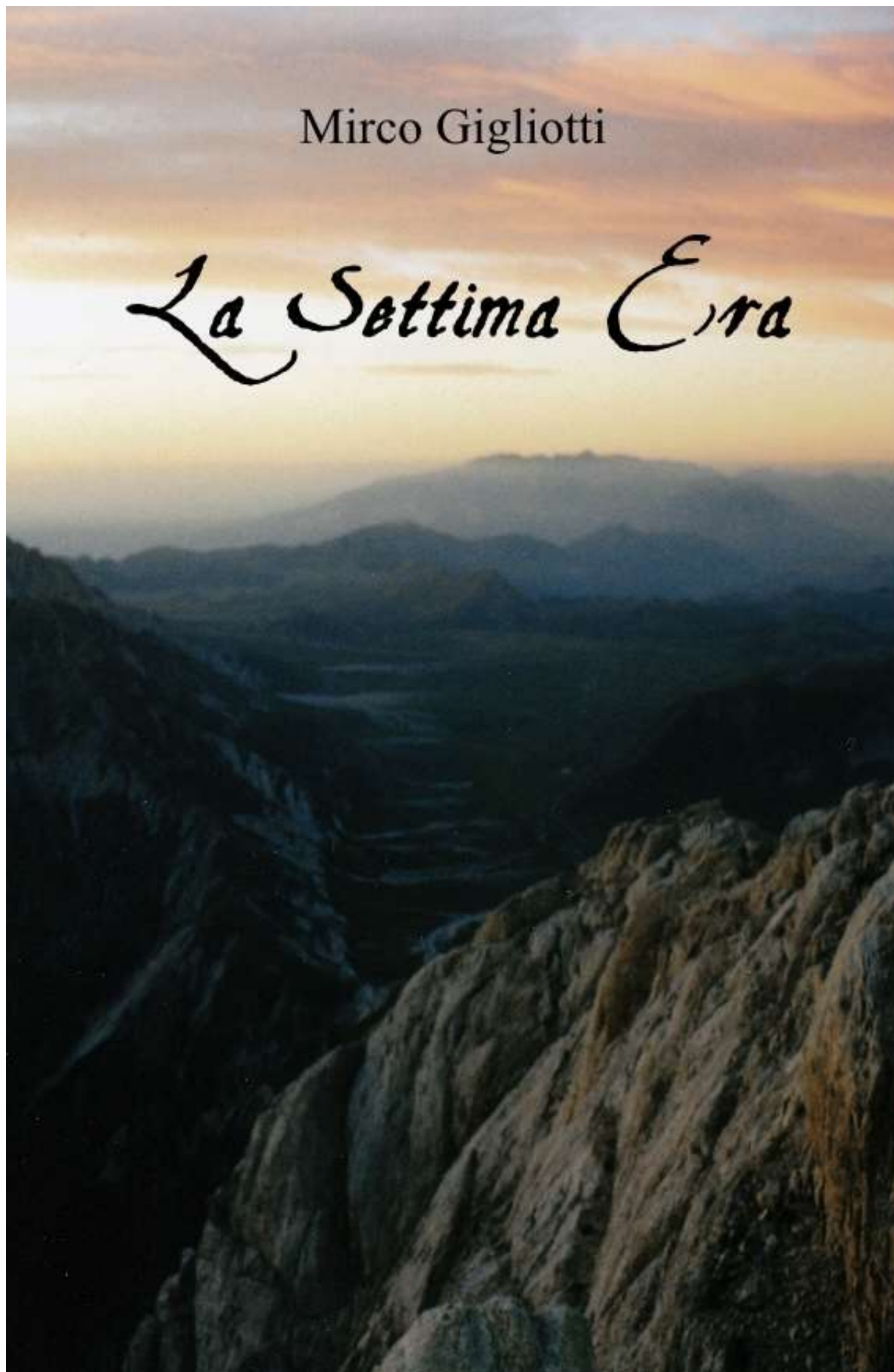


Mirco Gigliotti

La Settima Era



La Settima Era - Nomi

I nomi presenti all'interno dei tre libri che compongono la Settima Era sono molti e l'indice fornisce, in aggiunta alle indicazioni inserite nel testo, un ulteriore cenno riguardante i personaggi e i luoghi narrati. Non è un sunto di quanto riportato nella storia ma, in alcuni casi, rappresentano informazioni aggiuntive che servono a completare le cronache di quegli eventi.

Leggendo le storie e le vicende che li accompagnano, alcuni potranno riconoscersi in più personaggi, altri ritroveranno situazioni, battute, luoghi e potranno indovinare a chi appartengono quei nomi, un po' storpiati, un po' re-inventati.

È un indice inevitabilmente voluminoso, ma è stato divertente aggiungere dettagli a personaggi e luoghi rapportandoli con il mondo reale, selezionando le peculiarità più divertenti e interessanti che ho conosciuto e incontrato, cercando di inserirli nel racconto per renderlo, per quanto possibile, completo e realistico.

Ancora un grazie a tutti per avermi ispirato in questi anni, in special modo a coloro che mi sono stati vicino e mi hanno aiutato a sognare.

Elenco nomi in ordine alfabetico¹

Adolf Hitler (Terzo Libro): di origine austriaca, è stato cancelliere del Reich dal 1933 e dittatore, col titolo di Führer, della Germania dal 1934 al 1945.

Akhenaton (Terzo Libro): nome assunto dal faraone egizio Amenofi IV (1372-1354 ca. a.C.), è una figura unica nella storia egizia, perché sovvertì il millenario ordine religioso introducendo il monoteismo: il culto del sole.

Albareth (Primo Libro e ricordato nel Secondo e nel Terzo): figlio di Nurtang e Fea, divenne all'età di venticinque anni il primo signore degli uomini, dimostrando di essere un valente sovrano, assai saggio, prudente e rispettato dal popolo. Morì di una sconosciuta malattia al fegato quando ancora non aveva compiuto ventisei anni, lasciando il trono a Ganestor appena diciottenne. In sua memoria, la grande città degli uomini prese il suo nome.

Alberth Mooran (Terzo Libro): agente del Secret Intelligence Service e collega di Allison Batterton, amava vestire scuro e portare un paio di occhiali tondi con le lenti nere con cui nascondere lo sguardo.

Alchelofirdi (Primo Libro): nell'universale distruzione che seguì l'inabissamento dell'isola di Atlamdir, l'ammiraglio Nuher riuscì a far salpare alcune navi della grande flotta dove trovarono rifugio varie specie animali e vegetali, tra questi ultimi è molto noto questo fiore che nella lingua degli uomini significa *Semprefedeli*.

Aldebard (Secondo Libro): figlio di Ganestor e Alissa fu il terzo sovrano a regnare nelle terre dell'ovest. Oltre che fisicamente, vista la sua corporatura forte e robusta, molto alto, dai capelli e dagli occhi neri come la notte, molti dicevano che assomigliasse in sangue e spirito a suo nonno

¹ Per ogni nome viene indicato il libro/i cui fa riferimento

Nurtang, e proprio come lui era descritto risoluto, saggio e di sani principi. Durante il suo lungo regno si verificarono eventi epocali per la storia delle cittadine del nord e di tutto il regno: l'inizio della costruzione della città fortezza di Efrimar, i primi scontri per l'indipendenza delle popolazioni del Sud, capeggiate da Murdàn, figlio di Dunahir e la costruzione della torre vedetta di Anderien.

Aleister Crowley (Terzo Libro): occultista inglese, mago cerimoniale, poeta, pittore, romanziere e alpinista. Fondò la religione di Thelema, identificandosi come il profeta incaricato di guidare l'umanità nel regno di Horus all'inizio del XX secolo.

Alfred Wegener (Terzo Libro): è stato un geologo, meteorologo ed esploratore tedesco. È ricordato soprattutto per aver formulato, nel 1912, la teoria della deriva dei continenti.

Alina (Secondo Libro): figlia di Persiel e Barandir e sorella di Jona, viveva nel villaggio di Rahinol, vicino al Bosco di Har.

Alissa (Primo Libro): figlia di Alduil e Merea, compagna di Ganestor, divenne la prima regina del regno. Dal marito ebbe un unico figlio, cui fu dato il nome di Aldebard. Il suo carattere dolce e generoso portò la donna a essere ammirata da tutto il popolo. Nel diario personale di Ganestor, oltre a vari aneddoti, si ritrova una curiosa rappresentazione della donna in cui viene descritta come difficile da domare, soprattutto nella parola, visto che era complicato farla tacere, anche quando si trattava di un tempo assai breve.

Allan Quatermain (Terzo Libro): è un personaggio letterario ideato dallo scrittore britannico Henry Rider Haggard, come protagonista di numerosi romanzi d'avventura, ad esempio: *Le miniere del Re Salomone* del 1885, primo romanzo di avventure ambientato in Africa.

Allison Batterton (Terzo Libro): agente del Secret Intelligence Service e collega di Alberth Mooran, aveva i capelli chiari e ricci e spesso utilizzava una matita per raccogliarli e non lasciarli ricadere disordinati sulla schiena.

Almin (Secondo Libro): cittadino del villaggio di Har, era un uomo corpulento ma in ogni modo alto e dal tutto sommato fisico robusto, con folti capelli e barba nera come le ali di un corvo. Era divenuto un cuoco rinomato, tanto da aver lavorato per le migliori taverne anche nei villaggi vicini, e il suo piatto forte erano enormi grigliate a base di tutto.

Amarn (Secondo Libro): cavaliere elfico della stirpe di *Edramil* (il secondo dei 5 figli avuti da Vahannar e Cheluvièl), fu inviato da re Endor a chiedere aiuto agli eserciti di Albareth per respingere l'assalto delle orde di Modrok che avevano raggiunto il popolo degli elfi sotto le alture dell'Eregion. Partì con il suo cavallo e percorse la Grande Piana il più velocemente possibile, tanto che all'arrivo, il cavallo cadde a terra esausto e quasi morto.

Ametrario (Primo Libro): architetto e matematico, a lui si deve la costruzione del grande palazzo reale che stava al centro dell'isola di Atlamdir. Divenuto famoso anche nelle terre degli uomini, a lui venne affidata la costruzione della città di Nahas nelle nuove terre.

Amùnden (Secondo Libro): cavaliere della città di Sitar, il suo stemma era costituito da una torre sormontata da tre soli.

Amus (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, fondò con lui la compagnia teatrale "Sipario". Scuro di carnagione e con i capelli ricci e corti, che lo facevano apparire come uno delle popolazioni del sud, era definito un bravo attore, perché riusciva a far credere di provare ogni cosa

che provava il suo personaggio. Però aveva un punto debole nella sua recitazione, quando parlava a lungo, si mangiava le prime lettere della parola e, parlando anche veloce, spesso alcuni non capivano cosa volesse dire.

Andrew Bromwell (Terzo Libro): compagno di studi di Bertram Finch, non fu uno studente particolarmente brillante, sebbene molto dotato. Non amava le giornate spese sopra i libri, anzi, osservava gli interventi dei professori con scarsa attenzione, alle volte mancava del tutto alle lezioni, preferendo passare le giornate lungo il Tamigi a godersi le piacevoli serate estive nei verdi parchi di Londra. Si laureò pochi giorni dopo Finch, con una tesi dedicata allo studio delle Antichità Paleocristiane e Chiesa Copta. Prese parte agli scavi nell'isola di Creta e continuò a seguire Bertram e le sue teorie sulle antiche civiltà perdute nel tempo.

Anir (Primo Libro): figlio di Mino e di Edira, divenne in giovane età una guardia della Torre di Osservazione posta sulle colline che scendevano dolci sulla costa del Ghelion. Il suo principale scopo era di tenere sotto osservazione tale area.

Anon Fer (Secondo Libro): o *Colle Argento* per il colore chiaro delle rocce, era una contrada posta nella zona nord-est della foresta di Erlan, rappresentava la casata elfica di *Edramil* con l'aquila dorata in campo verde, una stirpe cui era stato affidato il compito di vigilare sui confini orientali della foresta, soprattutto sul passo di *Melmeneth*, divenuto *Passo di Elmo* nella lingua degli uomini, un passaggio importante che dava accesso alle terre poste sotto la cintura dei Colli Ferrosi e alla barriera creata dalla foresta. Con lo stesso nome era indicato anche uno dei due colli, posti l'uno di fronte l'altro, che facevano da porta naturale alle Terre di Passo. L'Anon Fer spuntava dalla foresta, mentre l'altro, che aveva il nome di Anor Hem, *Colle Nero*, era unito ai Colli Ferrosi.

Anor Hem (Secondo Libro): o *Colle Nero* per i colori cupi e scuri delle rocce, era una collina che costituiva il prolungamento occidentale dei Colli Ferrosi, la loro estrema propaggine. Con il suo gemello, l'Anon Fer, che fuoriusciva dalla foresta di Erlan, erano colline alte e ripide, parevano pilastri che salivano sino al cielo, come porte per un altro mondo. Fidargùn, prima della grande battaglia per il controllo della collana, che sconvolse le terre meridionali, descriveva questi due colli uniti da un enorme arco naturale che formava una sorta di ponte che poteva essere percorso a piedi. Quella splendida formazione crollò durante il tremendo scontro che avvenne davanti la Foresta di Erlan.

Anora (Secondo Libro): entrata a far parte della compagnia teatrale "Sipario" alcuni anni dopo la sua fondazione, nacque artisticamente nella sua Odmor, dove lavorava come attrice nella locale compagnia teatrale. Era una ragazza alta per la sua età, con una massa di capelli neri ondulati e un bel viso sereno dai lineamenti marcati ma non per questo meno bello da ammirare. Serviàn la conobbe durante uno spettacolo e rimase colpito dal suo straordinario talento e dalla sua bellezza e così, poco dopo, gli offrì un contratto per partecipare a una serie di esibizioni da tenersi nella capitale.

Antonietta (Terzo Libro): per via del suo fisico mingherlino, aveva ottenuto il ruolo di staffetta, con il compito di garantire i collegamenti fra i partigiani di Sarteano e dintorni e le loro famiglie.

Aratair (Secondo Libro): cavaliere della città di Nimleth, il suo stemma era costituito da un cigno bianco in volo su sfondo azzurro.

Argante (Secondo Libro): cavaliere della città di Hor, il suo stemma era diviso in due parti, una bianca e l'altra azzurra con al centro un leone rampante.

Arianna e Teseo (Terzo Libro): Teseo è destinato a diventare il sovrano di Atene, Arianna è la figlia

del re di Creta. Le loro vite sono intrecciate da un filo, il filo che Arianna dona a Teseo per aiutarlo a uscire dal labirinto e a sfuggire dal Minotauro.

Armidi (Primo Libro): frutto simile alle arance ma dalla buccia azzurra e dall'interno giallo come il sole, era presente in grande quantità nelle grandi pianure dell'Isola di Atlamdìr.

Arodia (Secondo Libro): diretto discendente di Gòlin della stirpe dei Loch, e succeduto al padre Carantur come signore di Varda e delle terre del sud, appena salito al trono si adoperò per rinforzare i rapporti fra le popolazioni meridionali, investendo tempo e risorse con lo scopo di dare vita a un'altra grande coalizione che vendicasse l'umiliazione patita ai tempi di Albareth e li conducesse alla vittoria. Le invasioni che ne seguirono costituirono un periodo quasi ininterrotto di scorrerie che gettò nel caos l'intero regno, ma durante la battaglia di Watertop, dal nome del villaggio dove si svolse lo scontro, e considerata l'ultima grande battaglia tra i popoli del nord e del sud, re Arodia morì e fu sancita la vittoria dell'esercito del nord al comando di Escargort. Il re si mostrò magnanimo e lungimirante, decidendo di lasciare in vita tutti i sopravvissuti appartenenti alla coalizione di Varda a patto che nessuno osasse più attaccare la stabilità dell'impero. La pace durò per molti anni e sotto Menheld, figlio di Arodia, il patto venne rispettato, ma quando giunse il tempo di Dengobar, detto *l'innominabile*, gli eserciti del sud tornarono a marciare contro le insegne di Albareth.

Aroth (Primo Libro): pietra che segnava l'ingresso per il Nogrom, il grande reame dei nani. I materiali che la costituivano erano il risultato delle formazioni calcaree presenti nei monti del nord del Mitland, il cui candido biancore riscaldato dal sole, la facevano apparire come un faro per riconoscere la via lungo i passi montani, specie nella notte.

Ashton Pert (Terzo Libro): famoso professore di archeologia, nella sua giovinezza viaggiò in diversi paesi mediterranei, come Francia, Spagna, Marocco, Tunisia e Balcani alla ricerca di indizi sulle antiche civiltà del passato, per suffragare alcune teorie che lo avevano colpito, secondo le quali, la civilizzazione come noi la intendiamo sarebbe nata dai superstiti della leggendaria Atlantide.

Astor (Primo Libro): compagno di studi di Albareth e Ganestor, era un ragazzo di media statura con capelli lunghi neri, occhi scuri e carnagione olivastria. Divenne famoso, assieme ai suoi compagni, per il celebre scherzo alla statua posta nel centro della piazza del villaggio, movimentando le tranquille e silenziose notti a Nur.

Atlamdìr (Primo Libro): era il grandioso continente narrato da Federshan e sprofondato molti anni prima dell'arrivo dei druidi sulle coste del Ghelion. Secondo le cronache riportate su antichi manoscritti, un tempo vi furono grandi mortalità causate da inondazioni e da altre calamità provocate dalla guerra della pietra, dalle quali ben pochi riuscirono a salvarsi. Nonostante l'esilio della pietra, la terra era ormai così corrotta che le città furono completamente rase al suolo, e tale immane distruzione cancellò gran parte della civiltà di quell'epoca d'oro, seppellita sotto le acque nel fragore di un solo giorno e di una sola notte.

Atlantide (Terzo Libro): isola leggendaria menzionata per la prima volta nel IV secolo a.C. da Platone nei dialoghi Timeo che, secondo il mito, sarebbe scomparsa tra le onde del mare in un solo giorno e una sola notte di disgrazia.

Ayleen (Secondo Libro): compagna d'infanzia di Serviàn, s'iscrisse alla compagnia teatrale "Sipario" molto giovane. Chiara di carnagione, bionda e con un'eterna frangetta che le copriva la fronte, era un'ottima attrice, soprattutto nei monologhi e, in effetti, la sua abilità principale era proprio quella di parlare per ore, quasi pareva non riprender fiato tra una parola e l'altra, alle volte potevano passare minuti senza che altri potessero intervenire.

Banhùr (Primo Libro): primogenito ed erede di Bugurk quale signore della tribù dei Frigi. Venne ammesso sin dalla più giovane età al consiglio dei popoli nomadi, dove interpretò un ruolo sempre più importante nella politica dell'epoca, schierandosi apertamente per la guerra contro le popolazioni del nord. Conosciuto come audace guerriero, era alto, sottile, scuro di carnagione e con i capelli e gli occhi neri come la notte, mentre il viso allungato e austero comunicava tutto il suo valore e la sua forza. Durante lo scontro con i soldati di Nur, attaccati dalla coalizione dei popoli nomadi della Grande Piana, venne colpito a morte proprio da Nurtang e cade sul campo di battaglia, subendo lo stesso fato del padre.

Barroth (Secondo Libro): capo degli esploratori inviati da Thorondron per carpire i segreti dell'esercito di Modrok, era considerato anche un abilissimo pittore, capace di riprodurre volti e paesaggi come se fossero reali. Il risultato delle sue opere fu una serie di immagini realistiche e bellissime che arricchirono la biblioteca reale.

Batuil (Secondo Libro): figlio di Eldarion e Malinna si dedicò giovanissimo a un viaggio in solitaria alla scoperta delle origini della civiltà degli uomini, tramandando testimonianza del suo percorso e del suo passaggio, lasciando alcuni scritti nei villaggi che attraversò. Tra quelli rinvenuti, il più importante fu sicuramente: *una passeggiata lunga dieci anni*, dove descrisse approfonditamente gli stagni di Durkùn, i Colli Ferrosi e la prima parte delle Terre Indifferenti. La sua storia divenne leggenda, tanto che alcuni misero in dubbio persino la sua reale esistenza. Di seguito, un pezzo tratto dal suo scritto più famoso: *“E’ favoloso passeggiare tra il verde della vegetazione e sentire dietro quei rami la potenza delle cascate che alle volte si avvicinano e a volte si allontanano; si entra in un altro mondo fatto di colori, suoni e odori cui non siamo abituati e tutto ci circonda e ci colpisce allo stesso modo, dalle farfalle che si alzano in volo quando ti avvicini, agli insetti colorati; tutto è un’esplosione di sensazioni nuove e favolose... Ci sono molti esemplari d’uccelli, pappagalli, aironi e altre specie variopinte, ma ciò che ho visto più da vicino è una buffa bestiolina lunga circa trenta centimetri, di colore marrone chiaro con zone più scure lungo il dorso, e con la coda completamente nera. Si avvicina senza mostrare paura, ma è bene stare attenti perché non esitano a rosicchiare qualsiasi cosa gli passi vicino la bocca, specie la mia colazione... Le sensazioni si accumulano a ogni passo, t’investono veloci come l’acqua delle cascate e l’unico pensiero è quanto l’uomo sia piccolo di fronte alla potenza e alla bellezza della natura, in nessun modo potrà mai eguagliarla...”*.

Bedeverd (Primo Libro): conosciuto e rispettato anche come musicista, suonava strumenti ad arco alla corte di re Endor, era conosciuto per la sua maestria nel lavorare i metalli e le gemme preziose da cui ricavava mirabili monili e gioielli.

Belma (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor, era descritta come la ragazza più bella della scuola. Era alta, con capelli nerissimi e lunghi, da far invidia a chiunque, e il suo viso era particolare ma straordinariamente accattivante, con occhi molto grandi, ciglia lunghissime, naso non proprio piccolino e labbra ben definite. La sua pelle era bianca, e a dispetto del suo fisico longilineo divorava qualsiasi forma di vita vegetale e animale le capitasse a tiro.

Beluerm (Secondo Libro): signore di Lankwel e padre di Nethiel, era in là con gli anni, ma aveva mantenuto un certo fascino. I tratti del viso erano scavati dall’età ma si poteva ancora scorgere la bellezza passata, segnata da profondi occhi azzurri e da un fisico ancora robusto.

Belzebù (Terzo Libro): inteso come demonio è, fin dalle origini, esclusivo della letteratura cristiana.

Benegard (Primo Libro e ricordato nel Secondo): simbolo di sapienza e intelligenza, così era descritta la civetta amica di Federshan. Tenuta in gran conto per il suo intelletto acuto, aveva la superiore capacità di distinguere il vero dal falso e il bene dal male, e per tutte queste sue caratteristiche, a lei

spesso veniva chiesto consiglio.

Bentley (Terzo Libro): è una storica azienda automobilistica britannica di autovetture di prestigio fondata nel 1919 da Walter Owen Bentley a Cricklewood.

Benuself (Secondo Libro): si tratta di una delle due torri che compongono il palazzo imperiale della città di Albareth. Detta anche *torre d'oro* o *torre del sole*, in quanto era interamente rivestita di questo metallo estratto direttamente dalle grandi cave presenti alle pendici dei Monti Grigi. In cima alla torre si trovava una terrazza con al centro una cupola anch'essa rivestita d'oro a simboleggiare il sole e, poco sotto, un'ampia terrazza da cui si poteva osservare tutta la città.

Berengùr (Primo Libro): membro fondatore del consiglio di Gladstorn, dopo l'addio di Fidargùn, e attirato dall'idea di scoprire nuove terre, partì con molti della sua stirpe per vivere, e fondare nuovi villaggi di là dai colli, chiamati poi Erigion. Era un uomo forte e un po' tarchiato, dai profondi occhi scuri e da una pelle piuttosto chiara, mentre i lunghi capelli castani li portava sempre legati in una grande treccia.

Bererk (Secondo Libro): era il cavallo di Mornai, uno stallone completamente nero dalla stazza imponente.

Bergol (Secondo Libro): cittadino di Har, viveva nella sua fattoria ai bordi del villaggio.

Bering (Secondo Libro): capitano delle guardie di Durkùn, durante l'assedio della città fu fatto prigioniero e ucciso per ordine di Grumog.

Beronti (Primo Libro): con un'altezza di quasi due metri, erano di sicuro i più grossi abitanti delle pianure dell'Isola di Atlamdir. Erbivoro brucatore, nonostante la stazza e le corna appuntite che si stagliavano sulla sua testa, era un animale molto docile, facilmente addomesticabile e che, spesso, veniva impiegato per trainare carichi molto pesanti, come i tronchi tagliati nelle foreste e trasportati sino alle città.

Bertram Finch (Terzo Libro): figlio di genitori di origine Italiane, nati a Sarteano, un piccolo paesino della Toscana, Bertram era un ragazzo alto, robusto, di carnagione scura, con capelli corvini e occhi marroni. Aveva conosciuto la giovane Iriane grazie all'invito casuale per una cena a casa di amici, e da quel momento avevano cominciato a frequentarsi. Da sempre appassionato di storia e civiltà antiche, dopo la laurea approfondì queste tematiche lavorando sul campo in molti paesi, pubblicando una serie di articoli sulle prime civiltà umane e loro possibili relazioni, arrivando a ipotizzarne la discendenza da una cultura superiore precedentemente esistita.

Betania (Secondo Libro): si tratta di una delle due torri che compongono il palazzo imperiale della città di Albareth. Detta anche *torre d'argento* o *torre della luna*, era interamente rivestita di questo metallo estratto dalle grandi cave realizzate alle pendici dei Monti Grigi. Come la sua torre gemella, in cima alla torre era presente una terrazza con al centro una cupola ma, in questo caso, rivestita d'argento a simboleggiare la luna.

Biblioteca di Alessandria (Terzo Libro): distrutta probabilmente più volte tra l'anno 48 a.C. e il 642 d.C., fu la più grande e ricca biblioteca del mondo antico e uno dei principali poli culturali ellenistici. In suo ricordo è stata edificata, ed è in funzione dal 2002, la moderna Bibliotheca Alexandrina.

