

L'Artiglio di Ghiaccio

*Un pezzo di regno al Tar-Tarantol
un poco di potere ai Blobixium
e una falce per il malvagio distruttore
che dalle sue terre semina terrore.
Le-Dra lo ha corrotto,
il legame con la natura ha rotto
l'oppressore così è nato
e tutto è cominciato.*

Tutto ebbe inizio in una famosa locanda, la Locanda dell'Alloro. Questa, era frequentata da persone di ogni genere ed etnia. Era così carina e accogliente che quando si entrava ci si sentiva subito allegri e felici. C'era musica, si mangiava e dormiva molto bene. Quel giorno, come al solito, la locanda era piena, appena si liberava un posto al tavolo veniva subito occupato. Entrarono due Dvarghi - sapete, si tratta di un'unione tra nani e uomini, bassi e massicci, che usano portare lunghe barbe a punta; i due in questione avevano chiome brune e bellissimi occhi turchesi. L'unica cosa che li distingueva tra loro era l'armamento. Uno aveva con sé un'ascia, un piccolo scudo rotondo e un elmetto. L'altro Dvargo era molto simile, ma munito di un'ascia bipenne e di una particolare arma, chiamata "stella del mattino".

I due Dvarghi, favoriti dalla fortuna, riuscirono velocemente a trovare un tavolo. Subito dopo di loro entrò uno Ziz alto e snello che si sedette con i due Dvarghi. Ma di lui vi racconteremo tutto più tardi.

Pochi minuti dopo entrò un Pusulo, un mezzogigante parecchio imponente che, dopo una lunga ricerca per un tavolo, si sedette con lo Ziz e i due Dvarghi, e cominciò a sbuffare: - Ma perché questo posto deve essere così pieno proprio quando vengo io? Perché?! - e continuò a lamentarsi finché non portarono del cibo che divorò in un attimo.

Così i due Dvarghi decisero di presentarsi: - Ciao, noi siamo Tanin e Stefut e siamo due Dvarghi provenienti da luoghi remoti e lontani. Siamo venuti fin qui perché collezioniamo menù di locande e quello di questa locanda è uno dei mancanti - dissero, guardandosi di sottocchi.

Poi Tanin chiese: - Voi invece cosa ci fate qui?

- Io sono un Pusulo di montagna e il mio nome è Brugghof. Amo molto mangiare e qui si mangia benissimo! - Anche lui però parve un po' a disagio nel rispondere e...si tolse dall'imbarazzo dicendo: - Beh... mi state simpatici, credo che vi abbraccerò! - e così strinse fortissimo i due nuovi amici che gridarono soffocati dal caloroso abbraccio: - Anche tu sei simpatico, però metti giù per favore! - e Brugghof li lasciò andare .

Ziz li ascoltò in silenzio. Tutti e quattro, però, non avevano detto il vero: il motivo per cui erano lì era un altro...

Terminata la cena e le chiacchiere, i quattro singolari personaggi si ritirarono nelle loro camere dove ciascuno di loro, all'oscuro degli altri, stava aspettando una visita.

Pamabb, terra dimenticata da molte persone, un tempo prospera, piena di alberi dei quali adesso si è persa la memoria, è ora una landa desolata circondata da una maestosa e arcigna catena montuosa chiamata Treledoi. Dimora di Lammasaart, uno stregone che si può trasformare in Lamico, una creatura leggendaria con poteri curativi, simile ad un lama bicefalo. Costui era ostinato, socievole, calmo e disordinato. Era un mago basso, tozzo, con capelli rossicci e gli occhi tinti di un verde quasi innaturale. Avanzava in modo buffo e da come parlava sembrava sempre raffreddato. Era munito di uno scettro ricoperto da pelliccia di Lamico e di un coltello appuntito donatogli dagli abili fabbri di Albrechilas. Amava il cibo, gli alcolici e gli piaceva dormire e rimanere intere giornate immerso nella natura sotto forma di lama. Questo stregone aveva inviato segretamente una mappa attraverso gli Araldi del Lupo - animali dalle fattezze di lupi bianchi, messaggeri della natura - a quattro suoi vecchi amici, chiamati Brugghof, Tanin, Stefut e Ziziz, per aiutarlo a combattere il temibile Ond-Odelegger.

