

# UROBORO

## Concept di serie

### Preludio

Regno di Sicilia, tardo medioevo, terra di ninfe, antichi miti greci, alchimisti e cavalieri.

Gli dei hanno abbandonato la terra, in seguito alla guerra che fece crollare l'Olimpo. Una guerra fratricida per il potere, l'ultima guerra tra Titani e Dei per dominare il mondo e conquistare il cuore degli uomini. I due schieramenti si combatterono ferocemente fino ad oscurare il sole. La profezia del sole nero narra che quando l'equilibrio naturale delle cose sarebbe stato infranto evocando il sole nero sarebbe giunto il serpente Uroboro dalle viscere dell'universo. Esso avrebbe distrutto tutto per far rinascere l'universo dalle ceneri. Ma Zeus e i suoi fratelli Ade e Poseidone fecero un patto con l'Uroboro per lasciare la realtà integra. Il serpente accettò il patto, loro lasciarono gli umani, lasciando ai loro discendenti la responsabilità di mantenere l'equilibrio sulla terra e gestire problemi nati dai loro errori. Oggi questa storia è una leggenda. Eppure la battaglia continua in gran segreto: alcuni vogliono usare il potere dell'olimpico per i loro egoistici scopi di potere altri lo proteggono per mantenere l'equilibrio delle cose. Entrambi attendono il ritorno dell'Uroboro, chi vincerà questa guerra determinerà il futuro della realtà.

### Inizio

**Cola** è un bambino con capacità molto particolari: Può nuotare a estreme profondità marine, ha una forza sovraumana e un legame intenso capisce le correnti, riesce a leggerle e prevederle, riesce anche a comunicare con le creature dei mari. È solo un bambino però e la madre non vuole che abusi delle sue capacità, non vuole che si pavoneggi o le mostri in pubblico. È per il suo bene e per il bene della comunità. Non deve essere egoista e deve mantenere l'equilibrio delle cose per un bene superiore. Cola però non ama obbedire, preferisce fare di testa sua.

Cola sta nuotando nei mari dello Stretto tra i pesci. **Pelorias**, la madre di Cola, nel frattempo è sulla loro barca e sta pescando.

Cola vede un pesce colorato ma non è proprio un pesce. La creatura lo incuriosisce, è simile a una foca ma con dei colori sgargianti e la pelle da delfino. Cola non ha mai visto nulla di simile. Il pesce nuota verso le profondità. Cola lo segue giocando insieme a lui; poi la creatura si blocca terrorizzata. Cola nota davanti a loro due luci rosse, vermiglie come tizzoni ardenti, appaiono nell'oscurità degli abissi. Minacciosa giunge una bocca spalancata e piena di denti affilati. Si tratta di una *bestia degli abissi*, Cola vorrebbe difendere il pesce ma ha paura, supera la paura e spinge via la bestia riuscendo a contrastarla, poi scappa insieme al pesce colorato. I due riemergono frettolosamente, spaventati entrambi.

Cola risale sulla barca della madre e gli presenta il suo nuovo amico. Cola però ha una ferita al braccio, trema e piange dalla paura. Cola spiega che si è ferito per salvare Mimi, così decide di chiamare il suo nuovo amico anfibio. La madre gli dice che non era compito suo salvarlo. Gli spiega che bisogna interferire poco sulla natura, che non è compito nostro decidere chi vive e chi muore. Probabilmente quella creatura degli «probabilmente quella creatura degli abissi morirà di fame adesso». Cola è convinto che la madre sia esagerata e la deride. La madre nel frattempo tira sulla barca la sua rete con i pesci presi e li libera tutti tranne tre. Cola le chiede: «perché li hai liberati?», «perché noi siamo in tre e non ce ne servono altri, anche se pescare con la rete è più facile non vuol dire che bisogna approfittarsene. È l'equilibrio delle cose, te l'ho già spiegato: non si interferisce troppo sulla natura».

Con queste parole la barca rientra al porto dell'antica città di Messina.

**Claudio**, il padre di Cola, la sera torna a casa con la mappa dei sigilli **Triskelion** in una mano e nell'altra uno dei sigilli rubato al tempio dell'isola di Sur. Claudio è un ex esploratore accusato di pirateria, che adesso ha cambiato la sua vita dopo essersi innamorato di Pelorias. Claudio è devoto a una causa più grande: è intenzionato a trovare i manufatti dell'Olimpo e custodirli o distruggerli se troppo pericolosi. Ora vuole prendere il sigillo per distruggerlo: «gli dei si sono sbagliati a lasciarli sulla terra. Continuano a metterci in pericolo».

Il mare si imbestialisce, lo si sente dalla loro casa sulla costa. Due figure escono dalle onde, due figure simili a donne ma che non sono semplici donne: **Scilla** e **Cariddi** si presentano alla porta di Pelorias e Claudio. Scilla è una potente ninfa, sovrana delle bestie del mare e degli abissi, i suoi più grandi alleati sono i lupi di mare. Cariddi è la ninfa delle correnti, controlla il drago marino dello Stretto. Le due ninfe Vogliono punire Claudio **come impone la legge degli dei**. Pelorias sa che Claudio ha sbagliato, ma la legge prevede che sia condotto alla prigione celeste dei Tartari. È una punizione troppo dura, Claudio ha agito per fare del bene. Le implora di risparmiare Claudio, ma le sorelle di Pelorias lo odiano perché lui l'ha rubata a loro. È in quel momento che Pelorias decide di non essere più una di loro per la sua famiglia. Fanno un patto: nessuno della sua famiglia potrà intervenire più con gli affari degli dei a patto che loro non interferiscano più con la sua famiglia, in cambio Pelorias donerà a Scilla e Cariddi i suoi poteri. Le due ninfe accettano il patto. Claudio il giorno dopo parte per riconsegnare il sigillo al tempio di **Sur**; non tornerà più da quel viaggio.

