Dapprima si vide una zampa larga quasi un metro, munita di artigli formidabili, poi la seguì un'altra zampa e, dopo quella, un grosso braccio ricoperto di una pelliccia nera al quale entrambe le zampe erano attaccate mediante i corti avambracci. Poi brillarono due occhi rossastri e apparve la testa della sentinella Gug che si era appena svegliata, larga come un barile. Gli occhi sporgevano di cinque centimetri da ogni parte, nascosti da ossute protuberanze coperte di ruvidi peli.

Ma quella testa era orribile principalmente a causa della bocca. Una bocca con grosse zanne gialle che partiva dalla cima della testa e arrivava fino al mento, aprendosi in verticale anziché in orizzontale.

Prima che lo sfortunato Gug riuscisse ad uscire dalla caverna e ad alzarsi sui suoi otto metri di altezza, i ghash gli furono addosso. Carter pensò che il Gug avrebbe dato l'allarme e svegliato tutti quelli della sua razza, ma un ghouel gli sibilò all'orecchio che i Gug non avevano voce e parlavano con la mimica facciale.

La lotta che seguì fu veramente spaventosa. I ghash invasati si avventavano da ogni parte contro lo strisciante Gug, mordendolo e strappandogli la carne con le zanne e maciullandolo a morte con i loro zoccoli pesanti e affilati. Per tutto il tempo della lotta, quei mostri fecero risolini eccitati, urlando solo quando la grossa bocca verticale del Gug azzannava uno di loro. Il rumore del combattimento avrebbe svegliato tutta la città

addormentata se non fosse stato per la debolezza della sentinella, che la obbligò a spostare l'azione sempre più all'interno della caverna.

Mentre il Gug retrocedeva nell'oscurità, il tumulto scemava lentamente, finché si udirono soltanto delle grida di dolore a significare che la lotta continuava. Poi il ghoul più svelto dette il segnale per l'avanzata, e Carter si mise dietro al terzetto che procedeva a balzi uscendo dalla foresta dei monoliti ed entrando nelle strade buie e fetide di quell'orribile città, le cui ciclopiche torri circolari di pietra si elevavano verso l'alto scomparendo dalla vista.

Si trascinarono in silenzio su quella pavimentazione di ruvida roccia, ascoltando con disgusto gli abominevoli grugniti soffocati che venivano dai giganteschi portoni neri e che segnalavano il sonno profondo dei Gug.

Preoccupati che l'ora di riposo finisse, i ghoul adottarono un passo veloce, ma anche a quella andatura il viaggio non fu breve, perché le distanze, in quella città di giganti, andavano misurate su ampia scala. Alla fine, comunque, giunsero in uno spazio aperto dominato da una torre perfino più alta delle altre, sulla cui porta colossale era impresso il Simbolo di Koth, un bassorilievo che faceva rabbrivire anche chi non ne conosceva il significato. Le immense scale di pietra, appena visibili nell'oscurità, erano l'inizio del passaggio che portava alla parte superiore della Terra dei Sogni e alla Foresta Incantata.

Fu lì dentro che cominciò un'interminabile salita nella completa oscurità, resa quasi impossibile dalle dimensioni mostruose dei gradini che, essendo stati fatti per i Gug, erano alti quasi un metro. Del loro numero Carter non poté fare un'esatta stima, perché ben presto fu talmente esausto, che gli svelti ghoul furono obbligati a sostenerlo.

In quella arrampicata senza fine si annidava il pericolo di essere scoperti e inseguiti in quanto, sebbene nessun Gug osasse sollevare la porta di pietra che conduceva nella foresta a causa della maledizione dei Grandi Antichi, non c'erano restrizioni specifiche in merito alla torre e alle scale, e i ghastr che riuscivano a fuggire per quella via venivano inseguiti a volte anche fin sopra la cima.

L'udito dei Gug è talmente fine che, una volta svegli, avrebbero facilmente percepito anche il minimo fruscio dei piedi e delle mani nudi degli arrampicatori, e sarebbe occorso ben poco tempo a quei colossali giganti, abituati ad andare a caccia di ghastr nelle buie Cripte di Zin, per sorprendere prede molto più piccole e lente su quei gradini ciclopici.

Era veramente angosciante pensare che i silenziosi Gug non avrebbero fatto alcun rumore, ma sarebbero piombati sugli scalatori in un batter d'occhio sorprendendoli. Né si poteva fare affidamento sulla tradizionale paura che avevano i Gug dei divoratori di cadaveri, in quel luogo particolare dove essi avevano tutti i vantaggi.

Un ulteriore pericolo era costituito dai furtivi e maligni ghastr, i quali spesso si intrufolavano nella torre durante l'ora di riposo dei Gug. Se i giganti avessero continuato a dormire e i ghastr avessero terminato presto la loro lotta nella caverna, l'ascesa degli scalatori poteva essere facilmente scoperta da quelle creature violente e mal disposte. In quel caso sarebbe stato quasi meglio essere divorati da un Gug.



Poi, dopo un periodo che parve interminabile, dalle tenebre soprastanti giunse un suono sinistro, e la faccenda prese una piega molto grave e inaspettata. Era evidente che un ghash, o qualcosa d'altro, era penetrato nella torre prima dell'arrivo di Carter e delle sue guide, ed era ugualmente evidente che il pericolo era molto vicino.

Dopo aver trattenuto per un secondo il respiro, il ghash alla testa del gruppo spinse Carter contro il muro e dispose i suoi simili nel miglior modo possibile, con la vecchia lapide levata in alto per colpire qualora il nemico si fosse avvicinato. Quelle creature possono vedere nel buio, per cui Carter aveva più probabilità di sopravvivenza con loro che non da solo.

Successivamente, uno scalpitare di zoccoli rivelò la presenza dabbasso di almeno una di quelle bestie, e i ghash prepararono la loro arma per sferrare un colpo disperato. All'improvviso si vide lo scintillio di due occhi giallorossi, e il respiro del ghash si udì più forte dello scalpitio.

Mentre la creatura scendeva sul gradino appena più in alto dei ghash, questi scagliarono la lapide con una forza prodigiosa, e si udì soltanto un rantolo soffocato prima che la loro vittima si trasformasse in un ammasso putrido senza vita.

Sembrava che ci fosse stata soltanto quella bestia e, dopo un momento di silenzio, i mangiatori di cadaveri segnarono a Carter di muoversi. Come in precedenza, furono obbligati ad aiutarlo, ed egli fu ben felice di lasciare il luogo di quel massacro dove, nel buio, erano rimasti i resti della creatura massacrata.

Alla fine, i ghash fecero fermare Carter, ed egli comprese che avevano finalmente raggiunto la botola di pietra.

Sollevarlo del tutto un macigno così grosso non era possibile, ma le tre creature speravano di riuscire a spostarlo quanto bastava a puntellarlo con la lapide e a consentire a Carter di passare per l'apertura. In quanto a loro, avevano deciso di tornare indietro e di ripassare per la città dei Gug, dato che erano abbastanza veloci; non conoscevano d'altra parte la strada di superficie per la spettrale Sarkomand con la soglia che portava all'abisso vigilata dai leoni guardiani.

I tre ghash si concentrarono con tutte le loro forze per spostare la botola sopra di loro, e anche Carter, per quel poco che poteva, li aiutò. Giudicarono più adatto il bordo vicino alla cima delle scale, e in quel punto applicarono tutta la forza dei loro muscoli nutriti con cibi immenzionabili. Qualche istante dopo apparve una luce, e Carter, la persona per la quale era stato fatto tutto quello, fece scivolare nell'apertura l'estremità della vecchia lapide. Ne derivò una forte azione di leva, ma i progressi erano molto lenti, e dovevano naturalmente ricominciare daccapo ogni volta che non riuscivano a fare avanzare la lastra per tenere aperta la botola.

Improvvisamente la loro disperazione venne acuita da un suono proveniente dal basso. Era soltanto l'urto degli zoccoli del ghash ucciso il cui corpo rotolava giù per le scale; ma la causa che aveva determinato lo spostamento del corpo non era certamente rassicurante. Allora, conoscendo le abitudini dei Gug, i ghash furono colti da una sorta di frenesia e, in un lasso di tempo sorprendentemente breve, sollevarono la botola in

modo da tenerla ferma mentre Carter faceva ruotare la lastra creando una larga apertura.

Le tre creature lo aiutarono facendolo arrampicare sulle loro spalle scheletriche e, spingendolo poi per i piedi, lo fecero finire sul suolo benedetto del Mondo dei Sogni superiore. Un secondo dopo arrivarono pure loro, levando la lastra e chiudendo la grossa botola mentre si sentivano da sotto dei colpi violenti.

A causa della maledizione dei Grandi Antichi, nessun Gug poteva infatti superare il portale, e così, con un profondo senso di sollievo e di calma, Carter si sdraiò sulle fitte e grottesche fungosità della Foresta Incantata, mentre le sue guide si accucciavano per riposare alla maniera tipica dei ghouls.

Pur bizzarro com'era, quel bosco incantato nel quale aveva girovagato tanto a lungo (e Carter non aveva certo dimenticato le sue angosce) sembrava veramente un paradiso e una delizia, dopo gli abissi che si era lasciato dietro. Non si vedeva anima viva, perché gli Zoog si tenevano lontani dalla porta misteriosa e allora Carter chiese ai ghouls quali fossero i loro progetti.

Di tornare alla loro terra scendendo nella torre non se la sentivano, e dissero che il Mondo della Veglia non li attraeva molto, dato che avrebbero dovuto affrontare i sacerdoti Nasht e Kaman-Thah nella Caverna della Fiamma. Così, alla fine, decisero di fare ritorno passando per Sarkomand e la scalinata degli abissi, pur non sapendo minimamente come arrivarci.

Carter ricordò che la città si trovava nella valle ai piedi dell'altopiano di Leng, e anche di aver visto a Dylath-Leen un vecchio mercante dagli occhi obliqui che si diceva commerciava con Leng. Quindi consigliò ai ghouls di cercare Dylath-Leen, attraversare i campi passando per Nir e per lo Skai, e di seguire il fiume fino alla foce.

Le tre creature decisero di seguire il consiglio e non persero tempo prezioso, dal momento che l'infittirsi dell'oscurità prometteva un'intera notte di viaggio. Carter strinse le zampe di quegli esseri repellenti, ringraziandoli per il loro aiuto ed esternando la sua gratitudine per il ghouls che una volta era stato Pickman; ma non poté fare a meno di tirare un sospiro di sollievo quando i tre divoratori di cadaveri se ne furono andati. Perché un ghouls è sempre un ghouls, e quindi una compagnia ben poco gradita agli esseri umani.

Dopodiché, cercò una pozza d'acqua e si lavò da tutto il fango in cui si era rotolato nella terra interna, rimettendosi poi i vestiti che si era portato dietro con molta cura.

Ormai era notte in quella temuta foresta di alberi mostruosi ma, grazie alla loro fosforescenza, si viaggiava come se fosse giorno. Carter si mise in cammino sulla strada che ben conosceva e che portava a Celephaïs, nella regione di Ooth-Nargai, oltre i Monti Tanarian. Mentre camminava, ripensò alla zebra che aveva legato su un altro albero rinsecchito sulle pendici del monte Ngranek, nella lontana Oriab, in un'epoca che gli sembrava lontana milioni di anni, e si chiese se qualche raccoglitore di lava le avesse dato del cibo o l'avesse liberata. Si chiese anche se sarebbe mai tornato a Baharna, se avrebbe pagato per la zebra che era stata trucidata nella notte tra quelle antiche rovine della spiaggia di Yath, e se il vecchio locandiere si sarebbe ricordato di lui.

Di questa natura erano i pensieri che gli passavano per la mente nell'aria aperta della riconquistata Terra dei Sogni superiore. Ma, improvvisamente, il suo cammino venne interrotto da un suono proveniente da un vecchio albero cavo. Aveva evitato il grande cerchio di pietre poiché non intendeva parlare con gli Zoog proprio in quel momento ma, considerato il singolare parlottio che proveniva dal mastodontico albero, sembrava che importanti riunioni avessero luogo da qualche parte.

Mentre si avvicinava, riconobbe i toni di una discussione accesa e preoccupata, e ben presto fu a conoscenza di faccende che suscitarono in lui un estremo interesse. In quella assemblea di capi Zoog, si discuteva infatti di una guerra da portare contro i gatti, richiesta per la perdita del gruppo che aveva seguito Carter fino ad Ulthar e che i gatti avevano punito senza alcun giustificato motivo.

Sulla faccenda si discuteva già da un bel pezzo, e ora i Capi degli Zoog avevano deciso di sferrare un attacco entro un mese contro l'intera tribù dei felini in una serie di azioni a sorpresa, che consistevano nell'assalire gatti isolati o gruppi ignari, in modo che la miriade di felini di Ulthar non potesse radunarsi e organizzarsi.

Quello era il piano degli Zoog, e Carter decise di sventarlo prima di procedere nella sua ardimentosa ricerca. Cautamente, raggiunse il margine della foresta e inviò oltre i campi un richiamo felino. Una vecchia gatta che si trovava in una fattoria vicina ricevette il messaggio e lo rispedì, attraverso chilometri interi di prati digradanti, a guerrieri grossi e piccoli, neri, grigi, zebraati, bianchi, gialli e maculati, finché echeggiò in tutta Nir e oltre lo Skai, arrivando perfino ad Ulthar. E a Ulthar tutti i gatti si unirono e marciarono in ranghi serrati.

Era una fortuna che la luna non si fosse ancora levata, e che quindi tutti i gatti si trovassero sulla Terra. Scendendo giù dai tetti e abbandonando i focolari, rapidamente e silenziosamente, si riversarono come un mare di pellicce sulle pianure fino al margine della foresta.

Carter era là a dar loro il benvenuto, e come gli fu gradita la vista rassicurante e familiare dei gatti dopo quello che aveva visto e i luoghi in cui aveva camminato nell'abisso! Fu felice di rivedere il suo vecchio amico e salvatore dal quale si era separato ad Ulthar, con un collare che lo distingueva intorno al grosso collo e i baffi drizzati in maniera marziale.

Ma fu ancora più felice di vedere come luogotenente di quell'esercito un giovane tipo esuberante che si rivelò niente di meno che il micetto della locanda al quale Carter aveva dato un piattino di panna fresca in quel lontano mattino in cui era partito da Ulthar. Era diventato un gatto importante e molto promettente, e fece le fusa nello stringere la mano al suo amico. Il nonno disse che si stava comportando esemplarmente nell'esercito, e che poteva benissimo aspirare ai gradi di capitano dopo un'altra campagna.

Carter espose ai gatti il pericolo che si prospettava, e venne ricompensato da profondi miagolii di gratitudine che venivano da ogni rango. Consultatosi con i generali, preparò un piano d'azione immediata che prevedeva una marcia improvvisa verso la piazzaforte degli Zoog e verso altre loro basi importanti in modo da sventare il loro attacco a

sorpresa e obbligarli alla resa prima della totale mobilitazione del loro esercito d'invasione.

Allora, senza perdere altro tempo, la marea dei gatti si riversò nella Foresta Incantata e circondò l'Albero del Consiglio e il grande circolo di pietre. Quando il nemico li vide, vi fu un frenetico battere d'ali, e solo una debolissima resistenza venne opposta dagli Zoog. Riconobbero di essere stati battuti sul tempo e abbandonarono ogni desiderio di vendetta pensando piuttosto a salvarsi la vita data l'attuale situazione.

Metà dei gatti si era disposta in formazione circolare intorno ai prigionieri Zoog, lasciando aperto un passaggio dove confluivano altri prigionieri catturati dai gatti in altri punti della foresta. Poi vennero discusse le condizioni di resa, nelle quali Carter fece da interprete, e venne deciso che gli Zoog potevano restare una tribù libera a condizione di pagare ai gatti un grosso tributo in galli cedroni, quaglie e fagiani, provenienti dalla parte più battuta della foresta.

Dodici giovani Zoog vennero presi come ostaggi da condurre nel Tempio dei Gatti di Ulthar, e i vincitori misero bene in chiaro che, se si fosse verificata una qualsiasi scomparsa di gatti lungo i confini del bosco degli Zoog, ne sarebbero derivate delle gravi conseguenze, altamente disastrose per loro.

Prese le dovute decisioni, l'assemblea dei gatti ruppe i ranghi e permise agli Zoog di fare ritorno a casa uno alla volta, cosa questa che si affrettarono a fare, rivolgendo molteplici e cupe occhiate all'indietro. Il vecchio generale offrì a Carter una scorta che lo accompagnasse attraverso la foresta fino a qualsiasi destinazione desiderasse raggiungere, reputando probabile che gli Zoog covassero del risentimento verso di lui a causa del fallimento del loro progetto di guerra. L'offerta venne accettata con gratitudine, non solo per la sicurezza che rappresentava, ma anche per il piacere di usufruire della compagnia dei gatti.

Fu così che, in mezzo ad un allegro e scherzoso reggimento, rilassato dopo il successo del suo intervento, Randolph Carter si incamminò con dignità in quella foresta incantata di alberi titanici e fosforescenti, parlando della sua ricerca con il vecchio generale e con suo nipote, mentre il resto della compagnia eseguiva fantastiche capriole o andava in cerca di foglie fatte cadere dal vento in mezzo alle mugge di quel terreno primordiale.

Il vecchio gatto disse che aveva sentito parlare molto dello Sconosciuto Kadath nel Gelido Deserto, ma che non sapeva dove si trovasse. Della meravigliosa Città del Tramonto, invece, non aveva mai sentito parlare, ma gli avrebbe riferito volentieri tutto quello che fosse riuscito a sapere in seguito. Insegnò al cercatore alcune parole d'ordine di grande importanza tra i gatti della Terra dei Sogni, e lo indirizzò dal vecchio capo dei gatti di Celephaïs, con il quale era legato da profonda amicizia. Il vecchio gatto, che Carter già conosceva un po', era un superbo maltese, e si sarebbe dimostrato estremamente influente in ogni trattativa.

Era l'alba quando giunsero al limitare della foresta, e Carter dette ai suoi amici un riluttante addio. Il giovane luogotenente che aveva conosciuto quando era appena un gattino, lo avrebbe seguito se l'anziano generale non glielo avesse proibito, ma l'austero

capo lo richiamò ai suoi doveri verso la tribù e verso l'esercito.

Così Carter si incamminò da solo sui prati dorati che si stendevano misteriosi al di là di un fiume adorno di salici, e i gatti ritornarono nella foresta.

## 5.

Il viaggiatore conosceva molto bene quelle distese di giardini che passavano attraverso il bosco e il Mare Cerenariano, e seguì allegramente l'argenteo fiume Oukranos che gli indicava la strada.

Il sole si alzò su ameni declivi di boschetti e prati ben curati esaltando le tinte delle migliaia di fiori che punteggiavano ogni collinetta e ogni valle ombrosa. Una leggera foschia copriva tutta la regione, laddove la luce solare veniva trattenuta più a lungo che nelle altre parti e dove il cicaleccio estivo degli uccelli e il ronzio delle api duravano di più, cosicché il viandante credeva di trovarsi in una terra fatata, e provava una gioia e un senso di stupore che non avrebbe scordato mai più.

A mezzogiorno Carter aveva raggiunto le terrazze di diaspro di Kiran che degradano fino al bordo del fiume e ospitano quel tempio stupendo dove, una volta all'anno, il re di Ilek-Vad scende dal suo lontano regno su un baldacchino d'oro, per pregare il dio di Oukranos che aveva sentito cantare per lui quando era ragazzo e viveva in una capanna presso le sue rive.

Quel tempio è interamente di diaspro, e copre un intero acro di terreno con le sue mura e i suoi cortili, le sue sette torri a punta e il suo santuario interno dove penetra il fiume attraverso canali nascosti e dove il dio viene a cantare armoniosamente nella notte. Molte volte la luna, quando splende su quei cortili, su quelle terrazze e su quei pinnacoli, ode una strana musica, ma se quella musica sia il canto del dio o il canto dei suoi enigmatici sacerdoti, soltanto il re di Ilek-Vad può dirlo. Perché a lui soltanto è dato di entrare nel tempio e vedere i sacerdoti.

Adesso, nella sonnolenza del giorno, quella caverna e quel tempio erano muti, e Carter udiva soltanto il mormorare del grande fiume e il cicaleccio degli uccelli e il ronzio delle api mentre proseguiva lungo la sua strada sotto un sole incantato. Per tutto il pomeriggio, si videro dei pellegrini sui prati profumati o sui declivi di amene colline situate vicino al fiume: dovunque si vedevano pacifiche fattorie dal tetto di paglia e santuari di diaspro o di crisoberillo innalzati a dèi benevoli.

In certi momenti camminava vicino alla riva dell'Oukranos e fischiettava ai pesci iridescenti e luccicanti di quell'acqua cristallina, mentre altre volte si fermava tra i giunchi fruscianti e guardava da lontano la grande foresta buia dalla parte opposta, i cui alberi arrivavano fino al bordo dell'acqua. In sogni precedenti aveva visto gli strani e goffi *buopoth* uscire timidamente dalla foresta per bere, ma adesso non se ne vedeva

neanche uno.

Si fermò per un momento a guardare un pesce carnivoro mentre catturava un uccello pescatore che aveva attirato sull'acqua spiegando nel sole le squame allettatrici. L'uccello cercava di sfuggire con colpi di becco all'enorme bocca del pinnato cacciatore che gli era piombato addosso.

Verso sera salì su un'altura erbosa e vide davanti a sé le mille guglie dorate di Thran che fiammeggiavano nel tramonto. Le mura di quella inverosimile città sono incredibilmente alte e costruite in un blocco unico di alabastro grazie ad una tecnica sconosciuta, perché sono più antiche di qualsiasi ricordo. Eppure, alte come sono, con i loro cento cancelli e le duecento torrette, vengono sovrastate dalle innumerevoli torri che si trovano al loro interno, tutte bianche sotto le guglie dorate. E gli uomini che le guardano dal basso le vedono elevarsi fino al cielo: talvolta in tutto il loro splendore, talvolta con le sommità parzialmente nascoste dalle nuvole e dalla nebbia, mentre talvolta spuntano dal di sopra delle nuvole con le loro guglie sfavillanti.

Là dove i Cancelli di Thran si aprono sul fiume, si trovano grandi banchine di marmo ove fanno scalo sontuosi galeoni che trasportano cedri profumati, e dove strani marinai barbuti siedono su casse e balle che portano scritte di luoghi lontani.

Oltre le mura si snoda la campagna agreste, in cui piccole fattorie bianche sognano in mezzo alle colline, e strette stradine attraversate da ponti di pietra si snodano con grazia tra i ruscelli e i giardini.

