

Cecilia Alfier

Scacchi proibiti

Messaggerie
Scacchistiche

Messaggerie Scacchistiche

Via Tredicesima 62 Q. re Abba

25127 Brescia

www.messaggeriescacchistiche.it

ISBN 978-88-98503-06-3

© Messaggerie Scacchistiche 2015

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte della presente pubblicazione può essere riprodotta, immagazzinata in un sistema di archiviazione o trasmesso in qualsivoglia forma o mezzo elettronico, elettrostatico, magnetico, fotocopie, registrazioni o altro senza il previo permesso in forma scritta dell'editore.

Revisione testi, editing e grafica: Roberto Messa

Copertina: disegno di Agnese Alfier

Stampato a Rende (Cosenza) da Universal Book Srl. Maggio 2015

Introduzione

Nonostante lo abbia pubblicato dopo *Fuori dal Comune*, considero *Scacchi Proibiti* (SP per gli amici) il mio primo vero libro.

Ho cominciato a scrivere la prima parte a quindici anni e a sedici dichiaravo già spavalidamente di averlo terminato. Ero appena agli inizi! Non so di preciso da cosa l'idea sia venuta fuori. Sicuramente dalla lettura del *Signore degli Anelli*, dalla frase di Mikhail Tal "Se proibissero gli scacchi per legge, diventerei un fuorilegge" e dalla risposta alla domanda "Perché quel tipo porta degli occhiali brutti?" Mi sono risposto che probabilmente qualcuno con strani poteri aveva cercato di accecarlo. È così che nascono i fantasy, con risposte creative a domande stupide.

Mi sono anche detta: caro Tal, se proibissero gli scacchi ora e qui forse solo qualche pazzo (tipo me) protesterebbe, ma se li vietassero in un altro mondo, un mondo dove gli scacchi sono tutto, nel mondo che vorrei insomma, allora sì che sarebbe un vero casino. Ho preso la mia amica Sara e per la prima volta ho parlato del progetto e il mondo ha preso il nome di lei, Sara, Sarakesia. Senza che me ne accorgessi, è diventato il posto dove mi rifugiavo quando le cose si mettevano male qui. Ho persino aggiunto un Oltretomba, vagamente ispirato a Dante (che spero mi perdoni) per contrastare il mio crescente ateismo.

A gennaio 2008, poi, la morte di Bobby Fischer ha alimentato le mie fantasie. Anche Bobby voleva un mondo-scacchi, motivo in più per creare Sarakesia.

Naturalmente, l'ho inventato perché ero innamorata (lo sono ancora, altrimenti non riuscirei a scrivere). Si trattava di un amore triste e non corrisposto nella maniera più assoluta, ma c'era e non perdeva occasione di ricordamelo. Vedevo lui poco, qualche giorno all'anno, a qualche torneo di scacchi, dopo di che spariva, andava via. Mi sembrava quasi sempre triste, sorrideva poco. Pensavo: vieni a Sarakesia, il mondo che ho costruito per te, perché tu possa essere sempre felice. Una volta fatto fuori il cattivo. Ti piacerebbe, sai, le aquile sono più intelligenti degli uomini. Nella mia testa di adolescente, SP (che allora si chiamava *Dictator*) diventò una grande dichiarazione d'amore. Lui l'avrebbe letto e si sarebbe innamorato di me. Un piano troppo bello per fallire. SP è ancora una dichiarazione d'amore, ma senza secondi fini; non a caso inizia con "C'era una volta", l'inizio più banale del mondo, perché il lettore lo prenda per quello che è: una fiaba.

Volevo "scusarmi" coi lettori di *Fuori dal Comune* per il tipo di narrazione "classica", assolutamente non c'era altro modo di raccontare. Ci ho anche provato: tre anni fa ho preso le 104 pagine (con interlinea normale) di *Dictator* – che nel frat-

tempo si chiamava *Cronache di Sarakesia* – e le ho riscritte da capo, con meno personaggi, meno dialoghi, più ironia e qualche variazione nella trama (che ha qualche cosa in comune con Harry Potter). Negli ultimi mesi le parti ironiche si sono moltiplicate, insieme a spezzoni in prima persona e flashback.

