



Articolo di Francesco [Gyed](#) Cambilargiu

Nuovi e vecchi protagonisti

L'Assedio di Topos ha segnato per sempre il destino di Otaria. La città creata di [Ixidori](#), [Manipolatore della Realtà](#), è riuscita a resistere all'attacco dell'esercito unito della Cabala e di Krosa, ma il prezzo pagato è stato altissimo: Ixidori, il creatore, è scomparso nel nulla, ingoiato da uno dei deathwurm fuoriusciti dal corpo di [Phage l'Intoccabile](#)

• [Akroma, Angelo della Distruzione](#)

, dovrà farsi carico della ricostruzione dell'esercito, e al tempo stesso scoprire cosa è successo a Ixidori e far conoscere la sua visione di pace e bellezza in tutta Otaria, naturalmente attraverso la guerra.

[Kamahl, Mano di Krosa](#) ha rinunciato a "guarire" la sorella, ritirandosi in Krosa per meditare in solitudine, e Phage e il [Patriarca della Cabala](#) sono tornati al [Gran Colosseo](#)

, mettendosi al lavoro per espandere l'influenza della Cabala su tutto il continente attraverso le arene.

[Braids, Servitore della Cabala](#), che era salita sopra uno dei deathwurm per cavalcarlo al grido di *<<cavalca la morte prima che sia lei a farlo con te>>*, si è schiantata al suolo quando la bestia è stata riassorbita da Phage, spezzandosi le gambe nonostante i suoi tentativi di attutire la caduta spostandosi nella dimensione di Dementia, e per giorni rimane immobile nella giungla di Topos, agonizzando ed attendendo la morte. I due unmen che hanno tradito Ixidori dandolo in pasto al wurm, decidono di partire per la città di Eroshia, sperando che i maghi locali li aiuteranno ad ottenere dei corpi davvero umani, mentre i sopravvissuti dell'esercito krosan-cabalista fuggiti durante l'attacco dei deathwurm hanno

scoperto una magnifica città abbandonata e lì, sotto la guida di Zagorka e

[Asprociglio, Eroe di Krosa](#)

, vi si sono insediati, ribattezzandola Sanctum. La Guerra dell'Incubo è finita, ma i rancori non sono ancora sopiti.

Tre mesi dopo la fine della guerra

Quando la notizia della fondazione di Sanctum da parte dei profughi della Cabala e di Krosa raggiunge il Gran Colosseo, Phage comincia a temere che la sua fazione possa trovarsi in grande svantaggio qualora le migliaia di cittadini decidessero di schierarsi con Akroma, perciò decide di partire per la città, nonostante il Patriarca insista per tenerla accanto a sé.

L'Intoccabile è infatti convinta che Akroma voglia ancora muovere guerra alla Cabala per uccidere lei, ed è inoltre preoccupata dell'assenza di Braids, non tanto per l'incapacità dei suoi sostituti di intrattenere le folle come faceva lei, ma soprattutto per i segreti che la sua mente contiene. E proprio a quei segreti cerca di arrivare l'alata vendicatrice di Nivea quando trova la cabalista ferita nella foresta di Topos. L'angelo riconosce immediatamente Braids, e per trovare informazioni sulla Cabala, decide di iniziare un processo di sottomissione mentale. Ordina ad un discepolo di Ixidor (ricordate le creaturine simili a stelle che hanno provocato la fuoriuscita dei deathwurm?) di entrare nella mente della donna per scoprire le sue paure ed usarle contro di lei per riuscire a trasformarla in una fedele alleata pronta a rivelare ogni segreto. La mente di Braids, caotica e folle, invasa da creature di Dementia di ogni tipo, non è così semplice da sottomettere, perciò Akroma la fa trasportare in un'ala di Locus adibita a prigione, e lì dà inizio alla sua conversione. Quando i primi esperimenti sulla cabalista danno i loro frutti, Akroma decide di inviare i discepoli in tutta Otaria, così da strappare il controllo del continente alla Cabala e alle sue arene in continua espansione. Asprociglio è uno dei primi a riconoscere il pericolo rappresentato da questa sfida tra Akroma e la Cabala, e parte per Krosa per chiedere aiuto a Kamahl, il quale, tuttavia, ha perso ogni desiderio di combattere e cambiare le cose.

Lontana dalle politiche di Cabala e Topos, Zagorka diventa la leader di Sanctum, la persona a cui tutti si affidano per risolvere le proprie controversie. Le persone si fidano di lei, e lei si fida di loro, in modo da creare una perfetta armonia. Un'armonia che viene tuttavia messa a rischio quando l'elfo Elionoway, uno dei più fidati consiglieri di Zagorka, fa una scoperta strabiliante: la città di Sanctum è stata fondata più di ventimila anni fa durante una guerra tra un gruppo di leggendari esseri chiamati numena. Secondo le leggende, i numena erano creature composta da puro mana, l'incarnazione delle qualità di un colore, come ad esempio la crescita, l'ingegno o l'ambizione che combatterono ed imprigionarono i draghi Primevi [Rith il Risvegliatore](#) , [Crosis, l'Epuratore](#)

, Rhammi

[Darigaaz, l'Infiammatore](#)

,

[Dromar l'Esiliatore](#)

, e

[Treva, il Rinnovatore](#)

e fondarono i primi grandi imperi intercontinentali degli umani. Sanctum, secondo i glifi che Elionoway ha scoperto nei meandri della città, un tempo era la capitale dell'impero di uno di questi numena, ma qualcosa l'ha fatta sprofondare nella terra dove è rimasta sepolta finché Zagorka, Asprociglio e gli altri profughi non l'hanno riscoperta e involontariamente riportata in superficie. Una profezia riguardante il ritorno dei numena inquieta Elionoway, ma l'elfo ha solamente iniziato a tradurre i glifi apparsi sulle pareti più in superficie, e ogni giorno la città si riempie di nuovi glifi appartenenti al tempo dei numena. Zagorka, comunque, ha ben altri problemi da risolvere: pochi minuti dopo il suo colloquio con l'elfo, la Madre Governatrice di Sanctum si trova Phage alle porte della città con l'intento di riportare al Gran Colosseo i resti di quello che era l'esercito della Cabala che ha combattuto a Topos.