Ond era il fratello, nonché miglior amico, di Lammasaart, finché un giorno Arbolium, l'albero più antico e malvagio di Arbrikanth, gli donò una falce maligna che lo corruppe, mettendolo al servizio Le-Dra. Ond però, desideroso di un potere maggiore, uccise Le-Dra e diventò l'essere più malvagio del mondo.

Brugghof fu il primo ad essere visitato nella sua camera alla Locanda dell'Alloro dagli Araldi del Lupo mandati da Lammasaart. Appena li vide sobbalzò dallo spavento.

Il lupo parlò: - Lui ha bisogno di te! Segui la mappa.

Brugghof tremando rispose: - Perché non è venuto lui di persona?

- Se il destino vorrà, lo saprai... - e svanì nella fitta e grigia nebbia.

Ricevettero la stessa visita Stefut, Ziziz e Tanin. Pur stupiti dalla richiesta del loro amico stregone, non ebbero neanche un attimo di esitazione, per l'amicizia che li legava a lui, a seguire le istruzioni sulla mappa, ovvero trovarsi quando il sole era alto in cielo, davanti alla foresta di Arbrikanth. Nessuno di loro sapeva che la stessa mappa era stata ricevuta dagli altri e quando si trovarono tutti e quattro faccia a faccia all'ora e nel luogo stabilito, si guardarono increduli... Cosa ci facevano lì tutti gli altri?

Fu Ziziz a rompere lo strato di silenzio dicendo con voce tremolante: - Se mi avete seguito e siete venuti per tendermi un'imboscata, sappiate che sono più che sicuro di riuscire a difendermi senza che voi riusciate neanche a sfiorarmi.

Fu Stefut a ribattere: - Calma! Non agitarti! Non sono qua per tenderti agguati di nessun tipo, ma sono qui solamente perché ho ricevuto una mappa...

Tutti gli altri, quasi in coro, lo interruppero e dissero: - Anch'io l'ho ricevuta.

Fu Brugghof a concludere: - Allora credo proprio che il viaggio lo dovremo fare insieme e dovremo restare uniti in questa foresta malvagia.

Arbrikanth si stagliava minacciosa e imponente sulle loro teste. Inoltrandosi nella foresta non poterono che sentirsi spaesati e lievemente spaventati; sembrava che tanti occhi li fissassero. La luce del sole, sebbene intensa vista l'ora, non riusciva a passare tra la fitta schiera di foglie che formava un tetto naturale in tutta la foresta. Nonostante la Compagnia fosse intimidita, non poté fare a meno di notare che quella foresta era contemporaneamente spaventosa e bellissima, lugubre e magnifica. Faceva sentire piccolissimi e impotenti... Il cammino era lungo e spossante quindi, al tramonto, si concessero una pausa per riposare e per satollarsi. Accesero un falò per riscaldarsi e per cuocere le vivande.

Durante l'attesa Tanin chiese a Ziziz di raccontare da dove proveniva e qual era la sua storia, perché non aveva mai visto uno Ziz dal vivo. Ziziz rispose abbacchiato: - Il modo migliore per raccontare la mia storia è cantarvi la mia triste vicenda:

*Era giovane il mondo quando nascemmo
dalla dura roccia ci evolvemmo
con il buio noi stavamo
aggrappandoci ad ogni ramo
poi un dì assai sciagurato
il ragno nella tela è arrivato
a cacciare noi, le prede
nella speranza non c'era fede
ci sterminarono i marrani
tagliandoci le mani
ci legarono con il metallo
traendoci in fallo
uno solo è rimasto
a ricordare il loro pasto,
uno solo non è morto
ma il suo fato è corto.*

