

Punta di Yrakavin oggetto

Paletto di legno avente foggia vagamente simile a quella di una punta di lancia, ma le cui linee approssimative possono farlo apparire simile a un piòlo o un pugnale. Apparentemente indistruttibile, è in grado di perforare qualsiasi materiale solido conosciuto con relativa facilità. Alcuni studiosi azzardano che potrebbe trattarsi di un frammento di **Yrakavin**, la leggendaria lancia brandita da **Ilmatar** nel corso degli eventi narrati nel **Khal-Valàn**: si tratta comunque di una teoria che ad oggi appare priva di fondamento, malgrado le indubbie proprietà dell'oggetto.

OGGETTO

Tipo: arma
Dettagli: leggendario, magico
Reperibilità: unico
Valore: sconosciuto

Storia

Le informazioni note sulla *punta di Yrakavin* sono piuttosto scarse. L'oggetto, smarrito secoli or sono, è stato recuperato da **Luger** nel corso delle sue peregrinazioni nelle terre selvagge del **Ducato di Feith**, presumibilmente intorno all'autunno-inverno dell'**515**, subito dopo le ultime fasi della **Guerra delle Lande**. Poco prima della sua cattura ad opera dell'esercito di **Uryen** lo stregone è riuscito in qualche modo ad affidarlo alle cure del vecchio **Agenor** di **Skogen**.

Ritrovamento

La punta viene recuperata nell'ottobre del **516** dagli effettivi del **Plotone 23** dell'**esercito di Uryen** nel doppio fondo di un baule custodito nei sotterranei della casa del vecchio **Agenor**, presso la città di **Skogen (Feith)** dietro indicazioni dello stesso **Luger**. Insieme alla punta, il baule conteneva anche alcuni altri oggetti appartenuti allo stregone, tra cui:

- Una mappa che conduce alla tomba di un antico profeta (**Vladmar**) risalente all'**età ancestrale**.
- Una **lanterna ad olio** dalle misteriose proprietà magiche, ceduta dal gruppo a **Dust** (su consiglio di **Luger**) in cambio dei suoi servizi come guida (presso la **Tomba di Vladmar**).
- Una **chiave**, presumibilmente utilizzata per aprire uno *scrigno a forma di libro* presente nella **Tomba di Vladmar** che però non è stato recuperato in quell'occasione per colpa della presenza di **Mirai** e dei suoi risvegliati nella zona (cfr. cronaca **Alma Mater**). La tomba è stata visitata soltanto l'anno successivo, nel corso degli eventi narrati nella cronaca **Il Canto della Sirena (terza parte)**.
- Una certa somma di denaro.

I dettagli del ritrovamento sono narrati nella cronaca **Alma Mater**.

Consegna a Barun

La punta di Yrakavin, insieme alla chiave inutilizzata, viene consegnata allo stregone **Luger** al rientro della missione (cfr. cronaca **Alma Mater**).

In dotazione al Plotone 23

Nell'estate del **517** la punta di Yrakavin viene nuovamente affidata da **Luger** agli effettivi del **Plotone 23** dell'**Esercito di Uryen** come oggetto di supporto per una pericolosa missione al di là del Traunne (eventi narrati nella cronaca **Il Canto della Sirena**): in quell'occasione la punta viene definita da Luger *un coltello dalla lama che sembra di legno, ma non è legno: così rozzo che sembra l'utensile di un mendicante, più che l'opera di un artigiano*. Al termine della missione, stante l'indisponibilità di **Luger** (cfr. eventi narrati nel ciclo **Come Tempesta d'Estate**), l'artefatto viene consegnato nelle mani del comandante **Marvin Barun**.

La Riforgiatura di Yrakavin

La *punta di Yrakavin* è stata consegnata dall'esercito di **Uryen** al Dominus di **Angvard David Raleigh**, che l'ha affidata a un gruppo di fabbri, guerrieri e stregoni (tra cui **Rak Jim** e lo stesso **Luger**) con l'obiettivo di creare un'arma formidabile per la sorella **Yara Raleigh**: i dettagli dell'operazione, nota come *la riforgiatura di Yrakavin*, sono narrati nel post **Mecojoni** del blog **Voci di Tramontana**.