

## Inventa una fiaba

### Golmar e la pozione magica

C'era una volta un re che abitava in magnifico regno dove tutti erano felici. Le case erano disposte regolarmente nella parte occidentale. Erano costruite con mattoni lavorati con la massima cura e il sole le illuminava così intensamente trasformandole quasi in oro.

Nella parte orientale si trovava la zona del mercato, fatta di schiamazzi grida. Lì veniva gente da ogni luogo, con navi piene di spezie, tappeti persiani, profumi e chissà quante altre cose che commerciavano, riprendendo in cambio un sacco di monete d'oro.

I negozi erano ben forniti e vendevano di tutto: dalla seta più pregiata, al gioiello più prezioso. Sempre in questa zona emergeva un ricchissimo porto che si affacciava in un mare pescosissimo. Il mare era bello e così tanto calmo che sembrava un infinito foglio di carta azzurra appoggiata sul fondale. Dalla riva, invece, partivano moltissime barche appartenenti a marinai coraggiosi e a timidi pescatori.

Tutto il regno era protetto da alte mura fortificate per proteggerlo dai continui attacchi dei pirati di mare e di terra.

I bambini giocavano felici nel parchetto e le loro grida entusiaste quasi assordavano gli alberi che però lietamente sopportavano il dolore. Il re, che si chiamava Golmar, abitava in un palazzo al centro della città e tutti gli abitanti vivevano sereni e tranquilli.

Ad un certo punto, dopo dieci anni di prosperità e ricchezza, nel cielo comparve una nube. Imponente tagliava l'aria e nessuno poteva fermarla: era un drago. Improvvisamente, dalla sua bocca una potente fiammata mortale si diresse verso il mercato devastandolo e gli innocui mercanti scappavano senza sapere dove andare.

Poi ne partì un'altra che danneggiò gran parte delle fondamenta del palazzo. Ne partì un'altra ancora che abbatté gran parte delle case. In mezzo a quel trambusto il re Golmar organizzò dieci catapulte in linea sulle torri.

Ordinò di caricare sulle catapulte dei pesanti massi. Quando veloce il drago arrivò sulla traiettoria di tiro, le catapulte fecero fuoco. Solo tre massi riuscirono a colpirlo, ma bastarono per causargli un gran danno: infatti il drago, ferito, se ne andò via, lasciando una scia di distruzione.

Nel mercato c'era un'aria di sofferenza che galleggiava tra le malefiche fiamme che bruciavano velocemente gli edifici, negozi, tende e navi.

Tutto era distrutto, non c'era più niente. Il re triste e sconsolato si aggirava per le macerie e non sapeva cosa fare per ricostruire il reame.

Ad un tratto comparve un vecchio, aveva una lunga barba e un bastone per sorreggersi. Varcò, il vecchio, disse al re che conosceva chi poteva aiutarlo: la fata Maat.

Lei abitava oltre il bosco dei "Dieci Miracoli" e possedeva una pozione magica che poteva esaudire ogni desiderio. La pozione magica, secondo la descrizione del vecchio, era contenuta in un vetro di ampolla di salice chiusa con un tappo dorato. Quando l'ampolla veniva aperta si doveva esprimere nella mente un desiderio che veniva subito esaudito.

Così, senza perdere altro tempo, Golmar partì. Il bosco dei Dieci Miracoli era un posto terrificante: alberi scheletrici ti accoglievano parlandoti con il loro aspetto, ed erano talmente fitti che impedivano il passaggio. Golmar si aprì la strada con la spada e mentre entrava nel bosco la paura incominciò a conquistarlo.

Ad un certo punto sentì un lamento. Era un gufo. « Oh, povero me, chi mi aiuterà? Come farò a sopravvivere? Chi mi aiuterà a cercare la piuma magica? ». Il gufo era un batuffolo di piume grigie. Le sue zampe erano saldamente attaccate al ramo e aveva un anello nella zampa destra. Un becco ricurvo gli serviva a catturare le prede notturne. Due grandi occhi neri come biglie ti scrutavano da cima a fondo. Per tutti i gufi, gli occhi, sono degli strumenti fondamentali per la caccia notturna perché gli permettono di vedere di notte come di giorno. Infatti quello era il suo problema: lui non riusciva a vedere di notte.

Il gufo si rivolse a Golmar dicendo: «Gentile re, mi potresti aiutare?».

«Cosa devo fare? » Domandò il re.«Devi recuperare la piuma magica che mi ha rubato il lupo. Segui il sentiero e arriverai alla sua tana ».