Cola pensa che il padre aveva ragione, da quando Claudio è scomparso Cola vorrebbe completare le orme del padre. La madre però glielo impedisce, gli fa promettere di non usare i suoi poteri per modificare il corso delle cose, altrimenti scatenerà qualcosa più grande di lui. Gli fa promettere di non interferire, di non seguire le orme del padre, Pelorias non vuole perdere anche lui. Cola obbedisce per amore della madre.

Un peschereccio si trova nel mezzo di una terribile tempesta. Il mare è forte, i fulmini ne colpiscono la superficie. Una creatura si palesa: è una gigantesca bestia degli abissi e vuole attaccare un veliero che, senza esserne consapevole, ha invaso il suo territorio.

Poco distante, Cola nuota con Mimì, stanno facendo una gara nella tempesta: chi riesce a tuffarsi al volo dentro più cavalloni. Rischiano di essere presi dai fulmini, loro si divertono così tra risate e urla. Cola ha gli occhi illuminati, come anche i segni della sua bioluminescenza irradiati su tutto il corpo per via del buio. Sulla barca, **Roderigo** li nota in lontananza «tu ragazzo, che cos'hai addosso? Che ci fai lì in mare? Aspetta che ti aiuti!» Cola lo guarda preoccupato, la madre non vuole che venga scoperto, Cola si nasconde sott'acqua insieme a Mimì. Roderigo è stranito dalla sparizione improvvisa del ragazzo. Dice a se stesso che forse deve smetterla di bere in mare, ma adesso deve stare attento a non finire lui inghiottito dalle acque mosse dalle onde. Roderigo è un ex Cavaliere che adesso, stufo di far guerra, ha deciso di viaggiare per il mondo senza più un regno da servire. Cola sott'acqua nota la bestia che si avvicina alla nave con sopra Roderigo. Prova a trattenere la bestia ma la bestia attacca comunque la nave. Appena la nave viene attaccata dalla Roderigo interviene coraggiosamente per difendere l'equipaggio; la creatura marina solleva il suo lungo collo al di sopra del mare. La testa è grande quanto una barchetta da pesca, gli occhi emettono una luce blu intensa nel buio della tempesta. Anche il collo è disseminato di luci simili, è una creatura abissale. Si scaraventa a fauci spalancate contro il veliero; con il collo distrugge un albero. Roderigo corre verso il volto della creatura e le sferra un fendente ferendogli l'occhio. La creatura si ritira momentaneamente. Il capitano lo deride: «non eri stufo di combattere?» «Se vuoi ci faccio mangiare tutti!». «Beh, tanto finirà comunque così, prega il tuo Dio». Cola, quando vede che la bestia degli abissi sta attaccando la barca di nuovo, salta fuori dall'acqua e prima che possa scagliarsi contro l'altro albero le dà un pugno in pieno volto facendola ricadere in mare. Si getta addosso alla bestia e la trascina in mare. Sott'acqua prova a calmarla, la tiene ferma dal collo. Poi si posiziona

davanti a lei fissandola negli occhi, la creatura da ascolto a Cola e ritorna nei fondali.

Cola risale sulla barca per chiedere se stanno tutti bene e per far promettere loro che non parleranno con nessuno di quanto è accaduto. Roderigo si inchina davanti a Cola: «Seguirò l'ordine dei cavalieri: mi hai salvato la vita e quindi io ti devo la mia. Adesso ragazzo capiamo che farci con le tue doti» Il capitano prende di nuovo in giro Roderigo.

In una Locanda, Roderigo sta raccontando la storia del salvataggio, è alticcio. Cola resta in disparte ascoltando la storia. Gli astanti prendono in giro Roderigo accusandolo di essere il solito ubriacone racconta frottole: «sì Cola sarà figlio di quella strana maga, saprà nuotare bene ma figurati se può combattere contro una bestia marina! Adesso vai via e portati u menzu pisci». Roderigo si altera e sta per iniziare una rissa: «ridete pure ma le bestie marine potrebbero tornare da un momento all'altro e Cola è l'unico che può salvarci». Cola interviene per calmarlo, poi attirare l'attenzione di tutti fuori dalla locanda: al porto c'è una bestia marina che sta distruggendo una piccola imbarcazione. Guarda caso è proprio la barca dell'avventore che aveva iniziato a prendere in giro Roderigo. L'uomo chiede a Cola di interviene per fermare la bestia. Roderigo e Cola si fanno pagare per il servizio «non avete creduto che io potessi farlo, io posso fermare la creatura ma adesso voglio essere pagato per l'offesa». Si tratta di una truffa belle e buona: la bestia, infatti, è solo Mimì. Infatti Cola e Roderigo si allontanano velocemente dopo aver intascato il bottino.

Cola e l'amico passeggiano in riva al mare, ricordando la storia del loro primo incontro, con Roderigo che romanza il tutto esagerando sulle dimensioni della creatura. I due ridono e scherzano sulla riva, lontano dalle case, lasciandosi il porto alle spalle. Appare Mimì con la quale si congratulano per la sua performance attoriale. Cola e Roderigo si dividono il bottino. Dopo aver salutato l'amico Cola si getta a mare insieme a Mimì e si dirige alla spelonca segreta di suo padre tra le coste di Messina. La spelonca è piena di cianfrusaglie rubate dal padre: manufatti dell'Olimpo e piccoli tesori. Qui, Cola si sente un re. Ma al tempo stesso, ogni cosa lì dentro gli ricorda lui.

Tra le cianfrusaglie, Cola afferra la spada di Claudio, la impugna con fierezza.

Ma in quel momento, una forte scossa fa tremare tutta la spelonca. Cola esce a controllare stringendo la spada: tra le acque scure, vede passare un gigantesco drago marino che segue un essere dalle sembianze femminili.

Incuriosito, Cola li segue di nascosto insieme a Mimì.

