

Incarnate

Le origini di un incubo

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

Stephen Merl

INCARNATE

Le origini di un incubo

Romanzo

BOOK
SPRINT
EDIZIONI

www.booksprintedizioni.it

Copyright © 2015
Stephen Merl
Tutti i diritti riservati

*“Alla mia famiglia che mi ha aiutato
ad uscire da questo tempo di crisi
e sostenuto in ogni difficile situazione.”*

*“Chi è felice farà felice anche gli altri,
chi ha coraggio è fiducia
non sarà mai sopraffatto dalla sventura.”*

“Anne Frank”

Prologo

Era Apocalittica.

In un mondo antico dove la guerra era soltanto l'intrattenimento dell'uomo a confronto della battaglia tra il regno dei cieli e quello degli inferi. La guerra sacra, tra bene e male, luce e oscurità, il conflitto tra esseri divini.

Moriendor, il regno in cui regnava Kartherax signore della luce. Era un mondo al di là di ogni immaginazione, definendolo il secondo paradiso sconosciuto ai mortali come lo era per Xerneth, il regno oscuro dell'eterna agonia dove vi regnava l'assoluto re Xaratos il signore oscuro. Soltanto coloro che erano devoti a questi due regni potevano coesistere con i divini.

Il regno di Moriendor cadde. Xaratos vinse rendendo tutti gli Shaerweriani (alcuni membri dell'esercito Luxer, capitanati dal grande sacerdote e generale Alkastrax) in schiavitù. Il re Kartherax venne esiliato ed imprigionato venendo ucciso dalle Xalantis, sirene guardiane della prigione di Kernex – oscura, faceva rabbrivire anche le creature che vi erano; di tanto in tanto dei lamenti si sentivano attraverso muri di pietra massiccia e spigolosa – somigliante alla torre di Babele, situata ad Ismylia.

Fu solo grazie a quattro guerrieri, i più forti di Moriendor, coloro che sconfissero i Nai'xeres, che Alkaxtrax divenne il nuovo sovrano facendo imprigionare l'esercito dell'oscuro signore e liberando il suo esercito, nonché suo popolo.

Ogni battaglia che i quattro guerrieri vincevano veniva trasferita e memorizzata in delle sfere, ognuna diversa dall'altra, erano luminose sfere elementari: acqua, aria, terra, fuoco. Ognuna appartenente al proprio luogo natale.

Xaratos pieno d'ira giurò e meditò vendetta.

I quattro cavalieri degli elementi se ne andarono – essendo come mercenari, terminarono il loro dovere andandosene – ognuno nella dimora di appartenenza.

Passati 2000 sawer (erano equivalenti ad anni. Un sawer era un giorno, un anno per i mortali) – visto che le guerre erano finite – i cavalieri erano addormentati nell'eterno riposo; solo durante periodi di guerra si risvegliavano se venivano chiamati da un'evocazione, nel recitare una cantilena, un po' infantile, ma tanto inquietante nella lingua Shaerweriana, parlata dagli abitanti di Shaerwer (simile al Sumero.)

Solo uno ne era a conoscenza parlando lo shaerweriano “il signore assoluto Xaratos”

*“Sta arrivando il signore
con lo scettro del terrore,
emanando il suo calore...
...con la voce del tenore,
ci risvegliam dal dolore.”*

I cavalieri si risvegliarono ognuno uscendo dal proprio elemento, dalla tipica dinastia.

Xaratos convinse i cavalieri ad oltranza, a rivoltarsi contro il loro creatore Alkastrax, ingannadoli e promettendo loro la libertà.

Il signore della luce non promise mai ai cavalieri la libertà perché questi potevano ribellarsi; troppo forti per incatenarli alle catene di Leyra.

Successo il finimondo, il regno di Moriendor venne avvolto dalle tenebre, i cavalieri rasero tutto al suolo lodando il loro nuovo padrone Xaratos portandolo alla vittoria.

I cavalieri dei quattro elementi oramai dannati all'eterno fiamme di Xerneth vennero nominati cavalieri dell'apocalisse: Morte, Pestilenza, Guerra, Carestia.