Vi risparmio la travagliata e lunga vicenda editoriale, sennò vi tengo qui altre quaranta pagine, mentre voi volete solo leggere. Vi dico solo questo. Non avevo alcuna intenzione di pubblicarlo finché non sono uscita dal liceo. Questo libro, forse, non mi ha fatto conquistare il mio amore adolescenziale, ma mi ha permesso di riavvicinarmi a una ragazza con cui avevo litigato e questo è stato davvero bello, a quell'epoca non sentivo il bisogno che tutti lo leggessero.

La seconda parte è importante per me, ci ho messo un sacco non a scriverla, ma a ricopiarla, dal momento che l'avevo scritta prima interamente a mano su dei quaderni, e questo ha rallentato molto le operazioni di pubblicazione, ma sono felice, così ho potuto regalarvi il testo migliore possibile. Ho reinterpretato la famosa partita a scacchi con la morte de *Il Settimo Sigillo* di Bergman, aggiungendo una, seppur labile, possibilità di vittoria. Per altre domande scrivetemi.

Il libro è rivolto soprattutto a giocatori di scacchi, ma anche i profani dovrebbero apprezzare il novantacinque per cento delle cose. Se proprio non capite, cercate i termini su Internet o nell'enciclopedia o dove caspita volete.

I ringraziamenti li trovate alla fine, non me li sono scordati.

Buon Divertimento, Vostra,

Cecilia

Marzo 2015

Parte Prima

Sarakesia

“Se proibissero gli scacchi per legge, io diventerei un fuorilegge.”

Mikhail Tal

Prologo

In un futuro non troppo lontano la Terra era diventata un luogo freddo e inospitale, devastato da guerre, effetto serra e altre catastrofi forse più terribili. Una cap-pa di polveri inquinanti oscurava il sole e così non esistevano più alberi, ma fabbriche d'ossigeno e gli uomini scoprirono di poter vivere grazie ad un cibo artificiale. Nessuno tuttavia era contento di stare in un pianeta tanto tetro: così cinque famiglie, una per ogni continente, decisero di partire alla ricerca di un mondo migliore.

Juri, allora ventenne, era pronto per il decollo previsto di lì a poco tempo da una stazione spaziale di Roma. Si caricò un grosso zaino sulle possenti spalle e guardò Michelle, la sua fidanzata, per l'ultima volta. Lei lo abbracciò dolcemente.

«Aspetta, amore – gli disse – Prima che tu parta, vorrei darti questa...» Dalla borsa estrasse una scacchiera di legno. La confezione dei pezzi era chiusa male e un pedone scivolò in mezzo a una decina di altri oggetti, ma Michelle se ne accorgerà solo quando sarà troppo tardi. «Questa è l'ultima scacchiera rimasta sulla Terra. Quando arriverai sul nuovo pianeta spargi i suoi pezzi per il mondo. Nel momento in cui tutto vi sembrerà scuro e senza soluzione, dovrete solo riunire tutti i pezzi su questa scacchiera...»

«Grazie, piccola, ne avrò cura. Addio.» Si baciarono, poi Juri alzò il braccio muscoloso in segno di saluto. «Non ti dimenticherò mai!»

«Neanche io, Michelle.»

E quel pedone nella borsa catturò in se stesso l'ultimo raggio di Sole.

Juri, quando ormai la Terra era lontana, si osservò nello specchio e ciò che vide gli piacque. Un ragazzo dalla pelle color di nocciola, i capelli scuri ribelli e appiccicati su una fronte larga. La figura nel vetro gli sorrise. Juri era un giovane assetato

