

IL MAESTRO  
DEGLI INGANNI

*Redazione e impaginazione:* Elastico, Milano

ISBN 978-88-566-2436-6

I Edizione 2012

© 2012 - EDIZIONI PIEMME Spa, Milano  
[www.edizpiemme.it](http://www.edizpiemme.it)

Anno 2012-2013-2014 - Edizione 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Stampa: Mondadori Printing S.p.A. - Stabilimento NSM - Cles (Trento)

MIKI MONTICELLI

IL MAESTRO  
DEGLI INGANNI



*Le nostre orme  
possono dire  
dove siamo stati.  
Non dove andremo.*

PARTE PRIMA  
ESTRANEI

*Una sola Scintilla scava nell'oscurità  
Ombre spaventose*

## SCACCHIERA

### CIMITERO DELLE BALENE

José Ramos si staccò dalla pietra con uno scricchiolio e l'antica e ormai familiare sensazione di essere appena stato una creatura di pura roccia. Cercò a fatica di riempire i polmoni nell'atmosfera chiusa e greve della Caverna, nel suono crepitante di frammenti di pietra che gli cadevano di dosso, con la pelle che pizzicava, ma era sempre stato così. Il contatto con l'aria quasi gli spaccò i polmoni e gli dette una violenta vertigine. Barcollando, si tirò avanti e si appoggiò alla parete che distingueva a malapena nella penombra.

Era accaduto di nuovo. Il mondo "reale", il mondo a cui era abituato, la sua casa, il mare, le voci dei turisti che sciamavano lungo le strade della sua isola, i clacson dei taxi diretti agli alberghi e la sirena dei traghetti, come pure il ciabattare stanco della sua padrona di casa lungo il corridoio con la lampada bruciata... tutto si era dissolto non appena aveva toccato le pedine metalliche sulla vecchia scacchiera nera. Non aveva mai capito come ciò fosse possibile, ma non lo aveva mai messo in discussione: così era accaduto in passato e così accadeva sempre. E non solo a lui. Ormai lo sapeva. Chissà dove nel mondo c'erano altre persone, altre pedine, richiamate dalla Scacchiera come lo era stato lui adesso e come lo era stato già in passato. La Scacchiera esisteva per proteggere il mondo dalla distruzione di un'antica guerra, ma non poteva esistere senza gli uomini. Era per questo che gli

Spiriti Erranti li chiamavano lì. Ed era così che lui era tornato laggiù, adesso; lasciando indietro tutto eccetto ciò che era. Per svegliarsi in quello strano mondo, dove le regole erano diverse e dove lui non era più José Ramos. O non soltanto. Perché anche se confuso e stordito, era di nuovo il Lanciere di Terra. Il ruolo della pedina che aveva afferrato con le dita solo pochi istanti prima era inciso in profondità in ogni fibra del suo corpo, ancora una volta. La forza prepotente della Terra gli scorreva nelle vene e poteva sentirla con un vigore che fuori non aveva mai provato se non come un'eco. Tossì, sputò e si voltò per gettare un'occhiata alla forma appena visibile nella parete della grotta, la sua impronta era impressa nella roccia come in uno stampo. Esattamente com'era stato anche in passato.

Accantonando la stanchezza, con la fiducia di chi sa quello che fa, l'uomo tese le spalle ormai non più giovani e avanzò a passo lento sulla sabbia sottile verso il sostegno di vetro fuso in cui era inabissata la sua arma. Da quanto non la vedeva, la sua bellissima lancia!

Tremando, posò la mano sulla superficie lucida e cristallina e l'attimo seguente la guaina di vetro che intrappolava Galdar, Lingua di Terra, si incrinò per poi disfarsi in una cascata di sottilissima sabbia. Le sue dita erano invecchiate dall'ultima volta che l'aveva impugnata, ma appena si serrarono sull'asta fu come se non l'avessero mai abbandonata. La sensazione di completezza e pace che gli veniva dallo Spirito di Terra lo fece sentire stabile come le montagne, plasmabile come creta e pericoloso come le sabbie mobili. Il suo volto rugoso si tese in un sorriso. Stranamente era quello, era sempre stato quello, il suo vero posto.

