

1

Dai un'ultima occhiata allo Jarl e alle sue guardie del corpo, ritti in piedi contro la tormenta, quindi scosti la pelle di renna sull'ingresso ed entri. Nonostante la capanna sia abbastanza imponente, l'interno è così stipato di oggetti da lasciare pochissimo spazio per muoversi. Le pareti sono coperte di pelli, così come il pavimento in terra battuta. Sparsi qua e là ci sono orci di varie dimensioni e, sotto il foro in mezzo al soffitto, c'è posizionato un braciere di bronzo acceso.

Improvvisamente un mucchio di stracci addossato a una parete si anima e ti ritrovi a fissare gli occhi gialli della veggente. La conosci da quando eri bambino e sai per certo che anche tuo padre chiedeva consigli a lei: deve essere una delle persone più vecchie di tutto il villaggio, se non della regione. La donna sbatte le palpebre, poi protende una mano scheletrica e ti fa cenno di avvicinarti.

Avanzi incespicando nelle pellicce e ti siedi davanti a lei, volgendo le spalle al braciere. La donna apre la bocca sdentata e si protende in avanti, scrutandoti a lungo. Dopo un'attesa interminabile annuisce, apparentemente soddisfatta.

“Benvenuto, mio giovane visitatore.” La sua voce è roca ma chiara. “Se la memoria non mi inganna, devi essere il figlio di Ivarr Forsberg. Sì, sei tu.” Il suo tono si fa più sicuro. “Cosa posso fare per te?”

“Sono stato mandato qui dallo Jarl Thorvald Eriksson,” spieghi tutto d'un fiato. “Devo partire per indagare su suo fratello Magnus e sull'assalto a uno dei nostri drekar.”

“Njord mi è apparso in sogno e mi ha mostrato due navi lunghe che si scontravano,” conferma la vecchia. “Su una delle navi c'eri tu, da vecchio. Ho pensato che si trattasse di un evento futuro.”

“Non ero io da vecchio.” Stringi i pugni. “Era mio padre. Ed è morto in mare, per colpa di Magnus Eriksson!”

“Ne sei sicuro?”

La domanda ti coglie alla sprovvista. “La nave che ha attaccato il nostro dreki proveniva da Eriksgard Nordr. Di questo sono sicuro.”

“Non lasciarti ingannare,” ribatte la vecchia, scuotendo il capo. “Gli uomini che hanno attaccato potevano essere uomini di Magnus, ma le loro motivazioni andavano oltre la semplice aggressione.”

“Cosa intendi?” domandi, dopo un attimo di pausa.

La vecchia poggia il mento sul petto ossuto e rimane a lungo con gli occhi chiusi. “Non lo so di preciso,” ammette poi. “Ma nei miei sogni ho visto una grande ombra che copriva entrambi i villaggi, come se qualcosa stesse cercando di influenzare i due Jarl.”

“E io come faccio a capire cosa sia?”

“Questo va oltre i miei poteri. Però conosco una persona che ti può aiutare.” Spalanca gli occhi e ti fissa. “Il saggio Hrolf, colui che mi ha insegnato ciò che so sulle erbe, sugli Asi e sui Vani. Lui può svelare questo mistero.”

“Dove lo posso trovare?” I tuoi muscoli iniziano a fremere per l’aspettativa. “Ancora una volta, non lo so: non si ferma mai a lungo nello stesso posto e spesso mi appare in sogno.” La vecchia risucchia l’aria tra le labbra raggrinzite. “Però ci sono due posti dove soggiornava spesso negli anni passati.”

“Dove? Dove?” Ti sforzi di non urlare.

“Il suo primo rifugio era sui monti orientali, sulla vetta dello Ymirtõnn; Il suo secondo rifugio, invece è nel Mare del Nord, su Nárey.”

“C’è altro che mi puoi dire?”

La vecchia scopre le gengive in un sorriso. “Sì, ma c’è un prezzo da pagare.” Protende verso di te una mano ossuta con unghie lunghe come artigli.

Ti ritrai. “Quale prezzo?”

“A te la scelta: puoi pagare con la tua anima o con le tue ricchezze!” La veggente si passa la lingua sulle labbra. “Oh, non ti preoccupare: mi basterà solo una piccola parte dell’una o delle altre...”

