

Il fato che colpì Sarnath¹⁸⁷

Nella Terra di Mnar c'è un grande lago interno ove non sfocia nessun ruscello, e da dove nessun ruscello si diparte.

Diecimila anni fa, presso le sue rive si ergeva la possente città di Sarnath: ma ora Sarnath non c'è più.

Si racconta che in anni immemorabili, quando il mondo era ancora giovane, prima ancora che gli uomini di Sarnath arrivassero nella Terra di Mnar, davanti al lago si innalzava un'altra città; la grande città di Ib, che era antica come il lago stesso e i cui abitanti erano di aspetto ripugnante. Erano creature brutte e strane, come sono, in realtà, quasi tutte le creature di un mondo ancora primitivo e in formazione.

È scritto sui cilindri di mattone di Kadatheron che le creature di Ib erano verdi come il lago e come le nebbie che da esso si alzano; che avevano occhi sporgenti, labbra rigonfie e flaccide e orecchie bizzarre, e che non avevano voce. È anche scritto che discesero una notte dalla Luna avvolte nella nebbia; loro, il grande lago immobile e la città di pietra di Ib.

Comunque fossero andate le cose, è certo che adoravano un idolo di pietra color verde mare scolpito a somiglianza di Bokrug, la grande lucertola delle acque, davanti al quale ballavano in modo orribile nelle notti di luna crescente.

Ed è scritto nel *Papiro di Ilarne* che esse un giorno scoprirono il fuoco, e che da quel momento in poi accesero dei fuochi in molte occasioni rituali. Ma non è stato scritto molto su queste creature, perché vissero in tempi remotissimi, e l'uomo, che è giovane, sa molto poco sugli esseri viventi più antichi di lui.

Dopo molti eoni, nella Terra di Mnar arrivarono gli uomini, pastori dalla carnagione scura con i loro greggi di pecore, che costruirono Thara, Ilarne e Kadatheron sul tortuoso fiume Ai. E certe tribù, più bellicose delle altre, si spinsero sul bordo del lago e costruirono Sarnath sul luogo in cui si trovavano i metalli più preziosi della Terra.

Non lontano dalla grigia città di Ib, le tribù nomadi posero le prime pietre di Sarnath e, nel vedere le creature di Ib, si meravigliarono enormemente. Ma nella loro meraviglia c'era anche odio, perché al tramonto non gradivano incontrare esseri di quell'aspetto nel mondo degli uomini. E non gli piacevano neanche le strane sculture poste sui grigi monoliti di Ib, così antiche da incutere terrore. Nessuno può dire come e perché quegli esseri e le loro opere fossero rimasti nel mondo fino alla venuta degli uomini; forse, è perché la terra di Mnar è molto tranquilla e lontana dalla maggior parte delle altre terre, sia quelle della veglia, sia quelle del sogno.

Quando gli uomini di Sarnath vennero a sapere altre cose sul conto delle creature di Ib, il loro odio crebbe, e non si spense nemmeno quando scoprirono che le creature

erano deboli e morbide come gelatina al tocco delle pietre e delle frecce.

Così, un giorno, i giovani guerrieri di Sarnath, frombolieri, lancieri e arcieri, marciarono contro Ib e massacrarono tutti i suoi abitanti, spingendo i corpi repellenti dentro al lago con la punta delle lance per non toccarli con le mani. E, dal momento che non gli piacevano i monoliti scolpiti di Ib, gettarono anche quelli nel lago, meravigliandosi della grande fatica che aveva richiesto trasportare da tanto lontano quelle pietre gigantesche, perché era da lontano che dovevano venire, visto che non c'è niente di simile nella Terra di Mnar o nelle terre circostanti.

Così, dell'antichissima città di Ib, nulla fu risparmiato, tranne l'idolo di pietra color verde mare somigliante a Bokrug, la lucertola delle acque. I giovani guerrieri lo portarono con sé come simbolo di conquista sulle vetuste divinità di Ib e sulle sue creature, e come segno di dominio su Mnar.

Ma la notte successiva alla sua collocazione nel tempio, dovette succedere qualcosa di spaventoso, perché sul lago si videro delle luci stregate e, il mattino dopo, l'idolo era scomparso e il gran sacerdote Taran-Ish giaceva morto come se fosse stato fulminato da una paura inspiegabile. Ma, prima di morire, Taran-Ish aveva tracciato sull'altare di crisolito, grattando con le mani tremanti, il simbolo della distruzione finale.