Né Zagorka né gli altri ex combattenti, tuttavia, hanno intenzione di abbandonare la loro nuova casa per tornare tra le grinfie della Cabala, e sono pronti a lottare per la loro libertà. Con stupore di tutti, però, Phage non cerca lo scontro, e arresasi all'evidenza di non poter riportare l'esercito al Gran Colosseo, chiede il permesso di unirsi ai rifugiati e di vivere in Sanctum, promettendo di recidere ogni legame con la Cabala. Pur sospettando una trappola, Zagorka la accoglie, avvisandola però di essere pronta a cacciarla (o a farle di peggio) al primo passo falso che compirà. Nei due mesi successivi, Phage riesce ad integrarsi all'interno della città, e propone un'idea per far crescere Sanctum, intrattenere le persone e risolvere le dispute: il gioco d'azzardo. Phage propone sfide simili a quelle delle arene della Cabala, ma Zagorka non vuole aver nulla a che fare con quei sanguinosi eventi, e preferisce utilizzare carte e dadi anziché spade e pugni. I cittadini coinvolti in una disputa sceglieranno un metodo per risolverla pacificamente attraverso il lancio di dadi o una partita a carte, evento durante il quale gli altri cittadini potranno scommettere. Parte di quelle scommesse verrà poi reclamata da Zagorka affinché Sanctum possa avere un proprio tesoro con il quale pagare lo stipendio ai cittadini impegnati in diversi lavori utili alla città, dai costruttori alle guardie cittadine. Solo Asprociglio, di ritorno da Krosa, comprende che il piano di Phage è quello di trasformare Sanctum in un avamposto della Cabala conquistandolo attraverso il gioco, ma nessuno, nemmeno Zagorka, dà retta alle sue parole.

Segreti Svelati

Mentre anche Asprociglio cede all'inganno di Phage e si lascia convincere a cooperare alla costruzione di una vera e propria arena dei giochi (che inizia ad ospitare anche competizioni sportive di pugilato e wrestling), Akroma ritrova finalmente l'ultimo degli unmen di Ixidor, il portale antropomorfo attraverso il quale sono passati Ixidor e il deathwurm che lo ha divorato, ma non gli altri due unmen che avrebbero dovuto impedire alla creatura generata da Phage di

raggiungere il loro creatore. Utilizzando un discepolo ed uno degli uomini di argilla di Ixidor, Akroma dona all'unmen una coscienza che poi trasferisce in un corpo differente dall'originale. La creatura viene battezzata Umbra, e viene incaricata dall'angelo di trovare e riportare da lei i due unmen traditori, i quali si stanno godendo le grandi feste di Eroshia sotto i falsi nomi di Lord Sash e Duca Waistcoat.

Mentre Umbra parte per raggiungere Eroshia, Akroma continua la sua ricerca del deathwurm, scoprendo un gigantesco buco nella sabbia all'interno del quale Akroma si tuffa. Il buco è però attraversato da correnti e miasmi di mana, una sorta di tempesta di energia che attira Akroma verso il basso, impedendole di volare correttamente. Consapevole che una volta raggiunto il fondo non potrà attraversare nuovamente la tempesta, Akroma decide di ritirarsi, e una volta uscita con uno sforzo terribile, ordina che il buco venga coperto e torna nelle celle di Locus per concludere la sua opera di conversione di Braids. La donna, ormai guarita dalle ferite grazie alle cure di Akroma, ha isolato la sua mente in una sorta di castello mentale, un palazzo immenso dove ha rinchiuso i suoi ricordi e le creature di Dementia che evocava quando era ancora sé stessa. L'assedio costante dei discepoli di Ixidor, tuttavia, ha dato i suoi frutti, e sempre più spesso le piccole creature sono riuscite a penetrare nel palazzo, riportando alla luce i ricordi peggiori per convincerla ad arrendersi. Non si tratta degli scontri nelle arene, o delle ore della Guerra dell'Incubo, ma di ricordi di conversazioni con il Patriarca Viro, l'uomo che Braids ama e ha sempre amato fin da quando è stata raccolta da lui dalle strade di Città della Cabala, la persona accanto alla quale non poteva stare per più di un secondo senza vomitare, e che Phage le ha strappato. La prima delle due conversazioni risale a qualche tempo prima, quando Phage ancora era solo una combattente al servizio della Cabala. In quell'occasione, Viro le aveva raccontato della sua nascita, di come sua madre lo avesse tanto odiato durante la gravidanza (tanto da provare ad abortirlo) per poi cambiare radicalmente idea dopo la sua nascita. Allo stesso modo, quando Braids ha portato [Jeska, Guerriera Provetta](#) al suo cospetto, Viro ha tentato di ucciderla, ma così facendo ha invece dato vita ad una creatura tanto perfetta che ora non può fare a meno di amare.

Quelle parole avevano ferito Braids, e lei aveva voluto essere altrettanto crudele con il suo amato affermando che, se Phage era per Viro ciò che lui era stato per sua madre, allora prima o poi lui sarebbe stato ucciso dalla creatura che amava di più, esattamente come lui aveva fatto con la propria genitrice. Nel secondo ricordo, quello che definitivamente spezza la volontà di Braids di resistere alla conversione, la donna rivede un'altra conversazione con Viro, stavolta risalente a poche ore prima della partenza dell'esercito della Cabala per Topos. In quell'occasione, Viro aveva continuato a ferire Braids, affermando che da quel momento in poi il suo ruolo sarebbe stato quello di serva di Phage e che quella situazione sarebbe stata perfetta per entrambi. Lei sarebbe stata lontana da lui per un po', così che il suo desiderio nei suoi confronti potesse placarsi, e inoltre avrebbe protetto l'unica donna che Viro poteva toccare. Braids aveva tentato di far ragionare il suo amato, ma lui era così perduto innamorado di Phage e lei così gelosa, che alla fine aveva rinunciato e anziché avvisarlo del mortale pericolo che correva, aveva preferito tacere sul fatto che, se Kuberr aveva creato una

creatura che Viroc avrebbe potuto toccare, l'unica spiegazione era che volesse unirli, così che potessero generare un erede. E perché un'entità plurimillennaria avrebbe voluto che due suoi servitori generassero un erede se non per tornare alla vita e dominare Otaria?