Se vuoi pagare le informazioni della veggente, scegli se usare l’anima (vai al [2](#)) o le ricchezze (vai al [3](#)). Se invece non sei d’accordo, puoi minacciare la megera (vai al [5](#)) o prendere congedo (vai al [9](#)).

2

“Preferisco concederti una parte della mia anima,” affermi, con una sicurezza che non senti.

“Dammi la mano,” sibila la veggente.

Allunghi il braccio e le sue dita ossute ti serrano il polso in una morsa, mentre le unghie ti lacerano la pelle. I lineamenti della vecchia si distendono e lei alza il capo al soffitto con gli occhi chiusi, iniziando a respirare più profondamente. Ogni volta che il suo petto ossuto si alza, lei sorride scoprendo le gengive, e tu ti senti più debole.

Dai uno strattone per liberarti, ma la presa della veggente è sempre più salda, a dispetto del suo corpo fragile. Un brivido ti corre per la schiena e la vista ti si appanna. Privo di forze, sei costretto a puntellarti al suolo con la mano libera per non crollare all’indietro sul braciere. Cerchi di parlare, ma la bocca ti si è seccata. Perdi 3 punti di Energia Vitale, ridotti a 2 se puoi servirti della Difesa Magica.

“Eccellente!” La vecchia ti lascia il polso e riapre gli occhi. “Sei così giovane e vigoroso!”

Vai al [4](#).

3

“Pagherò.” Allunghi la mano verso il borsello alla cintura. “Quanto vuoi?”
La donna ti osserva sbattendo le palpebre sugli occhi cisposi. “Cinque pezzi d’argento sono un prezzo equo. Sono vecchia e ho bisogno di tante cose.”

“Non è poco.”

“No, ma sono disposta ad accettare anche qualcos’altro.” La veggente rabbrivisce e si stringe nelle pellicce. “Gli anni passano e la mia magia si indebolisce: potrei avere bisogno di qualche oggetto sacro agli Dei.”

“Nemmeno questo è poco.”

“Come non è poco ciò che mi chiedi. A te la scelta.”

Vuoi accettare queste condizioni (cancella 5 Pezzi d’Argento o un Bastone Magico o un Amuleto Magico e vai al [4](#)), minacciare la vecchia (vai al [5](#)), offrirle invece una parte della tua anima (vai al [2](#)) o prendere congedo (vai al [9](#))?

4

“Bene!” La veggente congiunge le mani ossute in grembo e annuisce. “Sei un uomo d’onore, così come lo era tuo padre. Ora tocca a me parlare.”

“Allora fallo.” L’aria della capanna è sempre più opprimente e non vedi l’ora di uscire.

“Ho avuto molte visioni in questi ultimi giorni.” Ti punta contro un dito ossuto. “Ed erano visioni che riguardavano te!”

“Cosa succedeva?”

La donna riflette per alcuni istanti. “Ti ho visto su una nave. Eri sul ponte e c’era un isola che vi seguiva. Poi eri davanti a un nano e trattavate mentre lui nascondeva un pugnale dietro la schiena.” La donna aggrotta la fronte. “C’era anche un altro sogno. Eri circondato da troll e arretravi verso un precipizio.”

Ti agiti, restando seduto. “I tuoi sogni si avverano sempre?”

“Non sempre,” ammette la veggente. “Ma spesso hanno altri significati, che vengono colti quando ormai è troppo tardi.

“Hai altro da dire?”

“No.” La donna incrocia le braccia sul petto ossuto. “Ora puoi andare.”

Vuoi prendere congedo (vai al [9](#)) o minacciare la vecchia perché ti dica di più (vai al [5](#))?

5

“Dimmi di più,” ringhi, sporgendoti verso la veggente. “Sono venuto qui per avere informazioni!”

“Ti ho già detto tutto quello che potevo, giovane sciocco.” La vecchia sembra più arrabbiata che spaventata. “Adesso alzarti ed esci, prima che o perda la pazienza!”

“E se perdi la pazienza, cosa succede?” Alzi la voce mettendoti in ginocchio. “Parla, parla!”