di avventura e stava per vivere la più grande della sua vita, ma temeva che il viaggio non andasse a finir bene. Aprì il regalo di Michelle e sistemò i pezzi, come aveva imparato da un vecchio manuale. Ma si rese conto che mancava un pedone. Subito si mise a cercarlo disperatamente, gettando lo scompiglio nella navicella, ma non trovò nulla e non poteva tornare indietro. Quando ormai le provviste di cibo cominciarono a scarseggiare e alcuni bambini si ammalavano, ecco che la navicella atterrò su di un pianeta dall'atmosfera colma d'ossigeno. Il primo a metterci piede era una donna di nome Sarak, il cui nome significava "Fiore del deserto", ma anche "principessa". Così chiamarono quel mondo Sarakesia e ne rimasero abbagliati. I fiori e gli alberi crescevano spontaneamente dalla terra e tutto era verde e fantastico ai loro occhi. La natura si mostrava in tutto il suo splendore e un'aquila attraversò il cielo terso, ma, com'è nella personalità degli uomini, si misero a discutere di come dividersi lo spazio. Prima ovviamente bisognava esplorare. Juri si tenne al di fuori di questi discorsi e si inoltrò nel cuore di una foresta che sembrava non avere fine. Gli animali che incontrò gli furono amici perché sapevano che Juri era buono, ma non solo. El, il dio di quello e degli altri mondi, gli aveva infuso vigore nelle gambe e lui camminò per giorni e notti ininterrottamente, senza avere sete e senza avvertire i morsi della fame. Durante il suo viaggio per Sarakesia sparse i pezzi della scacchiera nei luoghi più impensabili. Intanto gli altri spartirono il territorio in cinque parti, una per ogni famiglia e tutte le terre convergevano in un unico punto esattamente al centro di Sarakesia. Il monte Urukoi. Ognuno sosteneva che la punta fosse nel proprio territorio, ma in realtà essa si trovava a 8000 metri di altezza esattamente al centro. Se pensate che il monte Urukoi avesse ghiacciai eterni vi sbagliate di grosso. Nella sua vetta c'era un clima temperato come in pianura; vi cresceva un bellissimo giardino con alberi rigogliosi che circondavano un piccolo prato. E Juri vi sarebbe andato ad abitare, ma per il momento vagava ancora nella Terra d'Europa. Scesa la notte si accampò ai piedi di un altro monte, non esistevano in Sarakesia, dovete sapere, catene montuose, ma solo alti rilievi isolati. Il giovane Juri vide la luna sorgere dietro alla montagna senza nome. Era quasi uguale a quella terrestre, solo più maestosa e candida e sempre piena. "Che bello questo monte di notte. Lo chiamerò monte Biancaluna" pensò, poi lasciò che il sonno lo rapisse, non dormiva da giorni. Sognò El, il Dio Creatore, che gli ordinava con la sua voce tonante di raggiungere Urukoi. Così si svegliò e camminò fino alla riva del fiume Tagal che nasceva dal massiccio Kien, nella Terra d'Asia, poi scorreva impetuoso nella piana ai piedi di monte Biancaluna per sfociare qualche chilometro più in là nel Mare dell'ovest. Confluivano nel Tagal molti affluenti. Juri udì un flebile lamento animalesco addolorato provenire da dietro un

cespuglio di bacche. Trovò una cucciola d'aquila con una spina nella zampa. Evitando i graffi dell'animaletto spaventato e le sue iniziali resistenze, le si accostò.

«Io sono tuo amico, io sono tuo amico» le sussurrava piano all'orecchio mentre le estraeva l'ago dalle piume. L'aquila emise un verso di soddisfazione e gli beccò dolcemente il viso.

«Ahia, basta, dai...! Ora sei libera, vola...», ma lei non si muoveva. Juri stava per ripeterle di andare via, quando dal Tagal emerse una figura umana. I capelli castani erano tutt'uno con la barba molto curata. Camminava tranquillamente sull'acqua come fosse pavimento, ma ciò che spaventava di più Juri era il bagliore che emanavano le vesti candide di quella strana creatura divina. Parlò con la stessa voce del sogno:

«Io sono El, unico dio di Sarakesia e di tutti gli altri mondi. Ti ordino di porre la Scacchiera sul monte Urukoi e stabilire lì la tua dimora per il resto dei tuoi giorni. Scriverai un libro sacro con 2935 profezie. Molte di esse parleranno del Figlio della Notte. Dovrai proteggerlo fin quando non avrà portato a compimento il suo destino.»

«Non capisco...»

«Un giorno capirai. Porta con te l'aquila. Vivrà circa quattromila anni, finché ci sarà abbastanza pace e salverà la vita al Figlio della Notte. La chiamerai Gaarel che significa "Coei che fa la volontà di Dio".»