Chiuse gli occhi e si lasciò cullare dalla sensazione dello Spirito Errante. Sentì il sussurro della placida eppure instabile crosta

terrestre, si immerse così vicino al ruggito sommesso sotto i suoi piedi da percepire il sibilo ribollente del cuore di fuoco del pianeta, si tese fino a sentire suoni di passi lontani, di zoccoli al galoppo e di zampe minuscole i cui spostamenti increspavano la terra come gocce di pioggia increspano uno specchio d'acqua. Osservò tutto e si lasciò permeare da tutto. Infine, ricaricato e ormai pronto a ciò che lo aspettava, riaprì gli occhi.

Aveva trascorso forse qualche ora in quella sorta di meditazione, ma era servito, perché adesso la sua mente era lucida. Sapeva, almeno in parte. Il riflesso della luce all'interno della Caverna era cambiato, doveva essere quasi sera, ma non aveva importanza. José Ramos non aveva mai avuto bisogno della luce per muoversi. Non quando Terra gli indicava la strada.

Lentamente camminò fino al punto in cui la frana aveva sigillato l'ingresso della grotta e batté con gentilezza l'asta a terra. La punta cristallina della lancia scintillò di un lampo bronzeo e una fessura si aprì nel suolo; le pietre franate vi scivolarono dentro, riempiendola e aprendo un passaggio sufficiente per permettergli di uscire. L'aria veleggiò nell'angusto rifugio, mentre la luce illuminava i pochi resti delle antiche gigantesche ossa che conteneva. Fuori lo aspettava uno spettacolo ancor più incredibile ma che ricordava alla perfezione.

José Ramos si voltò un'ultima volta, poi con cautela si arrampicò sulle pietre e uscì dalla fessura per trovarsi immerso nella luce del crepuscolo. Nel cielo della Scacchiera cominciarono a vedersi le prime stelle e lacrime di commozione inumidirono i suoi occhi. Il suono dell'acqua, vicina alla Caverna eppure ormai lontana a causa di secoli di sedimenti, cullava il vecchio Cimitero delle Balene davanti a lui, immutabile e immutato nei secoli, pieno di resti, di morte, di storia e di inutile ricchezza. E mentre si guardava



intorno, la sabbia tra le rocce rossastre di quel tratto segreto di costa si mosse. Uno, due, tre friabili sussulti.

José incrociò lo sguardo con quello degli Uomini di Sabbia che si erano appena alzati dalla loro postazione di sorveglianza. Erano i guardiani della Caverna, Custodi dello Spirito della Terra. Vide che non c'era tra loro il vecchio Urab. Il tempo doveva esserselo portato via, ma il tempo non era stato clemente nemmeno con lui. Represse la tristezza e studiò i nuovi Custodi: c'erano un uomo basso e robusto, col mento coperto di barba, e due giovani dai volti sabbiosi vestiti di tuniche di pelli di foca rossa ornate di vetri colorati. I loro occhi scuri lo fissarono a lungo, poi i giovani si inchinarono e l'uomo estrasse da sotto la tunica una piccola ampolla di cristallo opaco e gliela porse con un inchino misurato. José la prese tra le dita, la stappò e buttò giù il contenuto d'un sorso senza fare domande. Ancora una volta eccolo a bere l'Infuso del Viaggiatore, l'unica cosa in grado di permettergli di comprendere lingue che altri Lancieri prima di lui avevano parlato ma che altrimenti José non avrebbe mai riconosciuto. Forse non gli sarebbe neppure servito perché era stato lì altre volte, ma non si oppose. Era la tradizione. Il suo stomaco protestò, ma si rassegnò al gusto ripugnante e, dopo un attimo, restituì l'ampolla inchinandosi al Custode e rendendogli onore.

