

L'ANCELLA DI THOR

*“Rabbioso fu Thor,
al suo risveglio,
che non più trovò
il suo martello”.*

Edda poetica, Canto di Thrym

Un'ombra scura scende sul volto di Odino. Dal trono di pietra, stringe più volte la lancia nella mano mentre il suo unico occhio registra ogni tuo movimento, ogni passo che riecheggia nella sala d'argento.

"Dov'è il martello?" ti interroga.

Superi gli dèi disposti su due file, come ali di corvo sopra un campo di battaglia. Le mani degli Aesir corrono sulle else, i loro occhi si caricano di angoscia al tuo passaggio.

Non ti curi di nessuno, ma senti comunque il peso dello sguardo di Thor. Più allarmante del messaggio di cui sei ambasciatore.

"L'ha rubato il re dei giganti. In cambio, chiede la mano di Freya. Gli ho detto che accettiamo la proposta" rispondi, senza troppe cerimonie.

"Che cosa?" sbotta Freya. "Scordatelo, Loki. Non sarò mai la puttana di quel mostro". In seguito alle sue parole le pareti tremano come per effetto di un terremoto. Poi, in una scia di erbe di bosco, la dea riprende il corridoio a grandi falcate ed esce.

L'aria si riempie di un borbottio assillante, superato solo dalle lamentele di Thor.

"Silenzio!" ruggisce il Padre di Tutti, battendo la lancia a terra.

Una volta ristabilito l'ordine, si tormenta la barba bianca e domanda: "Idee?"

Heimdall, il dio guardiano, si stacca dalla fila e si fa avanti: "Ci andrà Thor come ha sempre fatto. E convincerà Thrym a restituirci il martello".

"Ma che idea geniale, Heimdall. Peccato solo che il nostro prezioso campione non possa nulla contro i giganti, senza Mjolnir" ribatti con sufficienza.

Silenzio in sala. Lo stesso che precede una valanga.

"Vero. Allora... Thor si travestirà da Freya e lo riporterà a casa". Impettito, il dio guardiano ti fissa compiaciuto, certo di averti illuminato con una grande intuizione.

"Io dovrei fare *che?*" Thor ride a denti stretti e una goccia di sudore gli bagna la fronte.

"Potrebbe funzionare," ragiona ad alta voce Odino, continuando a stropicciarsi la barba "preparate la sposa!"

Il dio forzuto maledice le Norne che tessono il destino, barba e capelli si agitano come scossi dal vento. A nulla però valgono le sue proteste.

Soffochi una risata, pensando al fato dello Sterminatore di giganti. Tra otto giorni moglie di Thrym, loro re.

Ti avvicini e gli metti una mano sulla spalla, con tutta la finta compassione dei Nove mondi. "Tranquillo, Thor. Con un po' di fortuna nessuno tra i tuoi amati vichinghi, giù a Midgard, saprà di questo inconveniente—"

"E tu, Loki, lo accompagnerai nella terra dei giganti: sarai la sua ancella" ti interrompe l'Altissimo.

INTRODUZIONE

Chi sei: Loki, la divinità dell'inganno. La creatura più astuta e perfida dei Nove mondi norreni.

Cosa sai:

- **Odino**: il Padre di Tutti, il Saggio e l'Altissimo. I tuoi inganni non hanno effetto su di lui.

- **Freya**: dea della magia e dell'amore, si circonda di tesori e rarità. Ce l'ha a morte con te.

- **Heimdall**: dio guardiano. Il suo compito è suonare il corno del Ragnarok (e bere idromele).

- **Giganti (o jotnar):** i mostruosi nemici degli dèi vivono nel regno di Jotunheim, a est. Tranne alcuni, sono dei completi idioti.

Il tuo obiettivo: riporta ad Asgard il martello Mjolnir.

REGOLAMENTO

Punti Inganno: spendili per imbrogliare e agire senza destare sospetti. Ma fai attenzione: potrai perderli a causa di scelte poco astute, compromettendo la missione.

Inizi con 5 punti Inganno: tienine il conto con le dita. Se scendono a 0, abbandona subito la lettura e vai al [10](#).

Oggetti: puoi prendere quelli che trovi scritti in **grassetto**. Prova a memorizzarli.

Se scorderai il nome di un oggetto, vuol dire che avrai dimenticato di portarlo con te.

