



Benchè l'ubbidienza sia la prima delle virtù, non posso limitarmi ad essa senza affiancarla da prudenza e lungimiranza.

Ritengo, dopo sei mesi trascorsi nello studio e nell'analisi del Sotterraneo, che sia più opportuno che giaccia abbandonato, e che poco a poco sprofondi nella Forgia purificatrice di Illmarinen. Trovo sconsiderato e proditorio l'intento di riutilizzare corridoi scavati da gente tanto empia, sia pure guidati da sani scopi: ciò arrecherà a noi soltanto male, e nessun bene.

Ciò premesso, ecco i risultati del mio studio.

Lo scopo del Sotterraneo non è, a mio giudizio, di natura difensiva. Vi leggo al contrario un uso di natura sacrale, evidentemente pagano. Ciò è deducibile dai graffiti sulle pareti, dai frammenti di pitture e dalla struttura stessa del condotto principale, troppo bizzarra e dalla lenta percorrenza per potersi rendere utile in caso di assedio o altra minaccia militare.

Il percorso che mette in comunicazione la Pietra di Bel 'n Dah al di là del Khatrish con il corpo centrale del Sotterraneo rappresenta simbolicamente l'evoluzione di una creatura delle acque in un essere alato e in grado di alitare fiamme, una sorta di Wyrn dalle Leggende. Ignoro se gli Antichi Pagani venerassero simili entità, o se esse popolassero soltanto i loro incubi peggiori.

Il Sotterraneo è strutturato per essere percorso solamente in una direzione, dalla Pietra di Bel 'n Dah al Masso di Veth, sulla sommità del piedistallo, mentre non è possibile attivare i "pannelli" procedendo dalla direzione opposta. Questo lascia supporre si trattasse di un percorso di sola andata, e ne conferma la natura sacramentale e non militare. Ritengo che l'utilità per noi di un simile condotto sia pari a zero proprio a causa di questa sua caratteristica: un percorso che permette dall'esterno di penetrare in una fortezza, ma non viceversa, non ha ragion d'essere.

Le lastre di pietra che si affiancano ad ogni passaggio, dalla Pietra di Bel 'n Dah fin sotto il Masso di Veth, che chiamerò per semplicità "pannelli", si attivano grazie all'impiego di cilindri metallici dello spessore di tre pollici e la lunghezza di un palmo. È richiesto un metallo di una certa purezza, perché possa subire l'attrazione del meccanismo sottostante e farlo scattare.

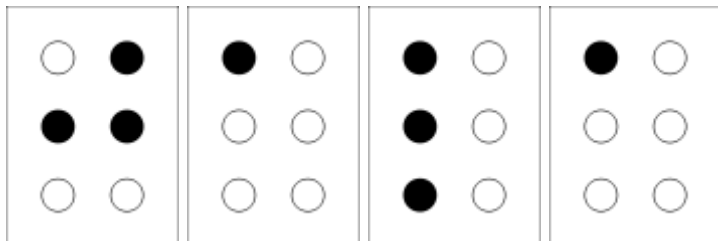


Nell'attivazione dei pannelli si suggerisce la massima cautela, perché nel caso sia inserita una erronea combinazione di cilindri, c'è la possibilità di attivare meccanismi difensivi potenzialmente letali. Ho perduto 11 Nani nel corso di questi mesi, e auspico che per l'avvenire nessun altro muoia a causa di simili trappole.

È giunto il momento di soffermarci sui singoli pannelli che costellano il Sotterraneo.

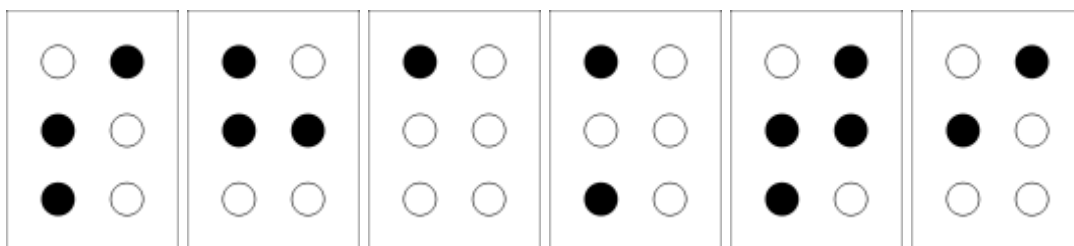
Il Pannello di Bel 'n Dah

Il primo pannello, che ho chiamato Pannello di Bel 'n Dah perché si trova a fianco della Pietra, è caratterizzato da quattro caselle ciascuna con sei fori, in due file da tre. La combinazione dei cilindri da inserire è la seguente:



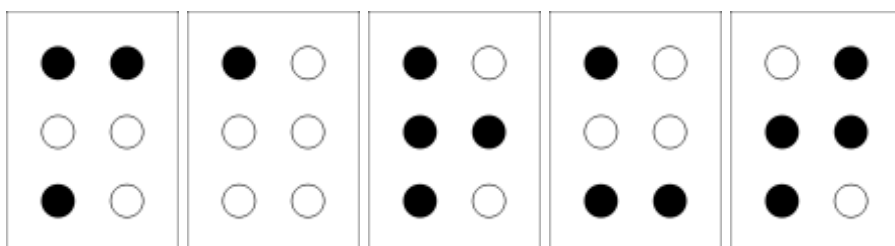
Il Pannello del Reflusso

Il secondo pannello, che ho chiamato Pannello del Reflusso, va necessariamente attivato per evitare che la galleria, liberatasi dopo l'attivazione del primo pannello, si riempia di acqua nuovamente. È richiesta una certa rapidità. Di seguito la combinazione dei cilindri:



Il Pannello degli Uccelli

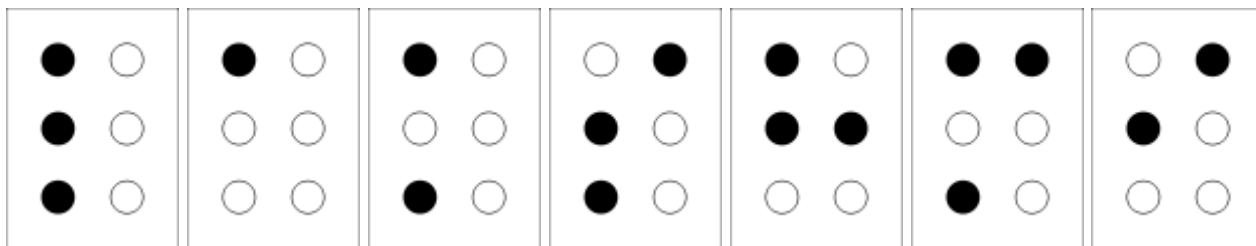
Il terzo pannello, che ho chiamato Pannello degli Uccelli per via dei bassorilievi che lo circondano e decorano la parete su cui è inserito, ha lo scopo di aprire la parete scorrevole che conduce alla risalita. Ecco la combinazione:



Il Pannello del Volo

Il quarto pannello è probabilmente il più pericoloso, si richiede quindi la massima cautela nell'inserimento dei cilindri. Si trova infatti su una pedana mobile rialzata, che si spalanca come una botola se vengono commessi errori, condannando chi ha inserito i cilindri ad un volo quasi certamente letale.

Di seguito la combinazione corretta:

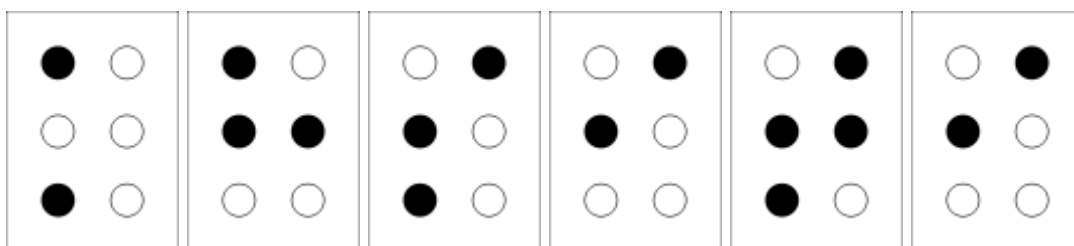


Il Pannello del Volto

Il quinto Pannello permette di accedere alla Sala del Volto, un’ampia caverna con la parete raffigurante il volto minaccioso di uno strano essere.

Una volta all’interno i percorsi possibili sono tre: la bocca, gli occhi (che convergono in un’unica galleria) e il pozzo al centro del pavimento, identificabile come ombelico della creatura. Si suggerisce di percorrere la galleria degli occhi, la più sicura.

La combinazione per accedere al Volto è la seguente:

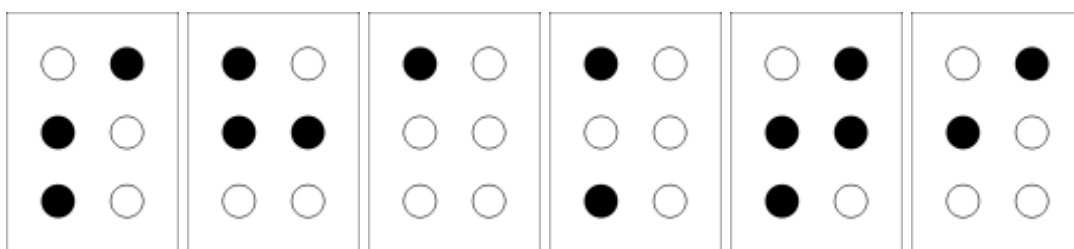


Il Pannello di Gud-EI l’Arguto

Ho deciso di intitolare il sesto pannello a Gud-EI l’Arguto in onore del mio compagno di studi che ha perso la vita pur di svelare il segreto di questo passaggio.