Bolko (Secondo Libro): cittadino di Har, era il fabbro del villaggio.

Bora (Primo Libro): una delle ancelle che accudivano Fea, figlia di Gutor di Lankwel. Era una donna anziana, divenuta con gli anni molto severa e austera e per questo anche molto noiosa, tanto che le sue solite frasi, ripetute in maniera asfissiante, ben presto diventarono oggetto di scherno e principale argomento di conversazione tra Fea e le altre giovani ancelle.

Bosco di Har (Primo Libro e Secondo Libro): era uno dei tanti polmoni verdi della regione del Malik. Circondava i Colli Ferrosi e penetrava nella vasta pianura delle Terre Indifferenti, poi denominate Terre di Passo.

Brénno (Secondo Libro): figlio di Thorondron e Naraya, divenne re dell'impero alla morte del padre cui somigliava solo per altezza e forza, mentre i capelli neri, gli occhi verdi e il viso dai lineamenti delicati ricordavano tutto sua madre. Prese in moglie Irinwe, figlia di Amariel e Dehanne di Nuher, e assieme governarono per molti anni, ricostruendo il regno dopo le tragedie che lo avevano attraversato. Conobbe la bella dama a una cena di gala, si sedettero vicini e a lungo parlarono delle loro avventure, senza curarsi di tutto ciò che accadeva intorno, scoprendo di avere molte cose in comune. Con il passare del tempo s'innamorano l'uno dell'altro e iniziano a frequentarsi sino a convolare a nozze dopo la fine della guerra.

British Museum of London (Terzo Libro): Il museo fu creato nel 1753 e fu aperto definitivamente al pubblico il 15 gennaio 1759. Le origini del British Museum sono unite alle sorti del fisico e collezionista Hans Sloane, il quale desiderava che, dopo la sua morte, la sua collezione composta da più di 80.000 oggetti si conservasse opportunamente.

Brosa (Primo Libro): grande maestro elfico nell'uso delle percussioni, anch'egli si esibiva spesso a corte assieme a Gherlendin, figlio del re, e altri famosi musicisti per allietare le feste e gli eventi che si tenevano nella sala delle riunioni nel palazzo di Endor.

Bugurk (Primo Libro): figlio di Tarlok e Tara, divenne capo delle tribù della Grande Piana quando a soli diciassette anni perse il padre. Diverso da questo, era più incline alla guerra che al dialogo, di lui si dice che a cinque anni già sapesse combattere con arco e frecce. Appena divenuto capo delle tribù s'impegnò subito a costruirsi una reputazione di capo militare, obbligando gli uomini delle varie tribù a seguirlo nella sua idea di lotta alle popolazioni del nord, organizzando un vero e proprio esercito e programmando la guerra per prendersi i territori del nord.

Caccia monoposto G50 Freccia della Regia Aeronautica Italiana (Terzo Libro): era un aereo da combattimento italiano della seconda guerra mondiale sviluppato e prodotto dalla compagnia Fiat Aviazione. Una volta entrato in servizio, questo modello divenne il primo aeroplano monoposto in metallo in Italia che disponeva di una sola ala, con cabina di pilotaggio chiusa e carrello retrattile.

Calegard (Secondo Libro): ufficiale esperto distaccato presso il reparto di cavalleria alla città fortezza di Efrimar, assieme alla sua compagnia era addetto al controllo delle zone meridionali dei Colli Ferrosi che confinavano con le Terre di Passo. Durante una normale ricognizione la sua pattuglia cadde in un'imboscata tesa da un numeroso drappello di orchi. Molti dei soldati caddero, sopravvissero solo Calegard e Rhun, Sovrintendente di Efrimar, che furono condotti come prigionieri nelle profondità del Mirak.

Cappella della Madonna dell'Uccellino (Terzo Libro): si trova a Sarteano e al suo interno è presente, sulla parete dell'unico altare, un dipinto murale di scuola senese della metà del XIV secolo raffigurante la Madonna col bambino, forse di Jacopo di Mino del Pellicciaio, circondato da una cornice in stucco commissionata nel 1699.

Careless (Terzo Libro): brano musicale realizzato da Glenn Miller, tratto dall'album omonimo e interpretato da Ray Eberle.

Carenie (Secondo Libro): arcipelago situato a sud della Baia di Lamedon, costituito da sei isole vere e proprie, alle quali si aggiungevano isolotti e scogli affioranti dal mare.

Casa delle Decisioni (Primo Libro): era la casa che ospitava l'Egu del villaggio e spesso era di grandi dimensioni proprio per accogliere un certo numero di persone durante le riunioni e gli incontri che solitamente vi si svolgevano.

Castello di Bodiam (Terzo Libro): è un castello con fossato del XIV secolo vicino a Robertsbridge nell'East Sussex, in Inghilterra.

Castello di Dungavel (Terzo Libro): residenza dei duchi di Hamilton, nel South Lanarkshire, Scozia, vicino alla città di Strathaven.

Castello di Sarteano (Terzo Libro): il castello sorge sulla sommità di una collina situata tra il territorio della Val di Chiana e della Val d'Orcia. La prima traccia documentaria della Rocca risale al 1038 ma l'attuale aspetto è dovuto a una totale ristrutturazione per mano dei senesi nel 1469.

Catir (Secondo Libro): fertile regione meridionale, si estendeva dai Colli Ferrosi sino alle ultime propaggini delle montagne del Lebenmuth, incrociandosi con la regione di Zingor. La città più importante divenne Efrimar, città fortezza costruita al tempo di Aldebard, il principale avamposto degli eserciti del nord per schiacciare le rivolte delle popolazioni del sud.

Cavaliere Grigio (Secondo Libro): con il volto coperto dall'elmo e quindi del tutto irriconoscibile, questo cavaliere misterioso altri non era che Brénno, figlio di Thorondron. Per partecipare al torneo decise di rimanere nell'anonimato e gli spettatori, per via del colore della sua armatura, gli attribuirono il nome di "*Cavaliere Grigio*".

Cavallo bianco di Uffington (Terzo Libro): è un geoglifo (disegno sul terreno) che rappresenta una figura preistorica molto stilizzata, tracciata sul pendio di una collina, lunga 114 metri e alta 34, incisa sulla superficie del suolo con solchi nel terreno profondi un metro (ampi da due a quattro) fino a rivelare il gesso bianco sottostante.

Cerchio dei Saggi (Primo Libro): fu fondato dopo la costruzione di Nahas e riprendeva il sistema di governo di Atlamdir, dove i sapienti della grande isola e i rappresentanti eletti dal popolo, si riunivano per decidere le politiche del regno e per divulgare la conoscenza.

Cèx (Secondo Libro): cittadino di Efrimar, era il capomastro più ricercato di tutta la città per la sua capacità di costruire usando legno pregiato e mattoni intonacati.

Cirrus (Primo Libro): egu del villaggio di Mnàr, era da sempre un uomo silenzioso, un ottimo osservatore dicevano i più. Secondo molti, riusciva a capire cosa stava accadendo realmente in una discussione, solo attraverso una semplice analisi dei gesti e dagli sguardi trasmessi dalle persone che osservava, e solo dopo dava il suo parere.

Clelia (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor, era minuziosamente descritta nel diario del primo, e questo perché pare avesse catturato il suo cuore. Era una bella ragazza alta e slanciata, con i capelli lunghi lisci di color castano chiaro, mentre i suoi occhi erano marroni. Di sicuro era la ragazza più piacevole che avesse mai conosciuto tanto da rendere divertente ogni

momento con battute e risate sguaiate, purtroppo di lei si perse ogni traccia dopo il suo trasferimento nel villaggio di Sitar.

Clessia (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor era la persona più attenta della classe, riusciva ad appassionarsi a qualsiasi tema, anche durante le lezioni più noiose trovava sempre un qualcosa di accattivante. Ganestor la descrive come una ragazza sempre sorridente, alta e magra, con i capelli biondi e gli occhi azzurri.

Clessio (Primo Libro): inviato al concilio di Gladstorn in rappresentanza del popolo dei Vimaridi, rappresentava in tutto e per tutto il valore e il lignaggio della sua gente: alto, con lunghi capelli lisci di colore nero e pelle ambrata.

Coleman Stonesher (Terzo Libro): nato a Amesbury in una famiglia dell'alta borghesia, figlio di un ricco agente di cambio, e di una stimata donna dell'alta società inglese, impegnata nella lotta contro i privilegi maschili e lo stato di minorità delle donne, passò la sua infanzia molto più con la madre che con il padre. Permeato dalle idee della madre, cercò di approfondire il ruolo delle donne nello sviluppo della società e rimase colpito dalla storia dell'Osservatorio dell'Harvard College a Cambridge, Massachusetts negli Stati Uniti, dove le donne avevano un compito primario: analizzare i risultati delle foto fatte al cielo nell'arco di decenni. Donne che contribuirono a gettare le basi dell'astronomia. Vista la sua inclinazione, sua madre riuscì a fargli visitare, ancora giovanissimo, l'Osservatorio dell'Harvard College negli Stati Uniti. Lì conobbe la donna che divenne la sua eroina, dopo sua madre: la signora Annie Jump Cannon, un'astronoma statunitense che diede un contributo molto importante all'astronomia con la compilazione del catalogo Henry Draper (o catalogo HD), un enorme catalogo stellare con dati astrometrici e spettroscopici di oltre 225.000 stelle. Andava fiero della foto con dedica che teneva in camera sul comodino. Benché il suo grande amore fosse per l'astronomia, dopo aver visitato Stonehenge, virò la sua attenzione sullo studio delle antiche popolazioni che avevano abitato la Britannia, focalizzandosi proprio sul famoso cerchio di pietre. In questo modo poté unire le sue due grandi passioni: l'astronomia, visto che per alcuni, Stonehenge, poteva essere un antico osservatorio astronomico, e la storia dei popoli antichi. Conobbe Bertram e Andrew alla fine degli studi universitari, ed essendo esperto di storie e leggende, si unì alla spedizione organizzata dai due in Egitto, dove incontrò Olga, Drake e Miranda. Li seguì anche nella missione per recuperare i manufatti dei druidi, necessari per sconfiggere Modrok e la Setta dell'Ombra.

Colli Calvi (Secondo Libro): raggruppamento collinare che faceva parte della regione meridionale di Rivalunga, dovevano il loro nome alle cime completamente brulle.

Colli Ferrosi (Primo Libro e Secondo Libro): erano un gruppo di colli situati a sud del grande fiume Ungòil. Ricchi di minerali, facevano da spartiacque tra la Grande Piana a nord e le terre che si stendevano a sud, sino alle punte meridionali del Lebenmuth.

Colonne d'Ercole (Secondo e Terzo Libro): nella letteratura classica indicavano il limite estremo del mondo conosciuto. Geograficamente erano collocate in corrispondenza della Rocca di Gibilterra e del Jebel Musa (o del Monte Hacho) che sorgono rispettivamente sulla costa europea e quella africana, chiamate una volta *Calpe* e *Abila*. Altri le collocano nello Stretto di Messina.

Confucio (Terzo Libro): rinomato pensatore cinese la cui dottrina si chiama Confucianesimo, proveniva da una nobile famiglia che, però, cadde in rovina. Durante la sua vita lavorò come insegnante, come funzionario pubblico e falegname.

Cornucopia (Terzo Libro): chiamato anche il corno dell'abbondanza, era un simbolo di abbondanza e nutrimento, comunemente un grande contenitore a forma di corno traboccante di prodotti, fiori o

noci. Secondo la leggenda, un giorno la capra di nome Amalthea, più nota a Creta come Dikte, si ruppe un corno contro un albero; le ninfe lo raccolsero e lo adornarono di fiori. Giove, riconoscente, promise loro che dal corno sarebbe scaturito tutto ciò che avessero desiderato. Nacque così il cornu copiae.

Corwall (Primo Libro): oltre a essere annoverato tra i grandi musicisti elfici al tempo della venuta di Ganestor, era colui che si occupava delle scuderie reali e si prendeva cura dei cavalli del re.

Cosma Indicopleuste (Terzo Libro): pseudonimo di Costantino di Antiochia è stato un mercante, filosofo e cartografo siriano.

Cronthal (Secondo Libro): posizionato a metà strada tra i Colli Ferrosi e il Bosco di Har, questo piccolo villaggio era il punto di partenza per il valico di Tiorven che saliva caparbio lungo la parete rocciosa dei Colli per riaffiorare nelle terre del Catir.

Dalai Lama (Terzo Libro): è un titolo dato dal popolo tibetano al principale leader spirituale del buddismo tibetano.

Danahir (Secondo Libro): padre di Drina e proprietario della fattoria ai bordi settentrionali della Foresta di Har, era particolarmente famosa per il pollame, con le galline dai colori vivi come quelli di un pappagallo.

Dante Alighieri (Terzo Libro): battezzato con il nome di Durante di Alighiero degli Alighieri, è stato un poeta, scrittore e politico italiano. Considerato il padre della lingua italiana, la sua fama è dovuta alla paternità della Comedia, divenuta celebre come Divina Commedia e universalmente considerata la più grande opera scritta in lingua italiana e uno dei maggiori capolavori della letteratura mondiale.

Danyalth (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, fondò con lui la compagnia teatrale "Sipario". Era un attore nato, sia per una fervida immaginazione a supporto delle sue capacità, sia perché frequentava spesso attori, registi e scrittori con cui creava e sperimentava.

Daring (Primo Libro): maestro nell'uso dell'arco, divenne famoso durante la guerra della pietra per il numero impressionante di nemici abbattuti. Pare che nessuno sia più stato in grado di eguagliare la sua fama, anche se alcuni concordano nel dire che Gherlendin, figlio di Endor, molto gli si accostasse nell'uso dell'arco, e questo dipende dal fatto che sin da piccolo, poté contare sugli insegnamenti avuti proprio del grande maestro. In molti canti e in molti dipinti antichi, Daring veniva raffigurato con l'arco in pugno, solo e innanzi a una moltitudine di nemici, a ricordo delle sue gesta durante la famosa battaglia alle pendici del monte Dendena nella piana di Dolmen. Di lui si racconta che con un piccolo manipolo di druidi, fermò una guarnigione di orchi che, salendo lungo la via incavata che si arrampicava sul lato della montagna, stava per prendere alle spalle l'esercito guidato da Harenar Braccioforte. Trovato un luogo adatto, prese il suo arco e sfilò le frecce dalla faretra conficcandole nel terreno umido, e così fecero anche i suoi compagni. A quel punto incoccò la prima, tese l'arco mirando a colui che doveva essere il capo, e attese. Quando gli orchi si trovarono precisamente nel mezzo del sentiero, dove si alzavano alte mura di pietra che restringevano notevolmente il passaggio, rendendolo simile alla cavità di un imbuto, scoccò la freccia e vide l'orco cadere a terra come una mela marcia, e subito dopo ordinò ai suoi arcieri di fare lo stesso e molte di quelle bestie crollarono, ostruendo ancor di più il passaggio. Grazie alla sua mira e al suo coraggio, la guarnigione di orchi dovette retrocedere, lasciando campo libero all'esercito di Harenar che ne uscì completamente vittorioso.

Darrel (Secondo Libro): era un ragazzone alto e robusto, con un viso dai tratti leggeri incorniciato

da lunghi capelli castano scuro. Quando raggiunse la maggiore età si unì alla compagnia di cacciatori comandata da Felio, composta da uomini provenienti da varie zone del Malik. Il suo ruolo principale era di trasportare la selvaggina catturata e, visto la mancanza di animo audace e indomito, tenere alto l'umore degli uomini suonando il suo flauto a doppia canna ottenuto con le canne provenienti dagli stagni di Durkùn.

David Robson (Terzo Libro): capitano del mercantile Jesmond.

De Havilland: DH.85 Leopard Moth (Terzo Libro): aeroplano che dispone di una sola ala e con tre posti, progettato e costruito dalla de Havilland Aircraft Company nel 1933.

Decano John Forsdyke (Terzo Libro): direttore del British Museum dal 1936 al 1950 e dell'università frequentata da Bertram, era un uomo distinto, longilineo e gentile, con i baffi a spazzolino che pare ebbero origine negli Stati Uniti nel periodo dell'industrializzazione in contrasto ai lussureggianti baffi a manubrio, a ferro di cavallo o all'imperiale (detti anche alla Kaiser) che invece spopolavano nello stesso periodo in Europa.

Demian (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, s'iscrisse alla compagnia teatrale "Sipario" molto giovane. Alto e oramai quasi totalmente calvo, era soprannominato *mono espressione*, perché pareva averne solo una da mettere in scena, inoltre, aveva l'abitudine di entrare nei dialoghi altrui facendo le domande più strane e bizzarre.

Dengobar (Secondo Libro): signore di Varda, *la città bianca*, e della regione di Rivalunga, era il diretto discendente della stirpe dei Loch, che avevano preso possesso delle terre del sud al tempo di Ganestor. Nelle cronache del tempo veniva chiamato in vari modi tra cui: "*il traditore*"; "*lo spergiuro*"; "*il doppia lingua*", ma fu con editto reale che venne ordinando di non usare mai più, nel regno, il nome di Dengobar. Al suo posto fu sempre scritto e detto: "*l'innominabile*".

Dèvran (Secondo Libro): ufficiale distaccato presso la Torre di Anderien, si occupava della supervisione e dell'addestramento delle nuove guardie.

Dicto (Primo Libro): figlio di Rudro e Dera, al tempo della venuta dei Druidi era Egu del Villaggio di Durkùn. Alto e imponente, dai lunghi capelli scuri spesso raccolti a coda, aveva lineamenti marcati e sguardo deciso. Sin da giovane era considerato talmente saggio e giusto che in molti credevano fosse un diretto discendente del fondatore del Concilio di Gladstorn, anche se nessuno di quel tempo viveva per confutare queste storie.

Dikteon Andron (Terzo Libro): La mitologia narra che questa cava è il luogo in cui la capra Amalthea, più nota a Creta come Dikte, allevò Zeus e lo nutrì col suo latte.

Dimenticati (Secondo Libro): erano una razza creata appositamente da Modrok che, usando le arti magiche e le sue conoscenze, effettuò esperimenti sui prigionieri catturati dai suoi schiavi usandoli come cavie. Nani, uomini, elfi, tutti venivano catturati per servire un unico scopo: divenire guerrieri d'élite, creati solo per la guerra, dato che dovevano possedere resistenza e forza maggiori rispetto ai comuni orchi di cui si era sempre servito. Con i poteri della pietra, e grazie agli studi compiuti durante gli anni che aveva passato nelle profondità del Mirak, Modrok aveva creato esseri umanoidi molto più alti del normale, di carnagione bruna, aventi grandi mani e gambe massicce: I troll. I suoi esperimenti erano crudeli e si spingevano sino a verificare la resistenza dei prigionieri in condizioni estreme, ma i suoi tentativi non dettero sempre i frutti sperati poiché alcune di queste creature non si sottomisero al suo volere, così le rinchiuse nelle profondità delle grotte, ma non appena ne ebbero la possibilità, si ribellarono ai loro carcerieri massacrando tutti. Fu Calegard ad avere l'occasione

propizia quando una delle guardie, inavvertitamente, si avvicinò troppo alle sbarre della sua cella. Allora la sua mano destra scattò come un fulmine afferrando per la gola l'orchetto che nulla poté, e dopo brevi attimi di resistenza l'osso del collo si spezzò come fosse un fuscillo. Calegard prese le chiavi e aprì la cella e poi, velocemente, anche le altre sino a che tutti furono liberi.

Dino (Terzo Libro): membro attivo delle formazioni partigiane aderenti all'Ordine sin dalle prime fasi della resistenza. Sempre sorridente e pronto alla battuta era nato a Firenze e dopo essere diventato geometra si era trasferito a Sarteano.

Dira (Primo Libro): era la vecchia maestra del villaggio di Nur dove, oltre a insegnare a leggere e scrivere, si occupava anche della trascrizione di codici, decisioni e annunci. Abituata a stare per ore e ore sopra i fogli con la penna in mano, si era incurvata così tanto che i giovani pensavano che oramai fosse un tutt'uno con la sedia.

Dolmen (Primo Libro): dal mare, verso il mezzo dell'isola di Atlamdir, s'incontrava questa pianura; la più bella e la più fertile di tutte le pianure dell'isola. Era circondata da un lato da una foresta di querce e dall'altro da alcuni colli non molto alti. Lungo questa pianura, si svolse la *battaglia delle lance* che vide Harenar Braccioforte vittorioso contro le orde di Wordeneo.

Dor (Primo Libro): marito di Anwirel e padre di Longar, era originario del villaggio di Gladstorn, ma in giovane età si era stabilito con i suoi genitori a Nur per lavorare le fertili terre a ridosso del lago Imnoril. Da una delle sue stravaganti idee, Ganestor prese spunto per realizzare la nave che lo avrebbe condotto sino agli stagni di Durkùn, per poi proseguire verso le Terre Indifferenti, divenute in seguito Terre di Passo.

Dorianna (Terzo Libro): druido ribelle superstita alla disfatta patita durante la battaglia della Grande Piana al tempo di Thorondron e Brénno, divenne la compagna di Hoot e sua fedele seguace. Venne uccisa dal drago d'oro Esàr al Castello delle Moiane, vicino Sarteano, durante lo scontro con Samilya.

Dormienti Terreni (Primo Libro e Secondo Libro): detti anche **Guardiani**, erano strane e gigantesche creature sotterranee, simili a enormi vermi, che scorrevano per il deserto di Zingor rendendo tutto il terreno sterile per via del veleno che espellevano quando inghiottivano la terra per muoversi e spostarsi da una parte all'altra. Erano i guardiani dei segreti del tempio e mietevano vittime tra coloro che si avventurano in quelle terre senza conoscere la risposta alla loro domanda.

Downing Street (Terzo Libro): è una strada di Londra che ospita le residenze e gli uffici ufficiali del Primo Ministro del Regno Unito e del Chancellor of the Exchequer.

Draghi (Primo, Secondo e Terzo Libro): creature dai tratti affini ai rettili, furono create da Wordeneo al tempo della guerra della pietra per soggiogare druidi ed elfi al suo potere. I primi draghi erano di color rosso fuoco e possedevano quattro zampe e due ali. Sconfitti, furono privati del fuoco e della possibilità di volare, e la loro forma divenne quella di enormi vermi costretti a vivere sotto la terra, guardiani dell'ultima dimora della pietra. Risorti per volere di Modrok, furono riportati alla luce come draghi d'oro, creature portatrici di fortuna e bontà, ma quando il cuore di Modrok fu completamente corrotto, dette di nuovo vita ai maligni draghi del passato, dandogli un nuovo spirito, quello di draghi neri. Pochi furono i draghi che sopravvissero all'ultima grande guerra per il controllo della collana, ed è probabile che i pochi scampati fossero tutti appartenenti alla stirpe di Sorgot il dorato, anche se di questo non vi è nessuna certezza. Per alcuni studiosi, i superstiti si sarebbero rifugiati negli anfratti ghiacciati del Lebenmuth, tra le vette inesplorate dei ghiacci eterni, e lì attendono ancora il ritorno dei druidi. Si suppone che la catena del Lebenmuth sia l'odierna catena dell'Himalaya. E' opportuno fornire una distinzione generale sulle tre specie citate, per avere un'idea di quali fossero le somiglianze

ma anche le differenze: le tre stirpi erano tutte dotate di due possenti ali e quattro zampe, possedevano una corporatura protetta da una pelle squamosa molto spessa che li rendeva molto difficili da uccidere, inoltre, erano in grado di generare un potente getto di fiamma con cui potevano abbattere le mura più resistenti. Le differenze principali erano nel colore della pelle e nella corporatura, infatti, al contrario dei draghi d'oro, che potevano vantare una stazza maggiore così come una fiamma più grande e rovente, i draghi rossi e i draghi neri erano più piccoli, ma possedevano in più un veleno mortale che scorreva tra gli incisivi.

Dragon Hill (Terzo Libro): è un piccolo poggio immediatamente sotto il Cavallo bianco di Uffington.

Drake Philnight (Terzo Libro): nato nella cittadina portuale di Newquay Harbour, in Cornovaglia, da piccolo passava le giornate a immaginare come potesse essere il mondo al di là di quella vasta distesa d'acqua. Il mare era per lui sinonimo di libertà, e quando poté, lasciò casa avventurandosi tra le sue onde. La prima volta che si imbarcò aveva quindici anni, partì su una goletta che andava a New Orleans, e poi a New Orleans su un brigantino diretto nella Terra del Fuoco, e per alcuni anni girò il mondo. Durante il suo lungo peregrinare viaggiò con molti strani personaggi, da musicisti, attori, studiosi ma uno di questi, un italiano soprannominato Auricchio, lo colpì molto e da lui apprese il tiro con l'arco, dimostrando da subito di esserci portato. In ogni caso, secondo i suoi racconti, niente era paragonabile a quello che gli successe nel Golfo di Napoli, vicino all'Isola di Capri, in Italia: *“Era una sera d'autunno, la nebbia si era stranamente alzata, tanto da non vedere dove mettere i piedi, e un freddo umido soffiava da nord. Poi, all'improvviso, la sento. Una voce sovrumana, un canto che non è di questo mondo. Era una melodia che entrava nella testa e nel cuore come una lama affilata, una canzone che ti parla direttamente all'anima. Mi ritrovarono disteso sul molo e per cinque giorni non feci altro che ripensare a quel canto”*. Qualcuno lo aveva soprannominato Ulisse, mentre altri davano poco peso ai suoi racconti. Quando la carriera navale divenne meno redditizia cercò altri incarichi, e fu proprio svolgendo il ruolo di direttore della sicurezza presso gli scavi a Cipro che conobbe Bertram, Andrew, Olga e Miranda. Affascinato dalle teorie sulle antiche civiltà ipotizzate da Bertram e Andrew, partì con loro per l'Egitto, e poi li seguì nella spedizione per recuperare i manufatti dei druidi per sconfiggere Modrok e la Setta dell'Ombra.