Dopo Taran-Ish, ci furono molti grandi sacerdoti a Sarnath, ma l'idolo di pietra verde mare non fu mai ritrovato. E passarono molti secoli, durante i quali la popolazione di Sarnath si moltiplicò enormemente, cosicché soltanto i sacerdoti e le vecchie ricordavano ancora il segno che Taran-Ish aveva tracciato sull'altare di crisolito.

Tra Sarnath e la città di Ilarneki si stabilì un commercio con carovane, e i metalli preziosi vennero scambiati con altri metalli e stoffe rare, gioielli, libri e arnesi per gli artigiani, e con tutte le altre merci considerate più pregiate dagli abitanti del fiume Ai e del circondario.

Così Sarnath divenne più potente, più raffinata e più bella, e mandò i suoi armati a sottomettere le città vicine; sul suo trono si sedettero i re di tutta la Terra di Mnar e di tutte le regioni confinanti.

La meraviglia del mondo e l'orgoglio dell'umanità erano incarnate da Sarnath la Magnifica. Le sue mura erano di raro marmo lucido del deserto, alte trecento cubiti e larghe settantacinque, e le carrozze potevano passare senza sfiorarsi mentre gli uomini le guidavano sulla loro sommità. Erano lunghe ben cinquecento stadi, e aperte solo dalla parte del lago, dove una diga di pietra verde frenava le onde che si gonfiavano misteriosamente ad ogni celebrazione annuale della distruzione di Ib.

Dal lago si dipartivano cinquanta strade che portavano alle carovaniere di Sarnath, e altre cinquanta le intersecavano. Erano pavimentate in onice, tranne quelle su cui passavano i cavalli, gli elefanti e i cammelli, che erano di granito. E le porte di Sarnath erano tante quante le strade che ad esse conducevano, tutte di bronzo, con figure di leoni ed elefanti intagliate in una pietra che ora gli uomini non conoscono più.

Le case di Sarnath erano di calcedonio e di mattoni rilucenti come il vetro, ognuna con il suo giardino cintato e il suo laghetto di cristallo. Erano state costruite con una

strana tecnica, perché nessun'altra città ha case simili. E i viaggiatori provenienti da Thraa, Ilarnekk e Kadatheron, guardavano rapiti le cupole risplendenti che le sormontavano.

Ma ancora più meravigliosi erano i palazzi, i templi, e i giardini fatti costruire dall'antico re Zokkar.

C'erano molti palazzi, e gli ultimi erano più maestosi di qualsiasi altro palazzo di Thraa, Ilarnekk o Kadatheron. Erano così alti che chi vi si trovava dentro poteva talvolta immaginare che sopra di lui ci fosse soltanto il cielo. Eppure, quando venivano illuminati dalle torce intrise d'olio di Dother, le loro mura mostravano immensi dipinti di re e soldati, con uno splendore che meravigliava ed esaltava l'osservatore.

Molte erano le colonne dei palazzi, tutte di marmo colorato, e su di esse erano state scolpite figure di incomparabile bellezza. E, nella maggior parte dei palazzi, i pavimenti erano mosaici di berillo, lapislazzuli, sardonice, diamante e altri materiali preziosi, disposti in un modo tale che all'osservatore pareva di camminare su letti di fiori rarissimi. E c'erano anche fontane a mosaico, dalle quali venivano profuse acque profumate che cadevano in magnifici rivoletti ricavati ad arte.

Ma di uno splendore che offuscava gli altri era il palazzo dei re di Mnar e delle terre confinanti. Il trono s'innalzava su due leoni d'oro, molti gradini al di sopra del pavimento risplendente. Era fatto di un pezzo unico d'avorio: e nessun uomo vivente sapeva dire da dove venisse un blocco così grande.

Nel palazzo c'erano molte gallerie, e molti anfiteatri dove uomini ed elefanti combattevano per il diletto del re. Certe volte gli anfiteatri venivano ricoperti d'acqua proveniente dal lago attraverso possenti acquedotti, e allora venivano ingaggiate lotte sottomarine o combattimenti tra nuotatori e pericolose creature marine.

Superbi e stupefacenti erano i diciassette templi turrati di Sarnath, rivestiti di una pietra dai mille colori sgargianti, mai vista altrove. Il più imponente si ergeva fino ad un'altezza di ben cento cubiti, e al suo interno dimoravano i grandi sacerdoti con una sontuosità che eguagliava quasi quella dei re.

