

Tramonto, piena di bellezza e di immanenza ultraterrena, Carter sentiva il giogo degli dei tirannici del sogno. Non poteva in alcun modo lasciare quel luogo sopraelevato, né scendere le vaste scale di marmo che precipitavano senza fine là dove si dispiegavano le strade stregate e ammalianti.

Quando per la terza volta si svegliò lasciandosi alle spalle quelle scale non discese e quelle strade silenziose ancora inviolate, pregò a lungo e con fervore gli dei celati nel sogno, che rimuginano capricciosi sopra le nubi dell'ignoto Kadath, nel Gelido Deserto dove nessun uomo posa il piede. Ma gli dei non risposero e non mostrarono pietà. Non gli concessero neanche un segno favorevole quando Carter li invocò in sogno, offrendo sacrifici per bocca dei sacerdoti barbuti Nasht e Kaman-Thah, il cui tempio cavernoso con il pilastro di fiamma sorge non lontano dalle porte del Mondo della Veglia. Sembrò, anzi, che le sue suppliche fossero state accolte con avversione: dopo la prima preghiera, infatti, Carter smise del tutto di vedere la città meravigliosa. Era come se quei tre scorci lontani fossero stati semplici incidenti o sviste, vietatigli per un qualche disegno o desiderio segreto degli dei.

Alla fine, continuando ad agognare quelle scintillanti strade del tramonto e le criptiche viuzze fra gli antichi tetti, e incapace di scacciarle dalla mente sia nel sonno sia nella veglia, Carter decise di presentare la sua audace supplica là dove nessun uomo era mai giunto. Avrebbe osato attraversare nel buio i deserti ghiacciati, fino al luogo in cui l'ignoto Kadath, velato di nubi e coronato da stelle inimmaginate, custodisce in segreto, nel cuore della notte, il castello d'onice dei Grandi Antichi.

In un sonno leggero discese i settanta gradini fino alla Caverna di Fiamma e parlò del suo progetto ai sacerdoti barbuti Nasht e Kaman-Thah. Quelli scossero le teste coronate dallo pschent e giurarono che quel viaggio avrebbe segnato la morte della sua anima. Gli fecero notare che i Grandi Antichi avevano già manifestato il proprio volere, e che non gradivano essere molestati da suppliche insistenti.

Gli ricordarono anche che non solo nessun uomo era mai stato sull'ignoto Kadath, ma nessun uomo aveva mai nemmeno ipotizzato in quale parte dello spazio potesse trovarsi. Forse nella Terra del Sogno intorno al nostro mondo, oppure in quelle che circondano qualche insospettato pianeta di Fomalhaut o Aldebaran. Se apparteneva al nostro mondo onirico, poteva in teoria essere raggiunta. Ma dall'inizio del tempo soltanto tre anime pienamente umane avevano attraversato e riattraversato i neri, empî abissi diretti verso la Terra del Sogno esterna al nostro pianeta e, di quelle tre, due erano tornate del tutto impazzite. Tali viaggi celavano pericoli incalcolabili. C'era inoltre la tremenda minaccia finale, colui che borbotta parole innominate fuori dallo schema dell'universo, dove nessun sogno arriva: l'ultima piaga amorfa della confusione più profonda, che bestemmia e gorgoglia al centro di ogni infinito. È il demone sultano Azathoth, entità sconfitta il cui nome nessuna lingua osa pronunciare ad alta voce, e che digrigna i denti famelico in camere inconcepibili e prive di luce oltre il tempo, fra il battito soffocato e folle di tamburi vili e il lamento sottile e monotono di flauti maledetti. A quell'odioso martellare e zuffolare danzano lenti, goffi e assurdi gli ultimi giganteschi dei, gli *altri* dei, ciechi, muti, tenebroso ed ebeti, la cui anima e messaggero è il caos strisciante Nyarlathotep.