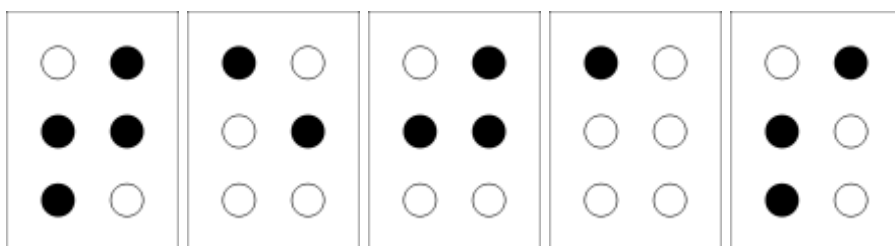
La galleria degli occhi conduce ad una scala scolpita che scende nelle profondità del basamento, al cui termine c’è il pannello dove è morto Gud-EI.

La combinazione esatta è identica a quella del secondo pannello, e va inserita velocemente e senza errori prima di finire sepolti vivi dalla terra:



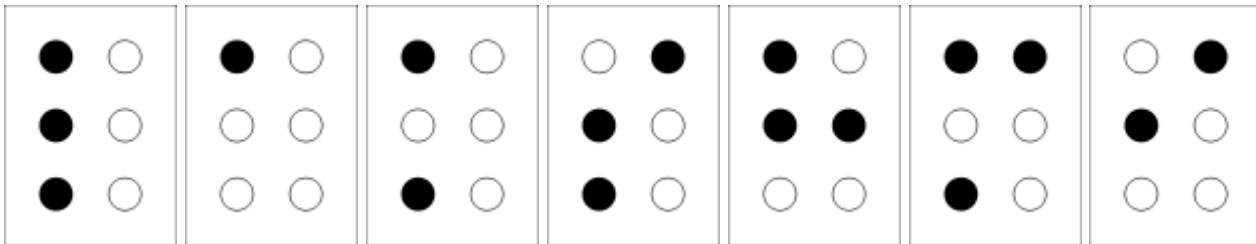
Il Pannello del Fuoco

Per accedere alla risalita, è necessario sbloccare il passaggio. Ecco la combinazione:



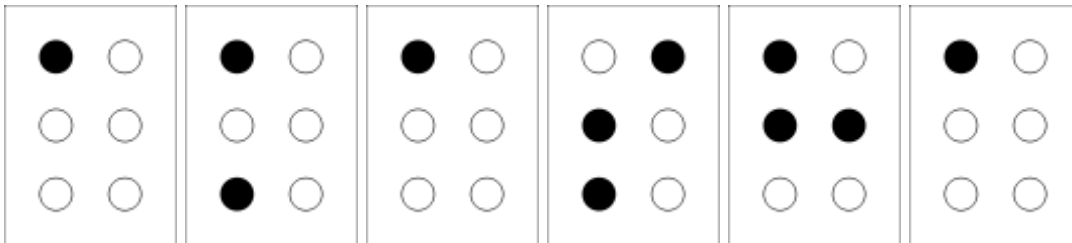
Il Pannello delle Tenebre

Prima di oltrepassare la soglia del condotto che risale verso l'esterno, è necessario spegnere ogni fuoco, poiché l'aria è instabile e una fiamma rischia di suscitare esplosioni. Si consiglia quindi di muoversi al tatto, avendo ben memorizzato la combinazione corretta per proseguire, che è uguale a quella del quarto pannello:



Il Pannello di Veth

L'ultimo pannello si trova alla base del Masso di Veth, e ne consente l'apertura. La combinazione corretta è la seguente:



Conclusioni

È mio dovere ricordare a chiunque intenda proseguire gli studi sulla galleria con lo scopo di impiegarla come basamento di una fortezza che si tratta di un sotterraneo molto antico e danneggiato, instabile, e che oltre ai pericoli disseminati scelleratamente dai suoi costruttori ne esistono altri che la natura, o il tempo, hanno generato.

Le mie avvertenze sono di non prendere deviazioni e seguire solo il percorso principale, di non soffermarsi nella galleria buia oltre lo stretto indispensabile e di far molta attenzione a particolari odori che potrebbero significare una qualche contaminazione nell'aria. Il percorso, una volta intrapreso, non può essere svolto a ritroso: i passaggi si richiudono autonomamente poco dopo la loro apertura, né c'è modo di bloccarli.

L'esplorazione dell'intero complesso di gallerie richiederebbe un tempo maggiore e maggiori rischi in termini di vite, cosa che sconsiglio caldamente.

Auspicio che la memoria di Gros-Tan e del Grande Cataclisma trattenga la mano a chi vuole sfidare la sorte, e che ciò che sottoterra riposa non venga disturbato. Lasciamo che il ricordo di empi e pagani scompaia per sempre, ed edificiamo altrove il nostro Castello, questo è quanto suggerisco.

Rimetto il mio lavoro nelle sapienti mani di Ben-Ja-Dun, consapevole che a lui spetta ogni decisione e responsabilità.

Dhim figlio di Goran, "piccola mano e piede svelto"