“Sparisci dalla mia capanna, ragazzo!” La vecchia si stringe nelle pelli. “Non hai idea di quello che rischi se mi aggredisci!”

“Niente in confronto a quello che rischi tu, vecchia,” sibili in risposta.

“È l’ultimo avvertimento!” gracchia lei.

Vuoi arrenderti e uscire (vai al [9](#)) o preferisci aggredire la veggente (vai al [6](#))?

6

Scatti in avanti e serri le dita della destra attorno al collo ossuto della donna. La vecchia rantola e cerca di sfuggirti, ma la tua presa è troppo forte e ricade all’indietro. Le monti con le ginocchia sul torace e ghigni quando senti le costole che si spezzano.

La donna ti artiglia il viso con unghie, mentre ti difendi con la mano libera (se non hai l’Arte della Lotta perdi 1 punto di Energia Vitale). Dopo alcuni secondi, i tentativi della vecchia si affievoliscono e i suoi movimenti si fanno più convulsi. Mantieni la presa finché non la vedi rovesciare gli occhi all’indietro e afflosciarsi sotto di te. Segna la Parola d’Ordine Ragnarok.

Ti sollevi dal cadavere detergendoti sangue e sudore dalla fronte e dai un’occhiata alla porta di ingresso. Il vento fuori soffia sempre più forte ed è durato tutto solo pochi secondi: lo Jarl non si può essere accorto di niente, per il momento. Torni a fissare il cadavere della veggente e ti pare che le sue labbra siano distese in un sorriso di scherno.

“Cosa hai da ridere, vecchia?”

Vuoi uscire subito (vai al [10](#)) o preferisci perquisire la capanna (vai al [7](#))?

7

Rivolti il cadavere della veggente e, reprimendo il disgusto, frughi nelle pelli che la avvolgono. Oltre a varie collane, braccialetti e oggetti di osso, trovi una piccola arma dalla lama affilatissima (puoi segnare un Coltello). Inoltre puoi recuperare l’oggetto o il denaro che avevi eventualmente dato come pagamento.

Scavalchi il corpo della veggente e rovisti tra le sue cose. Una sacca appesa al soffitto attira la tua attenzione: la stacchi dalla corda, sciogli i lacci all’imboccatura e controlla il contenuto. È piena fino all’orlo di piccoli pomi rossi e profumati. Riconosci l’aroma inconfondibile delle Mele di Idun. Questi frutti molto nutrienti possono essere consumati ogni volta che ti viene chiesto di fare un pasto: l’effetto è quello indicato nel testo e, in più, recuperi 1 punto di Energia Vitale. La sacca ne contiene 3 porzioni.

Intaschi il bottino e continui la ricerca., passando agli orci di terracotta. Ar-

meggi con i tappi e li apri uno dopo l'altro. Ogni volta che ne scoperchi uno, le tue narici vengono colpite da zaffate di olii, erbe e altri preparati di origine misteriosa. Storci il naso, cercando di capire a cosa possano servire. Se disponi della Sapienza, vai all'[8](#); se non disponi di questa Caratteristica ma hai la Destrezza, vai al [14](#); altrimenti vai al [10](#).

8

Molte delle sostanze che trovi ti sono sconosciute e non hai il coraggio di toccarle, ma ne riconosci alcune che potrebbero esserti utili in futuro. Riconosci subito una radice aggrovigliata, la Wotanbarte, usata per avere visioni mistiche ed entrare in contatto con gli dei. Se vuoi prenderla, ce ne è una sola dose.

Continua la ricerca e trovi una fialetta trasparente colma di un liquido rossastro e oleoso. Togli il tappo e lo annusi: subito gli occhi ti si riempiono le lacrime e devi distogliere lo sguardo. Hai riconosciuto il Sangue di Jormungandr, un acido potentissimo. Anche di questa sostanza c'è una sola dose. Se disponi della Destrezza, vai al [14](#); altrimenti vai al [10](#).

9

“Credo che il mio tempo qui sia scaduto.” Ti alzi di scatto, ignorando lo schiocco delle ginocchia. “Ma ti ringrazio per avere condiviso con me la tua saggezza: farò tesoro dei tuoi consigli.” Ti avvii verso l'uscita.