«Gli Uomini di Sabbia ti danno il benvenuto, Scuotitore della Lancia. Io sono Likse e ti aspettavo. I segni ormai erano chiari» annunciò quest'ultimo con voce scura indicando le strisce che dall'orizzonte si allungavano verso il cielo. «E Terra ha annunciato il tuo arrivo. Quale sarà il tuo compito questa volta?» chiese poi osservando il suo volto arricciarsi in un mezzo sorriso.

Doveva esserci stato un lieve terremoto. Non era mai potuto arrivare sulla Scacchiera in segreto, lui. Ma nemmeno quello

importava. José ricambiò lo sguardo, poi osservò i ragazzi, forse i figli del Custode o i suoi allievi, che lo fissavano sbalorditi e disse: «Andrò dove Terra mi condurrà, Likse. Com'è sempre stato. Qualcuno ha finalmente ucciso il Veggente, impedendogli di tornare qui una volta per tutte; se il Tempo ora è libero forse anche questo mondo ha una possibilità di tornare libero e così la sua gente. Forse questa volta Terra mi condurrà alla fine della Guerra» aggiunse ripensando alla grottesca pedina del Veggente che aveva visto disgregarsi in minuscoli frammenti sul piano della scacchiera, l'attimo prima di toccare la propria e partire.

Con ancora in bocca il sapore di fiele dell'infuso che aveva bevuto, cercò di assaporare almeno la sensazione di parlare di nuovo la lingua degli Uomini di Sabbia con sciolta padronanza.

Aveva cercato di ricordarla, una volta tornato nel mondo reale, di studiarla e scoprire a quale lingua esistente somigliasse, ma la memoria gli aveva sempre giocato strani scherzi. Ora invece la richiamava alla mente con una vividezza impressionante, come fosse la sua lingua nativa.

«Le Lance di Vetro ti seguiranno» dichiarò Likse, il volto inespressivo nonostante ciò che lui aveva appena rivelato.

José aggrottò la fronte, studiandolo, poi scosse debolmente la testa. «No. Non ancora» disse. «Devo andare da solo per il momento...»

Likse lo fissò per un lungo istante. «Come il Portatore della Lancia vuole. Aspetteremo» rispose. S'inclinò ancora, facendo tintinnare gli ornamenti di vetro e d'osso della tunica e posò di fronte a lui gli abiti del Lanciere.

José piantò la lancia vicino a sé e si chinò per raccogliarli. Prima di indossarli però prese un pugno di sabbia e se la passò sulla fronte e sul mento, com'era usanza. Il sudore che li imperlava la

fece attaccare alla sua pelle e lo sguardo di Likse scintillò di approvazione. Quindi si infilò in fretta la mezza tunica, i pantaloni color ocra che lo avrebbero protetto sulla Scacchiera e, senza dire altro, seguì i Custodi, conscio che aveva appena iniziato qualcosa che avrebbe potuto essere l'ultima della sua vita. Pensò ai suoi figli, alla sua casa, ai nipoti, e poi non riuscì a reprimere l'idea che erano ormai grandi e che, nonostante tutto, finalmente la Scacchiera poteva essere la sua casa. Aveva sempre avuto molto più di quanto avesse chiesto e ora era felice di essere potuto tornare. Si sentiva vivo come non mai, qualsiasi cosa lo attendesse laggiù.

Con un sospiro si avviò verso il Villaggio delle Balene, dove avrebbe bevuto brodo di tartaruga, parlato a lungo con Likse e onorato ancora la tradizione prima di mettersi in viaggio. Per andare dove non lo sapeva ancora, ma la lancia, la sua Galdar, gli avrebbe parlato e indicato la via, come aveva sempre fatto da quando l'aveva impugnata la prima volta. Perché lui era l'unico degli antichi Spiriti Erranti che non era mai davvero stato un estraneo sulla Scacchiera. L'unico che conosceva ogni singolo angolo di quella terra sperduta e dimenticata e sapeva dove dirigere i suoi passi anche senza consultare una carta o guardare il cielo stellato. Conosceva le montagne, i passi, i deserti e le oasi come se fossero stati disegnati sul palmo della sua mano. Perché, se c'era qualcuno che poteva dirgli la direzione in cui procedere, quello era Terra.