Fu Stefut a parlare per primo dopo un breve momento di silenzio che però sembrò eterno: - Amico mio, il passato è passato, il futuro è ancora da decidere; per stare allegri cantiamo qualcos'altro:

*A Pamabb noi andremo
Tutti insieme canteremo
Con forza e onestà
La paura salterà
Con l'unione vincente
Il male ne uscirà perdente!
Ya-Eh!
l'unione fa la forza
che è dura nella scorza
tutte le nostre pene
ci fanno stare bene
Ya-Eh! Ya-Eh!*

E sull'ultimo "Ya-Eh" si addormentarono con la sgradevole sensazione di essere osservati e studiati.

Il mattino seguente si addentrarono nella parte più interna della foresta e la sensazione che ebbero la sera precedente non svanì, anzi si intensificò ulteriormente. Dopo aver percorso diverse miglia di cammino, si trovarono in una radura proprio al centro della cupa e tenebrosa foresta.

Questa radura si chiamava Knustsverdland ovvero, nella lingua antica di Arbrikanth “Radura della Spada Spezzata” chiamata così perché l’esercito di Le-Dra, in antichità, aveva sconfitto proprio in quel luogo gli Uomini dalla Lunga Spada estinguendo la loro stirpe. Questo luogo ospitava Arbolium, l’albero più antico e malvagio di Arbrikanth, famoso per aver convertito l’anima di Ond-Odelegger alla malvagità; purtroppo dimenticato dai più. All’improvviso un fulmine colpì un albero vicino ad Arbolium incendiandolo istantaneamente. Fu con terrore che i quattro amici videro che Arbolium raggiunse quel fuoco con un suo ramo e lo portò sul proprio fusto.

I quattro amici si accorsero che il fuoco lentamente gli stava scavando e arroventando il fusto, dandogli la forma di un viso con occhi dalla pupilla infuocata, narici che emettevano fumo e una bocca bordata in legno, ma con l’interno talmente rovente che avrebbe potuto sciogliere facilmente un diamante, tanto che Stefut non poté far a meno di pensare: - Se nelle mie fucine avessi un fuoco così, sarei in grado di forgiare spade in acciaio fuso con l’oro e creare una lega unendo argento, acciaio e diamante!

Ad un certo punto l’albero parlò e con voce sommessa disse: - Figli della terra, fratelli miei, perché mi disturbate?! Non avete fatto abbastanza, voi e Ond-Odelegger, rubandomi tutto ciò che possedevo?! Non basta avermi spogliato di ogni potere?! Non basta la crudele sorte di essere un vecchio albero e vedere la fine del mondo impotente?!

Detto ciò l’albero raccontò la sua versione della storia, ovviamente modificata per sua convenienza. Inizialmente egli era il re di tutto il territorio che comprendeva la foresta e la grande pianura Pamabb. Poi accadde che il suo discepolo prediletto, Ond-Odelegger, decise di abbandonarlo per seguire il malvagio demone Le-Dra, che gli aveva promesso gloria e potere. Invidioso del fascino che Le-Dra esercitava su Ond-Odelegger, decise di donargli una falce magica con una volontà tutta sua, che dava a chi la possedeva il desiderio di comandare su tutti. Arbolium desiderava che Ond-Odelegger uccidesse Le-Dra... e così fu. Ma non aveva previsto che il suo ex discepolo si sarebbe rivoltato anche contro di lui, trasformandolo irreversibilmente in un albero.

In seguito a questo racconto gli amici si allontanarono dalla radura e, dopo un esasperante cammino, finalmente sbucarono fuori dalla foresta e si sentirono subito più sollevati e leggeri. Quella foresta nascondeva qualcosa di meschino e anche l’aria ne pareva satura. Davanti a loro si stagliava l’imponente pianura di Pamabb di cui tanto avevano parlato ma che non avevano mai veduto.

