

I segreti di Mold Town

LA STORIA

Prima di narrarvi le vicissitudini di questa particolare esperienza, vorrei farvi una domanda apparentemente semplice: cos'è per voi la normalità? Un oggetto, un cibo, una persona normale la definite tale secondo quali criteri?

Le risposte più frequenti che ho ricevuto dai miei allievi sono state molteplici; ve ne elencherò alcune, senza badare a censure o troncamenti:

- 1) Normale è una persona che conduce una vita sana, seguendo la ragione e il buon senso nelle azioni che svolge quotidianamente.
- 2) Un ragazzo che segue l'istinto, secondo me, è l'emblema della normalità; che vita può condurre una persona se priva di impulsività e istinto? Sarebbe...strana.
- 3) Qualcosa che rientra nelle enciclopedie: una volpe, un aratro, un coltello e una patata. Tutto il resto, tutto ciò che non è ancora stato catalogato si può definire anormale.
- 4) Un essere terrestre, che calca le terre del nostro pianeta o nuoti nelle acque dei nostri oceani; ciò non dipende dalle azioni che compie, se uccide un suo simile o se venera entità innominabili. Al contrario, organismi che non sono riconosciuti all'interno del nostro ecosistema non possono rispondere al quesito sopra citato.

Come potete vedere, molte sono le teorie e i pareri su quanto richiesto. Volete sapere cos'è per me la normalità? Il nulla. Non esiste, punto. Chi può definire chi o cosa? Forse nemmeno il vostro Dio, forse nemmeno le mie divinità. "Normalità" è un termine inventato dagli essere umani per gli esseri umani, con i limiti e le privazioni che la nostra razza ci impone. Su una cosa, però, sono d'accordo: ciò che non conosciamo risulta strano ai nostri occhi, una sostanza che mai abbiamo studiato o un animale che mai abbiamo incontrato facciamo fatica ad accettarlo e a classificarlo come amichevole, rendendoci sospettosi e sorpresi.

A fronte di questa mia singolare affermazione (singolare perchè non ho trovato nessuno che la pensi come me), vi racconto di una città ai confini dell'immaginabile: Mold Town.

Stavo camminando per le gialle praterie nei dintorni di Deep River, in Connecticut, quando sono caduto in un buco molto profondo.

Non ricordo per quanto tempo rimasi a mezz'aria, ma la cosa che non riuscirò mai a togliermi dalla mente è l'assenza di un contraccollo, della fine della discesa.

In poche parole, ho capito di non essere più in volo nel momento in cui il respiro mi è tornato e il forte vento che contrastava il mio corpo ha smesso di soffiarmi contro.

Un forte odore di vecchio mi è penetrato nelle narici, togliendomi quasi il fiato; credevo di essere entrato nell'antica biblioteca di Charlestown, dove libri e polvere regnano sovrani nel tombale silenzio della conoscenza.

Camminando in quella specie di tunnel millenario inciampai un paio di volte in radici durissime, dalla consistenza simile al metallo; le palpai col palmo della mano, constatandone l'esagerata robustezza e un estremo gelo al tatto. Nel buio più fitto potevo lasciarmi guidare soltanto da una timida luce violacea proveniente dal termine del condotto; non potevo comunque sapere se quella che stavo vedendo era l'uscita della galleria, ma non potevo far altro che proseguire.

Più mi avvicinavo al bagliore più sentivo un odore insopportabilmente forte, peggio di quello

percepito qualche minuto prima, in grado di bruciarmi le vie respiratorie; mi servì qualche istante per abituarmi.

Da questo intrascurabile aspetto potevo dedurre di essere in un condotto fognario come in una discarica; all'epoca tali strutture erano completamente diverse da quelle di oggi giorno e risultava difficile distinguere una fogna da un deposito di rifiuti, tanta era la somiglianza. Accadeva spesso che gli addetti allo smaltimento dei rifiuti incappassero in carcasse di animali, specialmente gatti o cani, ma anche di organismi più...umani; detto ciò, non si preoccupavano minimamente di gettare i corpi insieme al resto dell'immondizia.

Se vi siete domandati come hanno fatto la maggior parte dei criminali a sfuggire alla gattabuia bè, ora avete la risposta che vi serviva.

Tornando a me, ero quasi sicuro di trovarmi sotto le fogne di Deep River ma non conoscendo la città non ne avevo la massima certezza; alcuni insetti cominciarono a ronzarmi attorno.

Giunto finalmente alla strana luce viola, notai che era emanata da un'ampolla attaccata alla parete e sotto di essa si ergeva un portone di legno massiccio, rigato da sbavature di resina e puntellato di fori irregolari.

Ebbi la tentazione di bussare ma l'istinto fece cadere la mano sul gelido pomello d'ottone (cosparso di una sostanza vischiosa e inodore) e spinsi la porta.

Prima che andiate avanti con la lettura vi blocco per un istante: se state pensando ad una città incantata o a una grotta fiabesca sotterrata da tempi immemori siete fuori strada; di fiabesco non vi era assolutamente nulla, di incantato tanto meno. Era piuttosto una visione da volta stomaco, come se una qualche Divinità avesse vomitato un suo malsano pensiero e lo avesse sepolto lì sotto temendo il giudizio, in superficie, di menti sane.

Ebbène, ciò che ho visto una volta richiusa la porta alle mie spalle mi lasciò terribilmente senza respiro.

Piccoli scheletri opachi e scuri gironzolavano come pargoletti in sentieri terrosi, cadaveri in stato di decomposizione passeggiavano lungo viali colmi di piante marcescenti e infine neonati (maschi e femmine) alti quasi due metri si scambiavano baci e carezze su panchine fradice e spugnose.

Tutto questo mi si presentò davanti all'improvviso, facendomi barcollare qualche secondo; il mio sguardo si posò su altri raccapriccianti dettagli: bambini che tenevano scheletri per mano, o ancora una coppia di pargoli che giocava a rincorrersi con una carcassa decomposta.

Era come se l'ingranaggio della vita si fosse bloccato, forse secoli prima, e avesse cominciato a scorrere al contrario scrivendo leggi impensabili che permettevano ai morti di muoversi ancora.

Altre occhiate all'ambiente circostante rivelavano ancor più orribili segreti: muffe e piante parassite si arrampicavano su mucchi di humus, che con un po' di perspicacia si potevano accostare ad abitazioni e negozi; coni appuntiti di terra pendevano da un lontanissimo soffitto, reso visibile grazie ad un corpo luminoso fluttuante (una specie di lampadario gigantesco naturale).

Un rigagnolo marrone simile a un canale di scolo fognario portava una sostanza a me sconosciuta in luoghi remoti, perdendosi in una piccola caverna rocciosa.

Non si erano ancora accorti della mia presenza, il che non portava buoni pensieri: forse mi vedono come loro, forse non sono percepito come un estraneo, ma se dovessero notarmi?

Soggiogato da queste domande, tormentato dalla consapevolezza che avrei ottenuto risposta mostrandomi al popolo di cadaveri e scheletri, decisi di chiedere a un bambino dov'ero realmente capitato; mi avvicinai a una bambina-adulta seduta su una panchina malridotta e le domandai:

“Scusi signorina, che posto è questo?”