## SCACCHIERA

### CIELI SOPRA IL GRANDE FIUME

**N**egli ultimi due giorni un vento teso era soffiato da nord e aveva scacciato le ultime nubi della stagione delle tempeste, riducendo drasticamente le possibilità di sorvolare non visti le terre in direzione di Pekaràn per individuare gli accampamenti nemici lungo il Grande Fiume e cercare di capire di quanti uomini disponesse l'Ingannatore.

Tramite lo Spirito d'Aria, Satsuki le aveva trattenute manipolando i venti quanto più era stata capace, ma non poteva lottare contro la natura da sola. Del resto, nessuno poteva fermare le stagioni, nemmeno il Cavaliere d'Aria. Così si era rassegnata al caldo crescente, che al massimo regalava una leggera foschia, ed era arrivata quasi a odiare i limpidi cieli azzurri. Ormai la notte era diventata l'unico scudo in grado di nascondere i suoi pochi Cavalieri Volanti e Alèrion, l'incredibile creatura volante che cavalcava, nelle loro incursioni verso i villaggi e la città sulla costa, dove si raccoglievano mercenari e schiavi. Soprattutto le notti prive di luna, come quella.

Satsuki guardò in alto, verso il sudario nero punteggiato di pietre preziose che sembrava il cielo. Il biancore del suo ruhk era celato da una pasta di cenere, cera e nero di seppia spalmato sulle sue scaglie. Questo stratagemma le aveva permesso, mantenendosi a quote abbastanza elevate, di arrivare abbastanza lontano senza correre rischi eccessivi in tre diverse occasioni, anche se non si era

mai spinta tanto lontano da sorvolare quello che pareva il centro del potere dell'Ingannatore, Pekarán. La città era così immersa nel territorio nemico che passarci sopra avrebbe significato rischiare di farsi scorgere nel primo chiarore dell'alba, al ritorno. E di far individuare il proprio quartier generale.

Per questo adesso c'era Milla con lei: per sfruttare al meglio l'oscurità. Morten, l'Arciere d'Acqua, aveva chiesto loro di spingersi più a sud-ovest che potevano, per permettere al Ladro Nero e alla sua vista che forava le tenebre di studiare il nemico; mentre le sue Ombre potevano sgusciare nell'oscurità sotto di loro per cercare di strappare più informazioni possibile. Le scaramucce e i piccoli scontri tra sacche di ribelli che avevano resistito contro le truppe dell'Ingannatore avevano fatto trovare loro alcuni alleati, ma avevano anche chiarito quanto ampio fosse ormai il territorio in mano ai nemici e quanto scarse fossero le possibilità di sconfiggerli.

Il verso poco distante di alcune viverne in volo fece tremare l'aria e Satsuki virò, salendo in quota. Per quello che i movimenti delle correnti d'aria alterati dalle enormi bestie volanti le dicevano, Alèrion non era stato notato e probabilmente stavano soltanto pattugliando il territorio, esattamente com'era prevedibile. Per fortuna erano molto più pesanti dei ruhk, per cui non riuscivano ad alzarsi in volo a quote più elevate; inoltre avevano una conformazione del muso che le costringeva a puntare gli occhi sempre verso il basso. Quello che la preoccupava erano gli sguardi ben più acuti di chi le montava. Le viverne potevano anche essere solo grossi serpenti volanti e per di più erbivori, ma avevano dimensioni tali da dimostrarsi pericolose a ogni movimento, anche senza cavalieri in grado di condurle in battaglia. In una fuga, lei e il suo ruhk avrebbero avuto la velocità dalla loro, ma il rischio di finire in una gragnola di colpi da terra o in una trappola era alto,

visto che sorvolavano il territorio nemico. Inoltre Jarrío, uno dei suoi Cavalieri Volanti, aveva riferito di aver visto viverne dotate di strani arcioni, quasi potessero essere montate da più aviatori. Non c'era voluto molto a concludere che tre o quattro persone sul lungo dorso dei serpenti volanti significavano un nocchiero e dai due ai tre tiratori. Come fossero armati Satsuki non era in grado di dirlo, ma fossero anche solo stati frombolieri provvisti di proiettili chiodati, avrebbero potuto dimostrarsi letali.