Carter attraversò al tramonto quella terra verdeggianti, e dal fiume vide scendere il crepuscolo sulle meravigliose guglie di Thran. Fu esattamente sul far della sera che giunse al cancello meridionale, dove venne fermato da una sentinella vestita di rosso alla quale dovette raccontare tre sogni incredibili e dimostrarsi un sognatore degno di inoltrarsi nelle misteriose strade di Thran e girare per i bazar in cui venivano vendute le mercanzie dei sontuosi galeoni.

Poi poté finalmente entrare in quella città incredibile camminando attraverso un muro talmente spesso che il cancello era una vera e propria galleria, e passando per strade che si snodavano lungo stretti passaggi interposti tra le torri erette contro il cielo. Attraverso le grate e i balconi delle finestre brillavano calde luci, e il suono di liuti e flauti si alzava sommessamente, rubato a cortili interni dove l'acqua zampillava da fontane di marmo.

Carter conosceva la strada che doveva percorrere, e costeggiò la parte periferica della città penetrando in strade più buie che conducevano al fiume dove, in una vecchia locanda marinara, trovò i capitani e i marinai che aveva già visto in una miriade di sogni precedenti.

Fu lì che trovò un imbarco per Celephaïs su un grande galeone, e si fermò per la notte in quella locanda dopo aver parlato seriamente col venerando gatto del posto, il quale sonnecchiava davanti ad un immenso focolare sognando di guerre passate e di dèi dimenticati.

## 6.

La mattina seguente Carter salì a bordo del galeone diretto a Celephaïs. Mentre scioglievano le funi e cominciarono la lunga traversata per il Mare Cerenariano, si sedette a prua. Per molte leghe le coste rimasero le stesse che si vedevano al largo di Thran: qua e là si vedeva qualche strano tempio eretto su un monte dalla parte Est, e sul litorale si scorgevano villaggi sonnolenti, dagli aguzzi tetti rossi e con le reti spiegate al sole.

Memore della propria ricerca, Carter chiese ai marinai cosa sapessero della gente che aveva incontrato a Celephaïs, chiedendo i nomi e la provenienza di quegli strani uomini con gli occhi lunghi e stretti, i lobi delle orecchie allungati, il naso sottile e il mento appuntito, che arrivavano su barche nere provenienti dal Nord, e scambiavano onice con giada intagliata, oro filato e uccellini rossi canterini di Celephaïs. Ma di quegli uomini i marinai non sapevano molto, a parte che parlavano poco e suscitavano un certo timore.

La loro patria, molto ma molto lontana, si chiamava Inganok, ed erano ben pochi quelli che vi si recavano, perché era una fredda terra crepuscolare, vicina probabilmente al poco raccomandabile altopiano di Leng.

Era pur vero che la regione in cui si ipotizzava si trovasse Leng era circondata da montagne inaccessibili, e che perciò nessuno poteva affermare con certezza se dietro ad esse si trovasse il raccapricciante altopiano con i suoi orribili villaggi di pietra e l'innominabile tempio.

Era anche probabile che fossero soltanto dicerie di gente spaventata da quelle formidabili barriere che di notte stagliavano la loro sagoma nera contro la luna crescente. Quello che era certo, era che i mercanti raggiungevano Leng da oceani molto diversi. Con quali altre regioni confinasse Inganok, i marinai non avevano idea, né avevano sentito parlare del Gelido Deserto e dello Sconosciuto Kadath, a parte qualche vago accenno. Della meravigliosa Città del Tramonto che Carter cercava, poi, non sapevano proprio niente.

Così il viaggiatore non fece ulteriori domande su luoghi lontani, proponendosi di parlare direttamente con quegli strani uomini provenienti dalla gelida e crepuscolare Inganok che avevano i lineamenti come quelli del dio scolpito sul monte Ngranek.

Nella tarda giornata il galeone raggiunse quell'ansa del fiume che attraversa le giungle odorose di Kled. Lì Carter avrebbe voluto scendere a terra, perché in quella vegetazione tropicale dormono meravigliosi palazzi di avorio, solitari e inviolati, dove un tempo dimoravano favolosi monarchi di una terra ormai dimenticata.

Gli incantesimi dei Grandi Antichi mantengono quei posti miracolosamente intatti, perché è scritto che un giorno potrebbero averne bisogno di nuovo. Carovaniere di elefanti hanno intravisto quei palazzi da lontano al chiaro di luna, ma nessuno osa avvicinarsi a causa dei giardini che salvaguardano la loro inviolabilità.

Ma la nave continuò la navigazione, e l'oscurità spense i mormorii del giorno, mentre le prime stelle brillavano dal cielo in risposta alle lucciole che cominciavano a luccicare lungo gli argini del fiume non appena lasciarono indietro la giungla, della quale non restò che il profumo come ricordo.

Per tutta la notte il galeone scivolò su misteri invisibili e insospettati. Una vedetta segnalò fuochi sulle montagne verso est, ma il capitano disse che era meglio non guardarli troppo, perché non si sapeva chi o che cosa li avesse accesi.

Al mattino il fiume si era allargato, e Carter comprese, dalle case lungo le rive, che potevano essere vicini alla grande città commerciale di Hlanith, sul Mare Cerenariano. Lì i muri sono di indistruttibile granito, e le case hanno fantastici frontoni intonacati e scolpiti. La popolazione somiglia più di ogni altra – nella Terra dei Sogni – alla gente del Mondo della Veglia, e per questo la città non viene molto frequentata tranne che per i commerci, ma è rinomata per il suo solido lavoro di artigianato.

I moli di Hlanith sono di quercia, e fu là che attraccò la nave mentre il capitano contrattava i suoi scambi commerciali nelle locande. Anche Carter scese a terra, e guardò con curiosità le strade ingombre di carri trainati da buoi, dove mercanti frenetici esaltavano la propria mercanzia dalle porte dei bazar.

Tutte le locande erano vicine ai moli, sistemate lungo stradine acciottolate incrostate di sale lasciato dalle maree, e sembravano estremamente vecchie con i loro soffitti bassi e le scure architravi, e con le finestre ad oblò dai telai verdastri. Vecchi marinai parlavano di porti lontani, e raccontavano anche molte storie sugli enigmatici uomini della crepuscolare Inganok, ma avevano poco da aggiungere a quello che sapevano i marinai del galeone.

Alla fine, dopo continui scarichi e carichi, la nave spiegò ancora una volta le vele, e gli alti muri e frontoni di Hlanith lentamente scomparvero, mentre l'ultima luce dorata del giorno spandeva su di essi una meraviglia e una bellezza superiori a quelle che l'uomo avesse mai concepiti.

Per due notti e due giorni il galeone navigò sul Mare Cerenariano, senza avvistare terra ed incrociando un solo vascello. Poi, sul far del tramonto del secondo giorno, si intravide a prua la vetta incappucciata di neve dell'Aran con i suoi alberi di *ginkgo* sparsi a valle, e Carter comprese che erano arrivati alla terra di Ooth-Nargai e alla meravigliosa città di Celephaïs.

Improvvisamente apparvero i minareti scintillanti di quel luogo leggendario, le mura di marmo intarsiato ornate di statue di bronzo, e il grande ponte di pietra dove il Naraxa si congiunge col mare. Poi apparvero le ondulate montagne dietro la città, con i loro boschetti e i prati di asfodeli, i minuscoli santuari e le piccole fattorie. Sullo sfondo si stagliava l'anello purpureo dei Monti Tanarian, possenti e mistici, dietro i quali si celano sentieri proibiti che danno accesso al Mondo della Veglia e ad altre regioni del Sogno.

Il porto era affollato di galeoni dipinti, alcuni dei quali arrivavano dalla marmorea città di Serannian, cinta di nubi, che si trova nello spazio etereo al di là del punto di congiunzione tra mare e cielo, mentre altri vascelli provenivano da più concreti luoghi



della Terra dei Sogni.

Il timoniere si fece largo tra le navi fino alle banchine fragranti di spezie, dove il galeone si ancorò nel crepuscolo, nel momento stesso in cui cominciavano a brillare sull'acqua a milioni le luci della città. Quella città immortale sembrava essere stata appena creata, perché lì il tempo non aveva il potere di distruggere e logorare. Il tempio di turchese di Nath-Horthath era tale e quale era sempre stato, e gli ottanta Sacerdoti inghirlandati di orchidee erano i medesimi che l'avevano fondato diecimila anni prima.

Il bronzo dei grandi cancelli era ancora lucido, e i pavimenti d'onice non presentavano né incrinature, né fessure. Le grandi statue di bronzo poste sulle mura osservavano mercanti e cammellieri che erano più vecchi delle leggende ma che non avevano neppure un pelo grigio nelle loro barbe a punta.

Carter non si mise immediatamente alla ricerca del Tempio, del palazzo o della cittadella, ma rimase insieme ai mercanti e ai marinai sotto le mura del porto. E, quando fu troppo tardi per sentire ancora chiacchiere o leggende, cercò una vecchia locanda che conosceva bene e poi si addormentò sognando gli dèi dello Sconosciuto Kadath che tanto cercava.

Il giorno dopo girò tutti i moli alla ricerca di qualche marinaio di Inganok, ma gli dissero che nessuno di loro era ancora giunto al porto perché la loro galea era attesa fra due settimane. Trovò, tuttavia, un vecchio marinaio thoraboriano che era stato a Inganok e aveva lavorato nelle cave d'onice di quel luogo crepuscolare. Da lui seppe che esisteva certamente un punto in cui scendere nella parte a nord di quella regione popolosa che tutti sembravano temere a morte.

Il thoraboriano supponeva che quel deserto girasse intorno alla catena di vette insuperabili, arrivando fino all'orribile pianoro di Leng, e che quello doveva essere il motivo per cui era tanto temuto. Ammetteva, però, che esistevano altri racconti in merito a presenze maligne e a sentinelle innominabili. Se fosse o meno il leggendario deserto dove troneggiava lo Sconosciuto Kadath non poteva dirlo, ma sembrava improbabile che quelle presenze e quelle sentinelle – se esistevano veramente – stessero lì per niente.

Il giorno seguente Carter risalì la Strada delle Colonne fino al tempio di turchese e parlò con l'alto sacerdote. Anche se a Celephaïs si adora principalmente Nath-Horthath, nelle preghiere giornaliere vengono ricordati anche i Grandi Antichi, e il Sacerdote era abbastanza informato sui loro umori.

Come aveva fatto Atal nella lontana Ulthar, sconsigliò caldamente a Carter qualsiasi tentativo di vederli, dichiarando che erano irascibili e capricciosi, nonché arcanamente protetti dagli irrazionali Altri Dei dell'Esterno, il cui messaggero è Nyarlathotep, il Caos Strisciante.

Il fatto che nascondessero gelosamente la meravigliosa Città del Tramonto diceva chiaramente che non desideravano che Carter la raggiungesse, e non si poteva sapere come avrebbero considerato un ospite intenzionato a vederli e a rivolgere loro una preghiera. In passato non c'era stato uomo che avesse mai trovato Kadath, ed era molto probabile che così sarebbe stato anche in futuro. Circolavano sinistre voci sulla dimora

dei Grandi Antichi, voci, veramente poco rassicuranti.

Dopo aver ringraziato l'alto sacerdote inghirlandato di orchidee, Carter lasciò il tempio e si mise in cerca del mercato dei macellai di carne ovina, dove gli avevano detto che abitava il vecchio capo dei gatti di Celephaïs, ben nutrito e contento.

Quella creatura grigia e dignitosa si stava crogiolando al sole sul pavimento d'onice, e tese una languida zampa al visitatore che si avvicinava. Ma, quando Carter ripeté le parole e i saluti che gli aveva insegnato l'anziano generale di Ulthar, il patriarca dalla folta pelliccia divenne molto cordiale ed espansivo, e gli raccontò alcune leggende segrete conosciute soltanto dai gatti delle scogliere di Ooth-Nargai.

Ma le informazioni più importanti riguardavano gli uomini di Inganok, sulle cui nere navi i gatti non salivano mai, informazioni che gli avevano rivelato a mezza bocca i timidi gatti del molo di Celephaïs. Sembrava che quegli uomini fossero circondati da un'aura ultraterrena, anche se non era questo il motivo per cui i gatti non salivano sulle loro navi. Il vero motivo, invece, è che in Inganok c'erano ombre che nessun gatto può sopportare, cosicché, in quel gelido regno crepuscolare, non si vedeva neanche un micio domestico.

Se sia a causa di certe cose che fluttuano sulle invalicabili montagne della leggendaria Leng, o a causa di altri esseri del Gelido Deserto, a Nord, nessuno può dirlo. Ma rimane il fatto che in quella terra lontana aleggia un'ombra dello spazio esterno che ai gatti non piace, e alla quale essi sono più sensibili degli uomini. È per questo che non salgono sulle nere navi che approdano alle banchine di Inganok.

Il vecchio capo dei gatti gli disse anche dove poter trovare il suo amico, il re Kuranès, che negli ultimi sogni di Carter regnava alternativamente nel palazzo di cristallo rosa a Celephaïs, la reggia delle Settanta Delizie, e nel castello sospeso tra le nuvole di Serannian.

Sembrava che il re non traesse più gioia da quei luoghi, e che gli fosse venuta un'enorme nostalgia per le scogliere e le colline dell'Inghilterra dove aveva trascorso la sua fanciullezza. La stessa nostalgia che provava per i piccoli villaggi sognanti dove la sera, dietro le grate delle finestre, si odono antiche canzoni inglesi, e dove le torri delle grigie chiesette guardano con piacere le lontane vallate verdeggianti.

Il re non poteva fare ritorno nel Mondo della Veglia perché il suo corpo era morto, ma aveva realizzato in parte le sue aspirazioni creando un piccolo tratto di quel paesaggio nella regione ad est della città, dove le praterie si riversano dolcemente sulle scogliere ai piedi dei Monti Tanarian.

Attualmente era lì che dimorava, in un castello di pietra con la vista sul mare, illudendosi di trovarsi nell'antica Trevor Towers, dove era nato e dove avevano visto la luce ben tredici generazioni dei suoi antenati.

Sulla costa vicina aveva fatto costruire un villaggio di pescatori simile a quelli della Cornovaglia, con le stradine acciottolate, e vi aveva fatto stabilire quelle persone che somigliavano maggiormente al tipo inglese, nei riguardi delle quali aveva compiuto lunghi tentativi per insegnar loro l'accento dei pescatori della Cornovaglia che ricordava

con tanto amore.

In una valle non troppo lontana aveva anche fatto erigere una grossa abbazia normanna, della quale poteva vedere la torre dalla finestra del suo castello, e nel cortile circostante aveva fatto collocare lapidi grigie che portavano il nome dei suoi antenati, ricoperte da un muschio che poteva sembrare muschio inglese.

Perché, anche se era un monarca della Terra dei Sogni circondato da ogni possibile pompa, meraviglia, bellezza, splendori, estasi, piacere, novità ed eccitazione sempre pronti ad un suo comando, Kuranès avrebbe rinunciato volentieri a tutto il suo potere, alla sua ricchezza e alla sua libertà, per una sola giornata benedetta in cui poter tornare ragazzo nella casta e tranquilla Inghilterra. Quella vecchia, amata Inghilterra che aveva modellato il suo spirito, e della quale avrebbe sempre fatto parte.

## 7.

Così Carter, dopo aver salutato l'anziano capo dei gatti, anziché cercare le terrazze del palazzo di cristallo rosa, uscì dal cancello orientale e attraversò i prati di margherite in direzione di un tetto aguzzo che aveva intravisto tra le querce di un parco che digradava fino alle scogliere.

Arrivò ad una staccionata e ad un grosso cancello sormontato da una loggetta di mattoni e, quando suonò il campanello, non venne ad aprirgli un lacchè in livrea, ma un robusto vecchietto in grembiule vestito come un pescatore e che parlava come meglio poteva con il caratteristico accento della lontana Cornovaglia. Carter attraversò un ombroso viale passando in mezzo ad alberi che si sforzavano di essere il più somiglianti possibile a quelli dell'Inghilterra, e salì sulle terrazze passando per giardini fatti come al tempo della regina Anna.

Sulla porta fiancheggiata da due gatti di pietra secondo il vecchio stile, gli venne incontro un maggiordomo baffuto vestito con una livrea tradizionale, che lo introdusse subito nella biblioteca dove Kuranès, signore di Ooth-Nargai e del Cielo intorno a Serannian, sedeva pensieroso su una sedia vicino alla finestra a guardare il villaggio sulla costa, desiderando che la sua vecchia balia lo venisse a rimproverare perché non era ancora pronto per il solito noioso party del curato, mentre la carrozza lo stava aspettando e sua madre stava per perdere la pazienza...

Kuranès, con la veste da camera prediletta dai sarti londinesi all'epoca della sua fanciullezza, si alzò prontamente per incontrare il suo ospite, perché la visita di un anglosassone che veniva dal Mondo della Veglia, gli risultava oltremodo gradita, anche se si trattava di un americano di Boston, nel Massachusetts, e non di un inglese della Cornovaglia.

Parlarono a lungo dei vecchi tempi, e avevano molto da dire in quanto erano entrambi

esperti sognatori, pratici di posti meravigliosi e incredibili. Kuranès, per di più, era stato al di là delle stelle, nel Vuoto Assoluto, ed era ritenuto l'unico uomo al mondo che fosse mai ritornato sano e salvo da un simile viaggio.

Alla fine Carter affrontò l'argomento della sua ricerca, e pose all'ospite le stesse domande che molti altri gli avevano già rivolto. Kuranès non sapeva dove si trovasse Kadath o la meravigliosa Città del Tramonto, ma sapeva quanto fosse pericoloso cercare esseri minacciosi come i Grandi Antichi, e sapeva anche che gli Altri Dei avevano degli strani sistemi per proteggerli dalla troppa curiosità.

Aveva appreso molte informazioni sugli Altri Dei viaggiando in parti lontane dello spazio, specialmente in quella regione dove non esistono forme, e dove esseri fatti di gas misteriosamente colorati studiano i segreti più profondi.

Il gas viola S'ngac gli aveva raccontato cose terribili sul Caos Strisciante Nyarlathotep, e lo aveva avvertito di non avvicinarsi mai al Vuoto Assoluto, dove il demone sultano Azathoth digrigna affamato i denti nel buio. Gli aveva anche detto che non era bene immischiarsi nelle faccende dei Grandi Antichi e che, se essi negavano decisamente l'accesso alla meravigliosa Città del Tramonto, era meglio non cercare affatto quella città.

Kuranès, poi, nutriva dei dubbi in merito a quello che Carter avrebbe trovato nella città, sempre ammesso che fosse riuscito a raggiungerla. Lui stesso aveva sognato e agognato a lungo la bella Celephaïs e la terra di Ooth-Nargai, la libertà, i colori, e le grandi esperienze di una vita priva di catene, convenzioni e meschinità. Ma adesso che era arrivato in quella città e in quella terra, e ne era diventato il Re, si era reso conto che la libertà e il colore si logoravano presto lasciando posto alla monotonia perché privi di legami con qualcosa di stabile nei sentimenti e nei ricordi.

Era un re, ad Ooth-Nargai, ma in ciò non trovava alcun significato, e sarebbe tornato volentieri alle vecchie cose familiari di quell'Inghilterra che aveva plasmato la sua giovinezza. Avrebbe dato l'intero regno, per il suono delle campane delle chiese sulle colline della Cornovaglia, e tutti i mille minareti di Celephaïs, per i tetti aguzzi del villaggio vicino alla sua casa.

Così disse al suo ospite che la sconosciuta Città del Tramonto poteva disattendere le sue aspettative, e che forse era meglio se fosse rimasta soltanto un sogno. Perché, ai vecchi tempi del Mondo della Veglia, aveva frequentato assiduamente Carter, e conosceva bene le dolci colline della Nuova Inghilterra che gli avevano dato i natali.

Era sicuro che alla fine il sognatore avrebbe desiderato soltanto le prime scene dei suoi ricordi: il bagliore del crepuscolo su Beacon Hill, le stradine tortuose di montagna e i campanili della strana Kingsport, i tetti a spiovente della vecchia Arkham, città di streghe, con le sue strade, le valli e le praterie con i loro muriccioli di pietra e i timpani delle fattorie che spuntavano tra le macchie di verde.

Questo disse a Randolph Carter, ma il cercatore rimase fermo nel suo proposito. Alla fine si salutarono, ognuno con il proprio convincimento, e Carter rientrò per il cancello di bronzo di Celephaïs e scese per la Strada delle Colonne fino alle vecchie mura del

porto, dove parlò ancora con i marinai provenienti da terre lontane e dove attese la nera nave della gelida e crepuscolare Inganok, i cui marinai dal volto strano e i cui mercanti d'onice avevano nelle vene il sangue dei Grandi Antichi.

In una sera stellata in cui il Faro illuminava radiosamente tutto il porto, arrivò il vascello desiderato, e i marinai e i mercanti dagli strani lineamenti scesero ad uno ad uno o a gruppetti nelle vecchie locande portuali. Era molto eccitante rivedere quei volti di persone vive somiglianti al dio scolpito sul monte Ngranek, ma Carter attese ancora, prima di andare a parlare con quei marinai taciturni. Non sapeva quanto orgoglio, quanta segretezza e quanta aura soprannaturale circondassero i figli dei Grandi Antichi, ed era certo che non sarebbe stato saggio rivelare la sua ricerca e fare domande troppo esplicite sul Gelido Deserto a Nord della loro Terra del Crepuscolo.

Parlavano poco con gli altri marinai in quelle vecchie locande di mare, raccogliendosi invece tra di loro per cantare motivi ultraterreni di luoghi non noti, o per recitare lunghe ballate in una lingua sconosciuta in tutta la Terra dei Sogni. E quelle canzoni e quei racconti erano così insoliti e commoventi, che si poteva indovinare il loro contenuto dalle espressioni degli ascoltatori, anche se le loro parole denotavano una strana cadenza e un'oscura melodia.

Per una settimana quei misteriosi marinai e mercanti girovagarono per le locande e i bazar di Celephaïs ma, prima che ripartissero, Carter chiese loro un passaggio a bordo della nave nera, affermando di essere un esperto scavatore d'onice desideroso di lavorare nelle loro miniere.

La nave era bella e costruita con grande perizia, essendo fatta di tek intarsiato con oro e avorio, e la cabina in cui alloggiava il passeggero era rivestita di seta e velluto. Un mattino, al mutare della marea, vennero issate le vele e alzata l'ancora e, mentre sostava a poppa, Carter vide le mura illuminate dal sole, le statue di bronzo e i minareti d'oro dell'eterna Celephaïs che si allontanavano, e la vetta nevosa del Monte Aran diventare sempre più piccola. A mezzogiorno non si vedeva che l'azzurro del Mare Cerenariano, sul quale veleggiava una galea riccamente dipinta diretta verso il celeste regno di Serannian dove il mare si congiunge col cielo.