La rivelazione di Braids arriva negli stessi giorni in cui Kuberr convince Viroc ad accogliere Phage nel suo letto una volta che ella sarà tornata da Sanctum, ma questo Akroma non può saperlo. Tuttavia, la rivelazione di Braids è di estrema importanza ed è sufficiente per convincere l'angelo di dover fermare Phage a tutti i costi.

Una nuova guerra all'orizzonte

È un giorno come un altro a Sanctum quando Phage viene chiamata sul punto più alto della città per affrontare Akroma, presentatasi con un ultimatum: se Sanctum non si sottometterà a Topos, allora lei tornerà con un esercito per radere al suolo la città e massacrare i suoi abitanti. Terrorizzati dall'angelo, gli abitanti di Sanctum, compresa Zagorka, mandano Phage a discutere con lei, di fatto cedendo il potere di scegliere per loro all'Intoccabile. La tensione è palpabile, e Phage sfrutta la situazione a suo vantaggio, rispondendo ad Akroma che, se dovesse attaccare Sanctum, la Cabala correrà in soccorso della città, sostenuta immediatamente dopo da Asprociglio che afferma di parlare per Krosa. L'importanza di Sanctum e delle sue migliaia di cittadini è estremamente importante sia per la posizione geografica (esattamente a metà tra i territori di Akroma e quelli di Viroc) sia per le sue risorse umane, che prima o poi dovranno scegliere da che parte stare, ed entrambe le donne sanno quanto i loro eserciti beneficerebbero dei migliaia di soldati che potrebbe offrire la città. I cittadini di Sanctum votano per alzata di mano se schierarsi con Phage per mantenere la loro indipendenza o con Akroma, e come previsto, l'Intoccabile e le sue menzogne ottengono un voto unanime.

Akroma esce dunque sconfitta dal dibattito, ma decide ugualmente di provocare Phage invadendo la sua mente con i ricordi strappati a Braids utilizzando i discepoli. Sconvolta dalle terribili verità contenute in quei ricordi (ossia il fatto che Phage e Viroc sono destinati a generare un figlio nel quale Kuberr si reincarnerà e il fatto che il Patriarca sia pronto ad ucciderla non appena si sentirà minacciato da lei), Phage abbandona i suoi nuovi "alleati" senza una parola e parte per il Gran Colosseo. Akroma si rivolge invece a Zagorka, rivelandole che nemmeno Asprociglio è in grado di aiutarla, poiché Kamahl e Krosa non si schiereranno mai con lui. Ora Sanctum si trova senza alleati e con un impero pronto ad invaderla, e Zagorka non può fare altro che osservare disperata Akroma, Phage ed Asprociglio abbandonare la città, diretti l'una a Topos, l'altra al Gran Colosseo e l'ultimo all'inseguimento di Akroma. Asprociglio ha infatti notato la Mieti-anime pendere al fianco dell'angelo, e parte quindi al suo inseguimento con il proposito di recuperare l'ascia ed utilizzarla per distruggere Akroma e salvare Sanctum.

Sfortunatamente il centauro viene scoperto e convertito da Akroma, la quale tuttavia non riesce a guadagnarsi la sua completa fedeltà come ha fatto con Braids.

Circa un mese dopo la sua fuga da Sanctum, Phage raggiunge il Gran Colosseo, dove viene accolta da un ragazzino che afferma di essere la versione fanciullesca di Viro. Il ragazzino imita alla perfezione il Patriarca e i suoi modi di fare, quasi come se fosse veramente lui, e le fa dono di una rosa artificiale, un fiore che non appassirà mai, esattamente come l'amore di Viro per Phage. Quando Phage raggiunge gli appartamenti del Patriarca, scopre che Viro si è dato piuttosto da fare in sua assenza, realizzando (o facendo realizzare) tre sculture meravigliose che rappresentano la sua amata in diversi abiti e in diversi momenti della sua vita. L'ultima statua, rappresentante una Phage completamente nuda che uccide un uomo, rappresenta la ferita al cuore che ella ha provocato in Viro, ed è proprio l'uomo, che altri non è che il Patriarca truccato come una statua e anch'egli completamente nudo, a spiegare il significato di quell'opera mentre si sottomette a lei. A quel punto, Phage si scioglie, e si abbandona al piacere straziante che prova nel toccare il suo amato. Per due mesi i due amanti si lasciano andare alle gioie del sesso, finché Viro non ne ha abbastanza e comincia a temere che Phage possa ucciderlo da un momento all'altro. Tuttavia, quando si trova di fronte alla sua amata che gli rivela di essere incinta, Viro non riesce a colpirla, e invece si lascia convincere da lei a donarle il coltello che ha in mano, un'arma che, se può ferire e uccidere Phage, può fare lo stesso con lui. L'intoccabile, pur di stare lontana da Viro il più possibile, decide di tornare anche a combattere nel Colosseo, pur sapendo che il Patriarca le farà sfidare le creature più pericolose che riuscirà a trovare.

Tra questi, troviamo i tre unmen, Umbra, Waistcoat e Sash, che dopo essersi finalmente incontrati ad Eroshia ed essere stati esiliati dalla città, sono stati catturati dai cabalisti. Umbra, peraltro, sembra aver cambiato idea sul destino da riservare ai suoi due simili, e anziché portarli da Akroma costringendoli ad attraversare il suo corpo (morendo quindi nel processo) li ha convinti a seguirlo fino a Topos per chiedere all'angelo di donare loro dei corpi reali. Sulla strada verso Topos, sfortunatamente, la loro strada si è incrociata con quella della Cabala, e questo li ha portati al cospetto del Patriarca in persona, il quale ha offerto loro la possibilità di ottenere corpi fisici se uccideranno Phage nel Gran Colosseo. Tre mesi dopo il concepimento di Kuberr (e dunque un mese dopo il primo tentato omicidio da parte del Patriarca), Phage affronta i tre unmen e viene immediatamente ingoiata dai loro corpi-portali. La donna si ritrova quindi in una stanza riempita di ogre, ma grazie al suo tocco imputridente riesce ad eliminare tutti i nemici, nuotando letteralmente tra i loro corpi putrefatti fino ad uscire dal corpo di Waistcoat. Ogni singola minaccia viene eliminata dall'Intoccabile, finché, ormai privi di armi con cui combattere, i tre unmen si arrendono. Per punirli, il Patriarca dona loro dei corpi fisici, ma non corpi umani, bensì corpi di scarafaggi giganti, ai quali affida una nuova missione: seguire Phage fino a Topos, dove vuole uccidere Akroma per reclamare il suo regno, e poi eliminare colei che uscirà vincitrice dal loro duello.