A volte le mancava terribilmente la vita tranquilla che aveva fatto prima di finire catapultata sulla Scacchiera Nera. La quiete del museo. La calma delle sale prima che fossero aperte al pubblico, l'odore del legno e la luce del sole sulle teche. Le era anche capitato di chiedersi se toccare la pedina del Cavaliere d'Aria fosse stato un errore. E quanto grande. Per se stessa ma soprattutto per la Scacchiera. Cosa aveva visto in lei lo Spirito d'Aria per chiamarla lì? Scosse la testa debolmente e guardò verso est cercando di tenere i sensi all'erta più che mai.

C'era qualcosa di strano nell'aria, qualcosa che Satsuki non riusciva a identificare, ma che le faceva correre brividi gelati lungo la schiena sudata. Qualcosa di soffocante che le confondeva le idee. Avventurarsi così vicina al nemico le dava la sensazione di essere una mosca che solleticava un gigantesco corpo addormentato, una mossa falsa e una sola mano del colosso avrebbe potuto schiacciarla.

«Guarda!» esclamò in quel momento Milla alle sue spalle.

Per lei doveva essere ancora più difficile, rifletté Satsuki, perché era molto giovane. Sulla Scacchiera però questo non contava, perché come lei Milla aveva in sé la forza di uno Spirito Errante, l'Ombra. E forse per questo non riusciva a comprenderla davvero: l'Ombra era per sua stessa natura abituata a nascondere e a vivere nascosta. Satsuki aveva provato ad avvicinarsi a lei, ma

non era facile, l'unico capace di farlo era stato Ryan, il Guerriero del Fuoco, ed era merito suo se la pedina d'Ombra che per secoli aveva servito l'Ingannatore adesso era lì, al suo fianco. Tradire l'antico alleato l'aveva quasi uccisa, ma il Guerriero in qualche modo aveva trovato la via per salvarla. E Satsuki sapeva bene che anche se il suo potere sull'Ombra si era un po' indebolito, il Ladro Nero poteva essere molto pericoloso per quelli che ora erano i suoi nemici. Soprattutto perché li conosceva bene. Negli ultimi mesi, poi, Milla era diventata sempre più decisa e la sua forza di carattere l'affascinava e la intimoriva al tempo stesso. Ogni materiale ha un punto di rottura e anche lei doveva averlo; quale fosse però, visto che anche la perdita di Ryan sembrava averla turbata solo superficialmente, restava un mistero.

Il Cavaliere d'Aria tirò la redine sinistra ruotandola intorno al palmo e tendendola leggermente. Alèrion obbedì e, con un placido battito d'ala, si piegò di lato, mosse la coda come un timone e cambiò direzione. «Cos'hai visto?» domandò.

Per un lungo istante la ragazza rimase tesa, concentrata su qualcosa che neppure lei sapeva spiegare esattamente, poi ciò che i suoi occhi da gatto avevano visto la fece trasalire; lasciò con la mano un laccio di tenuta e indicò con il braccio teso. Satsuki serrò gli occhi nell'oscurità, sperando che le lasciasse distinguere qualcosa, ma solo sforzandosi lo vide.

Oltre la massa di alberi e le colline, sotto una sorta di estesa, enorme cortina simile a rami intrecciati, splendevano minuscole e opache luci verdastre. Per qualche ragione l'impressione di Satsuki fu quella di un immenso fiume che scorreva sotto una distesa d'alberi e si chiese come mai non l'avesse visto prima. Probabilmente la luce argentea della luna l'aveva reso impercettibile.