El scomparve e Juri fece in un tempo record ciò che gli era stato comandato, poi, vinto dalla sete, bevve avidamente dal fiume Kriu che aveva la sua sorgente in cima all'Urukoi. Quelle acque lo resero immortale.

Capitolo uno La Scacchiera

C'era una volta, all'inizio del regno di Gregris la Tenebra, una maga di nome Yava che molto aveva amato il Re. Quel giorno era salita sulla cima del monte Urukoi per farsi leggere una pagina o anche solo una riga dal libro delle Profezie
"Un figlio rovererà il padre, il Grande Gregris, la Tenebra: si scontreranno sulla Scacchiera di Urukoi."

Yava aveva faticato tantissimo a convincere il Saggio a leggere una profezia per lei, aveva quasi dovuto strappargli il libro dalle mani, finché Juri non si era convinto ad aprirne una pagina a caso. Lui aveva visto il male nel cuore della maga Yava e si era lungamente rifiutato. Ma in fondo una profezia non si negava a nessuno.

Lei e Gregris avevano fatto un sogno, l'avevano coltivato, l'avevano visto rompersi e svanire. Volevano diventare Re e Regina, riportare Sarakesia al suo splendore originario, alla comunione perfetta fra uomo e natura. Si erano sposati, avevano conosciuto una felicità profonda che sembrava infinita. Poi lui cambiò di colpo, dopo quella partita contro Irvyn, il misterioso giocatore di scacchi incapucciato, che difendeva il titolo mondiale da tredici anni ormai. Ma il suo Gregris era giovane, allenato, pieno di speranze. Uscì da quel match vecchio e umiliato. Quelle mani, che dovevano tenere l'ambito trofeo, tenevano solo rabbia. Il primo gesto che fecero quando rientrarono in casa fu buttare giù i pezzi della scacchiera che Yava aveva preparato per lui. Lei fu rapida a erigere una barriera difensiva che proteggesse se stessa e il piccolo Levon che dormiva, ignaro di ciò che suo padre era diventato.

Il pomeriggio in cui Yava lesse la profezia erano passati tre anni da quando si era separata nel 3993 e Gregris aveva realizzato il loro sogno. Con un'altra donna, ma ce l'aveva fatta. Certo la sua presa sulla Terra d'Asia non era ancora ben salda e il Grande Deserto Africano e Iofer, capitale della Terra d'Africa erano territori ancora liberi, ma cosa poteva importare a Gregris, al Dictator, di un pugno di sabbia? La sera stessa Yava prese con sé il piccolo Levon e lo portò a fare una passeggiata lungo la costa dell'Ovest, in Europa, vicino a casa.

«Mamma, è tardi, voglio andare a casa» si lamentava il bambino.

«Ti insegno a nuotare.» Lo immerse in acqua fino a occludergli le vie respiratorie per diversi minuti. Poi mollò la presa e corse via, senza nemmeno controllare se il piccolo cadavere riaffiorava.

Nessuno ritrovò più quel corpicino e Yava non ebbe guai. Se non questo: la stessa notte in cui lei consumò il suo delitto, la profezia fece un primo passo verso il suo compimento. L'altra donna di Gregris rimase incinta di un maschio.

«Quello è il gioco del demonio.» Era la risposta che il piccolo Fiùèj riceveva ogni volta che domandava al padre il perché delle sue azioni e soprattutto perché avesse vietato gli scacchi così severamente a tutti i sudditi sotto di lui. Il divieto era così severo che il bambino non vide una scacchiera per i primi cinque anni della sua vita, fino al primo giorno di scuola elementare. Gregris si raccomandò di non prendere freddo, fare il bravo e non dire a nessuno di essere il figlio dell'Imperatore. Insomma, le solite cose.

«E tu non litigare con mamma per oggi» rispose Fiùèj.

