FAVOLE PER ADULTI

La Fiaba di Eurydia e di una Moneta Impossibile

Come un continente si perse in un sogno e si svegliò in un incubo

Di Virginio Frigieri

Dedicato a chi continua a sognare,

anche quando il mondo gli chiede di smettere.

Prefazione

Il sonno mi colse all'improvviso, profondo come un pozzo senza fondo. Non portò sogni leggeri, ma un mondo intero che si svelava davanti a me.

Mi ritrovai su un pianeta lontano chiamato Gaïrath. E lì su un continente di nome Eurydia, popoli diversi e in conflitto convivevano in un equilibrio fragile, spesso incrinato da antiche rivalità, da guerre sanguinose, e da sogni mai realizzati. Rimasi in quella visione finché il mondo reale non reclamò il suo spazio.

Mi svegliai di colpo, abbandonando quel sogno stranamente nitido di cui ricordavo ogni dettaglio. Da quella visione, nasce questa storia che ho deciso di raccontarvi.

Sommario

Prologo - Il pianeta Gairath e il continente di Eurydia 1
CAPITOLO I - La notte del 31 Dicembre 9999 7
CAPITOLO II - L'Eurum e la grande fattoria di Eurydia 11
CAPITOLO III - La grande festa del primo decennio dell'Eurum 35
CAPITOLO IV - La resa dei conti 43
CAPITOLO V - La frattura di Eurydia 53
CAPITOLO VI - La festa è finita e resta solo il mal di testa 63
EPILOGO - Il giorno dopo il sogno 81
Biografia dell'autore 82

Prologo

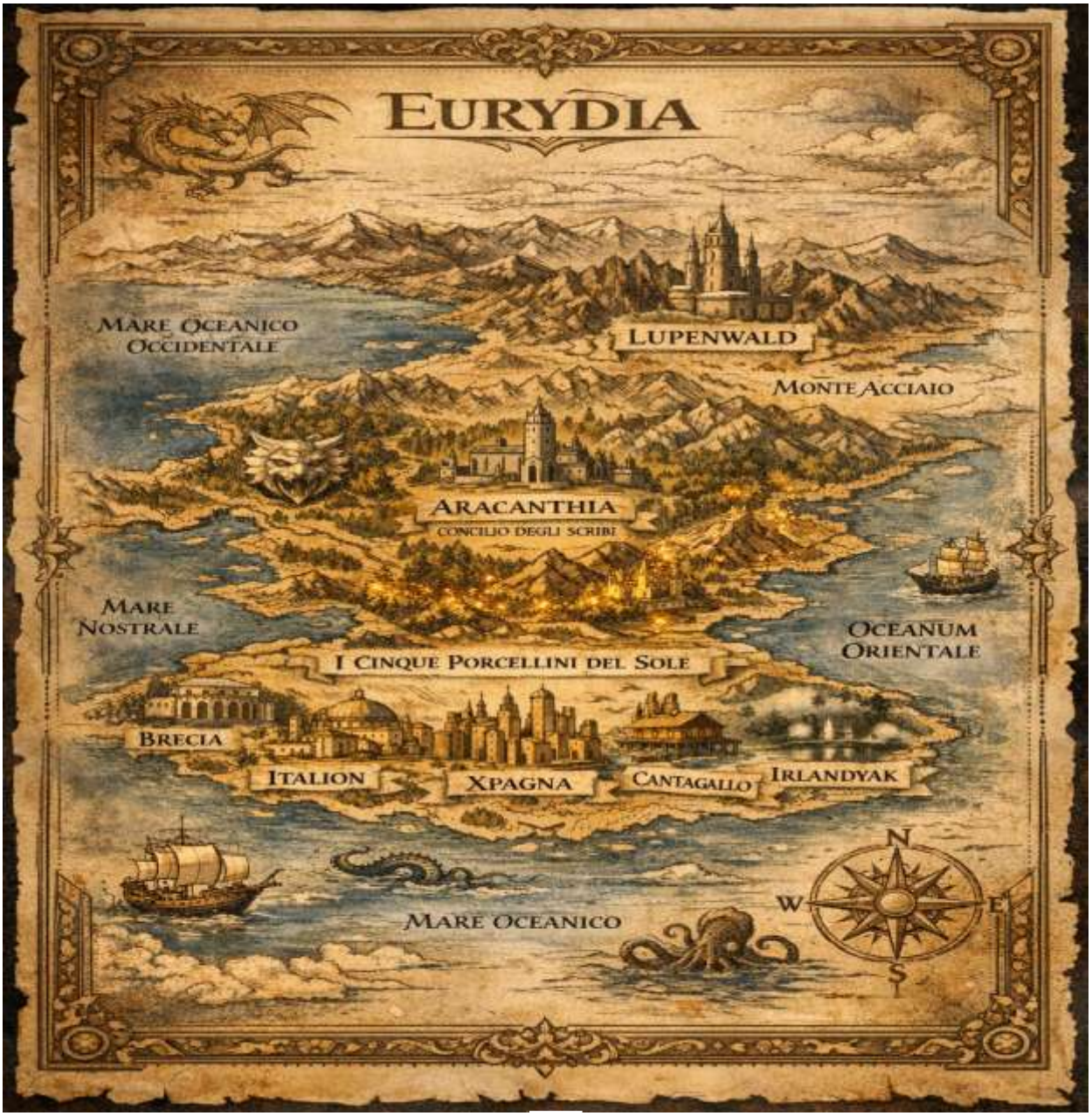
Il pianeta Gairath e il continente di Eurydia