Al piano inferiore si aprivano saloni immensi e splendidi come quelli dei palazzi, dove si radunavano moltitudini di adoratori di Zo-Kalar, Tamash e Lobon, le divinità maggiori di Sarnath, i cui santuari avvolti d'incenso profumavano come i troni dei monarchi.

Diversi dagli *eikon* degli altri dèi erano quelli di Zo-Kalar, Tamash e Lobon, perché essi erano talmente simili alla vita, che tutti avrebbero potuto giurare di vedere le divinità barbute in persona sedere sui troni d'avorio.

Alla stanza della torre si saliva con gradini di zircone interminabili e lì, di giorno, i supremi sacerdoti si affacciavano sulla città, sulle pianure e sul lago, e di notte contemplavano la luna misteriosa, le stelle e i pianeti, che non avevano segreti per loro, e ne scrutavano i loro riflessi nel lago. Era lì che veniva celebrato l'esorcismo antichissimo e segreto contro Bokrug, la lucertola delle acque, e lì veniva custodito l'altare di crisolito che portava il segno del fato graffito da Taran-Ish.

Altrettanto meravigliosi erano i giardini fatti costruire da Zokkar, l'antico re. Si stendevano nel centro di Sarnath coprendo un grande spazio, ed erano protetti da un'alta cinta muraria. Erano sormontati da una maestosa cupola di cristallo, sulla quale risplendevano il sole, la luna, i pianeti e le stelle quando era sereno, e dalla quale, se il cielo era nuvoloso, venivano irradiate fulgide immagini ad imitazione del sole, della luna, dei pianeti e delle stelle.

D'estate, i giardini venivano rinfrescati da brezze rugiadose abilmente agitate da ventagli, e d'inverno venivano riscaldati con fuochi nascosti, di modo che in quei giardini era sempre primavera. Sui ciottoli bianchi scorrevano ruscelletti che dividevano prati e giardini dai mille colori, passando sotto un'infinità di ponticelli. Al loro scorrere si formavano piacevoli cascate, e infiniti erano i laghetti lilla nei quali confluivano.

Sui ruscelli e sui laghetti nuotavano candidi cigni, mentre il canto di uccelli rari si fondeva con il mormorare delle acque. Le verdi sponde formavano ordinate terrazze, adorne qua e là di pergolati d'uva e teneri boccioli, e di seggi e panchine di marmo e di porfido. E c'erano tanti piccoli santuari e templi dove riposare o pregare gli dèi minori.

Lì veniva celebrata ogni anno la festa della distruzione di Ib, durante la quale venivano profusi musiche, danze, vino e divertimenti di ogni tipo. Venivano poi tributati grandi onori alle ombre di quelli che avevano annientato le strane creature antiche, e il ricordo di quelle creature e delle loro divinità veniva beffeggiato da danzatori e flautisti incoronati di rose provenienti dai giardini di Zokkar. Poi i re si affacciavano sul lago e maledicevano le ossa dei morti che giacevano lì sotto.

All'inizio, ai grandi sacerdoti quei bacchanali non piacevano, perché erano giunti alle loro orecchie strani racconti su come fosse svanito il grande *eikon* color verde mare, e di come Taran-Ish fosse morto di terrore lasciando un avvertimento. E dicevano che dalla loro torre avevano visto luci inquietanti brillare sotto le acque del lago. Ma, poiché molti anni erano passati senza che si verificassero calamità, alla fine anche i sacerdoti derisero e maledissero le creature, unendosi alle orge dei baccanti. Non avevano d'altronde celebrato anche loro, dall'alto della loro torre, il rituale segreto che esorcizzava Bokrug, la lucertola delle acque?

Così, centinaia di anni di opulenza e di divertimenti trascorsero per Sarnath, la Meraviglia del Mondo.

Di una magnificenza che superava ogni immaginazione fu la festa che celebrava il millesimo anniversario della distruzione di Ib. Se ne parlava da dieci anni nella Terra di Mnar e, mentre l'evento si avvicinava, cominciarono ad arrivare a cavallo, a dorso di elefante e di cammello, uomini provenienti da Thraa, Ilarne, Kadatheron e da tutte le città e i paesi vicini.

Prima della notte designata, davanti alle mura di marmo furono piantate le tende dei viaggiatori, e furono montati i padiglioni dei principi. Al centro della sala del banchetto era disteso il re Nargis-Hei, ebbro del vino pregiato proveniente dalle cantine della conquistata Pnath, e circondato da nobili intenti al banchetto e da schiavi che correvano continuamente.