Drako (Secondo Libro): era un giovane drago dorato, molto curioso e intraprendente, affascinato dagli uomini e dalle loro contraddizioni. Non aveva ancora raggiunto le dimensioni di un drago adulto, e non aveva ancora la voce profonda tipica della sua razza, ma nonostante ciò aveva un corpo comunque imponente con zanne belle affilate e delle ali ampie e potenti.

Drina (Secondo Libro): figlia di Dànahir e Felania, era la più piccola di quattro fratelli, Torongor, Galdon e Ferido.

Drogo (Primo Libro): conosciuto e apprezzato da tutto il popolo degli elfi per le sue grandi doti artistiche, era un grande musicista, compositore e abile narratore. La sua musica proveniva da alcuni particolari strumenti a corda e ad arco.

Druidi (Primo, Secondo e Terzo Libro): erano un popolo antico e di origine incerta, sulla cui genesi si è molto discusso e si continua a discutere a tutt'oggi; sta di fatto che l'arrivo della pietra del cielo cambiò il corso della loro storia. Molte sono le teorie che riguardano la loro evoluzione, ma le uniche certezze sono essenzialmente due: la loro terra d'origine, l'isola di Atlamdìr, e il loro lungo viaggio alla ricerca di una nuova casa, dopo la distruzione del loro mondo. Giunsero lungo le coste delle terre occidentali e dapprima si stanziarono sulle rive del Ghelion per poi spingersi a fondare la città di Nahas nella regione del Malik. La civiltà druidica ebbe una profonda influenza sulle civiltà occidentali, fondendosi successivamente con esse e facilitandone lo sviluppo e il progresso.

Duca di Hamilton (Terzo Libro): è un titolo fra i pari di Scozia, creato nel 1643. Questi titoli di pari vennero creati nell'ambito del regno di Gran Bretagna. È il titolo ducale più importante della parìa, dopo il titolo di Duca di Rothesay, detenuto dal figlio maggiore del sovrano e dunque il suo detentore è il primo pari di Scozia.

Duif (Primo, Secondo e Terzo Libro): conosciuto come colui che aveva dedicato la propria esistenza allo studio della natura e al suo equilibrio con la vita, prima della caduta di Atlamdir, si racconta che avesse abbandonando le comodità delle aree civilizzate per vivere e meditare in solitudine nei boschi alle pendici delle montagne, per tornare allo scoppio della guerra contro le forze oscure di Wordeneo. Giunto sulle coste del Ghelion si occupò di tutti coloro che lavoravano la terra, dai contadini ai giardinieri, in quanto amante di tutte le cose che crescevano. Mise il suo arco, ancora una volta, a servizio del popolo dei druidi nel nuovo scontro che infuriò al tempo di Thorondron e Brénno e accompagnò Federshan nella costruzione dell'Ordine dell'Anello di Ferro, combattendo Hoot e i suoi seguaci per tutto il mondo.

Dunahir (Primo Libro): secondo genito di Bugurk, era il fratello che Gòlin credette di aver perduto nella battaglia con le popolazioni del nord. Al contrario del fratello maggiore non era molto alto e con la carnagione sicuramente più chiara. Snello e veloce di spada, divenne crudele come il padre e il suo odio per le popolazioni del nord crebbe con il passare degli anni, e quando riuscì a divenire il signore delle popolazioni nomadi, si insediò come reggente nella nuova città creata a sud, che poi avrebbe preso il nome di *Varda la Bianca*. La presa del potere da parte di Dunahir non fu chiara, in molte cronache del tempo si narra di come fu lui stesso a cagionare la letale malattia di suo fratello maggiore, a suo giudizio colpevole di essersi arreso innanzi alle parole di Albareth, condannando i popoli della piana all'umiliazione. Grazie alla discendenza assicuratasi, creò una società segreta con cui mantenere il potere e raggiungere il suo scopo principale: affrancarsi dal regno del nord, ricostruire un'alleanza dei popoli nomadi, indipendente e libera, che comportasse anche la riacquisizione delle vecchie terre.

Durkùn (Primo e Secondo Libro): città costruita su un promontorio di roccia calcarea sulle sponde orientali dell'omonimo lago, si estendeva verso sud, con piccoli villaggi e fattorie, sino a una serie di rilievi collinari detti Colli Ferrosi che segnavano il confine fisico con le Terre Indifferenti, poi divenute Terre di Passo. Divenne famosa, oltre che per gli stagni e per aver accolto, al tempo di Dicto, il popolo dei Druidi, anche per la caratteristica torre triangolare del castello, collegato al palazzo del re da un suggestivo camminamento con feritoie che davano sul lago.

Dwellen (Primo e Secondo Libro): importante regione del nord-ovest con capitale Lankwell, priva di sbocchi sul mare, era circondata dalle alte vette del Mablung a nord e del Mitland a est, mentre tre fiumi ne segnavano i confini a sud e a est: il Tamìn, il Rivombra e l'Ungoìl. Le acque del Tamìn e del Rivombra delimitavano la sua estensione con le terre del Ghelion, mentre l'Ungoìl la divideva dal Malik. Una delle strade più importanti era *la via di pietra* che correva verso ovest, fino ad *Aroth*, la pietra che segnava l'ingresso al Nogrom, il regno dei nani, e che proseguiva giungendo ai confini occidentali del Mitland, ai piedi della *Montagna dai Sette Colori*, il monte dove si aprivano le porte di Mit Kuvatùn.

Efrimar (Secondo Libro): città fortezza costruita dai popoli del nord al tempo di Aldebard, figlio di Ganestor e terzo signore di Albareth, si trovava nella zona sud orientale della regione le Catir. Dopo la fine di una lunga e logorante guerra che era costata morte e dolore alle fazioni sia del nord sia del sud, re Aldebard decise di costruire la città per tenere sotto controllo tutte le terre che rimanevano in concessione a Dunahir secondo figlio di Bugurk, divenuto re dopo la morte di suo fratello Gòlin. Il trattato che fu stipulato stabilì i nuovi confini e le nuove zone di influenza, relegando i discendenti di Dunahir nella sola regione di Rivalunga, con capitale la Città Bianca. Efrimar fu concepita soprattutto

come macchina da guerra e divenne l'occhio e la mano del re di Ganestor, il regno che riuniva tutte le popolazioni del nord. Nonostante l'ampia libertà concessa alle popolazioni sconfitte, l'odio sorto sin dal tempo di Nurtang continuò a crescere. Gli scontri si susseguirono negli anni e i discendenti di Dunahir, cercando sempre nuovi pretesti per muovere contro i popoli del nord, costituirono alleanze su alleanze per affrancarsi dal dominio del regno di Ganestor, ma sempre con scarsi risultati, sino alla disfatta di Dengobar nella guerra al fianco di Modrok..

Egu (Primo e Secondo Libro): termine con cui s'indicavano i savi o i sapienti designati come personalità pubbliche di rilievo per amministrare e guidare i villaggi degli uomini. Era un termine che proveniva dall'antica lingua dei druidi ed era sinonimo di *persona colta, istruita*.

Elania (Primo Libro): giovane moglie di Surnai morta prematuramente dopo la nascita di Nurtang.

Elcast (Primo Libro): elfo molto noto e apprezzato alla corte di Endor per le sue doti di cantore e musicista, il suo strumento musicale preferito era ad arco.

Eldain (Secondo Libro): giovane ufficiale, coraggioso ed efficiente, agli ordini di Nadur. Scalò velocemente le gerarchie militari per la sua istruzione e per i suoi modi risoluti e determinati, divenendo in breve responsabile delle scuderie reali. Assieme a Neriath aiuterà Nadur a recuperare la spada dei re trafugata da Kor l'orco.

Eldain (Secondo Libro): giovane ufficiale, coraggioso ed efficiente, agli ordini di Nadur. Scalò velocemente le gerarchie militari per la sua istruzione e per i suoi modi risoluti e determinati, divenendo in breve responsabile delle scuderie reali. Assieme a Neriath aiuterà Nadur a recuperare la spada dei re trafugata da Kor l'orco.

Eldar (Secondo Libro): cittadino di Har, era un famoso cantastorie che aveva memorizzato tutte le tradizioni e i miti del passato.

Elfi (Primo e Secondo Libro): nelle antiche cronache di Atlamdir, si narra che gli elfi furono creati grazie ai poteri della pietra e per volere del consiglio dei saggi in modo da contrastare il potere oscuro che si era impadronito di Wordeneo. I primissimi elfi a essere creati furono due: *Vahannar* e *Cheluvièl*. Ebbero cinque figli, tre maschi *Edramil*, *Endor* e *Orolme*, e due femmine *Fildeluin* e *Aurithiel* i quali, in seguito, furono i progenitori delle cinque stirpi del popolo degli elfi. Durante la battaglia alle pendici del monte Dendena, oltre alla compagna Cheluvièl persero la vita anche Edramil e Orolme, mentre Fildeluin e Aurithiel furono uccise durante l'assalto delle legioni di Wordeneo ai confini nord della città di Atlamdir. Tutte queste perdite lasciarono un enorme vuoto nel cuore di Vahannar che cercò di colmare con i poteri della collana, appropriandosene e facendo scoppiare la guerra contro i druidi.

Elgast (Secondo Libro): esploratore inviato da Thorondron, assieme a Barroth e a Rigan per carpire i segreti dell'esercito di Modrok.

Elias (Terzo Libro): giovane aviare inglese, copilota con Duif dell'Avro 679 Manchester per portare Bertram e tutti gli altri in Italia.

Elmer (Secondo Libro): giovane ufficiale dell'esercito di Albareth, incaricato da Mornai di consegnare una sua lettera a Nethiel.

Elvendin (Secondo Libro): cavaliere della città di Efrimar, il suo stemma era costituito da un cavallo nero in corsa sormontato da un cavaliere.

Enamùl (Primo Libro): grande artigiano, falegname, costruttore e gioielliere, rinomato tra il popolo dei druidi per le sue opere, cui lavorò alacramente e incessantemente per tutto il corso della sua vita, era alto e slanciato, con i lunghi capelli neri sino al collo e gli occhi scuri e vispi sempre pronti a indagare i materiali più adatti per realizzare i suoi lavori. Con il passare degli anni, si avvicinò alle posizioni di Modrok e Hoot, e con essi condivise la visione di un nuovo mondo. Morì durante la battaglia avvenuta vicino al Passo di Elmo, non prima di raccontare a Endor, la tragica fine di Enianne.

Endor (Primo e Secondo Libro): figlio di Vahannar detto *il primo*, regnò su Tol Galem dopo la morte del padre. Negli annali della città elfica veniva descritto come il più grande tra tutti gli elfi dei tempi antichi, persino più grande di suo padre. Alto, bello di volto e con i capelli bianchi come la neve, guidò il suo popolo attraverso le varie ere del mondo. Non sono pervenute molte informazioni circa il destino del popolo degli elfi dopo la grande guerra contro Modrok, così come i nani, anch'essi pare si siano occultati alla vista degli uomini.

Endunie (Secondo Libro): consigliere personale di Endor; da sempre teneva in scarsa considerazione la stirpe degli uomini, considerati dei barbari rozzi e incivili, cosa in ogni modo reciproca visto la repulsione che anch'esso suscitava al di fuori dei confini della foresta di Erlan. In effetti, tra le sue doti migliori non era annoverata sicuramente la gentilezza; agli occhi degli uomini era visto come arrogante, scortese e odioso ma, nondimeno, famoso per la sua comprensione primaria del mondo e delle forze della natura, e per la maestria con cui maneggiava la spada.

Enianne (Primo e Secondo Libro): conosciuta anche con il nome di *dama del lago*, regnò insieme al suo sposo Endor sul reame di Tol Galem dopo la morte di Vahannar detto *il primo*. Dedita all'arte e alla bellezza, era anch'essa incredibilmente bella, soprattutto per via dei suoi lunghi capelli d'oro, mentre i suoi occhi, color azzurro, trasmettevano una grande sicurezza e una saggezza proveniente dalle molte vite ormai trascorse. Come Endor, possedeva il potere di salvaguardare e celare la foresta, e lo utilizzò sempre per nascondere agli occhi degli estranei. Enianne scomparve durante una visita alla città di Albareth, ma solo successivamente Endor scoprì che la Dama del lago fu rapita da Modrok per cercare di portare il popolo degli Elfi sulle sue posizioni. Compreso ciò che voleva da lei, e che non si sarebbe fermato davanti a un suo no, utilizzando anche i poteri della pietra per corromperla, si lasciò morire, scomparendo dal mondo.

Entelio (Secondo Libro): della Torre di Anderien, era un uomo di mezza età, alto e snello, con i capelli scuri, spesso celati dal suo elmo che riportava sulla nuca lo stemma della sua casata, un'aquila nera in campo color oro.

Eocast (Secondo Libro): padre di Néssa e compagno di Nielwe, per il colore dei suoi capelli fu detto *il druido rosso*. Dopo la costruzione di Nahas divenne il guardiano delle porte della città, così com'era stato ai tempi di Atlamdir. Cadde durante l'invasione di Nahas, colpito da distanza ravvicinata alla schiena e ucciso per mano di Hoot, suo amico e traditore del suo stesso popolo.

Eögar (Secondo Libro): capitano della cavalleria di Efrimar, era un uomo dai capelli scuri e occhi neri come la notte, con la carnagione corvina e il viso solcato sulla gota sinistra da una cicatrice leggermente rossa. A dispetto di quel male oscuro che cresceva dentro di lui, di quella voce suadente che si era insinuata nella sua mente e nella sua anima, sacrificò la sua vita per salvare quella dei suoi affetti più cari.

Eomud (Primo Libro): nato nel villaggio di Mnàr, figlio di Carnil e Luindil, prese parte alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Come tutti gli abitanti delle montagne aveva una grande stazza fisica ed era dotato di grande forza.

Era (Primo Libro): figlio di Dicto e Bernadiel, in giovane età era divenuto capitano della Cavalleria di Durkùn, distinguendosi per il suo coraggio e per la sua acuta intelligenza in battaglia.

Erdain (Secondo Libro): capitano della guardia di Lankwell, era anche uno dei confidenti più cari di dama Nethiel. Viene descritto come un uomo alto e snello dai lunghi capelli biondi. Da giovane era considerato un po' spavaldo ma con il tempo acquistò lo stesso senso di giustizia che aveva suo padre Curulìn, morto nella battaglia di Watertop.

Eremon (Secondo Libro): complesso di caverne che si trovavano nella regione di Rivalunga, a sud della città di Varda, così chiamate perché situate a mezza costa nel monte omonimo. Le grotte si sviluppavano per una lunghezza di circa tre chilometri, raggiungendo una profondità massima di cento metri dalla superficie. La sala principale, situata pochi metri dopo la galleria d'ingresso, era anche la più imponente e grazie al particolare minerale che la rivestiva avrebbe schermato il potere della pietra, tenendola al sicuro. Dalla caverna principale si dipartiva un profondo ramo laterale costituito da una serie di cunicoli comunicanti che portavano ad altre sale, più o meno grandi.

Ergo (Primo Libro): nato nel villaggio di Gladstorn, figlio di Ithalbor e Minduir, fu scelto per partecipare alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Robusto e snello, prima di partire lavorava come minatore nelle cave dei Monti Grigi.

Ergolant (Primo, Secondo e Terzo Libro): detta anche *Gola dei Venti*, era situata nella catena montuosa del Mitland, le montagne centrali. Dal terrazzamento naturale che si trovava sulle alture centrali si apriva una lunga galleria caratterizzata da grande abbondanza di concrezioni in diversi colori. Il canale principale scendeva di settantacinque metri fino a raggiungere la parte più profonda della grotta, percorsa da un piccolo torrente sotterraneo, e giunta al punto più basso risaliva in una specie di pozzo che, prima di giungere alla superficie, si apriva in un'enorme sala, dove i draghi si riunivano per le loro assemblee. I lavori della sala e della cinta difensiva che si apriva sul terrazzamento esterno furono realizzati dai nani, divenuti amici dei draghi nei tempi antichi. Con essi condivisero la propria arte, in un appagante quanto proficuo interscambio.

Eri (Primo Libro): figlio di Mallach, ricco possidente terriero, e di Thaliel, di lui si narra fosse soprannominato *il viaggiatore*, l'unico, prima di Ganestor, ad aver oltrepassato l'Erigion e i Colli Ferrosi. Alcuni affermavano di aver sentito racconti in cui si narravano dei suoi viaggi addirittura oltre le montagne del Mablung o a sud, nei deserti di Zingor, dov'era possibile sentire il canto delle dune, un suono basso simile a un gemito o a un ronzio. Ma "*I giganti gentili*" era e rimane il racconto più importante e bello che abbia mai scritto: "...mi mancano totalmente le parole per descrivere le sensazioni che provo nell'incontrare questi enormi giganti del mare. È bellissimo e tranquillizzante al tempo stesso vederle libere di danzare in quella bellissima distesa azzurra... qualsiasi cattivo pensiero scompare, come lanciato lontano grazie ai loro sbuffi... mi salutano e mi osservano con curiosità, interessate a questo strano piccolo essere che sopra a un buffo pesce di legno se ne sta all'aria senza far nulla".

Erigion (Primo e Secondo Libro): catena collinare che si estendeva nella parte sud della regione del Ghelion e che formava il naturale confine con la Grande Piana.

Erk (Secondo Libro): era il cavallo di Varo, divenuto famoso per la sua imponente stazza, aveva un mantello nero come la notte e una stella bianca sulla fronte, ma la particolarità erano gli occhi, uno azzurro e l'altro di colore marrone.

Erlan (Primo e Secondo Libro): chiamata anticamente dagli uomini *Foresta Nera*, rappresentava la più estesa Foresta delle terre occidentali. Il suo nome significava *Casa*, ed era il cuore del regno degli

elfi fondato da Vahannar, padre di Endor, grazie al potere generato dalla collana. Endor, divenuto signore degli elfi dopo la morte del padre, per proteggere il suo popolo usò un incantesimo per creare una cintura a difesa della Foresta: ogni qualvolta degli occhi avessero tentato di indagare al suo interno, una fitta nebbia avrebbe celato i suoi segreti. Prima del viaggio di Ganestor nessun viaggiatore ne aveva mai attraversato i confini, per via delle antiche leggende sugli spettri che vi dimoravano. Era divisa in cinque contrade *Anon Fer*; *Norin*; *Ervart*; *Ferhandros* e il *Nagrost*.

Ersagast (Secondo Libro): denominata anche *Torre del Vento*, era la roccia scolpita dai nani che dominava l'interno della sala delle riunioni di Ergolant, dove il signore dei draghi si poneva per parlare al consiglio raccolto sotto le stelle. Il nome fu ripreso dall'alto picco che si stagliava a nord ovest di Atlamdir, offrendo magnifiche vedute dell'altro versante dell'isola. All'ombra della vetta di Ersagast, stava un ampio passo che permetteva di valicare le montagne e giungere al mare. Quel luogo divenne famoso perché Esàr, al tempo della guerra per la pietra, vi riunì i draghi rossi, esortandoli a non unirsi alle schiere di Wordeneo, purtroppo il suo appello rimase inascoltato.

Ervart (Secondo Libro): o *verdecaminno*, era una contrada posta nella zona nord-ovest della foresta di Erlan, rappresentava la casata elfica di Orolme con l'unicorno in campo rosso; una stirpe cui era stato affidato il compito di vigilare sui confini occidentali della foresta di Erlan.

Esàr (Secondo e Terzo Libro): il più antico fra i draghi e padre di tutti gli altri, fu creato da Wordeneo, primo Signore dell'Ombra, per diventare il più grande e possente di tutti i draghi rossi, feroci alleati nella prima guerra per la collana. Nonostante le nequizie magiche usate da Wordeneo, che voleva creature crudeli, aggressive e biasimevoli, Esàr aveva, al contrario, un carattere stranamente docile e benevolo, più incline allo studio e alla conoscenza che alla guerra. Acquisì una consapevolezza e una saggezza senza pari tanto da fronteggiare apertamente il suo creatore negandogli i suoi servigi. Non partecipò mai alla grande guerra ma non di meno fu condannato con tutta la stirpe dei draghi rossi a vivere sotto terra, privato delle ali e del fuoco, divenendo uno dei *Dormienti Terreni*. Al tempo di Albareth e Ganestor riacquisì le sembianze di un drago ma d'oro, e partecipò alle guerre che decisero il mondo così come oggi lo conosciamo. Rifugiatosi nelle montagne del Lebenmuth (si suppone oggi siano la catena dell'Himalaya) attraversò con i resti della sua stirpe i mutamenti del mondo.

Escargort (Secondo Libro): signore degli Uomini, marito di Nièl e padre di Thorondron, sotto il suo regno fu ultimato l'acquedotto che arrivava alla città di Albareth direttamente dalle colline a nord. Il suo regno, eccetto quello di Ganestor, fu il più lungo di tutti quelli che si erano succeduti nelle varie ere, e caratterizzato da una profonda ammirazione tributata al re dal suo popolo, che riconosceva in lui audacia, alta morale e lungimiranza politica. Morì all'età di ottantasei anni, lasciando il regno nelle mani dell'unico figlio venticinquenne, Thorondron.

Ethol (Primo Libro): oste della locanda del "*pesce alato*" del villaggio di Nur, era un uomo burbero caratterizzato da pelle bianchissima e capelli ancor più bianchi mentre gli occhi erano di un acceso blu.

Eton (Terzo Libro): fondato nel 1440 dal re Enrico VI, è un collegio indipendente per ragazzi tra i 13 e i 18 anni nella parrocchia di Eton, vicino a Windsor, nel Berkshire, in Inghilterra.

Evra (Primo Libro): era la vecchia nutrice che aiutò Fea a far nascere entrambi i figli di Nurtang. Di lei si dice solamente che fosse una donna vecchio stampo, un po' cicciotta e paffuta sui settant'anni, ma con una grande forza vitale.

Ewik (Secondo Libro): cavaliere di Lankwell fa parte della guardia personale di dama Nethiel.

Exador (Primo Libro): consigliere anziano nel villaggio di Nur, era l'amico al quale Surnai si era legato di più negli anni. Si conoscevano sin da piccoli, sin da quando gli fu possibile sorreggere una canna da pesca. Spesso, infatti, se ne andavano a nord, lungo le sponde del fiume, teatro di pesca notturna, a lume di lanterna, e stavano fuori tutta la notte a bere e a parlare, raccontandosi storie e avventure.

Ezio (Terzo Libro): membro attivo delle formazioni partigiane aderenti all'Ordine sin dalle prime fasi della resistenza, era un uomo alto e magro, con la sigaretta sempre tra le labbra.

Faggeta di Pietraporciana (Terzo Libro): la faggeta, anche riserva, occupa la cima, il pendio settentrionale e parte del lato meridionale della stessa collina di Pietraporciana (847 metri), che si trova sul crinale che separa la Val d'Orcia e la Valdichiana tra Chianciano Terme e Sarteano. Riparata da scogliere calcaree che emergono in cima alla collina, la faggeta beneficia dell'aria fresca e dell'umidità nella parte superiore, e per questo è costituita da un insolito bosco di faggi a bassa quota che cresce nella riserva.

Faggeta (Secondo Libro): si trovava alla base dei Colli Ferrosi ed era chiamata così proprio perché il faggio era la specie dominante, con alberi secolari che si abbarbicano sullo scosceso versante sud dei Colli, spesso ricoperti di muschio alla base del tronco.

Farno l'Alto (Primo Libro): figlio di Nazarbal e di Felbadan, era particolarmente grosso, di almeno tre teste più alto rispetto agli altri della sua razza. Aveva la pelle marrone segnata da decine di tatuaggi rossi, e la sua arma preferita era un martello gigante appeso a una cinghia sulla schiena.

Fea (Primo Libro): figlia di Gutor e di Elaia di Lankwel, moglie di Nurtang e madre di Ganestor e Albareth, divenne una donna molto autorevole e apprezzata per aver sempre dato voce alle sue opinioni. Celebre e rispettata per le sue qualità, oltre che per la sua bellezza, di certo non comune, visse i grandi mutamenti che aprirono la strada a un nuovo mondo, aiutando suo figlio Ganestor, secondo signore degli uomini, a governare il cambiamento con realismo e inclusività.

Federshan (Primo e Secondo Libro, mentre diventa **Fediglhan Senan** nel Terzo Libro): viene da sempre descritto come il più grande tra tutti i druidi, era insieme un abilissimo guerriero, un sapiente e un fabbricatore di oggetti magici. Non sappiamo con certezza cosa ne fu del suo popolo ma, quasi sicuramente, dopo la disastrosa guerra per la pietra, i druidi sopravvissuti si spostarono verso altre terre. Emigrarono in America, in Africa, in Mesopotamia e in molte altre zone del pianeta, portando con sé l'immenso bagaglio di sapere che nei secoli avevano accumulato. Fondarono nuove civiltà istruendo le popolazioni locali e poi ripartirono, promettendo che un giorno sarebbero ritornati. Il nome scelto per contrastare Hoot e la Setta era formato da: *Senan*, che deriva dall'antico irlandese e significa Vecchio Saggio; *Fediglhan*, che Federshan aveva scelto a ricordo di un suo vecchio amico, di cui nulla viene riferito nell'intera trilogia, che perì durante l'inabissamento dell'isola di Atlamdir. Secondo alcune fonti, Fediglhan e Federshan erano cresciuti assieme, sino a che il piccolo Fediglhan si era trasferito sulle montagne, da quel momento in poi rari erano stati gli incontri, ma sempre gli erano rimasti alla mente i piacevoli momenti passati a giocare assieme sulle assolate spiagge del sud.

Feladon (Primo Libro): figlio di Felarfin e Felavièr, signore di Mit Kuvatùn, *la città nella montagna*, era un discendente diretto della casata di Tinigùn, il progenitore di tutti i nani, e per questo sovrano del Nogrom e di tutte le stirpi dei nani.