Il re così raggiunse il nascondiglio del lupo. Davanti a lui si apriva un lungo buco nero, delimitato da una perfetta grotta naturale. Davanti alla grotta si apriva una estesa stradina battuta, che il re aveva percorso per raggiungere il lupo. Quando la strada voltava a destra si potevano notare le carcasse degli animali da lui divorati. Ad un certo punto quando il nostro eroe scese dal cavallo, vide due bagliori di color rosso sangue che scintillavano nel buio della grotta.

Ed ecco, con un grande balzo, il lupo aggredì il Re e così cominciò una furiosa lotta, ma il re vinse grazie alla sua tenacia e abilità nei combattimenti. Terminata la lotta Golmar ritornò sul cavallo.

Il gufetto ringraziò Golmar, gli regalò la piuma e gli spiegò che essa aveva il potere di portare il suo padrone ovunque. Golmar così ordinò alla piuma di portarlo da Maat.

Camminò per diversi giorni e, ad un certo punto, da lontano scorse una bellissima città. Il sole del mattino illuminava il paesaggio facendo risaltare la sua bellezza. In quel paese viveva un re che aveva una figlia chiamata Rebecca.

Golmar arrivato al portone chiese al re di indicargli la strada per arrivare alla capanna di Maat.

Il Re, dopo averlo ospitato a palazzo, spiegò nei minimi dettagli il percorso che avrebbe dovuto fare.

Golmar rimase colpito dalla bellezza di Rebecca e si innamorò all'istante.

Il giorno dopo partì e, mentre saliva sul cavallo, gli corse incontro Rebecca. La principessa gli chiese: "Ti rivedrò?" Golmar rispose: "Sì e vivremo per sempre insieme".

Durante il tragitto il giovane re non fece altro che pensare alla sua amata: occhi verdi, capelli scuri, bocca rosa...

Poco dopo arrivò nell'umile capanna di Maat e, dopo essersi presentato, le raccontò del drago, del regno distrutto e della pozione magica.

La fata disse a Golmar «la pozione è custodita dallo stesso drago che aveva distrutto il tuo regno. Il drago vive in un castello poco lontano da qui».

Golmar si incamminò verso il castello e nella sua mente risuonavano le parole di Morgana: "Lo ucciderai con un colpo preciso al cuore". Il castello del drago era veramente un rudere: le torri sembrava che precipitassero da un momento all'altro, c'erano ovunque ancora i segni di una battaglia. La strada era lastricata di scheletri, c'erano travi, elmi, scudi e lance abbandonati. Il castello era circondato da un fossato di acqua bollente. Mentre Golmar pensava a come poter entrare, la piuma magica si illuminò e in un istante si ritrovò all'interno delle mura. Dentro era più orribile dell'esterno: massi e pezzi di legno fornivano il povero arredamento. In giro si vedevano gli scheletri che indossavano l'armatura dei poveri eroi.

Una vibrazione violenta fece saltare il giovane re, poi ne seguì un'altra e un'altra ancora. Golmar si trovò faccia a muso con il drago. Esso era imponente e rivestito da squame rosse: erano la sua armatura. Un lungo collo teneva saldamente la testa. Gli occhi incavati scrutavano con cattiveria, mentre sotto partiva una lunga bocca armata di denti: la sua arma mortale.

Il corpo era mastodontico, sosteneva una lunga fila di spine acuminate e una interminabile coda lo avvolgeva tutto.

Subito lanciò una grossa fiammata e il re la deviò riparandosi con lo scudo. Poi velocemente Golmar lo colpì con la spada. Il drago infuriato lanciò due fiammate in direzioni diverse. Per schivarle, il re si buttò a terra. L'unico modo per uccidere quel drago era di colpirlo a distanza. Davanti a lui vide un arco e una freccia. Velocemente Golmar mise arco e freccia nella giusta posizione e scoccò: la freccia raggiunse il cuore.

Il drago, colpito, lanciò il suo grido di morte e cadde sul pavimento. Allora Golmar prese la pozione, aprì il tappo e, improvvisamente, si ritrovò nel suo regno.

Grande fu la sua sorpresa nel vedere il suo regno più bello di prima. I suoi sudditi lo accolsero con grandi applausi e scrissero il suo nome nel "Libro dei Re".

Infine il giovane re si sposò con Rebecca e vissero per sempre felici e contenti.

*Giacomo Z.*  
*IF*