Lammasaart li aspettava e a dirla tutta non era difficile intuire dove potesse trovarsi. C’era un’antica e imponente residenza, che era l’unica costruzione in quella vasta pianura, così grande che avrebbe potuto far sembrare piccola la montagna alle sue spalle.

Lammasaart era sull’uscio della porta ad aspettarli, impaziente di sapere l’esito del viaggio preparatorio all’avventura che li attendeva.

Appena arrivati li accolse dicendo: - Cari amici, vi ho chiamati perché il pericolo che incombe sulle nostre teste è più grave di quanto io voglia ammettere; ma non è questo il tempo di parlare, vi spiegherò tutto Freikion non appena vi sarete riposati dopo questo straziante viaggio.

Lo stregone mise a disposizione degli ospiti confortevoli e ampi alloggi, visto il tanto spazio disponibile. A notte fonda i quattro viaggiatori sentirono dei rumori di lotta; si armarono precipitosamente e si diressero, quasi simultaneamente, all’esterno, da dove provenivano i rumori. Lì videro un uomo che combatteva con grande destrezza contro un Blobbixium, uomo

di gelatina che sputa veleno acido e si può uccidere solamente tagliandogli la testa perché il corpo non ha consistenza e si può riassembrare. Stefut commentò ironicamente: - Quei due hanno gravi problemi di sonno.

Ma non c'era solo un uomo a combattere il Blobbixium. Vi era anche una creatura, dimenticata e leggendaria, una Volpe di Fuoco: la sua pelliccia era tanto scura da dare l'impressione che la notte si fosse poggiata su di essa, tranne che in una parte del robusto corpo, il dorso, sul quale si notava una sezione scarlatta, come se l'animale fosse rimasto marchiato dalla lava di un vulcano durante un'eruzione. Vi era anche un'altra parte rossa nel suo corpo: gli occhi, occhi che parevano fuoco vivo e che trasmettevano un'assoluta fierezza e nobiltà d'animo.

Brugghof provò ad aiutare l'uomo nel duello ma gli fu soltanto d'intralcio poiché non era abile nel combattimento corpo a corpo e rischiò parecchie volte di essere liquefatto vivo dall'acido velenoso se non fosse stato messo in salvo proprio da colui che voleva aiutare. Nonostante ciò l'abilità dell'uomo era superiore rispetto a quella del Blobbixium e si muoveva così agilmente che si faticava a vederlo. Il combattimento si protrasse a lungo con vari capovolgimenti di fronte fino alla vittoria di Freikion che, con un abile e deciso fendente, decapitò il Blobbixium uccidendolo irrimediabilmente.

Poi vi furono le presentazioni e lo straniero si presentò così: - Io sono Freikion: un Ancarin. Noi Ancarin siamo creature che bramano di sapere tutto ciò che si può sapere e moriamo una volta che abbiamo raggiunto la conoscenza massima.

Ziziz non poté fare a meno di pensare: - Questo Ancarin non è solo immensamente saggio, ma è anche molto abile nel combattimento!

Questa considerazione era azzeccata, difatti egli era alto e muscoloso nonché abile nel maneggiare la spada. Il suo nome risuonava ogni volta che si parlava della liberazione di Arbrechilas da Le-Dra e la sua saggezza lo aveva reso l'analista di queste grandi gesta. Anche il suo vigore in battaglia non era sconosciuto a nessuno, era pacato, moderato ma a volte arrogante e dispotico; ciononostante, era il leader della confraternita della Volpe di Fuoco, un'unione di animali e vegetali che avevano a cuore la salvezza della natura. Il capo della confraternita era Fotilep, una Volpe di Fuoco che oltre a dare il nome alla confraternita era anche l'animale da compagnia di Freikion.

Aveva come nemici i Blobbixium che avevano la capacità sovranaturale di trasportare la conoscenza altrui nei loro minuscoli cervelli, spogliandoli della loro essenza vitale.