Di queste cose Carter venne avvertito dai sacerdoti Nasht e Kaman-Thah nella Caverna di Fiamma. Ciononostante, decise di cercare gli dei nell'ignoto Kadath, nel Gelido Deserto, dovunque esso si trovasse, e di ottenere da loro la visione, il ricordo e il rifugio della meravigliosa Città del Tramonto. Sapeva che il viaggio sarebbe stato bizzarro e lungo, e che i Grandi Antichi gli si sarebbero opposti. Ma era un veterano della Terra del Sogno e contava su molti ricordi e stratagemmi utili. Così chiese ai sacerdoti una benedizione d'addio, rifletté con attenzione sulla rotta da seguire, discese coraggiosamente i settecento gradini fino alla Soglia del Sonno Profondo e s'incamminò nel Bosco Incantato.

Nei cunicoli di quel bosco contorto, dove querce prodigiose e basse intrecciavano i rami invadenti e risplendevano appena nella fosforescenza di funghi singolari, abitano gli zoog, esseri furtivi e guardinghi. Conoscono molti oscuri segreti della Terra del Sogno e anche alcuni del Mondo della Veglia, poiché in due punti il bosco tocca le terre degli uomini, anche se sarebbe disastroso rivelare dove. Nei luoghi in cui gli zoog hanno accesso alla nostra realtà, circolano voci di strani eventi e sparizioni inspiegabili, ed è un bene che non possano spingersi troppo lontano dalla Terra del Sogno. Nelle regioni limitrofe alla loro dimora, però, si muovono liberamente. Saettano piccoli, bruni e invisibili, poi tornano indietro con racconti sapidi per ingannare il tempo intorno ai focolari, nella foresta che amano. La maggior parte vive in tane, ma alcuni abitano nei tronchi dei grandi alberi. Sebbene si nutrano soprattutto di funghi, si mormora che abbiano anche un certo gusto per la carne, fisica o spirituale, perché molti sognatori che sono entrati in quel bosco non ne sono più usciti. Carter però non aveva paura. Era un sognatore esperto, aveva imparato il loro linguaggio frusciante e stretto con loro più di un accordo. Grazie all'aiuto degli zoog aveva trovato la splendida città di Celephaïs, a Ooth-Nargai, oltre i monti Tanarian, dove regna per metà dell'anno il grande re Kuranès, un uomo che in vita Carter aveva conosciuto con un altro nome. Kuranès era l'unica anima che aveva visitato gli abissi stellari ed era tornata indietro senza impazzire.

Addentrandosi ora tra i bassi corridoi fosforescenti in mezzo ai tronchi giganteschi, Carter iniziò a emettere suoni fruscianti alla maniera degli zoog e tese di tanto in tanto l'orecchio in attesa di una risposta. Ricordava un particolare villaggio di quelle creature vicino al centro del bosco, dove un cerchio di grandi pietre muschiose, in quello che un tempo era stato uno spiazzo, racconta di abitanti più antichi e terribili, dimenticati ormai da secoli. Si affrettò verso quel luogo. Si orientò seguendo i funghi grotteschi, che sembrano sempre più floridi man mano che ci si avvicina al temuto cerchio dove le creature più

antiche danzano e compiono sacrifici. Alla fine, la luce intensa di quei funghi fitti rivelò una sinistra distesa verde e grigia, che saliva oltre il tetto della foresta fino a scomparire alla vista. Era vicina al grande anello, e Carter capì di essere nei pressi del villaggio degli zoog. Ripeté il suono frusciante e attese con pazienza. Dopo un poco fu ricompensato dalla sensazione di molti occhi che lo fissavano. Erano gli zoog: i loro strani occhi compaiono assai prima di poter distinguere i contorni bruni, lisci e sfuggenti.