La bestia e la misteriosa figura arrivano ad un'insenatura nella costa Calabria di fronte a Messina: si tratta del rifugio di Scilla. La donna seguita dal drago marino è Cariddi, Cola ricorda le due ninfe viste da bambino. Si nasconde spaventato, sbircia per vedere cosa fanno le due. Scilla e Cariddi stanno discutendo animatamente. All'inizio sembra una conversazione tranquilla ma poi i toni si animano. Scilla dice che i traffici marini degli uomini si intensificano e che l'ambizione umana porterà alla rovina il mondo, parla degli alchimisti e del loro modo di sfruttare le energie dell'universo per egoismo, per accrescere il loro personale potere. Crede che gli uomini debbano tornare ad essere assoggettati, ad avere paura e temere esseri come loro. «Il titano caduto sta tornando, lui sta continuando a dare potere agli uomini. Ritournerà il sole nero, ritornerà la guerra, sarà evocato l'Uroboro! Sarà la fine. Dobbiamo ristabilire l'equilibrio. Dobbiamo liberare Tifeo dalla prigione Triskelion per assoggettare gli uomini.»

«Scilla è contro la legge degli dei lo sai! Noi abbiamo giurato fedeltà a Zeus. Abbiamo punito il marito di Pelorias per aver rubato un solo pezzo del sigillo Triskelion. Non possiamo interferire, saremmo esattamente come il titano altrimenti» Scilla non ha intenzione di ascoltare Cariddi e si a. Scilla prende Cariddi per il collo e con il suo potere la imprigiona in schiuma di mare che diventa roccia. Il drago di Cariddi viene tenuto dai lupi di mare di Scilla che si manifestano dall'ombra, la ninfa addomestica il drago facendolo diventare una sua bestia; le basta semplicemente guardarlo negli occhi per farlo. Cola è

sconvolto e fa cadere una roccia urtandola con un piede. A quel punto Scilla si accorge di Cola. Scilla si avventa subito verso di lui ma il ragazzo scappa, è più veloce e riesce a sfuggirle.

È ormai mattina presto, Cola torna a casa dalla madre sconvolto. Vuole raccontarle quanto visto, ma la madre è impegnata con una cliente. Pelorias è una fattucchiera molto nota nella regione: da ogni città vengono da lei chiedendole di leggere loro le carte, di predire loro il futuro o di curare malattie. In questo momento una cliente le sta chiedendo la grazia di farla rimanere incinta. La madre le fa bere un intruglio, e quando la cliente si lamenta del saporaccio, la madre le dice bonariamente che per diventare genitore bisogna prendere confidenza col sacrificio. La cliente sorride e se ne va. La madre ora dà attenzioni al figlio che le racconta l'accaduto. Pelorias gli spiega che non deve più andare nel rifugio di Scilla di nascosto, che è un luogo pericoloso. La madre gli ricorda il patto e gli dice che non deve mettersi contro Scilla: lei è potente e pericolosa, e non è compito loro fermarla. Cola è **arrabbiato**, vorrebbe fare qualcosa.

«Se papà fosse qui combatterebbe. Lo sai che sono state loro a farlo sparire!»

«No tuo padre è sparito per la sua sconsideratezza. E se io fossi stata come lui chi avrebbe badato a te?»

«Troverò la mappa mamma e finirò quello che ha iniziato papà» dopo Cola si getta in mare per stare con Mimì lontano dai problemi, nel silenzio delle acque.

Pelorias prende la mappa Triskelio, sta per bruciarla ma si ricorda del patto fatto con le sorelle: anche così lo infrangerebbe e se loro lo scoprissero sarebbe stato tutto inutile.

Per le strade della città, Cola racconta a Roderigo ciò che è successo, cercando di convincerlo ad intraprendere il viaggio alla ricerca della mappa seguendo le orme del padre: «Questo è il nostro destino, così i miei poteri avranno un senso».

Ma Roderigo lo deride: «Il destino non esiste e anche se esistesse è inutile perder tempo a cercare di capirlo. E poi lo sai: nessuna guerra, così ho deciso! E questa cosa di cui mi parli mi puzza di una guerra e guai. Altro buon motivo per non farlo: io non mi metto contro tua madre. Sai qual è il nostro destino? Far denaro in modo facile! C'è qualcosa di meglio forse? Mi sa che sei mezzo pesce anche in testa tu.» I due iniziano a rincorrersi e combattere per scherzo con dei bastoni. Nel mentre rompendo un po' di cianfrusaglie del mercato, sfracellando una bancarella. Il mercante mal capitato gli insegue ma loro sono più veloci.

Roderigo ferma Cola nella corsa: «adesso andiamo: è l'ora dello spettacolo del mattino». I due si recano alla zona falcata del porto e raccolgono una discreta folla.

«Venghino, venite a vedere lo straordinario Colapesce». Lo spettacolo inizia: Roderigo getta in zone profonde del mare degli oggetti che Cola recupera. La gente paga una corona per osservare l'esibizione. Tra di loro, c'è anche Pelorias e non è fiera dell'operato del figlio. È la prima volta che lo vede fare queste cose, Cola è imbarazzato.

Alla fine dello spettacolo il drago di Cariddi, comandato da Scilla, attacca il porto. Cola interviene, il drago sta attaccando le persone in fuga. Cola lo prende dalla coda frenandolo. Mimì si getta di peso sulla testa del drago schiacciandola a terra. Roderigo prova a scalfirlo con la sua spada ma è inutile: le squame della sua pelle sono troppo dure. Il drago sventola la coda per liberarsi di Cola, lo scaraventa contro un palazzo. A quel punto il drago spalanca la sua gigante bocca per andare ad mangiare Roderigo in un boccone. Cola si lancia schiantandosi con due pugni sulla mandibola del drago. Il drago cade a terra con la faccia dolorante. Dopo prova un altro attacco ma Mimì gli dà una testata in pancia con tutta la sua forza, cola dopo si getta di nuovo in volto dandogli due pugni dall'alto verso il basso. Il drago è ormai a terra inerme. Cola risparmia il drago ormai sconfitto e la creatura fugge nelle acque. Scilla era in disparte a osservare la battaglia, è furiosa. Pelorias nota Scilla «Hai infranto il patto! Traditrice, non dovevi attaccare gli uomini»

«Qualche settimana fa tuo figlio ha fermato una creatura marina che stava attaccando l'imbarcazione con a bordo il suo amico. Lui ha infranto il patto, voi lo avete infranto. Non esiste più nessun patto adesso»

l'equilibrio delle cose è definitivamente minacciato.