Gregris non promise nulla (non prometteva mai ciò che non era certo di mantenere, specialmente a suo figlio). Si limitò a sorridere a mezza bocca e salutarlo con

la mano, mentre lo vedeva sparire dietro la porta con lo zaino in spalla e gli occhiali. Sì, sembrava proprio un bambino normale, anzi era anche troppo mingherlino per la sua età, quindi per strada passava inosservato. Questo rendeva molto più facile nascondere la sua esistenza ai giornalisti, ansiosi di sapere quando sarebbe arrivato un Erede. Ma non potevano vederlo prima del tempo, sarebbe stato troppo pericoloso per la vita di Fiùèj e Gregris non avrebbe sopportato la perdita di un altro figlio. Gli era già morto Levon, in uno stupido incidente mentre giocava in riva al mare. Perciò ora amava Fiùèj sopra a chiunque altro, ma soprattutto amava l'idea di fare di lui un Imperatore a sua immagine. Il piccolo doveva solo crescere e capire che se suo padre impediva gli scacchi era per salvare Sarakesia dalla follia. Durante la sua carriera scacchistica Gregris aveva visto decine di campioni perdere il senno davanti alla Sarakesian Chess Cup, distruggersi la vita, lui stesso aveva divorziato a causa di quella coppa. Ma adesso basta! Grazie a lui questa follia era finita, ora che il gioco degli scacchi, la folle passione dei Sarakesiani era illegale tutto filava più liscio.

Ecco, mio padre si erge di fronte a me, minaccioso come mai prima. È un uomo possente, con due spalle da nuotatore. Mi guarda con l'aria di chi vorrebbe schiacciare una mosca. Mi parla, mi provoca, ma io non lo ascolto, perché ho qualcosa di più urgente da fare. Dopo questo giorno saremo un popolo libero oppure schiavi senza speranza. Dipende tutto da me, quasi tutto. Mi volto verso Maximus, cercando il suo appoggio, come faccio sempre da undici anni a questa parte.

Il primo giorno di scuola, mentre i grandi corrono ad accaparrarsi gli ultimi banchi, i piccoli, divorati dall'ansia di imparare cercano di sedersi il più vicino possibile alla lavagna. In questo Fiùèj la pensava come i grandi, così aspettò che gli altri occupassero le prime file e, quando si decise a cercare un posto, c'era solo un banco in fondo, vicino a un tipo biondo e spettinato.

«Mi chiamo Fiùèj, molto piacere» gli disse, dopo essersi seduto.

Il tipo gli strinse la mano calorosamente, sorridendo a trentadue (anzi ventotto) denti. «Sono Maximus e penso che la scuola non serve a niente.»

«E perché?»

«Perché ci insegneranno solo quello che piace all'Imperatore.»

Fiùèj fece una smorfia che riuscì a far passare per uno starnuto.

«Hai un modo strano di starnutire» rise Maximus e continuò, facendo attenzione che la maestra fosse voltata da un'altra parte: «Vuoi vedere come passerò le ore di lezione?»

«Si!» rispose l'altro con entusiasmo. Il biondino cominciava davvero a incuriosirlo.

Maximus tirò fuori un pezzo di foglio protocollo a quadretti sul quale aveva tracciato un quadrato più grande con sessantaquattro caselle bianche e nere alternate. Fiùèj, allora, impallidì: il suo nuovo amico andava a caccia di guai. Accostò la bocca al suo orecchio e sussurrò: «Una scacchiera...»

«Che acume!»

«È molto pericoloso.»

Il biondo si strinse nelle spalle e non rispose null'altro, perché la maestra si era girata. Toccava a lui presentarsi alla classe. Si avviò con passo deciso alla cattedra, disse il suo nome e che gli piaceva tanto saltare la corda. Se gli avessero proibito di saltare la corda, lui l'avrebbe fatto lo stesso, a costo di rischiare la vita, aggiunse con un'occhiata al compagno di banco.

Fiùèj decise immediatamente che voleva anche lui imparare a "saltare la corda" e andò a casa di Maximus quel pomeriggio. «C'è solo mia sorella e mi lascia fare tutto quello che voglio. – lo aveva assicurato Maximus. – Così ti faccio vedere anche i miei giocattoli.»

La cameretta di Maximus non era molto differente dalla stanza di un bimbo normale, aveva anche il poster di un calciatore alla parete. Il bambino lo guardò e gli ordinò di mutare immagine, proprio così parlò al poster e il calciatore divenne un inquietante figura col cappuccio.

«Chi è?» fece Fiùèj, molto turbato.

«Lui è Irvyn, il più grande giocatore di scacchi mai esistito.» E raccontò tutto quello che sapeva di lui, fra leggenda e realtà: campione mondiale quattordici anni consecutivi, non mostrò il volto se non a pochi quando stava per morire. Morì a trentasei anni, fra febbri altissime, tipiche del terzo morbo sarakesiano.