Trasformazione: grazie al tuo sangue e al *seidr*, la magia nordica, potrai trasformarti in una donna tutte le volte che vuoi.

E, 1 sola volta per partita, in un moscone: un grosso tafano furtivo e irritante.

Quando vuoi, comincia l'avventura al paragrafo [1](#).



- | | |
|-------------------------|-------------------|
| a. Sala di Odino | c. Campo di Freya |
| b. Fortezza di Heimdall | d. Sala di Thrym |

1

Le dee ronzano intorno al dio del tuono: lo incoronano con una ghirlanda di paglia e fiori, e stendono sul suo volto un velo di seta nel tentativo di nascondere la barba.

Dalla decisione di Odino, Thor è rimasto immobile come una statua di sale.

Nessuno osa parlargli.

Avresti assoldato cantastorie per deridere il poveraccio, ma condividete lo stesso, terribile fato.

Dopo un lungo sospiro, ti decidi: butti giù un intruglio con primo sangue di vergine e ti trasformi in una donna.

Vai al [5](#).

2

Ti alzi di scatto. “Con permesso, mio signore: vado un attimo a rinfrescarmi. Freya, accompagnami!”

Thrym, un punto interrogativo sulla fronte, si gira verso la sorella che gli sussurra qualcosa all’orecchio.

“Certo, certo. Andate!” Ti asseconda il re.

E così dicendo, lasci il tavolo e ti fermi davanti a quello dei capi clan.

I giganti di ghiaccio e roccia tracannano birra e digrignano i denti al vostro passaggio.

Ti trasformi in un moscone e provi a seminare discordia → 9.

Altrimenti, torna al tuo posto e aspetta la consacrazione del matrimonio → 13.

3

Nascosta tra le betulle, attendi la notte e che le anime dei caduti cessino gli allenamenti.

Ti infili di soppiatto nella sala lunga di Freya sotto una falce di luna.

Una volta dentro, esplori a vuoto centinaia di stanze finché non scopri delle rune di protezione incise su una porta di quercia, oscurate dalla foschia.

“Non ho zanne né piume, eppure ululo e volo.

Non bramo sangue né guerra, eppure spezzo e abbatto.

Non ho dita né corpo, eppure puoi sentirmi addosso”.

Apri la porta risolvendo l’enigma: conta le lettere della soluzione e somma il risultato a questo paragrafo.

Altrimenti, o se ciò che leggi non ha senso, trasformati in un moscone ed entra dalla toppa → 30.

4

Tutto a un tratto, il re batte i pugni sul tavolo. “E voi, laggiù, piantatela!” ringhia contro i clan, inorridito alla vista delle panche ridotte a cataste di legna e del sangue sugli arazzi bianco lana.

“Possibile che vi facciate sempre ricono—”. Thrym non riesce a terminare la frase che la sposa gli bussa alle spalle.

Ridendo, Thor fa roteare il martello sotto il grugno del nemico. Il velo a terra.

“Scrofa bugiarda,” ti insulta Svava “quello è Thor!” E così dicendo si avventa su di te, spalancando le fauci in un inferno di denti sbeccati e grondanti bava.

Ma tu sei più rapida: schivi il morso e ti nascondi sotto le panche.

Vai al [18](#).

5

In attesa della sposa, cosa fai? Puoi scegliere ciascuna delle seguenti opzioni una sola volta:

Negozi con Odino un accordo migliore → [17](#).

Provi a parlare con Freya → [11](#).

Vai da Heimdall → [22](#).

Quando vuoi, preparati a partire → [28](#).

6

Il dio del tuono gonfia i muscoli davanti alla gigantessa, come un bullo delle periferie di Midgard.

Svava aggrotta la fronte, incredula.

Perdi 1 punto Inganno.

Non ti resta che **spendere 1 altro punto Inganno** e scongiurare la catastrofe → [15](#).

Altrimenti → [10](#).

7

“Oh, che sbadata”. Fingi di raccogliere una coppa da terra.

Ti infili sotto la panca e ti concentri con gli occhi chiusi. Quando li riapri, si moltiplicano in quelli di un moscone.

Senza timore, svolazzi sul tavolo e punzecchi il faccione di Thrym.

Il re agita le mani in modo scomposto, ma non ti prende.