I cittadini se la prendono con Cola perché ha risparmiato il drago e perché credono sia in combutta con le creature del mare, lo vedono nuotare e comunicare con Mimì, non si sentono al sicuro. I clienti della locanda capiscono il gioco della truffa e si infuriano e aizzano la folla contro di lui. Cola fa salire Roderigo e la madre sul dorso di Mimì, i tre fuggono per mare. Tornati a casa Pelorias dice che devono partire e nascondersi da Scilla e dalla gente, Pelorias è infuriata con il figlio. Cola non è d'accordo, vorrebbe restare e combattere, ma quando vede che nemmeno Roderigo e Mimì sono dalla sua parte, Cola dà ascolto alla madre. Prima decide di andare a recuperare la spada del padre e delle monete d'oro dalla spelonca di Claudio. Arrivato alla grotta trova qualcuno ad attenderlo: è Scilla. La ninfa cerca di convincerlo ad allearsi con lui, gli dice che gli uomini sono marci dentro, attaccano ciò che non capiscono e non hanno rispetto per l'equilibrio naturale delle cose. Gli parla di un titano nascosto nelle montagne e di come un gruppo di uomini del nord siano suoi servi in cambio di potere. Gli dice che gli uomini non capiranno mai la sua natura: «o ti vorranno sfruttare o ti vorranno prigioniero o peggio ancora: morto. L'unico modo che noi abbiamo di vivere con gli uomini è assoggettarli».

«Tu hai ucciso mio padre» non discute oltre, va contro di lei pronto a fendere la spada, Scilla è più veloce. Mimì la prende con un colpo di coda, Scilla ribatte con i suoi lupi di mare che appaiono dall'ombra. Scaraventano Cola e Mimì contro la parete di roccia. Cola è infuriato e usa la spada di suo padre per tagliare una delle ombre di Scilla. Poi spinge Scilla scaraventandola in acqua, oltre l'entrata della spelonca. Scilla è sorpresa «molto bene Colapesce, hai fatto la tua scelta! Sarà divertente a quanto pare, guardati le spalle» Scilla scappa ridendo.

Arrivato a casa, Cola trova Roderigo ferito fuori dalla sua abitazione, mentre Mimì viene tenuto dai lupi di mare di Scilla, ruggisce e si dimena contro di loro. Dentro, Scilla e Pelorias combattono, Pelorias ha conservato un po' del suo potere e usa i venti per contrastarla. L'abitazione viene distrutta nella battaglia mentre le due si scaraventano contro pareti e mobili, usando il potere del vento e delle acque. «Consegnami la mappa Trskelion Pelorias»

«Sai che non lo farò». Nella furia cieca Scilla trafiggere Pelorias. La ninfa non voleva questo, piange scossa dalla rabbia «non volevo farti del male Peloris, tu non dovevi schierarti con gli umani, tu dovevi essere dalla mia parte»

«Anche tu eri umana una volta Scilla, forse l'hai dimenticato» Scilla tiene Pelorias tra le braccia poi, in uno scatto, ruba la mappa dei tre sigilli Triskelion e scappa via.

Pelorias è in fin di vita ma sopravvivere grazie alle sue erbe.

«Tua madre ha sempre un amo di riserva» la ninfa rassicura Cola e gli consegna il *cuore del mare*: una gemma che contiene la proiezione tridimensionale della mappa di tutti i regni del mare con tutti i loro tesori. Devono inseguire Scilla e fermarla. Pelorias dice loro i tre punti dove si trovano i pezzi del sigillo: l'isola di Atlante oltre le colonne d'Ercole, l'isola miraggio di Sur e la grotta di Ade. Scilla si sta dirigendo verso il primo sigillo sull'isola di Atlante, la devono raggiungere. «Se Scilla riunirà tutti e tre i pezzi libererà Tifeo e con lui distruggerà il regno degli uomini. Tifeo non deve uscire dalla prigione, altrimenti sarà la fine». Pelorias guarisce Roderigo con la stessa erba con cui ha guarito se stessa, a lui consegna la Durlindana. Chi possiede quella spada può trafiggere qualsiasi cosa e ottenere una forza pari a dieci uomini. Il problema è che la spada prima deve fidarsi del suo possessore. Infatti appena Roderigo la impugna la spada scompare.

«Non preoccuparti Roderigo, ora siete connessi. La spada funzionerà quando sarà il momento giusto», spiega Pelorias. «Cola mi raccomando non prendere nessuno dei pezzi del sigillo: una volta riuniti sono troppo pericolosi. Devi solo impedire che li ottenga Scilla, fermala»

«E come la fermo?»

«consegnala alla prigione dei Tartari invocando Zeus». Pelorias cade, deve riposare. La ferita le fa ancora

male se pur rimarginata.

Cola e Roderigo partono per il viaggio. Mimì traina la barca della madre Pelorias sulle onde, come un cavallo fa con la carrozza sulla strada. Cola è intenzionato a disobbedire alla madre: «aveva ragione mio padre. Dobbiamo prendere i sigilli e distruggerli, anche se fermiamo Scilla poi ce ne saranno altri come lei» Roderigo non è convinto: «la guerra è da evitare, le nostre azioni possono provocare qualcosa di molto più grande di noi. Se distruggi il sigillo chi lo protegge da anni non sarebbe contento. E poi il sigillo seve a tener chiuso qualcosa, se lo distruggi libererai del potere e dove andrà a finire quel potere? O forse semplicemente non po' essere distrutto. Ripeto: io non mi voglio mettere contro tua madre»

Cola e Roderigo avanzano nel loro viaggio fino a trovarsi davanti lo stretto delle colonne d'Ercole. Una volta arrivati li scoppia un temporale. Ma ben presto, i due si accorgono che quella non è una tempesta comune: i fulmini sembrano intelligenti, e puntano a colpire la nave di Cola e Roderigo. Tra le nubi, scorgono una donna che si muove nella tempesta, scagliando i fulmini come lance: è **Fenia**.