Lei si voltò e solo allora potei vedere il suo volto: le guance lentiginose, la piccola boccuccia e il naso all'insù le davano un aspetto molto dolce, ma gli occhi bianchi e pulsanti mi fecero ricredere; sobbalzai.

Poco dopo, la ragazzina mi rispose:

“Peter, sei davvero tu! O mio Dio come hai fatto a..?! Non importa! Ti trovi a Mold Town, ricordi?”

La Città della Muffa, dove tutto marcisce e si deforma, dove nessun essere vivente è ammesso! La tua memoria mi preoccupa seriamente, dovresti tornare dal vecchio Sam; lui sì che ci sa fare con gli smemorati come te...”

Di tutto ciò che mi aveva detto, io avevo recepito soltanto una frase: “Nessun essere vivente è ammesso”; come temevo: ero un intruso.

Una buona notizia però, c'era: per un motivo a me sconosciuto non avevano capito che provenivo dal mondo di sopra.

Mi limitai a darle ragione e me ne andai con l'intento di esplorare quel particolare villaggio sotterraneo. Prima di allontanarmi la bambina mi ammonì:

“Hai uno strano odore, Peter caro, e la tua voce si è fatta roca. Fatti un bagno nella melma, vedrai che starai meglio!”

Io ero sempre più sconcertato, oltretutto il tono della sua voce era ben distante da quello di una giovane fanciulla; se avessi avuto gli occhi chiusi e l'avessi sentita parlare per la prima volta le avrei dato certamente una sessantina d'anni.

Lasciai perdere e tornai sulla via principale; ogni edificio era fatto interamente di terra e le botteghe erano fornite di insegne e cartelli: L'Antica Spora, Sam lo strizzacervelli, Il Cumulo di Ossa e La Tomba Profanata erano solo alcune delle terrificanti denominazioni che lessi sulle targhette.

Diedi uno sguardo alla piantina della città: io mi trovavo a sud, fra il Canal Melmoso e il centro cittadino; spostandomi verso est sarei arrivato ai Campi Paludosi, verso ovest mi sarei ritrovato nella periferia di Mold Town e spingendomi a nord avrei dovuto addentrarmi nel Baratro (segnato sulla mappa con una grossa macchia nera e un teschio verde al centro). Dietro di me c'era la Porta di Quercia, appena richiusa alle mie spalle.

Sparsi sulla cartina venivano citati svariati punti d'interesse: Grotta Odorosa, Cimitero Lacustre, Punto Morto e molti altri.

Avendo in mente uno schema più dettagliato del villaggio in cui ero capitato, mi sentivo decisamente più tranquillo ma rimaneva l'alone di paura per la riluttanza verso gli esseri umani da parte dei suoi abitanti; la prima cosa da fare era coprire l'odore sospetto per evitare ulteriori richiami.

Non mi compiaceva per nulla l'idea di insozzarmi con le fanghiglie del canale ma era l'unico modo per non far insospettire la gente di Mold Town.

Un fattore a mio vantaggio era il fatto di essere stato scambiato per un certo Peter, probabilmente un tipo abbastanza conosciuto nel villaggio e soprattutto dotato di una memoria alquanto fragile; dovevo fare attenzione però: incontrarlo avrebbe creato confusione e sospetti.

A lato della strada, proprio accanto alla locanda “La Tomba Profanata” erano esposti gli epitaffi cittadini: notai che erano tutti neonati e mi venne il groppo alla gola; pensandoci però, era normale che i più deboli non avessero scampo in un villaggio così sporco e mal tenuto.

Abbandonai l'idea di farmi il bagno nel fango e diedi un'occhiata al particolare locale che avevo davanti: dall'esterno era simile a tutti gli altri, un cumulo di terra di forma conica alto non più di quattro metri e lungo una decina; entrai, sebbene con diffidenza e un velo di timore.

Al posto dei classici tavoli c'erano lapidi coperte di pietra e gli sgabelli erano stati sostituiti da vasi in ceramica rovesciati, sulle pareti erano stati fissati alcuni candelabri e dal soffitto pendeva un lampadario di pelle animale.

Tutte quelle visioni non facevano altro che spaventarmi, è palese, ma in un certo senso affascinavano la mia mente, stuzzicavano la mia curiosità; seduti ai “tavoli” c'erano una dozzina di adolescenti e qualche bambino, oltre al fanciullo dietro al bancone.

Mi avvicinai, notando uno sguardo poco sereno da parte dei clienti verso di me; giunto al banco, domandai che tipologie di bevande servivano, giocando sul ruolo di “Peter lo smemorato”:

“Salve, posso sapere cosa offre da bere la casa?”

*“Che mi venga un colpo! Peter lo smemorato!? Sei tornato dal mondo dei vivi, per caso?!
Comunque sappi che questa è l'ultima volta che te lo ripeto! Posso mettere una buona parola a Sam, pagandoti la prima seduta, ma non posso continuare a sopportare i tuoi buchi di memoria!
Ho sangue di Sanguisuga Moldana, liquor di Zozzo Canino e urina di Porco Ammuffito; se vuoi del cibo momentaneamente mi è rimasto del Cavial Fermentato e qualche Osso Cavo di Gorgon Felino, questo è quanto...”*

Io non ero attratto da nessuna pietanza fra quelle elencate, ma azzardai un'ordinazione:

“Prendo il solito...”

Il bambino barista mi guardò rassegnato e prese, da sotto il bancone, un'urna con delle strane frattaglie scure.

“Sai che non posso più servire questa roba, Peter. Se mi scoprono potrei finire nel Baratro e non ne ho la minima intenzione! Prendi e consumale in un posto sicuro, lontano da sguardi indiscreti! Offre la casa...”

Presi il reliquiario e mi liquidai; non avevo idea di cosa possedevo, né del perché fosse proibito possederla, ma mi affrettai ad appartarmi.

Lontano da occhi malevoli, aprii il recipiente: un forte odore di marcio ne fuoriuscì, facendomi rigettare all'istante.

All'interno si distinguevano anche troppo chiaramente dei cuori umani; galleggiavano in un liquido giallognolo, forse salamoia, sporcato da sfumature bordeaux. Pulsavano ancora.

Il vicolo in cui mi ero nascosto aveva un solo ingresso, quindi nessuna uscita se non l'apertura dalla quale ero entrato: era un piccolo sentiero fra due edifici, in ombra e apparentemente poco frequentato.

Avrei potuto abbandonare le frattaglie lì, ma se qualcuno le avesse trovate avrei cacciato nei guai il fanciullo che me le aveva donate; dovevo escogitare un modo per liberarmene.

Mi affacciai sulla strada principale, accertandomi di non essere osservato, poi sgattaiolai fuori dirigendomi al Canal Melmoso; col cuore in gola raggiunsi la sponda del fiume e gettai via l'urna, privandomi di un pesante quanto illecito fardello.

Un bambino teneva al guinzaglio un cane scheletrico e una giovane ragazzina stava coccolando uno scheletro su una panchina: nessuno mi aveva visto.

Con la coda dell'occhio notai, dall'altra parte del canale, delle strane bestie dall'aspetto poco amichevole: si stavano abbeverando in maniera tutt'altro che aggraziata, spandendo fanghiglia attorno a loro e immergendo la lunga lingua nelle zozze acque melmose.