Felarfin (Primo Libro): fu signore della città nella montagna per una lunga conta di anni, prima di lasciare il trono a suo figlio Feladon. Fu sotto il suo regno che si conclusero i lavori di ampliamento delle grandi fornaci di Mit Kuvatùn.

Felio (Secondo Libro): figlio di Murgan e Narwil, nacque nella città di Lankwel quando Escargort regnava sulle terre occidentali. Appena compiuti diciotto mesi, i suoi genitori si trasferirono nella città di Durkùn e qui crebbe, divenendo un famoso cacciatore. Assieme ad alcuni compagni formò una compagnia di cacciatori con cui avviò un redditizio commercio di viveri e pelli nell'intera regione. Era un uomo alto, bruno, con una folta barba scura a coprire il volto e degli occhi che trasmettevano forza e, allo stesso tempo, un senso di pace.

Ferdo (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, fondò con lui la compagnia teatrale "Sipario". Era un vivace ragazzo non molto alto, biondo e con gli occhi verdi, soprannominato *il rivoluzionario* perché cercava sempre di spiegare e difendere le sue idee per un mondo più giusto.

Ferfiel (Primo Libro): di media statura e dal fisico tozzo, l'uomo era largo di spalle e di busto, con una testa quadrata dove il naso risaltava su ogni altra parte. Di poche parole, salvo quando doveva incassare, viveva praticamente nel suo negozio e non lo si incontrava mai a passeggio per la città.

Ferhandros (Secondo Libro): o *argentagrigo* per il colore delle acque del mare, era una contrada posta nella zona sud-ovest della foresta di Erlan, rappresentava la casata elfica di *Aurithiel* con il serpente avvinghiato alla spada nera, una stirpe cui era stato affidato il compito di vigilare sui confini che la foresta di Erlan aveva sul mare.

Fidargùn (Primo Libro): amico sin dall'infanzia di Federshan, da cui si differenziava per essere avventuroso e imprevedibile mentre l'altro era timido e cauto nelle sue scelte, dimostrò sin da piccolo una forte inclinazione per la scrittura e lo studio delle arti, di cui divenne profondo conoscitore. La sua indole avventata lo spinse per primo a toccare la pietra caduta dalle stelle e anche a essere il primo a percepirne l'enorme energia che da essa perveniva. Si oppose fermamente alle idee oscurantiste di Wordeneo, che intendeva usarne i poteri per assoggettare la natura al suo volere, e le contrastò in ogni modo, inizialmente contestando le sue visioni, infine, quando la speranza di pace era venuta meno, affrontandolo durante la grande battaglia del monte Dendena, dove sconfisse il suo potere e la paura che aveva fatto sorgere. Wordeneo scomparve, il suo corpo si dissolse ma non il suo spirito che, benché flebilmente, aleggiava ancora all'interno dei frammenti della pietra. Fidargùn convinse il concilio dei druidi che sarebbe stato più saggio allontanare quel potere, ormai malato, dalla terra di Atlamdir, e partì con molte navi alla ricerca di un porto sicuro, dove celarla agli occhi del mondo.

Filsin (Primo Libro): figlio di Curdaron e di Malmeth, era il capo delle guardie della Torre di Osservazione posta sulle colline che scendevano dolci sulla costa del Ghelion.

Fintarea (Primo e Secondo Libro): foresta posta alla coincidenza di tre fiumi, il Rivombra, l'Ur e l'Ungòil. Delle origini del nome se ne perse memoria sin dai primordi della storia degli uomini, anche se la parola, in antico druidico, derivava dal termine Fanor Erea, che significava *Terra d'Acqua*.

Firus (Secondo Libro): egu del villaggio di Har, era molto in là con gli anni, tanto da avere le spalle ricurve e dover camminare aiutandosi con un bastone sul quale il vecchio aveva intagliato motivi floreali, animali e volatili.

Fitzgerald O'connor (Terzo Libro): comandante del quinto reggimento dell'esercito di sua maestà, era un uomo alto dalla capigliatura rossa e con un paio di baffi, detti "a manubrio" per la particolare forma a doppia "w", tanto che dovevano essere curati e impomatati ogni mattina.

Florio (Secondo Libro): proprietario della locanda più antica della regione del Malik, il *Salice Verde*, ne era anche il locandiere. Era un uomo quasi calvo e dal viso rotondo che indossava sempre una giacca blu scuro, con dei bei pantaloni larghi. Florio aveva ricevuto la locanda in eredità da suo padre

Nosso, e prima di lui fu lo stesso per nonno Euflorio, ma fu Boro ad averla tirata su, costruendo da solo anche molti dei mobili che erano dentro il locale.

Foresta di Sherwood (Terzo Libro): è una foresta nella Contea di Nottinghamshire, in Inghilterra, famosa per la sua associazione storica con la leggenda di Robin Hood.

Fratello Nedo (Terzo Libro): membro dell'Ordine dell'Anello di Ferro, era un giovane alto e robusto. Mandato in segreto a spiare il lavoro del dottor Finch durante gli scavi nella piana di Giza, fu il primo a comunicare il ritrovamento della stele della custode.

Frida (Secondo Libro): amica di Serviàn e cuoca presso la taverna del Falcone ad Albareth.

Fridia (Primo Libro): era il più grande villaggio posto al centro della Grande Piana, l'unico che, al tempo di Ganestor e Albareth, era abitato da una popolazione stanziale e non nomade, come al contrario lo erano le altre popolazioni che percorrevano senza sosta la Grande Piana.

Frigi (Primo Libro): tribù stanziale che fondò il villaggio di Fridia, erano conosciuti come grandi cacciatori e grandi guerrieri. Generalmente alti, rispetto alle popolazioni nomadi, e con la pelle scura, furono sempre ostili alle popolazioni del nord. Durante la reggenza di Bugurk si scatenarono furiose lotte che portarono ad anni di guerre e sofferenze, in cui l'odio si acuì e continuò nei secoli seguendo il giuramento fatto da Dunahir, secondo genito di Bugurk: *“Il tempo accrescerà l'odio del mio popolo, lo renderà forte e lo preparerà al giorno della vendetta, facendo cadere la superbia e le mura dei grandi del nord. Questo giuramento lega me e il destino dei miei figli e dei loro figli affinché il giogo che ci ha incatenato venga finalmente spezzato”*.

Fudin (Secondo Libro): capitano delle legioni dei Nani, aveva una lunga barba biforcuta nera come la notte, nera come la sua ascia bipenne dall'impugnatura lunga, tutta intarsiata e abilmente lavorata.

Galet (Primo Libro): figlio di Filsin e di Nimnariel, aveva circa otto anni quando le navi dei druidi calarono sul mar di Lornach per giungere sulle sponde del Ghelion.

Galik (Secondo Libro): alto ufficiale alle dirette dipendenze di re Thorondron, era un ottimo arciere e un uomo molto abile nell'arte della diplomazia, tanto che il re lo teneva in grande considerazione e lo impiegava spesso come ambasciatore nelle situazioni più complicate.

Galù (Primo Libro): questo curioso abitante del fiume viveva in branchi, aveva un aspetto elegante, e lo contraddistingueva un'innata intelligenza e una grande socievolezza che lo spingeva spesso ad avvicinarsi alle navi che solcavano l'Ungòil. La pelle era estremamente liscia, senza peli e completamente bianca.

Ganestor (Primo Libro e ricordato nel Secondo e nel Terzo): secondogenito di Nurtang e Fea, assieme a suo fratello Albareth fondò il regno degli uomini e ne divenne il secondo sovrano, dopo la prematura morte del fratello. Il suo regno fu segnato da una grande espansione, la sua autorità oltrepassò i Colli Ferrosi, attraversò la piana delle Terre di Passo, sino a giungere nelle aride terre della regione di Zingor. Assieme alla sua compagna e regina, dama Alissa, governò per molti anni prosperando in abbondanza e felicità, lasciando in dote a suo figlio Aldebard un ricco impero in continua espansione.

Gelko (Secondo Libro): figlio di Melufin ed Elnuviel, divenne il principale consigliere di re Dengobar al tempo della folle amicizia con Modrok. La sua lealtà alla corona era dovuta soprattutto per l'oro che continuava a confluire nelle casse reali grazie a Modrok e ai suoi servi. Di lui si persero le tracce

durante la guerra per la pietra, e si pensa sia caduto durante la rovinosa ritirata degli eserciti di Modrok.

Geroglifici (Terzo Libro): sono i segni scolpiti che compongono il sistema di scrittura monumentale utilizzato dagli antichi Egizi, che combinano elementi ideografici, sillabici e alfabetici.

Ghelion (Primo e Secondo Libro): regione bagnata a est e a sud dal grande mar di Lornach, mentre a nord vi erano le montagne del Mablung con i picchi dei Monti Grigi, a sud i colli dell'Erigion con il grande fiume Ungòil, e a ovest le acque del Rivombra.

Gherlendin (Primo Libro): secondogenito di Endor ed Enianne, oltre a essere conosciuto come impareggiabile arciere era rinomato anche come grande musicista. Era amante della conoscenza e dell'arte, in particolare della musica, che componeva e suonava con i suoi strumenti.

Gherma (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor era una ragazza graziosa, con i capelli castani portati corti su un viso simpatico e quasi sempre sorridente. Spesso in compagnia di Ghildorf e Serina, come loro non stava mai in silenzio, era un getto continuo di parole.

Gherna (Secondo Libro): era una simpatica donna anziana: bassa, capelli rossi portati corti e un'incredibile parlantina. Si guadagnava da vivere come guida nella città dei morti.

Gheterlin (Primo Libro): fiore proveniente dalle terre di Atlamdìr e come gli Alchelofirdi, portati grazie alle navi di Nuher che, con il supporto di Samilya, li salvò dall'estinzione. Nella lingua degli uomini il loro significato è *Frangidolore*.

Ghilbert (Secondo Libro): cittadino di Har, sempre pronto a minimizzare i problemi altrui, era per lo più conosciuto come persona ottusa, rozza e maldicente.

Ghildorf (Primo Libro): figlio di Tolgon e Umra, divenne uno degli amici più fidati di Albareth e Ganestor, e siccome era un ragazzo sveglio e fantasioso, si rendeva veramente utile soprattutto a scuola, dov'era incaricato di trovare sempre nuovi stratagemmi per far circolare i foglietti con le risposte ai compiti in classe.

Ghilguld (Primo e Secondo Libro): primogenito di Endor ed Enianne, era un grande guerriero dall'animo generoso e nobile, dotato di una grande bellezza e agilità, di intelligenza e carisma, inoltre amava e rispettava la natura, con cui era in totale sintonia. Caduto prigioniero durante l'assedio a Tol Galem, su di lui Modrok sperimentò nuove e crudeli pratiche magiche con il fine di verificare la resistenza del corpo in condizioni estreme. Nelle sue vene venne inoculato del sangue di drago nero con il risultato di instillare odio e ferocia all'interno della sua mente. Ritrovò i suoi ricordi solo tra le braccia del padre, quando morente, il sangue di drago nero fuoriuscì dal suo corpo, liberandolo dalla morsa del male.

Gilgamesh (Secondo e Terzo Libro): è l'epopea che raccoglie tutti quegli scritti che hanno come oggetto le imprese del mitico re di Uruk. È da considerarsi il più importante dei testi mitologici assiro-babilonesi dell'intera storia dell'umanità pervenuti fino a noi.

Giuseppe (Terzo Libro): era un ragazzo robusto ma non molto alto, nato a Sarteano e che si unì da subito alla formazione partigiana che operava in zona. Come molti suoi coetanei, fece parte di quelle migliaia di ragazzi, anche adolescenti, che parteciparono alla lotta partigiana, e contribuirono alla vittoria finale.

Gladstorn (Primo Libro): a memoria d'uomo, fu il primo insediamento umano nelle terre del Ghelion, ma non si hanno notizie certe per confermarne la veridicità. Costruito alle pendici dei Monti Grigi, era un villaggio fatto di case spaziose e graziose, ciascuna con l'ingresso decorato da magnifici affreschi colorati. La tecnica costruttiva era decisamente più all'avanguardia rispetto agli altri stanziamenti presenti nei territori del nord, una tecnica che s'inseriva in modo naturale nel paesaggio. Divenne luogo delle assemblee dei capo villaggio che si riunivano nell'anfiteatro naturale che si trovava alla base dei Monti Grigi. Molti lo indicarono come l'ultima dimora di Fidargùn, prima del tempo degli addii, prima della caduta della memoria; il primo luogo da cui Fidargùn insegnò ai druidi divenuti uomini l'arte della vita.

Glenn Miller (Terzo Libro): era un trombonista, arrangiatore, compositore e leader della band big band americana nell'era dello swing.

Gmog (Secondo Libro): capitano degli orchi che aveva guidato l'assalto alla città degli elfi: Tol Galem. Morì nello scontro alle pendici dell'Erigion.

Godart (Secondo Libro): era il vecchio Egu del villaggio di Rahinol, un uomo anziano con la barba lunga e senza capelli, sempre pensieroso e preoccupato per il futuro.

Gòlin (Primo Libro): secondo genito di Bugurk, era ancora molto giovane quando assunse la carica di signore dei popoli nomadi, ma già conosciuto come uomo assennato e leale. Le fonti antiche narrano che, pochi anni dopo la nascita del regno del sud, Banhùr, suo fratello minore, spinto da feroce ambizione e dall'odio per l'onta patita dal suo popolo, a causa della sconfitta avvenuta pochi anni prima, lo avvelenò e prese il suo posto sul trono di Varda la bianca, la futura capitale, conquistando così il potere a tutti gli effetti.

Gomba (Secondo Libro): orco al servizio di Torgosh, ucciso da Tolgard durante la battaglia sulle scalinate che portavano alla grotta di Eremon.

Goran (Secondo Libro): cittadino di Durkùn, era famoso per la sua scarsa altezza, i suoi capelli biondi, gli occhi azzurri e la folta barba che lo rendeva simile ai nani delle montagne.

Grande Piana (Primo e Secondo Libro): pianura che si estendeva fra l'Erigion e la Foresta di Erlan occupando gran parte delle terre del nord.

Grifone (Secondo Libro): questa creatura, creata attraverso esperimenti portati avanti da Modrok nelle oscurità del Mirak, incrociando le grandi aquile con altri animali, apparve per la prima volta durante l'assalto alle mura di Durkùn. Molti racconti rappresentavano questa bestia con il corpo e le quattro zampe di un leone, dotate di artigli lunghi e affilati, due enormi ali e una testa di aquila con orecchie molto allungate, tipo quelle di un cavallo ma ricoperte di piume, mentre la coda era lunga e squamosa, e ricordava un serpente. Arma letale, volava silenzioso nei cieli e difficilmente la vittima poteva scorgerlo alto nel cielo, sentiva solamente gli artigli chiudersi sulla sua pelle.

Grinwold (Secondo Libro): cittadino di Har, era conosciuto come un grande giocatore di carte. Di lui si diceva che fosse in grado di contare tutte le carte di un mazzo, indovinando così quali giocare e in quale momento.

Groork (Secondo Libro): orco al servizio di Torgosh, membro della squadra che aveva il compito di tenere al sicuro la pietra nelle oscurità della grotta di Eremon. Fu grazie alla sua insaziabile curiosità che la posizione della collana poté essere rivelata. Probabilmente venne ucciso da uno dei compagni di Sérvian durante la lotta davanti alla grotta.

Grotta di Smoo (Terzo Libro): situata vicino al villaggio di Durness, scozia, è la più grande grotta marina della Gran Bretagna, con un piccolo fiume che l'attraversa.

Grumog (Secondo Libro): capitano delle legioni di Modrok, era un orco di media statura, crudele e pieno di astuzia. Guidò direttamente le truppe del suo signore nello scontro sotto le mura di Efrimar e nell'ultima grande battaglia che si svolse nel nord delle Terre di Passo. Durante quest'ultimo scontro, mentre cercava di mettersi in salvo dalla disfatta, trovò la morte per mano di Rhun.

Guriens (Primo Libro): figlio di Ghindor e di Tura, faceva parte delle guardie che presidiavano la Torre di Osservazione posta sulle colline che scendevano dolci sulla costa del Ghelion.

Gutinwar (Secondo Libro): signore della città di Durkùn e della regione del Malik, era divenuto re in giovane età avendo perduto i genitori all'età di diciassette anni. Quando per la prima volta incontrò Néssa, figlia di Imanarie ed Eocast detto *il druido rosso*, aveva vent'anni e se ne innamorò a prima vista. Nei canti del tempo si narra che mentre il giovane re passeggiava per i giardini di Nahas, in visita ufficiale, vide una fanciulla camminare su di un prato di fiori gialli e verdi ed egli si arrestò stupefatto, credendo di essere caduto dentro un sogno. La ragazza aveva un vestito dello stesso colore dei fiori ed era bella come una rosa di maggio; i suoi capelli rossi si muovevano mossi dal vento, e sulla sua fronte brillavano gemme rosse come il fuoco. Della loro storia poco fu scritto ma nelle cronache del tempo si legge della decisione di Néssa di non partire con il popolo dei druidi per rimanere nella terra del Malik. Oltre questo, poco altro viene raccontato della loro storia d'amore, tranne che si unirono in matrimonio e regnarono per molti anni, avendo due eredi *Merollin* e *Curvedar*.

Gutor (Primo Libro): padre di Fea e marito di Èlia, era divenuto egu del villaggio di Lankwell all'età di trent'anni per la prematura scomparsa del padre.

Halentur (Secondo e nominato nel Terzo Libro): soprannominato *il grande arco*, era l'arciere del re e il più abile tra tutti gli uomini, tanto che fu il primo ad abbattere un drago nero con il suo arco. Era un uomo possente, dai lunghi capelli biondi e dagli occhi verdi come un lago di montagna. Oltre che dalla bravura, il suo soprannome derivava dal suo arco di legno di tasso: alto un paio di metri e capace di scagliare con efficacia grandi frecce anche a duecento metri di distanza.

Har (Secondo Libro): villaggio situato davanti al grande Bosco di Har, i suoi abitanti si guadagnavano da vivere come taglialegna, abbattendo le enormi querce che crescevano davanti ai Colli Ferrosi.

Harenar Braccioforte (Primo Libro): primo capitano e generale delle legioni di Atlamdir, era il condottiero più celebre e ricopriva la carica suprema dell'esercito, responsabile delle proprie azioni solamente davanti al Consiglio dei Saggi.

Harry Steele: avventuriero interpretato da Charlton Heston nel film d'avventura del 1954: *Il segreto degli Incas*. George Lucas ha più volte dichiarato che il film è stato fonte di ispirazione nella scrittura di: *I predatori dell'arca perduta*.

Heinrich Schliemann (Terzo Libro): è stato un imprenditore e archeologo tedesco. Raggiunse la celebrità con la scoperta, dopo anni di ricerche e studi, della mitica città di Troia e del cosiddetto tesoro di Priamo.

Heinrich Von Schmerzen (Terzo Libro): alto ufficiale delle SS, aveva il volto solcato da una benda

che copriva il suo occhio sinistro, dietro dei piccoli occhialini tondi e scuri. Aveva perso l'occhio durante la notte dei lunghi coltelli, ma in quel frangente, vista la sua lealtà alla causa, si era assicurato l'amicizia di Viktor Lutze che, dopo l'epurazione, succedette a Röhm in qualità di Capo del personale delle SA (Sturmabteilung. Letteralmente "reparto d'assalto", conosciute anche come camice bruno).

Helladain (Primo Libro): alfabeto parlato dalla razza degli elfi che vissero in Atlamdir e poi migrarono verso le terre occidentali, era un idioma sviluppato dagli elfi sulla base della lingua dei druidi.

Henry Walton Jones (Junior): meglio noto come Indiana Jones (diminutivo: Indy), è un archeologo immaginario e protagonista della serie: Indiana Jones. In questo libro, il personaggio è comunque un richiamo sia a Jones Junior (interpretato da Harrison Ford) e Senior (interpretato da Sean Connery).

Heraclion (Terzo Libro): era una città dell'antico Egitto situata nel delta del Nilo, le cui rovine si trovano oggi sommerse nella baia di Abukir, a 2,5 km dalla costa. Nota anche come Thonis, La città affondò nel VI o VII secolo d.C., probabilmente a causa di grandi terremoti e/o inondazioni.

Herman Melville (Terzo Libro): scrittore, poeta e critico letterario statunitense, autore del romanzo del 1851: Moby Dick.

Hog (Primo Libro): nato nel villaggio di Har, figlio di Halladim ed Erina, prese parte alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Di lui si dice che fosse solito girovagare di villaggio in villaggio, narrando gesta e accadimenti, per guadagnare quanto bastava per sopravvivere. Di certo non avvenente, aveva il capo spoglio come un uovo e il viso solcato da una grande cicatrice, rimediata nello scontro con gli uomini della valle. Oltre che per la sua voce, era famoso per le imitazioni di alcuni personaggi dei villaggi che visitava, e di questo andava molto fiero.

Hoot (Primo, Secondo e Terzo Libro): dopo la scomparsa di Ildwin divenne il più grande artigiano tra il popolo degli elfi, i cui lavori furono rinomati e desiderati nei secoli. Attratto dalla forte personalità di Modrok si convertì alla sua causa e ne divenne un fervente seguace. Nonostante i contrasti avvenuti dopo la grande battaglia ai piedi dell'Erigion, rimase fedele all'amico tanto da fondare, dopo la disfatta patita per opera di Federshan, una società segreta: la Setta dell'Ombra, che aveva il compito di trovare lo specchio in cui i druidi avevano rinchiuso lo spirito di Modrok, per aiutarlo nel suo intento di governare il mondo.

Horatio Smith (Secondo e Terzo Libro): omaggio a Leslie Howard che nel film *The Pimpernel Smith* (La Primula Smith) interpreta il ruolo di un archeologo britannico un po' eccentrico di nome Horatio Smith. Come Indiana Jones, lavora anche sul campo, infatti il film si apre mentre Smith sta reclutando giovani della sua classe per unirsi a lui in uno scavo in Germania, perché afferma di essere alla ricerca di prove di un'antica civiltà ariana. Certo, non è proprio quello che sta facendo. Si scopre che è lì per salvare i prigionieri dei campi di concentramento nazisti.

Horvart (Secondo Libro): ufficiale distaccato presso la torre di Anderien, era addetto ai rifornimenti e si occupava della supervisione del loro utilizzo e distribuzione. Inoltre era anche il responsabile delle scuderie.

Hushàr (Primo Libro): popolo nomade, generoso e ospitale che si spostava incessantemente lungo il territorio della Grande Piana, erano generalmente di bassa statura e con la pelle molto scura. Famosi per i buffi copricapo a forma di uccello, erano conosciuti anche come formidabili cacciatori grazie ai loro archi ricurvi, la cui parte esterna era in legno, mentre quella interna in corno di bovino, il tutto

tenuto assieme da una colla animale, e avvolto con delle strisce di corteccia di betulla impermeabile, per proteggerlo dalle piogge.

Il gigante di gesso (Terzo Libro): è una figura scavata sul pendio di una ripida collina e rappresenta un gigantesco uomo nudo. L'opera si trova in Inghilterra, nei pressi del villaggio di Cerne Abbas, a nord di Dorchester, nel Dorset.

Ildwin (Primo Libro): padre di Samilya e compagno di Igowen, divenne famoso tra la sua gente per la maestria mostrata nell'arte della lavorazione dei metalli. Fu lui, durante lo splendore del popolo degli elfi nella terra di Atlamdir, a realizzare la collana che prese il nome di *Lamath*, nella lingua degli uomini *Stella*. Avendo acquisito molte conoscenze su antiche tecniche di lavorazione, divenne un grande erudito in questa arte e maestro per molte generazioni, perfino Hoot seguì i suoi insegnamenti.

Imnoril (Primo Libro): era un lago inserito in una conca circondata da bellissimi colli verdeggianti, con il villaggio di Nur situato proprio sul lungolago e con le cime dei Monti Grigi sullo sfondo.

Ippofante (Primo e Secondo Libro): nonostante la mole imponente, gli esemplari più grandi potevano arrivare a cinque o anche sei metri d'altezza, era un animale buono e gentile. Possedeva una testa piatta e larga con occhi e orecchie piccole, mentre dalla bocca srotolava una lunga lingua porosa con cui beveva. Due lunghe zanne lo rendevano una difficile preda. Una pelle rugosa color marrone chiaro ricopriva un corpo grosso e compatto trasportato da quattro zampe alte come colonne. Viveva alle pendici del Mablung e alle prime luci dell'alba usciva dalle grotte per recarsi al Lago di Durkùn dove si abbeverava. Con il passare degli anni, gli Ippofanti si spostarono anche nel Ghelion e spesso li si poteva vedere pascolare lungo le rive dell'Ungoil.

Irarn (Secondo Libro): giovane sottufficiale distaccato presso il reparto di cavalleria alla città di Efrimar, assieme alla sua compagnia era addetto al controllo delle zone meridionali dei Colli Ferrosi che confinavano con le Terre di Passo. Durante una normale ricognizione la pattuglia cui faceva parte cadde in un'imboscata tesa da un numeroso drappello di Orchi, morì trafitto da una freccia.

Irienne Leebory (Terzo Libro): insegnante di Scienze Naturali, aveva conosciuto il giovane Finch grazie all'invito casuale per una cena a casa di amici, e da quel momento avevano cominciato a frequentarsi. Aveva il dono di un fisico snello che non richiedeva diete o particolari accorgimenti; era una bellissima ragazza dai lineamenti pronunciati, con labbra piene e profondi occhi chiari di colore verde, accentuati da un trucco sempre leggero, che incantavano chiunque, e con una fluente chioma fra il biondo e il castano, che le ricadeva sulle spalle.

