

L'amuleto del Pont d'Ael

Eravamo nel 3 a.c.; un giorno di quell'anno avveniva l'inaugurazione di un nuovo ponte acquedotto: il Pont d'Ael.

Erano presenti molti personaggi famosi, tra cui i due costruttori del ponte: Caio Avilio, Caio Amavino Patavino, e l'investigatore Victorièn Napoléon Osimhen.

Avilio aveva nascosto l'amuleto che era del nonno e del nonno del suo bisnonno nel ponte. Nessuno sapeva della sua esistenza, e nessuno l'avrebbe mai saputo, se non fosse stato per le forze del male chiamate "Kwarasckelia". Queste creature erano alte, tozze, raggrinzite, con orecchie appuntite come quelle degli elfi di Pont Saint -Martin e di colore verdognolo, che provenivano dal centro della terra. Erano abili guerrieri, grandi costruttori di armi in bronzo, sedentari, e con un sogno: riportare la Valle d'Aosta all'antica gloria antecedente al periodo pre moderno, la gloria dei demoni imprigionati nell'amuleto. I Kwarasckelia sapevano dell'amuleto perché gli era stato rubato 230 anni prima. Quindi, decisero di dichiarare la guerra al villaggio per riprenderselo. Gli abitanti di Pondel, allora chiamarono dal Monte Bianco "i cinque cavalieri": Andreius il ratto, Yannickus il pesce, Federicus il drago, Bagys il clown e zio Francus la fenice.

I cavalieri giunsero al Pondel con i loro mezzi di trasporto: Andreius aveva la zanna mobile, Yannickus l'anguilla mobile, Federicus la squama mobile, Bagys la circo mobile, e zio Francus la cenere mobile.

All'arrivo dei Kwarasckelia, i cavalieri gli sbarrarono la strada, ma vennero catturati, portati nella loro dimora e buttati in gattabuia. Quindi, decisero di abbandonare la guerra, perché nessuno degli abitanti voleva dirgli dove fosse nascosto l'amuleto e pensarono ad un nuovo piano d'azione.

La prigione era putrida e puzzolente con numerosi scheletri, sigarette sparse per terra, sangue dappertutto e vecchie armi appese ai muri. I cavalieri provarono più e più volte a rompere la porta, ma le inferiate erano troppo resistenti, sicuramente fatte di acciaio puro! Erano sul punto di arrendersi, ma allo stesso tempo pensavano ancora a come poter uscire ma senza trovare soluzione.

... Più tardi accadde una cosa miracolosa: Andreius fece apparire, dalle sue

mani una chiave, nessuno sapeva come avesse fatto, nemmeno lui! E il bello era che la chiave entrava nella serratura! Sorpresi e felici, non aspettarono un momento di più e scapparono. Però il castello era pieno di trappole e così caddero in quella del trampolino infinito, ovvero un normale trampolino che catapultava i cavalieri fino alla gola oscura, un burrone senza un briciolo di luce, ai piedi del Cervino.

Bagyus, senza farlo apposta aprì un portale spazio-temporale che li teletrasportò in una città sotterranea. Ad accoglierli c'era un vecchio spirito, i cavalieri chiesero chi era e lui rispose che era Nathanius, il ladro dell'amuleto. "Vi ho visti nella mia palla di cristallo e ho notato che state combattendo contro i Kwarasckelia, quindi vi voglio insegnare i poteri magistus" disse.

Cominciarono l'allenamento, ci misero tre giorni e tre notti. Federicus imparò la tecnica incendiaria, Yannickus la tecnica acquatica, zio Francus la super forza, Bagyus la creazione di portali spazio-temporali e Andreius imparò a creare oggetti con il pensiero e a trasformarsi in animale.

Nel frattempo Moustafà, il capo dei Kwarasckelia, preparava un piano d'azione. Il piano consisteva nell'inviare due piccoli Kwarasckelia di nome Paura e Terrore che avrebbero spiato il villaggio per trovare l'amuleto.

Grazie a Bagyus si teletrasportarono a Pondel. Quando arrivarono, ovviamente, l'inaugurazione era stata annullata, e gli abitanti erano felici per il loro arrivo.

Nel mentre i piccoli Kwarasckelia stavano seguendo una bambina di nome Rita. Rita si accorse di loro, Paura le chiese se sapesse dove era l'amuleto e lei rispose di sì. La bambina gli accompagnò, ma li fregò e li portò dai cavalieri che li uccisero.

Moustafà, dalla rabbia inviò tutto il suo esercito, tranne le guardie del castello, per cercare l'amuleto ed eliminare gli abitanti del villaggio. Così iniziò la vera guerra.

I Kwarasckelia erano armati fino ai denti e preparati ad ogni evenienza. Partirono attaccando con catapulte, balestre e spade. Ad un certo punto della battaglia arrivò Rita che portò armi ai cavalieri e agli abitanti.

I cavalieri, subito ebbero la peggio ma riuscirono a rimontare. Uccisero

quasi tutti i Kwarasckelia e i restanti fuggirono, però anche l'esercito del Pondel subì molte perdite.

I cavalieri corsero al castello per sconfiggere Moustafà utilizzando le loro tecniche micidiali. Fu uno scontro lunghissimo e Moustafà ebbe la meglio, ma quando stava per dare il colpo di grazia, arrivò Rita che in un tempo velocissimo curò i cavalieri. Quando si ripresero Federicus si ricordò che unendo i poteri avrebbero potuto creare una sfera di energia gigante, chiamata "Morte Nera". Con le loro ultime forze sferrarono l'attacco speciale; ebbero la meglio su Moustafà.

Dalla parte dei Kwarasckelia rimanevano solo le guardie, infatti provarono ad attaccare: lanciarono una spada contro Rita, ma Federicus e Yannickus, unendo i loro poteri, crearono uno scudo di ossidiana, e salvarono Rita.

Zio Francus, per eliminare le guardie, fece un salto e tirò un pugno per terra che provocò un'onda d'urto che spiacciò le guardie al muro. Però le guardie erano ancora vive, così Andreius si trasformò in leone e li morse sul collo, facendoli perdere i sensi.

I cavalieri, felici per la vittoria della guerra, esultarono gridando in coro "vittooooooooooooooooooooooooooria!".

I cavalieri chiesero a Rita come avesse fatto a curarli, la bambina rispose che aveva poteri curativi. Federicus le propose di curare tutti gli abitanti del villaggio (morti). Lei obbedì.

Quando tutti gli abitanti furono stati curati si organizzò una nuova inaugurazione. I cavalieri offrirono da bere, andarono a prendere la birra in cantina e incontrarono Nathanius che gli fece molti complimenti e se ne andò sputando fumo.

Gli abitanti erano felici per la vittoria, così Avilio regalò l'amuleto del Pont d'Ael ai cavalieri. Questa si può definire una vittoria schiacciante.