Una voce alle mie spalle richiamò la mia attenzione:

“Peter! Sei tu? Vieni con me da Sam, ti aiuterà a sviluppare una memoria più sana! Avanti, non farmelo ripetere!”

Mi voltai: una bambina mi stava chiamando; non poteva avere più di otto anni e la voce anziana e vissuta mi mandò in confusione, oltre alla sua innaturale altezza.

Decisi di sottostare alle sue richieste, sperando di non ritrovarmi in situazioni poco gradevoli.

La pargola mi prese per mano:

*“Puzzi di umano! Non vorrai assomigliare a quelle strane creature in superficie spero?!
Comunque, dopo ne riparliamo, intanto vieni con me! È ora che questa storia finisca; pagherò Sam quanto opportuno, in modo che la tua memoria torni forte e robusta! Sai benissimo che non può andare avanti così, che la tua sbadataggine grava su tutti qui a Mold Town e la gente si è stufata.*

Non oso immaginare cosa farebbe il sindaco Shawn se ti trovasse di nuovo a disturbare la sua gente...”

Mi tirava con forza disumana, ma cercai di non farci caso poiché era soltanto uno dei numerosi stravaganti aspetti di quella civiltà.

Attraversai nuovamente la strada e venni trascinato di fronte all'abitazione del famoso “Sam lo strizzacervelli”; un cono di terra di tre metri e profondo il doppio, con una targhetta consunta che ne rivelava il proprietario.

“Io resterò qui fuori ad aspettarti, nell'attesa che il dottore ti sistemi. Fa quello che ti dice, ascolta e parla solo quando te lo chiede lui, intesi? Non ho più voglia di affrontare la questione!”

Mi lasciò andare la mano, paonazza dalla forte stretta inferta e mi invitò a bussare alla porta; il suo sguardo era severo e categorico, non potevo fare altro che incontrare Sam.

Bussai; attesi qualche istante, poi una voce cupa e profonda rispose:

“Deduco che il nostro caro Peter non voglia far parte della schiera maleodorante dei vivi, lassù sopra il soffitto granitico della nostra città. Non tratto coloro che non si ungono del fango del nostro canale, ma farò un'eccezione affinché tu possa riacquisire memoria e senno. Bada bene ragazzo, Mold Town è molto più di un semplice villaggio; è una civiltà e come tale ha regole da rispettare e principi da seguire. Trasgredire significa sputare sulle nostre origini e credo tu lo abbia appreso molto chiaramente. Entra, prima che cambi idea...”

Non incuteva timore, anzi: il suo tono saggio e pacato infondeva una certa sicurezza, nonostante le sue parole di ammonimento nei miei confronti.

La porta si spalancò e un infante mi invitò ad entrare, dopo aver scambiato qualche sguardo con la bambina che mi aveva appena accompagnato.



Mi fece accomodare nella stanza e iniziò a parlarmi:

“Dunque, Peter: ogni tua parola, ogni lettera che mi comunicherai non uscirà dalle pareti del mio ufficio; quello che mi confiderai resterà fra noi come un comune segreto fra amici, ma ricorda...io non sono amico di nessuno. Faccio il mio lavoro, nulla più. Dimmi cosa ricordi di quel giorno...”

Ero teso, non sapendo nemmeno cosa dire; tentai di arrampicarmi su degli specchi molto scivolosi, rischiando di cadere ad ogni mia parola pronunciata:

“Temo di aver dimenticato tutto...non ho conservato alcun frammento del passato e ho paura del mio futuro se non riuscissi a riprendere la memoria.”

“Come pensavo: la ferita che hai nel cervello è grave, ma il vuoto che lo danneggia non è incolmabile. Tenterò di riempire quel buco con delle informazioni che tutti sanno, ma che solo io posso comunicarti: molti anni fa, quando eri ancora un ammasso di carne decomposta, sei uscito dalla Porta di Quercia e sei stato catapultato di sopra, in superficie; sei entrato in contatto con delle forme di vita subdole che vengono chiamate Umani, sporchi e dannati esseri che infestano la superficie sopra Mold Town. Hai fatto ritorno dopo qualche giorno e la gente ha notato subito i cambiamenti avvenuti nel tuo cranio: memoria fragile, istinti pericolosi, metro di giudizio praticamente assente e una mutazione fisica notevole. Quello che nessuno sa, me compreso, è cosa ti hanno fatto Peter...”

Ero perplesso, soprattutto perché non sapevo cosa rispondere; Sam, vedendomi in difficoltà, proseguì:

“Mi rendo conto di quanto sia difficile scavare nei profondi ricordi del passato, a maggior ragione nella tua delicata situazione, ma devi sforzarti. Cosa ti hanno fatto? Ti hanno esaminato? Ti hanno sottomesso ai loro ordini, obbligandoti a svolgere mansioni per loro? Scava, Peter...”

Non è mai stato il mio forte inventare storie o bugie, anche perché non ero ancora il famoso scienziato che sono ora, ma tentai:

“Non è semplice riportare alla luce fatti accaduti in un altro me, ma posso provarci...quando sono uscito dalla Porta di Quercia ho seguito un profumo floreale molto forte, che aumentava di intensità mano a mano che avanzavo nel buio. All'improvviso sono stato catapultato di sopra, in superficie, da una forza invisibile ed incontrastabile, la stessa che mi ha fatto tornare a Mold Town dopo qualche giorno. Appena mi hanno trovato sono stato portato in un luogo sacro, simile al Cimitero Lacustre; mi hanno fatto sdraiare in una cassa di legno resinato, poi hanno praticato una specie di rito funebre che ha consacrato la mia morte. Dopodiché sono stato seppellito...”

“Ed è così che sei tornato fra noi, dico bene?”

“Credo di sì...è come se si fosse aperta la bara sotto di me e fossi caduto nello stesso tunnel percorso giorni prima.”

“Quindi non ti hanno fatto del male?”

“Assolutamente no, anzi. Hanno cercato di riportarmi da dov'ero venuto, senza sapere di che luogo arcano si trattasse. Signor Sam, gli esseri umani non sono i mostri che voi credete che siano, mi deve credere. Sono organismi molto intelligenti, abili e sensibili...”

Sam stava fissando un punto sulla scrivania di muschio e humus, riflettendo sulle mie azzardate

affermazioni. Io continuai a persuaderlo:

“Sono consapevole che le mie parole possano suonare blasfeme, ma è ciò che ho avuto modo di capire vivendo accanto a loro, seppur per poco tempo. Se mi faceste tornare di sopra potrei convincerli a lasciarci in pace, permettendoci di vivere in superficie senza disturbarci a vicenda e convivendo in armonia!”

Continuava a riflettere senza aprire bocca; passarono una manciata di minuti e Sam concluse la seduta:

“Temo che non sarà impresa facile stringere la mano a quegli esseri, tanto meno conviverci...ma le tue parole suonano veritiere e sagge, nonostante la gente di Mold Town le giudicherebbe oltraggiose e folli. Mi confronterò col sindaco Shawn e farò indire un'assemblea cittadina che metterà a votazione questa tua iniziativa; potresti essere fortunato dato che proprio il sindaco sembra aver cambiato il suo modo di vedere gli umani. Parrebbe aver accantonato l'idea di sterminarli e vorrebbe evitare conflitti inutili. Bada bene, Peter: se dovessi tornare lassù avrai un giorno di tempo per convincerli, poi dovrai rientrare. Non rispettando questa scadenza allerterò tutta la città e il tuo piano di pace sarà sepolto insieme ai corpi di quegli esseri. Sono stato chiaro? Il giudizio di Shawn cambierebbe, te lo posso assicurare.”