Sciamarono fuori da tane nascoste e alberi bucherellati, finché tutto il bosco crepuscolare prese vita. Alcuni degli esemplari più selvaggi sfiorarono Carter in modo sgradevole, e uno arrivò persino a morsicargli l'orecchio, provocandogli un disgusto indicibile. Quegli spiriti indisciplinati vennero però subito richiamati dagli anziani. Il Consiglio dei Saggi riconobbe il visitatore e gli offrì una zucca piena di linfa fermentata, ricavata da un albero infestato e diverso da tutti gli altri, poiché cresciuto da un seme caduto dalla luna. Carter bevve cerimoniosamente e poi cominciò un colloquio assai strano. Purtroppo gli zoog non sapevano dove sorgesse il picco del Kadath, né seppero dirgli se il Gelido Deserto appartenesse alla nostra Terra del Sogno o a quella di un altro pianeta. Le voci sui Grandi Antichi, del resto, circolavano ovunque e provenivano da ogni luogo. Si poteva soltanto supporre che fosse più facile vederli sulle alte vette che nelle valli, perché è su quelle cime che danzano con aria nostalgica quando la luna sta sopra di loro e le nubi sotto.

A quel punto uno zoog molto anziano si rammentò di una cosa mai udita dagli altri. Disse che nella città di Ulthar, oltre il fiume Skai, si conservava ancora l'ultima copia di quegli antichissimi *Manoscritti pnakotici*, redatti da uomini della veglia in dimenticati regni boreali e portati nella Terra del Sogno quando gli irsuti cannibali Gnophkeh conquistarono Olathoë dai molti templi e uccisero tutti gli eroi della terra di Lomar. Quei manoscritti, disse, raccontavano molte cose sugli dei. Inoltre a Ulthar vivevano uomini che avevano visto i segni

degli dei, e persino un vecchio sacerdote che aveva scalato un grande monte per contemplarli mentre danzavano al chiaro di luna. Lui aveva fallito, ma il suo compagno era riuscito nell'impresa ed era morto in circostanze misteriose.

Così Randolph Carter ringraziò gli zoog, che emisero fruscii amichevoli e gli diedero un'altra zucca di vino d'albero lunare da portare con sé. Poi s'incamminò attraverso il bosco fosforescente per raggiungerne l'estremità opposta, dove l'impetuoso Skai scende dai pendii del Lerion, e le città di Hatheg, Nir e Ulthar punteggiano la pianura. Alle sue spalle, furtivi e invisibili, si aggiravano diversi zoog curiosi, desiderosi di scoprire cosa ne sarebbe stato del viaggiatore e di riportarne la leggenda al loro popolo. Le vaste querce si fecero più fitte mentre Carter avanzava oltre il villaggio, e lui aguzzò la vista in cerca di un punto ben preciso dove gli alberi avrebbero dovuto diradarsi un poco, morti o morenti nella morsa innaturale dei funghi, tra la muffa putrida e i tronchi fradici dei loro fratelli caduti. Lì Carter avrebbe dovuto svoltare bruscamente di lato, perché in quel punto una poderosa lastra di pietra giace sul suolo della foresta. Chi ha osato avvicinarsi afferma che su di essa vi è un anello di ferro largo quasi un metro. Ricordando l'arcaico cerchio di grandi rocce muschiose, e il possibile motivo per cui quella civiltà antica l'aveva eretto, gli zoog non passano volentieri accanto alla lastra con il suo enorme anello. Sanno infatti che non tutto ciò che viene dimenticato dev'essere per forza morto, e non gradirebbero vedere la lastra sollevarsi piano, con deliberata lentezza.

Carter eseguì dunque una deviazione nel punto giusto e udì dietro di sé il fruscio spaventato di alcuni fra gli zoog più timorosi. Sapeva già che l'avrebbero seguito, quindi non se ne turbò. Ci si abitua facilmente alle bizzarrie di quelle creature ficcanaso. Era il crepuscolo quando raggiunse il margine del bosco, e il chiarore crescente gli rivelò che si trattava del crepuscolo del mattino. Sopra fertili pianure che digradavano verso lo Skai vide il fumo dei comignoli, e da ogni parte siepi, campi arati e tetti di paglia annunciavano l'arrivo in una terra pacifica.