Poi torni al tuo posto, da *umana*. “Mio signore, tutto bene?”

“Sì, solo un maledetto insetto” risponde, il volto tempestato di punture. “Dicevamo?”

“Stavi dicendo che è ora di consacrare il matrimonio”.

Vai al [13](#).

8

“E chi saresti, se non il *vento*?”

Pronunci l'ultima sillaba e il portone si apre in uno sbuffo di fumo → [32](#).

9

Chiudi gli occhi e ti concentri. Quando li riapri, si moltiplicano in quelli di un moscone.

Senza timore, svolazzi sulle panche e punzecchi il faccione di un capo clan.

L'energumeno agita le mani in modo scomposto, ma ti manca. Colpisce, invece, il naso di un comandante rivale.

Un battito d'ali e volano coppe d'ottone. Asce vibrano nella coltre di fumo.

Un **dente** di gigante schizza in aria e per poco non ti investe.

Approfitti della confusione per tornare *umana*.

Poi prendi sotto braccio la sposa e l'accompagni al tavolo, pronte per la cerimonia.

Vai al [13](#).

10

Svara guarda con sospetto la sposa finché, con un gesto rapido della mano, non le strappa il velo nuziale.

La barba rosso ruggine di Thor spunta dalla seta con la forza di un'apparizione.

“Scrofe bugiarde,” sbraita la gigantessa “quello è Thor!” E il suo urlo risuona tutt'intorno come una tromba d'ottone.

Abbandonate subito il regno correndo tra i boschi ammantati di bianco, dirette ai caproni.

Una volta sul carro, volate lasciandovi alle spalle un cielo di piombo e una mandria di giganti dietro di voi che, a mano mano, scompare inghiottita dal buio dello Jotunheim.

Tornate ad Asgard, ma a mani vuote.

FINE

11

Ti incammini verso Folkvangr, dimora di Freya. Superi fiordi e boschi di betulle, e ti fermi alle porte della sua sala lunga.

Un cozzare di asce e scudi riempie l'aria: qui combattono le anime dei valorosi. L'altra metà di loro è nel Valhalla.

"Ti sei persa, ancella?" La domanda ti arriva alle spalle, come il freddo acciaio di una spada che ti sfiora la gola.

"Calma, Freya, sono io: Loki".

"Ah, lo so. Ora hai le trecce e i tuoi fianchi sono più stretti" dice, ridendo. "Devi migliorare nell'arte seidr, *mia cara*".

Ti giri lentamente, le mani bene in vista.

"Cosa vuoi?" ti incalza, affondando di poco la punta della lama.

Le chiedi una benedizione → 29.

Spendi 1 punto Inganno e provi a calmarla → 23.

"Mia dea, perdonami: devo aver sbagliato strada". Ti congedi e torni a casa → 5.

12

Gattoni sotto le panche e scappi a ovest.

Se non hai mai letto la frase "*Cosa potrebbe andare storto?*" vai al 34.

Se invece l'hai già letta, continua qui.

"Dove pensi di andare?" L'ombra di Svava si allunga su di te, proprio a un soffio dall'ingresso sormontato dai serpenti marini.

Afferrata la staffa, ti scarica un colpo dritto in fronte.

Un altro ancora e crolli sui tappeti di capra, mani e gambe di burro.

Quando riapri gli occhi, c'è solo buio. Senti giusto un alito caldo e umidiccio sulla pelle e lo scatto di mandibole che si spalancano.

FINE

13

“Silenzio!” urla Svara. “È tempo di celebrare l'unione tra Aesir e Jotnar: ora il nostro re prenderà in sposa Freya. Portate il martello!”

Poco dopo, i coppieri avanzano nella cappa di fumo e consegnano Mjolnir alla gigantessa.

Appena il martello sfiora il grembo della sposa, il metallo crepita di elettricità.

E dietro il velo di Thor si allarga un ghigno sanguinario...

Hai il dente → 4.

Hai il dente e un altro oggetto che adesso pensi sia utile? Allora conta le lettere di quest'ultimo e somma il risultato al paragrafo in cui ti trovi.

Altrimenti, o se ciò che leggi non ha senso, vai al 25.

14

Con passo felpato, ti avvicini alle gatte che si stiracchiano nel sonno.