“Certo. Devo solo chiederle un'ultima cosa, signor Sam: temporeggi con Shawn. Ho bisogno di un po' di tempo per prepararmi psicologicamente, non trova?”

“Lecito, dopotutto. Torna da me quando ti sentirai pronto...”

“La ringrazio molto. Arrivederci e grazie per avermi creduto.”

Sam fece un cenno di saluto e prima di aprire la porta mi disse:

“Non so come tu sia riuscito a tornare, ma mi fa piacere rivederti. Meglio che tieni un basso profilo, dubito che Shawn sarebbe felice di rivederti e temo che non esiterebbe a gettarti di nuovo nel Baratro. Anche se riflettendoci, è da anni che non lo vediamo; se ne sta nel suo ufficio senza mai uscire. Ora va...”

Uscii, restando un po' interdetto.

Ad ogni modo il mio piano, oltre ad essere stato congeniato per scoprire di più sui segreti di quella particolare civiltà, mi avrebbe fatto scomparire nel momento che ritenevo opportuno e senza scatenare una rivolta nel caso in cui, una volta giunto in superficie, avessi deciso di rimanere; avrei destato qualche sospetto sì, ma non avrei certo riacceso quel pericoloso conflitto fra moldani e umani di cui parlava quel misterioso psicologo.

Uscito dall'ufficio di Sam, la bambina era lì ad attendermi a braccia incrociate:

“Resta qui mentre scambio due parole con lui...dopo ti porto al canale.”

Lei chiuse la porta alle sue spalle ed io me ne andai con una certa scaltrezza; ero interessato a scoprire cosa nascondesse il tanto temuto “Baratro”, pur sapendo che tale fama non poteva essergli attribuita casualmente.

Proseguii lungo la strada principale, tentando di scambiare meno occhiate possibili con gli sconosciuti; nel frattempo cercavo di sbirciare le attività che si stavano svolgendo: un signore apparentemente normale stava vendendo pagnotte ammuffite dal colore verde-grigio, un bambino di due metri promuoveva la nuova collezione di collane fatte interamente di piume di Collostorto e una folla consistente si stava accalcando per l'acquisto.

Una cosa che non mi era chiara era proprio la valuta di Mold Town: cercai la banca, denominata “L'Umano Contabile”, e scoprii essere un edificio molto più grande degli altri, esteso per diversi metri in lungo e in largo; l'altezza non superava i quattro metri.

Spinsi la porta di pietra massiccia e mi ritrovai in un atrio rumoroso ed affollato: adolescenti e adulti maneggiavano rapidamente delle sfere nero pece, sistemandole in contenitori di bronzo; un fanciullo stava firmando un testamento d'eredità, lasciando ai figli duemilacinquecento sfere.

Poco dopo scoprii che quelle luccicanti biglie scure si chiamavano “Perlumi”.

Ogni perlume aveva un valore diverso: il più piccolo, dalle dimensioni di un capperò, simboleggiava il minimo valorizzabile; il perlume più grosso, facilmente paragonabile a un occhio di manzo adulto, permetteva l'acquisto di merce più rara.

Non era presente uno sportello per lo scambio di valute e avrei dovuto procurarmi qualche perlume per poter acquistare un souvenir Moldano.

Dopo aver appreso il loro metodo di pagamento, volevo sapere come si guadagnavano perlumi per poter vivere; domandai all'energumeno vicino a un'enorme porta bronzea:

“Scusi, signore, posso sapere come acquistare del pane ammuffito?”

“Peter lo smemorato?! Sei tu?! Strano vederti qui, dato che tutti sappiamo quello che ti è successo. Il sindaco Shawn non sarebbe molto felice di sapere che sei sopravvissuto; da quando ti ha gettato nel Baratro non è più uscito dal suo ufficio...”

“Diciamo che voglio partecipare alla crescita della mia città.”

“Bene allora, comincia col sporcare a fondo il marciapiede qui di fuori; un po' di sporcizia in più darà un'immagine migliore al palazzo. I secchi di sterco sono nello sgabuzzino, in fondo a destra. Una volta finito il lavoro, vai allo sportello per ritirare i tuoi perlumi.”

Il suo atteggiamento non mi piaceva affatto, suonava più da sfruttamento che da lavoro onesto, ma decisi di seguire le sue indicazioni: presi i tre secchi maleodoranti dallo stanzino in fondo al corridoio, poi uscii dalla banca e sparsi il contenuto sul marciapiede. Ne fuoriuscì un odore terribile, come se avessero scoperchiato le fogne di una metropoli.

Trattenni il fiato a fatica e andai allo “sportello”:

“Ho sporcato il marciapiede signora, posso riscuotere i miei perlumi?”

“Ma certo Peter, finalmente ti dai da fare...ecco i tuoi perlumi.”

Prese quattro sfere minuscole da un vaso di terracotta e me le diede in mano:

“Con queste cosa posso comprare?”

La ragazzina si mise a ridere, poi mi rispose:

“Questo non lo so, tu cosa compreresti? Di certo non una memoria migliore...quella non si compra!”

La gente attorno a noi scoppiò in una risata collettiva, mettendomi in imbarazzo e soggezione; essere “Peter lo smemorato” non era facile.

Uscii dalla banca con la coda fra le gambe, deriso da tutti; con un po' di speranza andai al negozio di souvenir appena più avanti: il “Subdole Cianfrusaglie”.



Il commesso al bancone mi parlò:

“Peter! Era da mesi che non ti vedevo più qui dentro! Come stai? Che piacere vederti, sul serio! Temevo ti avessero trasferito bé, sai dove...insomma sono contento che abbiano abbandonato l'idea di gettarti nel Baratro. Quindi, in cosa posso esserti d'aiuto!”

Era un neonato alto poco più di un metro e mezzo, dal fare cordiale e gentile. Risposi:

“Buongiorno signor...non importa...cosa posso comprare con questi?”

Gli mostrai le quattro sfere appena guadagnate; lui mi guardò con tenerezza, poi disse:

“Caro Peter, vedi...con quattro perlumi non riusciresti a comprare nemmeno un Corno Cavo di Vormus. Ad ogni modo, puoi prendere un souvenir da quello scaffale e puoi tenerti i perlumi...sarà il nostro piccolo segreto.”

Ero ammirato da quel tale, l'unico ad aver dimostrato educazione e pazienza verso un debole come il povero Peter; accettai e diedi un'occhiata alle stramberie che aveva in vendita: oltre al Corno Cavo di Vormus c'erano numerosi cubi fluorescenti, artigli e zanne di bestie a me sconosciute e oggetti di forme ultraterrene dalle proprietà occulte.

