

PREMESSA: UN MONDO GRIGIO

Tutto il mondo era ormai condannato.

Non c'era più nessuna speranza di riscatto, di risurrezione: nessuna speranza. Tutti gli attacchi contro il Granduca Astaroth, che si era posizionato in una sperduta isola dell'oceano Atlantico, erano completamente falliti.

Le nazioni avevano ormai alzato bandiera bianca e avevano piegato il capo a tutti i soprusi che venivano loro imposti.

Il mondo era completamente grigio, aveva perso tutti i colori.

Era bandita in tutto il mondo la gioia e, qualsiasi cosa esprimesse speranza, era repressa in maniera violenta.

Tutto doveva essere per forza uguale, tutti dovevano avere le stesse idee, tutti dovevano vestire in maniera uguale... tutto era praticamente omologato, uniforme e senza vita.

La gente, compresi i bambini, si trascinava stancamente giorno dopo giorno secondo i dettami e le norme che erano rigidamente calate dall'alto.

C'era un'unica emittente televisiva che lodava ogni istante la bellezza di questa uguaglianza e osannava il Granduca Astaroth come il salvatore del mondo.

Nel frattempo tanti cadevano in depressione e venivano confinati in centri appositi perché non fossero visti dalla gente e la loro vicenda non ponesse quesiti o dubbi.

Tutti i collegamenti erano impediti, tutti i satelliti erano in mano al potere: un potere che riusciva a intrufolarsi ovunque, a penetrare in ogni luogo e dunque a capire ogni cosa.

Tutti erano costretti ad usare un unico tipo di *smartphone*, con il quale era impossibile la benché minima forma di privacy.

C'era un solo posto dove il Granduca Astaroth non aveva ancora messo le sue grinfie e di cui ignorava l'esistenza: l'isola di Tikvah.

Un'isoletta sperduta, fatta a forma di cavallo, che dal significato del suo nome ("Isola della speranza") traeva forse la sua forza e la sua specificità.

In quest'isola c'era un gruppo di amici, i quali non conoscevano molto della situazione del mondo esterno: giocare, passare il tempo assieme, divertirsi era la normalità.

L'unico che sapeva come stavano andando le cose era **Michele**, il più grande dei ragazzi, il quale aveva perso la totalità dei suoi coetanei: erano stati coinvolti in una spedizione contro Astaroth ma non erano mai più tornati...

Il gruppo portante dei ragazzi era formato da:

Elia: ragazzino timido ma con delle intuizioni geniali. Dallo studio laboratorio di Michele collega e istruisce gli altri che sono impegnati sul campo.

Tommy: tipo isolato, che quando è motivato tira fuori il meglio di sé. Dotato di grande fisico e forza, risulta un tipo sempre affidabile.

Francesca: ragazza entusiasta ed esuberante, dalla grinta e vitalità sorprendenti, sempre pronta a mettersi a disposizione degli altri. Ha una cotta segreta (neanche un po' tanto) per Michele.

Bruno: detto "il macellaio", un iperattivo che fa fatica a limitarsi: questo lo porta molto spesso a fare brutte figure o a trovarsi nei guai. Il suo perenne ottimismo e la simpatia che raccoglie lo aiutano nei rapporti interpersonali.

Linda e Alberto: coppia perfetta, ambedue svampiti ma capaci di non capire nulla e cavarsela nello stesso tempo. Linda grande sognatrice e dalle mille domande (molte volte senza attendere la risposta); Alberto memoria breve zero e sfortuna sfacciata.

Valentina: è un po' la principessa del gruppo. Molto carina e dai modi snob e raffinati, è sempre colei che oppone resistenza alle novità, anche se poi risulta piena di doti nascoste. Le piace Bruno, ma non lo ammetterà neanche sotto tortura.

Balto: cane di razza, giovane, coccolone ma con un gran fisico e resistenza. Odia stare da solo (distrugge tutto) ed è affezionato soprattutto a Linda e ad Alberto.