«Cos'è? C'è forse un altro fiume da questa parte... o una palude?»

chiese confusa, agrottando la fronte e allo stesso tempo intuendo che non poteva essere né l'una né l'altra ipotesi perché nessuna delle due avrebbe prodotto un effetto simile. Non senza la luna alta in cielo.

La risposta di Milla suonò amara: «Sì, è un fiume. Un fiume di mercenari, kraken e turloch».

Aveva la voce roca, come se parlare le riuscisse difficoltoso. Forse anche lei avvertiva la strana atmosfera di quel posto.

Satsuki strizzò gli occhi e guardò ancora, il senso di soffocamento che persisteva come un brutto presagio.

«Un accampamento? Ma... è enorme. Com'è possibile che non abbiamo ancora ricevuto notizie di una cosa simile dalle nostre sentinelle avanzate? Come possono essersi accampati qui senza che li abbiamo notati, almeno dall'alto? Devono essere migliaia...»

Milla scosse il capo. «Copertura: teli rivestiti di rami, muschi e fronde. Una falsa foresta dove prima c'erano solo colline e alberi radi... dannato Ingannatore!» ringhiò. Un rancore profondo e sincero le fece tremare la voce.

Satsuki saggiò l'aria distrattamente, ricavandone solo la sensazione di inquietudine di poco prima, e sospirò. Scese leggermente di quota, si mordicchiò le labbra spaccate dal vento e il sapore del sangue in bocca la riportò al presente. «Riesci a vedere qualcosa di più là sotto, attraverso l'Ombra?»

«Fuochi fatui» ribatté Milla a denti stretti. «Solo maledetti fuochi fatui...» aggiunse furiosamente.

Satsuki non ebbe bisogno di cercare nelle antiche memorie del Cavaliere d'Aria per sapere cosa ciò significasse. Era il modo dell'Ingannatore per tenere Milla a distanza e per impedire alle sue Ombre di sgusciare ovunque, spiando le sue mosse. Tese lo sguardo, seguendo la smisurata chiazza ramificata dell'accampamento



nascosto. Anche adesso riusciva a distinguerlo appena. Seguì le fievoli luci verdi che come riflessi di stelle foravano a fatica il fogliame nero e, col cuore stretto in una morsa, alzò lo sguardo, trovandosi a distinguere nell'ombra della notte la stessa luminosità che punteggiava una mezza collina. La geometria delle luci le disse che di fronte a lei c'era qualcosa di più di un semplice accampamento e trasalì: stava guardando Pekaràn, la capitale di quello che un tempo era stato un antico e ricco impero e che ora sembrava solo uno scheletro.

Non c'erano fuochi, e le uniche flebili luci verdastre e opache erano distinguibili solo perché oltre la città giaceva il nero, interminabile e ribollente Mare delle Isole, su cui un mercante abbastanza astuto e altrettanto arrogante da farsi chiamare Imperatore e i suoi pronipoti avevano governato per secoli, arricchendosi con i commerci provenienti da ogni parte della Scacchiera.

*Pekaràn!* Satsuki si maledisse e reagì d'istinto seguendo con la mente il leggero vento fin sotto le cortine nascoste. Quel che trovò la fece inorridire e ritrarre. Subito spostò le redini con un movimento delle braccia. «Tieniti!» urlò a Milla. Poi virò stretta portando Alèrion a risalire leggermente per allontanarsi di lì.

Non solo avevano puntato a sud-ovest, ma si erano spinte troppo in là. E le notizie che stavano per riportare non sarebbero state buone per nessuno. Le forze dell'Ingannatore erano imponenti, dilaganti, fin troppo vicine e ben nascoste: Demoni della Paura, Orrori e Inganni; fiumi di mercenari, spade, lance, bestie e chissà cos'altro. Sentì in gola la bile e lacrime di impotenza le punsero gli occhi. Ciò che li aspettava non era solo una guerra, ma una guerra impossibile da vincere.