Nel frattempo, a Sanctum comincia l'assedio da parte delle truppe di Akroma. L'esercito dell'angelo è sterminato, composto dalle creazioni di Ixidor e da persone che i discepoli hanno convertito, ed è guidato da un prete di nome Aioue al quale Zagorka rivolge le sue attenzioni quando Elionoway le suggerisce di ingannare gli assediati come Phage ha fatto con loro nei mesi precedenti. La Madre Governatrice si presenta al cospetto del prete e propone di giocarsi la città con una scommessa con i dadi: se lui farà un numero più alto, allora Sanctum si arrenderà all'istante, ed aprirà le porte all'esercito; se il lancio finirà in parità, nulla cambierà e Aioue continuerà il suo assedio come ha fatto fino ad ora; se infine dovesse essere Zagorka a fare il numero più alto, allora gli assediati dovranno inviare ogni giorno nella città un contingente di truppe che si dovranno unire ai cittadini nei loro consueti giochi d'azzardo. Aioue accetta la sfida, ed utilizza un discepolo per muovere uno dei dadi di Zagorka, ottenendo un 19 come risultato. Ma la donna non è una stolta, e sapendo che l'avversario avrebbe cercato di ingannarla, ha giocato d'anticipo consegnandogli un dado a venti facce con solo 19 numeri (ed un secondo 6 come ventesimo). Il dado che lancia Zagorka, invece, ha un solo numero stampato su tutte e venti le facce: il 20. Aioue è quindi costretto a cedere alla richiesta di Zagorka, e nei mesi successivi, il demone del gioco d'azzardo comincia a prendere piede anche nell'accampamento degli assediati, i quali perdono così ogni volontà di combattere.

Dopo aver abbandonato Sanctum, aver inviato le sue truppe ad assediare la città ed aver scoperto il piano di Asprociglio, Akroma ha cominciato a intessere relazioni diplomatiche con diverse nazioni di Otaria che sembrano interessate a schierarsi con lei nell'ormai imminente guerra contro la Cabala, ed una sera, durante un incontro diplomatico con i re di una nazione marittima, scopre che il deathwurm che ha ingoiato Ixidor si è nascosto sotto l'edificio nel quale si sta tenendo la festa, in uno spazio nascosto in pieno stile ixidoriano ed accessibile da una scatola. Akroma fa allontanare tutti i presenti, lascia detto a tutti di fidarsi ciecamente di Asprociglio in sua assenza, e si getta nelle fauci della creatura. Asprociglio, intanto, non è soddisfatto di come Akroma stia portando avanti la visione di Ixidor, e torna al suo proposito di ucciderla con la Mieti-anime. Una volta recuperata l'arma e raggiunto l'angelo, tuttavia, scopre che di lei non c'è più traccia, e i più fidati consiglieri di Akroma lo nominano reggente di Topos, permettendogli così di mettere in pratica la sua idea della Visione di Ixidor.

Una delle prime azioni che Asprociglio compie da reggente, è partire per Sanctum e provare a convincere Zagorka ad arrendersi e a mettersi sotto la protezione di Topos, convinto che i suoi soldati siano ancora pronti per combattere, ma al contrario si ritrova con una Zagorka per nulla intenzionata a cedere Sanctum ed un esercito impigrito che passa le sue giornate a giocare d'azzardo. Il reggente di Topos decide quindi di smontare l'assedio e di tornare indietro. Anche Phage passa per la città di Zagorka, e nonostante tutto viene accolta da amica dall'anziana donna. Sulla strada per Topos, l'Intoccabile e i suoi assassini personali, Umbra, Sash e Waistcoat, si imbattono in un contingente che trasporta Braids, ormai fedele ad Akroma, e Phage approfitta della situazione per rimandare i tre assassini a Città della Cabala assieme a Braids, così da mandare in fumo il piano del Patriarca per ucciderla.

Mentre Phage si avvicina sempre più a Topos, Akroma, dopo mesi passati nel corpo del deathwurm di Nivea, raggiunge finalmente Ixidor e prova a convincerlo a tornare nel mondo esterno. Il mago tuttavia ha trovato all'interno del deathwurm una reminiscenza della sua amata, una sorta di spirito che pur non essendo in grado di comunicare, rappresenta l'ultimo frammento della donna che egli amava, e dunque non vuole lasciarla mai più. Il deathwurm stesso desidera avere la compagnia di Ixidor, tanto che il mago e lo spirito di Nivea sono le uniche creature che non si decompongono all'interno del suo stomaco. Akroma, al contrario, cade letteralmente a pezzi dopo aver passato tutto quel tempo nel deathwurm, perciò Ixidor si impietosisce e si offre di curarla da tutte le ferite. L'angelo, non potendo portare via con sé Nivea e non potendo costringere il suo creatore a seguirla, decide di abbandonare Ixidor, e con il suo nuovo corpo riprende la lunga marcia verso le fauci del deathwurm.

La minaccia dei numena

Dal giorno della partenza di Asprociglio, i glifi di Sanctum, le strane rune che fino ad allora erano apparse di tanto in tanto negli strati più bassi della città, hanno cominciato a trasformarsi in veri e propri golem, ognuno dei quali composto da una sola runa. Toccare un glifo significa prendere fuoco istantaneamente, perciò, man mano che queste creature uscivano allo scoperto, i cittadini di Sanctum hanno cominciato ad abbandonare la città. Zagorka decide quindi di vederci chiaro in questa faccenda ed inizia ad interrogare i glifi sul loro scopo con l'aiuto di Elionoway. Essi, attraverso le parole del loro Comandante Gattac, affermano di essere stati creati assieme a Sanctum dal numen del nord durante la guerra che i numena combatterono ventimila anni fa, e che con l'ormai imminente ritorno del loro padrone e dei suoi fratelli, essi si sono risvegliati per servire Averru, il numen della guerra, colui che ha costruito Sanctum, il campo di battaglia definitivo, il luogo dove gli eserciti dei tre numena si sfideranno nell'ultima battaglia della loro millenaria guerra.