Lammasaart che aveva seguito il combattimento con trepidazione alla fine accolse Freikion e lo invitò ad entrare nella sua comoda dimora offrendogli cibo e ristoro e dando la buona notte così: - Dormite, ospiti cari, il giorno volge al termine e la notte sopraggiunge con il suo nero manto, dormite finché potete.

Al mattino Lammasaart li convocò per motivare il loro invito a Pamabb che, come sapevano, non era casuale. Infatti, la Compagnia era stata convocata per una missione molto difficile: recuperare l'Artiglio di Ghiaccio, uno strumento che venne creato e nascosto da Le-Dra, e che aveva il potere di imbrigliare una qualsiasi forza per usarla a proprio vantaggio.

Lammasaart, sebbene fosse potente, non poteva riuscire a combattere Ond-Odelegger poiché il divario tra i due fratelli era troppo forte quindi aveva chiesto a qualcuno di farlo per sé.

Inizialmente Ziziz rifiutò poiché, sebbene fosse uno spirito indomito, questa impresa lo spaventava. Infatti disse: - E io dovrei sostituire un mago che possiede enormi poteri mettendo in pericolo la mia vita e la razza degli Ziz?! No, non è né giusto, né corretto!

- Sì che lo è, e se possiedi un minimo di acume devi fare ciò che ti ha domandato Lammasaart
- disse Tanin piccato.

- Non ho chiesto il tuo parere, Dvargo - rispose Ziziz con un tono che trasudava disprezzo. Bastò un attimo, attimo in cui Tanin impugnò l'ascia e si preparò a colpire lo Ziz ma prima che sferrasse il mortal colpo delle radici lo avvolsero e Freikion, che prima d'allora era rimasto in un angolo a fumare la pipa e a meditare, disse: - Se vi state chiedendo di chi è opera la comparsa delle radici ora avete la risposta e se dobbiamo rimanere qui a discutere tanto vale che ci arrendiamo seduta stante!

Ciò detto egli cacciò un urlo e tremò per alcuni attimi e quando si riprese disse: - Tranquilli, ho solo scoperto una cosa nuova, me ne mancano due e poi diverrò onnisciente.

A mattino inoltrato si misero in viaggio con i cuori ricolmi di speranza e con Freikion che dopo essersi unito alla Compagnia la rinominò la "Compagnia dell'Artiglio". A sera oltrepassarono il Treldoi, la catena montuosa che circonda Pamabb, e davanti a loro si stagliò l'oscurità creata da Ond-Odelegger per proteggere Ang-rasra, la sua fortezza.

A questo punto Tanin disse: - Beh, considerando che è ora di cena perché non ci fermiamo alla locanda del Boccale Sbeccato? Buon cibo, letti comodi e un menu da aggiungere alla nostra collezione, eh Stefut?

- Già, ottima idea e... ottima locanda! - Le ultime parole vennero accompagnate da una sonora risata da parte dei cinque e da un latrato da parte di Fotilep.

Stefut e Tanin non si erano sbagliati: la locanda oltre che molto confortevole e piena di menu, che i due non esitarono ad arraffare, era ben illuminata e con un bancone dove sedeva un oste che in men che non si dica servì la Compagnia che gli porse sentiti ringraziamenti a parte Freikion che si era calato in testa un cappuccio e che si era chiuso a meditare profondamente mangiando un pollo che offrì anche alla sua volpe dopo averle dato da bere.

Ma la volpe era come il suo padrone: silenzioso e vigile in attesa che succedesse qualcosa, finché all'improvviso si riscosse domandando dove fossero andati Tanin e Stefut ma nessuno lo sapeva quindi si alzò rapidamente e li andò a cercare.

Qualche minuto dopo Ziziz disse: - Freikion è agitato e vigile, se lo è lui dovremmo esserlo tutti poiché dei pericoli sono in agguato e dobbiamo essere pronti a fronteggiarli.