E la notte scese dalle magnifiche stelle, mentre la nave nera seguiva il Gran Carro dell'Orsa Maggiore e l'Orsa Minore, circumnavigando lentamente il polo. I marinai intonarono strane canzoni che parlavano di luoghi sconosciuti, e si avviarono ad uno ad uno verso il castello di prua, mentre le vedette erano assortite in antichi canti e si sporgevano oltre il parapetto a guardare i pesci fosforescenti che giocavano con le ancore sotto le onde.

Carter andò a dormire a mezzanotte, e si svegliò col chiarore del primo mattino, notando che il sole sembrava curiosamente più lontano a Sud. Nel corso di quella seconda giornata approfondì la sua conoscenza con gli uomini della nave, spingendoli a poco a poco a parlare della loro Terra del Crepuscolo, della loro stupenda città d'onice, e della paura che nutrivano per le alte e invalicabili montagne oltre le quali si diceva si trovasse l'altopiano di Leng.

Gli dissero quanto fossero dispiaciuti della mancanza di gatti ad Inganok, e che imputavano la causa del loro rifiuto di stabilirvisi alla misteriosa vicinanza con Leng. Non vollero dirgli nulla soltanto riguardo al deserto di pietra a Nord. C'era qualcosa di inquietante intorno a quel deserto, ed era ritenuto saggio il non ammetterne neppure l'esistenza.

Nei giorni successivi parlarono delle miniere dove Carter aveva detto di voler lavorare. Ce n'erano molte, perché tutta la città di Inganok è fatta d'onice, e grossi blocchi di quella pietra vengono venduti a Rinar, Ogrothan e a Celephaïs, e in patria ai mercanti di Thraa, Ilarneke e Kadatheron, per la costruzione degli stupendi moli di quei porti favolosi.

## 8.

Nel lontano Nord, quasi in quel Gelido Deserto la cui esistenza gli abitanti di Inganok rifiutavano di ammettere, c'era una miniera abbandonata più grande di tutte le altre. Una miniera che, in un tempo ormai dimenticato, produceva blocchi e massi talmente incredibili che la vista del posto lasciato da loro vuoto, enorme e segnato dagli scalpelli, riempiva di terrore tutti quelli che lo guardavano.

Chi avesse scavato e trasportato quei blocchi mastodontici nessuno poteva dirlo; ma sicuramente era meglio non indagare su quella miniera in cui potevano aleggiare memorie non appartenenti all'uomo. Per questo veniva lasciata a se stessa nel crepuscolo, mentre il corvo e il leggendario uccello Shantak meditavano tra le sue immensità.

Quando Carter sentì parlare di quella miniera, divenne profondamente pensieroso in quanto sapeva, per via di antichi racconti, che il castello dei Grandi Antichi che si trova sullo Sconosciuto Kadath era fatto d'onice.

Giorno dopo giorno, il sole diventava sempre più basso, e le nebbie cominciavano a coprirlo quasi del tutto. Nel giro di due settimane la luce scomparve definitivamente, a parte una grigia luminescenza crepuscolare e soprannaturale che di giorno filtrava dalla cupola di nuvole eterne, mentre una gelida fosforescenza senza stelle si irradiava di notte sotto di essa.

Il dodicesimo giorno venne avvistato un grosso isolotto roccioso, che costituiva la prima apparizione di terraferma da quando la vetta nevosa dell'Aran era scomparsa dietro la nave.

Carter chiese al capitano come si chiamasse quell'isola, ma gli fu risposto che essa non aveva nome e che nessun vascello le si era mai avvicinato per via di certi strani suoni che si udivano di notte.

E quando, dopo il crepuscolo, si alzò un ululato cupo e continuo da quella massa

granitica, il viaggiatore fu ben lieto che non si fossero fermati e che essa non avesse nome.

I marinai pregarono e cantarono fino a che il rumore non scomparve dalle loro orecchie, e Carter, durante la notte, ebbe orribili incubi nei sogni.

Due giorni dopo avvistarono a prua, verso Est, il contorno di alte montagne grigie le cui vette si perdevano nelle immutabili nuvole di quel mondo crepuscolare. Alla loro vista i marinai cominciarono ad intonare allegre canzoni, e qualcuno si inginocchiò sul ponte a pregare. Allora Carter comprese di essere arrivato nella terra di Inganok, e che presto si sarebbero ormeggiati alle banchine di basalto della grande città che aveva lo stesso nome del paese.

Verso mezzogiorno apparve un tratto scuro di costa e, prima delle tre, spuntavano già verso Nord le cupole a bulbo e le fantastiche guglie della città d'onice. Unica e misteriosa, quell'arcaica città si innalzava sulle sue mura e sui suoi moli, tutta nera e abbellita con volute, scanalature e arabeschi in oro intarsiato. Le case erano alte e con molte finestre, e sui muri erano stati scolpiti fiori e volute le cui cupe simmetrie colpivano l'occhio con una bellezza più abbacinante della luce stessa.

Alcune terminavano con cupole che si aprivano a bulbo per poi rastremarsi sulla cima; altre con piramidi a terrazza sulle quali spuntavano miriadi di minareti che mostravano ogni possibile stranezza e fantasia. I muri erano bassi e spesso intervallati da cancelli, ognuno dei quali si apriva sotto un grande arco più elevato rispetto al livello generale e che era abbellito dalla testa di una divinità scolpita con la stessa maestria che traspariva dal volto altero raffigurato sul monte Ngranek.

Al centro di una montagna si alzava una torre di sedici lati, più grande di tutte le altre, e sulla quale dominava un altissimo campanile a punta che spuntava da una cupola piatta. Quello, dissero i marinai, era il tempio dei Grandi Antichi, ed era retto da un alto sacerdote, custode di profondi e terribili segreti.

Ogni tanto, sulla città d'onice rintoccava una strana campana, alla quale faceva eco una fanfara di musica celestiale prodotta da corni, violini e cori di voci. E da una fila di tripodi collocati in modo da circondare l'alta cupola del tempio, si levavano ad intervalli regolari delle lingue di fuoco, perché i sacerdoti e gli abitanti della città conoscevano i più antichi misteri, e osservavano scrupolosamente i dettami dei Grandi Antichi contenuti in pergamene anche più antiche dei *Manoscritti Pnakotici*.

Mentre la nave superava la barriera di basalto ed entrava lentamente nel porto, si cominciarono ad udire altri rumori provenienti dalla città, e Carter vide fermi sui moli schiavi, marinai e mercanti. I marinai e i mercanti avevano i lineamenti inconfondibili tipici degli dèi, mentre gli schiavi erano gente tozza dagli occhi obliqui che era venuta – a dar credito a certe dicerie – dalle valli di Leng, attraversando o aggirando le invalicabili montagne di quella regione.

I moli si prolungavano oltre le mura cittadine ed erano carichi di ogni tipo di mercanzia proveniente dalle galee ancorate nel porto, mentre da una parte erano amucchiate grandi casse contenenti onice grezza o lavorata, in procinto di essere

caricate a bordo per arrivare nei lontani mercati di Rinar, Ogrothan e Celephaïs.

Non si era ancora fatta sera, quando la nave nera gettò l'ancora di fronte ad una banchina di pietra, e tutti i marinai e i mercanti scesero a terra attraversando poi il cancello ad arco che portava nella città.

Le strade erano pavimentate di onice; alcune erano larghe e diritte, altre strette e tortuose. Le case sull'acqua erano più basse delle altre, e i loro portoni stranamente ricurvi portavano incise certe scritte in oro che si diceva onorassero i rispettivi dèi che le proteggevano.

Il capitano della nave condusse Carter in una vecchia locanda dove si raccoglievano marinai provenienti da strani paesi, e promise che il giorno dopo gli avrebbe mostrato le meraviglie della Città del Crepuscolo e l'avrebbe condotto nelle locande degli scavatori d'onice.

Poi scese la sera, e si accesero piccole lanterne di bronzo, mentre i marinai intonavano canzoni che parlavano di luoghi lontani. Ma, quando dalla torre cominciò a rintoccare in tutta la città la grande campana, e la musica dei corni e dei violini si diffuse enigmaticamente in risposta, smisero tutti di cantare o di parlare, e si inchinarono finché l'ultima eco non fu scomparsa. Infatti, nella città crepuscolare di Inganok, regnano il mistero e la stranezza, e tutti gli abitanti osservano scrupolosamente i riti per paura che si compiano un destino e una vendetta insospettabilmente vicini...

In un angolo buio della locanda, Carter notò la presenza di una sagoma tozza che gli risultò subito estremamente sgradita: infatti si trattava senza alcun dubbio del vecchio mercante dagli occhi a mandorla che aveva visto tanto tempo prima nelle locande di Dylath-Leen. Si riteneva, infatti, che egli commerciasse con gli orribili villaggi di pietra di Leng dove non si reca nessuna persona sana di mente, e che avesse perfino trafficato con l'alto sacerdote innominabile che porta una maschera di seta gialla sul volto ed abita completamente solo in un monastero preistorico costruito in pietra.

Gli era parso che quell'uomo gli avesse lanciato uno strano sguardo di riconoscimento, quando aveva chiesto ai mercanti di Dylath-Leen notizie del Gelido Deserto e del Monte Kadath e, in un certo qual modo, la sua presenza nella buia e misteriosa Inganok, così vicina agli enigmi che si celavano a nord, era poco rassicurante.

Prima però che Carter riuscisse a parlargli, scomparve silenziosamente, e i marinai in seguito gli dissero che era arrivato con una carovana di yak da un certo posto non bene identificato, con un carico di colossali uova prelibatissime del leggendario uccello Shantak, uova che barattava con i pregiati calici di giada portati dai mercanti da Ilarne.

La mattina dopo, il capitano condusse Carter per le strade d'onice di Inganok, scure sotto la luce crepuscolare del cielo. I portoni intarsiati e gli emblemi sui frontoni delle case, le balaustre intagliate e le vetrate di cristallo dei bovindi denotavano tutti una austera bellezza; qua e là si apriva qualche piazza dai portici neri, con colonnati e statue raffiguranti strani esseri per metà uomini e per metà figure antiche o fiabesche.

Alcuni scorci panoramici che si aprivano su certe strade diritte o su vicoli periferici, cupole a bulbo, guglie e tetti arabescati, erano indicibilmente belli e magici.



Ma niente superava in splendore la torre massiccia del grande tempio centrale dei Grandi Antichi con i suoi sedici lati, la sua cupola piatta, e l'altissimo campanile che sovrastava tutto il resto con una maestosità ineguagliata.

E, sempre ad Est, oltre le mura cittadine e le interminabili distese di terra da pascolo, si innalzavano i fianchi grigi di quei pinnacoli inaccessibili nascosti nel cielo, oltre i quali si diceva si trovasse Leng.

Il capitano condusse Carter nell'imponente tempio che si trovava al centro di un'enorme piazza circolare dalla quale si dipartivano le strade a raggiera. I sette cancelli ad arco del giardino che circondavano le mura dell'edificio, ognuno con un volto scolpito simile alle sculture dei cancelli della città, erano sempre aperti, e la gente poteva camminare a proprio piacere – ma sempre con la dovuta reverenza – nei viali lastricati e nei sentieri delimitati da statue grottesche per poi entrare nei santuari degli dèi minori.

E c'erano fontane, laghetti e polle d'acqua che riflettevano le fiamme perennemente accese dei tripodi posti sull'alta balconata, interamente in onice, dove nuotavano pesciolini fosforescenti raccolti negli abissi più profondi dell'oceano.

Quando il solenne rintocco del campanile risuonava nel giardino e nella città, e ad esso rispondevano i violini, i corni e i cori dei sette padiglioni vicini ai cancelli del giardino, dalle sette porte del tempio uscivano lunghe colonne di sacerdoti vestiti di nero con il volto mascherato e la testa incappucciata, che portavano tenendoli in braccio grossi vasi d'oro dai quali fuoriusciva un misterioso vapore. I componenti le sette colonne avanzavano solennemente in fila, le gambe leggermente divaricate, senza piegare le ginocchia, passando lungo i sentieri che conducevano ai sette padiglioni, e lì scomparivano per non riapparire più.

Si dice che una strada sotterranea congiunga i padiglioni al tempio, e che le lunghe file di sacerdoti rientrano passando di lì; e si dice anche che là sotto si trovino scalinate d'onice che conducono in basso verso misteri inenarrabili. Ma soltanto pochi mormorano che quei sacerdoti mascherati e incappucciati non sono esseri umani.

Carter non entrò nel tempio, in quanto soltanto il re velato aveva il potere di farlo. Ma, prima di lasciare il giardino, si udì il suono della campana, e allora poté percepire distintamente sopra di lui il rintocco e il coro dei corni e dei violini provenienti dai padiglioni vicini al cancello. E sui sette sentieri sfilarono le lunghe colonne di sacerdoti con i loro vasi e il loro strano incedere, incutendo nel viaggiatore una paura che i preti umani ispirano molto di rado.

Quando l'ultimo di loro fu scomparso, si avviò verso l'uscita, notando in quell'attimo sul pavimento una macchia lasciata dai vasi. Perfino al capitano quella circostanza non piacque, e difatti lo sollecitò ad affrettarsi verso la montagna sulla quale sorgeva il fantastico palazzo dalle cento cupole del re velato.

I sentieri che conducevano al palazzo d'onice erano ripidi e stretti ad eccezione di uno, che faceva un largo gomito, e sul quale passavano il re e il suo seguito a cavallo degli *yak* o su carrozze trainate da quegli animali.

Carter e la sua guida si arrampicarono su una stradina tutta a gradini, passando tra i

muri che portavano strani simboli dorati, e sotto balaustre e bovindi da dove a volte proveniva una strana musica o si effondevano sparsi effluvi dell'esotico profumo. Di fronte a loro torreggiavano sempre le mura titaniche, i possenti pilastri e le innumerevoli cupole a bulbo per le quali il palazzo del re velato era famoso. E, alla fine, passarono sotto un grosso arco nero ed entrarono nei meravigliosi giardini del monarca.

Lì Carter si fermò ad ammirare estasiato una visione di bellezza indicibile, perché le terrazze d'onice, i colonnati, i fastosi padiglioni, i delicati alberi da fiori protetti da spalliere d'oro, le urne di ottone, gli stupendi bassorilievi dei tripodi, le statue quasi vive di marmo nero venato poggiate sui piedistalli, le fontane di basalto circondate da laghetti di pesci lucenti, le minuscole ali iridescenti di uccelli canterini posati su colonne scanalate, gli intagli meravigliosi dei grandi uccelli di bronzo e le viti in fiore che ricoprivano completamente le mura splendenti, erano un tutt'uno che creava una vista di bellezza che superava la realtà, ed era fantastica perfino per la Terra dei Sogni.

Tutto brillava come una visione sotto quel grigio cielo crepuscolare, con la magnificenza dei fregi e delle cupole del palazzo e il fantastico contorno delle inaccessibili montagne che si profilava lontano verso est. Gli uccelli e le fontane cantavano, mentre il profumo di fiori rari aleggiava come un velo su tutto quell'incredibile giardino.

Non vi erano altre presenze umane, e Carter ne fu felice. Poi si voltarono e ridiscesero di nuovo per gli scalini dai quali erano venuti, poiché nessun visitatore può entrare nel palazzo. Non è bene, inoltre, indugiare troppo a lungo nel guardare la grande cupola centrale, in quanto si dice che il padre preistorico del leggendario uccello Shantak dimori là, e che invii sogni insostenibili ai curiosi.

Terminata la visita, il capitano condusse Carter nel quartiere nord della città, nei pressi del Cancellone delle Carovane, dove si trovano le locande dei mercanti di yak e degli scavatori d'onice. E lì, in una taverna dal soffitto basso frequentata dai minatori, si dissero arrivederci, in quanto gli affari chiamavano il capitano, mentre Carter era ansioso di avere informazioni sul Nord dai minatori.

C'erano molti uomini all'interno della locanda, e il viaggiatore cominciò subito a fare conversazione con alcuni di loro spacciandosi per un esperto scavatore d'onice desideroso di apprendere ogni particolare sulle miniere di Inganok.

Ma quello che venne a sapere non aggiunse molto a quanto già conosceva, perché i minatori erano reticenti ed evasivi in merito al Gelido Deserto del Nord e alla miniera che nessuno andava a visitare. Avevano paura dei leggendari esseri che proteggevano le montagne di Leng, e delle presenze malvagie delle innominabili sentinelle del lontano Nord che si aggiravano tra le rocce. Dicevano inoltre a mezza bocca che i leggendari uccelli Shantak non erano esseri raccomandabili, se non altro perché nessuno ne aveva mai visto uno (giacché il progenitore preistorico degli Shantak che dimorava nel palazzo del re veniva nutrito al buio).

## 9.

Il giorno dopo, con la scusa di visitare da solo tutte le miniere, le fattorie isolate, e i particolari villaggi d'onice di Inganok, Carter noleggiò uno yak e lo caricò con grosse bisacce da sella di pelle per il viaggio.

Oltre il Cancellò delle Carovane, la strada si allungava in linea retta in mezzo ai campi arati e a numerose fattorie dalla stramba architettura sormontate da cupole basse, e Carter si fermò presso alcune di quelle abitazioni a chiedere informazioni.

In una di esse trovò un proprietario assai scontroso e reticente, ma con gli stessi nobili lineamenti del maestoso volto scolpito sullo Ngranek, di modo che ebbe la certezza di aver finalmente incontrato uno degli stessi grandi dèi, o perlomeno uno della loro stirpe che viveva tra gli uomini. E come fu cauto nel parlare a quell'arcigno e laconico contadino magnificando la grandezza degli dèi e invocando su di lui ogni benedizione che essi volessero accordargli!

Quella notte Carter si accampò in un prato che costeggiava la strada, sotto un albero di *lygath* al quale legò lo yak, e al mattino riprese il suo pellegrinaggio verso Nord.

Alle dieci circa raggiunse il villaggio dalle piccole cupole di Urg, dove sostavano a riposare i mercanti e dove i minatori raccontavano le loro storie, e si fermò in una locanda fino a mezzogiorno.

È in quel punto che la grande carovaniera svoltava ad Est verso Selarn, ma Carter mantenne la direzione Nord sulla strada che portava alle miniere. Seguì per tutto il pomeriggio quella strada in salita, che era più stretta della grande strada maestra e che passava per una regione più rocciosa.

Al calar della sera, le colline che aveva visto alla sua sinistra erano diventate montagne nere, e da quel mutamento del paesaggio circostante egli comprese di trovarsi vicino alla regione dei minatori. Per tutto il tempo, gli alti fianchi brulli di quelle invalicabili montagne torreggiarono alla sua destra e, più si avvicinava, più sinistri diventavano i racconti che udiva dai contadini, dai commercianti e dai trasportatori d'onice che incontrava lungo la strada.

La seconda notte si accampò al riparo di una grossa balza rocciosa di basalto, e legò lo yak ad un palo piantato nel terreno. Da quel punto, all'estremo Nord, contemplò l'intensa luminosità delle nuvole, e credette più di una volta di veder profilarsi contro di esse dei contorni scuri.

Il terzo mattino si trovò davanti la prima miniera d'onice, e salutò gli uomini che vi lavoravano con scalpello e cesello. Prima di sera aveva superato ben undici miniere, in mezzo ad un paesaggio caratterizzato esclusivamente da massi erratici e giacimenti d'onice; non c'era alcuna vegetazione, ma grossi ammassi rocciosi sparsi su un suolo di terra nera, e gli invalicabili picchi grigi che continuavano a torreggiare sulla sua destra, solitari e sinistri.

Passò la terza notte in un campo di minatori, i cui fuochi guizzanti proiettavano riflessi stregati sulle lisce scogliere ad Ovest. I minatori cantarono molte canzoni e gli raccontarono molte leggende, mostrando una conoscenza così insolita dei tempi antichi e delle abitudini degli dèi, che Carter poté riscontrare in loro molti ricordi latenti dei loro signori, i Grandi Antichi.

Gli chiesero dove andasse, e lo avvertirono di non spingersi troppo oltre a Nord, ma lui rispose che era alla ricerca di nuovi giacimenti d'onice e che non avrebbe corso rischi superiori a quelli che affrontano di solito i cercatori.

La mattina seguente, dopo averli salutati, ricominciò a cavalcare verso il minaccioso Nord, dove lo avevano avvertito che avrebbe trovato la temuta miniera abbandonata dalla quale mani più antiche degli uomini avevano tratto blocchi prodigiosi. Ma quando, voltatosi indietro ad agitare la mano in un ultimo saluto, vide che al campo si stava avvicinando il vecchio mercante misterioso dagli occhi a mandorla i cui commerci erano al centro dei mormorii nella lontana Dylath-Leen, si sentì assalire da una fastidiosa inquietudine.

Superate altre due miniere, la regione abitata di Inganok sembrò finire, e la strada si inerpicò su un'erta strettissima tra nere rocce minacciose. Sulla sua destra c'erano sempre le lontane vette scheletriche e, mentre si arrampicava inoltrandosi in quel regno inviolato, Carter si accorse che il paesaggio diventava più tenebroso e che faceva progressivamente più freddo.

Ben presto si rese conto che su quel sentiero non c'era neanche un'orma umana o l'impronta di uno zoccolo d'animale; allora comprese di essere arrivato nelle strade misteriose e deserte di un altro tempo. A tratti udiva il gracchiare di un corvo, e di tanto in tanto battiti d'ali provenienti da qualche roccia alle sue spalle che gli facevano venire in mente, con crescente sconforto, il leggendario uccello Shantak. Ma era completamente solo con la sua sfiancata cavalcatura, che diventava più recalcitrante ad andare avanti, e sempre più nervosa e spaventata da qualsiasi rumore si sentisse durante la marcia.

Adesso la strada si andava restringendo tra pareti nere e luccicanti, e cominciava a diventare più ripida di prima. Era un procedere difficile, e lo yak spesso incespicava sugli spuntoni di roccia che punteggiavano il terreno. Dopo due ore, Carter vide davanti a sé una piccola montagnola oltre la quale non c'era che cielo grigio, e si rincuorò al pensiero di poter scendere ad un livello più basso. Ma raggiungere quella sommità non era un'impresa semplice, perché la strada si inclinava a perpendicolo e presentava pericolosi ciottoli di ghiaia nera e pietre sparse.

Alla fine Carter smontò dallo yak e trascinò per le briglie il recalcitrante animale, stratonandolo rudemente quando incespicava, tentando di mantenersi in equilibrio quanto più possibile. Poi, improvvisamente, raggiunse la cima della piccola montagnola; ma, quando guardò oltre, tremò per quello che vide.