Lontano da Sanctum e dalla notizia dell'imminente guerra numena, Asprociglio si trova ad affrontare le due creature che più di chiunque altro in Otaria stanno spingendo proprio nella direzione di cui parlano i Glifi: Akroma e Phage. Non appena l'angelo è uscito dal buco nel quale era nascosto il deathwurm, ha trovato ad aspettarla Phage in persona, che non ha perso tempo e le ha stretto il collo in una morsa letale. Estratta la Mieti-Anime, Asprociglio galoppa verso le due avversarie con l'intento di dare prima il colpo di grazia ad Akroma, e poi colpire Phage subito dopo, ma quando l'Intoccabile alza lo sguardo su di lui, il suo istinto di centauro lo porta a colpire per prima la cabalista, ferendola gravemente alle braccia che alza per difendersi dal colpo diretto al cuore e usa per dirottare l'arma verso la propria pancia. Con grande sorpresa del centauro, Phage resiste all'attacco che avrebbe dovuta ucciderla in un colpo solo, affermando di essere protetta dal dio che porta in grembo. Akroma cerca di convincere

Asprociglio ad attaccare nuovamente la donna, ma il centauro si rifiuta, e comprendendo di non poter utilizzare il potere della Mieti-Anime, ritorna verso Krosa per riconsegnare a Kamahl la sua arma, lasciando le due avversarie a fronteggiarsi.

Ma Phage fugge, ed Akroma, ancora troppo debole, non riesce ad inseguirla. In quel momento, nell'istante in cui vede la sua nemesi sfuggirle tra le dita, Akroma realizza di non essere stata capace di portare avanti la Visione di Ixidor, di essere stata abbandonata dal suo creatore, e di avere bisogno di diventare padrona di sé stessa e del suo destino. Ormai priva delle sue estremità feline, Akroma si fa impiantare due affilate gambe d'acciaio con le quali potrà nuovamente volare nei cieli di Otaria per divulgare la Visione di Ixidor e far tremare l'intero continente.

Mentre l'angelo si prepara per la sua crociata, entrambi Asprociglio raggiunge Sanctum, trovandola ormai completamente sotto il controllo dei Glifi. Negli ultimi due mesi quasi tutti i cittadini sono fuggiti verso Eroshia, sicuri che lì la guerra dei numena non li raggiungerà, ma i Glifi avvertono: quando i numena saranno tornati a Sanctum, non ci sarà più alcun luogo dove potranno nascondersi dai loro legittimi sovrani. Come se non bastassero le minacce, i Glifi hanno cominciato a dividere la popolazione tra "puri" (tra i quali figurano Zagorka, che chiamano "madre", Elionoway ed Asprociglio) ed "impuri" e a modificare la struttura stessa della città, ingrandendo gli edifici ed espandendola in verticale. Presto, oltre ad Asprociglio, anche i tre unmen di Ixidor, ormai privati dei loro corpi di scarafaggi dopo aver portato Braids da Viro, raggiungono Sanctum, seguiti poche ore dopo da una Phage al nono mese di gravidanza, distrutta dal viaggio da Topos e mezza morta di fame e di sete che viene accolta da Zagorka nonostante le proteste di Asprociglio. Inizialmente Sash e Waistcoat propongono ad Umbra di uccidere Phage per ottenere i corpi che il Patriarca ha promesso loro, ma Umbra fa leva sulla loro umanità affermando che uccidendo Phage, che peraltro non ha mai fatto loro del male durante il viaggio fino a Topos, ucciderebbero una donna indifesa e suo figlio non ancora nato, e tutto solo per ottenere dei corpi che, nel migliore dei casi, saranno nuovamente quelli degli scarafaggi delle segrete del Gran Colosseo. Da assassini, dunque, i tre si trasformano nei custodi dell'Intoccabile, ed aiutano Zagorka a prendersi cura della donna durante tutta la sua permanenza.

Un giorno, un mese dopo l'arrivo di Phage, i Glifi chiamano a raccolta sul punto più alto di Sanctum tutti i "puri" che adesso chiamano "testimoni", ed Asprociglio decide di portare con sé i tre unmen per assistere a quella che crede essere solo una preghiera che le creature di roccia innalzano al loro signore. La preghiera tuttavia non è altro che un canto magico che ha il potere di risvegliare Averru. Perché l'incantesimo funziona, però, i Glifi hanno bisogno di un sacrificio, e quando le creature pronunciano quella parola, Elionoway comprende l'errore: nella lingua dei Glifi la parola che in un certo contesto indica le vittime sacrificali, in un contesto differente indica anche i testimoni. Il ragionamento dell'elfo si trasforma in tragica realtà quando i Glifi, che ormai

sono decine di migliaia, cominciano ad avventarsi contro i cittadini riuniti nella piazza, massacrandoli con il solo scopo di risvegliare Averru e riportare la città di Sanctum all'aspetto che aveva ventimila anni fa. Mentre Elionoway e gli unmen fuggono cercando di portare in salvo quante più persone possibili ed Asprociglio, dove aver aiutato i suoi compagni, torna a Krosa per chiedere aiuto a Kamahl, Zagorka e Phage vengono raggiunte da un plotone di Glifi, i quali si rivolgono alle due donne come "madri". Secondo loro, Zagorka, nel fondare la città di Sanctum, ha dato un nuovo corpo ad Averru, ed è perciò la madre del numena rosso; Phage, invece, sarà la madre di Kuberr, il figlio generato con il Patriarca che sarà la reincarnazione del numena nero; ed infine, Akroma, la forma angelica che ha ispirato Ixidor nel deserto e lo ha portato a scoprire il suo potere e che ha radunato un immenso esercito con il quale ha intenzione di marciare su Sanctum, sarà la madre di Lowallyn, il numena blu. I Glifi non rivelano che Ixidor sarà la reincarnazione di Lowallyn, e una volta conclusa la loro profezia, insistono affinché Phage abbandoni Sanctum/Averru e Zagorka li segua.