Giunto in una fattoria, si fermò presso un pozzo per bere dell'acqua, e tutti i cani abbaiarono terrorizzati agli zoog che strisciavano invisibili tra l'erba alle sue spalle. In un'altra casa, dove la gente si stava già mettendo al lavoro, chiese notizie degli dei e se danzassero spesso sul Lerion. Ma il contadino e sua moglie si limitarono a fare l'Antico Segno e a indicargli la via per Nir e Ulthar.

A mezzogiorno attraversò l'unica grande via maestra di Nir, che aveva già visitato in passato e che segnava il limite estremo dei suoi precedenti viaggi in quella direzione. Poco dopo giunse al grande ponte di pietra sullo Skai, nel cui pilone centrale i costruttori avevano murato vivo un sacrificio umano, milletrecento anni prima. Una volta arrivato sulla riva opposta, l'abbondante presenza di gatti, che inarcavano tutti il dorso verso la comitiva di zoog al suo seguito, gli rivelò che era vicino a Ulthar. Qui, infatti, secondo una legge antica e significativa, è severamente proibito uccidere i gatti. I sobborghi di Ulthar erano molto piacevoli alla vista, con le casette verdi e le fattorie circondate da recinti ordinati. Ancora più piacevole era la pittoresca cittadina, con i vecchi tetti spioventi, i piani superiori aggettati, gli innumerevoli comignoli e le viuzze in salita, dove si possono vedere i ciottoli antichi sempre che i graziosi gatti concedano spazio a sufficienza. Carter, approfittando del fatto che i gatti si erano un poco dispersi a causa degli zoog, si diresse senza indugio al sobrio Tempio dei Grandi Antichi, dove si diceva si trovassero i sacerdoti e i vecchi registri. Una volta entrato in quella venerabile torre circolare di pietra coperta d'edera che corona il colle più alto di Ulthar, cercò il patriarca Atal, colui che era salito sulla vetta proibita di Hatheg-Kla, nel deserto pietroso, ed era tornato giù vivo.

Atal sedeva su un trono d'avorio, in un santuario ornato di festoni in cima al tempio, e aveva ormai trecento anni compiuti. La mente e la memoria, tuttavia, erano ancora acutissime. Da lui Carter apprese molte cose sugli dei, e scoprì soprattutto che si trattava soltanto degli dei terrestri, deboli sovrani del Mondo del Sogno, incapaci di

esercitare potere o dimorare altrove. Secondo Atal, era possibile che avrebbero prestato ascolto alla preghiera di un uomo se fossero stati di buonumore, ma era impensabile salire fino alla loro roccaforte d'onice in cima al Kadath, nel Gelido Deserto. Era una fortuna che nessun uomo sapesse dove si innalza il Kadath, perché i frutti di una simile ascesa sarebbero stati gravissimi. Barzai il Saggio, compagno di Atal, era stato trascinato urlando nel cielo, ed egli aveva scalato solamente la già nota vetta di Hatheg-Kla. Sfidando l'ignoto Kadath, se mai fosse stato trovato, le cose sarebbero andate molto peggio. Sebbene gli dei della terra possano talvolta essere superati dalla sapienza dei mortali, essi sono protetti dagli altri dei dell'Esterno, di cui è meglio non discutere. Almeno due volte nella storia del mondo, gli altri dei avevano impresso il loro marchio sul granito primordiale della terra: una volta in epoca antediluviana, come si intuisce da un disegno contenuto in quelle sezioni dei *Manoscritti pnakotici* troppo antiche per essere lette, e una volta su Hatheg-Kla, quando Barzai il Saggio tentò di ammirare gli dei della terra che danzavano al chiaro di luna. Perciò, disse Atal, sarebbe stato molto meglio lasciare in pace tutti gli dei, limitandosi a preghiere piene di tatto.