Il sentiero infatti portava direttamente in avanti e leggermente in basso, passando tra le medesime pareti naturali di prima. Ma a sinistra si apriva una mostruosa voragine

dove una potenza primordiale aveva spaccato le rocce originali d'onice creando una miniera di giganti. Quella cava ciclopica arrivava fino al bordo del precipizio, e il suo antro si spalancava fin dentro le viscere della terra.

Non era una miniera creata dall'uomo, e lungo i suoi fianchi concavi si aprivano cicatrici immense, ampie decine di metri: lì i costoni erano stati squadrati in mastodontici blocchi che facevano chiaramente capire quale fosse stata la misura originaria della pietra che in un tempo lontano era stata tagliata e asportata da mani sconosciute. Sulla sommità della sua cresta frastagliata svolazzavano e gracchiavano giganteschi corvi, e frulli d'ali che si sentivano provenire dalle oscure profondità, segnalavano la presenza di pipistrelli, urhag e altre creature misteriose, abitatrici di quelle tenebre senza fine.

Carter rimase lì, nel crepuscolo, con il sentiero roccioso che precipitava bruscamente davanti a lui, alte rocce d'onice alla sua destra che si estendevano a perdita d'occhio, e altre rocce spaccate alla sua sinistra lì davanti a lui per creare quella spaventosa miniera soprannaturale.

All'improvviso lo yak lanciò un grido e, sfuggito al suo controllo, lo superò con un balzo lanciandosi in una corsa selvaggia in preda al panico, fino a che non scomparve giù per la scarpata, diretto a Nord. Le pietre smosse dai suoi zoccoli caddero sul bordo della miniera e si persero nel buio senza produrre neanche un suono che denotasse il loro arrivo al suolo.

Ma Carter ignorò i pericoli che comportava la discesa nel baratro, e si mise a correre a perdifiato dietro alla cavalcatura. Ben presto le pareti rocciose alla sua sinistra riassunsero l'aspetto precedente, facendo diventare nuovamente la strada un sentiero angusto, ma il viaggiatore continuava a correre dietro allo yak, le cui impronte distanziate dicevano chiaramente che si era dato ad una fuga disperata. Ad un certo punto gli parve anche di sentire lo scalpitio degli zoccoli dell'animale spaventato, e raddoppiò la velocità del suo inseguimento.

## 10.

Stava coprendo molte miglia e, a poco a poco, la strada si allargò fino ad un punto in cui sapeva che si sarebbe ritrovato nel freddo e temuto deserto polare. I fianchi demoniaci delle grigie vette invalicabili erano nuovamente visibili oltre le balze rocciose alla sua destra, e davanti a lui si stagliavano le rocce ed i massi erratici di uno spazio aperto che erano chiaramente i primi accenni dell'illimitata distesa scura. Poi sentì nuovamente uno scalpitio di zoccoli, più distinto di prima, ma stavolta il rumore gli instillò terrore anziché coraggio, perché non erano gli zoccoli dello yak fuggito. Infatti i colpi, che provenivano dalle sue spalle, erano quelli di una creatura violenta e

determinata.

La ricerca dello yak si tramutò allora per Carter nella fuga da una creatura che non osava voltarsi indietro a guardare, per paura che fosse un essere malvagio e sconosciuto. Lo yak doveva averne avvertito la presenza prima di lui, e Carter si rifiutò di chiedersi se lo avesse seguito sin dagli accampamenti umani o se fosse sbucato fuori da quella miniera senza fondo.

Nel frattempo si era lasciato indietro le pareti rocciose, cosicché la notte lo sorprese in una immensa distesa di sabbia e di fantasmagorici massi erratici in cui non c'era traccia di alcun sentiero. Non vedeva nessuna impronta dello yak, ma dietro alle spalle sentiva sempre l'odioso scalpito, rotto di tanto in tanto da quelli che immaginava fossero battiti d'ali e fruscii.

La consapevolezza di aver perso terreno sull'inseguitore diventava sempre più reale, e alla fine comprese di aver smarrito definitivamente la strada in quel deserto punteggiato di rocce incomprensibili e di arida sabbia mai calpestata da piedi umani. Soltanto la presenza alla sua destra di quelle montagne lontane ed invalicabili gli consentiva di orientarsi, ma perfino quelle si andavano offuscando, nella grigia luce crepuscolare che si stava diffondendo nel cielo coperto di nuvole di una luminescenza malata.

Poi, verso Nord, vide davanti a sé, cupa e nebulosa, una cosa orribile. Inizialmente aveva pensato che si trattasse di una catena montuosa, ma ora si accorse che c'era dell'altro. La fosforescenza delle nuvole permetteva di scorgerla chiaramente, e i suoi profili luccicavano come la nebbia. A che distanza fosse, Carter non era in grado di stabilirlo, ma doveva essere molto lontana. Era alta centinaia di metri, allungandosi in un grande arco concavo che partiva dalle grigie vette invalicabili e arrivava fino agli incommensurabili spazi che si aprivano ad Ovest, e un tempo doveva essere stata una imponente catena di montagne d'onice.

Ma adesso quei monti non erano più tali, perché una mano più grande di quella umana li aveva toccati. Se ne stavano acquattati a quella altezza come lupi o demoni, incoronati di nuvole, a sorvegliare per l'eternità i segreti del Nord. Erano raccolte in un grande semicerchio, quelle montagne simili a immensi molossi, modellate come statue di guardia, la zampa sollevata in un gesto di minaccia verso l'umanità.

Fu soltanto l'effetto della luce tremolante delle nuvole a creare la sensazione che le loro zampe si muovessero ma, mentre Carter rimaneva come inebetito, vide alzarsi dai loro cappucci nevosi delle grosse forme che si muovevano velocemente. Alate e sibilanti, diventarono sempre più grandi, e il viaggiatore comprese nel suo stato di inebetimento che stava per cedere.

Non erano uccelli o pipistrelli come quelli terrestri o della Terra dei Sogni, perché erano più grossi degli elefanti e avevano la testa di cavallo. Carter comprese che doveva trattarsi dei leggendari uccelli Shantak, e non si meravigliò più che guardiani malefici e sentinelle innominabili inducessero gli uomini ad evitare quel roccioso deserto boreale.

Quando si fermò, arrendendosi definitivamente, ebbe finalmente il coraggio di guardarsi indietro: alle sue spalle il mercante dagli occhi obliqui sogghignava e

trotterellava in groppa ad uno smunto yak, guidando un'orda malvagia di biechi Shantak al cui battito d'ali facevano eco i colpi e l'odore salnitrico provenienti da infernali profondità.

Ma anche circondato da quegli incredibili incubi alati e ippocefali, che gli si stringevano intorno in orripilanti cerchi, Randolph Carter non perse i sensi. Statuari e spaventosi torreggiavano su di lui, mentre il mercante smontava dallo yak e si fermava davanti al prigioniero sogghignando. Poi l'uomo fece segno a Carter di montare in groppa ad uno dei ripugnanti Shantak, e lo sostenne quando vide che la nausea stava per fargli perdere i sensi.

Montare su quell'animale non era facile, perché gli Shantak hanno le squame al posto delle penne, e quelle in particolare erano molto scivolose. Una volta seduto, il mercante montò dietro di lui, lasciando che lo smunto yak venisse portato a Nord, in direzione delle montagne scolpite, da uno di quegli incredibili e colossali uccelli.

Seguì allora uno spaventoso volo nello spazio gelido, sempre più in alto e in direzione dell'Oriente, verso i demoniaci fianchi grigi di quelle invalicabili montagne oltre le quali doveva trovarsi Leng. Volarono sopra le nuvole, finché non si lasciarono al di sotto quelle vette leggendarie che la gente di Inganok non ha mai visto, eternamente avvolte da alti vortici di nebbie luccicanti.

Carter le vide molto chiaramente mentre gli passavano sotto, e notò sulla loro sommità delle strane caverne che gli fecero ricordare quelle del monte Ngranek. Ma non fece domande in proposito al suo catturatore, dato che si accorse che l'uomo e gli ippocefali Shantak sembravano molto spaventati, poiché si affrettavano nervosamente per superarle, e rimasero estremamente agitati fino a che non le ebbero oltrepassate.

Adesso gli Shantak volavano più in basso, e il loro volo rivelò, sotto la calotta delle nuvole, una grigia pianura desertica dove, molto lontano, brillavano deboli fuochi. Mentre planavano, apparvero ad intervalli isolate casupole di granito e desolati villaggi di pietra, le cui finestre erano rischiarate da una pallida luce.

Da lì arrivavano un raccapricciante zufolio di flauti e un disgustoso suono di crotali, dimostrando all'istante che gli abitanti di Inganok non si sbagliavano nelle loro prevenzioni circa quella regione. Infatti i viaggiatori avevano già sentito suoni simili, e sapevano che provenivano unicamente da quel freddo altopiano deserto che nessun uomo sano di mente si arrischia a visitare: quel posto frequentato da malvage presenze nonché regno di tutto ciò che è misterioso, e che risponde al nome di Leng.

Intorno ai deboli fuochi danzavano figure scure, e Carter si chiese che tipo di creature potessero mai essere. Nessuno, infatti, era mai stato a Leng, e la regione era nota soltanto per i fuochi e le casupole di pietra che si vedevano da lontano.

Quelle sagome saltellavano con estrema lentezza e goffaggine, contorcendosi e piegandosi in modo ributtante. Carter, perciò, non si meravigliò più del motivo per il quale venivano attribuite loro azioni malvage, o della paura che suscitava nell'intero Mondo dei Sogni quell'abborrito pianoro gelato.

Mentre gli Shantak continuavano ad abbassarsi, la repulsione ispirata dai danzatori

cominciò ad assumere una certa familiarità infernale, e il prigioniero tenne bene aperti gli occhi e cercò nella propria memoria dei segni che gli dicessero dove avesse già visto creature simili.

Saltellavano come se avessero zoccoli al posto dei piedi, e portavano una specie di parrucca o copricapo sormontato da due piccole corna. Non indossavano altri vestiti, ma la maggior parte di loro era molto pelosa. Sul posteriore poi avevano una minuscola coda e, quando alzarono la testa, Carter poté notare l'eccessiva apertura della bocca.

Allora comprese chi fossero, e perché portassero soltanto quella parrucca o copricapo. Quella misteriosa gente di Leng apparteneva alla medesima razza dei viscidì mercanti delle galee nere che commerciavano rubini con Dylath-Leen: quei mercanti soltanto parzialmente umani, schiavi delle mostruose creature lunari!

Era la stessa gente che lo aveva imprigionato tanto tempo prima in quella nera e fetida galea, i cui simili aveva visto portare, in mandrie, sui luridi moli di quella maledetta città lunare; i magri a lavorare, i grassi trascinati nei crateri per soddisfare un altro genere di bisogni di quei padroni tentacolati e disgustosi.

Adesso capiva da dove venissero quelle creature mostruose, e rabbrividì al pensiero del motivo per il quale la regione di Leng doveva essere rinomata tra quelle infami abominazioni della Luna. Ma lo Shantak superò i fuochi, le casupole di pietra e la compagnia di danzatori inumani, librandosi invece su sterili montagne di granito grigio e tetre distese di roccia, ghiaccio e neve.

## 11.

Quando spuntò il giorno, la luminescenza delle nuvole cedette il posto alla nebbiosa luce crepuscolare di quel mondo polare, mentre l'orrido uccello volava ancora agitando sistematicamente le ali nel gelo e nel silenzio. A volte l'uomo dagli occhi obliqui si rivolgeva alla cavalcatura in un linguaggio fastidioso e gutturale, e lo Shantak rispondeva in toni vibrati che stridevano come graffi sul vetro smerigliato. Tutto questo mentre la Terra si faceva sempre più distante.

Finalmente arrivarono su un tavoliere battuto dai venti, che sembrava il tetto estremo di un mondo deserto percosso dalle bufere. Lì, solitarie nel silenzio crepuscolare e nel gelo, si ergevano le scabre pietre di un edificio sbilenco privo di finestre, circondato da una cerchia di enormi monoliti.

In quella disposizione non c'era niente di umano, e Carter, in base alle antiche leggende che gli erano state raccontate, dedusse che quello doveva essere il luogo più fantastico e spaventoso di cui avesse mai sentito parlare: il lontano e preistorico tempio dove dimorava completamente solo l'alto sacerdote innominabile che portava una maschera di seta gialla sul volto ed elevava le sue preghiere agli Altri Dei e al Caos



Strisciante, Nyarlathotep.

Il disgustoso uccello scese in picchiata verso terra, quindi l'uomo dagli occhi obliqui balzò giù e aiutò il prigioniero a smontare dalla cavalcatura. Per quale scopo l'avesse catturato, ormai gli era chiaro. Il mercante doveva essere un agente delle potenze del male, desideroso di portare al cospetto dei suoi signori un mortale che la presunzione aveva spinto a cercare lo Sconosciuto Kadath per innalzare una preghiera ai Grandi Antichi nel loro castello d'onice.

Sembrava probabile che fosse stato proprio lui ad ordinare la sua cattura a Dylath-Leen agli schiavi delle creature lunari, e che adesso avesse l'intenzione di portare a termine quello che i provvidenziali gatti avevano impedito. Mettere cioè la sua vittima davanti ad un terribile confronto con il mostruoso Nyarlathotep, al quale avrebbe poi rivelato la sua incredibile presunzione di cercare il monte Kadath. Leng e il gelido altopiano a nord di Inganok dovevano essere prossimi agli Altri Dei: per questo i passi che conducevano al Kadath erano così ben sorvegliati.

L'uomo dagli occhi obliqui era di piccola statura, ma il grosso uccello ippocefalo era là, pronto a obbedirgli. A Carter non rimase quindi che seguirlo, attraversando il cerchio di pietre e passando sotto l'arco di un basso portone che conduceva a quel tempio di pietra privo di finestre.

All'interno non c'era luce, ma il malvagio mercante accese una piccola lampada di creta che diffuse un chiarore malsano di scarso aiuto, quindi sospinse il prigioniero lungo un labirinto di angusti corridoi. Sui muri di questi corridoi erano state dipinte scene spaventose più antiche della storia stessa, in uno stile pittorico del tutto alieno agli archeologi della Terra. Dopo interi millenni, il loro pigmento era ancora brillante, perché l'aria fredda e secca dell'orrenda regione di Leng manteneva in vita molti oggetti primitivi.

Carter vide quelle scene alla debole luce della lampada fioca e tremolante, e rabbrivì nel comprendere ciò che raccontavano. In quegli affreschi ancestrali veniva narrata la storia di Leng; esseri cornuti semiumani, dalla bocca larga e con gli zoccoli al posto dei piedi, danzavano selvaggiamente in città dimenticate. C'erano scene di antiche guerre che i semiumani di Leng avevano combattuto contro i bellicosi e giganteschi ragni color porpora delle valli confinanti, e altre che descrivevano la venuta delle nere galee lunari e la sottomissione della gente di Leng alle mostruosità tentacolate e gelatinose che balzavano fuori goffamente e a fatica da quelle imbarcazioni.

Avevano adorato come divinità quelle abominazioni bianco-grigie e mollicce, e non avevano neanche protestato quando intere schiere dei loro maschi più forti e grassi erano state portate via sulle nere galee. Le mostruose bestie lunari avevano eretto il loro quartier generale in un'isola rocciosa in mezzo al mare, e Carter poteva indovinare dagli affreschi che essa era certamente l'isolotto solitario senza nome che aveva visto durante la traversata per Inganok. Quel grigio scoglio maledetto dal quale i marinai si tenevano alla larga, e dal quale, durante la notte, provenivano ululati agghiaccianti.

In quegli affreschi veniva raffigurata la grande capitale col porto dei semiumani,

orgogliosa, eretta su pilastri in mezzo agli scogli e ai moli di basalto, piena di alti templi meravigliosi e di palazzi magnificamente scolpiti. Ampi giardini e strade adorne di colonnati partivano dagli scogli e dai sei cancelli con le teste di sfingi per arrivare fino all'enorme piazza centrale, nella quale due colossali leoni alati facevano la guardia sulla sommità di una scalinata che s'inabissava nel sottosuolo. I due leoni alati venivano raffigurati in molti altri affreschi, con i possenti fianchi di diorite che luccicavano nella luce crepuscolare del giorno e nella vaga luminescenza della notte.

Mentre guardava affascinato la loro immagine che si ripeteva, Carter comprese alla fine che cosa fossero in realtà, e quale città avessero governato i semiumani molto tempo prima della venuta delle galee nere. Non era possibile sbagliarsi, perché le leggende della Terra dei Sogni erano particolareggiate e molteplici.

Senza dubbio, quella città ancestrale doveva essere proprio Sarkomand, le cui rovine erano rimaste esposte al tempo per un milione di anni prima ancora che l'uomo vedesse la luce, e i cui leoni gemelli sorvegliavano per tutta l'eternità i gradini che portavano dalla Terra dei Sogni al Grande Abisso.

Altri scenari raffiguravano i demoniaci monti grigi che separano Leng da Inganok, nelle cui cavità inferiori i mostruosi uccelli Shantak fanno il nido. Mostravano anche le misteriose caverne situate vicino alla vetta delle montagne, e si poteva notare come perfino i più audaci tra gli Shantak volassero via starnazzando quando si avvicinavano troppo.

Carter aveva visto quelle caverne nel passarvi davanti, e aveva notato la loro somiglianza con quelle del monte Ngranek. Adesso comprendeva che tale somiglianza non era affatto casuale, anche perché in quei dipinti ne venivano ritratti gli spaventosi abitanti con le loro ali da pipistrello, le corna ricurve, le code appuntite, le mani prensili, e i corpi scheletrici: tutti particolari che gli erano già noti.

Aveva già visto quelle creature silenziose e svolazzanti, e aveva conosciuto i loro artigli; erano i guardiani privi di cervello del Grande Abisso, che perfino i Grandi Antichi temono, i Magri Notturni che, non avendo volto, non ridono né sorridono mai, e si agitano senza sosta nell'oscurità tra la Valle di Pnath e i passaggi che danno sul mondo esterno.

Il mercante adesso aveva sospinto Carter in un grande spazio coperto da una cupola, le cui pareti erano sorrette da raccapriccianti bassorilievi e al cui centro si trovava un pozzo circolare circondato da sei altari di pietra, dal colore minaccioso e disposti ad anello.

Non c'era luce in quell'enorme cripta maleodorante, e la piccola torcia del sinistro mercante emanava una luce talmente fioca che i particolari si potevano percepire soltanto un poco alla volta.

All'estremità più lontana c'era un'alta pedana di pietra con cinque scalini; e lì, seduta su un trono d'oro, c'era una figura massiccia con una veste di seta gialla dai ricami rossi che portava sul volto una maschera di seta dello stesso colore.

Il mercante con gli occhi a mandorla fece dei gesti misteriosi con le mani verso quella

figura che, nascosta nel buio, rispose prendendo tra le lunghe dita guantate di seta un flauto d'avorio con degli intagli rivoltanti, e vi produsse una serie di suoni ributtanti soffiando da sotto la maschera gialla.

Il colloquio andò avanti così per un pezzo, e Carter ebbe l'impressione di percepire qualcosa di familiare nel suono del flauto e nel fetore di quel luogo immondo. Gli venne da pensare alla spaventosa città dalle luci rosse e alla disgustosa processione che aveva visto sfilare, nonché alla terribile passeggiata nel paesaggio lunare dopo la liberazione ad opera dei suoi amici gatti della Terra. Sapeva che l'essere sulla pedana era senza dubbio l'alto sacerdote innominabile del quale si dice – nelle leggende – che abbia poteri diabolici e sovrumani; ma aveva paura di pensare a che genere di creatura potesse realmente essere quell'abborrito sacerdote.

Poi la seta della tunica scivolò su una zampa bianco-grigiastra, e Carter comprese allora chi fosse quell'alto sacerdote malvagio. E, in quell'attimo, il terrore gli fece sorgere un pensiero che la ragione non gli avrebbe mai suggerito perché, in tutta la sua coscienza sconvolta, non c'era che un impulso: l'irrefrenabile desiderio di fuggire da quell'essere acquattato sul trono d'oro.

Sapeva che insuperabili labirinti di pietra si frapponevano tra lui e la pianura, e che su quella pianura lo stavano aspettando i crudeli Shantak. Ma, nonostante questa consapevolezza, nella sua testa c'era solo l'impellente bisogno di fuggire da quella mostruosità che si contorceva sotto la veste di seta.

Il mercante aveva collocato la strana torcia su uno degli altari di pietra colorati situati vicino al pozzo, e si era avvicinato per parlare a gesti con l'alto sacerdote. Carter, ormai completamente allucinato, gli diede una spinta con tutta la forza della disperazione, e il mercante cadde all'istante in quel pozzo che si dice arrivi fino alle Cripte di Zin, dove i Gug vanno nel buio a caccia di ghash.

Quasi contemporaneamente, Carter prese la torcia dall'altare e si lanciò nei corridoi degli affreschi senza mai voltarsi indietro, rifiutandosi di pensare al rumore di artigli informi che graffiavano le pietre dietro di lui, o ai movimenti silenziosi e striscianti che dovevano avvenire in quei bui corridoi.

Dopo alcuni istanti si pentì della sua frenesia inconsulta, rammaricandosi di non aver provato a seguire a ritroso gli affreschi lungo la strada dalla quale erano venuti. In realtà, erano talmente confusi e ripetuti che probabilmente non gli sarebbero stati di nessun aiuto; ma, ciononostante, si pentiva di non averci almeno provato. Quelli che vedeva adesso erano anche più spaventosi dei precedenti e gli davano la certezza che non si trovava affatto nei corridoi che conducevano all'esterno.

Quando, dopo un po', fu sicuro di non essere seguito, rallentò leggermente l'andatura; ma aveva appena ripreso fiato che gli si presentò un nuovo pericolo. La lampada si stava spegnendo per cui, ben presto, si sarebbe ritrovato nella completa oscurità privo di qualsiasi guida.

Quando la luce si fu esaurita del tutto, brancolò a tastoni nel buio, pregando i Grandi Antichi affinché gli fornissero tutto l'aiuto che potevano. A momenti sentiva il pavimento di pietra che si alzava, e incespicò anche contro uno scalino che sembrava trovarsi lì senza alcun valido motivo.

Più avanzava, più aumentava l'umidità e, quando riusciva a sentire un punto di raccordo o l'entrata di un passaggio laterale, sceglieva sempre la strada che andava verso il basso. Riteneva di stare scendendo, e l'odore di cripta e le incrostazioni sul pavimento e sulle pareti scivolose lo avvertivano che stava entrando nelle profondità dell'insidioso altopiano di Leng.

Ma nulla lo avvertì di quello che seguì, se non la cosa in se stessa, con il terrore, lo sconvolgimento e il caos che portò.

Un momento prima stava risalendo lentamente a tastoni sul pavimento viscido di un punto vicino al livello di superficie e, un momento dopo, veniva catapultato vertiginosamente verso il basso nell'oscurità di un baratro che doveva essere quasi un imbuto.