Pian piano, sfilì la **staffa** sotto il mantello e ne studi le incisioni. Non hai dubbi: il bastone scaglia una maledizione che priva chiunque della propria forza. Come per effetto di un avvelenamento da cicuta.

Soddisfatta, lasci Folkvangr e torni a casa → 5.

15

“Mia signora, Freya è stanca per il viaggio” dici, mettendoti davanti a Thor.

La sorella di Thrym si gratta il mento, poco convinta.

“Vedrai che la sua bellezza, mangiato un boccone, farà risplendere il vostro regno”.

“A proposito di regno: dov'è il suo sovrano? Portaci da tuo fratello”. **Spendi 1 punto Inganno** → [31](#).

“Come splendenti sono le meraviglie di cui ti facciamo dono” → [20](#).

16

“Ha divorato otto salmoni. Otto!” continua Thrym, stavolta inorridito dall'appetito della futura moglie.

“Otto, già” ripeti, e dai una gomitata a Thor. “Otto giorni che la mia signora ha trascorso senza toccare cibo, saziandosi col solo desiderio di incontrarti. Ora capisci perché la tua Freya ha tanta fame?”

Silenzio. Poi il re dei giganti consulta la sorella.

“Ora basta mangiare: consacreremo il matrimonio! Così che possa guardare negli occhi la tua signora e baciarla senza il velo”.

Vai al [13](#).

17

I corvi appollaiati sul trono gracchiano al tuo arrivo. Beccano le spalle di Odino, ancora immerso in pensieri contorti quanto un giunco.

“O Altissimo, o Saggissimo, *fratello* mio: in nome del nostro patto di sangue, sono qu—”

“Tieni a bada la tua lingua biforcuta, Loki. Andrai nello Jotunheim con mio figlio. Così è deciso” sentenza il Padre di Tutti, senza possibilità di replica.

Perdi 1 punto Inganno.

Fai un'altra scelta tornando al [5](#).

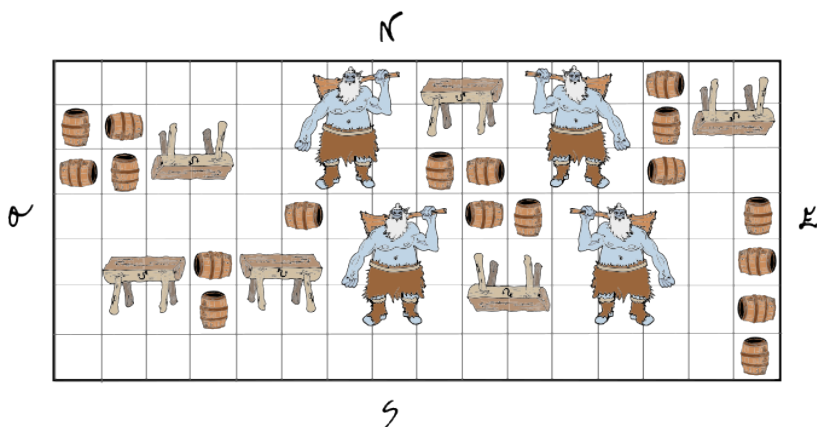
18

Rombi di tuono e corni di guerra riecheggiano nella sala dell'idromele, mentre le scintille di Mjøltnir corrono lungo il pavimento su cui gattoni.

E la gigantessa colpisce il vuoto, nel tentativo di acciuffarti.

Studia la tabella senza prendere appunti: dovrai trovare una via per scappare da Svava, evitando l'area degli ostacoli. Appena hai la soluzione, vai al paragrafo corrispondente.

Se ciò che leggi non ha senso, vuol dire che i giganti ti avranno schiacciata → [1](#).



19

Stringi la staffa, in attesa del momento giusto per usarla.

Tutto a un tratto, il re batte i pugni sul tavolo. “E voi, laggiù, piantatela!” ringhia contro i clan, inorridito alla vista delle panche ridotte a cataste di legna e del sangue sugli arazzi bianco lana.

“Possibile che vi facciate sempre ricono—”. Thrym non riesce a terminare la frase che la sposa gli bussa alle spalle.

Ridendo, Thor fa roteare il martello sotto il grugno del nemico. Il velo a terra.