Carter rimase deluso dai consigli scoraggianti di Atal e dallo scarso aiuto offerto dai *Manoscritti pnakotici* e dai *Sette libri criptici* di Hsan, ma non perse del tutto la speranza. Per prima cosa interrogò il vecchio sacerdote sulla meravigliosa Città del Tramonto che aveva visto dalla terrazza balaustrata, pensando di poterla forse trovare anche senza l'aiuto degli dei. Atal però non seppe dirgli nulla. Probabilmente, spiegò, quel luogo apparteneva al suo particolare mondo onirico e non alle generali visioni comuni a molti. Forse poteva persino essere su un altro pianeta. In tal caso, gli dei della terra non avrebbero potuto guidarlo neanche volendo. Carter però lo reputava improbabile, poiché l'interruzione dei sogni dimostrava con una certa chiarezza che i Grandi Antichi volevano nascondergli qualcosa.

Allora Carter fece una cosa malvagia: offrì all'ingenuo padrone

di casa il vino lunare donatogli dagli zoog, al punto che il vecchio divenne irresponsabilmente loquace. Privato della sua riservatezza, il povero Atal spiattellò liberamente cose proibite. Parlò di una grande immagine che i viaggiatori dicevano fosse scolpita nella roccia viva del monte Ngranek, sull'isola di Oriab nel Mare del Sud, e lasciò intendere che poteva essere un ritratto che gli dei della terra avevano inciso un tempo, nei giorni in cui danzavano al chiaro di luna su quella montagna, a loro stessa somiglianza. Rivelò inoltre, tra i singulti, che i tratti di quell'immagine erano molto strani, così strani da poter essere riconosciuti facilmente, e che costituivano gli autentici lineamenti della stirpe degli dei.

A quel punto Carter comprese subito in che modo tutto questo potesse aiutarlo a trovare gli dei. È noto che, sotto mentite spoglie, i più giovani fra i Grandi Antichi sposano spesso le figlie degli uomini. Di conseguenza, nei pressi dei confini del Gelido Deserto dove sorge il Kadath, i contadini dovevano avere tutti il loro sangue. La chiave per raggiungere quel deserto, allora, consisteva nell'osservare il volto di pietra sul monte Ngranek e studiarne i lineamenti. Una volta impressi nella memoria, li avrebbe cercati tra gli uomini viventi. Dove fossero apparsi più evidenti e diffusi, gli dei dovevano abitare lì vicino. E qualunque deserto pietroso si estendesse alle spalle di quel luogo, doveva essere quello dove sorge il Kadath.

In tali regioni si possono imparare molte cose sui Grandi Antichi, e coloro che avevano il loro sangue avrebbero potuto ereditare piccoli ricordi di grande utilità per un cercatore. C'era il rischio che ignorassero la propria origine, perché gli dei odiano farsi vedere dagli uomini al punto che nessuno ha mai scrutato consapevolmente i loro volti. Carter ne era consapevole, nonostante volesse scalare il Kadath. Tuttavia, quegli uomini avrebbero comunque nutrito pensieri strani ed elevati, fraintesi dai loro simili, e avrebbero cantato di luoghi lontani e giardini tanto diversi da qualunque cosa nota persino nella Terra del Sogno che la gente comune li avrebbe chiamati pazzi. Udendo tali can-

zoni, sarebbe stato forse possibile scoprire antichi segreti sul Kadath, o svelare qualcosa sulla meravigliosa Città del Tramonto che gli dei gli avevano celato. Inoltre, se costretto da particolari circostanze, esisteva anche l'ipotesi di prendere in ostaggio un qualche figlio caro agli dei, o di rapire persino un giovane dio che abitava tra gli uomini sotto mentite spoglie, avendo sposato una bella contadina.