La trasformazione di Sanctum è un evento tanto grande da attirare le attenzioni di numerose persone. Vedendo il cielo colorarsi di rosso, Akroma manda i suoi discepoli ad indagare, e quando le scintille azzurre tornano, le mostrano i Glifi intenti a scortare Phage fuori dalla città come se fosse una sacerdotessa e il massacro che le creature stanno compiendo; il Patriarca, dall'arena del Gran Colosseo, fa rientrare i propri corvi spia e si fa raccontare dalle loro menti cosa sta avvenendo, ottenendo un racconto (che non differisce troppo dalla realtà) di una Sanctum che sta sbocciando come un fiore mentre Akroma vola nel cielo sopra la città e di una Phage che arranca verso il Gran Colosseo.

Otto mesi dopo la sua partenza per uccidere Akroma, ed un mese dopo la sua fuga da Sanctum, Phage, ormai arrivata all'undicesimo mese di gravidanza, è stremata. Il viaggio è stato durissimo a causa della fame, della sete e del peso del bambino, il quale, senza nutrimento, ha iniziato a nutrirsi della sua stessa madre, consumandola lentamente e privandola delle sue forze. Peggio ancora: Viroth ha dato ordine alle guardie della città di non far entrare nessuno, neppure Phage, la quale ha passato un'altra notte infernale dormendo tra le paludi attorno al Gran Colosseo e all'alba è stata finalmente portata dentro dal Patriarca in persona. Viroth afferma di aver chiamato il miglior chirurgo al servizio della Cabala per estrarle il bambino, e le mostra con orgoglio una stanza piena di cadaveri di donne, uomini, vecchi e bambini, persone innocenti che sono state condotte lì con l'inganno e che, dopo essere state massacrate, sono pronte a tornare come zombie al servizio della Cabala. Persino Phage è disgustata da quello spettacolo, ma è troppo debole per potersi lamentare. Una volta arrivata nella stanza del Patriarca, Phage viene raggiunta dal chirurgo, una persona silenziosa dal volto coperto che, dopo averle dato del vino a mo' di anestesia (o almeno, questa è la scusa che utilizza Viroth per somministrarle del vino avvelenato), comincia l'operazione per estrarre la reincarnazione di Kuberr. Durante la tormentata operazione, l'Intoccabile domanda a Viroth per quale motivo stiano cercando di uccidersi a vicenda, e lo implora di risparmiarle lei e il bambino. Il Patriarca la mette a tacere, e poco dopo, finalmente, Kuberr viene alla luce.

Con grande stupore di tutti, e soprattutto di Viro, il bambino appare normalissimo, fatta eccezione per il colore dorato degli occhi che brillano di malizia e avidità, e questo non fa che rendere il Patriarca ancora più dubbioso. Estratta la sua daga personale, Viro mormora un <<guida la mia mano>> e tenta di accoltellare Phage, ma il neonato dio ascolta la preghiera dell'uomo, e per far sopravvivere Phage, riesce effettivamente a guidare la mano del Patriarca verso il cordone ombelicale. Sempre più confuso e spaventato, Viro decide quindi di risparmiare momentaneamente Phage e il bambino, arrivando persino ad accettare le invenzioni create da Braids (che nel frattempo è tornata ad essere fedele alla Cabala, seppur traumatizzata) per permettere al padre di coccolare il figlio. Nonostante sia solo un neonato, Kuberr è pur sempre un dio di ventimila anni, e come ha sempre fatto continua a parlare nella mente di Viro, ordinandogli di risvegliare il suo esercito, costituito da comandanti non morti che erano antichi già ai tempi in cui Kuberr e i suoi due fratelli dominavano il mondo e di metterli alla testa dei non morti della Cabala.

Nelle ore successive, il dio oscuro racconta a suo "padre" di come, ventimila anni fa, lui e Lowallyn vennero ingannati da Averru e costretti a combattere con i loro eserciti nell'antica Sanctum, affermando che questa volta, però, la storia non si ripeterà, ed egli vincerà su entrambi i suoi fratelli. I racconti di Kuberr servono in realtà a tenere Viro impegnato e a permettere a Phage di recuperare le forze, e questo il Patriarca lo sa, tant'è che, non appena il neonato dio lo congeda, il signore della Cabala non perde tempo e manda i suoi servitori a catturare Phage. L'Intoccabile riesce a fuggire dalla propria stanza e ad eliminare i suoi attentatori, ma Viro non si dà per vinto, e dopo aver richiamato Braids, l'unica persona che conosca davvero Phage e il suo modo di ragionare, riprende la caccia, cercando in tutti i modi di intrappolarla all'interno delle stanze private del Gran Colosseo. Phage, pur ripresasi, è troppo debole, e il Patriarca ha troppa influenza, perciò, dopo una lunga fuga, la donna si ferma in una cella a riposare, lasciando che il suo amato e Braids la raggiungano.

Mentre i due amanti dialogano, Braids, la cui mente devastata prima da Akroma e poi dal Patriarca è ormai ricolma di terrore nei confronti dell'uomo che un tempo amava, sente i mostri di Dementia passare accanto alle finestre del suo palazzo immaginario, e ad un tratto il suo cuore spaventato torna a colmarsi di quell'amore e di quella devozione che un tempo la costringevano a vomitare al cospetto di Viro. Braids si piega quindi per omaggiare il suo amato, ma dalla sua bocca non esce bile, bensì un troll lebbroso che si avventa contro Viro e ingoia la parte superiore del suo corpo poco prima che possa dare a Phage il colpo di grazia. Il troll, naturalmente, non sopravvive al tocco putrefacente del Patriarca, ma il suo morso è sufficiente a spezzare in due la sua vittima, e mentre la bestia muore tra atroci sofferenze, sputa fuori il torso di Viro Maglan di fronte ad una sorridente Braids. La donna è tornata finalmente padrona di sé stessa, e anche se la sua mente è nuovamente invasa da demoni ed orrori di ogni tipo, sono i suoi orrori, le creature che è in grado di evocare e controllare e che, in qualche modo, formano la sua identità. Phage, incredula, ringrazia Braids, ma la donna la interrompe,

affermando che hanno un bambino da crescere e una guerra da vincere. Braids e Phage lasciano così la stanza, ridendo alle spalle del cadavere di Viro Maglan, il Primo ed Ultimo Patriarca della Cabala e preparandosi l'una ad accudire Kuberr (e di fatto a comandare la Cabala al posto del Patriarca), e l'altra a marciare entro la fine della settimana su Sanctum, così da preparare il terreno al figlio, che crescerà di un giorno per ogni persona che morirà in Otaria.