Irinwe (Secondo e Terzo Libro): figlia di Amariel e Dehanne, nata nella città di Nuher sulle rive del grande mare, era descritta come una ragazza bellissima, allegra, spensierata e di animo nobile, il cui nome, nell'antica lingua dei druidi, significava *Pace*. Di lei si dice fosse anche una grande spadaccina e ne dette prova durante la guerra contro Modrok, partecipando alla battaglia nel nord delle Terre di Passo. Quando Brénno salì al trono, divenne regina e assieme inaugurarono un lungo periodo di pace e prosperità, con una politica attenta ed equilibrata, esente da imposizioni violente.

Irnerio (Secondo Libro): giovane soldato rimasto gravemente ferito durante l'assedio di Efrimar e condotto al sicuro dentro le mura di Albareth, assieme ai superstiti della città fortezza del sud.

Jack lo squartatore (Terzo Libro): è il soprannome con cui venne indicato uno sconosciuto assassino seriale che, tra l'estate e l'autunno del 1888, agì nel degradato quartiere londinese di Whitechapel e nei distretti adiacenti.

James Newdick (Terzo Libro): capitano della goletta a vapore Westbourne in rotta da Marsiglia a New York nel periodo Marzo – Aprile 1882, dichiarò di essersi imbattuto in un'isola sconosciuta a 25° e 30' di latitudine nord e 24° di longitudine ovest.

Janet's Foss (Terzo Libro): è una piccola cascata nelle vicinanze del villaggio di Malham, North Yorkshire, Inghilterra. Secondo la leggenda, il nome Janet (a volte Jennet) si riferisce a una fata regina che abita una grotta sul retro della cascata, mentre Foss, è una parola nordica che indica, appunto, cascata.

Jesmond (Secondo e Terzo Libro): nel 1882 il capitano David Robson con la nave mercantile a vapore inglese Jesmond attraversava l'Atlantico da Messina a New Orleans. Durante la navigazione in pieno oceano i marinai notarono un'incredibile distesa di pesci morti. Il mare ne era pieno a perdita d'occhio per chilometri e chilometri, i pesci sembravano lessi, come se l'acqua li avesse cucinati. Il giorno successivo, proseguendo la navigazione, Robson si trovò davanti a un'isola non segnata da nessuna carta nautica, era grande e montuosa e dall'interno si levavano dense colonne di fumo, mentre man mano che la nave si avvicinava all'isola, aumentava il numero di pesci morti in acqua. Il capitano decise di esplorarla e furono rinvenute punte di freccia, spade, resti di mura imponenti semidistrutte, e molto altro che caricò sulla nave. Sia il giornale di bordo che tutto il materiale rinvenuto scomparirono.

Jona (Secondo Libro): figlio di Ilu e Langwe e fratello di Alina, visse nel villaggio di Rahinol sino all'età di sedici anni, poi si trasferì a Durkùn, dopo che la città venne ricostruita.

Julian Murris (Terzo Libro): giovane apprendista alle dirette dipendenze della Sacerdotessa presso il castello di Bodiam. Insofferente per il comportamento dell'uomo, che stava recando solo morte e distruzione nel mondo, e desideroso di porre fine a questo infausto destino, accolse gli ideali della Setta dell'Ombra e divenne la prima spia che riuscì ad entrare nell'Ordine dell'Anello di Ferro, fornendo notizie e informazioni a Hoot e ai suoi seguaci che portarono all'assassinio di Miriam Finroy.

Kalgorth (Primo Libro): appartenente alla tribù dei Frigi della Grande Piana, figlio di Kugan ed Eruenna, prese parte alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Famoso per la qualità della sua acquavite, ne portava sempre una discreta scorta, in modo da non rimanerne mai sprovvisto.

Karl (Terzo Libro): soprannominato “arsch” (letteralmente “culo”), per il fisico longilineo, aveva carnagione e capelli scuri con una barbetta curata che gli incorniciava il viso. Come Otto, faceva parte delle Waffen-SS, una delle speciali unità di combattimento all'interno dell'esercito nazista.

Kelgob (Primo e Secondo Libro): nella parte occidentale della regione del Dwellen, a sud del fiume Tamìn, una piccola e fertile valle era incastonata tra le colline verdi che si alzavano leggere verso sud. Al tempo di Albareth e Ganestor fu scelto come luogo di sepoltura.

Klelia (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor, era una ragazza energica, quasi mai di cattivo umore ma sempre pronta al sorriso.

Kor (Secondo Libro): orco che partecipò alla battaglia contro gli elfi alle pendici dell'Erigion, fu ucciso da Nadur, che gli troncò prima le gambe e poi la testa come punizione per aver tentato di rubare *Nurtang, la spada dei re*.

Korsh (Secondo Libro): era un capitano, incaricato da Modrok, di guidare una truppa scelta di orchi

arcieri vicino la foresta di Erlan, per tenere sotto controllo la cavalleria comandata da Varo. Non riuscì a portare a termine il suo incarico, poiché venne ucciso Odred, capitano al servizio di Varo, che dopo averlo caricato con il suo cavallo, lo colpì alla spalla destra con la lancia e poi, brandendo l'ascia, lo decapitò.

Kulgan (Secondo Libro): orco al servizio di Modrok come custode dei grifoni, era stato scelto per quella posizione a causa del suo fisico, aveva le gambe corte, sproporzionate rispetto al resto del suo corpo che non gli permettevano di andare in battaglia. Però durante l'ultima grande guerra per il controllo della pietra per mano di Calegart che lo colpì con la sua mazza.

Labam (Primo Libro): figlio di Lobo e Ara, fu compagno d'infanzia e amico di Nurtang per lungo tempo, anche se nelle cronache dell'epoca poco di lui si parla.

Lamedon (Secondo Libro): meravigliosa e ampia insenatura che si trovava nella regione del Morna Hul, al confine della parte meridionale della foresta di Erlan, era caratterizzata da bianche spiagge e da una bassa vegetazione sempre verde che ricopriva tutte le terre, specialmente la stretta lingua di terra che si allungava sul mare a formare la famosa *Falce di Luna*, tanto narrata da Ganestor nei suoi resoconti di viaggio. Detta anche *baia delle Balene* (Lamedon significava appunto Balene nella lingua degli uomini), perché semplicemente camminando lungo la costa, si potevano avvistare i grandi cetacei e ascoltare il loro canto.

Lankwell (Primo e Secondo Libro): all'epoca di Ganestor e Albareth, era un piccolo insediamento umano caratterizzato principalmente da un'economia agricola. Con il passare degli anni il piccolo villaggio crebbe e, trovandosi al centro di importanti vie commerciali che portavano al Nogrom, il reame dei Nani, divenne una delle più importanti e ricche cittadine del nord. Una magnifica città d'arte con inimitabili rioni, torri, botteghe artigiane, palazzi e ampi viali e stretti vicoli che conducevano al cuore della città, la grande *Piazza del Sole*.

Lanthir Lamathaim (Primo Libro): in druidico antico significava *cascata di stelle*, ed era il nome che venne dato alle cascate situate nei pressi della piccola cittadina di Ulfen, nella regione sud-ovest di Atlamdir, dopo che una piccola pietra giunta dalle stelle si fermò sulle sponde del lago. Si trattava di uno dei luoghi più suggestivi ed affascinanti dell'intera isola, sorto in maniera naturale grazie alle acque che, scavando la roccia, dettero vita alle cascate e al lago sottostante. Da quella piccola pietra ne fu ricavata una triangolare di color azzurro che pendeva da un sottile filo d'oro, una collana conosciuta con il nome di *Lamath*, ovvero *Stella*, e celebrata durante tutte le epoche successive, sino a che se ne perse le tracce dopo l'ultima guerra della pietra.

Lassàrd (Secondo Libro): soldato della guardia reale di Albareth agli ordini di Galik, svolgeva il compito di porta ordini, così che il re e le guardie reali fossero sempre informate.

Lebenmuth (Primo e Secondo Libro e nominato nel Terzo): catena montuosa che si estendeva a sud delle Terre Indifferenti (poi divenute Terre di Passo), dette anche le *montagne delle nuvole*, in quanto comprendevano le cime montuose più alte del mondo allora conosciuto. Si suppone che la catena del Lebenmuth sia l'odierna catena dell'Himalaya.

Ledna (Secondo Libro): la costruzione della *città dei morti*, come veniva chiamata nella lingua degli uomini, iniziò al tempo di Aldebard nella piccola e fertile valle di Kelgob, incastonata tra le verdi colline nella regione del Dwellen. Usata sin dai tempi di Albareth e Ganestor come luogo di sepoltura, nel tempo divenne una vera e propria città, tanto da ricreare la struttura urbanistica delle città dei vivi: dalla strada principale da cui si snodavano vie minori con le tombe allocate lungo i lati delle strade, mentre al centro, la grande piramide dei re dominava tutto.

Lendày (Secondo Libro): scudiero di Brénno, era un giovane dalla pelle chiara e dai corti capelli coloro oro, entrato alle sue dipendenze quando ancora non aveva raggiunto la maggiore età, ebbe anche l'ingrato compito di portare la notizia della morte del re dopo la grande battaglia alle pendici dell'Erigion.

Lendor (Secondo Libro): figlio di Ala e Regahar fu il quinto sovrano a regnare nelle terre dell'ovest. Durante il suo regno venne edificata la torre di Betania: la torre d'argento o torre della luna che, assieme a Benuself: la torre d'oro o torre del sole, componevano il palazzo imperiale. Inoltre, si verificò l'evento che avrebbe allontanato definitivamente gli Elfi dalle altre razze del nord: la scomparsa di Enianne.

Leonard Winston Churchill Spencer (Terzo Libro): è stato uno dei più importanti uomini di Stato della storia inglese, nasce a Woodstock, nell'Oxfordshire, il 30 novembre 1874. Fu primo ministro tra il 1940 e il 1945 e di nuovo tra il 1951 e il 1955.

Lia (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor, era una ragazza carina, gentile, sempre pronta al sorriso, ma quello che la preoccupava di più era riuscire a trovare marito.

Libertà (Terzo Libro): ragazza dai lunghi capelli castani, raccolti sempre in una ciocca ben curata, aveva fondato la squadra di primo soccorso per aiutare i feriti e gli ammalati, contribuendo alla raccolta di indumenti, cibo e medicinali. Tra i membri della formazione era conosciuta anche come la maestra, perché impartiva le lezioni ai bambini che avevano dovuto nascondere.

Lihan (Secondo Libro): proprietari dell'omonima fattoria situata a sud del Bosco di Har, vicino il passo di Elmo.

Lika (Secondo Libro): soldato distaccato presso il reparto di cavalleria alla città di Efrimar, assieme alla sua compagnia era addetto al controllo delle zone meridionali dei Colli Ferrosi che confinavano con le Terre di Passo. Durante una normale ricognizione, la pattuglia cui faceva parte cadde in un'imboscata tesa da un numeroso drappello di Orchi, e morì trafitto da una freccia.

Lili Marlene (Terzo Libro): è una canzone d'amore tedesca eseguita da Lale Andersen, che divenne popolare durante la seconda guerra mondiale in Europa e nel Mediterraneo tra le truppe dell'Asse e quelle degli Alleati.

Lim (Secondo Libro): consigliere anziano di re Gutinwar, tutti sapevano che aveva una grande influenza sulle decisioni del sovrano. Non si trattava di una persona qualunque, ma di un uomo dotato di spiccate doti relazionali e comunicative; un tempo assistito da un fisico esile e scattante, con il passare degli anni la sua mole crebbe soprattutto in larghezza.

Lindwir (Primo Libro): figlia di Bithwil e Median, crebbe felice e spensierata sull'isola di Atlamdir, sino a che la follia della guerra la portò via, inghiottita dalle acque che sommersero la sua terra. Era una bellissima ragazza dai lunghi e lisci capelli biondi, con degli occhi profondi e color azzurro cielo. Amica di Samilya e Federshan, e molto di più per Fidargùn, formarono un gruppo unito di compagni con cui attraversare in maniera spensierata l'età della giovinezza.

Loborg (Secondo Libro): cittadino di Har e macellaio del villaggio, era un uomo allegro, basso e tarchiato, dal viso tondo e dalla testa calva e lucente, con un colorito bello rosa che lo faceva assomigliare proprio ai suoi maiali.

Loch (Secondo Libro): rappresentava la grande dinastia dei re del sud che presero possesso delle Terre di Passo al tempo di Ganestor; il nome deriva dal loro capostipite Tarlok Loch.

Logar (Secondo Libro): proprietari dell'omonima fattoria situata all'interno del Bosco di Har, lungo la via che lo attraversava.

Lomedonte (Primo Libro): era un animale dal pelo con colorazioni alternate che andavano dal marrone al nero quando è adulto, mentre il piccolo poteva avere, nei primi mesi di vita, delle macchie bianche. Il corpo, sorretto da quattro robuste zampe, era snello, con le spalle arrotondate e muscolose. Il collo, lungo, sottile e sinuoso, sosteneva la testa allungata così come il muso, dove brillavano due occhi vivacissimi di colore verde. Sia il maschio sia la femmina, avevano delle corna lunghe e intricate, a volte impressionanti per la grandezza, che cadevano ogni cinque anni per poi ricrescere. Prima della venuta degli uomini nella Grande Piana, questi animali scorrazzavano liberamente, ma l'arrivo dei popoli del nord cambiò tutto: quei grandi animali con le corna divennero preda dei cacciatori e adesso, dopo la grande siccità che aveva colpito quelle terre, rischiavano l'estinzione.

London Stone (Terzo Libro): È un blocco irregolare di calcare oolitico che misura 53 × 43 × 30 cm. La pietra è un punto di riferimento storico presente al numero 111 Cannon Street nella City di Londra.

Longar (Primo Libro): figlio di Lotir e Duina, divenne amico di Ganestor durante il periodo di studi e l'amicizia durò per tutta la vita. Era un ragazzo molto timido e introverso, amava stare immerso nella sua solitudine e in essa si sentiva protetto e al sicuro. Certo, in un primo momento in molti lo considerarono un po' duro di comprendonio, ma non appena riuscivano a entrarci veramente in confidenza diveniva un amico fidato, capace di donare tutto sé stesso per aiutare il prossimo.

Luerm (Primo Libro): musicista e cantore, si esibiva spesso con le sue percussioni alla corte di Endor durante feste e banchetti.

Mablung (Primo e Secondo Libro): detti anche gli *alti picchi* per la caratteristica forma a punta delle sue vette, era la catena montuosa che attraversava tutto il nord e che si univa, a ovest, con le montagne del Mitland.

Madonna con bambino (Terzo Libro): dipinto murale di scuola senese della metà del XIV secolo, presente nella Cappella della Madonna dell'Uccellino a Sarteano, raffigurante la Madonna col bambino, forse realizzato da Jacopo di Mino del Pellicciaio, circondato da una cornice in stucco commissionata nel 1699.

Màglaj (Primo Libro): nato nel villaggio di Odmor, figlio di Mendor e Falerele, fu scelto per partecipare alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Era il più in là con gli anni, ma non per questo meno robusto, e per molti assomigliava a Federshan.

Major Oak (Terzo Libro): è una grande quercia inglese (*Quercus robur*) vicino al villaggio di Edwinstowe nel mezzo della foresta di Sherwood, nel Nottinghamshire, in Inghilterra. Secondo il folklore locale, era il rifugio di Robin Hood e dei suoi compagni uomini.

Malghesch (Secondo Libro): era la piazza del mercato centrale della città di Albareth, e poteva essere considerata il centro vitale e caratteristico della città. Dalla mattina alla sera era sede di un vasto mercato all'aperto, con bancarelle che vendevano le merci più svariate, senza dimenticare la presenza di chiromanti, erboristi, suonatori, incantatori di animali e abili danzatori.

Malgon (Primo Libro): amico di infanzia di Alissa, nelle terre di Durkùn era un famoso arciere, ma delle sue doti poco se ne parla nei racconti di Ganestor.

Malik (Primo e Secondo Libro): era una fertile regione centrale confinante a nord con il Dwellen, a est con il Ghelion, a sud con i Colli Ferrosi e a ovest con le Montagne del Mitland. Popolato da genti di diversa cultura, tradizione e discendenza, la città principale era Durkùn, come l'omonimo lago.

Malorm (Primo Libro): nato nel villaggio di Nur, figlio di Nordo e Merima, fu scelto per partecipare alla spedizione lungo le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Abbastanza alto e robusto, con capelli castani lunghi e occhi marroni, nel villaggio era conosciuto come un grande viaggiatore, l'impulso di girovagare ce lo aveva nel sangue. Aveva visitato molti villaggi e molte terre, aveva osservato e annotato molto ma sempre era tornato al suo amato villaggio.

Manfild (Primo Libro): contadino del villaggio di Nur, era ritenuto una persona noiosa e tremendamente appiccicosa, tanto da essere sempre tenuto alla larga da tutti.

Manwin (Secondo Libro): era un boscaiolo, almeno come lui amava definirsi, che viveva da solo in una casa nelle profondità del Bosco di Har a ovest della città di Durkùn; trascorrevano le sue giornate gironzolando per i sentieri e per le viuzze del Bosco, cantando le sue canzoni e raccogliendo funghi di cui andava ghiotto. Scomparve in circostanze misteriose alcuni giorni prima dell'invasione del Mirak e nessuno seppe cosa gli accadde veramente, ma alcuni giorni dopo la fine della guerra, i cacciatori di Felio catturarono alcuni orchi alle pendici dei Colli Ferrosi, mentre tentavano di raggiungere il passo di Dairthor e, interrogati sui vari accadimenti che avevano funestato tutte le terre occidentali, riferirono anche dell'assassinio del vecchio Manwin. Nei resoconti di Felio sono riportati solo alcuni frammenti, perché gli orchi si esprimevano a fatica e mal volentieri, ma nonostante questo riuscì a comprendere cosa fosse avvenuto. Imprigionato in mezzo al Bosco di Har, Manwin tentò di difendersi dai suoi quattro assalitori. Disperato, estrasse il pugnale e cominciò a sferrare fendenti intorno a sé mentre gli orchi ridevano di lui, ma proprio uno di quei colpi volanti raggiunse uno degli archi alla gola che morì dissanguato. Il capitano della pattuglia allora gli si scagliò contro e caddero avvinghiati, il vecchio prese a scalciare violentemente e l'orco lo azzannò alla spalla cercando di immobilizzarlo, ma benché in là con gli anni il fisico di Manwin era ancora robusto così lottò con tutte le sue forze finché non riuscì a piantargli il pugnale nel fianco, riuscendo a liberarsi delle zanne, infine, urlando di dolore e rabbia, conficcò la lama nel collo dell'assalitore, lasciandolo cadavere sul terreno. Subito dopo gli altri due orchi gli si gettarono addosso e dopo una breve colluttazione uno di loro due lo trafisse alle spalle con la sua spada, uccidendolo sul colpo.

Mappa di Piri Reïs (Secondo e Terzo Libro): rinvenuta nel 1929 durante i lavori di rifacimento del Palazzo Topkapi per trasformarlo in un museo, era un documento cartografico realizzato dall'ammiraglio turco Piri Reïs nel 1513. Era parte di un documento più ampio, di cui rappresentava circa un terzo (o forse la metà) dell'estensione originaria, e al suo interno erano riportate: una porzione dell'Oceano Atlantico oltre alle coste dell'Europa, dell'Africa e del versante orientale dell'America meridionale.

Mar di Lornach (Primo Libro): era il mare che lambiva le terre dell'ovest e del quale l'estensione completa non è mai stata chiarita. Alcuni viaggiatori riportarono sui loro diari, di molti viaggi intrapresi e molte leghe percorse, tanto da definirlo così vasto da non averne mai incontrato la fine.

Marsilio Ficino (Terzo Libro): filosofo, umanista e astrologo italiano (1433 – 1499).

Mastro Robert (Secondo Libro): becchino della città di Efrimar, noto per i suoi inconfondibili lineamenti del volto, con il naso schiacciato e i suoi bulbi oculari prominenti dallo strabismo

divergente, osservava sempre tutti da capo a piedi, come a prendere le misure per la cassa da morto.

Matsya Purāṇa (Terzo Libro): è il più antico testo sacro della religione induista, e fa parte di un gruppo di testi sacri hindū (è il primo dei *Purāṇa*), redatti in lingua sanscrita, che raccoglie narrazioni tradizionali inerenti ai miti e alle pratiche di culto, il cui autore, secondo la tradizione, sarebbe il mitico Vyāsa (lett. "il Compilatore").

Melegart (Primo Libro): delegato del villaggio di Odmor al tempo in cui Albareth era divenuto egu di Nur, partecipò al concilio che si tenne dopo gli scontri avvenuti tra le popolazioni del nord e le popolazioni nomadi della Grande Piana. Appoggiò da subito l'idea di Ganestor di raggiungere le terre a sud utilizzando la sua nave per veleggiare lungo i fiumi che percorrevano il Ghelion, il Dwellen e il Malik.

Meniàn (Primo Libro): magazziniere del villaggio di Nur al tempo di Nurtang, era un ometto tarchiato, basso e rotondo, tanto che alcuni lo immaginavano sempre intento a mangiare le provviste raccolte dentro i magazzini, che lui stesso doveva controllare.

Menlor (Secondo Libro): dopo la scomparsa di Rhun, era divenuto il reggente della città fortezza di Efrimar, in attesa della venuta di Mornai. Al tempo in cui si raccontano i fatti, Menlor era oramai molto in là con gli anni, ma tutti gli riconoscevano molta autorevolezza e nonostante un'età che non gli permetteva l'agilità di un tempo, e un cuore sempre più affaticato, le sue parole venivano rispettate e seguite alla lettera. Nei dipinti amava farsi ritrarre sempre a cavallo, anche per sopperire all'evidente mancanza di bellezza fisica, cui però, facevano da contraltare un'indole ostinata e un grande valore intellettuale.

Menloth (Primo Libro): Il fisico gracile e mal messo che mostra durante la sua vecchiaia, non deve trarre in inganno. In gioventù, Menloth aveva potuto contare su un fisico robusto e proporzionato, accompagnato da una forza non comune. Nel suo villaggio, situato ai bordi del Bosco di Har, era divenuto una sorta di simbolo per l'insofferenza giovanile contro le regole, e un grande sostenitore della ribellione contro l'autorità degli adulti. Raggiunta l'età dei quindici anni, per dar sfogo alla sua voglia di libertà, intraprese un lungo viaggio dai Colli Ferrosi, sino al mare. Troppe volte aveva sentito narrare di questa enorme distesa d'acqua, troppe volte aveva sentito di gabbiani che fluttuavano sopra di essa come piccoli stendardi lasciati alla deriva nel vento. Così attraversò la Grande Piana, passò davanti alla Foresta Nera e, infine, giunse sulle sponde del mare e lo contemplò dallo sperone di Selucast, che scendeva sul Mar di Lornach.

Merial (Primo Libro): vissuto durante lo splendore di Atlamdir, fu uno dei più grandi poeti elfici che cantò e scrisse della sua amata terra e delle sue vicissitudini. Per generazioni le sue opere vennero recitate con ardore e fervore, nella costante ricerca di un ponte tra la vita e la natura, nell'incerta speranza che si potesse, un giorno, fermare il tempo che lentamente scorre. Tra le sue opere principali si ricorda *Il Cantico della Luna*².

Merioni (Primo Libro): frutto simile alla ciliegia ma più grande e di colore viola scuro, con un piccolo seme al centro di color verde, anch'esso delizioso da gustare, specialmente se essiccato e salato, era presente in grande quantità nelle verdi montagne dell'Isola di Altamdir.

Messil (Primo Libro): elfo molto noto e apprezzato alla corte di Endor per le sue doti di musicista, il suo strumento musicale preferito era ad arco.

² *Il Cantico della Luna* è ispirato e ripreso dalla canzone scritta e interpretata da Mario Fabietti, cantante Etcetera negli anni '90, titolo "Amica Luna".

Mewin (Primo Libro): animale dal candido manto bianco, simili a piccoli conigli ma con due grandi ali che li rendevano capaci di librarsi velocemente in aria e difficilissimi da acciuffare, vivevano lungo le spiagge dell'Isola di Atlamdir.

Michael Mendel (Terzo Libro): membro dell'Ordine dell'Anello di Ferro, era riuscito a infiltrarsi tra le fila delle SS riferendo molte informazioni sui piani della Serra. Era un ragazzo alto e robusto che parlava fluentemente molte lingue.

Mifra (Secondo Libro): era la grande torre vedetta per la città di Varda, costruita per vigilare i confini settentrionali della città bianca.

Mir (Secondo Libro): nella lingua degli uomini significava *Amante della Pace*, e fu il nome con cui Gherlendin, figlio di Endor, decise di registrarsi al torneo degli arcieri presso la città Albareth.

Mirak (Primo e Secondo Libro): le grotte erano situate all'apice della forra sovrastante il lago di Durkùn, e dalla terrazza naturale che si creava davanti all'ingresso della caverna, era possibile ammirare uno degli angoli più belli di tutte le terre occidentali: gli stagni di Durkùn che si perdevano nella lussureggiante vegetazione del Malik. Era un complesso di grotte formato da una serie di antri di cui la prima, definita come l'eremo, ospitò Modrok e Hook durante gli studi che effettuarono sui poteri della collana, mentre quella dove venne nascosta fu chiamata da Modrok l'abisso, perché era talmente ampia che al suo interno poteva essere contenuta senza problemi la grande biblioteca di Nahas. Grazie al particolare minerale che rivestiva i vari ambienti, in grado di schermare i poteri della pietra, il Mirak era il posto ideale per custodirla e tenerla al sicuro.