Decisi di prendere, dopo uno scrupoloso e completo esame, un cilindro celeste gelido al tatto e leggermente malleabile: aveva una consistenza particolare, molliccia ma compatta e nonostante potessi modellarne la forma questa tornava sempre allo stadio originario dopo alcuni istanti. C'era scritto Mappa Molla e il venditore mi disse che era un oggetto molto significativo: reperibili nella Grotta Odorosa, quei cilindri azzurri non erano altro che il prodotto di scarto di un muschio presente in quantità massiccia all'interno della caverna ma anche all'esterno, perfino lungo le vie della città.

Inoltre mi informò di un'imminente mutazione nel caso in cui avessi immerso il cilindro in acqua calda: "un cambiamento impensabile", lo ha definito.

Lo ringraziai profondamente, scusandomi per il disagio recatogli, poi tornai sulla via principale; se avessi voluto dirigermi al Baratro avrei dovuto proseguire verso nord, superando la Foresta Umida e percorrendo il Canal Melmoso fino alla sua foce.

Per tutto il viaggio tenni nella mano destra il misterioso cilindro, modellandolo senza nemmeno accorgermene.

Presi un sentiero improvvisato nella foresta (era più una giungla) e mi guardai attorno, colpito dalla varietà di fiori che mi circondava: composizioni floreali uniche e mai viste prima, arbusti di almeno otto metri con la chioma impossibile da vedere tanto erano alti; molteplici erano le specie di insetti che mi ronzavano vicino, altrettante quelle di rettili che strisciavano sul terreno.

C'era afa e respirare era un'impresa non da poco; udii lo scorrere di un corso d'acqua e voleva dire che ero nei pressi del Canal Melmoso.

Guardai in basso finché non vidi il fiumiciattolo serpeggiare fra le piante e iniziai a seguire il suo corso; credo di aver camminato per una decina di minuti prima di arrivare al punto prestabilito.

Il letto del fiume si stava allargando velocemente e potevo cominciare a sentire un forte scrosciare da qualche parte, probabilmente alla foce oramai prossima.

Delle folate d'aria mi scompigliarono i capelli e qualche spruzzo d'acqua mi bagnò i piedi; poco dopo ero sull'orlo di un precipizio gigantesco. Non era un semplice pozzo, bensì un abisso paragonabile al cratere provocato da un'immensa asteroide; non esagero se vi dico che il suo diametro era pari al Vredefort dome (informatevi e fatevi un'idea). L'orizzonte era un quadro monotono di sfumature marroni.



La cascata che si perdeva sotto i miei piedi era nulla in confronto a quella che mi si stagliò di fronte; tuffarsi da quel punto sarebbe stato un gesto folle e quasi sicuramente fatale per un essere umano. Constatato che l'unico modo per scendere all'interno della voragine era quello, esitai qualche secondo prima di buttarmi.

Quello che vi dirò ora, quello che leggerete nelle prossime frasi andrà contro i principi che conoscete, oltre la fisica, oltre l'immaginabile (cosa non lo era di quel posto?); so che molti di voi saranno restii nel proseguire e molti altri, dopo aver letto quanto narrato, si faranno una grossa risata chiudendo questa guida per sempre e posandola con riluttanza sullo scaffale, condannandola a un destino polveroso e crudele.

Dunque, durante il volo non sembrava di precipitare ma piuttosto di salire; non era un'interminabile discesa verso il cuore della crosta terrestre, era invece un'angelica ascesa verso l'ignoto. Vidi qualcosa giù nelle profondità del Baratro: sembrava una persona ma non riuscii a distinguere in maniera nitida. Mi sono domandato, mentre ero in aria, se stessi morendo e se quello che stavo compiendo era il classico passaggio dal mondo dei vivi a quello dei morti.

Ma qualcosa mi balzò alla mente: io ero già nel mondo dei morti.

Fu proprio quella strana legge fisica a riportarmi in superficie, a qualche kilometro da Deep River. Vi starete domandando: quale legge fisica?

Quella che permetteva a una civiltà di crescere, laggiù, a Mold Town; la stessa legge che rendeva i neonati saggi ed esperti, nonché la stessa legge che consentiva ai morti di camminare liberi mano nella mano.

Tirai fuori dalla tasca i quattro piccoli perlumi: erano diventati bianchi e credevo di avere quattro splendide perle sul palmo della mia mano; su quella destra, invece, stringevo forte il cilindro celeste del "Subdole Cianfrusaglie".

Dopo qualche giorno mi sono recato da un orefice, curioso di sapere quanto potessero valere quelle minuscole perle di così poco valore: vi basti sapere che ho potuto finanziare un migliaio di spedizioni senza spendere un soldo e anzi, ho tutt'ora un paio di quelle preziosissime perle scure che custodisco nel mio ufficio.

SU COSA SOFFERMARSI

In un certo senso, la storia che vi ho appena raccontato potrebbe servire come semplice insegnamento: ciò che non ha valore per qualcuno potrebbe averne per qualcun altro.

Il mio rammarico più grande è stato quello di non aver trovato "Peter lo smemorato", ma se proseguirete con la lettura del mio libro scoprirete la verità.

In aggiunta, se deciderete di visitare Mold Town, cercate di scoprire qualcosa di più sulle frattaglie proibite (chiedete al proprietario della "Tomba Profanata", ma assicuratevi che non vi senta nessuno).

Per quanto riguarda i numerosi luoghi che vi ho elencato all'inizio del racconto, vi spiegherò tutto più avanti.

COME INTRATTENERSI

Vorrete sicuramente sapere qualcosa di più su quello strano cilindro celeste, non è così? Non siete ancora riusciti a capire la sua particolare proprietà nascosta e, come se non bastasse, state riflettendo insistentemente sul suo nome: Mappa Molla.

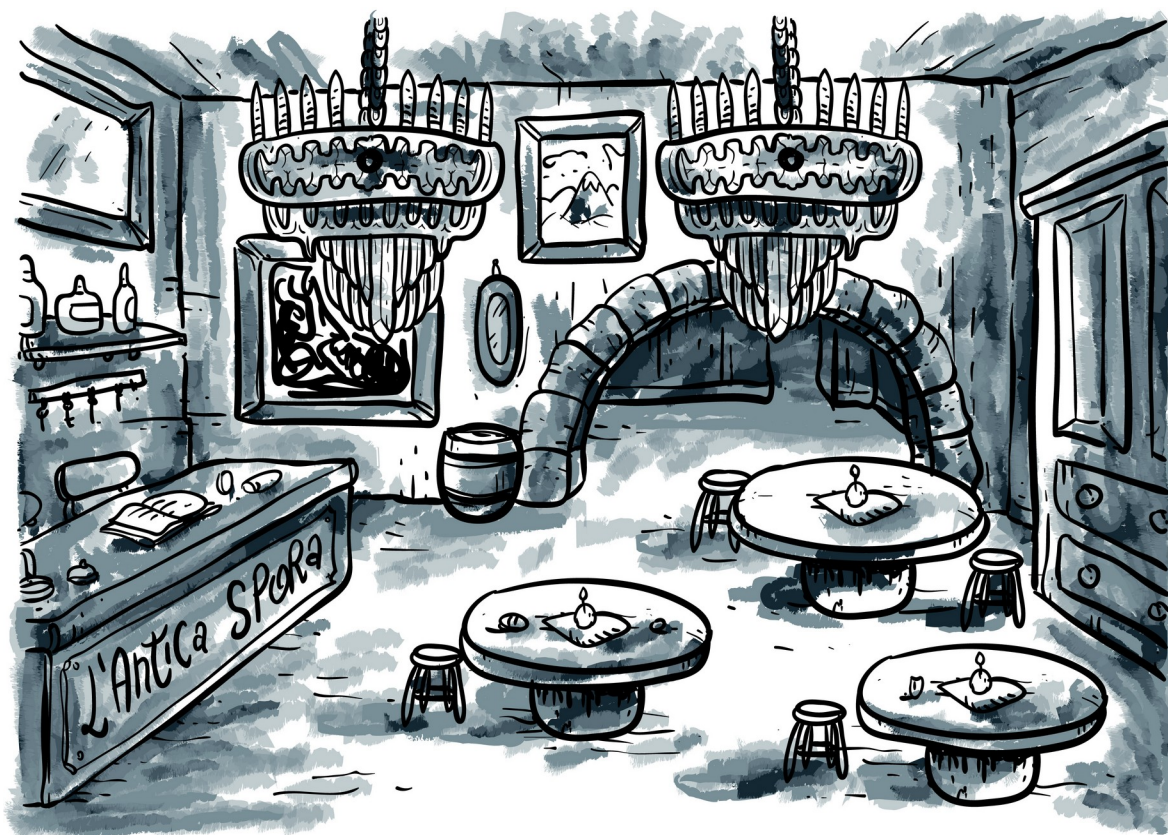
Quasi buffo, oserei dire; beh sì, lo è, ma è tanto buffo quanto veritiero.