«Perché siete giunti fin qui?».

Cola risponde: «Dobbiamo arrivare all'isola di Atlante».

A quel punto, i fulmini si fanno più violenti: non è consentito superare le colonne d'Ercole. Cola tenta di combatterla, ma senza successo: Fenia è più potente di lui. Roderigo capisce che c'è qualcosa che non va: Fenia ripete sempre la stessa frase, mentre una coroncina dorata si illumina a ogni sua parola. Cola capisce che quella corona potrebbe essere la chiave, e facendosi strada tra i fulmini riesce a rubargliela. Fenia, stordita, perde i sensi. Cola la porta sulla nave.

Roderigo è scettico: «una donna in mare non porta bene, specie una donna che lancia fulmini in una misteriosa tempesta». Cola «ti ricordo che sei a bordo di una nave di una ninfa che controlla i venti. Non ti credevo superstizioso».

Al suo risveglio, Fenia li attacca istintivamente con una scarica elettrica che le fluisce dalle mani. La scarica immobilizza Roderigo per qualche istante, Cola invece le resiste a fatica e riesce a immobilizzarla. La calma, mentre Roderigo ribadisce la sua posizione su Fenia.

Cola chiede alla ragazza come riesce a lanciare le saette, spiegando che anche lui ha dei poteri. Lei non lo sa: non ricorda nulla a parte il suo nome. Cola le crede e pensa che le loro doti siano legate in qualche modo. Roderigo lo prende in disparte per discutere su quale porto sia più vicino per abbandonare la ragazza, ma Cola convince il cavaliere a portarla con loro: è sola e spaventata, e in più le sue doti potrebbero tornare utili. Roderigo non è d'accordo ma si fa convincere.

Nel frattempo, Scilla li segue da lontano: sta lasciando che Cola e Roderigo le liberino il cammino da minacce come Fenia.

Durante il viaggio Fenia capisce che Roderigo non si fida di lei e così chiede di poter aiutare. Roderigo le ordina di andare a stringere le cinghie di Mimì ora che si sono fermati. Mimì si fa coccolare da Fenia, la ragazza gli piace. Roderigo inizia a cambiare idea su di lei ma vuole comunque che Fenia dica loro da dove viene. La ragazza ricorda poco: «Nella mia testa vedo solo immagini confuse. Una donna, forse mia madre, un tempio, la statua di un dio, una casa in fiamme, le grida di quella donna, degli uomini che ci trascinano via» Fenia è terrorizzata e non va oltre, Cola la abbraccia mentre Roderigo è imbarazzato per averla costretta a ricordare.

I tre arrivano al largo dell'Oceano Atlantico per raggiungere l'isola di Atlante: un titano gigante, guardiano del bio-equilibrio terrestre e detentore del primo pezzo del sigillo. L'isola è sospesa nel cielo, per poterla raggiungere bisogna risalire una cascata che, invece di scorrere dall'alto verso il basso, sgorga

dal mare per sfociare sull'isola. Risalgono la cascata con grande paura. Arrivati a destinazione, trovano alberi con radici piantate verso il cielo, creature composte di luci con le sembianze di costellazioni e scimmie vestite come uomini. Al centro dell'isola c'è Atlante, che sembra essere un gigantesco ecosistema umanoide fatto di rocce, alberi, prati, montagne, neve e ghiacciai in testa. È grande almeno trecento metri, non è di certo qualcuno contro cui combattere. Chiedono al gigante informazioni riguardo il sigillo avvertendolo dell'imminente arrivo di Scilla. Ma Atlante non dice nulla, si esprime come un bambino: «io Atlante, voi piccini. Sigillo mio».

Una scimmia ai suoi piedi dice: «Se la chiave vuoi trovare fino al mio cuore devi arrivare, ma attenzione: potresti annegare»

«Ok, il gigante non ha un cervello proporzionato e la scimmia sta delirando. Che si fa?» Roderigo è molto confuso, in realtà nessuno capisce ciò che sta avvenendo. Cola ha un'intuizione, provoca Atlante e si fa inghiottire.

Dentro il gigante trova dei cunicoli pieni d'acqua come fiumi sotterranei, arriva fino allo Stomaco. È come un lago dentro una caverna, sulla parete centrale c'è il sigillo incastonato tra incisioni luminose, simili ai segni luminosi sul corpo di Cola. Il ragazzo riesce a strappare il sigillo dalla parete e scappa attraverso l'ombelico di Atlante. Appena esce trova Scilla che tiene in ostaggio Fenìa. Atlante è infuriato, prova a schiacciare tutti. Questo distrae Scilla che lascia andare Fenìa. La ninfa inizia a combattere con Atlante, lasciando a Roderigo, Fenìa e Cola la possibilità di scappare. Durante la fuga, la comitiva deve affrontare anche le creature dell'isola, diventate improvvisamente ostili. Ormai vicini alla barca, il trio viene raggiunto da Atlante, dopo che Scilla è riuscita a fuggire. Roderigo e Cola incitano Fenìa a scatenare tutto il suo potere per fermare il gigante «serve una tempesta bella grossa! Dai» Fenìa si impegna e una tempesta si forma in cielo, la tempesta fa sollevare Fenìa in cielo. Una volta al centro della tempesta Fenìa lancia una potente scarica di fulmini su Atlante. Il gigante cade stordito causando un piccolo terremoto.

Per il potere utilizzato Fenìa sviene dalla fatica e viene afferrata da Cola.

Quando Fenìa si risveglia Roderigo le offre da bere del vino ma lei rifiuta, sono le prime ore del mattino. Cola le confessa che Roderigo è rimasto a badare a lei al suo capezzale per tutto il tempo.