Non riuscì a misurare esattamente quanto tempo fosse durata la scivolata, ma gli sembrò che fossero passate delle ore di nausea delirante e di frenesia folle. Poi tutto finì, e le nuvole luminescenti della notte polare emanarono un chiarore malato sopra di lui.

Intorno a lui poteva vedere muri in procinto di crollare e colonne rotte, e il suolo sul quale giaceva era spezzato da ciuffi d'erba stenta soffocata da radici e sporadici arbusti. Alle sue spalle si ergeva un'altissima montagna di basalto tagliata a strapiombo, il cui fianco nero era scolpito con scene disgustose e perforato da un'entrata ad arco che portava nell'oscurità interna dalla quale era appena uscito.

Davanti a lui si allungava una doppia fila di colonne e resti di piedistalli che indicavano la precedente esistenza di un'ampia strada antichissima e, vedendo i vasi di fiori e i bordi di aiuole che si susseguivano, dedusse che doveva essere stata una grande strada circondata da giardini. Verso la fine le colonne si allargavano per contrassegnare una grande piazza circolare e, in quello spazio aperto, torreggiavano gigantesche, sotto la luce spettrale del cielo notturno, due sagome mostruose: era una coppia di mastodontici leoni alati, separati dall'oscurità e dalle ombre che proiettavano. Levavano le loro teste intatte e grottesche da un'altezza di oltre sette metri, e ringhiavano beffarde alle rovine che li circondavano.

Carter sapeva bene che cosa fossero, perché le leggende parlano di quella singolare coppia di gemelli. Erano gli immutabili guardiani del Grande Abisso, e quelle nere rovine appartenevano in realtà alla primordiale Sarkomand.

Il primo impulso di Carter fu di sbarrare l'entrata sulla montagna con blocchi caduti e con macerie che trovò intorno. Non desiderava avere alle calcagna degli inseguitori

provenienti dall'obbrobrioso tempio di Leng, visto che già avrebbe dovuto affrontare altri pericoli nascosti.

Non aveva idea di come arrivare da Sarkomand alle regioni abitate della Terra dei Sogni, né poteva sperare di trovare aiuto scendendo nelle grotte dei ghouls, visto che era più informato di loro. I tre che lo avevano aiutato ad uscire dalla città dei Gug sul mondo esterno non sapevano come raggiungere Sarkomand nel loro viaggio di ritorno, ed avevano pensato di chiedere indicazioni ai vecchi mercanti di Dylath-Leen. L'idea di ritornare nel mondo sotterraneo dei Gug ed arrischiarsi nuovamente nell'infernale Torre di Koth, con le sue scale ciclopiche che portavano nella Foresta Incantata, non gli sorrideva molto, ma sapeva che avrebbe dovuto scegliere quella strada se in tutte le altre avesse fallito.

Non osava tornare sul pianoro di Leng ripassando disarmato per il tempio solitario, dal momento che gli adepti dell'alto sacerdote dovevano essere molti e che, se non avesse incontrato questi, alla fine del villaggio avrebbe trovato sicuramente gli Shantak – e forse anche altre creature – con le quali fare i conti.

Se fosse riuscito a procurarsi una barca, forse sarebbe potuto tornare ad Inganok superando lo spaventoso isolotto roccioso in mezzo al mare, visto che gli affreschi primitivi dei labirinti del tempio dicevano che quel luogo raccapricciante non era lontano dai moli di basalto di Sarkomand. Ma trovare una barca in quella città abbandonata da millenni non sembrava molto probabile, né sembrava fattibile che riuscisse a costruirsi una da sé.

Queste erano le riflessioni che stava facendo Randolph Carter, quando cominciò a percepire una nuova sensazione. Fino a quel momento davanti a lui non aveva visto che il grande corpo in sfacelo, simile a un cadavere, della leggendaria Sarkomand con le sue colonne infrante, i maestosi cancelli sormontati dalle teste di sfinge, le pietre titaniche e i mostruosi leoni alati stagliati contro la debole luminescenza della notte nuvolosa.

Ma adesso, proprio davanti a lui, vedeva verso destra un chiarore che non poteva emanare dalle nuvole, e comprese di non essere solo, nel silenzio spettrale di quella città morta. Poi il chiarore divenne più intenso e si sparse tutt'intorno, assumendo una colorazione verdastra che non rassicurò affatto l'osservatore.

Strisciando per farsi più vicino sulla strada ingombra di macerie e infilandosi nei varchi tra i muri caduti, Carter riuscì a stabilire che si trattava di un fuoco da campo acceso in prossimità dei moli, intorno al quale erano riunite delle misteriose figure, e percepì un fetore mortale che aleggiava intorno.

Oltre i moli si vedeva il frangersi delle acque luride del porto e una grande nave che aveva gettato l'ancora.

Carter rimase paralizzato dal terrore quando si accorse che la nave era in realtà una delle temute galee nere lunari. Poi, proprio quando stava per allontanarsi retrocedendo da quell'abominevole falò, vide che le sagome scure si stavano alzando, e udì un suono particolare e inconfondibile. Era lo spaventoso mugolio di un ghoul, che in pochi secondi si trasformò in un urlo di angoscia.

Al sicuro nell'ombra delle mostruose rovine, Carter lasciò che la curiosità vicesse la paura, e tornò a strisciare in avanti anziché ritirarsi. All'incrocio con la strada aperta dovette appiattirsi come un verme, e in un altro punto dovette alzarsi in piedi per evitare di fare rumore tra le macerie di marmo cadute. Ma riuscì sempre a non farsi scoprire, cosicché, in breve tempo, trovò una postazione nascosta dietro ad una enorme colonna da dove osservare non visto l'intera scena dell'azione che avveniva in quella luce verdastra.

Intorno ad un fuoco repellente alimentato da gambi di funghi lunari, vi erano delle creature-rospe insieme ai loro schiavi semiumani accuciate in un circolo puzzolente.

Alcuni schiavi stavano riscaldando sulle fiamme delle strane lance di ferro, e di tanto in tanto pungolavano con la loro punta rovente tre prigionieri legati che si contorcevano per il dolore ai piedi dei capi della combriccola.

Dai movimenti dei tentacoli, Carter poteva capire che le gelatinose creature lunari si stavano divertendo molto a quello spettacolo, e grande fu il suo orrore quando improvvisamente riconobbe quel convulso mugolio e comprese che i ghouls torturati altri non erano che i tre che lo avevano guidato per uscire in salvo dall'abisso, e che poi erano partiti dalla Foresta Incantata diretti a Sarkomand alla ricerca del cancello che li avrebbe ricondotti nei loro abissi nativi.

Il numero delle immonde creature lunari raccolte intorno al fuoco era grande, e Carter comprese che non avrebbe potuto fare nulla per aiutare i suoi vecchi alleati.

Non sapeva come si erano fatti catturare, ma ipotizzava che le creature-rospe li avessero sentiti fare domande a Dylath-Leen circa la strada per Sarkomand, e che avessero voluto impedire loro di avvicinarsi al pianoro di Leng e all'alto sacerdote innominabile.

Pensò per un momento a cosa potesse fare, e ricordò che erano molto vicini al cancello del regno tenebroso dei ghouls. Ovviamente era più saggio strisciare ad Est verso la piazza centrale dei due leoni e poi scendere all'istante nell'abisso, dove sicuramente non lo attendevano orrori peggiori di quelli che infestavano la superficie. Lì avrebbe potuto trovare altri ghouls desiderosi di salvare i loro fratelli e di sgominare, forse, le creature lunari della galea nera.

Gli venne in mente che la porta, come gli altri cancelli sull'abisso, poteva essere sorvegliata dai Magri Notturmi; ma ormai quegli esseri senza volto non gli facevano più paura. Aveva appreso che erano legati ai ghouls da solenni trattati, e il ghouls che era stato Pickman gli aveva insegnato come sibilarne una parola d'ordine che essi avrebbero compreso.

Così Carter ricominciò a strisciare furtivamente tra le rovine, dirigendosi verso la piazza centrale con i suoi leoni alati. Era un'impresa rischiosa, ma le creature lunari erano assai occupate, e non udirono i piccoli rumori che fece incidentalmente due volte incespicando tra le pietre.

Alla fine raggiunse lo spazio aperto e si fece largo tra gli alberi rachitici e l'edera che era cresciuta intorno. I giganteschi leoni torreggiavano sopra di lui nella debole

luminescenza del cielo, ma continuò coraggiosamente ad avanzare nella loro direzione e poi girò intorno alle loro teste, sapendo che era da quel lato che avrebbe trovato l'abisso che essi sorvegliavano.

Le due belve di diorite dall'espressione beffarda si ergevano a circa tre metri l'una dall'altra sui loro ciclopici piedistalli coperti di spaventosi bassorilievi. In mezzo ad esse c'era un corridoio piastrellato il cui spazio centrale un tempo era stato protetto da balaustre d'onice. Al centro di quello spazio si apriva un pozzo oscuro, e Carter comprese immediatamente di aver raggiunto la bocca dell'abisso le cui scale incrostate e fangose portavano giù nelle cripte dell'incubo.

Terribile è il ricordo di quella buia discesa in cui le ore passavano lente mentre Carter scendeva sempre più in basso nell'oscurità, girando e rigirando in una spirale interminabile di scalini ripidi e scivolosi. I gradini erano così stretti e rovinati, e così ricoperti di melma e di fanghiglia provenienti dal profondo della terra, che non sapeva quando aspettarsi una caduta vertiginosa terminante in un volo negli abissi più interni.

Allo stesso modo non poteva dire quando o come i Magri Notturmi gli si sarebbero avventati contro, sempre ammesso che ce ne fossero alcuni nascosti in quel passaggio primordiale. L'aria era impregnata dell'odore degli abissi, e non era adatta all'umanità.

Dopo un po' gli si ottenebrò la mente e lo colse una pesante sonnolenza, che lo costrinse ad andare avanti più per istinto che per discernimento. Né si accorse di alcun cambiamento quando cessò di muoversi mentre qualcosa lo afferrava silenziosamente alle spalle.

Volava velocemente nell'aria, e il pungolo di artigli crudeli gli fece capire che i Magri Notturmi stavano assolvendo al loro compito.

Riacquistata la lucidità mentale, e consapevole di trovarsi nella gelida stretta dei volteggiatori senza volto, Carter ricordò la parola d'ordine dei ghouls, e la sibilò più forte che poté nel vento e nella confusione del volo.

Pur privi di cervello come sono reputati, l'effetto sui Magri Notturmi fu immediato; il solletico cessò all'istante, e le creature si affrettarono a mettere il prigioniero in una posizione più confortevole. Reso ardito, Carter si arrischiò a dare delle spiegazioni. Raccontò della cattura e della tortura dei tre ghouls ad opera delle creature lunari e della necessità di organizzare un gruppo per liberarli.

I Magri Notturmi, per quanto ottusi, sembravano comprendere le sue parole, e aumentarono la velocità del volo come per uno scopo preciso. Improvvisamente le fitte tenebre cedettero il posto alla grigia luce crepuscolare del mondo interno, e arrivarono in una di quelle pianure aride e sterili dove i ghouls amano accovacciarsi per consumare il loro macabro pasto. Lapidini sparse e resti di ossa parlavano chiaramente degli abitanti del luogo e, quando Carter emise un mugolio di richiamo urgente, tutta una serie di fosse rigurgitò i suoi abitanti dalla pelle rugosa e vagamente simili a cani.

I Magri Notturmi si abbassarono e deposero il loro passeggero per terra, dopodiché si ritrassero un poco e formarono un semicerchio, mentre i ghouls davano il benvenuto al nuovo arrivato.

Carter sibilò velocemente ed esplicitamente il suo messaggio a quella grottesca compagnia, e quattro divoratori di cadaveri abbandonarono immediatamente la loro fossa per diffondere la notizia e raccogliere più volontari possibili per andare a salvare i compagni.

Dopo alcuni minuti di attesa apparve un ghoul dall'aspetto importante che fece dei gesti significativi ai Magri Notturmi; dopo quella comunicazione, due di questi ultimi ripresero nuovamente il volo nelle tenebre.

Da quel momento, sulla pianura si verificarono continui incrementi dello stormo dei Magri Notturmi finché, alla fine, l'intero suolo venne completamente coperto dalla loro presenza. Nello stesso tempo, altri ghoul uscirono ad uno ad uno dalle tane, emettendo sibili eccitati e andando a comporre un'altra compagnia che si dispose per la battaglia vicino all'esercito dei Magri Notturmi.

Poi apparve l'altero e importante ghoul che era stato l'artista Richard Pickman di Boston, al quale Carter raccontò dettagliatamente tutta la faccenda. L'antico Pickman, molto lieto di rivedere di nuovo il suo vecchio amico, sembrò estremamente impressionato, e si ritirò in riunione con altri capi leggermente lontano dalla crescente moltitudine.

Alla fine, dopo aver ispezionato i ranghi con cura, i capi mugolarono all'unisono e cominciarono a sibilare ordini a tutti i gruppi di ghoul e Magri Notturmi.

Un grosso distaccamento di volteggiatori cornuti scomparve all'istante, mentre il resto dell'esercito si disponeva a due a due sulle ginocchia allargando le zampe posteriori, in attesa dei ghoul. Appena ognuno di questi raggiungeva la coppia di esseri alati alla quale era stato assegnato, il terzetto spiccava immediatamente il volo nelle tenebre, finché l'intera moltitudine non fu scomparsa.

Partirono tutti tranne Carter, Pickman e alcuni capi, oltre poche coppie di Magri Notturmi.

Pickman spiegò che quelle creature erano l'avanguardia e le cavalcature dell'esercito dei ghoul, e che l'esercito stava puntando direttamente verso Sarkomand per incontrare le creature lunari.

Quindi Carter e i capi si avvicinarono ai loro trasportatori in attesa e vennero afferrati dalle loro zampe umide e scivolose. Un momento dopo stavano volando nel vento e nell'oscurità, sempre più in alto, fino al cancello dei leoni alati e alle spettrali rovine della primordiale Sarkomand.

Quando, dopo un lungo intervallo, Carter rivide la luce livida del cielo notturno di Sarkomand, fu solo per trovarsi davanti la piazza centrale che brulicava di ghoul e Magri Notturmi pronti a combattere. Era sicuro che tra breve si sarebbe fatto giorno, ma l'esercito era così possente che non c'era bisogno di cogliere il nemico di sorpresa.

Il fuoco verdastro vicino ai moli brillava ancora debolmente, sebbene l'assenza dei mugolii indicasse che la tortura dei prigionieri doveva essere stata temporaneamente sospesa.

Impartendo ordini a bassa voce ai loro destrieri e allo stormo di Magri Notturmi che si



trovava in avanguardia, i ghoul si innalzarono improvvisamente in grosse colonne volanti, e scivolarono sulle rovine verso la fiamma malvagia. Adesso Carter si trovava al fianco di Pickman, nella schiera frontale dei ghoul e, mentre si avvicinavano al campo, poté constatare che le creature lunari erano colte del tutto impreparate.

I tre prigionieri giacevano inerti e legati davanti al fuoco, mentre i loro catturatori, profondamente addormentati, erano sparpagliati qua e là in modo disordinato. Gli schiavi semiumani dormivano, comprese le sentinelle, che si erano sottratte a un dovere che nella loro terra doveva sembrare del tutto superfluo.

L'attacco finale dei Magri Notturni e dei ghoul che li cavalcavano fu sferrato con una fulmineità sorprendente: ogni gruppo aveva ghermito i mostri-rospo e i loro schiavi prima ancora che potessero emettere un solo suono. Le creature lunari, naturalmente, non avevano voce, ma perfino gli schiavi non ebbero il tempo di gridare prima che quelle zampe scheletriche li riducessero al silenzio.

Le contorsioni di quelle immense anomalie gelatinose furono orribili mentre gli spietati Magri Notturni li stringevano tra i loro artigli, ma a nulla valse la forza delle loro zampe prensili. Non appena una creatura lunare si dimenava troppo violentemente, un alato l'afferrava e le tirava i tentacoli tremolanti, la qual cosa sembrava procurare un tal dolore alla vittima, che essa rinunciava immediatamente ad ogni tentativo di lotta.

Carter si aspettava di vedere una strage più cruenta, ma scoprì invece che i ghoul erano molto più sottili nei loro piani. Essi sibilavano dei semplici ordini ai Magri Notturni che avevano catturato le prede, mentre davano istruzioni agli altri appellandosi al loro istinto.

Quindi le creature inermi vennero trasportate nel Grande Abisso per essere distribuite in parti uguali tra bhole, gug, ghastr e altri abitanti delle tenebre il cui modo di nutrirsi non è certo indolore per le vittime prescelte.

Nel frattempo i tre ghoul legati venivano liberati e assistiti dai loro simili trionfanti, mentre altri gruppi andavano alla ricerca di eventuali creature lunari rimaste, e abbordavano la fetida galea nera ancorata al molo per essere sicuri che nessuno fosse scampato alla sconfitta. Ma era fuori di dubbio che la vittoria era stata globale, dal momento che non si vedevano segni di vita.

Carter, ansioso di conservarsi un mezzo di trasporto nella Terra dei Sogni, li pregò di non affondare la galea, e la sua richiesta venne accolta di buon grado data la gratitudine che i ghoul nutrivano per il suo gesto, che era valso a salvare i loro tre congeneri. Sulla nave trovarono degli oggetti curiosi e delle pitture enigmatiche, che Carter provvide personalmente a gettare in mare.

Adesso ghoul e Magri Notturni si erano riuniti in due gruppi distinti, e i primi chiedevano ai loro amici liberati cosa fosse loro accaduto. Sembrava che i tre, seguendo le indicazioni di Carter, fossero partiti dalla Foresta Incantata alla volta di Dylath-Leen seguendo la strada di Nir e il corso dello Skai, quindi avessero rubato dei vestiti umani in una fattoria solitaria sforzandosi di conformare il loro modo di saltellare alla camminata umana. Nelle locande di Dylath-Leen, i loro modi e le loro facce grottesche

avevano suscitato una certa curiosità, ma avevano continuato a fare domande sulla strada per Sarkomand finché non avevano trovato un viaggiatore che era stato in grado di dirgliela.

Poi avevano saputo che soltanto una nave per Lelag-Leng avrebbe fatto al caso loro, e si erano preparati ad aspettare il suo arrivo pazientemente. Ma delle perfide spie dovevano aver parlato di loro perché, poco dopo, una galea era entrata nel porto, e i mercanti di rubini dalle larghe bocche li avevano invitati a bere in una locanda.

Da una di quelle strane bottiglie di rubino avevano versato del vino e, dopo averne bevuto, i ghouls si erano ritrovati prigionieri sulla galea come era già successo a Carter. Quella volta, però, gli invisibili rematori non avevano fatto rotta per la Luna, ma per l'antica Sarkomand, con l'intenzione, evidentemente, di condurre le loro prede davanti all'alto sacerdote innominabile.

Si erano fermati in quell'isolotto del Mare del Nord che i marinai di Inganok evitano, e i ghouls avevano visto per la prima volta i veri proprietari della nave, rimanendo sconvolti dalla loro malvagità e dalla loro mancanza di forma, oltre che a causa del loro fetore, e ciò nonostante fossero abituati ai nauseabondi odori delle più immonde cripte.

Là furono anche testimoni degli irripetibili passatempi posti in essere dalle guarnigioni-rospo che vi risiedono, quegli stessi passatempi che producono le grida notturne che tanto spaventano gli uomini. Dopodiché erano approdati alle rovine di Sarkomand ed era cominciata la loro tortura, la cui ripresa il provvidenziale salvataggio aveva appena scongiurato.

Terminato il racconto, vennero discussi diversi piani per il prossimo futuro. I tre ghouls liberati suggerirono un'azione punitiva sull'isolotto con il relativo sterminio delle guarnigioni di rospi, ma i Magri Notturni obiettarono a quella proposta, visto che la prospettiva di volare sull'acqua era per loro poco gradevole. La maggior parte dei ghouls, invece, approvò il disegno; ma, senza l'aiuto delle creature volanti, non avrebbero saputo come fare.

Allora Carter, vedendo che non erano capaci di guidare la galea ancorata al molo, si offrì di insegnare loro come usare le grandi file di remi, proposta alla quale i ghouls acconsentirono con entusiasmo. Ormai era spuntato un grigio mattino e, sotto quel pesante cielo polare, un distaccamento scelto di divoratori di cadaveri salì a bordo della maleodorante imbarcazione e prese posto dove siedono normalmente i rematori.

Carter scoprì che erano molto rapidi ad imparare e, prima di notte, avevano già compiuto diversi giri di prova nel porto. Ma aspettò ancora tre giorni prima di giudicarli pronti ad intraprendere il viaggio. Allora, con i rematori ben addestrati e i Magri Notturni al sicuro nel castello di prua, la compagnia spiegò finalmente le vele, mentre Pickman e gli altri capi si riunivano sul ponte per discutere le strategie di attacco.

Già durante la prima notte si udirono grida provenienti dall'isolotto. Erano talmente raccapriccianti che l'intera ciurma tremò visibilmente, ma più di tutti tremavano i tre ghouls che già sapevano esattamente cosa significassero quelle urla. Non venne stimato prudente arrischiare un attacco di notte, così la nave rimase all'ancora sotto le

luminescenti nuvole in attesa dell'alba cinerea.

Quando ci fu abbastanza luce e le grida si chetarono, i rematori ripresero a vogare, e la galea scivolò sempre più vicina a quell'isolotto dai pinnacoli di granito che ghermivano fantasticamente quel cielo cupo. I fianchi dell'isolotto erano a strapiombo sul mare, ma sugli scogli si vedevano di tanto in tanto emergere le mura senza finestre di quelle misteriose dimore, e i bassi parapetti a protezione di trafficate strade maestre.

Mai prima di allora una nave si era tanto avvicinata all'isola o, almeno, così vicino al confine da cui poi non sarebbe più potuta ripartire, ma Carter e i ghouls non avevano paura e continuavano ad avanzare risolutamente, aggirando la parte est dell'isolotto alla ricerca dei moli che il terzetto aveva descritto come la parte interna a sud di un porto chiuso tra promontori a strapiombo. I promontori erano il prolungamento dell'isola vera e propria, ed erano talmente vicini che soltanto una nave alla volta poteva passarvi in mezzo.

Non si vedevano sentinelle all'esterno, così la galea entrò coraggiosamente nello stretto e poi nel putrido porto stagnante che si apriva dietro. Ma lì fremevano agitazione e attività, con diverse navi all'ancora lungo un molo repellente di pietra, mentre frotte di schiavi semiumani e di creature lunari vicino alle banchine maneggiavano scatole e casse, o spingevano orrori indicibili e incredibili aggiogati a pesanti veicoli.