“Aspetta.” La voce della vecchia sale di un'ottava.

Ti volti. “Che altro c'è?”

La donna si agita a disagio. “C'è un'ultima cosa che sento il bisogno di dirti, Surtr Ivarrson. Tuo padre...”

“Sì?” Ti incupisci ulteriormente.

“Tuo padre Ivarr è morto.”

“Questo lo so!”

“No, intendo che è morto per sempre,” precisa la vecchia con espressione addolorata. “Adesso appartiene al Regno di Hel e le cose non cambieranno fino al Ragnarok. Ricorda questo, giovane Surtr. Le porte di Hel si aprono sempre per entrare, mai per uscire.”

“Lo ricorderò.” Rabbrividisci e ti avvii verso l'uscita.

Vai al [10](#).

10

Esci dalla capanna e il vento gelido ti ghiaccia il sudore su fronte e schiena. Reprimi l'ennesimo brivido e ti guardi intorno. Hai l'impressione di essere rimasto da solo, ma poi riesci a intravedere lo Jarl e le sue guardie a pochi metri da te, quasi invisibili a causa del nevischio. Arranchi verso di loro, lie-

to di allontanarti dalla capanna di quella terribile vecchia.

“Allora,” ti chiede Thorvald. “Sei pronto a partire per Eriksgard Nordr?” La sua barba brizzolata è candida per la neve.

“Sono pronto a partire, mio Jarl,” confermi. “Ma la mia meta sarà diversa.”

“Come mai?” Si acciglia. “La veggente ha visto qualcosa?”

“Sì, ma non abbastanza.” Le guardie del corpo non sembrano interessate, ma abbassi la voce. “Dice che devo parlare con il saggio Hrolf.”

“Il saggio Hrolf,” ripete lo Jarl. “È ancora vivo? Se ben ricordo, era vecchio quando la veggente ancora imparava le proprie arti.”

“Lei dice di sì. Lo potrò trovare sul monte Ymirtonn o su Nárey, nel Mare del Nord.”

Thorvald si morde le labbra. “Sono in due direzioni opposte.” Scuote il capo. “Lo sai?”

“Sì, ma non ho altra scelta.”

“Quando partirai?”

“Ora.”

Il vecchio Jarl ti poggia una mano sulla spalla e sorride con fare paterno.

“Non avevo dubbi. Vieni, discutiamo dei preparativi.”

Accompagnati dalle onnipresenti guardie del corpo, tornate verso l’abitazione dello Jarl, dove una delle sue donne ti versa un corno di birra leggera, mentre un’altra prepara alcune pellicce supplementari per il tuo viaggio e una terza mette insieme una razione di merluzzo essiccato (segna 1 Pasto sul Foglio d’Avventura).

“Stavo pensando che potresti avere bisogno di qualche cimelio del nostro villaggio.” Thorvald si tormenta la barba brizzolata. “Wotan sa quanto detesti separarmene, ma è per una valida causa. Tu che ne dici?” ti chiede.

“Vuoi venire con me al tempio e parlare con il sacerdote?”

Se hai la Parola d’Ordine Ragnarok, vai all’[11](#).

Altrimenti scegli se accettare l’offerta (vai al [12](#)) o declinarla (vai al [13](#)).

11

Il sangue ti si gela nelle vene al pensiero del cadavere ancora caldo nella capanna della veggente. Fino a ora nessuno lo ha scoperto, ma più passa il tempo e più è facile che qualcuno se ne accorga. Quando succederà, dovrai essere ben lontano da Eriksgard Sudr: un simile delitto potrebbe essere perdonato solo se tornassi vincitore dalla tua missione.

Vai al [13](#).

12

“Ne sarei onorato, mio signore,” confermi, alzandoti in piedi. “Ogni aiuto è bene accetto!”

“Allora andiamo!”

Uscite dalla capanna e vi recate al boschetto sacro che sorge vicino alla palizzata di Eriksgard Sudr. Il vecchio Thorvin, sacerdote di Wotan, non era al banchetto e lo trovate nella propria capanna, intendo a leggere una stele runica al lume di una lampada a olio. Quando entrate solleva gli occhi e sbatte le palpebre un paio di volte. Si alza in piedi, appoggiandosi a un bastone, e muove un passo verso di voi.

