Cacciatore Senza Nome

La leggenda del *Cacciatore Senza Nome* è il nome dato a un ciclo di racconti che prendono spunto da alcune vicende narrate nel Khal-Valàn, non facente tuttavia parte del corpus ufficiale dell'opera. I racconti narrano le vicissitudini più o meno epiche di un individuo noto come Jaeger, che nell'interpretazione prevalente a Greyhaven viene fatto coincidere con le forze della luce, alle prese con una serie di problematiche che minacciano la tranquillità dei territori corrispondenti all'odierno Ducato di Feith.

Informazioni note

Gli assunti alla base del ciclo di storie sono stati raccontati da Athos Alman a Bohemond d'Arlac nell'agosto del 517 (eventi narrati nella cronaca Il Canto della Sirena - Seconda Parte).

Devi sapere che il Khal-Valàn è costituito da un corpo di leggende enormemente più ampio di quelle che sono poi state tramandate. Esistono una serie di racconti paralleli che sono bellissimi e interessantissimi ma che avrebbero rischiato di distrarre troppo il lettore e distoglierlo dal messaggio che si è voluto far passare: la lotta della Luce contro le tenebre, dei figli degli dei e dei predestinati contro i figli degli dei e predestinati. In realtà gran parte del Khal-Valàn non racconta le gesta di grandi eroi predestinati mannara di avventure di piccoli eroi, uomini comuni diciamo, i quali vengono coinvolti in vicende fantastiche o eccezionali. Tra le tante storie che ricordo e che mi appassionavano da piccolo c'è il ciclo del cacciatore senza nome, una sorta di anti eroe che viveva una serie di avventure all'ombra dei grandi eventi narrati nei runi che ci hanno tramandato. La caratteristica del cacciatore senza nome è che non ha né discendenze nè poteri particolari: un soldato di umili origini che diventa via via più esperto man mano che entra a contatto con una serie di circostanze soprannaturali. Al termine di ogni storia il cacciatore senza nome acquista un oggetto, una informazione, una qualità, una facoltà o una capacità particolare che poi gli torna utile nelle sue avventure successive. La cosa è abbastanza divertente perché l'unico modo per collocare temporalmente e ordinare questi frammenti delle sue avventure è quello di mettere in fila questi doni che lui di volta in volta riceve e utilizza successivamente, così da ricostruire il percorso. E la cosa è resa ancor piu divertente perché, da quanto mi raccontava mio zio, esistono anche delle contraddizioni in tal senso: avventure in cui il nostro fa uso di capacità che non dovrebbe avere in quel determinato momento della sua esistenza, magari perché acquisite al termine di avventure nelle quali fa uso di capacità ottenute soltanto al termine della storia in corso. Nessuno sa se queste incongruenze sono dovute a errori in buona fede di chi ha tramandato queste storie, oppure se è una sorta di scherzo voluto da chi lo ha fatto... O magari, chissà, il Cacciatore era capace di viaggiare nel tempo, cosa che aiuterebbe a spiegare l'assurdità di molti degli oggetti di cui entra in possesso.

Il Cacciatore non ha un nome, infatti è noto semplicemente come "Cacciatore Senza Nome", o più semplicemente come Jaeger, che significa appunto "Cacciatore".

La storia di cui ti avevo parlato è quella di quando Jaeger viene incaricato di risolvere il problema di una serie di furti che funestavano le terre di uno dei governanti della zona, probabilmente Lemnenkar o uno dei suoi vassalli. I furti avvenivano in pieno giorno e, benché il colpevole venisse visto da decine di testimoni, ciascuno di loro descriveva il ladro in modo diverso: i soldati del sovrano non avevano quindi alcuna possibilità di riconoscerlo o localizzarlo. Jaeger inizia così la sua missione e in breve tempo riesce ad assistere a uno di questi furti: gettatosi all'inseguimento del ladro, ha modo di vedere con i suoi occhi la sfuggente abilità di quest'ultimo, che fa perdere rapidamente le sue tracce. Non sapendo come fare, decide di spendere una delle tre domande che aveva accumulato come credito nei confronti di una vecchia indovina, che aveva conosciuto e aiutato nel corso di una storia precedente. La domanda che pone all'indovina è: "come posso distinguere un uomo in grado di mutare il proprio aspetto a piacimento?" L'indovina gli suggerisce di recarsi nelle montagne della follia alla ricerca di una tribù di selvaggi tra i quali esiste un clan, noto come la Loggia dei Mutaforma, i cui membri sono in grado di mutare il proprio aspetto. L'indovina racconta a Jaeger un'antica tradizione di questo clan: c'è una vecchia campana di bronzo, in cima a uno dei picchi delle montagne, ancora in funzione. Se un uomo riesce ad arrivare in cima al picco e a suonare la campana, guadagna la possibilità di sfidare il più forte tra i guerrieri della Loggia: qualora lo avesse sconfitto, i suoi occhi avrebbero acquisito la facoltà di poter riconoscere i membri della Loggia guardando oltre i loro intrighi. Jaeger affronta così un viaggio faticosissimo, combattendo contro leoni di montagna, banditi ed affrontando altri pericoli, finché, esausto, non riesce a raggiungere il picco. E' sul punto di suonare la campana, quando una voce lo ferma: "Attento a te, avventuriero: se compirai quel gesto, dovrai affrontarmi, e non sei in condizione di farlo". Ma Jaeger non lo ascolta e suona la campana: il campione dei mutaforma si manifesta innanzi a lui e gli si avventa contro, certo di vincere... Ma Jaeger aveva un'arma segreta: un otre contenente l'acqua della fonte del vento, che aveva riempito nel corso di una passata avventura e che era in grado di garantire una rigenerazione totale della fatica. E fu così che, dopo aver trangugiato l'acqua rigeneratrice, Jaeger riuscì a sconfiggere il più forte tra i guerrieri della Loggia. A seguito di quell'impresa, il Cacciatore acquisì la possibilità di riconoscere i mutaforma che operavano nelle terre del sovrano, affrontandoli e sconfiggendoli ad uno ad uno fino a quando i superstiti non furono costretti a rintanarsi nuovamente nelle profondità delle montagne della Follia.