C'era una cittadella di pietra eretta a picco sull'isolotto che guardava sui moli, e si intravedeva una strada tortuosa che scompariva alla vista dietro agli scogli più alti.

Cosa si celasse dentro a quel mastodontico blocco di granito non si poteva dire, ma ciò che si vedeva all'esterno non era di certo rassicurante.

Nel vedere l'arrivo della galea, la folla sulle banchine mostrò una grande curiosità; quelli dotati di occhi la fissarono intensamente, e quelli senza occhi agitarono i loro tentacoli rosa in evidente attesa. Non sapevano, naturalmente, che avesse cambiato di proprietario, perché i ghouls assomigliavano molto ai cornuti schiavi semiumani, mentre i Magri Notturmi rimanevano nascosti.

Intanto i capi avevano elaborato un piano: preparare all'assalto i Magri Notturmi non appena la nave entrava nel molo e poi prendere il largo immediatamente, lasciando fare all'istinto di quelle creature quasi completamente prive di cervello. Lanciati sull'isolotto, i volteggiatori cornuti avrebbero afferrato qualsiasi essere vivente avessero trovato, e poi, praticamente incapaci di pensare se non in termini di istinto, avrebbero dimenticato la loro paura dell'acqua e sarebbero ritornati in volo nel Grande Abisso, portando le loro orride prede nelle loro buie tane, da dove ben pochi sarebbero riusciti vivi.

Il ghouls che era stato Pickman scese dabbasso e impartì agli esseri alati delle istruzioni semplici, mentre la nave si portava vicinissima a quei fetidi e ributtanti moli.

In quel momento, sulle banchine ci fu una nuova agitazione, e Carter si accorse che i movimenti della galea avevano cominciato a creare dei sospetti. Evidentemente il timoniere non stava portando la nave al molo giusto, e probabilmente gli osservatori si erano accorti della differenza tra gli odiati ghouls e gli schiavi semiumani dei quali avevano preso il posto.

Sicuramente doveva essere stato dato un allarme in codice perché, quasi all'unisono, un'orda di mefitiche creature lunari aveva cominciato a riversarsi dai piccoli portoni delle case senza finestre nella strada tortuosa che si vedeva a destra.

Una pioggia di strani giavellotti bersagliò la galea mentre la prua toccava il molo, colpendo a morte due ghouls e ferendone leggermente un terzo. Ma, a quel punto, erano già stati aperti tutti i portelli, e da essi fuoriuscì una vera nube di Magri Notturni, che si lanciarono sulla cittadella simili ad uno stormo di enormi pipistrelli cornuti.

Le creature gelatinose della Luna s'erano procurata una lunga asta, con la quale stavano cercando di respingere la nave degli invasori ma, quando vennero colpite dai Magri Notturni, abbandonarono immediatamente l'iniziativa.

Era uno spettacolo veramente terribile vedere quegli esseri scheletrici e senza volto intenti al loro passatempo preferito, e fu tremendamente impressionante guardarli spargersi in una fitta nuvola sulla cittadella e sulla strada maestra. A volte un gruppo di quei neri volteggiatori faceva cadere per errore uno dei prigionieri-rospo, e la maniera in cui la vittima si sfracellava al suolo era terribilmente rivoltante sia per la vista che per l'odorato.

Quando l'ultimo scheletro volante ebbe lasciato la galea, i capi dei ghouls sibilarono l'ordine di ritirata, e i rematori si allontanarono lentamente dal porto ripassando tra i grigi promontori, mentre la cittadella era ancora in preda al caos della battaglia e della conquista.

Il ghouls che era stato Pickman concesse diverse ore ai Magri Notturni per far riprendere le loro menti rudimentali e vincere la paura di volare sul mare, quindi fece restare all'ancora la galea ad un miglio dall'isolotto in attesa, ordinando di curare i feriti.

Scesa la notte, la cinerea luce crepuscolare cedette il posto alla luminescenza di basse nuvole. I capi scandagliarono con lo sguardo gli alti picchi dell'isola maledetta per accertarsi del ritorno dei Magri Notturni.

Sul far del mattino, venne avvistato un puntolino nero che ronzava timidamente sulla vetta più alta; ma ben presto la macchia divenne uno sciame. Prima del sorgere del sole lo sciame sembrò sparpagliarsi e, un quarto d'ora dopo, era completamente scomparso verso nord-est. Una volta o due dallo sciame era caduto qualcosa in mare, ma Carter non si preoccupò perché sapeva, a seguito delle sue osservazioni, che le creature-rospo non sapevano nuotare.

Alla fine, quando i ghouls ebbero constatato che tutti i Magri Notturni erano partiti per Sarkomand e verso il Grande Abisso con i loro fardelli dal destino già segnato, la galea ritornò verso il porto ripassando tra i grigi promontori, e tutta la bizzarra compagnia sbarcò a terra per curiosare sull'isolotto deserto, esplorando le sue torri, le case arroccate e le fortezze ricavate nella solida roccia.

I segreti che scoprirono in quelle orride cripte prive di finestre si rivelarono spaventosi: il trastullo dei mostri era stato interrotto, ma rimanevano ancora le vittime, in diversi stadi dell'agonia.

Carter eliminò quelle creature che in un certo qual modo erano già morte, e ne

soccorse qualche altra che realmente poteva ancora sopravvivere.

Quelle abitazioni puzzolenti erano ammobiliate principalmente con sgabelli grotteschi e panche intagliate nel legno degli alberi lunari, e mostravano scene indescrivibili e pazzesche. Dappertutto erano sparpagliate armi in numero enorme, utensili e suppellettili, compresi grandi idoli ricavati nel rubino, che raffiguravano strani esseri mai visti prima sulla Terra. Questi ultimi, nonostante il materiale pregiato di cui erano composti, non invitavano molto ad appropriarsene o ad un lungo esame, e Carter si prese la briga di farne a pezzi cinque.

Raccolse invece delle lance e alcuni giavellotti che giacevano sparsi qua e là e, con l'approvazione di Pickman, li distribuì tra i ghouls.

Armi simili erano del tutto sconosciute per quelle creature dal muso canino, ma la loro relativa semplicità consentì loro di impararne facilmente l'uso dopo qualche prova.

Le alture dell'isolotto ospitavano più templi che abitazioni private, e in numerose camere segrete furono rinvenuti spaventosi altari di pietra, tabernacoli e sorgenti d'acqua destinati senza dubbio all'adorazione di divinità anche più mostruose dei crudeli dèi del Kadath.

Sul retro di un grande Tempio si apriva uno stretto cunicolo buio che Carter seguì con una torcia fino all'interno della roccia, finché non arrivò in un salone privo di luce e sormontato da una cupola di enormi dimensioni, le cui volte erano completamente dipinte con affreschi demoniaci e al cui centro si apriva un pozzo cieco simile a quello dello spaventoso tempio di Leng dove l'alto sacerdote innominabile medita in solitudine.

In un angolo buio, oltre il macabro pozzo, gli parve di scorgere una porticina di bronzo stranamente intagliata, ma per qualche oscura ragione provò un inspiegabile terrore ad aprirla o soltanto ad avvicinarsi, e si affrettò a tornare indietro per il cunicolo fino dai suoi, che nel frattempo si erano lasciati andare ad un abbandono che non divideva affatto.

I ghouls avevano visto i resti dei "passatempo" delle creature lunari e, a modo loro, ne stavano approfittando. Avevano trovato anche un barilotto contenente il potentissimo vino lunare, e lo stavano facendo rotolare verso il molo al fine di conservarlo per delle eventuali trattative successive, sebbene i tre ex prigionieri, ricordandone gli effetti subiti a Dylath-Leen, avessero avvertito la compagnia di non assaggiarlo.

In una delle cripte vicino al mare, c'era un tesoro in rubini provenienti dalle miniere della Luna, ma non ancora tagliati; i ghouls, però, quando li trovarono, vedendo che non erano buoni da mangiare, non manifestarono più alcun interesse. Carter, da parte sua, con tutto quello che sapeva riguardo ai minatori che li avevano scavati, non volle portarsene via neanche uno.

Improvvisamente, le sentinelle rimaste sulle banchine cominciarono a lanciare latrati di avvertimento, e allora tutti i saccheggiatori abbandonarono le loro occupazioni per dirigersi verso il molo. Tra i grigi promontori stava rapidamente avanzando una galea nera, e i suoi rematori semiumani non avrebbero impiegato più di un attimo ad accorgersi dell'invasione della cittadella e a dare l'allarme alle mostruose creature

sottocoperta.

Fortunatamente i ghouls avevano ancora le lance e i giavellotti che aveva loro distribuito Carter e, ad un suo comando, avallato dall'essere che una volta era stato Pickman, formarono all'istante un gruppo da combattimento e si prepararono a debellare l'equipaggio della nave.

Improvvisamente una certa eccitazione sulla galea annunciò chiaramente che la ciurma si era accorta del nuovo stato di cose, e l'immediato arresto del vascello dimostrò che il numero superiore dei ghouls era stato notato e tenuto in debita considerazione.

Dopo un attimo di esitazione, i nuovi arrivati girarono la prua e ritornarono tra i promontori, ma i ghouls non credettero neanche per un momento che la lotta fosse finita. C'erano due possibilità: o la nave nera sarebbe tornata a cercare rinforzi, o la ciurma avrebbe tentato di sbarcare da un'altra parte dell'isola. Allora un gruppo di esploratori venne mandato immediatamente sulla cima dell'isolotto per vedere che decisione avrebbe preso il nemico.

Dopo pochi minuti, una delle vedette tornò senza fiato per dire che le creature lunari e i semiumani stavano sbarcando nella parte più ad est dei grigi promontori, risalendo lungo sentieri nascosti e scogli dove non si sarebbe avventurata neppure una capra foss'anco per salvarsi.

Quasi subito dopo, la galea venne avvistata nuovamente nello stretto, ma l'apparizione non durò che qualche istante.

Alcuni minuti più tardi, un secondo messaggero arrivò di corsa per riferire che un altro distaccamento stava sbarcando sull'altro promontorio, e i componenti del gruppo erano in un numero che sembrava superiore a quello che la nave poteva contenere.

L'imbarcazione poi, muovendosi lentamente con un'unica fila di remi, venne avvistata tra gli scogli diretta al fetido porto come se volesse controllare l'imminente lotta e prestare eventualmente aiuto.

A quel punto Carter e Pickman avevano diviso i ghouls in tre gruppi, due per affrontare le colonne di invasori provenienti da diverse direzioni, e uno per difendere la cittadella.

I primi due si sparpagliarono immediatamente sugli scogli nelle rispettive direzioni, mentre il terzo venne ulteriormente diviso in un gruppo di terra e in uno di mare. La compagnia di mare, comandata da Carter, salì a bordo della galea rimasta all'ancora, e si mise ai remi per affrontare lo sparuto numero di nuovi venuti che era rimasto sulla nave. Quest'ultima si ritirò lungo lo stretto verso il mare aperto. Carter non la inseguì, perché sapeva che vicino alla cittadella poteva esserci un maggiore bisogno di combattenti.

Nel frattempo, i temibili gruppi composti di creature lunari e semiumani si erano arrampicati sulla cima dei promontori, e si muovevano in modo incredibile su entrambi i lati contro un grigio cielo crepuscolare. Adesso gli infernali flauti degli invasori avevano cominciato a zuffolare, e l'effetto generale di quelle processioni di esseri ibridi e inferi era sconvolgente come l'odore emanato dalle mostruosità-rospe lunari.

In quel momento apparvero anche i due gruppi di ghouls, che si unirono sciamando a

quel panorama movimentato. Da entrambe le parti cominciarono a volare giavellotti, e i latrati crescenti dei ghouls e le grida bestiali dei semiumani si unirono gradualmente al concerto diabolico dei flauti, creando un caos pazzesco e indescrivibile e una cacofonia infernale.

Di tanto in tanto, dal bordo dei promontori, dei corpi cadevano in mare, sia dentro che fuori dal porto e, nel secondo caso, erano risucchiati rapidamente da invisibili abitatori sottomarini la cui presenza veniva comprovata soltanto dalle bolle prodigiose che creavano sott'acqua.

Quel duello infuriò per mezz'ora sotto il cielo, finché, sul promontorio ovest, gli invasori non furono completamente annientati. Sul promontorio est, invece, dove c'erano le creature lunari, i ghouls non avevano avuto la meglio, e si stavano ritirando sugli scogli più in basso.

Pickman aveva ordinato di mandare velocemente su questo fronte dei rinforzi su questo fronte da prendersi nel distacco della cittadella, e questi avevano apportato un notevole aiuto nelle fasi iniziali della battaglia. Poi, quando la lotta ad ovest si era conclusa, i vittoriosi sopravvissuti si erano affrettati a correre in soccorso dei loro compagni messi alle strette, capovolgendo le sorti della battaglia e ricacciando gli invasori sul bordo del promontorio.

Questa volta i semiumani furono tutti massacrati, ma il rimanente delle creature-rospe lottava disperatamente con grandi lance che brandivano ben strette tra le loro tanto potenti quanto repellenti zampe.

L'attacco dei lanciatori di giavellotto era finito, e la contesa divenne un micidiale corpo a corpo con i pochi lancieri che resistevano sul bordo del promontorio. Aumentando la furia e la temerarietà, il numero di coloro che cadevano in mare cresceva continuamente. Quelli che cadevano dalle banchine del porto andavano incontro ad una morte orribile ad opera degli invisibili mostri marini, in un tripudio di bolle, e ben pochi di quelli che cascavano in mare riuscivano a nuotare fino agli scogli e ad aggrapparvisi, mentre la galea del nemico rimasta in attesa recuperava diverse creature lunari.

I promontori non erano scalabili, ad eccezione dei punti in cui erano sbarcati i mostri, cosicché nessuno dei ghouls aggrappati agli scogli riusciva a tornare sul luogo dove si stava svolgendo la battaglia. Alcuni venivano uccisi dai giavellotti scagliati dalla galea nemica o dai mostri soprastanti, ma qualcuno riuscì a sopravvivere e ad essere salvato.

Quando la vittoria sembrò assicurata, la nave di Carter si infilò tra i promontori all'inseguimento dell'altra galea che era stata obbligata a fuggire in mare aperto, ma poi si fermò a recuperare tutti i ghouls aggrappati agli scogli o che nuotavano nell'oceano. Parecchie creature lunari che erano riuscite a rimanere a galla sugli scogli o sui relitti finirono affogate.

Infine, quando la galea nemica fu sufficientemente lontana e l'esercito invasore di terra concentrato in un unico punto, Carter fece sbarcare un notevole contingente sul promontorio est prendendo alle spalle i mostri. In quel momento, il combattimento fu praticamente risolto.

Attaccati da ogni lato, gli ultimi di questi esseri ributtanti rimasti in vita vennero fatti a pezzi e gettati in mare, e finalmente, giunta la sera, i capi dei ghouls poterono dichiarare che l'isola era sotto il loro controllo.

La galea nemica, nel frattempo, si era dileguata, e fu deciso che era meglio evacuare il malefico isolotto prima che una nuova orda di oscenità lunari, questa volta più numerosa, potesse radunarsi e muovere contro i vincitori.

Quella notte Pickman e Carter riunirono tutti i ghouls superstiti e li contarono con cura, e si accorsero che più di un quarto di essi era perito in battaglia. I feriti furono sistemati nelle cuccette della galea – dato che Pickman non incoraggiava l'antica usanza dei suoi simili di uccidere e mangiare i feriti – mentre le truppe ancora abili furono assegnate ai remi e ad altri posti in cui potevano essere utili.

Nella luminescenza di uno strato di nuvole basse la galea spiegò le vele, e a Carter non dispiacque affatto lasciare quell'isola di insopportabili segreti, il cui buio salone col pozzo senza fondo e l'inquietante porta di bronzo tormentavano ancora la sua fantasia.

### 13.

L'alba trovò la nave in vista dei moli di basalto della decaduta Sarkomand, dove aspettavano ancora alcuni Magri Notturmi rimasti a fare la guardia, acquattati come dei doccioni cornuti sulle colonne rotte e sulle sfingi imponenti di quella paurosa città che aveva vissuto ed era morta prima ancora della comparsa dell'uomo.

I ghouls stabilirono il campo vicino alle rovine di Sarkomand, e inviarono uno di loro perché riportasse un numero sufficiente di Magri Notturmi che facessero da cavalcature.

Pickman e gli altri capi mostrarono una grandissima gratitudine a Carter per l'aiuto che aveva fornito.

Adesso Carter sentiva che i suoi piani stavano assumendo una giusta piega, e che avrebbe potuto richiedere l'assistenza di quei temibili alleati non solo per lasciare la Terra dei Sogni, ma anche per portare a termine la sua ricerca degli dèi dello Sconosciuto Kadath e della meravigliosa Città del Tramonto che gli stessi dèi negavano ai suoi sogni.

A questo scopo parlò dei suoi intendimenti con i capi, rivelando loro tutto quello che sapeva sul Gelido Deserto dove si innalza Kadath, sui mostruosi Shantak e sulle montagne scolpite con l'immagine di creature dalla doppia testa che proteggono appunto il monte sconosciuto.

Parlò loro della paura che nutrivano gli Shantak verso i Magri Notturmi, e di come i giganteschi uccelli ippocefali volassero via urlando dalle buie caverne che si trovavano sui grigi picchi che separano Inganok dalla spaventosa regione di Leng. Aggiunse anche tutti i particolari che aveva appreso in merito ai Magri Notturmi osservando gli affreschi



del tempio senza finestre dell'alto sacerdote innominabile. Disse inoltre che perfino i Grandi Antichi li temevano, e che il loro signore non era il Caos Strisciante Nyarlathotep, ma il canuto, primordiale Nodens, Signore del Grande Abisso.

Tutto questo Carter sibilò nell'assemblea dei ghouls, e poi, senza tergiversare, avanzò la richiesta che aveva in mente di fare, e che non reputava esagerata, in considerazione dei servizi che ultimamente aveva reso a quegli esseri saltellanti dal muso di cane.

Desiderava ardentemente, disse, che alcuni Magri Notturni lo portassero in volo senza che dovessero correre dei pericoli oltre il regno degli Shantak e al di là delle montagne scolpite, in quel Gelido Deserto dove non esistono impronte di esseri mortali.

Voleva volare fino al castello d'onice che si trova sulla cima dello Sconosciuto Kadath, nel Gelido Deserto, per pregare i Grandi Antichi di fargli vedere la Città del Tramonto che gli avevano negato, e voleva essere sicuro che le creature alate lo avrebbero portato lassù senza pericolo, sorvolando il minaccioso altopiano e le spaventose teste doppie delle montagne guardiane accovacciate per l'eternità nel livido crepuscolo.

Per le creature cornute e senza volto non poteva sussistere assolutamente alcun pericolo, visto che perfino i Grandi Antichi le temevano. E anche se gli Altri Dei – i quali sorvegliavano gli interessi dei più miti dèi della Terra – avessero mandato qualcosa di inaspettato, i Magri Notturni non avevano motivo di nutrire alcun timore, perché gli abissi esterni non riguardano quei volteggiatori silenziosi e veloci il cui signore non è Nyarlathotep, e che si inchinano soltanto al potente e primordiale Nodens.

Uno stormo di dieci o quindici Magri Notturni, aggiunse Carter, sarebbe stato certamente sufficiente per tenere alla larga qualsiasi numero di Shantak, anche se forse sarebbe stato meglio contare su qualche ghoul per comandarli, considerando il fatto che ubbidivano più ai loro alleati che agli uomini.

La compagnia poteva lasciarlo in qualche punto prestabilito entro le mura che quella fantastica cittadella d'onice doveva probabilmente avere, aspettando nell'ombra il suo ritorno o un suo segnale mentre lui si avventurava dentro l'edificio per innalzare la sua preghiera agli dèi della Terra.

Se qualche ghoul avesse poi voluto accompagnarlo nella sala del trono dei Grandi Antichi, gliene sarebbe stato grato, perché la loro presenza avrebbe conferito più peso e importanza alla sua supplica. Ma su questo punto non voleva insistere; desiderava soltanto essere trasportato fino al tempio situato sulla vetta del monte Kadath, e poi essere riportato indietro.

La sua meta finale sarebbe stata la meravigliosa Città del Tramonto stessa, nel caso gli dèi si fossero dimostrati benigni, oppure la Soglia del Sonno Profondo della Foresta Incantata nel caso in cui le sue preghiere fossero state vane.

Mentre Carter parlava, tutti i ghouls ascoltavano con grande attenzione e, in quel lasso di tempo, il cielo si annerì di stormi di Magri Notturni che erano stati mandati a chiamare con dei messaggeri. Le mostruosità alate si disposero in semicerchio intorno all'esercito dei ghouls, aspettando rispettosamente mentre i capi di quegli esseri dal muso

di cane soppesavano il desiderio espresso dal viaggiatore terrestre.

Il ghoul che era stato Pickman conferì gravemente con i suoi simili e, alla fine, a Carter venne offerto molto di più di quanto avesse chiesto. Infatti, dato che aveva aiutato i mangiatori di cadaveri a sconfiggere le creature lunari, lo avrebbero aiutato nel suo viaggio temerario in regni dai quali nessuno era mai tornato, assegnandogli come scorta non soltanto pochi Magri Notturni, ma l'intero esercito che li aveva accompagnati, salvo una piccola guarnigione destinata alla galea nera catturata, e a sorvegliare il bottino arrivato dall'isolotto.

Sarebbero partiti non appena lo avesse desiderato e, una volta arrivati sul Kadath, una scorta di ghoul sarebbe rimasta con lui mentre rivolgeva la sua richiesta agli dèi della Terra nel loro castello d'onice.

Commosso da tanta gratitudine, e in preda ad una felicità tale da non potersi esprimere, Carter fece dei piani con i capi per il suo viaggio ambizioso. Aveva convenuto che l'esercito avrebbe volato sulla spaventosa regione di Leng con il suo tempio e i suoi villaggi di pietra, fermandosi soltanto sulle alte cime grigie per parlamentare con i Magri Notturni che dimoravano nelle caverne e che spaventavano gli Shantak.

Poi, a seconda del consiglio che questi gli avrebbero dato, avrebbero deciso che strada prendere; avvicinarsi, cioè, allo Sconosciuto Kadath o attraverso il deserto delle montagne scolpite a nord di Inganok, o attraverso la catena montuosa ben più impressionante della stessa Leng.

Privi di anima come sono, ghoul e Magri Notturni non avevano paura di ciò che potevano nascondere quei deserti inesplorati; né si spaventavano al pensiero del monte Kadath che torreggiava tutto solo con il suo castello del mistero.