Mentre questi eventi accadono, Asprociglio raggiunge una Krosa moribonda, consumata e corrotta da un Kamahl immobile e dalla pelle grigia. Il centauro tenta di parlare al vecchio compagno, e quando Kamahl non risponde, decide di tentare il tutto per tutto stringendo le dita dell'ex barbaro attorno alla Mieti-Anime, riuscendo così a farlo tornare in sé e a convincerlo a radunare un esercito di krosani e marciare contro Phage ed Akroma per uccidere entrambe in Sanctum.

Intanto, nelle Terre dell'Incubo, Akroma riceve la visita di Umbra, Sash e Waistcoat. I due unmen traditori cercano di giustificarsi e affermano di essersi pentiti di aver abbandonato il loro creatore, e Umbra li sostiene, cercando in tutti i modi di convincere Akroma a perdonarli e a donare loro nuovi corpi. L'angelo accetta di fornire ai due unmen dei corpi reali, costringendo invece Umbra a rimanere per sempre un portale vivente, ma il suo vero proposito si rivela immediatamente dopo, quando alza la spada e si scaglia contro Sash e Waistcoat. Fortunatamente, Umbra è più veloce, si getta contro i suoi fratelli e fa loro attraversare il suo corpo, trasportandoli a Locus ma sacrificando così la sua vita (ricorderete che ogni unmen era destinato a chiudersi non appena gli altri suoi fratelli lo avrebbero attraversato, e questo è esattamente ciò che accade al povero Umbra) per permettere loro di vivere da umani e di partire per Eroshia, l'unico luogo di Otaria libero dall'influenza della Cabala o di Akroma.

Il sacco di Sanctum

Un mese dopo il parto, Phage ed Akroma raggiungono Sanctum con i loro eserciti. Zagorka, madre di Averru, entra finalmente in contatto con il "figlio", il quale le rivela non solo il suo piano per distruggere Lowallyn e Kuberr (ossia attirare Akroma e Phage nel centro della città e lasciare che i due eserciti combattano finché i numena non saranno pronti a sfidarsi in un duello all'ultimo sangue) ma anche le origini dei numena attraverso delle visioni. Ventimila anni fa, Averru, un mago del regno di Otaria, venne incaricato dal suo Re Themeus di uccidere il drago Primitivo Rhammidarigaaz, potente creatura che evidentemente creava problemi al re. Averru riuscì nel suo intento, ed una volta ucciso il drago, entrò in possesso di una conoscenza tanto antica e potente da cambiarlo per sempre, sia nella mente, che nella portata dei propri poteri. Vedendo il successo di Averru, Themeus inviò altri quattro maghi a dare la caccia ai rimanenti primitivi, ma solo due su quattro riuscirono a completare la loro missione da soli. Kuberr e

Lowallyn, questi i loro nomi, entrarono in possesso di conoscenze arcane antiche quanto quelle scoperte da Averru, ma legate non al mana della terra, bensì a quello della morte e dell'acqua (noi diremmo mana rosso, mana blu e mana nero, ma all'epoca la divisione della magia in cinque colori non esisteva ancora). Gelosi del potere ottenuto, i tre "fratelli" (legati non dal sangue ma dalla magia) si unirono agli altri due maghi per uccidere i rimanenti primitivi, ma non appena l'opera fu compiuta, Kuberr, Averru e Lowallyn uccisero i loro compagni, impedendo loro di mettere le mani sulle conoscenze dei draghi.

I loro nuovi poteri e l'assenza di un nemico abbastanza potente permisero ai numena di conquistare l'intera Dominaria partendo dai loro regni di Otaria, ma come i draghi Antichi, anche loro cominciarono presto a farsi la guerra. L'ultima battaglia della loro guerra mondiale fu combattuta nella città di Sanctum, ma Averru non rivela a Zagorka come sia andata a finire e come mai lui e i suoi fratelli abbiano dovuto reincarnarsi. Quando la visione finisce, Zagorka ne rimane sconvolta. Nonostante sappia di essere stata manipolata da Averru, l'anziana donna non riesce a convivere con il terribile senso di colpa che comincia a tormentarla. Se lei non avesse trovato Sanctum, il numen della guerra non sarebbe potuto tornare in vita, e Otaria non rischierebbe la distruzione, e le persone che nel corso degli ultimi tre anni sono diventate cittadini di Sanctum, adesso non sarebbero state uccise dai Glifi. Rosa dal senso di colpa e intenzionata a mettere i bastoni tra le ruote ai numena, Zagorka decide di gettarsi dall'alta torre nella quale è stata rinchiusa, sotto la quale Akroma e Phage si stanno dando battaglia ormai da giorni. La magia guarisce tutte le loro ferite, anche le più gravi, impedisce loro di sentire la stanchezza, e la rispettiva fede in Kuberr e Lowallyn (oltre all'odio che provano l'una per l'altra) le spinge a combattere ancora ed ancora.

È in questo contesto che Kamahl ed Asprociglio arrivano a Sanctum ed uniscono il loro esercito alla battaglia. L'arrivo delle truppe di Krosa sorprende gli avversari, e Kamahl riesce a farsi strada attraverso la città fino ad arrivare sotto la torre di Zagorka. Proprio mentre la donna prende la decisione di buttarsi, Kamahl scende dalla groppa di Asprociglio e si getta contro la sorella ed Akroma armato della Mieti-Anime. Un attimo prima che l'arma colpisca le due donne, Zagorka raggiunge la fine della sua caduta, trovandosi proprio sulla traiettoria di Kamahl. Le anime di Zagorka, Phage ed Akroma vengono assorbite dalla Mieti-Anime, ma il potere generato è troppo perfino per un'arma come quella, e infatti, pochi istanti dopo, l'ascia esplose, liberando una luce così forte da sembrare quella di una stella e provocando un'onda d'urto così potente da scagliare Kamahl lontano, in pieno deserto.