C'era una volta, in una lontana galassia, un pianeta chiamato Gaïrath.

Era un mondo antico, ricco di regni, magie economiche e popoli dalle tradizioni millenarie.

Fra tutti i continenti, il più complesso e contraddittorio era Eurydia, una terra dove il Sole del Sud e il Ferro del Nord convivevano in un equilibrio fragile, spesso incrinato da guerre, rivalità e sogni mai realizzati.

Per secoli, Eurydia era stata un mosaico di regni indipendenti, ognuno con la propria moneta, la propria lingua e la propria magia.


EURYDIA
MARE OCEANICO OCCIDENTALE
LUPENWALD
MONTE ACCIAIO
ARACANTHIA
CONCILIO DEGLI SCRIBI
MARE NOSTRALE
OCEANUM ORIENTALE
I CINQUE PORCELLINI DEL SOLE
BRECIA
ITALION
XPAGNA
CANTAGALLO
IRLANDYAK
MARE OCEANICO
N
W
E
S

Nel Nord, il regno di Lupenwald era governato dal temuto Lupo d'Acciaio, custode di un'antica disciplina forgiata nelle carestie e nelle tempeste del passato.

Nel Centro, la torre di Arcanthia nella città di Arafaxelles ospitava il Concilio degli Scribi, maestri di pergamene e regolamenti che nessuno capiva ma tutti dovevano rispettare. Nel Sud, i regni di *Italion, Xpagna, Cantagallo, Brecia* e *Irlandyak* vivevano di sole, commercio, arti e debolezze antiche.

Gli Scribi li chiamavano, con un certo disprezzo mascherato da tecnicismo, i Cinque Porcellini del Sole, perché ognuno aveva costruito la propria casa con materiali diversi:

- *Brecia*, casa di marmo antico ma crepato.

- *Italion*, casa di mattoni splendidi ma pieni di incantesimi burocratici.

- *Xpagna* , casa di sabbia e torri altissime.

- *Cantagallo*, casa di legno sul mare.

- *Irlandyak*, casa di nebbia e specchi.

Eppure, nonostante le differenze, Eurydia era sopravvissuta a secoli di conflitti.

Ma un giorno, nelle sale più alte di Arcanthia, nacque un'idea tanto brillante quanto pericolosa: unire tutti i regni sotto una sola moneta.

Un sogno antico, già sfuggito a condottieri e imperatori del passato.