Poi di colpo l'atmosfera tesa e soffocante schioccò come un elastico e si spezzò. Accadde qualcosa. Fin dove arrivava il suo

sguardo l'aria ferma fremette e si mosse, nugoli di uccelli si levarono in volo tra i rami, caotici e spaventati. Satsuki sentì il Ladro Nero trattenere un grido di sorpresa. Entrambe capirono. Lei aveva già provato qualcosa di simile, le mille e mille volte che il Cavaliere d'Aria era già stato sulla Scacchiera, e scosse la testa con un mesto sorriso. Dunque anche Terra era arrivato. Per un attimo esultò. Pensò che ce l'avrebbero fatta, che sarebbero stati tutti insieme, di nuovo. Poi però si chiese dove fosse il Guerriero del Fuoco, che prezzo avesse pagato per salvare la ragazza che governava l'Ombra, se sarebbe tornato, quando, quale piano avrebbe potuto immaginare per abbattere l'Ingannatore e le sue truppe. E si incupì.

L'ultimo Guerriero che aveva visto era poco più che un ragazzo e doveva essere morto scontrandosi con Arve, la pedina del Tempo. Probabilmente erano morti entrambi, ma gli Spiriti Erranti avrebbero trovato altri uomini e li avrebbero chiamati a occupare quello stesso ruolo, come accadeva da secoli; come era accaduto a lei, a Morten e a Milla. E adesso, anche al Lanciere. Volti diversi e anime diverse ma gli stessi Spiriti Erranti. Non sarebbe stata la prima volta né l'ultima.

Provò un'immensa pena. Per il vecchio Guerriero e per il nuovo. Anche se qualcun altro fosse riuscito ad arrivare sulla Scacchiera avrebbe dovuto combattere da solo per raggiungerli, privo della mitica Spada di Fuoco, Bretaren, rimasta ai Baluardi. O finita chissà dove, dato che non l'avevano trovata. No, sebbene le mancasse acutamente l'amico Fuoco che l'aveva sempre affiancata in battaglia, Satsuki sapeva che non potevano affidarsi a chi non c'era. Ma era difficile rinunciare all'abitudine. Soprattutto ora. Da quanto gli Spiriti Erranti non affrontavano uno scontro di simili proporzioni? Da quanto non si affrontavano apertamente l'un l'altro, senza nascondersi dietro manovre e strategie? E come

avrebbero potuto superare quella prova, loro? Quale tattica avrebbero potuto adottare dopo aver perduto il vantaggio della sorpresa e del dominio dall'alto?

Con una fitta di nostalgia al ricordo della meravigliosa Din, la città volante su cui il Cavaliere d'Aria aveva sempre potuto contare e ormai perduta per sempre, Satsuki serrò i denti. Non erano riusciti a sconfiggere l'Ingannatore in tempi in cui avevano migliori risorse ed energie... quale valido piano avrebbero potuto concepire ora, senza il consiglio di chi era esperto negli scontri di terra più di chiunque altro, con troppi pochi ruhk per sferrare un significativo attacco dal cielo e liberarsi delle viverne, e privi di un esercito degno di questo nome e di gente addestrata come erano i mercenari? Cosa potevano fare a parte nascondersi e attendere un momento migliore mentre il nemico giocava con loro come il gatto con il topo?

In uno scontro diretto sarebbero andate perdute così tante vite... e per cosa? Tutto sarebbe finito nel sangue. E sarebbe stato sangue inutile, sangue innocente, sangue di gente intrappolata e costretta a vivere in guerra perenne; sangue che si sarebbe mescolato con il loro. E di cui loro avrebbero avuto ogni responsabilità.

L'unica consolazione era che, forse, tutto questo sarebbe accaduto per l'ultima volta. E se Aria ne sembrava compiaciuta, Satsuki era spaventata. Sopraffatta dal peso del mondo intero che sentiva premere sulle sue spalle come non mai. E dalla consapevolezza di non poter arrendersi, ma anche di non sapere cosa avrebbero potuto fare.