Miranda Anderson (Terzo Libro): ragazza alta e dai capelli mossi scuri che le ricadevano sulle spalle, era nata nelle campagne vicino a Brighton nel South Downs del Sussex da una famiglia di borghesi indipendenti, definiti così perché orientati allo sviluppo della comunità locale e ai suoi interessi, diversamente dai borghesi capitalisti, che partecipavano maggiormente all'espansione della società nazionale. Crescendo in una famiglia dedita al lavoro della terra, Miranda aveva visto i progressi in campo agricolo che resero la stessa agricoltura più produttiva e consentirono alla sua famiglia di potersi dedicare ai propri terreni. Si iscrisse al Bedford College, fondato da Elizabeth Jesser Reid nel 1849 con l'intento di migliorare l'istruzione delle donne, ma avendo amore per le cose che crescono, ogni estate tornava nella sua tenuta, dove poteva aiutare i suoi e rivedere la sua cara terra coltivata. Nell'estate del '28, aveva conosciuto Bertram Finch durante un viaggio che lui fece presso la sua tenuta nella campagna vicino a Brighton per visitare i vitigni nel South Downs del Sussex. Incuriosita dagli studi di Bertram, decise di prendere parte alla spedizione in Egitto e, successivamente, lo seguì nella ricerca dei cinque manufatti dei druidi per sconfiggere Modrok e la Setta dell'Ombra.

Miriam Finroy (Terzo Libro): talentuosa stella di Londra, era nata a Bath, cittadina sorta attorno alle calde sorgenti della città, divenuta nel tempo famosa come complesso termale. Figlia di commercianti locali, fu attratta dal teatro fin da giovane, facendosi notare dal pubblico quando aveva da poco compiuto diciotto anni. All'età di quattordici anni incontrò il professor Horatio Smith che ne percepì le potenzialità e il legame di sangue che la univa al popolo dei Druidi. Così la introdusse ai misteri dell'Ordine dell'Anello di Ferro facendola divenire, due anni dopo, la Sacerdotessa e guida dell'Ordine.

Mirzai (Secondo e Terzo Libro): drago nero che partecipò all'assalto di Efrimar, cadde durante la battaglia per mano di Halentur, quando una sua freccia lo colpì direttamente in un occhio facendolo cadere a terra. Una delle torri della città, già devastata dalle fiamme, cadde sopra alla creatura, seppellendola.

Mit Kuvatùn (Primo e Secondo Libro): nel linguaggio comune significava: *città nella montagna*, e rappresentava la capitale del Nogrom, il grande reame dei Nani. Nelle profondità delle montagne del Mitland, risiedeva la grande città fortezza costruita ai tempi di Tinigùn, dove essi prosperarono e divennero numerosi, divenendo artigiani abilissimi tanto da ammassare una grande quantità d'oro e di altri tesori.

Mitland (Primo e Secondo Libro): o *montagne del vento*, erano il sistema montuoso che attraversava tutte le terre occidentali da nord a sud, con l'estremità settentrionale costituita dalle propaggini della montagna dai Sette Colori, mentre quella meridionale era data dalla punta estrema del *monte Arnar* che poi si univa alle propaggini del Lebenmuth.

Mnàr (Primo Libro): città mineraria fondata dagli uomini alle pendici dei Monti Grigi. Doveva il suo nome all'acceso color rosso del travertino, detto appunto Mnàr in lingua druidica, che veniva estratto dalle cave poste a nord della cittadina. Oltre che dalle montagne era una città circondata da ponti, acquedotti, ville e luoghi di culto, ma quello che la rendeva famosa era la *strada delle sorgenti*. Si diceva che l'acqua, lungo quella via, scorresse da almeno cento fontane.

Modrok (Primo, Secondo e Terzo Libro): figlio più giovane di Fandor e Galedriem, i suoi fratelli maggiori erano Helevord e Malgard. Crebbe sull'isola di Atlamdir e progredì negli studi sotto la guida di Federshan. Incuriosito e a tratti affascinato dalla natura che lo circondava, cercò sin da piccolo di scoprirne i segreti, e per questo faceva sempre lunghe passeggiate; talvolta si fermava a osservare il funzionamento dei mulini, così frequenti lungo i corsi d'acqua, mentre altre volte si arrampicava sugli alberi e scrutava il mutare del mondo dell'alto. La guerra, la perdita dei suoi cari e la distruzione della sua amata isola lo fece riflettere: mai più sarebbe dovuta accadere una cosa del genere. Ossessionato dal mondo che ai suoi occhi sembrava divenire sempre più imperfetto, da giovane curioso e fedele al proprio popolo, Modrok si trasformò in un mostro crudele, divenendo la rappresentazione della sete di potere e di un'avidità irrefrenabile, pronto ad annientare chiunque si fosse opposto al suo disegno. Così come avvenne per Wordeneo, l'enorme potere lo cambiò, corrompendone lo spirito e trasformandone la voglia di fare in impazienza, la fiducia di un mondo migliore in desiderio di possesso e controllo. Divenne cieco e la spirale di sangue e violenza cui dette vita finì per distruggere lui stesso. Secondo la leggenda, il suo spirito giace all'interno di uno specchio fatato in attesa di essere liberato. La gravità e l'eccezionalità di taluni avvenimenti che stanno funestando il mondo, hanno indotto alcuni studiosi a domandarsi se non sia arrivato, così come predetto, il tempo del suo ritorno: "La settimana eclissi della settimana era".

Molnor (Primo Libro): felino di grande taglia, somigliante alla tigre, era un animale aggressivo e molto vorace che viveva soprattutto nella parte nord dell'Isola di Atlamdir. Grazie alle sue fauci ricoperte da due lunghe file di denti aguzzi, non aveva rivali in natura, l'unico predatore che temeva erano i cacciatori del popolo dei druidi.

Montagna dai sette colori (Primo Libro): fra il grigio delle alte alture del Mitland, in un paesaggio verde e rigoglioso, sorgeva un'unica montagna brillante come un gioiello, con i suoi colori composti di rossi e di porpora, intervallati dai toni del grigio, e chiunque la osservava non cessava di provare stupore e incanto.

Monte Dendena (Primo Libro): era un imponente massiccio roccioso che dominava le terre di Atlamdir e che divenne sacro poiché sulla sua cima vi cadde la pietra venuta dalle stelle. Lo stesso monte fu teatro dello scontro per il controllo della pietra dove, alle pendici del monte, avvenne una lunga e sanguinosa battaglia. Nonostante la netta superiorità numerica, gli orchi di Wordeneo non furono mai in grado di abbattere la resistenza di Harenar Braccioforte e dei suoi soldati, sino a che, passando decisamente al contrattacco, respinsero la ferocia di Wordeneo, continuando ad avanzare in

profondità nelle fila nemiche sino alla loro completa sconfitta.

Monti Grigi (Primo Libro): questo sistema di monti era circondato dalle alte cime del Mablung, ma la particolarità di queste montagne, dette anche *colossi di pietra*, risiedeva nei muri di roccia e guglie, spesso sottili come aculei, che si elevavano in cielo.

Mook (Secondo Libro): primo della stirpe dei draghi neri, fu risvegliato nelle profondità del Mirak dalle arti magiche di Modrok, acquisite grazie ai poteri della collana. Essendo il più grande della sua specie, sia per intelletto sia per stazza, divenne il signore dei draghi neri. La testa era impressionante, lunga, con grosse fauci spalancate che mostravano file di denti aguzzi grandi come spade, così come gli artigli delle zampe. Ricoperto da durissime scaglie nere, era una perfetta macchina da guerra forgiata a immagine dell'odio e della voglia di potere di Modrok. Guidò l'assalto a Ergolant, Efrimar e Nahas ma cadde nella battaglia alle pendici dell'Erigion per le ferite riportate durante lo scontro con Sorgot il Dorato.

Moran (Secondo Libro): cavaliere della città di Albareth, il suo stemma era costituito da un corvo tenente una spada bianca.

Mornai (Secondo Libro): nato nel villaggio di Gladstorn, figlio di Fàrnion e Nimrael, divenne in giovane età capitano delle legioni di Albareth. Inviato dal re Thorondron nella regione del Catir quale suo delegato, prese residenza nella città fortificata di Efrimar alla vigilia della grande guerra contro le orde di Modrok. La storia d'amore di Mornai e Nethiel fu una delle più grandi narrate nelle cronache di quel tempo, e in alcuni canti si legge come i due giovani si incontrarono: *“Mornai conobbe la ragazza durante una festa in maschera. Notò il suo sguardo dietro una maschera che aveva le fattezze di gatto, ma quegli occhi non poté mai dimenticarli e anche se quella sera non riuscì a conoscerne il nome capì che in quell'abisso scuro che erano i suoi occhi vi si sarebbe, prima o poi, immerso, perdendosi”*.

Morwen (Secondo Libro): ufficiale distaccato presso il reparto di cavalleria alla città di Efrimar, assieme alla sua compagnia era addetto al controllo delle zone meridionali dei Colli Ferrosi che confinavano con le Terre di Passo. Durante una normale ricognizione la pattuglia cui faceva parte cadde in un'imboscata tesa da un numeroso drappello di Orchi, e morì trafitto da una freccia.

Muhadib (Terzo Libro): capo degli operai durante gli scavi nella piana di Giza del 1939, era un omino minuto e calvo, ma la particolarità era la sua mano destra, dove aveva ben sei dita, in pratica un mignolo in più.

Mundus Subterraneus (Terzo Libro): opera del naturalista seicentesco Athanasius Kircher.

Munis (Primo Libro): compagno di studi di Albareth e Ganestor, era un ragazzo alto, magrolino, viso sorridente coperto da una folta capigliatura castana e con il mento un po' pronunciato, la sua particolarità era quella di avere sempre parole e consigli per tutti, alle volte persino per Federshan che sorrideva divertito.

Nadur (Secondo Libro): valoroso ed esperto ufficiale con parecchi anni di onorato servizio, era un uomo molto alto e robusto, che aveva iniziato il suo servizio sotto sire Thorondron. Negli annali di Albareth fu rinomato per aver recuperato Nurtang, *la spada dei re*, vilmente trafugata dalle mani del re morente. Assieme a Eldain e Neriath, si lanciò all'inseguimento di Kor, detto in seguito *il sacrilego*, e una volta raggiunto, incuranti del numero di nemici che erano accorsi in suo aiuto, si lanciarono contro di loro. Fu lo stesso Nadur, dopo aver estratto per l'ennesima volta la spada dal fianco di un orco, a trancare le gambe di Kor che, invano, aveva cercato rifugio dietro le corazze dei suoi simili.

L'orco cadde urlando e Nadur lo guardò dimenarsi, poi sollevò la sua spada e con un colpo secco gli fece saltare la testa. Prima di riprendere il cammino per la città, fece piantare la testa sopra la punta d'una picca a monito per chiunque avesse osato sfidare ancora la collera degli uomini.

Nagros (Secondo Libro): o *porta di mezzo*, era una contrada posta nella zona centrale della foresta di Erlan, rappresentava la casata elfica di Endor con l'albero sormontato dal sole, la stirpe del re cui era stato affidato il compito di vigilare e proteggere la porta principale per la città di Tol Galem.

Naharog (Secondo Libro): figlio di Narla e Kronog, signore di Mit Kuvatùn, *la città nella montagna*, come Feladon era un discendente diretto della casata di Tinigùn, il progenitore di tutti i nani, e per questo sovrano del Nogrom e di tutte le stirpi dei nani.

Nahas (Primo Libro): nella lingua degli uomini significava *Sogno* ed era la nuova città dei druidi costruita presso il lago di Durkùn a immagine della perduta capitale di Atlamdir. La città venne edificata sull'isola centrale dove sorsero porti, palazzi, templi e altre maestose opere, ma la più imponente di tutte era la grande biblioteca a forma di piramide che conteneva il sapere di un'intera civiltà.

Naraya (Secondo Libro): figlia di Eglamon e di Estel, moglie di Thorondron e regina di Albareth, era nata alle pendici dei Monti Grigi, nella città di Mnàr. Era una donna molto alta dai lunghi capelli neri che non raccoglieva mai sul capo. Aveva una voce stupenda così come il suo volto dove, incastonati come smeraldi, aveva dei bellissimi occhi verdi.

Nardulu (Primo Libro): piccolo mammifero dal naso lungo e flessibile che per mezzo della sua lingua filiforme e vischiosa, catturava piccoli animali come le formiche, di cui andava ghiotto.

Nèlin (Primo Libro): dama di corte di Enianne, la dama del lago, era una giovane elfo dai lunghi capelli bianchi, con occhi grigi e profondi, ma oltre a questo, poco viene riportato nelle cronache del tempo e di lei si perdono le tracce. Si ipotizza che sia rimasta uccisa durante l'assedio e la distruzione della città di Tol Galem ad opera delle legioni di orchi guidate da Grumog.

Neriath (Secondo Libro): giovane sottufficiale dai capelli ribelli biondo chiaro, ritrovatosi da subito alle dipendenze di Nadur, capitano della guardia reale. Si guadagnò immediatamente la sua fiducia tanto da essere nominato responsabile di un'intera guarnigione. Assieme a Eldain aiuterà Nadur a recuperare la spada dei re trafugata da Kor l'orco.

Néssa (Secondo Libro): figlia di Eocast e Imanarie, viene descritta come una graziosa dama dal portamento regale e dallo sguardo trapelante saggezza, appresa col passare degli anni. Estremamente rassomigliante alla madre per la sua carnagione bianca e vellutata e per i suoi occhi verdi, aveva il colore dei capelli rosso fuoco come quelli del padre, da cui aveva ereditato anche il temperamento vivace ed energico. Durante una festa a Nahas, Néssa conobbe Gutinwar, figlio di Arthor, nei giardini della grande biblioteca, e si innamorarono l'uno dell'altro. Della loro storia poco fu scritto ma nelle cronache del tempo si legge della decisione di Néssa di non partire con il popolo dei druidi per rimanere nella terra del Malik. Oltre a questo, poco altro viene raccontato della loro storia d'amore, tranne che si unirono in matrimonio e regnarono per molti anni, avendo due eredi: *Merollin* e *Curvedar*.

Nestore (Secondo Libro): era il cavallo di colore grigio chiaro, quasi bianco di Nethiel. Forte, veloce e caparbio, solo la dama di Lankwel era capace di controllarne il grande temperamento.

Nethiel (Secondo Libro): figlia di Beluerm e Vàina, il suo nome significava *speranza* nella lingua

degli uomini. Le cronache dei tempi antichi ne parlano come di una donna molto bella, forte di spirito e indipendente. Nethiel è ricordata in vari canti, e in alcuni di essi si narra di come incontrò Mornai e come, in seguito, di lui si innamorò. Dal canto *Sotto le Stelle*: “*Davanti al fuoco del camino capii che i suoi occhi erano diventati la mia luce, la sua dolcezza aveva colpito il mio cuore... Sapeva farmi sorridere e sentire viva anche quando tutto andava male... Sembrava saper dire esattamente ciò di cui avevo bisogno quando ne avevo bisogno...*”.

Niël (Secondo Libro): moglie di Escargort e madre di Thorondron, nonostante il suo aspetto austero che aveva sempre quando appariva in pubblico, era una donna certamente forte e coraggiosa, ma sapeva essere anche molto dolce e sensibile e dotata di una saggezza non comune.

Nimleth (Secondo Libro): antica città sorta al tempo di Nimleth figlio di Ergil, prese il nome del suo fondatore che ne divenne primo signore. Sorgeva lungo le sponde del Mar di Lornach nella parte settentrionale della Grande Piana. Secondo le fonti scritte presenti nella biblioteca locale, la città crebbe sopra un antico insediamento realizzato da una popolazione semi-nomade chiamata Vimaridi. La città era circondata da un'imponente cinta muraria, con alte mura bianche che difendevano l'intero centro abitato, con vie lastricate, palazzi, ville, terme, botteghe e molte case-giardino che coloravano tutto il paesaggio urbano. Rinomata come una bellissima città, Nimleth divenne sinonimo di ricchezza e benessere.

Nimrion (Terzo Libro): druido ribelle superstite alla disfatta patita durante la battaglia della Grande Piana al tempo di Thorondron e Brénno, venne ucciso al Castello delle Moiane durante lo scontro guidato da Dorianna contro Samilya ed Esàr.

Nogrim (Primo Libro): alfabeto usato dalla razza dei nani. Le rune che lo compongono furono ideate e sviluppate dai nani con l'aiuto degli elfi, infatti, i caratteri sembrano essere stati presi a prestito dall'Helladain elfico.

Nogrom (Primo e Secondo Libro):: il regno dei nani fu fondato dal saggio Tinigùn e questo avvenne in un passato remoto di cui oramai si è dimenticato molto. Gli antichi poemi narrano solo in parte gli inizi della loro storia e di come il popolo dei nani venne creato per rinforzare le schiere di Vahannar, il signore degli elfi che aveva mosso guerra contro i druidi per il controllo della collana. Dopo aver subito la cocente sconfitta dinnanzi alla Foresta di Erlan, il popolo dei nani continuò la campagna militare al fianco degli elfi per riconquistare la collana, rinchiusa da Fidargùn nelle profondità del tempio di Zingor. Il druido però risvegliò i Dormienti Terreni e davanti al tempio ci fu l'ultimo grande conflitto, ricordato come la *battaglia dei lamenti*, così detta a causa dei tanti lutti patiti. I nani allora si rifugiarono sulle montagne per sfuggire all'orrore portato da quelle bestie e, in ricordo del terrore provato in quel tempo, crearono le loro dimore dentro la dura roccia delle montagne.

Nohor (Secondo Libro): figlio di Naharog, si sa poco di lui tranne che partecipò alla vittoriosa battaglia contro Modrok e che successe al padre molti anni dopo quando, ancora in vita, Naharog abdicò in suo favore per potersi dedicare liberamente alla lavorazione dei metalli.

Noor (Primo Libro): nato nel villaggio di Odmor, figlio di Nim e Tara, fu scelto per partecipare alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Era robusto e molto attivo poiché faceva una vita sempre in movimento, come pastore.

Nordo (Primo Libro): marito di Merima e padre di Malorm, oltre a essere considerato un ottimo agricoltore era visto come una sorta di filosofo. La sua frase più nota era: “L'uomo è un agricoltore per natura, vive dell'ambiente e nell'ambiente”.

Norin (Secondo Libro): o *verde arco*, perché gli alberi si chiudevano sul sentiero meridionale formando come un tunnel, era una contrada posta nella zona sud-est della foresta di Erlan. Rappresentava la casata elfica di Fildeluin con il falco d'argento, una stirpe cui era stato affidato il compito di vigilare sui confini meridionali della foresta di Erlan, l'ingresso sud del regno degli elfi.

Norro (Secondo Libro): amico di Serviàn, era il custode dei maiali presso la taverna del Falcone ad Albareth.

Notok (Secondo Libro): era un nano della linea di Farno, e per questo di statura più alta rispetto agli altri della sua razza. Divenne consigliere personale di Naharog ricevendone molti privilegi, tra cui la nomina a capitano delle guardie di Rogarn, la porta di Mit Kuvatùn.

Nub il guercio (Primo Libro): consigliere anziano presso il villaggio di Nur, era chiamato così perché aveva perso l'occhio sinistro da piccolo a causa di un giocattolo lanciafogli al volto da un compagno di classe. Basso e tarchiato, con pochi capelli castani che spuntavano sulla grande testa, i più si ricordavano di lui soprattutto per le scene drammatiche che metteva in atto durante le sedute dei consigli, dove amava alzarsi, camminare e gesticolare vistosamente mentre esponeva quello che, secondo lui, era il vero problema che affliggeva il villaggio: i vestiti troppo succinti con cui le donne osavano presentarsi in pubblico, una moda ritenuta quanto mai sconveniente.

Nuher (Primo e Secondo Libro): nome dell'ammiraglio della flotta che salpò da Atlamdir per portare in salvo gli ultimi superstiti dell'antica civiltà dei druidi, nonostante avesse un viso lungo e magro incorniciato da una breve barba e da lunghi capelli bianchi, possedeva un fisico forte e robusto che lo aveva sempre aiutato in mare e in battaglia. Le navi sotto il suo comando che scamparono alla furia del mare, riuscirono a trasportare anche esemplari di quasi tutte le varietà vegetali e animali presenti sull'isola e grazie al suo intervento, e all'aiuto di Samilya, molta della bellezza della perduta isola tornò a fiorire nelle terre occidentali. Affascinato dal territorio fertile e dal clima mite, decise di stabilirsi sulle sponde del Ghelion, e da quel primo insediamento stabile, che ebbe origine pochi anni dopo l'arrivo del popolo dei druidi, nacque la più grande tra le città che si affacciavano sul mare di Lornach, e da lui ne prese il nome. Divenne famosa per i sontuosi palazzi, gli antichi ponti, i monumenti e le piazze che la resero preziosa e inimitabile.

Nur (Primo Libro): era un insediamento di modesta entità situato sulle sponde del lago Imoril. Divenne famoso per aver dato i natali a Nurtang e ai due suoi figli, Albareth e Ganestor. Il villaggio decadde quando la popolazione si trasferì nella nuova e grande città di Albareth che divenne la capitale del regno degli uomini del nord.

Nurtang (Primo Libro): figlio di Surnai ed Elania, marito di Fea e padre di Ganestor e Albareth, fu il fondatore della prima città degli uomini nelle terre a nord della Foresta Nera.

Nu-u (Terzo Libro): nella mitologia hawaiana è il nome che indica il loro Noè, mentre in quella cinese si trova **Nu Wa**, e in ebraico è **Noah**.

Odmor (Primo Libro): nato come piccola stazione di posta sulla strada per andare da Nur a Durkùn, il villaggio si sviluppò lentamente lungo tutta la fertile area circostante al fiume Rivombra con ampi declivi e dolci colline ondulate, e divenne, al tempo di Aldebard, una vera e propria cittadina il cui vanto erano i lunghi filari dei vigneti, divenuti famosi per la pregevolezza del loro prodotto.

Odred (Secondo Libro): ufficiale di cavalleria alle dirette dipendenze di Varo, capitano delle legioni di Varda.

Olan (Primo Libro): amico d'infanzia di Alissa, si conoscevano dai tempi della scuola, dove era definito il buffone della classe e un bugiardo patentato, ma sempre pronto a soccorrere gli amici nel momento del bisogno.

Olga Maxwell (Terzo Libro): nata a Oxford da una famiglia benestante, con entrambi i genitori insegnanti, il padre di storia all'University College di Londra, e la madre in medicina presso la London School of Medicine for Women, era soprannominata Olga la rossa, per via del colore dei suoi capelli rosso fuoco. Seguì le orme del padre, considerato un vero pioniere per la scienza archeologica, anche se ciò che la spinse maggiormente fu la storia di Sarah Belzoni: artista, archeologa ed esploratrice di origine inglese, nata verso la fine del XVIII secolo. Moglie dell'eccentrico antiquario ed esploratore padovano Giovan Battista Belzoni lo seguì in Egitto, e nel 1815 scoprirono assieme la tomba del faraone Sethi I. Ispirata dal lavoro della donna, Olga frequentò lo stesso college di Andrew e Bertram, senza mai incontrarli, la loro amicizia nacque durante gli scavi a Cipro. Successivamente, con loro prese parte alla spedizione per recuperare i cinque manufatti dei druidi, necessari per sconfiggere Modrok e la Setta dell'Ombra.

Oloke (Secondo Libro): figlio di Linglor e Melaglor, sin da piccolo manifestò una grande passione per i viaggi e il desiderio di andare all'esplorazione del mondo. Deciso a perseguire il suo sogno, iniziò la sua carriera al servizio di Fàrnion, padre di Mornai, con l'intento di ricevere le prime lezioni e diventare, a sua volta, un cavaliere. Dopo il quattordicesimo anno di età, passò dallo stato di paggio a quello di scudiere, servendo prima Fàrnion e passando, quasi subito, al servizio di Mornai, divenendone grande amico.

Omero (Terzo Libro): è il nome con cui è identificato storicamente il poeta greco autore dell'Iliade e dell'Odissea, i due massimi poemi epici della letteratura greca.

Orco (Secondo Libro): creature malvagie, simili a uomini ma con connotazioni bestiali, apparvero per la prima volta durante le guerre che si scatenarono in Atlamdir per il controllo della pietra. Desiderosi di testare i limiti di ciò che era possibile con i poteri della pietra, prima Wordeneo e poi Modrok, portarono avanti esperimenti malati e contorti per incrociare i prigionieri con animali di vario genere, mutandone forma e carattere. Ne esistevano di due specie, la prima era composta da esseri alti e di carnagione scura, con grandi mani e gambe massicce, mentre la seconda era più bassa ma anch'essa deforme e capace solo di distruggere.

Ord (Secondo Libro): era il custode della casa delle decisioni nel villaggio di Har. Un vecchio di sani principi che però non era mai andato oltre i confini del suo villaggio e che non aveva affatto alcuna curiosità per tutto ciò che avveniva al di fuori del suo piccolo mondo.

Ordine dell'Anello di Ferro³ (Secondo e Terzo Libro): nata dopo la grande guerra avvenuta al tempo di Brénno, era un'organizzazione segreta avente lo scopo di proteggere la verità sul vero destino di Modrok, celandolo ai suoi seguaci scampati alla sconfitta patita durante la battaglia presso il passo di Elmo. I principali artefici furono: Federshan, Samilya, Brénno, Naharog, Endor ed Esàr. L'ordine prese a simbolo dei piccoli anelli in ferro, con inciso lo stemma della città di Albareth, che i sostenitori dovevano indossare per farsi riconoscere. Per molti storici divenne la società segreta più longeva, tanto che per alcuni è ancora in vita e protegge, da molte ere, il segreto dello specchio e delle quattro pietre ossidiane.

Ordo temple orientis (Terzo Libro): è un'organizzazione iniziatica occulta fondata all'inizio del XX

³ Citazione dal libro: Il pozzo dell'Unicorno, di Fletcher Pratt, pubblicato da Arnoldo Mondadori nell'ottobre 1988. È stato tra i primi romanzi fantasy che ho letto e dal quale ho ripreso l'idea dell'Ordine dell'Anello di Ferro.

secolo. Una delle principali caratteristiche e insegnamenti fondamentali dell'organizzazione è la sua pratica della magia sessuale.