“Se i miei vecchi occhi non mi ingannano, siete Lo Jarl Thorvald e Ivarr...”

“Sono Surtr Ivarrson,” lo interrompi, ignorando lo sguardo di rimprovero dello Jarl. “Mio padre è morto pochi giorni fa.”

Il sacerdote si dà una pacca sulla fronte. “Già, come ho fatto a dimenticarlo?” Si accarezza la testa calva e chiazzata. “Sto diventando vecchio...”

“Siamo venuti a chiedere il tuo aiuto, Thorvin,” prende la parola lo Jarl. “E non credo tu sia troppo vecchio. Surtr, qui, deve partire per un viaggio e vorrei affidargli qualche cimelio utile per aiutarlo.”

“Ho capito. Aspettate qui.”

Thorvin zoppica fino a uno scaffale e ne prende alcuni oggetti, quindi torna da voi e li poggia sul tavolo. Vedi una pietra scura sagomata, un ciondolo a forma di martello appeso a una laccio di cuoio, una fiaschetta di terracotta col tappo di legno e un’ascia col manico e la lama coperti di rune.

“Cosa sono?” chiedi, osservandoli uno a uno.

Thorvin gonfia il torace ossuto prima di parlare. “La pietra è uno spato d’Islanda, serve a orientarsi quando si naviga senza stelle; il ciondolo è Mjollnir, il martello di Thor, ed è stato benedetto da un suo sacerdote; la fiaschetta contiene l’Essenza di Eir, un raro infuso curativo e l’ascia è un’arma sacra che protegge gli iniziati. Scegli due di questi oggetti e abbine cura.”

L’Essenza di Eir è una pozione che, una volta usata, ti restituirà fino a 4 punti di Energia Vitale; l’Ascia Runica concentra in un solo oggetto i poteri di un’Ascia e di un Talismano Magico, consentendoti quindi di usare le corrispondenti Caratteristiche (Arte della Guerra e Difesa Magica); lo Spato d’Islanda e il Ciondolo di Mjollnir potranno risultare utili in determinate occasioni. Puoi scegliere due di questi oggetti, oppure prenderne uno solo assieme a una borsa di 10 Pezzi d’Argento, offerta dallo Jarl.

“Allora,” ti chiama Thorvald quando hai finito. “Sei pronto a partire?”

Vai al [13](#).

13

“Non mi serve niente altro,” rassicuri lo Jarl. “Posso mettermi in viaggio!”

Il vecchio sembra sollevato. “Bene, hai già deciso da dove comincerai la tua ricerca?”

“Sì, uno dei due luoghi mi sembra più probabile.” Chiudi la bocca con uno

scatto.

“Capisco,” ribatte lo Jarl. “Forse è meglio che io non sappia niente della tua destinazione. Ma lascia almeno che ti accompagni al sentiero nella foresta.” Detto questo, l’uomo ti passa un braccio attorno alle spalle e, seguiti dalle onnipresenti guardie del corpo, vi incamminate verso la palizzata. Una volta arrivati lì, Thorvald Eriksson fa un passo indietro e ti guarda fisso negli occhi.

“Vorrei poter fare di più per aiutarti. Tuo padre era un fratello per me e io ti ho visto crescere.” Tira su col naso. “Non fallire. Fallo per la memoria di tuo padre Ivarr e per il bene di tutta Eriksgard Sudr.”

“Non fallirò.”

Con un ultimo cenno di saluto ai tre uomini, dai loro le spalle e ti incammini sul sentiero che hai percorso solo poche ore prima, con uno stato d’animo ben diverso.

Quando il sole fa capolino oltre le cime degli alberi, arrivi a un bivio. La pista a sud, relativamente sgombra e battuta, conduce fino alla cittadina di Snjårborg, il porto più vicino di tutto il territorio; la pista a est, poco più di un sentiero, si addentra nella foresta verso una lontana catena montuosa.

Vuoi proseguire verso il mare per cercare un passaggio su una nave (vai al [31](#)) o preferisci affrontare le insidie della foresta Vai al [15](#))?