Difatti, una volta immerso nell'acqua bollente, mi ha svelato un sacco di cose: come? Secondo una legge estranea alla termodinamica (anzi, estranea e basta) quel piccolo affare si è trasformato in una piantina tridimensionale di Mold Town, comprendendo la periferia fino ad arrivare al Baratro.

Ho riempito la vasca di acqua calda e l'ho gettato al suo interno: in una manciata di minuti avevo la mappa cittadina sotto di me e, munito di lente d'ingrandimento, ho potuto osservare tutto ciò che il

cilindro mi ha rivelato. E non è finita qui: sulle pareti del bagno sono comparse centinaia di frasi in un inchiostro indelebile; queste non erano altro che la legenda della piantina grazie alle quali ho potuto conoscere la storia e le peculiarità di ogni suo punto d'interesse.

- **Porta di Quercia:** non è un luogo, ma merita un'umile menzione; questo massiccio portone di legno pregiato divide il condotto d'entrata primario da Mold Town. È il punto d'ingresso alla Città della Muffa e non si può aprire se non dall'esterno.
- **L'Antica Spora:** la sola locanda che ha visto sorgere Mold Town; affacciata alla via principale, ospita le persone più agiate di tutta la città. Gli interni sono stati rivestiti di pietra pomice e dal soffitto pendono due grossi candelabri. Potete affittare una stanza per la modica cifra di 10 perlumi medi, un costo sconveniente e proibitivo per la metà della popolazione; ergo, non visitatela se non avete almeno 40 perlumi medi in tasca, altrimenti finirete per essere sbattuti fuori sotto l'eco di insulti e sfregi.



- **Sam lo strizzacervelli:** il suo ufficio si trova appena accanto all'Antica Spora; si può dire che sia quasi un'autorità ed è rispettato da tutti. Il suo lavoro consiste nel stimolare le persone a tornare sui propri passi, affrontando le difficoltà e le insidie che la vita di ognuno riserva. È un normalissimo psicologo, anche se è famoso per alcuni metodi poco ortodossi applicati in passato grazie ai quali si è guadagnato appunto, il titolo di “strizzacervelli”.
- **Il Cumulo d'Ossa:** una bottega d'antiquariato, l'unica per il suo genere; offre rari oggetti decorativi e di utilizzo quotidiano ma la sua specialità sono le candele. Banale, direte voi. Ecco, la loro particolarità sta nel fatto che la loro cera è eterna e bruciano senza mai spegnersi; la sostanza che le compone è totalmente naturale e viene estratta dalle rocce calcaree presenti in periferia. L'unico modo per smorzarle è immergerle nell'acqua fredda,

ma se questa non raggiunge i due gradi è probabile che la fiamma continui ad ardere.

- **La Tomba Profanata:** una bettola mediocre e davvero molto sporca, frequentata da energumenti e fecce, deve il suo nome a un vecchio pazzo, tale Jerry Woodman, che ha avuto la malsana idea di derubare gli oggetti di valore ai defunti del cimitero cittadino. Questo signore, dicono, sia stato il proprietario della locanda in questione, un tempo chiamata Il Viscido Woody. Dopo gli infausti eventi che lo hanno portato alla morte (gettato nel Baratro), il locale è passato nelle mani di un certo Bob Hooper; non dite nulla a proposito delle frattaglie proibite: non tratta più quel genere di cose. Pernottare qui significherebbe convivere con strati di muffa e sporcizia alti fino alle ginocchia, ma per 4 perlumi piccoli non scarterei affatto l'idea.
- **L'Umano Contabile:** la banca cittadina, dotata perfino di un caveau ben sorvegliato; la gente di Mold Town passa da questa struttura per versare i perlumi che non vogliono custodire in casa. Ogni lavoratore è tenuto a ritirare lo stipendio soltanto il fine settimana e allo sportello assegnatogli (sono 10 in totale); la quantità e la dimensione dei perlumi varia in base alla tipologia di mansione svolta e alle ore dedicategli. Più corretto rispetto alla nostra società, non trovate? Inoltre, questo edificio è anche la casa del sindaco Shawn che abita ai piani superiori. Non si fa mai vedere e quando lo fa è per questioni di intrascurabile emergenza.
- **Subdole Cianfrusaglie:** indubbiamente il miglior negozio di souvenir della città. La gamma di oggetti in vendita è molto vasta e viene offerta a prezzi ragionevoli; dai Cubi Promiani alle Mappe Molli, dai Corni Cavi di Vormus alle affilatissime Zanne di Currio. Il proprietario, Tom Pinkerton è un personaggio distinto e molto cordiale; se visiterete Mold Town siete obbligati a fermarvi da lui!
- **Cimitero Lacustre:** lo so, potrebbe sembrare inutile, ma anche i cittadini di Mold Town ne hanno bisogno. Questo luogo sacro dona riposo a tutti coloro che terminano il cammino della vita; le casse da morto vengono lasciate aperte e in superficie. La cosa macabra è che al loro interno si possono trovare neonati alti due metri o embrioni di pari dimensione.
- **Periferia:** ciò che si trova al di là del Canal Melmoso, dal fiume alla Grotta Odorosa; sono pochi ad aver scelto questa zona per mettere radici, ma sostengono di vivere in tranquillità e prosperità grazie alle coltivazioni di Grannocchie e Tuberchi. Devono soltanto fare i conti con le colonie di Vormus che infestano i campi e, talvolta, superano i cento esemplari ciascuna.