Brugghof non poté che assentire. Poco dopo i tre assenti tornarono e l'umore di Freikion cambiò esponenzialmente diventando bonario e gioviale.

Il mattino seguente fu lui a svegliare gli altri incoraggiandoli a riprendere il cammino dicendogli che era riuscito a scoprire dove era nascosto l'Artiglio di Ghiaccio; questo li motivò tanto che in poco tempo riuscirono ad arrivare ad Arbrechilas, la bella foresta, con alberi sensitivi e radici udenti.

- È arrivato il momento! - disse Freikion a gran voce. - Oggi Ond-Odelegger sarà sconfitto e il mondo settentrionale liberato!

Un grido squarciò l'aria e Freikion si riprese dicendo: - Ne manca una.

- Quante inutili grida - disse una voce, una voce talmente roca e profonda che il ruggito di un drago sarebbe stato melodioso. E dall'oscurità, eccolo.

Ond-Odelegger era giunto per impedire alla Compagnia di arrivare ad Ang-rasra. Era rivestito da una cotta nera e resistente e indossava un elmo coronato da nere punte che gli copriva il volto.

Impugnò la falce nera e ingaggiò un duello con Freikion, il quale venne difeso da Fotilep che infiammò il suo stesso manto e rivelò il suo potere; lo scontro fu breve e sanguinario e terminò con la morte della Volpe, che esplose in un turbine di fumo e fiamme facendo fuggire Ond-Odelegger, lasciando solo sangue e un provato Freikion, che dopo aver salutato gli amici spirò. La Compagnia costruì per Freikion una barca e la fece scivolare lungo il corso di un fiume vicino al luogo dello scontro. I quattro si incamminarono verso il castello con l'intento di uccidere Ond-Odelegger e riportare l'equilibrio tra Natura e Uomo. La Compagnia si incamminò a passo spedito nella valle, dove in teoria avrebbe dovuto trovarsi il castello, ma che ora era riempita da un fiume di nuvole in piena. Senza paura, la Compagnia si spinse fino in fondo alla valle e da lì proseguì verso il castello, invisibile nella nebbia.

Arrivati al castello, trovarono la prima cinta muraria completamente sguarnita, quindi iniziarono a sfondare l'immensa porta in quercia finché non ci fu un varco abbastanza grande per passare.

Una volta entrati, si trovarono nella più completa oscurità, rischiarata solo dal bagliore di mille paia di occhi. I quattro ingaggiarono un feroce combattimento che si concluse con il fuggire dei nemici nei corridoi del castello. Durante l'inseguimento i quattro si divisero in due gruppi: quello dei Dvarghi, che entrò nel corridoio di destra, e quello di Ziziz e Brugghof che entrarono in quello sinistro. Il primo gruppo si trovò improvvisamente in una stanza, buia come mille notti senza stelle, illuminata da quattro paia di occhi. Improvvisamente un braciere si accese e il Tar-Tarantol apparve, con le sue sei braccia armate ognuna di una mazza. I due Dvarghi ingaggiarono una feroce lotta, in cui Stefut perse un orecchio, che si concluse con la morte del Tar-Tarantol.

Dopo il fatale fendente il Tar-Tarantol si accartocciò su se stesso e prese fuoco. Dalle ceneri si sprigionò una forte luce, generata dall'Artiglio di Ghiaccio: un'arma simile ad un pugnale con la lama ricurva, dotata del potere di imbrigliare qualsiasi elemento per sfruttarlo a proprio vantaggio. Mentre i due proseguivano nei corridoi vennero attratti da un grido proveniente dal muro alla loro destra ed esclamarono insieme: - Ma questo urlo è quello di Ziziz! - e dopo aver sfondato il muro con le loro armi si precipitano nel salone accanto. Lì, Ziziz e Brugghoff stavano combattendo contro un individuo vestito di nero dalla testa ai piedi, che aveva però la cotta di maglia sporca di un sangue che pareva fuoco. Sul capo portava un elmo coronato da incisioni animalesche e in mano recava Brann, la falce maledetta.