“Scrofa bugiarda,” ti insulta Svava “quella non è Freya!” E così dicendo si avventa su di te, spalancando le fauci in un inferno di denti sbeccati e grondanti bava.

Ma tu sei più rapida: schivi il morso e la colpisci in piena fronte col bastone.

Vai al [36](#).

20

Se vuoi donare qualcosa a Svava, conta le lettere dell'oggetto che scegli e somma il risultato a questo paragrafo.

Se invece non hai nulla da regalarle, continua a leggere.

“La dea dell'amore si circonda di meraviglie. Questa collana, ad esempio, valorizzerebbe il tuo incarnato blu notte”. E così dicendo, stacchi la collana Brisingamen dal collo nerboruto di Thor e la metti in mano alla gigantessa.

Preso alla sprovvista, hai ceduto il gioiello più prezioso di Asgard ai vostri nemici.

Perdi 1 punto Inganno.

Vai al banchetto → [31](#).

21

Gattoni sotto le panche e scappi a est.

Vai al [33](#).

22

Entri nella fortezza di cui Heimdall è il guardiano.

Mentre cammini nella torretta, un ronfare continuo si diffonde tra le imponenti mura di Asgard.

Ti avvicini al rumore.

Il dio dorme nella guardiola con un vichingo e una fanciulla degli scudi, e la schiena appoggiata su un barile di idromele.

L'**elmo** d'ariete in testa e basta. Nudo dal mento in giù.

Maledetto Heimdall, più inutile delle brache di Odino quando c'è una donna.

Fai un'altra scelta tornando al [5](#).

23

“Nulla, mia dea. Solo confessarti un segreto”.

Freya alza un sopracciglio. Il braccio è ancora teso, ma resta in ascolto.

“Vedi,” continui “la terra dei giganti è insidiosa e non ho certezza di rivedere... il mio amore”.

Silenzio.

Freya abbassa la spada e ti fissa. Nel suo sguardo è concentrato tutto il miele dei Nove mondi.

Poi scoppia in una risata, tanto sguaiata da spaventare aquile e tassi.

Piange, addirittura.

E le sue **lacrime** sono scaglie d'oro puro che scivolano sull'erba.

“Non farmi perdere tempo, Loki. Se ti vedo ancora qui, ti spedisco nell'oltretomba”. E così dicendo, si avvolge nel mantello in piume di falco e spicca il volo.

Non te lo fai ripetere due volte e torni a casa → 5.
Aspetti il momento giusto per rubarle qualcosa → 3.

24

Svara bussa sull'elmo, perplessa. “Cosa dovrei farci con questa ferraglia?”

Perdi 1 punto Inganno.

Vai al banchetto → 31.

25

Se hai la staffa, vai al 35.

Altrimenti, vuol dire che hai preferito l'idromele a un piano per riportare il martello ad Asgard: **perdi tutti i tuoi punti Inganno.**

26

Svara afferra la staffa con sufficienza, poi analizza meglio le rune incise sul ferro e un sorriso crudele si allarga sul suo volto.

Ricorda la frase “*Cosa potrebbe andare storto?*” e vai al banchetto → 31.

27

Apri un fagotto di pelle e mostri le lacrime di Freya, il cui luccichio brilla nelle tenebre.

“Per tutti gli jotnar, la tua dea piange oro?” commenta la gigantessa, e un sorriso sdentato si allarga sul suo volto.

Vai al banchetto → 31.

28

Il dio del tuono esce dalla sala con gemme d'oro sul petto e una tunica in seta, chiusa da una cintura di chiavi tintinnanti.

“Be’, che dire: ottimo lavoro!” menti.

Thor grugnisce, poi ti fa cenno di salire sul carro trainato dai suoi caproni.

Le bestie magiche prendono sempre più velocità fino a staccarsi dal suolo. A poco a poco, il cielo di Asgard lascia il posto a un ammasso di nuvole grigio ferro. Sorvolate distese di rocce nere, in pieno contrasto con la neve sulle chiome e sui laghi ghiacciati.

“Con questo buio, non saprei distinguere un troll da mia moglie” sbotta la sposa.

Quando atterrate, accendete una lanterna e legate i caproni al tronco di un abete.

“Bene arrivate” gracchia all'improvviso una voce nelle tenebre. “Sono Svara, sorella del re”.