Cola apre la mappa della gemma *cuore del mare*. La mappa si proietta attorno a loro come un globo luminescente fatto d'acqua. Adesso devono raggiungere l'isola miraggio dei Fenici: *Sur*, l'ultima terra di questa nobile razza. Lì si trova il secondo pezzo, Cola ricorda che il viaggio verso l'isola è il viaggio da cui suo padre non fece più ritorno. Roderigo conosce la leggenda di quell'isola e sa che il suo faro è visibile solo nelle notti buie, quando le nuvole coprono le stelle. Si trova al centro del Mediterraneo e solo i naviganti esperti potrebbero raggiungerli. I tre decidono di dirigersi immediatamente lì visto che la gemma del mare mostrano delle fitte nubi in quella zona.

I tre si ritrovano in mezzo a una tempesta, vedono il faro e provano a raggiungerlo incitando Mimì; una volta vicini al porto tre grandi navi li circondano. Non avevano mai visto navi da guerra così potenti, agili e belle. Vengono arpionati e catturati dalle guardie del porto capitanate dal principe Mel, Cola dice che è quasi un piacere essere catturati da navi così belle. Arrivati all'isola vengono portati al cospetto della regina Astrid, una guerriera potente e astuta. Sulla spalla si erge fiero il suo Phen: un uccello magico simile a un'aquila con il piumaggio rosso e d'oro.

Quando Roderigo deride la mancata ospitalità, dicendo che sembrano più pirati che mercanti, Astrid gli lancia una palla di fuoco ai suoi piedi, la trasforma in ghiaccio e infine la scioglie, facendola diventare acqua che evapora sul volto del cavaliere.

«Noi pirati? Voi viaggiate con una barchetta di legno marcio carica d'oro e cianfrusaglie e noi saremmo pirati? A proposito: l'oro è nostro. Serve per pagarvi la permanenza a Sur». Quando Cola spiega il motivo per cui si trovano lì, la regina dice loro che il pezzo del sigillo è in una sala inespugnabile, e che la sua famiglia e il suo popolo promisero agli dei di proteggerlo per sempre. «Lo so bene, mio padre Claudio

di Messina vi riportò il pezzo» Astrid si ricorda di suo padre e si dispiace per quanto gli è accaduto anche se avevano idee. Divergenti «Cola spero che tu non abbia le stesse idee di tuo padre». Ma l'attenzione di Astrid, adesso, si concentra su Fenia: in lei percepisce uno strano e misterioso potere. La regina, incuriosita, ordina loro di recarsi dai sacerdoti.

Una volta al tempio, Cola e Fenia vengono sottoposti a un rituale. Sotto lo sguardo attonito dei presenti, sulla pelle di Cola si irradiano i suoi segni luminescenti, e la regina, a quel punto, non ha più dubbi: il ragazzo fa parte della discendenza olimpica, non sapeva fosse figlio di Pelorias ma adesso tutto è più chiaro visto che Pelorias fa parte della discendenza di Poseidone. Fenia invece cade in trans e rivive i suoi ricordi. Vede sua madre **Elimenea** e suo padre: **Zeus**. C'è una guerra in corso tra gli dei. Un uomo con gli occhi di fuoco è sospeso in cielo e ordina ai suoi di attaccare. I fenici e altri umani li respingono insieme ad alcuni Dei. L'uomo nel cielo viene chiamato "il titano". Fenia difende la madre, ma la donna viene portata via in volo da qualcuno, forse Apollo. Fenia vede sé stessa infuriata a fianco di Zeus, accanto ci sono Poseidone, Ade e gli altri membri della loro fazione. Sono al cospetto dell'Uroboro, il padre, rammaricato, le poggia sulla testa la corona e qui tutto diventa buio. Quando Fenia si risveglia la regina la guarda ammirata e si inchina a lei in quanto discendente di Zeus e protettrice dell'olimpico. La regina Astrid racconta che ci fu una guerra ai primi albori della civiltà. Una guerra per il potere tra gli dei e il titano Prometeo. Egli era il più forte dei titani e aveva la capacità di donare il potere dell'Olimpo. A causa del suo odio per Zeus, Prometeo decise di conferire il potere agli umani per poter distruggere gli dei e governare su tutto. Gli dei si rivolsero ai fenici e ad altri abili eroi umani per combattere contro il titano e la sua orda, gli uomini al servizio di Zeus erano armati da Efesto e istruiti da Chirone e i suoi centauri. La guerra sconvolse l'equilibrio delle cose a tal punto da risvegliare il potente serpente Uroboro, che fermò il conflitto e sancì l'ordine inviolabile pattuito con Zeus: nessun dio avrebbe mai più interferito con gli affari terreni. Alla fine della battaglia, gli Olimpici ricevettero delle severe punizioni. Zeus fu condannato ad essere il guardiano dei cancelli del Tartaro per l'eternità, prigioniero di Cronos, dei titani e degli dei. Poseidone, invece, venne messo a guardia della prigioniera sottomarina Triskelion, ove alberga Tifeo, figlio di Crono e potente signore della distruzione. Infine, Ade mantenne il fardello di regnare l'oltretomba. Così i tre fratelli si divisero il compito di mantenere ordine nella realtà. Chiunque li trovasse, chiunque riuscisse a sconfiggere uno di loro e rubarne lo scettro, erediterebbe non solo il loro potere, ma anche la loro condanna. Alcuni degli esseri olimpici, come le ninfe, riuscirono a fuggire vagando segretamente sulla terra. Mentre Prometeo fu punito da Zeus in persona, legato con delle catene a una rupe, condannato ad avere il fegato ogni giorno divorato dall'aquila di Zeus, per l'eternità. Astrid si rivolge a Cola: «Tuo padre era convinto che i manufatti rimasti sulla terra dovessero essere rubati e distrutti. Ma è un pericolo troppo grande. Nessuno può gestire tale responsabilità, nessuno può davvero distruggere un manufatto olimpico, non sappiamo nulla delle conseguenze, l'energia sprigionata che fine farebbe?».

Ma Cola non è d'accordo con Astrid, e di notte si intrufola nel tempio di Sur per rubare il sigillo. Mel e le guardie del tempio provano a fermarlo, ma lui riesce a sconfiggerli, la sua forza è superiore. Con una spinta li lancia in aria e fugge via. Cola sveglia Fenia e Roderigo per scappare immediatamente, ma i due si dimostrano molto delusi dal suo gesto. Cola spiega loro che è la cosa giusta da fare: il sigillo va distrutto specie dopo aver scoperto la storia della guerra.

