

Nailah personaggio

Molte delle informazioni su questa ragazza sono ancora ignote: una minima parte di esse è stata raccontata da lei stessa, da **Vaenar Ashen** e da sir **Marcus Darrell a Guelfo da Flavigny** nel corso di alcune conversazioni avute nelle cronache **I Misteri dell'Ogham Craobh** e **L'Eredità di Capo Mayen**. Nasce in un giorno senza luna il 1 febbraio 498, figlia di un pescatore e marinaio di fiume e di una cameriera entrambi originari di un sobborgo nei pressi della città di **Rigel**. La morte del padre e una grave malattia che affligge la madre la rendono, ancora bambina, l'unico punto di riferimento per i suoi due fratelli **Caleb** (507) e **Jacob** (508): le circostanze la costringono ad accettare una serie di lavori umili e scarsamente retribuiti, con cui riesce a sfamare la sua famiglia: fa la sguattera, lava i piatti e pulisce i pavimenti presso locande spesso malfrequentate e bische ai limiti della legalità, riuscendo a non farsi corrompere dall'ambiente che la circonda: la sua capacità di non perdersi mai d'animo e il forte carattere che la contraddistingue le consentono di tenere a bada avventori e datori di lavoro: sono proprio i suoi decisi rifiuti ad impedirle di fatto di diventare cameriera. In quegli ambienti spesso inadatti a una ragazza sola la sua arma migliore diventa il modo di parlare a tratti ironico e a tratti insolente, con il quale si guadagna un certo rispetto che le consente di evitare problemi. In un giorno di primavera del 511 la madre di **Nailah** si spegne nel suo letto: lavorando giorno e notte per racimolare denaro a sufficienza **Nailah** sviluppa una progressiva passione per il gioco d'azzardo, che diventa ben presto la sua reale fonte di guadagno. Comincia a giocare e a imporsi nelle stesse taverne e bische in cui fa le pulizie durante il giorno, e per non farsi riconoscere dagli avventori talvolta si traveste in vari modi, invecchiandosi o indossando abiti maschili. Nel 514, all'età di 16 anni, incontra **Mara Ferguson**, che la prende in simpatia e le offre un lavoro presso la **cantina di Clelie**: nel 515 **Mara**, **Nailah** e una terza persona la cui identità è a tutt'oggi ignota costruiscono insieme il personaggio di **Cyan**, un giocatore d'azzardo che nel corso del 516 raggiungerà una certa notorietà a **Rigel** grazie ad alcune fugaci quanto fortunate apparizioni in molte taverne, bische e bettole di **Rigel**, vincendo ragguardevoli somme di denaro; **Cyan** conquista rapidamente la fama di avversario imbattibile, e grande è il disappunto dei suoi avversari quando scompare dalla scena nel dicembre del 516; da quel giorno nessuno lo ha più rivisto, ma alcune delle sue giocate più temerarie sono ancora citate da qualche avventore.

PERSONAGGIO

Razza: Umano
Sesso: femmina
Nato/a il: 1 febbraio 498
Altezza: 167 cm
Peso: 55 kg
Ruolo: amico
Status: morto
Tipo: PNG
Giocatore: sconosciuto

Cyan

Non esistono informazioni certe su chi impersonasse **Cyan**: è possibile che fosse interpretato dalla terza persona coinvolta nella sua ideazione o forse dalla stessa **Nailah** (abilmente truccata, vestita e "invecchiata" da **Mara**) o da qualcun altro ancora: in ogni caso, sembra che i suoi panni siano stati definitivamente dismessi dopo una celebre partita giocata il 13 dicembre 516 alla **terza lapide da destra**, una taverna del quartiere portuale di **Rigel**.

La storia recente

I soldi messi da parte con l'aiuto di **Cyan** non riescono a salvare la vita di **Caleb**, che muore nei primi giorni del 517 a seguito di una misteriosa quanto devastante malattia. **Nailah** tenta di soffocare il dolore della perdita gettandosi nel lavoro, e comincia a passare giorno e notte alla **cantina di Clelie** suscitando la preoccupazione di **Mara**; in quei mesi stringe amicizia con **Eshtel D'Aubert**, un'abile cuoca precedentemente assunta da **Mara** con l'obiettivo di farsi sostituire: a partire dal gennaio 517 **Mara** incomincia a compiere infatti una serie di lunghe assenze, a seguito delle quali la **cantina di Clelie** comincia a ricevere le visite di misteriosi personaggi. E' il 26 marzo del 517 quando **Nailah** assiste all'assassinio di **Eramayen Munch**, noto anche come **Capo Mayen** compiuto da un gruppo di uomini tra cui **Nailah** riconosce il **caporale Ector**. L'omicidio viene fatto passare come un banale incidente, e ad essere accusato dell'inadempienza che lo ha provocato è uno scaricatore portuale giunto da **Greyhaven** soltanto poche settimane prima (e per questo ottimo come capro espiatorio), noto come **Guyan**: **Nailah** non lo conosce, ma quello che vede è sufficiente per provare la sua completa innocenza. A partire da quel giorno il mondo intorno a **Nailah** comincia a cadere in pezzi: costretta alla fuga e braccata dalle guardie e dai sicari al soldo del **caporale Ector** viene salvata da **Vaenar** (dietro richiesta di **Mara**) e portata nei sotterranei della **cantina di Clelie**, dove trova rifugio per i mesi successivi. **Vaenar** cerca di recuperare anche **Jacob**, senza però riuscire a trovarlo: tracce evidenti fanno pensare a un suo rapimento ad opera degli uomini del **caporale Ector**. Questo forte sospetto diventa ben presto una certezza, costringendo di fatto **Nailah** a mantenere il silenzio impedendole di testimoniare di fronte a **Raphael Verstan**, un contatto fidato di **Vaenar** che lavora come funzionario presso il palazzo del conte di **Rigel**.