A mezzogiorno circa, le creature si prepararono al volo, ogni ghoul scegliendo una coppia adatta di destrieri cornuti che lo portasse. Carter venne sistemato accanto a Pickman, nelle prime file della colonna e, davanti alla formazione, venne schierata una doppia fila di Magri Notturni senza cavaliere come avanguardia.

Ad un brusco comando di Pickman, l'intero esercito volante si alzò in una nuvola d'incubo sulle colonne spezzate e sulle enigmatiche sfingi della primordiale Sarkomand, sempre più in alto, finché svanì perfino la grossa roccia di basalto alle spalle della città, e il gelido, sterile tavoliere di Leng non si aprì completamente alla vista.

Il nero esercito volò ancora più in alto, finché perfino il lugubre altopiano divenne un puntolino sotto di loro. Mentre si dirigevano verso Nord, su quel pianoro di orrori battuto dai venti, Carter rivide ancora una volta, non senza un lungo brivido, il cerchio di macabri monoliti e l'edificio arroccato privo di finestre che nascondeva quella spaventosa oscenità dalla maschera di seta, dai cui artigli era riuscito a scappare per un pelo.

All'imbrunire raggiunsero la cordigliera grigia che forma la barriera di Inganok, e volteggiarono intorno alle misteriose grotte vicine alla cima dei picchi che, come Carter ricordava, erano temute dagli Shantak.

All'insistente mugolio dei capi dei ghouls, da ognuno di quegli alti burroni uscì fuori un nugolo di neri volatili cornuti con i quali divoratori di cadaveri e mostri alati si misero a discutere per mezzo di gesti.

Fu subito chiaro che sarebbe stato meglio sorvolare il Gelido Deserto a nord di Inganok, perché le distese settentrionali di Leng sono piene di trappole invisibili che mettono in agitazione persino i Magri Notturni. Si tratta di influenze degli abissi che hanno il loro epicentro in certe costruzioni bianche ed emisferiche erette su strani poggi, che le leggende popolari associano sinistramente agli Altri Dei e al Caos Strisciante Nyarlathotep.

Del solitario Kadath i volteggiatori dei picchi non sapevano quasi nulla, tranne il fatto che doveva esserci qualche potente meraviglia a Nord, laddove gli Shantak e le montagne scolpite stavano di guardia. Accennarono anche alle abnormi dimensioni di quelle distese inviolate, e ricordarono vaghe leggende che parlavano di un regno dove dominava la notte eterna. Ma particolari dettagli non seppero darli.

Allora Carter e la compagnia li ringraziarono caldamente e, tagliando verticalmente sui grigi pinnacoli verso i cieli di Inganok, si lasciarono al di sotto le nuvole luminescenti della notte e contemplarono da lontano quei terribili mostri di pietra accovacciati che erano stati montagne prima che qualche mano titanica avesse scolpito la roccia.

Stavano là, acquattati in un diabolico semicerchio, le estremità piantate nella sabbia del deserto e i copricapi che traforavano le nuvole fosforescenti. Sinistri, lupeschi, bicefali, con la furia sul volto e la mano destra sollevata, guardavano sinistramente e malignamente il mondo umano e sorvegliavano con i loro orrori le immense distese sconfinite di un gelido mondo polare che non è dell'uomo.

Dalle loro orrende cavità si alzarono in volo malefici Shantak di mole enorme ma, non appena videro arrivare nel cielo nebuloso l'avanguardia dei Magri Notturni, fuggirono immediatamente emettendo grida folli.

## 14.

L'esercito volò verso Nord su quelle montagne che parevano mostri scolpiti sulle cattedrali gotiche passando su smisurate distese di tetro deserto dove non si vedeva neanche un punto di riferimento. Le nuvole divennero sempre meno luminose finché, alla fine, Carter non vide che tenebre intorno a sé.

Ma i destrieri alati non esitarono neanche una volta, cresciuti com'erano nelle cripte più tenebrose della Terra; non vedevano con gli occhi, ma con l'intera superficie umida delle loro forme scivolose.

Continuavano a volare, superando dubbi odori e suoni di ancor più dubbia natura,

sempre in quella oscurità totale, coprendo spazi talmente prodigiosi che Carter si chiese se si trovassero ancora nella Terra dei Sogni. Poi, improvvisamente, le nuvole si diradarono, e le stelle splendettero spettrali dall'alto. In basso, era ancora tutto buio, ma quei pallidi fanali nel cielo sembravano vivere di un significato e di una funzione direzionale che altrove non avevano mai avuto.

Tutto si concentrava a Nord. Ogni curva e asterisco di quel cielo luccicante diventava parte di un più ampio disegno, il cui scopo era si spostare prima l'occhio, e poi l'osservatore, su qualche terribile linea segreta di convergenza oltre il Gelido Deserto che proseguiva in avanti senza fine.

Carter guardò ad Est, dove la grande cordigliera torreggiava sull'intera Inganok, e vide stagliarsi contro le stelle una sagoma frastagliata che ne indicava la continuazione. Adesso era intervallata da fenditure spalancate e da pinnacoli fantasticamente erratici, e allora studiò attentamente i significativi mutamenti di pendenza di quel grottesco contorno che sembrava come le stelle trasmettere una misteriosa spinta verso il Nord.

Stavano volando ad una velocità tremenda, cosicché l'osservatore doveva sforzare la vista per riuscire a cogliere tutti i particolari. All'improvviso vide, proprio sopra la linea delle cime più maestose, un oggetto scuro che si muoveva contro le stelle e la cui traiettoria era perfettamente parallela a quella della sua bizzarra compagnia.

Anche i ghouls l'avevano identificato, perché cominciarono a sibilar concitatamente tra di loro. Per un istante Carter credette che l'oggetto fosse un gigantesco Shantak, di dimensioni più grandi degli animali della sua specie.

Ben presto, però, si accorse che la sua teoria non reggeva, perché la forma della cosa sulle montagne non era quella di un uccello ippocefalo. Il suo profilo stagliato contro le stelle, naturalmente poco nitido, somigliava a quello di un'immensa testa coronata da una mitria, o a due teste enormi sovrapposte. Il suo rapido volo avanti e indietro nel cielo sembrava non indicare il possesso di ali.

Carter non riusciva a stabilire su quale lato della montagna si trovasse, ma percepì subito che dovevano esserci altre parti sotto quelle che aveva visto inizialmente, in quanto quell'essere nascondeva le stelle che occhieggiavano dalle fenditure profonde.

Poi vide un'ampia gola che si apriva nella catena montuosa, dove le spaventose distese della regione transmontana di Leng venivano unite da quella parte al Gelido Deserto attraverso un passo nel quale brillavano pallide le stelle.

Carter si mise ad esaminare la gola con grande attenzione, sapendo che poteva vedere delinearci contro il cielo, al di là di essa, le parti inferiori del grosso oggetto che stava eseguendo un volo ondulatorio sopra le vette.

L'oggetto adesso si era appena spostato al centro, e tutti gli occhi della compagnia erano puntati sul crepuscolo, dove stava per apparire l'intera figura. Gradualmente, l'enorme cosa raggiunse la gola, rallentando leggermente la velocità come se si fosse accorta di aver distanziato l'esercito di mostri volanti.

Ci fu un altro minuto di trepidazione, e poi giunse il momento della completa rivelazione, che fece salire alla bocca dei ghouls un mugolio angosciato e semisoffocato

di terrore cosmico, e che impresse nell'anima del viaggiatore un gelo che non lo ha ancora completamente abbandonato.

Perché la forma mastodontica e ondeggiante che dominava la catena montuosa era soltanto una testa – una testa doppia coperta da una mitria – e, sotto di essa, con delle dimensioni di un'immensità pazzesca, si agitava lo spaventoso corpo rigonfio che la sosteneva.

Era la montagna stessa che camminava, in assoluto silenzio. Era la caricatura di una forma antropoide gigantesca, somigliante ad una iena, che si muoveva minacciosamente sotto il cielo, con la mostruosa coppia di teste che inquadravano al centro lo zenith.

Carter non perse i sensi né si mise ad urlare, perché era soltanto un sognatore; ma si guardò indietro, dove vide con orrore e terrore che altre teste obbrobriose si profilavano sopra la cordigliera, ondeggiando sinistramente dietro la prima.

E in linea retta, alla retroguardia, c'erano le sagome perfettamente visibili di tre montagne poderose che si stagliavano contro le stelle del Sud, camminando pesantemente ma in punta di piedi come lupi, mentre le loro cime oscillavano nell'aria da un'altezza di migliaia di metri.

Le montagne scolpite, dunque, non erano rimaste rannicchiate in quell'immobile semicerchio a nord di Inganok, con la mano destra sollevata. Avevano dei compiti da eseguire, e non erano negligenti. Ma che non parlassero e non facessero neanche un rumore nel camminare era orribile.

Nel frattempo il ghoule che era stato Pickman aveva impartito un ordine ai Magri Notturni, e l'intero esercito si era lanciato in alto nel cielo. La grottesca colonna si elevò verso le stelle, finché nel cielo non si vide più nulla, né la grigia cordigliera granitica e immobile, né le montagne spettrali che camminavano.

Non c'era che oscurità, là sotto, mentre la legione volante puntava verso Nord in mezzo a venti impetuosi e a risate invisibili che echeggiavano nell'etere, e neppure uno Shantak o un'altra entità meno riconoscibile si levò dai deserti stregati per inseguirla.

Più si allontanavano, più aumentava la velocità del volo, finché la loro rapidità pazzesca sembrò superare quella di un proiettile di fucile e raggiungere quella di un pianeta in orbita. Carter si chiedeva come fosse possibile che, ad una tale velocità, si vedesse ancora la Terra sotto di loro, ma sapeva che nella Terra dei Sogni le distanze hanno strane dimensioni.

Che si trovassero ancora nel regno della notte eterna ne era certo, e immaginò che le costellazioni lassù avessero misteriosamente messo in risalto il loro obiettivo a Nord, raccogliendosi quasi allo scopo di scagliare l'esercito volante nel vuoto del polo boreale, proprio come vengono chiuse e riaperte le pieghe di una borsa per far cascare i rimasugli di una sostanza che si trovi al suo interno.

Poi notò con terrore che le ali dei Magri Notturni non battevano più. I cornuti destrieri senza volto avevano ripiegato le loro appendici membranose, e si erano abbandonati quasi passivamente al caos degli elementi che infuriavano avvolgendoli nelle spirali del vento.

Una forza ultraterrena aveva afferrato l'esercito, e la coorte di mostri era impotente davanti ad un turbine che trascinava tutti implacabilmente verso quel Nord da dove nessun mortale aveva mai fatto ritorno.

Poi si vide una pallida luce all'orizzonte, che si alzò mentre essi si avvicinavano, e sotto la quale c'era una massa nera che copriva le stelle.

Carter pensò si trattasse di un faro collocato su una montagna, perché soltanto una montagna poteva apparire tanto alta se vista da un'altezza così prodigiosa.

La luce diventava sempre più grande, e la massa nera si ingigantiva, finché l'intera metà di quel cielo polare non venne oscurata dal blocco conico. Nonostante l'esercito si trovasse sospeso in aria ad un'altezza vertiginosa, quel faro pallido e minaccioso lo sormontava, torreggiando mostruosamente su tutte le vette della Terra, su ogni cosa, toccando l'etere gassoso dove ruotano la misteriosa Luna e tutti gli altri folli pianeti. Nessuna montagna conosciuta dall'uomo somigliava a quella che si trovava ai suoi piedi, e l'altezza vertiginosa e sconcertante del cielo non era che una cintura per i suoi fianchi. Quel colosso si innalzava beffardo e spettrale tra la terra e il cielo, nero nella notte eterna, incoronato da un'aureola di stelle sconosciute i cui contorni spaventosi e significativi diventavano sempre più nitidi.

I ghouls, nel vederlo, mugolarono di meraviglia, e Carter tremò di paura al pensiero che l'intero esercito poteva essere fatto a pezzi sull'indistruttibile onice di quella montagna ciclopica.

La luce si alzò sempre più in alto, finché si unì alle orbite più alte dello zenith, ammiccando, sinistramente beffarda, all'esercito volante. Adesso l'intera zona sottostante non era altro che tenebre; tenebre di pietra, pervase di un sacro terrore, che si allungavano da profondità infinite ad altezze infinite, con quell'unico pallido faro ammiccante sull'irraggiungibile vertice dell'intera scena.

Carter osservò la luce del faro attentamente e, alla fine, riuscì a vedere quali contorni proiettasse contro le stelle dal suo sfondo nero come l'inchiostro. C'erano delle torri su quella vetta titanica, delle orribili torri a cupola che si susseguivano l'una accanto all'altra in innumerevoli ammassi nefasti, la cui erezione aveva superato qualsiasi ipotizzabile opera umana, e bastioni e terrazze di uno splendore stupefacente e minaccioso, che si stagliavano, neri e lontani, contro l'arcata stellare che brillava minacciosa sull'estremo orizzonte.

A dominare quella montagna incommensurabile era stato eretto un castello che superava ogni immaginazione umana, e al cui interno brillava quella luce demoniaca. Allora Randolph Carter comprese che la sua ricerca si era conclusa, e che, sul suo capo, c'era la meta di tutte le sue imprese proibite e delle sue più temerarie visioni: la leggendaria, incredibile dimora dei Grandi Antichi, sulla cima dello Sconosciuto Kadath.

Mentre si rendeva conto di questo, Carter notò un cambiamento nel volo della sua impotente compagnia risucchiata dal vortice. Adesso si stavano alzando bruscamente, ed era evidente come la meta del volo fosse il castello d'onice con la sua pallida luce. La

grande montagna nera era talmente prossima che i suoi fianchi, mentre il gruppo si innalzava ulteriormente, si avvicinarono ad una velocità vertiginosa e, nell'oscurità, non si riusciva a discernere nulla sulla sua vetta.

Le torri tenebrose del castello soprastante avvolto nella notte apparivano sempre più gigantesche, e Carter poté constatare quanto questo fosse soprannaturale nella sua immensità. Era probabile che le sue pietre fossero state scavate da indescrivibili operai in quell'orribile baratro che si apriva nella roccia della montagna oltre Inganok, perché la sua dimensione era tale, che un uomo sulla soglia era come un granello di polvere sui gradini della più alta fortezza della Terra.

La costellazione sconosciuta che stava sospesa sulla miriade di cupole di minareti brillava di una luce cupa e malata, facendo ricadere una sorta di brillio crepuscolare sulle mura tenebrose di quell'onice perfettamente levigata. Il pallido faro appariva ora come una finestra illuminata in una delle torri più alte e, mentre l'imponente esercito si avvicinava alla vetta della montagna, Carter credette di scorgere delle ombre sinistre che si allungavano attraverso il debole cono di luce. Era una finestra stranamente ogivale, di uno stile architettonico del tutto alieno.

La solida roccia cedette il posto alle gigantesche fondamenta del castello, e parve che la velocità del volo fosse diminuita. Apparvero delle enormi mura, e si intravide un grande cancello dove vennero fatti entrare i viaggiatori. Non c'era altro che notte, in quel cortile titanico. Un immenso portale ad arco inghiottì la colonna, e fu allora che piombarono altre tenebre, più profonde del mistero.

Vortici di vento gelido turbinavano negli smisurati corridoi d'onice, e Carter non avrebbe saputo dire quante scalinate e cunicoli ciclopici si aprissero silenziosamente lungo quell'interminabile percorso di giravolte aeree.

Davanti a loro non c'era che buio impenetrabile; né un suono né un tocco né uno sguardo rompevano quel manto di mistero. Grosso com'era, l'esercito dei ghouls e dei Magri Notturmi non era che una nullità negli spazi incredibili di quel castello ultraterreno.

Quando, alla fine, sopra di lui si posò la luce sinistra di quell'unica stanza della torre – la cui alta finestra aveva fatto da faro – a Carter ci volle un bel po' di tempo prima di riconoscere le lontanissime pareti e l'altissimo soffitto che lo ospitavano, e per dedurre, quindi, che non si trovava più nell'aria fuori del castello.

Randolph Carter aveva sperato di fare il suo ingresso nella sala del trono dei Grandi Antichi compitamente e dignitosamente, fiancheggiato e seguito da una schiera imponente di ghouls disposta in ordine cerimoniale, e di prospettare quindi la sua preghiera come un libero e potente signore dei sognatori.

Sapeva che i mortali possono tenere testa ai Grandi Antichi, e aveva sperato che gli Altri Dei e il Caos Strisciante Nyarlathotep non sarebbero stati presenti nel momento cruciale, come avevano fatto tanto sovente ogni volta che gli uomini avevano cercato gli dèi della Terra nella loro dimora o sulle loro montagne.

Con la sua imponente scorta, aveva inoltre quasi sperato di sconfiggere i Grandi

Antichi, se si fosse dovuto difendere, in quanto sapeva che i ghouls non hanno padroni, e che i Magri Notturmi non obbediscono a Nyarlathotep, ma al primordiale Nodens, loro signore.

Ma adesso si rendeva conto che il soprannaturale Kadath, nel suo Gelido Deserto, in realtà era circondato da invisibili sentinelle e potenti misteri, e che gli Altri Dei vigilavano sicuramente sui deboli, pietosi dèi della Terra. Privi di potere su ghouls e Magri Notturmi, i mostri informi senza cervello dello spazio esterno riescono lo stesso a controllarli quando vogliono.

Perciò non fu come un libero e potente signore dei sognatori che Randolph Carter entrò con i suoi ghouls nella sala del trono al cospetto dei Grandi Antichi. Spazzato via dalle tempeste da incubo inviate dalle stelle, sospinto da invisibili orrori verso il deserto polare, l'intero esercito stava fluttuando imprigionato e impotente in quella notte sinistra, e precipitava bruscamente verso il suolo, quando una voce segreta ordinò ai venti del terrore di disperdersi.

## 15.

Randolph Carter non si trovava davanti ad un trono d'oro, né era circondato da un severo cerchio di esseri incoronati da un'aureola, dagli occhi stretti, orecchi dai lunghi lobi, naso sottile e mento appuntito, la cui somiglianza con il volto scolpito sul monte Ngranek potesse farli riconoscere come coloro ai quali un sognatore può rivolgere una preghiera.

A parte quella finestra del castello d'onice, la cima del solitario Kadath era completamente buia, e i suoi padroni non c'erano.

Carter era finalmente arrivato sul Monte Sconosciuto, nel Gelido Deserto, ma non aveva trovato gli dèi.

Eppure, la luce sinistra brillava ancora in quella stanza della torre la cui grandezza non si discostava da quella dei portoni esterni, e le cui lontane pareti e il cui altissimo tetto si perdevano quasi di vista in vapori leggeri e miasmatici.

Gli dèi della Terra non c'erano, è vero, ma si avvertivano presenze più sottili e invisibili. Quando i pietosi dèi sono assenti, c'è sempre chi rappresenta gli Altri Dei, e certamente il castello d'onice doveva avere degli occupanti. In quale forma o forme atroci si sarebbe rivelato il terrore, Carter non riusciva proprio ad immaginarlo.

Sentiva solo che la sua visita era attesa, e si chiedeva da quanto tempo il Caos Strisciante Nyarlathotep lo stesse tenendo sotto osservazione.

Nyarlathotep è l'orrore dalle infinite forme e il messaggero degli Altri Dei, che le fungose creature lunari servono supinamente. Carter ripensò alla nera galea che era scomparsa quando la battaglia si era rivolta contro gli esseri-rospo sull'isolotto in mezzo



al mare.

Riflettendo su queste cose, stava tremando dalla punta dei piedi alla punta dei capelli, in mezzo a quella compagnia d'incubo quando, dalla stanza della pallida luce, risuonò senza alcun avvertimento lo spaventoso squillo di una tromba infernale. Tre volte si udì quel suono raccapricciante e, quando l'eco del terzo squillo si fu spento perdendosi lontano, Randolph Carter si accorse che era solo.

Dove, perché e come i ghouls e i Magri Notturni fossero svaniti, non era importante saperlo. Sapeva soltanto che improvvisamente era solo, e che qualsiasi potenza beffarda e invisibile si celasse intorno a lui non era una presenza benigna della Terra dei Sogni.

Poi, dalla parte più lontana della stanza, si udì provenire un nuovo suono. Anche questo era uno squillo ritmico di tromba, ma stranamente diverso dai tre squilli rauchi che avevano disperso la sua corte. In quella bassa fanfara risuonavano tutta la meraviglia e la melodia del sogno eterico, che faceva intravedere scenari esotici di una bellezza del tutto nuova, evocati da ogni strano accordo e suggestiva cadenza aliena.

Un profumo di mille incensi si unì a quelle magiche note, e poi esplose un trionfo di immensa luce, i cui colori mutavano in uno spettro di sequenze non terrene, che partecipava alla musica delle trombe con misteriose armonie sinfoniche. Immense torce si accesero in lontananza, e il rullo dei tamburi prese a vibrare sempre più vicino tra ondate di trepidante attesa.

Dietro ai vapori che diradavano e tra una nuvola di strani incensi, sfilarono file gemelle di giganteschi schiavi negri, cinti ai fianchi di iridescenti vesti di seta.

Sul loro capo erano sospese lampade di metallo scintillante che parevano grandi elmi, e da esse emanava una fragranza di balsami sconosciuti che si disperdevano in spirali di fumo. Nella mano destra tenevano delle bacchette di cristallo i cui puntali erano intarsiati con torve chimere, mentre nella sinistra stringevano lunghe trombe affusolate d'argento nelle quali soffiavano continuamente. Avevano bracciali e cavigliere d'oro e, su ogni cavigliera, spiccava una catena d'oro che imponeva al portatore una andatura lenta. Che fossero negri in carne e ossa del regno terreno del sogno fu subito evidente, ma era meno probabile che i loro riti e costumi fossero quelli della Terra.

Le file si fermarono a tre metri da Carter e, mentre si arrestavano, ogni tromba venne portata alle spesse labbra dai portatori. Selvaggia ed estatica fu la musica che suonarono, ma ancora più selvaggio fu il grido liberato da quelle gole scure, reso stridulo da uno strano artificio.

Poi, tra le due colonne, si fece largo una figura solitaria; una figura piccola e magra col volto giovanile di un antico faraone, cinto di vesti dagli sgargianti colori prismatici, incoronato da un'aureola d'oro, brillante di luce propria. Quella regale figura si fermò vicino a Carter, con un passo austero e lineamenti così puri e nobili da conferirgli il fascino di un dio tenebroso o di un arcangelo caduto, e intorno agli occhi gli brillava la luce mutevole dell'ironia. Quindi parlò, e nella sua voce morbida vibrò la folle musica delle acque del Lete.

«Randolph Carter», disse, «sei venuto a contemplare i Grandi Antichi, cosa che non è

data agli uomini. Quei pochi che hanno osato farlo ne hanno parlato, e gli Altri Dei hanno disapprovato, gli Altri Dei che danzano incuranti al suono dei sottili flauti nel vuoto ultimo e tenebroso, dove si agita il demoniaco sultano il cui nome nessuna bocca deve mai pronunciare ad alta voce.