Alkastrax non potendone più, vedendo con pena il suo mondo cadente ed ostile, non avendo altra scelta usò la sua arma: lo scettro di Er'enk Host (straordinaria arma ancestrale in grado di creare una potentissima e splendente luce divina appartenente a Moriendor), il tutto richiedendone il sacrificio di chi ne era al possesso. Facendo ciò – agganciando in un buco esagonale lo scettro nell'antico Areà Namèn, il trono del divino Kartherax – contrastò ancora una volta la vittoria dell'oscuro demonio, sconfiggendo i quattro cavalieri in cui le loro anime si materializzarono nelle sfere ed esiliandoli insieme al loro signore che fu incatenato in una gabbia da cui nessuna divinità fu mai capace di uscire fuori.

Alkastrax si trasformò in pietra fondendosi insieme al suo trono. Tutti gli abitanti di Moriendor si inginocchiarono aspettando pazientemente il suo risveglio eterno.

Con il passare dei secoli qualcosa o qualcuno liberò l'oscuro e i suoi cavalieri; solo chi conosceva potenti arti divine poteva liberare colui che era imprigionato dalle catene di Leyra nella gabbia di Isoleya.

Xaratos tornò nel suo regno e non liberò mai i cavalieri dalle sfere, né tantomeno dichiarò battaglia a Moriendor. Solo per arrecare dolore ai mortali, alle creature della Terra, a coloro ai quali Alkastrax e i divini tenevano di più al mondo, persino più del loro stesso luogo regnante.

Da allora tutto ebbe inizio...

Capitolo 1

Un Lungo Cammino

1

Era l'inizio degli anni quaranta, al tempo della Seconda Guerra Mondiale.

Fritzlar, Germania, 1943.

Un gruppo di cinque soldati tedeschi camminava su per la collina “Buraburg” – dominante sul fiume Eder, nei pressi di Fritzlar, in Assia settentrionale – era buio pesto, si sentiva soltanto il frinire dei grilli.

Ebbero la visione di una casa di legno avvolta dalla nebbia; a malapena si riuscì a vedere.

I soldati non potevano sapere che cosa li aspettasse in quella casa che dava suggestione, specialmente a Peter Muller, un soldato sulla quarantina – capelli corti biondi, occhi blu, una faccia da mezza sega, però molto deciso a proseguire per il suo cammino – che si era incantato nel vedere quella casetta di legno a tal punto che Philip Schmidt, il suo compagno, grasso e schizofrenico con la mania di prendere in giro, gli diede una pacca sulla spalla.

Peter tremò dicendo «Fanculo Philip» e continuò a camminare.

Mentre camminavano i quattro soldati, Philip lo “schizofrenico” disse «Ehi! ragazzi cosa pensate di trovare in quella catapecchia di legno fradicio? Specialmente tu Muller!»

Randolf Lange (un soldato snello, un tipo non molto coraggioso) rispose a nome di tutti «Vuoi sapere davvero cosa speriamo di trovare?»

«Sì vorrei proprio sapere» disse il soldato Schmidt con aria di sfida.

«Anch’io» ribatté un altro soldato non molto snello e non troppo grasso, il suo nome era Frank Keller ed era una persona che moriva dalla voglia di mettersi al centro dell’attenzione.

«Ma sta’ zitto tu Frank che non capisci un cazzo! non sai neanche perché siamo venuti qui in questo posto di merda» parlò Ferdinand Beck (egli non era altro che l’ennesimo soldato lecca-piedi; tipico di chi voleva farsi come amico Peter che era l’unico ad avere le palle.)

«E tu di’ qualcosa no?» disse sempre il leccino Ferdinand a Peter, calmissimo, ma sempre con gli occhi puntati verso quella casa di “legno fradicio”, come aveva detto il soldato Philipp.

Quando il soldato Peter stava per dire cosa sperava di trovare nella casa di legno, i due soldati Philipp e Frank litigarono alzando la voce.

Peter non capì nulla di quello che stavano blaterando; i due soldati urlarono, tutte quelle inutili parole cadendo ed avvolgendosi nell’eco che non fecero capire nulla al soldato Muller a tal punto che gli vennero dei giramenti di testa.

Il soldato Muller non poté sopportare i due a lungo e alzò la voce «Mi fate dire cosa cazzo devo andare a trovare in quella cazzo di casa del cazzo! Cazzo!»