Otlin (Primo Libro): animale simile a un cane ma con una pelle più scura e coriacea, ricoperta da aculei di colore giallo e nero con cui cercava di incutere terrore quando veniva attaccato, era presente soprattutto nelle montagne che dominavano l'Isola di Atlamdir. Le spine erano la sua particolare arma di difesa, infatti, strofinandole una contro l'altra, riusciva a generare un suono stridente che, il più delle volte, faceva scappare l'aggressore.

Otto (Terzo Libro): soprannominato "il bianco", per i capelli e la carnagione candida come il latte, come Karl faceva parte delle Waffen-SS, una delle speciali unità di combattimento all'interno dell'esercito nazista.

Padirti (Primo Libro): era uno dei popoli nomadi che abitavano la Grande Piana, ed erano chiamati così perché usavano dipingersi il volto di bianco, che contrastava sulla pelle scura, per incutere terrore negli avversari. Descritti come grandi bevitori, erano tanto irascibili quanto valorosi guerrieri. Le fonti storiche, peraltro assai scarse, li disegnano come una popolazione di alta statura, muscolosa e robusta, con gli occhi generalmente chiari ma dalla pelle scura come la notte, così come il colore dei capelli.

Palazzo di Cnosso (Terzo Libro): copre un'area di circa ventimila metri quadri sull'isola di Creta. È il più grande e il più spettacolare tra tutti i palazzi minoici. Alcuni studiosi credono che la seconda distruzione del palazzo (la prima è avvenuta nel 1700 a.C.) sia dovuta alla catastrofica eruzione vulcanica di Thera (ora chiamata Santorini), che colpì le città cretesi poste a circa cento chilometri da essa, e dopo essere state abbattute dai violenti terremoti che avevano preceduto l'eruzione, rimasero sepolte sotto metri di cenere. Quando il vulcano sprofondò nel mare, le città furono investite da un violento maremoto e scomparvero inghiottite dalle acque.

Papiro Harris (Terzo Libro): definito anche come *Grande Papiro*, è conservato al British Museum ed è lungo oltre 40 metri, questo lo rende il papiro egiziano più lungo, con circa 1500 linee di testo. Ritrovato presso il grande tempio di Medinet Habu, è scritto in ieratico e risale alla XX dinastia. Narra di eventi di carattere religioso-storico e fu redatto dal sovrano Ramesse IV, che fa parlare in prima persona il padre Ramesse III.

Paro (Primo Libro): fu il cavallo donato da Dicto a Ganestor per affrontare il viaggio lungo le Terre Indifferenti. Un purosangue dal carattere forte che si distingueva per velocità e intelligenza, con il crine e le estremità nere mentre il corpo era marrone.

Passo di Dairthor (Secondo Libro): posizionato a metà della catena montuosa del Mitland, era il valico che permetteva di oltrepassare le alte vette e raggiungere le così dette *Terre Esterne* che si trovavano di là dalle montagne, percorrendo un territorio selvaggio di rara bellezza.

Passo di Elmo (Primo e Secondo Libro): era un antico traversamento che collegava la Grande Piana e le terre a sud, sino al tempo di Ganestor mai esplorate. Prese il nome da un membro della compagnia incaricata di superarlo ed esplorare quelle che, sino alla venuta dei Druidi, erano chiamate Terre Indifferenti.

Passo Rosso (Secondo Libro): era un antico sentiero situato nella regione di Rivalunga che, inerpicandosi sui *Colli Rossi* caratterizzati da un profondo colore scarlatto e dai numerosi vigneti, permetteva di raggiungere velocemente la città di Varda e le terre più a sud. Il sentiero era una strada in terra battuta che prendeva il nome di Passo Rosso per via del colore della terra che, come i colli,

era di una varietà ocra e scarlatto.

Pelguin (Primo Libro): esperto musicista elfico, spesso condivideva il palco con Drogo, Cornwall e Brosa, allietando le feste alla corte di Endor. La sua musica proveniva da alcuni particolari strumenti musicali a corda e ad arco.

Pergim (Primo Libro): compagno di studi di Albareth e Ganestor, era un ragazzo piuttosto particolare, sicuramente non molto loquace ma comunque di compagnia. Quello che incuriosiva di lui era la sua eterna posa da pensatore, infatti, tutti si chiedevano a cosa stesse mai pensando, e credendolo un mezzo genio, i suoi compagni ipotizzavano stesche creando soluzioni inimmaginabili per i problemi che di volta in volta affrontavano in classe, ma si accorsero in seguito che, semplicemente, viveva tra le nuvole, nel suo mondo.

Perialth (Secondo Libro): signore della città del Nimleth, la città sul mare, nonostante l'età ormai avanzata era ancora acuto di mente e forte nel fisico.

Pèrlion (Secondo Libro): decimo imperatore, viene ricordato per la costruzione dell'enorme l'acquedotto che rifornisce la città di Albareth e i villaggi a nord.

Piana di Giza (Terzo Libro): formazione rocciosa sulla quale sorgono le Piramidi e la Sfinge; è situata a circa quindici chilometri dal centro del Cairo.

Pietra caduta delle stelle (Primo Libro): agli albori del tempo, gli abitanti di una grande isola, poi chiamata Atlamdir, furono testimoni di un avvenimento che segnerà la vita della civiltà umana. Dal cielo stellato cadde, preceduta da un terribile tuono e accompagnata da una luce tale che illuminò a giorno la notte, una pietra sulla vetta della montagna che sveltava al centro dell'isola. Il fatto straordinario, prima spaventò le popolazioni locali, poi la curiosità prevalse sulla paura e alcuni si recano sul luogo dell'impatto raccogliendo la roccia e portandola nella casa del capo villaggio per custodirla come qualcosa di meraviglioso. La pietra caduta dal cielo accelerò incredibilmente l'evoluzione della specie umana portando con sé il lume della civiltà, donando agli uomini sapienza e lunga vita.

Pietra di Gorgo (Primo Libro): di colore completamente nero e posta a est di Nur, era conosciuta come luogo in cui s'incrociavano varie strade e sentieri per i villaggi sorti alle pendici delle catene montuose del Mablung e del Mitland del nord.

Pieve di Santa Vittoria (Terzo Libro): La pieve è la più antica di tutte le chiese di Sarteano, una delle tre pievi romaniche del paese, i cui ruderi sono visibili subito fuori le mura cittadine lungo la vecchia strada che conduce al Comune di Chiusi.

Piramide di Cheope (Terzo Libro): conosciuta anche come Grande Piramide di Giza o Piramide di Khufu, è la più antica e la più grande delle tre piramidi principali della necropoli di Giza ed è considerata come sepolcro del faraone Cheope, regnante della IV dinastia intorno al 2560 a.C. Inoltre, è la più antica delle sette meraviglie del mondo antico, l'unica arrivata ai giorni nostri non in stato di rovina.

Piramide di Micerino (Terzo Libro): eretta nell'altopiano roccioso di Giza, era la tomba del sovrano denominato Neter Menkaura ossia "Divino è Micerino" ed è la più piccola delle tre piramidi della piana.

Platone (Terzo Libro): filosofo greco antico che, assieme al suo maestro Socrate e al suo

allievo Aristotele, ha posto le basi del pensiero filosofico occidentale.

Ponte di Pietra Bianca (Primo Libro): punto d'incontro cruciale tra diverse vie di comunicazione, consentiva l'attraversamento del fiume Tamìn e costituiva un passaggio obbligato per oltrepassare la regione del Dwellen e arrivare alla regione del Ghelion, e viceversa. Il ponte, realizzato interamente in pietra bianca, era costituito da due arcate, lungo trenta metri circa, e largo quattro.

Popol Vuh (Terzo Libro): definito anche come "*Libro della Comunità*", è un manoscritto che raccoglie i miti e le leggende di vari gruppi etnici che abitarono la terra Quiché (K'iche'), uno dei regni Maya in Guatemala.

Punta Cavallo (Primo Libro): Situata nella parte meridionale dell'isola di Atlamdir, era una piccola insenatura che dava direttamente sul mare, caratterizzata da un tratto di spiaggia sabbiosa e da scogli accarezzati da acqua cristallina. Il nome era dovuto alla sua forma allungata che ricordava il muso di un cavallo.

Rahinol (Secondo Libro): come colonia agricola, il villaggio si ingrandì con il passare degli anni ma mantenne sempre questa sua vocazione, divenendo una sorta di granaio del regno.

Raven (Primo Libro): era il cavallo di Nurtang. Di colore grigio scuro, nonostante fosse di taglia media, si dimostrò sempre un animale affidabile, costante e coraggioso.

Reda (Secondo Libro): amica di Serviàn, era una fornaia famosa in tutta Albareth, non tanto per il suo lavoro, ma per la sua vita coniugale agitata dovuta alle continue scenate che spesso faceva al marito, colpevole, a suo dire, di guardare più le altre che lei.

Regard (Secondo Libro): capitano delle guardie dei cancelli di Efrimar; aveva un viso severo e i capelli neri, che ricadevano sulle forti spalle ammantate da un'armatura color argento, nel cui petto emergeva un drago avvinghiato a una lancia, lo stemma della sua casata. Nelle cronache del tempo venne assai rinomato per l'estremo atto di coraggio mostrato durante l'assalto delle orde di Modrok alla città. Rimasto solo contro tanti, continuò a combattere per fare da scudo ai feriti che venivano portati via. Difese sino alla morte i portali della città, combattendo con valore e onore, cadendo solo dopo aver abbattuto innumerevoli nemici e per mano di un enorme troll che lo colpì alle spalle con la sua ascia.

Regina Vittoria (Terzo Libro): Regina del Regno Unito di Gran Bretagna e Irlanda dal 20 giugno 1837 fino alla sua morte, avvenuta il 22 Gennaio del 1901.

Relehar (Secondo Libro): figlio di Tollo e Urolas, viveva nel Villaggio di Rahinol, ed era il miglior amico di Jona.

Relok (Secondo Libro): conosciuto per la destrezza di mano, sin giovanissimo iniziò a rubare: piccoli furti che lo avevano reso famoso in tutte le case dei villaggi a nord del Bosco di Har. Non sapeva chi fossero i suoi genitori, anche se spesso diceva di essere figlio di un oste di un villaggio del nord, ma poi non sapeva mai dire chi con esattezza. All'età di quattordici anni conobbe Serin, colui che sarebbe divenuto il suo compagno di avventure. Secondo i suoi racconti, passeggiando lungo la riva del fiume Ur, stava cercando il punto più adatto per attraversarlo per guadagnare tempo e arrivare prima al villaggio, ma inciampò e cadde. La corrente nel fiume era molto forte e cominciò a trascinarlo via. Serin, che passava di lì per caso, si accorse del pericolo e con grande coraggio si tuffò per soccorrerlo, riuscì a salvarlo e da quel momento diventarono amici inseparabili.

Rèno (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, fondò con lui la compagnia teatrale "Sipario". La sua presenza scenica non era così vigorosa come la sua destrezza nella musica, infatti, a teatro, era solito suonare i suoi molti strumenti, praticamente tutti quelli ad arco e alcuni tipi di flauto, mentre molto meno appariva in qualità di attore. Chiaro di carnagione e con i capelli castani, aveva una cicatrice sul petto, non procurata per chissà quale avventura, ma per uno scherzo dei suoi compagni che, in tournée nei pressi di Nuher, vicino al mare, durante una giornata di riposo e mentre prendevano il sole, lo lasciarono sulla spiaggia, addormentato, così tanto da ustionarsi il petto.

Rhun (Secondo Libro): in virtù della sua saggezza e onestà, divenne reggente della città fortezza di Efrimar per volere di Thorondron, ma durante un'ispezione delle strade che conducevano alle zone meridionali dei Colli Ferrosi, la sua colonna cadde in un'imboscata tesa da un numeroso drappello di Orchi. Nonostante il suo valore fu sopraffatto e trucidato con tutti i suoi soldati. Molti dei suoi soldati persero la vita, sopravvissero solo lui e Calegard, condotti come prigionieri nelle profondità del Mirak. Perduta la memoria, fu chiamato **Sciabola** dai suoi compagni, per via della cicatrice che aveva sull'avambraccio destro e che ricordava la zanna di un Ippofante.

Rigan (Secondo Libro): esploratore inviato da Thorondron, assieme a Barroth e a Elgast per carpire i segreti dell'esercito di Modrok.

Rigard (Primo Libro): figlio di Carron e Laia, al tempo della venuta dei Druidi era una delle guardie della Torre di Osservazione posta sulle colline che scendevano dolci sulla costa del Ghelion.

Rivalunga (Secondo Libro): seguendo la fascia costiera della regione del Morna Hul, percorrendola da nord verso sud, s'incontrano le zone pianeggianti di questa regione resa molto fertile dalla presenza abbondante di acqua. Prese il nome dal lungo fiume che la attraversava, esattamente Rivalunga.

Rivombra (Primo Libro): fiume definito come "linea naturale di confine" tra le regioni del Ghelion e del Dwellen, era particolarmente pescoso e riforniva di pesce i mercati dei villaggi che vivevano di questa sua ricchezza. Era conosciuto anche per il suo aspetto che cambiava molto lungo il suo percorso: nella prima parte aveva un letto piuttosto largo, mentre nel corso centrale si restringeva passando per alcune gole sino a raggiungere il villaggio di Odmor, per poi riallargarsi nel tratto finale ed entrare nel lago di Durkùn.

Roda (Secondo Libro): era uno dei draghi d'oro più grandi e potenti che si fosse mai visto, ma questo non bastò a salvargli la vita nell'assedio di Ergolant. Durante lo scontro con i draghi neri la priorità era quella di salvare le uova e mentre Sura cercava di portarle in salvo, Roda, con pochi altri draghi d'oro, si precipitò innanzi ai cancelli per rallentare l'avanzata dei draghi neri. Di lui si narra che, rimasto solo, si erse di fronte ai suoi nemici in tutta la sua magnificenza, e sebbene fosse consapevole che probabilmente sarebbe stata la sua ultima battaglia, si lanciò contro le schiere dei draghi neri con l'intento di rallentarli e dare tempo a Sura di salvare le uova.

Rog (Secondo Libro): orco al servizio di Torgosh, membro della squadra che aveva il compito di tenere al sicuro la pietra nelle oscurità della grotta di Eremon, fu ucciso da Volko con un colpo di spada alla nuca.

Rogarn (Primo Libro): era la porta d'ingresso per Mit Kuvatùn, *la città nella montagna*, e fu realizzata quando l'amicizia fra i nani e gli elfi cadde in rovina a causa della disfatta e del terrore patito nelle terre di Zingor.

Rondel (Secondo Libro): assieme a Felio aveva fondato la compagnia dei cacciatori, per anni avevano lavorato assieme e tra loro era sorta profonda stima. Tutti lo consideravano stravagante, sconsiderato

ma per nulla stupido; aveva sempre una parola buona per i suoi compagni ed era considerato un uomo di spirito sempre pronto alla battuta e alla baldoria.

Rosita (Terzo Libro): capelli neri e occhi scuri, era una ragazza solare che si era unita alla squadra di primo soccorso fondata da Libertà, ma che non disdegnava passare le giornate a curare il suo orto e le sue belle rose. Come molti suoi coetanei, fece parte di quelle migliaia di ragazzi, anche adolescenti, che parteciparono alla lotta partigiana, e contribuirono alla vittoria finale.

Rudolf Hess (Terzo Libro): era un politico tedesco e un membro di spicco del partito nazista della Germania hitleriana.

Rupert (Secondo Libro): proprietari dell'omonima fattoria situata a sud del Bosco di Har, vicino il passo di Elmo.

Sabrina (Terzo Libro): era una bambina dai lunghi capelli neri, acconciati in elaborate trecce, con un sorriso sempre spensierato, che sognava di fate e di folletti.

Salice Verde (Secondo Libro): era una locanda del villaggio di Rahinol, gestita da generazioni dalla famiglia Gudrun. Costruita sotto la fresca ombra di un enorme salice, era un edificio a tre piani con un ampio cortile, divenuto famoso in quanto comodo rifugio per tutti coloro che volevano trascorrere una piacevole serata in compagnia, lontani dai guai del quotidiano.

Saltafossi (Primo Libro): era un torrente piuttosto grande che nasceva dalle vette del Mitland, correva lungo le sue valli e si gettava, dopo un salto che dava vita a una fragorosa cascata, negli stagni di Durkùn, alimentandoli.

Samilya (Primo, Secondo e Terzo Libro): compagna di Federshan dalla bellezza difficile da descrivere, aveva un portamento regale e uno sguardo trapelante riflessione e saggezza. I suoi lunghi capelli neri e lisci incorniciavano i lineamenti delicati del viso, dove brillavano occhi scuri come la notte. Possedeva una grande passione per la natura e per gli animali, e conosceva le proprietà curative di tutte le piante. Questo suo amore la spinse a raccogliere il maggior numero di piante e di animali provenienti da tutta l'isola di Atlamdir per preservarne la grande varietà biologica dall'estinzione. Divenuta la custode dei manufatti dei druidi, partì da Heraclion per nasconderli e tenerli al sicuro. Per proteggerli ideò degli enigmi e dei marchingegni che risultassero difficili da decifrare e che solo attraverso delle particolari indicazioni potessero essere risolti

Sarteano (Terzo Libro): è un'affascinante Comune situato nell'entroterra tra la Val d'Orcia e la Valdichiana, in Toscana, provincia di Siena.

Sauroctoni (Terzo Libro): la lista dei santi sauroctoni, cioè uccisori di draghi, è molto lunga. Quelli citati nel libro sono: San Teodoro in atto di trafiggere il drago, le cui risalgono addirittura al VII secolo e sono conservate in Georgia, Papa Silvestro I che affrontò il drago con il crocifisso rendendolo mansueto per poi essere ucciso dai fedeli del papa, mentre Margherita e Marta si limitarono ad addomesticare la bestia.

Scogliere di Dover (Terzo Libro): sono delle bianche scogliere che si affacciano sul Canale della Manica, sulla costa inglese.

Scrubdi (Terzo Libro): questo popolo deve la sua nascita alla fervida immaginazione della piccola Sabrina. Essendo una sorta di rappresentazione degli spiriti legati alla terra, costruiscono case sotto le radici degli alberi, inoltre, non amano farsi vedere e possono svanire come se fossero fatti di fumo.

Secret Intelligence Service (Terzo Libro): fondato nel 1905, specializzato rispettivamente in attività di spionaggio su obiettivi esteri e attività di controspionaggio interno.

Selina (Secondo Libro): giovane ragazza dai lunghi capelli ricci castani, e dagli occhi neri come la notte, che si unirà ai volontari per curare e accudire i superstiti giunti ad Albareth dalla città fortezza di Efrimar, dopo la sua distruzione.

Selkìni (Primo Libro): popolazione nomade che praticava un misto di caccia, raccolta e pesca, era caratterizzata da una statura tendenzialmente bassa e dalla pigmentazione scura di occhi, capelli e pelle. Divennero famosi per alcuni rimedi che preparavano con delle erbe raccolte in gran quantità nelle vastità della Grande Piana. Una di queste pratiche antichissime, che utilizzavano nei rituali per entrare in contatto con gli "spiriti" o in pratiche di medicina, era quella di fumare alcune foglie con cui alteravano le loro percezioni e cercavano di alleggerire le sofferenze.

Selucast (Primo e Secondo Libro): era un promontorio roccioso che, dalla Grande Piana, si allungava e scendeva a terrazzi verso la costa, poi bagnata dal Mar di Lornach.

Selwe (Primo Libro): la storia musicale di questo elfo è diversa dalle altre che avevano formato i suoi compagni. Sebbene autodidatta, divenne famoso percussionista, definendo una propria particolare tecnica, creando suoni e ritmi del tutto originali.

Senone (Primo Libro): figlio di Sindor e Aglenor fu compagno d'infanzia e amico di Nurtang per lungo tempo. Di lui si dice fosse un vero cervellone, i suoi voti erano sempre i più alti della classe, ma era anche persona allegra e divertente, e fu per una sua idea che venne studiato lo scherzo alla statua collocata nella piazza di Nur, anche se poi non vi prese parte attivamente.

Serin (Secondo Libro): figlio di Murran e Isa, ancora giovane perse entrambi i genitori e, rimasto solo, decise che non si sarebbe più dovuto affidare a nessuno per tirare avanti. Molti lo ritenevano un poco di buono, un alcolizzato ladro di cavalli, come suo padre, e più di una volta si salvò per miracolo dopo essere stato catturato. L'incontro con Relok cambiò la sua vita, non abbandonò di certo la sua passione per il furto e per i cavalli, ma di certo rinunciò a bere, intraprendendo una vita un po' meno dissoluta.

Serina (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor, era una ragazza alta, con capelli castani lunghi e dagli intensi occhi dello stesso colore.

Serse (Primo Libro): nato nel villaggio di Durkùn, figlio di Barrel e Mera, fu scelto per partecipare alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Nonostante avesse passata l'età matura, era ancora assai robusto e snello, e come ogni pescatore aveva il viso bruciato dal sole, con immersi occhi che avevano lo stesso colore del mare.

Sèrvian (Secondo Libro): assieme agli amici di vecchia data: Amus, Danyalth, Ferdo, Rèno, Tolgard e Volko, fondò la compagnia teatrale "Sipario". Era un ragazzo alto, robusto, di carnagione scura, con capelli corvini e occhi marroni. Oltre a far parte della compagnia, grazie alle sue doti di narratore con cui univa elementi di letteratura colta a quella popolare, fu chiamato a corte per ricoprire la carica di *cantastorie*, anche se in molti presero a chiamarlo "giullare" perché la sua arte si basava soprattutto sull'invenzione, sulla battuta a effetto, sulla brillante e improvvisa trovata.

Setta dell'Ombra (Secondo e Terzo Libro): nata dopo la grande guerra avvenuta al tempo di Thorondron e Brénno, era un'organizzazione segreta con il compito di trovare lo specchio in cui i druidi avevano rinchiuso lo spirito di Modrok, in modo da facilitarne il ritorno e la conquista del

mondo. La Setta prese a simbolo la Spada Nera di Modrok e fu guidata da Hoot e Dorianna, sino a che lei non venne uccisa dal drago d'oro Esàr al Castello delle Moiane durante lo scontro con Samilya.

Sfinge (Terzo Libro): è una scultura di pietra calcarea situata nella Necropoli di Giza, raffigurante una figura mitologica con la testa di un uomo e il corpo di un leone.

Shakespeare (Terzo Libro): era un poeta inglese, drammaturgo e attore, ampiamente considerato come il più grande scrittore in lingua inglese e il più grande drammaturgo del mondo.

Sianna (Primo Libro): compagna di studi di Albareth e Ganestor, era una ragazza piuttosto robusta, non molto alta, con capelli neri lunghi e dagli intensi occhi chiari, in classe divenne famosa per la sua capacità di stare attenta solo per pochi istanti. Durante le lezioni la sua mente si estraniava e cominciava a viaggiare, le parole si sovrapponevano e le immagini prendevano il sopravvento, come se fosse in un sogno. Tornava alla realtà dopo alcuni minuti ma oramai il tema della lezione era cambiato e quindi rimaneva sempre indietro.

Silo (Secondo Libro): cittadino di Har, era conosciuto e stimato da tutti in quanto maestro del villaggio. Soprattutto i suoi alunni lo amavano per la passione che metteva nelle sue lezioni e che trasmetteva ai suoi studenti.

Sipario (Secondo Libro): compagnia teatrale storica che si esibiva con lo scopo di animare la vita culturale della città di Albareth, oltre ad allestire spettacoli teatrali, era impegnata in tante altre iniziative: corsi di recitazione, mimo, scenografia, trucco teatrale e concerti. Oltre a Serviàn, ne facevano parte: Volko, Ferdo, Amus, Tolgard, Rèno, Danyalth, Demian, Anora, Ayleen e il vecchio Soliero.

Sirrowendal (Secondo Libro): capitano della guardia e fidato consigliere di Mornai, era un uomo maturo, ben oltre la quarantina, con i capelli neri che stavano diventando bianchi.

Sitar (Secondo Libro): adagiata nella valle toccata dalle alture del Mablung, sotto i picchi dei Monti Grigi, era una città raffinata e colma d'arte, e proprio quest'aria ammaliante aveva attratto nel tempo poeti, filosofi, artigiani, pittori e molti altri artisti, aumentandone lo splendore.

Sobodo (Primo Libro): particolare specie animale che aveva sviluppato la capacità di stare immobile sulla superficie dell'acqua e che, in caso di fuga, era in grado di correre sull'acqua. Usava questa sua capacità di sostare sulla superficie per creare dell'ombra sotto di sé. I pesci ne venivano attratti, convinti di soffermarsi sotto una vegetazione acquatica, mentre divenivano facili prede.

Soliero (Secondo Libro): detto *il Vecchio*, conobbe i membri della compagnia teatrale "Sipario" durante una loro tournée nel nord-est, a Lankwel. Si unì a loro quasi subito, ricoprendo vari ruoli, e questo grazie alla sua mimica facciale e alla sua spontanea bravura nella recitazione. Con il suo viso paffuto e bonario era allo stesso tempo un tipo scorbutico e intrattabile, ma anche disponibile, affabile e sensibile.

Solone (Terzo Libro): è stato un legislatore, giurista e poeta ateniese (638 a.C. – 558 a.C.).

Sorgot (Primo e Secondo Libro): drago rosso molto antico, condannato come la sua stirpe a dimorare sotto la terra, essendo privato di ali e fuoco, fu richiamato da Modrok e divenne il primo drago d'oro creato nelle profondità del Mirak, grazie ai poteri della collana, e signore di tutta la sua stirpe.

Speculative Society (Terzo Libro): fondata nel 1764, opera presso l'Edinburgh University's Old

College.

SS (Schutzstaffel) (Terzo Libro): letteralmente squadre di protezione o squadre di salvaguardia, erano un'organizzazione paramilitare del Partito Nazionalsocialista Tedesco create nella Germania Nazista che, con lo scoppio della seconda guerra mondiale, cominciarono a operare in tutta l'Europa occupata dai tedeschi.