Quando Astrid scopre il furto, furiosa, ordina a Mel e alle guardie scelta di andare fino allo stretto di Messina: è lì che si dirigerà Cola. Si incontreranno lì per fermarlo. Poi, pronuncia le parole magiche "*Auxanomai*", e Phen diventa gigante, grande dodici volte le sue originarie dimensioni. La regina monta in sella al suo pennuto e spicca il volo.

Scilla è già a Messina ad attendere Cola. Tiene in ostaggio Pelorias nella sua abitazione: lo ha seghito e sa che Cola tornerà a casa con i sigilli per farli distruggere dalla madre, e a quel punto saranno suoi.

Pelorias prova a farla ragionare, ma Scilla le ricorda la propria storia: lei non era una ninfa, era una

mortale che fu maledetta. Anzi: era la marinaia più bella e coraggiosa di tutti i sette mari, una studiosa e una combattente. Fu Glauco a condannarla alla sua forma di ninfa. Generale tiranno e assetato di potere, Glauco si immerse nella pozza di Prometeo per ottenere i poteri degli dei, diventando un orribile semi dio dei mari con il controllo sulle ombre e sui sette lupi di mare. Lui amava Scilla in modo ossessivo e folle, ma lei lo rifiutava: aveva paura di lui, ed era innamorata della propria libertà. Allora Glauco l'annegò con l'inganno nella pozza, trasformandola nella ninfa mostruosa. Scilla, furiosa e accecata dal dolore, uccise Glauco e ne ottenne i poteri, tra cui il controllo sui lupi che divennero i suoi unici compagni in una vita solitaria di dolore e rabbia. Da allora odia tutti gli uomini ritenendoli distruttivi e per secoli uccise i marinai che riteneva troppo ambiziosi, compreso Claudio che trascinò negli abissi durante il suo viaggio di ritorno da Sur. Lei ha paura degli uomini, per questo vuole soggiogarli e se non obbediranno a lei allora Tifeo li distruggerà tutti.

Con la barca trainata a gran velocità da Mimì, la squadra di Cola si dirige verso le coste della terra dei ciclopi, sotto le pendici dell'Etna. Il terzo sigillo si trova lì, dentro la caverna di Ade. Arrivati alla caverna sul mare scoprono che essa è sorvegliata dai ciclopi.

«Cosa ti aspettavi Cola? Si chiama terra dei ciclopi dannazione!». Roderigo è ancora risentito con il ragazzo per il furto del sigillo. Fenìa prova ad essere comprensiva, capisce il punto di vista di Cola, ma si rende conto che i pezzi del sigillo sono indistruttibili. Cola è convinto che una volta riuniti si potranno distruggere. I ciclopi si avvicinano minacciosamente a loro tre. I giganti inizialmente li aggrediscono, ma poi riconoscono Cola come amico in quanto anche loro discendente di Poseidone, e li lasciano passare.

I tre, arrivati alla caverna, trovano al suo interno un fuoco blu. Sopra, sulla parete, l'incisione dei tre fratelli olimpici: Ade, Zeus e Poseidone, tutti e tre con la mano protesa verso il fuoco. Il fuoco si espande in tutta la caverna come un'esplosione e fa sparire Fenìa, Cola e Roderigo. Si risveglia in un luogo onirico, un non luogo. Appare la proiezione di Ade che gli spiega la funzione del fuoco blu: *la scintilla dell'anima*. Essa può far arrivare ad ogni conoscenza, può darti ciò che desideri ma solo chi è puro di cuore può ottenere i suoi segreti, in questo caso il sigillo. La scintilla inizia a scavare dentro i loro animi. Roderigo rivede le guerre che lo costrinsero ad uccidere. Rivede Anna: la donna che abbandonò per partire in guerra e che morì durante la sua assenza. Fenìa rivede sua madre e si rasserena. Cola all'inizio vede la sua gloria, la gente che lo acclama come eroe, poi la madre e gli amici delusi da lui. Accanto a lui c'è Scilla come fosse la sua regina: Tifeo è libero e lui e la ninfa lo comandano. Cola è terrorizzato, prova a scusarsi con la madre e con tutti ma ormai è troppo tardi.

La proiezione di Ade appare a Fenìa: le consegna il sigillo e le chiede cosa vogliono farne. Lei risponde che lo vogliono distruggere. Lui gli risponde che è impossibile e che adesso è una loro responsabilità custodirlo in quanto figli dell'Olimpo. I tre escono dalla grotta, Fenìa mostra il sigillo e Roderigo l'abbraccia festoso, ma rimane stretto a Fenìa un po' troppo: i due si guardano imbarazzati e poi si distaccano. Cola è pentito di ciò che hanno fatto: devono tornare immediatamente a Messina dalla madre e trovare un modo per separare di nuovo i sigilli e rimetterli a loro posto. Infatti ormai riuniti i tre sigilli si sono fusi insieme, Cola non riesce a dividerli.

Mimì si dirige a gran velocità verso la città trasportando i nostri eroi.

Arrivati a Messina trovano la città assediata da creature marine.

Il re in persona è lì per affrontare la crisi insieme ad Astrid, che li attende infuriata. Cola si scusa con la regina, dicendo che accetterà la punizione, ma prima vuole separare i sigilli e riportarli al loro posto. Astrid allora prende i sigilli e inizia il suo incantesimo. Cola prova a calmare le bestie degli abissi ma l'influenza di Scilla sulle creature è ormai troppo potente. Il re riconosce Cola in quanto ricercato e lo fa attaccare dalle guardie, ma gli amici di Cola si oppongono. Cola spiega al re il problema di Scilla e il rischio che corrono, ma il re non gli crede. Nel frattempo vengono attaccati da un altro drago di mare, ancora più grosso di quello di Carriddi. Cola difende il re insieme alla sua squadra. Dopo aver affrontato

i suoi demoni nella caverna di Ade, Roderigo riscopre il motivo perché ha iniziato a combattere, e in lui riaffiora il senso della giustizia e l'antico codice dei cavalieri. A quel punto la Durlindana attiva finalmente il suo potere. Quando Roderigo riesce a sconfiggere il drago, il re capisce che il loro può essere un aiuto prezioso. Decide di credere a Cola e, durante la battaglia, nomina lui e i suoi amici cavalieri del regno.