Un sogno che prometteva pace, prosperità e unità.

Un sogno che, come tutte le magie troppo potenti, nascondeva una trappola.

Gli Scribi del Centro, i Maghi del Nord e i Narratori del Sud iniziarono a riunirsi in segreto. Volevano creare una moneta che avrebbe cancellato secoli di differenze, un simbolo nuovo che avrebbe legato i popoli di Eurydia come mai prima.

Ma nessuno, in quel tempo, poteva immaginare che quella decisione avrebbe cambiato per sempre il destino del continente.

CAPITOLO I
La notte del 31 Dicembre 9999

Correva il 31 dicembre dell'anno stellare 9999, l'ultima notte del Ciclo.
Su tutto il continente di Eurydia, dalle foreste d'acciaio di Lupenwald alle coste luminose di Xpagna, si respirava un'aria sospesa, come se il mondo trattenesse il fiato. Nella torre di Arcanthia, cuore del Concilio degli Scribi, le campane di fine ciclo rintoccavano lente, profonde, antiche. Era la notte in cui i regni avrebbero compiuto un gesto mai tentato prima: rinunciare alle loro monete sovrane, simboli di identità e potere, per forgiare una moneta unica che avrebbe unito il continente. Nelle sale alte della Torre degli Incantatori, i Maghi del Nord brindavano con vini gelidi provenienti da Lupenwald.

Nei palazzi adiacenti alla torre, gli Scribi di Arcanthia sfogliavano pergamene e regolamenti, convinti che l'ordine scritto potesse domare il caos dei popoli.

Nel Sud di Eurydia, i Narratori di Italion e Xpagna osservavano la luna riflettersi sul mare, chiedendosi se quella magia avrebbe portato prosperità o sventura.

AURUM
LUNARIS
EURUM

E mentre le stelle di Gaïrath ruotavano lente nel cielo, i rappresentanti dei regni si riunirono nella Sala Araldi, un luogo dove le parole diventavano leggi e le leggi diventavano destino. L'operazione aveva richiesto anni di avvicinamento e di compromessi con intere popolazioni divise tra favorevoli e contrari. Sul tavolo di pietra lunare, erano state poste tre pergamene che brillavano sotto la luce delle torce perché il nome stesso della nuova moneta unica aveva sollevato disaccordi.

- I Maghi del nord auspicavano una moneta d'oro, dura, immobile e inflessibile: l'***AURUM***

- I regni del Sud auspicavano una moneta ciclica e mutevole come la vita: il ***LUNARIS***

- Infine gli Scribi del Centro auspicavano una moneta neutra, semplice, tecnica e apparentemente innocua: l'***EURUM***.

La discussione si trascinava da mesi e alla fine per venirne a capo fu convocato il gran consiglio dei saggi. Fu in quell'occasione che il presidente dei saggi, il prode Romanus, sostenitore dell'***EURUM*** prese la parola apostrofando con parole argute gli oppositori. "*Voi non capite: con l'Eurum lavoreremo un giorno in meno guadagnando come se ne avessimo lavorato uno in più*!!".

Un silenzio glaciale era calato nell'assemblea e alla fine tutti accettarono che la nuova moneta unica fosse l' ***EURUM*** e che la decorrenza fosse il 1° Gennaio dell'anno stellare 10.000.

Ed ora il gran momento era infine arrivato. Era la notte del 31 dicembre 9999. Fu la notte in cui i regni di Eurydia gettarono via le chiavi delle loro antiche casseforti.

La notte in cui la magia della moneta unica prese forma. La notte in cui la storia cambiò direzione senza che nessuno, davvero nessuno, comprendesse fino in fondo il prezzo da pagare. E mentre le campane annunciavano l'arrivo dell'anno stellare 10.000, i popoli festeggiavano ignari, convinti che l'alba avrebbe portato ricchezza, pace e unità.

Non sapevano che quella stessa alba avrebbe aperto la porta a una trappola perfetta.