D'un tratto Ond-Odelegger parlò con la sua voce profonda come il rombo del tuono: - Voi, tutti insieme non potrete comunque battere il potere della falce.

In quel momento il soffitto si sfondò e Lammassart entrò dal varco da lui creato con il suo potente scettro. Atterrato di fronte ad Ond-Odelegger, gli parlò così: - Salvati, finché sei in tempo, e soprattutto vattene lontano da noi, pentendoti delle azioni che hai compiuto -. Dopo queste parole egli sparì.

Ma Ond-Odelegger gli intimò: - Andatevene voi invece, poiché il potere della falce è più potente di qualsiasi cosa.

Ziziz, parlando a nome della Compagnia, ribatté prontamente: - Invece sì, e sono l'amore e l'amicizia.

- E inoltre noi abbiamo l'Artiglio! - intervenne Stefut, lanciandolo a Ziziz, l'unico disarmato della Compagnia.

Ond-Odelegger rispose: - Dove lo avete trovato!? Sono anni che lo bramo!

- Pensa che lo abbiamo trovato dentro al castello e ancora più precisamente dentro al Tar-Tarantol -. Detto ciò, Ziziz impugnò l'Artiglio di Ghiaccio, caricandolo con l'acqua che aveva nella borraccia e lo usò per rinchiudere Ond-Odelegger in una cella acquee; egli però riuscì a manipolare l'elemento trasformando con la sua falce l'acqua in acido, che prese la forma di un lupo e che attaccò i prodi.

Tanin con la sua mazza riuscì ad uccidere il lupo senza che essa si corrodette, mentre Ziziz tentò un secondo attacco, che Ond-Odelegger deviò; con la sua falce, creò poi un abominevole mostro che si scagliò contro Bruggnhof, Stefut e Tanin, lasciando Ziziz solo con il nemico.

La falce di Ond-Odelegger creò una fiamma nera che Ziziz riuscì a domare abilmente con l'ausilio dell'Artiglio. Ad un certo punto Ziziz si avvicinò al braciere dove ardevano potenti fiamme con le quali caricò l'Artiglio; una lingua di fuoco esplose dalla punta dell'arma e si scontrò con quella creata da Ond-Odelegger, senza che nessuna riuscisse a spuntarla finché, premendo nuovamente il pulsante, Ziziz fece assorbire all'Artiglio la fiamma nera. Alla fine, la miscela delle due lingue di fuoco esplose, scaraventando i duellanti, il mostro e il resto della Compagnia ai margini della stanza.

Il combattimento riprese ancora più animatamente e con parecchi capovolgimenti di fronte finché Tanin, con un colpo d'ascia, tagliò una gamba al mostro permettendo a Bruggnhof di decapitarlo.

Il sangue del mostro ribolliva come acido e ciò diede un'idea a Ziziz che con uno scatto repentino lo raccolse dal corpo martoriato e ne riempì l'Artiglio. Così facendo diede vita ad un aquila che attaccò Ond-Odelegger, che a sua volta per difendersi evocò un avvoltoio nero che con una veloce picchiata conficcò gli artigli nel corpo dell'aquila.