Durante la festa vennero presentati cibi prelibati e insoliti: pavoni delle isole di Nariel, nell'Oceano Centrale, giovani stambecchi delle lontane colline di Implan, gobbe di cammello del deserto di Bnaz, nocciole selvatiche e spezie dei boschi di Sydathr, e perle dell'ondosa Mtal dissolte nell'aceto di Thraa. C'era poi un numero indicibile di salse, preparate dai più abili cuochi di Mnar, e adatte ad ogni palato. Ma il cibo più prelibato erano degli enormi pesci del lago serviti su piatti d'oro intarsiati di rubini e diamanti.

Mentre il re e i nobili banchettavano nel palazzo, ammirando la portata principale che li aspettava sui piatti d'oro, altri festeggiavano altrove. Nella torre del grande tempio gozzovigliavano i sacerdoti, e nei padiglioni all'interno delle mura i principi si davano alle orge.

Fu il gran sacerdote Gnai-Kah a vedere per primo le ombre che calavano sul lago dalla luna gibbosa, e le maledette nebbie verdi che si alzavano dalle acque fino all'astro, avvolgendo in una foschia sinistra le torri e le cupole della condannata Sarnath.

Poi, coloro che si trovavano nelle torri e al di fuori delle mura, videro strane luci nell'acqua, e si accorsero che la grande rocca di Akurion, che era stata eretta lì per dominarvi superba, era quasi completamente sommersa. Allora la paura si insinuò sottile e veloce tra i presenti, e i principi di Ilarne e della lontana Rokol abbandonarono le tende e i padiglioni, anche se non avrebbero saputo spiegare il perché di tanta fretta.

Poi, all'avvicinarsi della mezzanotte, si spalancarono tutti i cancelli di bronzo di Sarnath, dai quali si riversò una moltitudine impazzita che annerì la pianura, mentre tutti i principi e i visitatori fuggivano in preda al terrore. Perché sul volto di quella moltitudine era impressa la follia di un orrore insopportabile, e sulle loro labbra c'erano parole così spaventose che nessuno si fermò a verificarle.

Nella sala del banchetto reale, uomini con gli occhi resi enormi dal terrore urlavano a squarciagola ciò che avevano visto, in preda all'isteria, e dalle finestre della sala non si distinsero più le figure di Nargis-Hei, dei nobili e degli schiavi, ma solo un'orda di creature verdi e indescrivibili, senza voce, con gli occhi sporgenti, le orecchie bizzarre e le labbra rigonfie e mollicce. Creature che presero a danzare in modo orribile, mentre tenevano tra le zampe i piatti d'oro intarsiati di rubini e di diamanti dai quali si levavano fiammate selvagge.

I principi e i visitatori, mentre fuggivano via dalla fatale Sarnath sul dorso dei cammelli, dei cavalli e degli elefanti, guardavano di nuovo verso il lago, ormai completamente avvolto dalle nebbie, e videro che la rocca grigia di Akurion stava quasi scomparendo.

In tutta la Terra di Mnar e nei territori circostanti, si sparsero i racconti di coloro che erano fuggiti da Sarnath, e le carovane non andarono più in cerca della città maledetta e dei suoi metalli preziosi.

Passò molto tempo prima che qualche viaggiatore osasse riavventurarsi da quelle parti, e anche allora osarono soltanto gli audaci e intrepidi giovani dagli occhi azzurri e dai capelli biondi che non hanno legami di razza con gli uomini di Mnar.

Essi si recarono al lago per vedere Sarnath, ma non trovarono che l'acqua immobile e la grigia rocca di Akurion che dominava superba presso la riva. Nessuno riuscì a vedere la meraviglia del mondo e l'orgoglio dell'umanità. Dove un tempo erano sorte mura di trecento cubiti e torri anche più alte, ora si stendeva soltanto la spiaggia paludosa; dove una volta abitavano cinquanta milioni di persone, adesso strisciava l'odiosa lucertola delle acque.

Non erano rimaste neanche le preziose miniere.

Il destino fatale si era abbattuto su Sarnath.

Ma, semisepolto nei giunchi, venne scorto uno strano idolo verde; un idolo incredibilmente antico, somigliante a Bokrug, la grande lucertola delle acque.

Quell'idolo, trasportato nel santuario del tempio di Ilarneek, venne in seguito adorato in tutta la Terra di Mnar, nelle notti di luna calante.