Atal, tuttavia, non sapeva come trovare lo Ngranek sulla sua isola di Oriab, e consigliò a Carter di seguire lo Skai che cantava sotto i ponti fino al Mare del Sud. Nessun cittadino di Ulthar vi era mai stato, ma da quelle parti arrivavano i mercanti, in barca oppure con lunghe carovane di muli e carri a due ruote. Laggiù sorgeva una grande città, Dylath-Leen, ma a Ulthar non godeva di buona fama per via delle nere galee a tre ordini di remi che vi approdavano cariche di rubini provenienti da una costa che nessuno sapeva nominare con certezza. I commercianti che scendevano da quelle galee per trattare con i gioiellieri erano umani, o quasi, ma i rematori non si lasciavano mai vedere. E la gente di Ulthar non trovava affatto rassicurante che dei mercanti trafficassero con navi nere venute da luoghi ignoti, i cui rematori non potevano rivelarsi.

Quando ebbe finito di riferire queste informazioni, Atal era ormai molto assonnato, così Carter lo distese con delicatezza su un divano d'ebano intarsiato e gli raccolse decorosamente la lunga barba sul petto. Voltandosi per andarsene, si accorse che nessun fruscio soffocato lo seguiva, e si domandò come mai gli zoog avessero desistito dall'andargli dietro. Poi notò i placidi gatti di Ulthar, lucidi e appagati, che si leccavano i baffi con insolito gusto, e ripensò ai soffi e ai miagolii striduli che aveva udito provenire dai piani inferiori del tempio mentre era assorto nella conversazione con il vecchio sacerdote. Ricordò inoltre lo sguardo malvagio e famelico con cui uno zoog particolarmente insolente aveva fissato un gattino nero nella via lastricata. E, dal momento che non c'era niente al mondo che amasse più dei gattini neri, Carter si chinò ad accarezzare i lucidi gatti di Ulthar mentre si

leccavano i baffi, e non si dolse affatto che quegli zoog indiscreti non lo avrebbero più accompagnato oltre.

Ormai era il tramonto, così Carter si fermò in un'antica locanda su una ripida stradina che dominava la parte bassa della città. E, quando uscì sul balcone della sua stanza e guardò dall'alto quel mare di tetti rossi, viuzze lastricate e campi ameni, tutti addolciti e trasfigurati dalla luce obliqua, pensò che Ulthar sarebbe stato davvero un bel posto in cui stabilirsi per sempre, se il ricordo della grandiosa Città del Tramonto non lo avesse sospinto di continuo verso pericoli ignoti. Poi calò il crepuscolo, e i muri rosati dei frontoni intonacati si fecero violetti e mistici, mentre piccole luci gialle si accendevano una dopo l'altra dietro le vecchie finestre a grata. Dolci campane risuonarono nella torre del tempio sovrastante, mentre la prima stella ammiccava lieve sopra i prati al di là dello Skai. Con la notte vennero i canti, e Carter si assopì mentre i suonatori di liuto celebravano i giorni antichi oltre i balconi traforati e i cortili a mosaico della sobria Ulthar. Anche i mille gatti di Ulthar erano ben capaci di unirsi a quell'armonia con dolci miagolii, ma erano quasi tutti appesantiti e silenziosi, come se avessero consumato un banchetto imprevisto. Alcuni si allontanarono furtivi verso quei reami criptici noti soltanto ai gatti, che i paesani dicono si trovino sul lato oscuro della luna e che i felini raggiungano balzando dai tetti più alti. Ma un piccolo gattino nero salì di soppiatto le scale e saltò in grembo a Carter per fare le fusa e giocare, poi si raggomitò ai suoi piedi quando infine l'uomo si distese sul letto, con i cuscini imbottiti di erbe fragranti e soporifere.

Il mattino seguente Carter si unì a una carovana di mercanti diretti a Dylath-Leen con la lana filata di Ulthar e i cavoli delle sue operose fattorie. Per sei giorni viaggiarono con i campanelli tintinnanti lungo la strada che correva liscia accanto allo Skai. Alcune notti si fermarono nelle locande di pittoreschi villaggi di pescatori, altre volte si accamparono sotto le stelle, mentre dal placido fiume arrivavano echi di canti