Arriva Scilla con i suoi lupi di mare. Tre di loro tengono in ostaggio la madre di Cola, Scilla lo minaccia: «Bravo ragazzo, ti ringrazio per aver preso tutti i pezzi. Adesso però dammeli o Pelorias si farà molto male» mentre Scilla parla Mel libera Pelorias dai lupi. Scilla aizza le creature contro i soldati insieme al drago di mare e attacca Astrid per rubarle il sigillo. Mel difende la madre, ma muore nella battaglia contro Scilla trafitto dalla ninfa. Astrid perde la concentrazione e Scilla ruba il sigillo.

La ninfa approfitta della confusione della battaglia per scendere nelle profondità dello stretto e raggiungere la porta della prigione Triskelion. Cola la segue, e davanti alla porta trovano uno stanco e vecchio Poseidone. Scilla gli dice che Cola sta cercando di aprire la prigione Triskelion, e Poseidone, conoscendo Scilla e non Cola, crede alla ninfa e si scaglia contro il ragazzo. Cola, anche se con difficoltà, gli tiene testa: in acqua è più potente. Prova a spiegare a Poseidone che lui è il figlio di Pelorias e che Scilla vuole liberare Tifeo. Poseidone capisce che le sue parole potrebbero essere vere nel momento in cui Cola ferma il tridente e i simboli sulla sua pelle si illuminano, richiamando i simboli incisi sul tridente e sulla pelle di Poseidone. Ormai però è troppo tardi: Scilla ha già usato il sigillo per liberare Tifeo, e adesso controlla il titano. La ninfa risale in superficie con la creatura e gli ordina di uccidere tutti gli umani: vuole instaurare il regno del mare. È inebriata dal potere. Cola e Poseidone si uniscono per combattere il titano. Il dio del mare ridà i poteri a Pelorias per aiutare nella battaglia, mentre gli altri tengono a bada le bestie di Scilla. Poseidone, ormai vecchio e stanco, viene ucciso da Tifeo e cade in mare con il suo tridente.

Fenia capisce che deve liberare il suo potere per aiutare Cola. Roderigo è preoccupato e la ferma: «combattere Tifeo ti può uccidere, non puoi usare tutto questo potere, ti prego io non posso...». Fenia lo bacia e gli promette che non le accadrà nulla di male. La donna richiama Cola dietro di lei, dopodiché lancia una potente scarica di folgore che blocca l'avanzata Tifeo, ma non sembra bastare. Scilla grida a Cola: «Povero Colapesce! Il ragazzo mezzo uomo mezzo pesce! Cosa farai adesso? Sei solo un ladruncolo presuntuoso! Esattamente come tuo padre!». Cola ricorda le parole di sua madre riguardo il sacrificio e l'equilibrio delle cose e capisce ciò che deve fare: «È vero, sono solo un ladruncolo!» Cola si getta in acqua verso il tridente di Poseidone: una volta preso avrà i suoi poteri e i suoi doveri, come racconta la leggenda, quindi potrà rinchiudere di nuovo Tifeo nella prigione. La madre e gli altri sono preoccupati: così sarà condannato a stare per sempre negli abissi a guardia della prigione. Cola li saluta con un sorriso e si getta in mare verso il tridente mentre Fenia tiene fermo Tifeo. Cola raggiunge il tridente e lo brandisce. Risale in superficie con il potere di Poseidone, arpiona Tifeo con il tridente potenziandolo con la scarica di Fenia. Trascina Tifeo nella prigione portando con sé Scilla. Chiude Tifeo con il sigillo all'interno della Triskelion. Infine con il potere del tridente toglie a Scilla i poteri dandole finalmente ciò che voleva secoli fa: tornare ad essere umana. Ma adesso dovrà vivere per sempre con la consapevolezza delle orribili azioni che ha compiuto. Scilla viene riportata a galla in una bolla, e si consegna alla regina Astrid, che l'arresta: «la tua morte non mi ridarà mio figlio ma sapere che marcirai nelle prigioni di Sur darà pace al suo spirito».

Cola resta fermo davanti alla porta della prigione nelle profondità marine, guarda verso l'alto ma sa che non potrà più tornare in superficie. Osserva i pesci nuotare e sorride: almeno il fedele amico Mimì gli fa compagnia. Ora è condannato esattamente come Poseidone. Pelorias scende ad abbracciarlo: «figlio mio hai fatto la cosa giusta».

### **Epilogo**

Fenia e Roderigo fanno rapporto al re dicendogli che hanno riportato tutti i sigilli al loro posto. Il re è

preoccupato per il caos che si andrà a creare nel regno, vuole che loro rimangano suoi cavalieri. Eppure c'è qualcosa che il re non gli racconta, lui è un alchimista e ha paura perché ha giocato con forse più grandi di lui.

Nel frattempo qualcuno avverte Prometeo del fallimento di Scilla: quel qualcuno è il duca **Diopoldo II** e giura lui totale fedeltà.

**Fine.**

### **Riferimenti:**

I riferimenti che hanno ispirato questa storia sono le leggende greche che si intrecciano con le favole e la mitologia Siciliana, la leggenda tipica del sud di Colapesce.

I riferimenti audiovisivi sono: *Sinbad - la leggenda dei sette mari* (Film - Dreamworks - 2003); *il principe dei draghi* (Serie - Netflix- 2018- in corso); *Ponyo sulla scogliera* (Film - Studio Ghibli - 2008) e *La strada per El Dorado* (Film - Dreamworks - 2000); *L'ultimo dominatore dell'aria* (Serie - nikelodeon - 2005 - 2010).