La luce viene vista a centinaia di chilometri di distanza, e con la sola eccezione di Elionoway e dei due unmen Sash e Waistcoat, tutte le persone (e persino il deathwurm che ha ingoiato Ixidor) che la vedono sentono l'impellente bisogno di raggiungere il luogo da dove è scaturita e la persona che la sta producendo. Kuberr parla di Lei come della madre dei numena, la madre della magia. Asprociglio è il primo a raggiungerla, nonostante sia rimasto ferito dall'esplosione,

ed è il primo ad udire le parole dell'altissima figura umanoide che si staglia dinnanzi a lui: <<Osserva, Otaria. Osserva, Dominaria. Io sono Karona. Io sono la Magia>>

-

Per riassumere:

- **-XXI Millennio A.R.** --> -XVI millennio A.R.: Probabile nascita dei Draghi Primitivi.
- **-XVI Millennio A.R.:** tre maghi umani uccidono tutti i Draghi Primitivi e gli altri due loro compagni incaricati di aiutarli nella missione, ottenendo poteri e conoscenze immense. Negli anni successivi, i tre "fratelli" costruiscono i primi imperi intercontinentali degli esseri umani, ma le reciproche gelosie ed ambizioni li portano a sfidarsi in quella che verrà chiamata Guerra dei Numena.
 - **-15691 A.R.** ca: si combatte l'ultima battaglia della Guerra dei Numena. Kuberr e Lowallyn vengono ingannati da Averru che li convince a farsi la guerra all'interno della città-labirinto Sanctum. Le potenti magie dei numena danno vita a Karona, la dea della magia di Dominaria. Spaventati da questa creatura, i tre numena utilizzano i loro poteri per sconfiggerla, perdendo così la vita ma assicurandosi di potersi reincarnare.
 - **4205 A.R.:** Dominaria viene invasa da Phyrexia.
 - **4305 A.R.:** nel corso di quest'anno l'artefatto chiamato Mirari provoca diversi disastri nel continente di Otaria. Kirtar usa il Mirari e distrugge metà della Cittadella dell'Ordine; Aboshan trova l'artefatto e fa affondare un terzo del continente; Chainer lo strappa dalle mani del Patriarca e distrugge Città della Cabala; Kamahl lo prende a Chainer e provoca una guerra civile tra le tribù delle Montagne Pardiche. In seguito alla morte di Kirtar, la Cabala del Patriarca e l'Ordine di Teroh ed Eesha iniziano una guerra che si concluderà solo dopo la fuga di Kamahl in Krosa. In seguito alla morte di Aboshan Llawan e Laquatus si sfidano per conquistare il potere nell'impero mer, e la prima avrà la meglio sul secondo, che invece morirà per mano di Kamahl nella foresta di Krosa. In seguito alla morte di Chainer, la Cabala si trasferisce nella città di Aphetto. La Guerra del Mirari (nome che sta ad indicare l'intero insieme di conflitti scoppiati a causa del Mirari -Guerra Civile Mer, Guerra Civile Pardica, Crociata di Teroh, Colpo di Stato di Chainer- o conseguentemente all'utilizzo di questo artefatto) provoca la morte di Balthor, Seton e, apparentemente, di Jeska, rapita dalla Cabala.
 - **4305-4306:** Jeska diventa Phage, uccide Nivea e distrugge la vita di Ixidor. Kamahl cerca di convincere la sorella a tornare da lui, ma non avendo la forza per obbligarla, attende alcuni mesi per preparare un esercito di creature della foresta di Krosa. La foresta cresce a un ritmo preoccupante, e Kamahl utilizza il suo potere per potenziare il suo esercito. Thriss muore, il potere del Mirari si ferma e Krosa cade vittima della corruzione del Patriarca. Phage costruisce il Gran Colosseo su un'isola in mezzo ad una palude, e viene fondata Coliseum City. Phage e Kamahl si affrontano nuovamente, ma vengono interrotti da Akroma, l'angelo creato da Ixidor per vendicare l'amata, perciò si alleano per attaccare e distruggere le forze di Ixidor. L'illusionista fonda Topos e crea il suo paradiso, poi, quando Akroma torna ferita, la guarisce e si prepara alla guerra. Si combatte la Guerra dell'Incubo, che si conclude quando i deathwurm di Phage tornano all'interno del suo corpo. Ixidor viene ingoiato vivo dall'unico deathwurm rimasto, e viene fondata la città libera di Sanctum.
 - **4306-4309 A.R.:** Akroma e Phage si sfidano in una vera e propria Guerra Fredda, dividendo in due la popolazione di Otaria (tra fedeli di Ixidor e fedeli della Cabala) e tentando di conquistare Sanctum in diversi modi. Alla fine, la guerra esplode, anche se l'unica vera battaglia

si combatterà in Sanctum.

- **4309 A.R.:** Viroth Maglan viene ucciso da Braids. Kuberr ed Averru si reincarnano rispettivamente nel figlio di Phage e del Patriarca e nella città di Sanctum. Le tensioni tra Akroma e Phage esplodono e portano al Sacco di Sanctum, che si conclude con la rinascita di Karona.

-

Fonti:

"Legions" di J. Robert King. Libro pubblicato nel gennaio del 2003 e inedito in Italia.

Nelle puntate precedenti:

1. [Magic Historica: la prima fase dell'Invasione Phyrexiana](#)
2. [Magic Historica: la Congiunzione tra Rath e Dominaria](#)
3. [Magic Historica: Apocalisse!](#)
4. [Magic Historica: nuova terra, nuova storia](#)
5. [Magic Historica: l'Odissea di Kamahl](#)
6. [Magic Historica: intrighi e tradimenti a Città della Cabala](#)
7. [Magic Historica: la fine della Guerra del Mirari](#)
8. [Magic Historica Dossier: l'origine delle gilde di Ravnica](#)
9. [Magic Historica Dossier: la nascita dell'Innistrad moderno](#)
10. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
11. [Magic Historica Dossier: Grixis e il tradimento di Sedris](#)
12. [Magic Historica Dossier: gli Eldrazi su Zendikar](#)
13. [Magic Historica Dossier: gli effetti delle Grandi Aurore](#)
14. [Magic Historica Dossier: le creature non umane di Esper](#)
15. [Magic Historica: preludio ad Assalto. Di nuovo in Otaria](#)
16. [Magic Historica: l'assedio di Topos e la Guerra dell'Incubo](#)

Riassunto delle stagioni precedenti

- [Magic Historica speciale: riassunto della prima stagione](#)
- [Magic Historica speciale: riassunto della seconda stagione](#)
- [Magic Historica Dossier: Bant e la Guerra Valero-Jhessiana](#)
- [Magic Historica Dossier: Maestrie Catare e Schiere Angeliche](#)