Quando Barzai il Sapiente ha scalato lo Hatheg-Kla per vedere i Grandi Antichi danzare ed urlare sopra le nuvole al chiaro di luna, non ha più fatto ritorno. C'erano anche gli Altri Dei, e lui non si aspettava la loro presenza.

Zenig di Aphorat cercò di raggiungere lo Sconosciuto Kadath, nel Gelido Deserto, e adesso il suo cranio è al mignolo di Colui Che Non Devo Nominare.

Ma tu, Randolph Carter, hai sperimentato tutto, nel regno dei Sogni della Terra, e ancora ti brucia la fiamma della conquista. Non sei venuto come curioso, ma come uno che adempie al proprio compito, e non sei mai stato irriverente verso i pietosi dèi della Terra.

Eppure questi dèi ti hanno tenuto lontano dalla meravigliosa Città del Tramonto dei tuoi sogni, e tutto per invidia. Perché, in verità, hanno chiesto soltanto per loro con insistenza la soprannaturale bellezza di quella città dipinta dalla tua fantasia, e hanno giurato che da quel momento non avrebbero avuto altra dimora.

Hanno lasciato il loro castello d'onice sullo Sconosciuto Kadath per risiedere nella tua meravigliosa città. Di giorno festeggiano nei palazzi di marmo e, quando il sole tramonta, escono nei giardini profumati a contemplare l'aura dei suoi templi e colonnati, lo splendore dei ponti ad arco e delle fontane dai basamenti d'argento, le ampie strade abbellite da urne con boccioli in fiore, e le statue d'avorio disposte in file lucenti.

E, quando scende la notte, salgono sulle alte terrazze impreziosite dalla rugiada, e si siedono su panchine scolpite nel porfido a scrutare le stelle; oppure si sporgono sulle pallide balaustre per contemplare le gradinate della città che guardano verso Nord, dove si illuminano, ad una ad una, le finestrelle degli antichi frontoni aguzzi, con la suadente luce gialla delle candele.

Gli dèi amano la tua meravigliosa città, e non seguono più i sentieri consueti. Hanno dimenticato gli alti palazzi della Terra e le montagne della loro giovinezza. La Terra non ha più dèi che siano tali; soltanto gli Altri Dei dello spazio esterno continuano a regnare sul dimenticato Kadath.

Molto lontano, Randolph Carter, in una valle della tua fanciullezza, giocano gli sventati Grandi Antichi. Hai sognato troppo bene, o sapiente sognatore, perché hai allontanato gli dèi del sogno da tutte le visioni degli uomini e li hai condotti in una visione che è soltanto tua, costruendo sulle ingenuie fantasie della tua giovinezza una città più bella di quelle create dai fantasmi venuti prima di te.

Non è bene che gli dèi della Terra abbiano abbandonato i loro troni per consentire al ragno di continuare a tessere la tela, e abbiano lasciato i loro regni permettendo agli Altri Dei di governare nella loro maniera tenebrosa.

Le Potenze dello spazio esterno porterebbero volentieri l'orrore e il caos su di te, Randolph Carter, tu che sei la causa del loro squilibrio. Ma sanno che soltanto tu puoi

far ritornare gli dèi nel loro mondo.

Nella tua Terra della Veglia, nessuna potenza della notte può inseguirti; e tu soltanto puoi fare uscire senza contrasti i grandi dèi egoisti dalla tua meravigliosa Città del Tramonto e farli tornare nel crepuscolo polare, sulla vetta dello Sconosciuto Kadath, che è il loro posto.

Dunque, Randolph Carter, nel nome degli Altri Dei, ti risparmio la vita e ti impongo di seguire il mio volere. Ti ordino di cercare la Città del Tramonto che ti appartiene e di rimuovere da lì gli oziosi e nebulosi dèi che presiedono al Mondo dei Sogni.

Non è difficile da trovare, quella rosea febbre degli dèi, quella fanfara di trombe soprannaturali, quell'eco di cembali immortali, quel mistero la cui posizione e il cui significato ti hanno stregato e inseguito nelle anticamere della veglia e nei vortici del sogno, tormentandoti con frammenti di ricordi perduti e col dolore di cose svanite, terribili e transitorie.

Non è difficile da trovare, il simbolo e la reliquia di quel tempo della tua vita in cui ti abbandonavi allo stupore, perché, in verità, non è che l'eterna e imperitura gemma dalla quale sgorga il sentimento del meraviglioso che si divide in frammenti di cristallo per illuminarti la strada nella notte.

Ascolta! Non è sui mari sconosciuti, ma a ritroso negli anni che deve svolgersi la tua ricerca. Indietro, verso gli strani frammenti luminosi dell'infanzia e le fugaci visioni di magia che le antiche scene portano ai giovani occhi spalancati.

Sappi che la meravigliosa città d'oro e di marmo, non è altro che la somma di tutto ciò che hai visto e amato in gioventù. È la gloria dei tetti spioventi di Boston e delle finestre che guardano ad Ovest, infuocate dal tramonto; delle campagne odorose di fiori e della grande cupola che domina la città dalla collina; del groviglio di timpani e di comignoli della valle color lilla dove scorre sonnolento il fiume Charles fluendo pigramente sotto i ponti.

Sono queste le cose che hai visto, Randolph Carter, quando la tua balia ti ha portato per la prima volta nello splendore della primavera; e queste saranno le ultime cose che vedrai con gli occhi dei ricordi e dell'amore.

Ecco l'antica Salem con tutto il fascino della sua storia, la fantastica Marblehead che affonda i suoi dirupi nei secoli passati; ed ecco lo splendore delle torri e delle guglie di Salem viste da lungi, sullo sfondo del porto, fra i pascoli di Marblehead nella luce del tramonto.

Ecco Providence, magica e regale sui suoi sette colli, che si staglia sul porto azzurro, con le sue verdeggianti terrazze che si aprono in angoli e piazzette dove vive ancora l'antico spirito. Ecco Newport, arroccata come uno spartiacque, come una visione di sogno. Ed ecco Arkham, con i suoi tetti ricoperti dal muschio e le declinanti praterie che si stendono alle sue spalle. Ecco l'antichissima Kingsport con i suoi venerandi comignoli abbarbicati, le banchine deserte, i frontoni pendenti, la bellezza delle sue alte montagne e il bianco oceano dai vapori lattei dove tintinnano le boe.

Ecco le ombrose valli di Concord, i vicoletti tortuosi di Portsmouth, e le strade all'ora

del vespro del rustico New Hampshire dove olmi giganti celano i bianchi muri delle fattorie e i cancelli cigolanti.

Ecco i moli salsi di Gloucester e i salici di Truro fatti dondolare dal vento. Ed ecco la vista di lontani paesetti arroccati e di montagne dietro ad altre montagne lungo il lido settentrionale, di silenti dirupi rocciosi e di piccole villette coperte d'edera, al riparo sotto immensi macigni, nel sottobosco del Rhode Island. E, con loro, l'odore del mare e il profumo dei campi; l'incanto delle fitte foreste e l'amenità dei frutteti e dei giardini nell'alba.

La tua città è tutte queste cose, Randolph Carter, perché esse sono te stesso. La Nuova Inghilterra ti ha dato i natali, e ha infuso nella tua anima una infinita bellezza che non può morire. Tale bellezza, riplasmata, cristallizzata e abbellita dagli anni del ricordo e del sogno, è la meravigliosa terrazza dei fuggevoli tramonti. Per trovare quel parapetto marmoreo con le sue strane urne e la sua ringhiera ornata di fregi, e per discendere finalmente quelle interminabili scalinate che portano alla città dalle immense piazze e dalle fontane prismatiche, devi soltanto ritornare ai pensieri e alle visioni della tua ardente fanciullezza.

Guarda! Attraverso quella finestra splendono le stelle della luce eterna. Anche adesso stanno brillando sugli scenari che hai visto e serbato nel cuore, radiose nella fulgida luce che risplende nei giardini del sogno.

Ecco Antares: in questo momento sta strizzando l'occhio ai tetti di Tremont Street, e la potresti vedere dalla tua finestra su Beacon Hill. Al di là di quelle stelle si spalancano i vortici dai quali sono arrivato per volere dei miei Signori. Un giorno, forse, anche tu potrai attraversarli ma, se sei saggio, guardati sempre da una simile follia, perché tra quei mortali che ci sono stati e che hanno fatto ritorno, soltanto uno ha serbato libera la mente dagli orrori dilananti del vuoto.

Terrori e mostruosità si divorano l'un l'altro per la conquista dello spazio, e c'è più malvagità nei piccoli che nei grandi, come avrai capito dal comportamento di quelli che hanno cercato di consegnarti a me.

Io, per mio conto, non avevo alcun desiderio di ostacolarti, e ti avrei anzi aiutato, se non fossi stato impegnato in altre cose, e se non fossi stato certo che avresti trovato la strada da solo.

Sbarrali, allora, gli inferni dell'esterno, e ritorna ai luoghi tranquilli e amabili della tua fanciullezza. Cerca la tua meravigliosa città e riconduci alla loro dimora i Grandi Antichi; rimandali gentilmente nei luoghi che appartengono alla loro gioventù, che aspettano ardentemente il loro ritorno.

Ancora più semplice della strada dell'incerto ricordo, per tornare, è quella che ho predisposto per te. Guarda! Ecco che arriva un orrendo Shantak, guidato da uno schiavo che ha preferito rimanere invisibile per la tua tranquillità. Montalo e tieniti pronto! Yogash il nero ti aiuterà a superare la repulsione delle sue squame e restare in sella a quell'orrore.

Dirigilo verso la stella più luminosa proprio a sud dello zenith: è Vega e, tra due ore,

ti ritroverai sulla terrazza della tua Città del Tramonto. Innalzati soltanto fino a quando sentirai il canto lontano dell'etere più alto. Sopra di esso si annida la follia; quindi, trattieni lo Shantak quando sentirai la prima nota.

Poi guarda la Terra; vedrai splendere la fiamma eterna dell'altare di Ired-Naa dal sacro tetto di un tempio. Quel tempio è nella tua sospirata Città del Tramonto; a quel punto dirigi l'uccello verso di essa per non udire il canto e non essere in tal modo perduto.

Quando volerai all'altezza della città, punta sull'alta balaustra che hai scrutato nella sua gloria, e pungola lo Shantak finché non si lamenterà forte.

I Grandi Antichi sentiranno il suo lamento dalle olezzanti terrazze e allora sapranno, e scenderà su di loro una tale nostalgia, che tutte le meraviglie della tua città non potranno consolarli della mancanza del sinistro castello sullo Sconosciuto Kadath e dell'aureola di stelle eterne che lo incorona.

In quel momento devi atterrare in mezzo a loro con lo Shantak, e fargli vedere e toccare il recalcitrante e ippocefalo uccello, parlando al tempo stesso dello Sconosciuto Kadath, che hai lasciato di recente, dicendo loro come sono immensi, superbi e bui i saloni dove un tempo si aggiravano e sognavano con gioia soprannaturale. Lo Shantak si rivolgerà loro con il suo linguaggio, ma non avrà alcun potere di persuasione circa la loro nostalgia dei vecchi tempi.

Devi parlare e riparlare agli stupefatti grandi dèi della loro casa e della loro gioventù finché, alla fine, scoppieranno a piangere e ti chiederanno di mostrare loro la strada del ritorno che hanno da tempo dimenticato. Allora potrai liberare lo Shantak, rimandandolo in cielo con l'urlo di gioia della sua specie. Udendo quel grido, i Grandi Antichi cominceranno a saltare e a fare capriole con l'antica felicità, e seguiranno l'uccello alla maniera degli dèi, passando per i profondi vortici del cielo per fare ritorno alle cupole e alle torri del loro Kadath.

Allora la meravigliosa Città del Tramonto sarà tua, e potrai cullartici e abitarvi per sempre mentre, una volta ancora, gli dèi della Terra governeranno i sogni degli uomini dalla loro abituale dimora.

Adesso va': la finestra è aperta, e le stelle ti stanno aspettando. Il tuo Shantak già freme e si agita d'impazienza. Dirigilo nella notte verso Vega, ma abbassati quando odi il canto. Non scordare questo avvertimento, altrimenti orrori inimmaginabili ti risucchieranno nel vortice della pazzia urlante ed ululante. Ricordati degli Altri Dei: sono grandi, privi di cervello e terribili, e abitano nel vuoto esterno. Sono divinità da lasciare chiuse fuori.

EHI! AA-SHANTA 'NYGH! Sei in volo! Rimanda gli dèi della Terra nella loro dimora sullo Sconosciuto Kadath, e prega l'intero spazio di non dovermi mai più rincontrare nelle mie altre cento forme. Addio, Randolph Carter, e stai attento perché io sono NYARLATHOTEP, IL CAOS STRISCIANTE!»

E Randolph Carter, sussultando sconvolto sul suo ripugnante Shantak, si lanciò urlando nello spazio, verso la gelida luce azzurra della stella boreale Vega. Guardò

indietro soltanto una volta la miriade di minareti di quell'incubo d'onice, dove ancora brillava la luce spettrale della finestra che si affaccia sull'etere e sulle nuvole del regno dei sogni terreni.

Scivolò sopra immensi orrori, mentre invisibili pipistrelli lo attorniavano; ma non allentò la presa dalla criniera di quel raccapricciante uccello squamoso e ippocefalo.

Le stelle danzavano sardoniche, quasi spostandosi per formare pallidi simboli di un fato che poteva atterrire chi non lo avesse già visto e temuto. Perfino i venti polari ululavano con un vago sentore di solitudine e di oscurità che trascendeva il cosmo.

Poi, dalla cupola scintillante davanti a lui, emanò una sorta di incantesimo, e tutti i venti e gli orrori scivolarono via come le creature della notte scompaiono prima dell'alba. Tremando su onde che i ciuffi dorati della nebulosa accendevano di luci fantastiche, si alzò il timido accenno di una lontana melodia, vibrante su leggeri accordi che il nostro universo di stelle non conosce.

Mentre la musica aumentava, lo Shantak ripiegò le orecchie e si gettò a capofitto in avanti, mentre Carter si tappava le sue per non udire quel motivo carezzevole. Era una canzone, ma non proveniva da una voce umana. La cantavano la notte e le sfere celesti, e risaliva al tempo in cui erano nati lo spazio, Nyarlathotep e gli Altri Dei.

Poi lo Shantak aumentò la velocità, e il cavaliere si appiattì contro la bestia, estasiato dalla bellezza degli strani vortici e avvolto dalla magia dello spazio esterno. Allora ricordò troppo tardi l'avvertimento, l'ammonimento beffardo del demone malvagio che aveva avvisato il cercatore di guardarsi dalla pazzia legata a quella canzone.

Soltanto per schernirlo Nyarlathotep gli aveva mostrato la strada verso la salvezza e verso la meravigliosa Città del Tramonto; soltanto per farsi beffa di lui l'oscuro messaggero gli aveva rivelato il segreto di quei tronfi dèi che egli aveva creduto di poter dissuadere tanto facilmente. Perché la follia e la selvaggia vendetta del vuoto sono gli unici doni che Nyarlathotep elargisce ai presuntuosi.

Furioso, nonostante il cavaliere cercasse di farlo tornare indietro, l'immondo Shantak divenne incontrollabile, mentre batteva le sue grosse ali scivolose con gioia maligna, e si dirigeva verso quell'abisso infernale dal quale non provengono mai i sogni. Verso quel nucleo ultimo e informe del Caos totale, nel cui centro infinito gorgoglia e bestemmia l'irrazionale demone sultano Azathoth, il cui nome nessuna bocca osa pronunciare ad alta voce.

Con costanza, e obbedienza agli ordini del folle messaggero, il demoniaco uccello continuava ad avanzare in mezzo alla moltitudine informe di esseri saltellanti acquattati nell'oscurità, tra orde indistinte di entità in movimento che allungavano le zampe e brancolavano e scalpitavano. Erano le indescrivibili larve degli Altri Dei, che, come questi, sono cieche e prive di cervello, ma incredibilmente affamate e assetate.

Testardamente ostinato e incontrollabile, emettendo gorgoglii compiaciuti nel sentir aumentare l'isterismo e la frenesia nel canto delle sfere celesti e della notte, il mostro squamoso e raccapricciante continuava a trascinare inerme il suo cavaliere. Lanciato in un volo pazzesco, fendeva l'ultima frontiera e attraversava l'estremo abisso, lasciandosi

indietro le stelle e i regni della materia, schizzando come una meteora nella più completa informità, verso le inconcepibili e tenebrose caverne che trascendono il tempo, dove il collerico e fatale Azathoth spalanca le fauci al folle rullo dei malefici tamburi e allo zufolio stridulo e monotono di flauti maledetti.

Avanti... avanti... attraverso i vortici dove urlano e schiamazzano terrificanti creature.

Poi, da una lontananza remota e benedetta, una visione e un pensiero giunsero al condannato Randolph Carter.

Troppo bene Nyarlathotep aveva portato avanti la sua beffa, perché aveva evocato ciò contro cui nessun terrore agghiacciante poteva prevalere: la sua casa... la Nuova Inghilterra... Beacon Hill... il Mondo della Veglia.

«Perché devi sapere che la tua città delle meraviglie, dorata e marmorea, non è che la somma di tutto ciò che hai visto e amato in fanciullezza... Lo splendore dei tetti spioventi di Boston e delle finestre affacciate ad Ovest, infuocate dal tramonto; delle campagne odorose di fiori e della grande cupola che domina la città dalla collina; del groviglio di timpani e di comignoli della vallata color lilla dove scorre sonnolento il fiume Charles rifluendo pigramente sotto i ponti... Tale bellezza, riplasmata, cristallizzata e abbellita dagli anni del ricordo e del sogno, è la meravigliosa terrazza dei fuggevoli tramonti. Per trovare quel parapetto marmoreo con le sue strane urne e la ringhiera ornata di fregi, e per discendere finalmente quelle interminabili scalinate che portano alla città dalle immense piazze e dalle prismatiche fontane, devi soltanto ritornare ai pensieri e alle visioni della tua ardente fanciullezza.»

Avanti... avanti. Vertiginosamente avanti, verso il destino ultimo, attraverso le tenebre dove cieche creature senzienti allungano le zampe, dove si scontrano lunghi musci e dove esseri indescrivibili vorticano in inesauribili mulinelli.

Ma la visione e il pensiero si erano fermati, e Randolph Carter ebbe chiara la percezione che stava soltanto sognando, e che da qualche parte nello sfondo c'erano ancora il Mondo della Veglia e la città della sua infanzia.

Ricordó anche altre parole: «Devi soltanto ritornare ai pensieri e alle visioni della tua ardente fanciullezza».

Ritorna... Ritorna... Ovunque oscurità... Ma Randolph Carter doveva voltarsi.

Infine, nonostante l'incubo allucinante che gli afferrava i sensi, Randolph Carter si voltò e si mosse. Poteva muoversi e, se voleva, poteva scendere dal perfido Shantak che lo stava portando inesorabilmente verso il suo destino secondo gli ordini di Nyarlathotep.

Poteva saltare giù in quelle profondità della notte che si spalancavano implacabilmente sotto di lui: quegli abissi della paura i cui terrori non potevano superare l'indescrivibile sorte che lo attendeva al centro del Caos.

Poteva ritornare, muoversi, saltare... poteva... voleva... voleva...

Il sognatore condannato e disperato saltò giù dalla mostruosa abominazione ippocefala, precipitando in vuoti infiniti di oscurità sensibile.

## 16.

Trascorsero i millenni, gli universi morirono e rinacquero, le stelle diventarono nebulose e le nebulose diventarono stelle, e Randolph Carter continuava a cadere in quegli sconfinati abissi di tenebre vive.

Poi, nel lento scorrere dell'eternità, il ciclo terminale del cosmo ribollì in un altro effimero completamento, e tutte le cose tornarono ad essere quelle di prima. Materia e luce vennero ricreate così come lo spazio le aveva conosciute; le comete, i soli e i pianeti tornarono a palpitar di vita, sebbene nulla fosse sopravvissuto per testimoniare che erano vissuti e poi erano morti, ritornando ad un inesistente principio.

Ci furono di nuovo un firmamento e il vento, mentre negli occhi del precipitante sognatore si accendeva una luce purpurea. Ci furono gli dèi, le entità e i desideri; la bellezza e il male; e l'urlo lancinante della notte che era stata derubata della sua preda. Infatti, durante lo sconosciuto ciclo terminale, erano sopravvissuti un pensiero e una visione appartenenti all'infanzia di un sognatore, e adesso erano stati ricreati un Mondo della Veglia e una vecchia e cara città per incarnare e giustificare tali cose.

Al di là del vuoto extra-cosmico, S'ngac, il gas violetto, aveva indicato la strada, e il primordiale Nodens aveva fornito la sua guida dalle profondità inesplorate. Le stelle si dilatarono in aurore, e le aurore esplosero in piogge d'oro, carminio e scarlatto; e il sognatore intanto continuava a precipitare. Lamenti risuonarono nell'etere come fiocchi di un battito leggero alle spalle dei demoni dell'esterno.

Poi, il canuto Nodens emise un urlo di trionfo quando Nyarlathotep, ormai vicino alla preda, si arrestò, ingannato da un bagliore che ridusse in grigia polvere i suoi seguaci senza forma.

Randolph Carter alla fine era riuscito davvero a discendere le scalinate marmoree che portavano alla sua meravigliosa città, perché era tornato di nuovo nella stupenda Nuova Inghilterra che lo aveva visto crescere. Così, al suono dell'organo del mattino e alla luce dell'alba che si diffondeva rapidamente dalle finestre purpuree, irradiandosi dalla grande cupola d'oro che domina la collina, Randolph Carter si risvegliò sobbalzando nella sua stanza di Boston.

Gli uccelli cinguettavano in giardini nascosti, e dagli alberelli che suo nonno aveva piantato, veniva il profumo dei tralici di vite. Luce e bellezza emanavano dalla cornice barocca, dal classico caminetto e dalle pareti ornate di fregi fantastici, mentre un grosso gatto nero si destava dal profondo sonno che il sussulto e il grido del suo padrone avevano interrotto.

Infinitamente lontano, oltre la Soglia del Sonno Profondo, oltre la Foresta Incantata, oltre le terre dei giardini, oltre il Mare Cerenariano e i crepuscolari deserti di Inganok, il Caos Strisciante, Nyarlathotep, tremava di rabbia nel suo castello d'onice situato sulla



vetta dello Sconosciuto Kadath, nel Gelido Deserto, e ingiuriava i miti dèi della Terra che aveva strappato bruscamente alle loro profumate fantasticherie nella meravigliosa Città del Tramonto.