Apparizioni

Nailah fa la sua comparsa il 17 maggio 517 nel corso della cronaca **I Misteri dell'Ogham Craobh**, quando assume le sembianze di **Guelfo** per prendere parte a una partita a carte mentre quest'ultimo si reca nei sotterranei della **cantina di Clelie** per parlare con **Vaenar**. Degno di nota è l'abbraccio con cui festeggia la sua vittoria al tavolo, che contribuisce a generare una serie di conversazioni che metteranno **Guelfo** a conoscenza della sua recente disavventura (vedi sopra) e

a offrirle il suo aiuto, che si concretizzerà nel corso degli eventi narrati nella cronaca [L'Eredità di Capo Mayen](#).

Luglio 517

"La musica di Marin è quella di un liuto scordato, ma quella di Nailah è il rumore che fa quando lo si getta dall'ultimo piano di una torre."

Con queste parole, pronunciate nel corso di una conversazione avuta con [Guelfo](#) nell'epilogo della cronaca [L'Eredità di Capo Mayen](#), sir [Marcus](#) descrive la situazione di Nailah nel luglio 517: nonostante i ragazzi della [campagna di Caen](#) siano riusciti a recuperare suo fratello [Jacob](#) dalle grinfie del [caporale Ector](#) mettendo in fuga il suo luogotenente e i suoi uomini, le sorti di Nailah alla vigilia della sua testimonianza sembrano comunque a rischio: l'accusa che verrà formulata contro il [caporale Ector](#) metterà in ginocchio la sua organizzazione, provocando rancori e propositi di vendetta ai danni della ragazza.

Ultime notizie

Il 18 luglio 517 seguito di una lunga conversazione avuta con [Guelfo da Flavigny](#) Nailah accetta la proposta del mago di farsi scortare dai paladini della [Fortezza dell'Ultimo Sole](#) a [Chalard](#) insieme a suo fratello [Jacob](#).

Il 3 agosto 517, dopo un viaggio in cui viene scortata da un silenzioso [Oliver Twist](#), Nailah raggiunge [Chalard](#) e il Monastero dei [Padri di Noyes](#).

Le peripezie del suo viaggio sono narrate [qui](#).

Qui ha un breve colloquio con Padre [Lorenzo Quart](#), al quale consegna una lettera di [Lucius Mahen](#) e da cui riceve consigli su come introdurre suo fratello [Jacob](#) nel monastero.

L'indomani ha un colloquio con Padre [Horace Ashby](#) e saluta suo fratello. Quindi si trasferisce in città, a [Scialà](#), per trovare un lavoro.

Inizialmente cerca di impiegarsi come cameriera, ma ha qualche difficoltà, perchè stenta a trovare una locanda di suo gradimento. Viene però a sapere dopo pochi giorni che [Mastro Peron](#), anziano titolare della bottega di dolci sulla piazza principale della città, sta cercando un aiuto. Si presenta e viene subito ben accetta.

Trova alloggio nella casa di una vedova, [Rossane Leroic](#), che affitta le stanze della sua grande casa ormai vuota (ha due figlie maritate e quindi vive sola). E' una vecchietta simpatica e chiacchierona, che conosce tutti in città e non vede l'ora di "adottare" Nailah.

Curiosità

- Nailah è solita nascondere pensieri e sentimenti sotto battute e atteggiamenti comici e a tratti quasi infantili. Questo scudo le consente di mantenere conversazioni brillanti e vivaci anche in presenza di argomenti seri e delicati. Il suo senso dell'umorismo, mai triviale o volgare e contraddistinto da uno stile definito e ben riconoscibile, è in grado di disarmare (o di far infuriare) la maggior parte dei suoi interlocutori. Il suo carattere è aperto e solare, e raramente si deprime o cade preda della disperazione e di solito le poche volte che accade è in grado di recuperare il suo spirito dopo pochi istanti.

Soprannomi

Nailah fa un grande utilizzo di soprannomi, nomignoli ed epiteti: l'elenco che segue descrive i più noti:

- Rino ([Eric Navar](#)).
- Lino ([Loic Navar](#)).
- Giulì ([Julie Modane](#)).
- Fransuà ([Francois Marini](#), il nome falso di [Guelfo](#)).
- Scialà (la città di [Chalard](#)).