Un brivido ti risale la schiena appena ti volti: alta cinque botti e larga tre, la gigantessa si batte il petto in segno di benvenuto.

Poi si avvicina a *Freya*. “E lei sarebbe la più bella tra le dee?” domanda con una smorfia, gli occhi stretti in due fessure sotto le sopracciglia biancastre.

Thor stringe la mano in un pugno e avanza.

Lo lasci fare → 6.

Spendi 1 punto Inganno e intervieni → 15.

29

Ti inginocchi e abbassi il capo. “Sono qui per una benedizione, mia dea. Il viaggio che mi aspetta è pieno di insidie”.

Freya rinfodera l'acciaio. “Una benedizione” ripete, e ti passa una mano sulla fronte che è una brezza leggera.

Appena la toglie, avverti come un chiodo nel cranio.

“Proprio tu, serpe, che volevi vendermi ai giganti?”

Tra le urla che ti inseguono, schivi fronde su fronde e ti getti dai calanchi a velocità folle.

Abbandoni Folkvangr, con un feroce mal di testa.

Perdi 1 punto Inganno.

Fai un'altra scelta tornando al [5](#).

30

Ti concentri con gli occhi chiusi: appena li riapri, si moltiplicano in quelli di un moscone che si libra in aria.

Regolando il volo con le alette posteriori, ti infili nella toppa e sbuchi nella stanza di Freya.

Lì, torni *umana* → [32](#).

31

Svara vi fa strada fino alla dimora del fratello, re Thrym.

Vi fermate all'ingresso, sormontato da serpenti marini intagliati nel legno. Appena entrate, una cappa di fumo vi assale: si alza dai tappeti in pelle di capra fino alle travi, da cui penzolano carcasse di corvi.

Camminando, superate il lungo corridoio tra gli schiamazzi dei capi clan. Nonostante siano imparentati, i giganti di ghiaccio e di roccia continuano a guardarsi in cagnesco. Al limite della rissa.

All'improvviso, un rullo di tamburi.

Thrym si alza in piedi. Poi, pulendosi le mani sulla pelliccia d'orso, si avvicina con passi lenti e pesanti: "Bellissima Freya, la tua presenza onora me e il mio popolo".

Su tuo consiglio, Thor siede al suo fianco e in silenzio. Si limita a svuotare corni di idromele e a sbranare salmoni e formaggi di capra.

"La tua signora mangia sempre così tanto?" brontola il re, tutto accigliato.

Spendi 1 punto Inganno e provi a raggiarlo → 16.

Ti trasformi in un moscone per distrarlo → 7.

Spendi 1 punto Inganno e con una scusa vai dai capi clan → 2.

Altrimenti, balbetti cercando una risposta → 10.

32

Appena entri, un odore di olio di mandorle ti riempie le narici.

La dea riposa sul letto con la treccia sciolta, i capelli biondo ramati che le coprono i seni e la ferita del sesso. Nonostante dorma profondamente, impugna la spada sotto il pagliericcio.

Le sue gatte, grosse quanto linci, sono acciambellate sul mantello piumato, da cui si affaccia la testa di una staffa.

Un bastone con un nido per la filatura, nero carbone.

Spendi 1 punto Inganno per non svegliare le gatte e lo esami → 14.

Se pensi sia troppo rischioso, abbandona Folkvangr e torna a casa → 5.

33

Sbuchi da un varco sul retro, lasciandoti alle spalle l'odore di carne bruciata che appesta la sala.

Una volta fuori, prendi un sentiero che taglia i boschi verso est.

Superi faggi ammantati dalla nebbia, schivando fronde e radici, finché non impatti contro qualcosa di duro, come un muro di pietra.

Finisci a terra.

Appena ti rialzi, sei giganti troneggiano su di te. Impugnano forconi da letame e clave borchiate.

“Merd—”

FINE

FINALI

34

Fuggi dalla sala e ti nascondi nel cortile accanto. Tra i belati e il puzzo di stallatico, aspetti che Thor plachi la sua ira.

Le urla degli jotnar cessano solo all'alba. Proprio quando il dio del tuono esce fuori con il martello, ancora fumante.

Senza esitare, superate boschi ammantati di bianco verso i caproni. A mano a mano che vi avvicinate, però, una pozza scura si allarga sulla neve: una delle bestie giace al suolo con il ventre dilaniato, svelando le viscere. L'altra, ferita a un fianco, ansima davanti al carro distrutto.

