

## I bronzetti di Nughar

Al villaggio di Nughar, un piccolo borgo di capanne in pietra e tetti di paglia e canne immerso nella campagna della Sardegna, la notte è fonda, cupa e silenziosa.

Si sente solo il suono del vento che scuote gli alberi e le acque del ruscello. Piante e arbusti sussurrano in un linguaggio ignoto, sono agitati, sta per accadere qualcosa di sospetto.

Un uomo misterioso coperto da un manto nero di pecora e con il viso cosparso di cenere, si aggira per i vicoli disseminati di foglie e di rami.

Pian piano dopo aver attraversato le stradine buie, raggiunge la Fortezza, un grande nuraghe trilobato situato al centro del borgo dove abitano il capotribù Ichnus e sua moglie Ichnussa, la custode dei cinque bronzetti reali.

Questi piccoli manufatti in bronzo venivano creati dagli artigiani nuragici con il sistema della cera persa ed erano oggetti di scambio oppure offerte votive alle divinità per ringraziarle e chiedere loro favori. Esse appresentavano anche il massimo potere delle classi dominanti o le varie tipologie di abitanti: capitribù, provvisti di bastone e pugnale, donne, guerrieri, arcieri, lottatori, artigiani, pastori, sacerdoti, pellegrini, animali e persino navicelle, modellini di nuraghe, armi che fornivano prove della vita sociale.

Due sentinelle robuste sorvegliano l'ingresso, rimanendo immobili e rigide mentre impugnano le loro lance splendenti. L'uomo misterioso in agguato non lontano da lì, decide di lanciare alcuni sassi nella loro direzione per distrarle ed entrare nel nuraghe senza farsi sentire, così da rapire Ichnussa e rubare le cinque preziose statuette conservate nella sala delle riunioni. Il suo piano è infallibile.

Le guardie, distratte da improvvisi rumori, lasciano in fretta la postazione e Iscu, fratello invidioso del potente capotribù, può sgattaiolare indisturbato all'interno della fortezza. Non appena dentro, si aggira per le stanze alla ricerca della regina. La trova distesa nel saccone di paglia e foglie, la afferra con forza e prende i bronzetti dalle nicchie, poi si precipita fuori diretto al pozzo sacro.

Il progetto del fuorilegge era quello di diventare capotribù, perciò avrebbe restituito i bronzetti e la regina soltanto se fosse riuscito a essere il più potente del villaggio.

Una volta giunto al pozzo, conosciuto da tutti come Su Putzu, Iscu lascia scivolare lentamente dentro l'acqua bruna la sacca in cui aveva infilato le statuette.

Il procedimento richiede cautela e massima prudenza, le guardie reali stanno perlustrando il territorio sia a piedi sia a cavallo; una volta finito stringe i polsi di Ichnussa con una corda di giunco e la

nasconde in un nuraghe a corridoio ormai disabitato, completamente invaso da grossi arbusti e circondato da numerose piante, da cespugli e dalle rocce ricoperte di muschio.

Si impegna a bloccare l'entrata ammucchiando gli uni sopra gli altri sassi pesanti ed enormi tronchi. Qualche giorno dopo, due bambini vanno a giocare intorno al nuraghe abbandonato, diventato il posto preferita per i giochi dei bambini di Nughar: Tancu, un forzuto ragazzino, e Shardana, una piccola amazzone, si rincorrono imitando il cacciatore e il cinghiale come hanno visto fare spesso dai compagni nelle battute di caccia.

All'improvviso sentono i lamenti acuti di una bestia caduta in trappola. O almeno così sembrava.

A questo punto, spaventati, cercano di allontanarsi ma inciampano sulle pietre cadendo nel fango.

Di colpo alzano il viso contemporaneamente e vedono una fessura sulla parete rocciosa.

Si avvicinano incuriositi e con timore. Ora sentono ancora più forti e chiari i lamenti di una donna.

Prendono un grosso ramo spezzato dal vecchio olivastro, lo infilano nella fessura e facendo leva alcuni massi iniziano a crollare nel terreno umido.

Così facendo riescono ad aprire un varco, in un angolo poco illuminato riescono a scorgere una ragazza tremante e in lacrime coperta di terra e con le mani legate. La ragazza rivela tra i singhiozzi di essere la regina di Nughar. Eccola la regina scomparsa!

I ragazzi rimangono per un attimo senza parole, esplorano il suolo nella speranza di trovare qualche scheggia di ossidiana per tagliare la corda che immobilizza i polsi.

Quando tutti si riprendono, Tancu, Shardana e Ichnussa ritornano insieme al villaggio affaticati ma felici.

Ichnus intanto ha mandato i suoi guerrieri migliori a perlustrare il territorio con la fiducia di ritrovare la regina. Disperato è rimasto a riflettere in solitudine nella sala principale.

Con strepiti e urla Ichnussa irrompe nella sala e finalmente si riabbracciano. Dopo un po' di tempo gli comunica il furto dei bronzetti, prelevati dalla capanna delle riunioni: Iscu li ha rubati nella notte in cui ha rapito Ichnussa.

Il capotribù convoca con urgenza Aranà, la sacerdotessa del villaggio, affinché li aiuti a recuperarli attraverso poteri speciali.

Rispondendo alla chiamata del re, la sacerdotessa si reca al pozzo sacro per chiedere sostegno alle divinità protettrici, soprattutto alla Grande Dea Madre.

Al momento del suo arrivo, si bagna il viso e intravede sotto la superficie scura dell'acqua un bagliore proveniente da uno strano oggetto. Sembra la corda usata per tenere al palo gli animali.

Tira su la corda e con grande stupore si accorge che si tratta di un vecchio sacco pesante ricoperto di foglie secche. Nel sollevarlo si produce un suono sordo e dalla chiusura emerge una punta acuminata.

I bronzetti di Nughar hanno risposto alla chiamata divina!

La sacerdotessa effettua i rituali dovuti alla Dea Madre e alle altre divinità portando le mani al cielo e intonando frasi di ringraziamento. Conclusi i rituali, si dirige con passo svelto al villaggio, non vede l'ora di consegnare al re i preziosi recuperati.

Alla fortezza l'atmosfera è nuovamente distesa. I bronzetti sono stati risistemati nelle apposite nicchie durante la cerimonia ufficiale, preparata e celebrata dalla sacerdotessa.

Ichnus ha l'intenzione di dare una ricompensa ai bambini e alla sacerdotessa per ringraziarli di aver ritrovato la regina e i piccoli simulacri reali.

Dopo averci pensato a lungo, decide di far preparare al fabbro del villaggio dei bronzetti speciali: "Sa curadora" viene fatta preparare per essere donata alla sacerdotessa e "I lottatori" vengono regalati a Tancu e a Shardana.

Alla fine Ichnus viene rinchiuso a vita nel nuraghe in cui aveva imprigionato Ichnussa.

Da quel giorno la vita a Nughar ricomincia tranquilla. Da questo momento i bambini del villaggio hanno un nuovo gioco da realizzare: una battuta di caccia al bandito, il re e i guerrieri di corte danno la caccia a un uomo malvagio che ruba oggetti preziosi e rapisce le principesse.