COSA EVITARE

- **Punto Morto:** una gigantesca statua che preannuncia l'inizio della foresta; ritrae un cittadino Moldano con un'enorme Moscanera sulla spalla intenta a pungerlo. Un gioco di parole geniale...
- **Canal Melmoso:** neanche lontanamente paragonabile ai nostri scoli fognari, questo fiume zozzo e maleodorante scorre parallelamente alla via principale; continua il corso nella Foresta Umida per poi gettarsi a capofitto nel Baratro, scomparendo. Si dice che le sue acque pullulino di un particolare animale, simile a un pesce, che si nutre del fango sedimentato sul fondale. Il Drull, così viene chiamato, è uno dei piatti più prelibati di Mold Town e viene servito completo di interiora e, ahimè, della fanghiglia ancora non digerita. Yum!

- **Foresta Umida:** più simile a una giungla, questo fitto bosco di piante secolari si disperde per chilometri subito dopo L'Umano Contabile ed ospita numerose specie di animali: Currio, Tessatetra, Luminauro ed Alafina sono i più conosciuti. Fate attenzione a dove mettete i piedi: le radici degli alberi sono molto...mobili.
- **Campi Paludosi:** se odiate le zanzare è meglio che vi teniate alla larga da questa zona, habitat perfetto per Moschenere e Ronzanti. Appena ho letto le dimensioni che possono raggiungere mi sono venuti i brividi (avete presente un'automobile? Ecco, ci vanno vicino).
- **Grotta Odorosa:** una meravigliosa e profonda caverna situata ad estremo oriente; viene chiamata anche Grotta Silenziosa per il tombale silenzio che vi regna sovrano. Al suo interno potete raccogliere un'infinità di semi di Piantamolles, la tipica pianta dalla quale si può ricavare lo scarto per le Mappe Molli. Non sottovalutatele, però: quelle piante sono altamente pericolose e il loro morso è in grado di spezzare in due un corpo grande il doppio di loro. Come se non bastasse crescono in gruppi da 3-4 esemplari e la loro voracità pareggia quella dei comuni piranha.
- **Baratro:** probabilmente il luogo con il minor bisogno di spiegazioni, ad ogni modo vi devo avvertire: non giudicatelolo come un punto di ritorno. Quando mi sono buttato mi sono lasciato trasportare dalla corrente d'aria che sentivo sotto di me e che mi spingeva verso l'alto, nonostante la sporgenza dalla quale ero saltato si allontanava sempre di più sopra la mia testa. Credo che tentare di contrastare tale forza rischierebbe di annullarvi, intrappolandovi all'interno del Baratro per sempre. Questa teoria non l'ho creata io, l'ho letta sulle pareti del mio bagno, quindi le darei maggior attenzione.

FLORA E FAUNA

Come vi ho accennato nelle righe precedenti, anche a Mold Town sono presenti numerose varietà di piante e diverse specie di animali. Vista la consistente quantità ve li elencherò ordinatamente:

Flora:

- **Piantamolles:** copiosa pianta carnivora, se ne possono trovare in abbondanza nella Grotta Odorosa, luogo prediletto per la loro crescita; apparentemente innocua, questa vorace pianta verdognola può sbranare un uomo in soli sei morsi. Considerando che è impossibile imbattersi in un solo esemplare, dato che da un solo seme ne nascono come minimo due, vi invito a prendervi le dovute distanze. Parlando dell'aspetto utilitario, questa pianta rilascia una sostanza gommosa durante la digestione ed è grazie a tale sostanza che si possono creare le Mappe Molli; come? Domandatelo al signor Pinkerton.
- **Grannocchia:** simile al granturco, questa pianta erbacea è la più coltivata dai contadini di Mold Town; i suoi chicchi color sabbia contengono un alto tasso di tossicità, valore decisamente apprezzato dai Moldani. Per noi uomini invece, ingerirne uno comporterebbe quasi certamente la morte.
- **Tuberco:** la versione Moldana della nostra comune patata, se non fosse per la sua esagerata grandezza; un Tuberco a metà ciclo maturativo raggiunge facilmente le dimensioni di un gatto adulto, mentre supera quelle di un cinghiale al termine della sua maturazione. Credo che estrarli da sottoterra non debba essere impresa facile.

- **Fragilfoglia:** questo albero alto un paio di metri produce dei frutti simili alle nostre mele, succosi e dolci. Gli abitanti di Mold Town lo usano spesso in cucina per preparare dolci consistenti e primi piatti “freschi” (freschi se solo non lasciassero marcire il frutto per tre stagioni).
- **Asprillo:** immaginatevi un limone dalla buccia nera come la pece e dalla polpa blu come l'acqua dell'oceano Atlantico. Questo frutto dal sapore aspro e pungente viene utilizzato per scacciare i Vormus dalle coltivazioni; si dice che le tossine contenute all'interno del suo succo sciolgano un esemplare di Vormus dalle interiora, riducendolo ad una piccola pozza appiccicosa. È in assoluto la cosa più colorata di tutta Mold Town.
- **Muffofungo:** pianta spugnosa contornata di muffe gialle e verdi, questa specie di fungo ha poteri curativi ed è in grado di cicatrizzare una ferita in meno di un minuto. L'effetto collaterale? La possibilità che il vostro sangue ammuffisca; semplicemente irreparabile.

Fauna:

- **Vormus:** verme viscido e dannoso per i contadini della periferia, questo essere ripugnante striscia sottoterra in prossimità delle coltivazioni, nutrendosi delle radici delle piante. Non supera il metro di lunghezza e il corno che ha sulla fronte è un accattivante soprammobile presente in molte abitazioni. La sua carne non è gradita in ambito culinario e viene cacciato soltanto per proteggere il raccolto; qualcuno sostiene che siano immortali, dato che il loro numero aumenta ogni anno.
- **Currio:** un roditore dannatamente aggressivo che deve la sua fama alla deforestazione di una parte di Foresta Umida; infatti, in quella zona non cresce nulla da secoli e i Curri hanno creato centinaia di tunnel sotterranei nei quali si sono via via stabiliti. Potete acquistare le loro zanne in qualsiasi bottega della città, spendendo una manciata di perlumi medi.
- **Tessatetra:** soffrite di aracnofobia? Scordatevi di mettere piede nella Foresta Umida, tanto meno nei Campi Paludosi. Questo gigantesco ragno saltella fra le chiome degli alberi con rapidità e scaltrezza, cogliendo di sorpresa le prede più guardinghe. Non si avvicinano mai al centro abitato ma più di un Moldano sostiene di aver visto delle uova di Tessatetra nello scantinato. La particolarità di questo aracnide sta nella sua ragnatela: i fili che la compongono sono resistentissimi e le vittime che ci finiscono intrappolate iniziano a sciogliersi lentamente; le sostanze ricavate dalle prede convergeranno al centro della ragnatela, formando un banchetto delizioso pronto per il ritorno dell'inquilino. Dicono che il suo veleno possa stroncare un elefante in un millisecondo mentre ai moldani provoca intense convulsioni per qualche minuto; gli effetti sugli umani sono sconosciuti.
- **Luminauro:** una splendida lucciola che emana luce violacea, il suo utilizzo è alla base dell'illuminazione casalinga. Le colonie sono composte da circa mille esemplari ed offrono spettacoli fluorescenti al limite dell'ipnosi; se un solo componente della colonia muore gli altri cessano immediatamente di luccicare, seguendo la stessa sorte in contemporanea.
- **Alafina:** minuscola farfalla scura ed innocua; questi insetti si spostano in sciame foltissimi e offuscano il Sole Moldano una volta al giorno. I cittadini di Mold Town la chiamano “Eclissi Alata”, ma per noi è semplicemente il passaggio dal giorno alla notte.
- **Moscanera:** una fastidiosissima zanzara che ronzia intorno a qualsiasi cosa immobile. All'estremità dell'addome sfoggia un pungiglione velenoso che usa in caso di pericolo o di minaccia; dopo ogni puntura questo aculeo si stacca, lasciando spazio ad uno ancora più

lungo ed appuntito. Si nutre di oggetti, piante, sassi e di cose prive di impulsi.