Stagni di Durkùn (Primo e Secondo Libro): zona umida formata dalla congiunzione del fiume Ur con il Saltafossi, proveniente dalle catene del Mitland. L'area popolata di animali e piante tipiche delle zone ricche d'acqua divenne famosa per la sua bellezza e per i suoni che la popolavano. Per alcuni, infatti, era il punto ideale dove ascoltare la voce della terra, quando l'acqua del Saltafossi si gettava dalla cascata ricadendo con fragore nelle acque sottostanti. Situato sulla parte nord degli stagni, c'era un guado da dove dipartiva una strada che portava alle alture di Ergolant, la gola dei venti.

Sura (Secondo Libro): compagna di Sorgot sin dai primordi della loro vita, come tutte le femmine di drago aveva dei lineamenti più leggeri, un collo e una coda estremamente lunghi e flessuosi, con una cresta spinosa che scendeva lungo tutto il dorso raggiungendo la punta acuminata della coda. Nelle cronache antiche il suo nome venne accostato soprattutto alla battaglia di Ergolant dove, grazie al suo sacrificio e a quello di molti altri draghi d'oro, le uova di drago poterono raggiungere le mura di Albareth. Al tempo dell'Ombra Nera scatenata da Modrok, la rocca creata dai nani all'interno di Ergolant custodiva centinaia di uova di drago, in attesa di schiudersi al riparo da chiunque potesse loro nuocere. Gli eserciti del Signore dell'Ombra, forti dell'appoggio di centinaia di draghi neri, dotati di un potere enorme seppure di gran lunga inferiore a quello dei draghi d'oro, assalirono la fortezza obbligando i draghi d'oro a fuggire per portare in salvo il loro prezioso carico; purtroppo un folto numero di draghi neri li attendeva all'uscita secondaria, così caddero in un'imboscata. Nelle cronache si raccontano gli innumerevoli atti di valore portati avanti da Sura e i difensori delle uova, sino all'estremo sacrificio della vita. Nel suo ultimo duello, dopo aver abbattuto decine di draghi neri e con il corpo ricoperto di profonde ferite, uccise anche l'ultimo assalitore, e nei canti che ne seguirono così viene raccontato il suo valoroso gesto: *“Discendendo verso l'abisso terreno, i due draghi volteggiavano in una danza di morte, lanciando grida terrificanti. Colpi rapidi e terribili si scambiavano, mentre lingue di fuoco ardevano nel cielo. Di colpo risalivano e di nuovo gli artigli tornavano ad afferrarsi e a stringersi, poi giunse un silenzio assordante seguito da un tremendo tonfo sul terreno. Avvinghiati in un abbraccio mortale, i due draghi stavano immobili ma, infine, Sura sollevò il viso insanguinato e, con uno sforzo enorme, riprese il volo per portare in salvo il maggior numero di uova che poteva”*.

Surnai (Primo Libro): marito di Elania, padre di Nurtang ed Egu del villaggio di Nur al tempo della venuta dei druidi, era un anziano signore sempre sorridente e gentile, dalla barba lunga e dai capelli bianchi perennemente arruffati. Era anche un famoso pescatore che imperversava, con il suo amico Exador, lungo il fiume Tamìn.

Tamìn (Primo Libro): era un fiume che nasceva dalle sorgenti poste nelle alte valli del Mablung, scorreva limpido e cristallino in direzione nord-ovest, per gettarsi nel lago Immoril, prima di riprendere il suo corso lento e calmo verso il mare.

Tarlok Loch (Primo Libro): figlio di Gurd e Amlir divenne, nel fiore degli anni, il signore delle popolazioni nomadi che vivevano nella Grande Piana. Conosciuto come uomo riflessivo e amante della pace, avviò un lungo e complicato processo di pace con le popolazioni del nord. Alla vigilia dell'incontro cruciale, incontro che avrebbe potuto stabilire un'intesa comune, accadde che quel grande uomo morì durante una battuta di caccia e nel governo di quei popoli gli successe il suo unico

figlio, Bugurk. Quest'ultimo, a differenza del padre, fu ricordato dai posteri come perverso e crudele, e i nemici più accaniti ritenevano addirittura che il giovane, insieme con alcuni complici, avesse ordito un complotto per ucciderlo, simulando l'incidente durante la battuta di caccia, incolpando dell'accaduto gli uomini del nord, e chiudendo il processo di pace tanto voluto dal padre.

Tarna (Primo Libro): nato nel villaggio di Durkùn, figlio di Budo e Bredel, fu scelto per partecipare alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Diversamente della sua gente aveva la pelle chiara con capelli corti e riccioluti, di color rosso ma, non di meno, aveva ereditato fantasia e spirito d'avventura, tratti tipici di quel popolo.

Telgen (Secondo Libro): messaggero del re degli elfi della foresta, era conosciuto anche come grande arciere e con sé portava sempre un arco lungo con faretra, e alla cintura una lunga spada bianca.

Terre di Passo (Primo e Secondo Libro): nome scelto da Ganestor per identificare i territori, prima sconosciuti delle Terre Indifferenti, che si trovavano a sud, oltrepassata la grande Foresta di Erlan e i Colli Ferrosi.

Terre Esterne (Primo e Secondo Libro): nome con cui gli uomini indicavano le terre di là dal mare.

Terre Indifferenti (Primo e Secondo Libro): nome che gli uomini avevano dato ai territori sconosciuti che si trovavano a sud, oltrepassata la grande foresta Nera (Erlan in elfico) e i Colli Ferrosi.

Terre Selvagge (Secondo Libro): nome con cui gli uomini indicavano le terre situate oltre le catene montuose che circondavano le terre occidentali.

Tertulliano (Terzo Libro): Quinto Settimio Fiorente Tertulliano è stato un famoso scrittore romano (155 circa – 230 circa).

Thegard (Primo Libro): figlio di Ronco e Dalia, divenne il capitano delle guardie che, al tempo di Nurtang e Albareth, custodiva le porte di accesso al villaggio di Nur.

Theodor Reuss (Terzo Libro): era un occultista tantrico anglo-tedesco, massone, presunto agente di polizia, giornalista e capo di Ordo Templi Orientis.

Thilderàin (Secondo Libro): cavaliere della città di Sitar, il suo stemma era costituito da un unicorno rampante d'oro su sfondo blu.

Thomas Ervert (Terzo Libro): commissario di polizia, era il classico funzionario decisamente poco sveglio e che difficilmente prendeva una qualsiasi iniziativa, senza consultarsi con il suo superiore.

Thorondron (Secondo Libro): signore di tutte le terre occidentali, imperatore del regno di Ganestor e signore della città di Albareth, era il marito di Naraya e il padre di Brénno. Era un uomo alto e dal fisico robusto, con il volto incorniciato da una chioma castano chiara dove risaltavano occhi azzurri. Taciturno ma pieno di ingegno, era più saggio e nobile che ardito e impetuoso.

Thutmose IV (Terzo Libro): fu un monarca egizio della XVIII dinastia, il faraone che fece erigere la Stele del Sogno fra gli artigli della Sfinge, a Giza.

Timeo e Crizia (Terzo Libro): il Timeo fu scritto intorno al 360 a.C. da Platone, mentre il Crizia fu uno degli ultimi dialoghi di Platone incentrati su una discussione durante la quale furono affrontati alcuni degli argomenti più importanti della Repubblica Ateniese. Composto come una continuazione

del Timeo (stessi personaggi, e quindi stessa data drammatica), si tratta di un dialogo incompiuto, che si conclude con la narrazione del mito di Atlantide, che probabilmente doveva rappresentare la parte centrale dell'opera. Secondo alcuni studiosi sarebbe stato seguito da un ipotetico terzo dialogo, intitolato *Ermocrate* a completamento della trilogia, ma di questo non esistono tracce.

Timo (Primo Libro): apparteneva alla tribù dei Frigi nella Grande Piana, figlio di Torvo e Nailde, prese parte alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Era un giovane curioso e attratto dalla diversità delle terre e delle culture che incontrava, durante i suoi viaggi cercava e voleva trovare risposte alle domande che nascono con la vita e cui nessun saggio pareva poter rispondere, anche perché lui voleva diventare quel saggio.

Tinigùn (Primo Libro): progenitore e primo sovrano della stirpe dei Nani, regnò sul suo popolo a Mit Kuvatùn, magnifica dimora costruita dentro le montagne del Mitland settentrionale. Tinigùn fu creato da Vahannar, signore degli elfi, agli albori del suo regno nelle terre occidentali. Il suo intento era quello di dare vita a una razza robusta e resistente, adatta alla guerra, in modo da avere un fedele alleato nella lotta contro i druidi che proteggevano la collana. Primogenito di Tinigùn fu Filluin che realizzò grandi ampliamenti nella città nella montagna, portando a termine i desideri e i voleri del padre.

Tol Galem (Primo e Secondo Libro): la città, cuore del regno degli elfi nelle terre occidentali, doveva il suo nome al fatto di essere stata costruita al riparo nel verde della Foresta di Erlan, e il suo significato era appunto *città nascosta*. Dopo aver fatto sorgere la Foresta stessa, attraverso i poteri della collana, Vahannar decise di fondare qui una città che gli ricordasse la Tol Oëssa di Atlamdir, *città della luce*. La città fu circondata da alte mura, dominate dall'alta torre di Alborg, *la torre dell'albero* del palazzo del re. Le radici della torre si confondevano con il grande tiglio che dominava la sala centrale del palazzo. Per le strade sgorgavano numerose fontane e i palazzi risaltavano per la presenza di torri e guglie elaborate, con eleganti giardini a circondarli. La città crebbe e si espanse per molti secoli, conoscendo una grande prosperità ma fu distrutta dagli eserciti di Modrok. Quando Endor decise di ricostruirla, in onore e in ricordo di Enianne, decretò che si chiamasse **Tol Vala**: *la città del lago*.

Tolgard (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, fondò con lui la compagnia teatrale "Sipario". Scuro di carnagione e di capelli, era considerato il buontempone del gruppo perché scherzava sempre e faceva facce buffe.

Tolomeo il Filadelfo (Terzo Libro): è stato un faraone egizio appartenente al periodo tolemaico. Dopo aver sposato la sorella, Arsione II, i due membri della coppia assunsero il nome di "Filadelfo", cioè amante del fratello.

Topkapi (Terzo Libro): è un famoso palazzo di Istanbul, costruito nel 1453 in seguito alla presa di Costantinopoli da parte di Maometto il conquistatore, poi per secoli è stata la reggia del sultano: una città dentro la città.

Torgosh (Secondo Libro): grande capitano degli orchi: alto, possente, dalla pelle verde scuro e dai lunghi canini sporgenti, guidò la spedizione verso la grotta di Eremon a sud per nascondere la collana. Venne ucciso dal vecchio Soliero che gli tagliò la testa con un colpo secco della sua spada.

Torre di Anderien (Secondo Libro): la costruzione della torre veniva fatta risalire al tempo di Aldebard che, prima della città di Efrimar, decise di realizzare un complesso di opere difensive poste in cima ai Colli Ferrosi per controllare le terre e le genti delle grandi pianure del Catir e del Morna Hul, oltre che per tenere sotto stretta sorveglianza il Passo di Dairthor che portava alle terre oltre le

montagne.

Torre di Gwèn (Primo Libro): era la torre più alta situata sul porto dell'antica Atlamdir e faceva parte del grande palazzo del re che dominava tutta la città. Edificati entrambi con una pietra naturale bianca, nera e rossa che veniva estratta dal sottosuolo nel centro dell'isola, era alta circa trenta metri. Dalle guglie della torre si narra che Merial, il grande poeta dei druidi, cantò della sua povera terra mentre essa sprofondava tra la furia del mare.

Torva (Primo Libro): figlio di Arro e Tina, viveva nel villaggio di Nur. Divenne apprendista di Ulder, dove vi rimase per alcuni anni, imparando molto dell'arte del legno, successivamente si trasferì a Lankwel, ma di lui non si parla più nei resoconti del tempo.

Trinity College (Terzo Libro): uno dei trentuno college che costituiscono l'università di Cambridge in Inghilterra. È stato fondato da re Enrico VIII nel 1546.

Troia (Terzo Libro): Antica città dell'Asia Minore posizionata sulla collinetta di Hisarlik, a pochi chilometri dal mar Egeo, fu assediata per circa nove anni da un esercito greco in guerra contro la città asiatica per vendicare l'oltraggio (il ratto di Elena) subito da Menelao, re di Sparta, da parte di Paride, figlio del re di Troia. Il leggendario conflitto, cantato dal poeta Omero nell'Iliade, si conclude con la caduta della città.

Troll (Secondo Libro): queste creature apparvero per la prima volta durante le guerre che si scatenarono in Atlamdir per il controllo della pietra. Il troll era un inquietante ibrido creato grazie a esperimenti malati e contorti portati avanti da Wordeneo, poi perfezionati da Modrok nelle oscurità del Mirak, incrociando i prigionieri con animali di vario genere. Essere dotato di straordinaria forza fisica, aveva dimensioni giganti e un comportamento maligno, accompagnato da un corpo tozzo, denti affilati e da una pelle scura, dura e resistente. Nonostante possedesse un modesto intelletto, era in grado di comunicare con i suoi simili e con altre creature grazie a un linguaggio proprio, primitivo ma funzionale.

Tur (Secondo Libro): fu il primo grifone alato creato da Modrok incrociando tre animali del tutto diversi. La creatura era composta dalla testa d'aquila, dal corpo di leone e dalla coda che ricordava un serpente. Tur era il più grande dei grifoni, e grazie alle sue possenti ali, in cui Modrok aveva riversato un po' del potere della pietra, poteva coprire distanze abissali in poche ore.

Ulder (Primo Libro): era il famoso cavallo di Harenar Braccioforte. Di color nero era di taglia imponente e terribile in battaglia, tanto da divenir famoso e rinomato nei canti per la sua smisurata forza e per i grandi e possenti zoccoli che usava per calpestare gli avversari. Durante la battaglia alle pendici del Monte Dendena fu ferito molto gravemente ma, nonostante tutto, riuscì a salvare il suo signore e tornare vittorioso.

Ungòil (Primo e Secondo Libro): era il grande fiume che nasceva dalle aspre vette del Mablung, scorreva nelle terre a nord della foresta di Erlan (foresta Nera per gli uomini), attraversando quattro regioni: Malik, Dwellen, Grande Piana e Ghelion, sino a sfociare nel mare.

Unwe (Secondo Libro): amico di vecchia data di Felio, si unì alla sua compagnia di cacciatori fin dal principio, divenendone un membro prezioso, vista la sua mole. Era un uomo alto e robusto, rude ma buono, quasi un gigante rispetto ai suoi compagni, e il suo ruolo principale era di cacciare gli animali di taglia un po' più grande grazie alla sua lancia dalla punta metallica montata su di un'asta relativamente corta e pesante.

Ur (Primo Libro): fiume che attraversava la foresta di Fintarea e sfociava nel lago di Durkun per poi riprendere la sua corsa sino agli stagni, che sorgevano alle pendici del Mitland.

Urgo (Primo Libro): giovane falegname che viveva lungo le sponde del lago, nella sua casa officina sempre circondata dall'odore di legna, segatura fresca e colla. Alto e magro come una delle assi che lavorava ogni giorno, aveva un cranio bello liscio e delle labbra talmente sottili che pareva le avesse piallate, così come il suo naso.

Uron (Primo Libro): messaggero inviato dal Concilio di Gladstorn per avvertire Nurtang della decisione di concedere al popolo dei Druidi il diritto di vivere nell'isola al centro del lago di Durkùn.

Vahamìr (Primo Libro): capitano degli arcieri di Atlamdìr, sotto il comando di Harenar Braccioforte, partecipò alla guerra per la pietra che si combatté alle pendici del Monte Dendena. Ferito a morte dopo un lungo scontro con Wordeneo, il suo corpo fu allontanato dal campo di battaglia dagli arcieri che erano al suo comando affinché non venisse oltraggiato.

Vahannar (Primo e nominato nel Secondo Libro): primo tra gli elfi a essere creati grazie ai poteri della pietra, divenne il primo signore del popolo degli elfi. Dopo le vicissitudini patite dal suo popolo durante i lunghi anni di guerra nella sua Atalmdìr, partì con le navi che portavano Fidargùn alla ricerca di un luogo sicuro per celare la collana. Fidargùn intuì rapidamente le vere intenzioni di Vahannar, non certo quelle di fondare un nuovo mondo per il popolo degli elfi ma riportare in vita i propri cari, e decise di mandare la pietra lontano, nelle regioni meridionali. Vedendosi scoperto, Vahannar ordinò un attacco a sorpresa contro i druidi che stavano per riprendersi la pietra, ma venne sconfitto e perse la vita davanti alla Foresta di Erlan.

Vamìr (Secondo Libro): cavaliere della città di Nuher, il suo stemma era costituito da una nave a vele spiegate sotto tre mezzelune rosse.

Varda (Secondo Libro): detta anche la *città bianca*, perché interamente dipinta con calce bianca, era posizionata nel profondo sud, nella regione di Rivalunga. La città sorgeva su tre colli in una zona ricca e lussureggiante, dove scorreva l'impetuoso fiume che dava il nome all'intera regione. Il primo nucleo cittadino fu fondato dai Frigi, un'antica popolazione nomade che viveva nella Grande Piana, così come molte altre, al tempo dell'arrivo dei druidi. Dopo i numerosi scontri con le popolazioni del nord, e la cocente sconfitta che ne seguì, alcune popolazioni nomadi accettarono di trasferirsi nelle più fertili terre a sud. Il primo signore della città fu Gòlin figlio di Bugurk, ma il suo regno durò pochi anni perché, colto da una misteriosa malattia, morì assai giovane, lasciando il suo posto al fratello Dunahir. Alcuni imputarono la morte di Gòlin proprio a Dunahir, che non perdonò mai al fratello l'aver accettato l'accordo con Albareth, facendo ricadere disonore e vergogna su tutto il suo popolo, costretto a compiere un lungo esodo verso terre sconosciute.

Varo (Secondo Libro): capitano della cavalleria di Varda, la capitale del sud, era un uomo nel fiore degli anni: alto, scuro di carnagione e imponente nel fisico, mostrava un cipiglio severo che però non nascondeva la sua indole compassionevole e onesta, tratti del carattere che spesso lo facevano essere in disaccordo con il suo re.

Vilnus (Primo Libro): elfo eremita incontrato da Ganestor durante la sua permanenza nella foresta di Erlan. Isolatosi dopo la tremenda esperienza patita durante la guerra per la collana, tanto che i capelli divennero completamente bianchi, visse nella sua grotta a ovest della città di Tol Galem, vicino alle coste bagnate dal Mar di Lornach. Vilnus era un elfo alto e saggio, e da subito si dichiarò contrario alla decisione presa da re Vahannar di scendere in guerra contro i druidi, ma non per questo meno fedele, cavalcò assieme a lui durante la battaglia dei lamenti. Proprio per il colore dei suoi

capelli, divenuti bianchi, fu chiamato “*il vecchio*” anche se il suo volto poteva sembrare quello di un giovane. Egli era un profondo conoscitore del tempo passato e della guerra per la collana, poiché era presente durante gli scontri che lasciarono morte e distruzione sulle nuove terre.

Vimaridi (Primo Libro): popolo semi nomade che abitava lungo le sponde della Grande Piana bagnate dal mar di Lornach, vivevano essenzialmente di pesca. Grazie alla loro abilità nel lavorare il legno, seppero produrre imbarcazioni molto robuste con cui uscivano in mare, raggiungendo anche considerevoli distanze per poter pescare. Secondo Ganestor, che li citò più volte nel suo diario, rappresentavano senza dubbio la razza più alta che avesse mai visto - mediamente erano alti più di un metro e novanta – inoltre, possedevano lunghi capelli lisci di colore nero o bruno scuro, e la loro pelle era ambrata ma più chiara rispetto a quella delle altre popolazioni che vivevano nella Piana. Dopo gli scontri tra questi e i popoli del nord, cui i Vimaridi non presero mai parte, divennero stanziali, fondando dapprima un piccolo insediamento, chiamato Vimar che poi, con il passare dei secoli, divenne un'imponente città con alte mura bianche che circondavano e difendevano l'intero centro abitato, chiamata Nimleth, dal nome del loro primo signore.

Viracocha (Terzo Libro): era una delle principali divinità Inca, considerato come lo *Splendore Originario* o *Il Signore*, o ancora *Il Maestro del Mondo*.

Volko (Secondo Libro): compagno d'infanzia di Serviàn, fondò con lui la compagnia teatrale “Sipario”. Affascinante, anche se non dotato di una bellezza appariscente, divenne un attore affermato in tutta la capitale. Durante la sua vita gli furono accanto molte compagne, anche se lui non ne parlava molto spesso. Alcune duravano lo spazio di una notte, giusto il tempo di rilassarsi tra uno spettacolo e l'altro in giro per le città, altre lo seguivano per anni, sino a che si separavano per *sopraggiunta incompatibilità* com'era solito chiamarla.

Vorgott (Primo Libro): al tempo della venuta dei druidi era il capo della tribù dei Vimaridi, la popolazione nomade residente lungo le coste della Grande Piana bagnate dalle acque del Mar di Lornach.

Walther P38 (Terzo Libro): è una pistola semiautomatica da 9 mm sviluppata da Carl Walther come pistola di servizio della Wehrmacht all'inizio della seconda guerra mondiale.

Watertop (Secondo Libro): grazioso villaggio immerso nella natura del bosco detto *La Faggeta*, dove la selva approfittava della frescura e dell'umidità dominanti nella parte alta del versante settentrionale dei Colli Ferrosi per crescere sulle sue radici meridionali. Watertop divenne un villaggio famoso perché tutte le case, oltre a essere ben curate, avevano ogni porta e ogni finestra ben decorata e ornata di magnifici fiori.

Windmill Theatre (Terzo Libro): è situato in Great Windmill Street a Londra. Originariamente aperto come un piccolo teatro, divenne famoso perché la proprietaria, la signora Laura Henderson, ebbe l'idea vincente di spogliare le ballerine come al Moulin Rouge strappando un compromesso del Gran Ciambellano censuratore: le ballerine potevano mostrarsi nude, ma dovevano rimanere immobili come fossero "opere artistiche". La sua fortuna aumentò negli anni della seconda guerra mondiale perché fu l'unico teatro di Londra a non chiudere, a parte la i 12 giorni (4-16 settembre) nel 1939. Spesso il cast dormiva in teatro, nei rifugi sotterranei, durante gli attacchi.

Woldo (Primo Libro): compagno di studi di Albareth e Ganestor, era un ragazzo alto, magro e con i capelli scuri molto corti. I suoi compagni cercavano sempre di capire come mai le sue assenze fossero così numerose, e sorridevano a quelle strampalate risposte, o meglio scuse, che forniva di volta in volta. Doveva sempre aiutare qualcuno: lo zio al forno, i vicini a fare il vino, insomma, non sapevano

mai dove fosse o cosa facesse in realtà.

Wordeneo (Primo Libro): in origine fu uno dei grandi sapienti del consiglio dei saggi che guidavano il governo di Atlamdir. Nonostante la sua età era un uomo alto e possente, dai capelli bianchi e occhi neri e profondi. Studiò a fondo la pietra e i suoi poteri e questa fu probabilmente la sua rovina: in lui, infatti, si insinuò il desiderio di volerla controllare, asservirla ai suoi voleri, convinto che la sua saggezza gli avrebbe permesso pian piano di padroneggiarla, manipolando con essa il corso degli eventi. S'impossessò della pietra, rubandola dal tempio dov'era custodita, e cominciò i suoi esperimenti per realizzare il suo sogno: imporre le proprie superiori conoscenze agli altri e creare una società perfetta. Radunò un esercito composto di esseri mai visti prima, creati con le arti malefiche, e per la prima volta apparvero orchi, troll e draghi rossi.

Yon (Primo Libro): uomo alto e robusto, nonostante la tarda età, con i suoi capelli grigi e lunghi che gli ricoprivano sempre le spalle, era lo stalliere di una delle tre locande del villaggio di Nur. *La taverna dei giganti* era chiamata, per via degli enormi boccali di birra che venivano serviti ogni sera.

Zeus (Terzo Libro): Figlio di Crono e Rea, nel pantheon greco rappresenta il signore di tutti gli dèi, il capo dell'Olimpo, il dio del cielo e del tuono. I suoi simboli sono la folgore, il toro, l'aquila e la quercia.

Zingor (Primo e Secondo Libro): regione meridionale al confine con le alte catene montuose del Lebenmuth, al tempo della venuta di Fidargùn era conosciuta come una valle dalla vegetazione rigogliosa, fertile e viva, ma la guerra della collana ne guastò la terra che divenne sempre più arida. Le bestie che il druido rilasciò per proteggere la collana infestarono il sottosuolo dell'intera regione e il veleno che vomitavano dalle fauci appestò la terra, rendendola secca e sterile. Anche dopo che la guerra ebbe fine, i veleni non cessarono di ammorbare la valle e il processo di desertificazione continuò, durando per molte migliaia di anni, trasformandola in un ampio deserto. Al centro della valle restavano le vestigia dell'antico tempio costruito dai druidi come dimora per la collana. L'intero complesso, circondato da alte mura, misurava circa centoventi metri quadrati e si racconta come enormi fossero le pietre, preparate nelle cave alla base del Lebenmuth, usate per erigerne la struttura, così come le alte colonne istoriate. La collana, tuttavia, non si trovava nelle sale centrali ma in uno dei meandri sotterranei, realizzati con l'intento di nasconderla e preservarla nei secoli.

Zornar (Primo Libro): nato nel villaggio di Har, figlio di Reinwald e Marissa, fu scelto per partecipare alla spedizione per le terre meridionali con Ganestor e altri dieci compagni. Era un omeone robusto, dalla voce tonante e dai modi, alle volte, bruschi, ma sempre ammirato per la generosità, la tenacia e la serenità dello spirito.