Morendo, essa si sciolse e l'acido informe, manipolato da Ziziz, divenne una mano che andò a stringersi sull'elmo di Ond-Odelegger, disintegrandolo irrimediabilmente e rivelando così il volto sfregiato del Nemico. Con un urlo inumano palesò la sua massima e tetra potenza. Usando i suoi poteri creò una cappa d'oscurità che assorbì poi con la falce, riversando un mortale ed esteso raggio nero intorno a sé; Ziziz conficcò prontamente l'Artiglio per terra creando un solido muro di roccia, che lo protesse da morte sicura. A Ziziz bastò un istante per far esplodere il muro di roccia e far poi sgorgare dalla punta dell'Artiglio una possente fiamma bianca che, scontrandosi con il nero raggio di Ond-Odelegger, diede vita ad un mortale arcobaleno. L'oscurità era forte e il nero raggio stava per trionfare finché Tanin, Stefut e Bruggnhof con un sforzo sovrumano andarono da Ziziz per aiutarlo a concentrare le energie nel respingere il raggio, che però sembrava spuntarla. Misteriosamente, come era scomparso, riapparve Lammasaart che con il suo bastone unì alla fiamma bianca un potente raggio verde che mise fine all'arcobaleno creato dallo scontro dei due raggi. L'energia sprigionata venne assorbita dall'Artiglio che la riversò su Ond-Odelegger, ponendo fine alla sua vita, al suo predominio sulle terre occidentali, all'oscurità da lui creata, a tutte le sue opere e, purtroppo, anche alla vita di Ziziz che, dopo quell'ultimo eroico combattimento, spirò stringendo l'Artiglio, sciolto, in mano. Uno strato di cordoglio si sparse nella stanza; e il cordoglio, si sa, è come l'influenza: difficile da guarire e da contenere. Fu Lammasaart a rompere il silenzio: - Il dolore è più grande di quanto fosse il valore di Ziziz, ma non piangete perché un'anima che era così gioviale non può sopportare il pianto nemmeno per dargli l'estremo saluto -. Quando si aprirono i portoni una folla esultante si riversò sulla Compagnia racchiudendola in una morsa brulicante.

Il viaggio di ritorno durò molto perché i prodi erano scortati da un'onda festante di persone che rallentarono parecchio il cammino finché, finalmente, scorsero le cime del Treledei e il giorno seguente arrivarono a Pamabb.

I funerali di Ziziz furono grandiosi e la sua lapide venne posta nel centro di Pamabb ed essa recitava: *“Qui riposa Ziziz, l'ultimo di una razza, il portatore dell'Artiglio di Ghiaccio, colui che fece del sacrificio salvezza e della forza speranza”*.

Lammasaart voleva che Pamabb tornasse alla bellezza che aveva avuto nei tempi antichi prima di Le-Dra e prima che il mondo venisse popolato, e per questo chiese aiuto alla Compagnia. Grazie al loro aiuto Pamabb divenne il luogo più bello della terra: vennero piantati alberi di tutti i tipi e di tutte le dimensioni che ogni anno davano i frutti più grossi e succosi; questi venivano dati a Lammasaart che li utilizzava per cucinare i dolci più buoni che fossero mai stati assaggiati.

Lammasaart voleva che Pamabb divenisse, oltre che il luogo più bello, anche il luogo più colto. Vennero dunque edificate biblioteche che Lammasaart si impegnò ad arricchire di libri, poiché pensava che la cultura fosse una delle poche cose per la quale non esiste la proprietà privata. Stefut chiese un permesso speciale a Lammasaart, ovvero quello di poter costruire delle fucine per continuare a dedicarsi alla sua attività preferita: forgiare. Così venne fatto e Stefut cominciò ad insegnare la lavorazione del metallo alla Compagnia.

Lammasaart invitò a Pamabb gli ultimi Ancarin e anche persone comuni che potevano scegliere se praticare un mestiere sapienziale o diventare apprendisti di Stefut. Nelle sue fucine si producevano le armi più affilate e magnifiche che si fossero viste e i monili più pregiati che si potessero immaginare.

Oltre a questi abilissimi artigiani a Pamabb si formarono anche molti studiosi che approfondirono lo studio delle armi mistiche e degli elisir corroboranti. Vennero scritte molte opere dei più disparati generi letterari e vennero composte opere musicali che ancora oggi sono considerate le più belle mai create.

Passarono cinquant'anni e pareva che la bellezza di Pamabb fosse sempiterna, ma il tempo della “Compagnia del Artiglio” era giunto al termine.