Maledicendo il fato, Thor chiude gli occhi dell'animale con un gesto fraterno.

Poi salta sulla groppa dell'altro. “Non c'è posto per entrambi!” tuona, alzandosi in volo.

Gli urli contro, fissando un puntino che scompare nel cielo grigio ferro.

Non ti resta che camminare verso Asgard, circondata dagli alberi che proiettano ombre lunghe nella nebbia, come spettri di giganti.

Mentre nella foresta si ripete un gracchiare stridulo, del tutto simile alla voce di Svara.

35

Thor si strappa il velo di dosso e fa mulinare Mjolnir sotto il grugno del nemico.

“Scrofa bugiarda,” ti insulta Svara “quello è Thor!” E il suo urlo riecheggia tutt’intorno come una tromba d’ottone.

Senza esitare, stringi la staffa e la colpisci in piena fronte. Un altro colpo e la gigantessa crolla sui tappeti di capra, rantolando.

Il re e i clan, intanto, circondano il dio forzuto nel tentativo di strappargli il martello.

Ti nascondi subito in una cassapanca e, tra i rombi di tuono e il fetore di carne bruciata, aspetti che Thor consumi la sua vendetta.

Le urla degli jotnar cessano solo all’alba.

Quando esci fuori, la sala è piombata in un silenzio tombale: il dio del tuono giace stecchito su una pila di cadaveri. Ha un ghigno stampato sul viso e il martello al suo fianco, ancora fumante.

Insultando le Norne, trascini Mjolnir e superi boschi ammantati di bianco verso i caproni. Le bestie che ti riporteranno ad Asgard.

Il martello è con te. Ora, dovrai solo spiegare a Odino che suo figlio è morto.

Svara crolla sui tappeti di capra e un ultimo rantolo scappa dalle sue labbra.

Ne approfitti per fuggire dalla sala e, tra i rombi di tuono e il fetore di carne bruciata, aspetti che Thor plachi la sua ira.

Le urla dei giganti cessano solo all'alba, proprio quando la sagoma del dio forzuto si staglia all'ingresso. La corona di paglia e fiori gronda sangue rigandogli il viso. E il martello, saldo nella mano, erutta fumo come un crogiolo riempito d'acqua.

"Devo trovarti un nuovo marito, ora che sei vedova?" domandi ironica a Thor, mentre superate boschi ammantati di bianco verso i caproni.

Una volta sul carro, volate lasciandovi alle spalle un cielo di piombo. E il buio dello Jotunheim che cede il posto a nuvole sfilacciate sulla volta celeste.

Lì, distanti due tiri di frecce, enormi mura di pietra sveltano su Asgard.

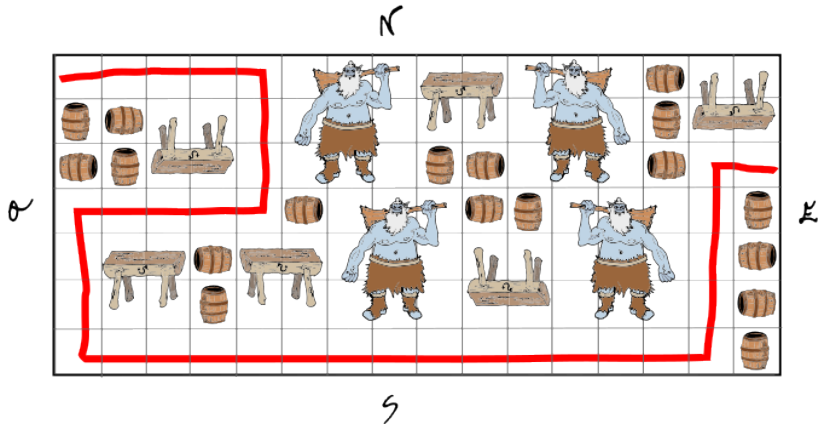
E nell'aria risuona il gracchiare dei corvi di Odino. In festa per il vostro ritorno.

SOLUZIONI

3

Il vento.

18



Puoi scappare in due direzioni: a est o a ovest. A est, ovvero al 21, vivono i giganti. Mentre a ovest, cioè al 12, andrai verso Asgard.