«Ma ti rendi conto? – continuò Maximus – Ha tenuto in mano quattordici volte la Sarakesian Chess Cup senza impazzire. È un mito, seriamente.»

A Fiùèj interessava relativamente, voleva imparare gli scacchi, vedere cosa ci trovava suo padre di tanto diabolico. Secondo Maximus quello non era il luogo adatto per iniziare una persona agli scacchi, così rimise a posto il poster e trascinò l'altro bambino fuori.

Per strada la gente andava e veniva, insomma si sforzava di vivere nonostante la dittatura, ma fra loro c'erano due uomini vestiti con un impermeabile scuro lungo fino ai piedi. Al posto del viso un orrido teschio bianco, come fossero un dipinto di Munch, ma erano veri. Due scheletri di Gregris. Fiùèj sapeva che, sotto i vestiti non avevano carne e muscoli, ma ossa bianche. Alla cintura un grosso spadone

ciascuno e tutto nel loro aspetto mostrava la loro sete di morte. Appena li videro, i due bimbi affrettarono il passo, fino a raggiungere una strada deserta, fiancheggiata da bassi edifici di mattoni. Uno di essi aveva una piccola insegna col nome "Bar Caissa" sopra una vecchia porta di legno. Fiùèj seguì il coetaneo dentro al locale spoglio, arredato con due tavolini e qualche sedia impagliata. A prima vista sembrava non ci fosse nessuno, ma poi scorsero una figura umana dietro un bancone, intenta a togliere la polvere con un dito. Alzò gli occhi verso Maximus e disse, allegro: «Vedo che hai compagnia oggi, piccolo. Come si chiama il tuo amico?»

«Fiùèj, ha cominciato la prima anche lui.»

«Significa "Figlio della Notte" in Sarakesiano antico, è un nome strano» rispose il barista e poi chiese la parola d'ordine, come al solito. Maximus sbuffò. «Lo sai che devo chiedertela, piccolo, è una formalità.»

«Voglio una birra calda!» scandì Maximus per la trentunesima volta nella vita. Un mese e mezzo prima, quando si era presentato lì pronunciando quella frase, il barista quasi lo aveva buttato fuori, perché era troppo giovane per far parte del gruppo di ribelli, ma poi aveva deciso di dargli una possibilità a patto che non combinasse guai. All'inizio gli altri trattavano il bambino come una specie di mascotte, ma lui aveva saputo farsi rispettare e farsi amare. Non voler bene a Maximus era impossibile, anche per il cuore più duro.

Allora una botola con tanto di scala si aprì ai piedi dei due. Sembrava buia e anche piuttosto profonda, ma Fiùèj non si fece pregare e seguì l'altro giù per gli scalini stretti e appena illuminati da delle torce attaccate al muro. «Occhio a dove metti i piedi» si raccomandò Maximus. Lui bisbigliò una domanda, chiese cosa voleva dire "formalità". «Non lo so bene, – fu la risposta – ma i grandi la usano.» Man mano che scendevano la luce si faceva più forte, insieme all'odore di alcol e fumo, finché non oltrepassarono l'ultimo gradino. Fiùèj non poteva credere ai suoi occhi: dieci scacchiere pronte e almeno quattordici (non era sicuro del numero) fuorilegge, che giocavano, bevevano o portavano un sigaro in bocca, costringendolo a tossire e a togliersi gli occhiali appannati. Accolsero Maximus e il nuovo arrivato con acclamazioni.

Fiùèj strinse le mani di tutti, cercando di ricordarsi almeno due nomi, ma era come se il cervello stesse andando in tilt, sovraccarico di emozioni contrastanti.

«Ci gioco io con te» disse un uomo pelato.

«Ma lui non sa giocare, Milos!» esclamò Maximus.

Prima che il tipo potesse reagire in qualche modo, intervenne Fiùèj: «Giocherò lo stesso. Improvviserò.» Il suo cervello sembrava in tilt davvero. Milos rise, borbottando qualcosa, e si sedette ad un tavolo da gioco libero, davanti ai pezzi neri.