- ***Ronzante***: per noi è il comune “moscerino della frutta”, con la differenza che si nutre di esseri viventi. Ah dimenticavo: i suoi cheliceri possono raggiungere i 50 centimetri di lunghezza, superando del doppio le dimensioni del torace.
- ***Drull***: l'unico animale di taglia medio-grande presente nelle acque fangose del Canal Melmoso; questo pesce resta ancorato al fondale e passa la sua intera esistenza nella medesima posizione nella quale è venuto al mondo (“nato dal fango” è il significato del suo nome). È quindi un gioco da ragazzi pescarlo e le tavole delle locande ne sono sempre ben rifornite; vi riporterò la ricetta al termine dello scritto.
- ***Collostorto***: bestia loquace ma non aggressiva, questo uccello dalle piume taglienti popola le rive del Canal Melmoso; nonostante la struttura corporea di un volatile, il Collostorto non può librarsi in aria a causa dell'ingombrante collo, composto da ossa mal saldate per natura. Le sue piume sono una comune aggiunta decorativa per cappelli e collane. Si ciba dei Drull più vicini alla riva.
- ***Sanguisuga Moldana***: anellide/anfibio dal carattere simile al Vormus, ha una particolarità che lo contraddistingue: è dotato di quattro paia di zampe palmate. Questa particolare sanguisuga infesta i cunicoli della Grotta Odorosa e il suo sangue è alla base delle bevande moldane. Purtroppo per noi umani le proprietà di questa bevanda sono tutte allarmanti, dato che la maggior parte degli esemplari da cui viene estratta sono malati o infetti.
- ***Zozzo Canino***: vi ricordate quelle strane bestie che mi fissavano sull'altra sponda del fiume? Ho scoperto cosa sono. Ebbene si tratta di cani selvatici non addomesticabili; normalmente in branco, questi dolci cagnolini abitano la zona precedente alla periferia. Con le zampe dotate di artigli simili a coltelli scavano tane sottoterra nelle quali riposano e si nutrono; le prede preferite sono Collostorti e Curri. Nelle vene di questo animale scorre una sostanza altamente alcolica: il Liquor di Zozzo Canino; se volete darvi al bere, un'unghia di questa bevanda basterà a farmi addormentare...forse per sempre.
- ***Porco Ammuffito***: il cinghiale per eccellenza, in tutto il suo lerciume. Questo suino viene allevato dai contadini della periferia ed ha un ciclo vitale lunghissimo; i capi più sani sono in grado di spegnere ben 200 candeline, se non vengono soppressi prima chiaramente. Sono consapevole del ribrezzo che provocherà alla maggior parte di voi, ma dovete sapere che l'Urina di Porco Ammuffito viene servita spesso nelle locande moldane e garantisce un buon fatturato ai commercianti. Infatti, questa singolare bevanda si può trovare sia nelle taverne sia nelle botteghe, in entrambi i casi imbottigliata in damigiane scure che ne preservano le qualità organolettiche. Il suo sapore è acido e ha un retrogusto amarognolo; provatela, è commestibile...credo.
- ***Cavial Fermentato***: mollusco che prende vita nelle feci dei Drull, quando è abbastanza cresciuto si stacca e sale verso la superficie; il suo apparato boccale gli permette di intrappolare le particelle d'aria delle quali si nutre e grazie ad esse può sopravvivere fino a un'ora. Il diametro di queste minuscole sfere mollicce non supera il centimetro e una volta raggiunto l'apice della crescita scoppiano in mille bollicine; viene servito nelle locande ma anche usato per la pratica di “idromassaggio” nelle abitazioni dei moldani più esigenti. Lo potete quindi acquistare sotto forma di cibo inscatolato in lattine ermeticamente chiuse; questo processo ritarda la loro deflagrazione di qualche ora, ma una volta immersi nell'acqua non resistono più di un minuto.

- **Gorgon Felino:** probabilmente l'essere più strano di Mold Town, è un incrocio fra un gatto e una vipera. Immaginatevi quindi una belva con la coda, il corpo e le zampe di un felino ma con la testa di un serpente. Questo raccapricciante scherzo della natura è l'animale domestico dei moldani e viene quasi venerato dagli stessi; nutrito come un re e trattato come un Dio, è anche il patrono protettore della città. L'estrema leggerezza delle sue ossa dipende dal fatto che sono completamente vuote e non è raro vedere qualche esemplare fluttuare nell'aria a qualche metro da terra. Purtroppo non vivono a lungo e dopo circa due anni esalano i loro ultimi respiri; in quel preciso momento, è buona norma recuperare le loro ossa e portarle alla locanda più vicina in cambio di qualche perlume medio. Vengono abbinate a un quarto di Liquor di Zozzo Canino (buffo, non è vero?).



DOVE ALLOGGIARE

Partendo dal fatto che mi auguro vivamente non vi serva sostare a Mold Town per più di mezza giornata, se proprio non potete tornare prima dell'Eclissi Alata ci sono due locali che permettono l'affitto di una stanza: L'Antica Spora e La Tomba Profanata.

La prima offre di gran lunga un servizio migliore in termini di pernottamento, anche se richiede un esborso cospicuo di perlumi medi (30 a notte). Il servizio che vi viene dedicato è eccellente, a partire dalla sporcizia delle camere fino al cibo totalmente ammuffito. Vale la spesa.

Per quanto riguarda la locanda di Bob Hooper invece, la situazione cambia e non poco: sporcizia a parte, il cibo risulta troppo poco fermentato e l'infestazione di Tessatetre nella cantina disturba molto il sonno degli ospiti. Certo per 20 perlumi piccoli non ci penserei su due volte, anche perché non avrei altre alternative da proporvi.

COSA MANGIARE

Come vi avevo preannunciato, ecco a voi il delizioso *Stufato di Drull*. Munitevi di:

- 1 Drull adulto di Canal Melmoso
- 2kg di passata di pomodoro
- 1 Tubero a metà ciclo maturativo
- Origano
- Aglio

Distendete il Drull su un tagliere e tagliatelo a striscioline larghe 2 cm; è importante che non lasciate scorrere via il liquido che fuoriuscirà dalle interiora. Per evitare che questo accada, raccogliete la fanghiglia in una bacinella e versatela nella pentola assieme alla passata di pomodoro; scaldate il tutto fino a ebollizione, poi aggiungete gli straccetti di Drull. Cuocere a fuoco medio-alto per una quarantina di minuti, poi assaggiare la carne del pesce per testarne la morbidezza (più è cotto più è tenero). Prima di impiattare spargere una spolverata di origano e tagliare qualche spicchio d'aglio. Non spaventatevi se la pentola avrà l'aspetto di un secchio di fango, gustatelo senza pensarci.



NOTE: