Ladro

Ladro

di

Reven

Se il lettore non ha ancora avuto il piacere di leggere il primo volume di questa serie sulla vita di Eslaf Erol, intitolato Mendicante, è pregato di chiudere questo libro immediatamente, poiché io non farò alcun riepilogo.

Vi dirò soltanto questo, miei gentili lettori. L'ultima volta che abbiamo narrato di Eslaf, era un ragazzo, un orfano, un mendicante fallito, che correva attraverso le selvagge foreste invernali di Skyrim, fuggendo dalla sua casa a Erolgard. Continuò a correre, fermandosi qua e là, per molti anni ancora, finché non divenne un giovane uomo.

Eslaf scoprì che fra tutti i modi per ottenere del cibo, chiederlo era il più difficoltoso. Assai più facile era trovarlo nelle regioni selvagge, oppure prenderlo dalle bancarelle incustodite del mercato. La sola cosa peggiore del mendicare per procurarsi il cibo era mendicare per ottenere l'opportunità di lavorare in cambio del denaro per comprarlo. Ciò gli sembrava irragionevolmente complicato.

Per quanto riguardasse Eslaf, riteneva assai meglio essere un arraffone, un mendicante e un ladro.

Commise il suo primo furto poco dopo aver lasciato Erolgard, mentre si trovava nei boschi meridionali di Tamburkar nelle aspre terre vicino a Monte Jensen, appena a est del villaggio di Hoarbeld. Eslaf era tremendamente affamato, poiché non aveva mangiato altro che uno scarno scoiattolo crudo in quattro giorni, quando percepì il profumo di carne arrostita e né individuò il fumo. Una banda di bardi e menestrelli si era accampata nelle vicinanze. Li osservò dal fitto dei cespugli mentre erano intenti a cucinare, scherzare, cantare e amoreggiare.

Avrebbe potuto chiedere del cibo, ma in così tanti lo avevano scacciato prima di allora. Invece, uscì di scatto, afferrò un pezzo di carne dal fuoco e, sussultando per le ustioni,

si precipitò sull'albero più vicino per divorarlo, mentre i bardi rimasero indietro attoniti e risero rumorosamente.

"Qual è la tua prossima mossa, ladro?", disse ridacchiando una donna di bell'aspetto con i capelli rossi e il corpo ricoperto di tatuaggi. "Come pensi di scomparire senza essere catturato e punito?".

Con l'alleviarsi della fame, Eslaf realizzò che quella donna aveva ragione. Il solo modo per scendere da quell'albero senza cadere nelle loro mani era di arrampicarsi su di un ramo nel punto in cui questo sporgeva sopra un tumultuoso torrente. Era un salto non indifferente. Nondimeno quella sembrava la strategia più saggia, per cui Eslaf iniziò a trascinarsi in quella direzione.

"Sai come cadere, ragazzo?", gli urlò un giovane khajiiti pochi anni più grande di Eslaf, esile ma muscoloso e alquanto aggraziato nei suoi leggeri movimenti. "Poiché altrimenti, dovresti scendere quaggiù e subire la punizione che ti spetta. Sarebbe stupido rompersi il collo: ti daremo soltanto qualche bastonata per poi lasciarti libero".

"Certo che so come cadere, è ovvio", Eslaf gridò in risposta, ma non era vero. Pensava soltanto che il miglior trucco per cadere bene fosse immaginare che sotto non ci fosse nulla e di lasciar che la natura facesse il suo corso. Tuttavia a quell'altezza, soprattutto guardando verso il basso, chiunque esiterebbe.

"Mi spiace di aver dubitato delle vostre abilità, maestro ladro", disse il khajiiti sogghignando. "Ovviamente sapete come cadere con i piedi in avanti e il corpo diritto ma non troppo rigido per evitare di rompervi come un uovo. A quanto sembra, siete destinato a sfuggirci".

Eslaf saggiamente seguì il suggerimento del giovane khajiiti e saltò nel fiume, cadendo senza farsi alcun male sebbene senza troppa grazia. Negli anni che seguirono, si trovò a compiere numerose cadute e da altezze addirittura superiori, generalmente dopo un furto e a volte senza uno specchio d'acqua sottostante. Ciò gli permise di migliorare alquanto la sua tecnica di base.

Quando giunse nella cittadina di Jallenheim nelle terre occidentali, il mattino del suo ventunesimo compleanno, non gli occorse molto tempo per capire chi fosse la persona più ricca, la più degna d'esser derubata. Un palazzo inespugnabile in un parco vicino al

centro della città era la dimora di un misterioso giovane uomo di nome Suoibud. Eslaf non perse tempo, trovò il palazzo e si mise a osservarlo. Aveva imparato che un palazzo fortificato era simile a una persona con piccole manie e abitudini sotto la sua dura scorza.

Non era un palazzo molto vecchio, segno eloquente che qualunque patrimonio questo misterioso Suoibud possedesse, doveva averlo acquisito in tempi recenti. Era regolarmente pattugliato dalle guardie e ciò significava che quel ricco uomo temeva, a buon motivo, di essere derubato. La caratteristica più distintiva di quel palazzo era la sua torre, che si elevava di un centinaio di piedi oltre le mura in pietra, poiché senza dubbio avrebbe offerto ai suoi occupanti una buona visuale difensiva. Eslaf immaginò che, se questo Suoibud era paranoico quanto pensava, la torre avrebbe senza dubbio offerto una buona vista anche sui forzieri del palazzo. Quel ricco uomo avrebbe certamente desiderato sorvegliare il suo patrimonio. Ciò significava che il bottino non doveva trovarsi sotto la torre, ma in un qualche punto nella corte all'interno delle mura.

La luce nella torre restava accesa tutta la notte, per cui Eslaf decise arditamente che il momento migliore di agire fosse con la luce del giorno, quando Suoibud doveva dormire. Sarebbe stato, inoltre, il momento in cui le guardie non si sarebbero aspettate la visita di un ladro.

E così, mentre il sole di mezzodì risplendeva sul palazzo, Eslaf si arrampicò lestamente sulle mura vicino al cancello principale e attese, nascosto tra la merlatura. La corte interna era vasta e desolata, con pochi luoghi dove nascondersi, tuttavia notò due pozzi. Una delle guardie, di tanto in tanto, si avvicinava a uno dei pozzi e prelevava un po' d'acqua per alleviare la sete. Ma Eslaf notò che le guardie, pur passando vicino all'altro pozzo, non ne facevano mai uso.

Attese il momento in cui le guardie furono distratte dall'arrivo di un mercante in carrozza che trasportava merci per il palazzo. Mentre stavano rovistando nella carrozza del mercante, Eslaf saltò elegantemente, con i piedi in avanti, dalle mura direttamente nel pozzo.

Non fu certo un atterraggio particolarmente morbido, poiché, come Eslaf aveva intuito, quel pozzo non era affatto pieno d'acqua, ma d'oro. Nondimeno, poiché aveva imparato a rotolare dopo una caduta, non si fece alcun male. In quell'umido forziere sotterraneo, si riempì le tasche d'oro a piene mani, poi, mentre stava per avvicinarsi alla porta che

riteneva conducesse alla torre, notò una gemma enorme delle dimensioni di una mela il cui valore da solo era assai superiore a tutto l'oro che aveva intascato. Eslaf afferrò quella gemma e se la infilò nei pantaloni.

La porta invero conduceva nella torre ed Eslaf seguì quella tortuosa scala fino in cima, con passi rapidi e silenziosi. Alla sommità della torre, trovò le stanze private del padrone del palazzo, fredde ma riccamente decorate, con opere d'arte d'inestimabile valore e spade e scudi ornamentali appesi alle pareti. Eslaf immaginò che quella massa che russava sotto le coperte fosse Suoibud, ma preferì non investigare troppo da vicino. Invece, strisciò fino alle finestre e guardò in basso.

Sarebbe stata una caduta impegnativa, senza dubbio. Eslaf doveva saltare dalla torre, oltrepassare le mura e ricadere su di un albero dall'altro lato. I rami dell'albero lo avrebbero colpito con violenza, ma avrebbero anche interrotto la sua caduta. Inoltre, aveva disposto un grosso mucchio di paglia proprio al di sotto per evitarsi ulteriori lesioni durante la discesa.

Eslaf era quasi sul punto di saltare quando l'occupante della stanza si svegliò con un sussulto e iniziò a gridare: "La mia gemma!".

Eslaf s'interruppe e lo fissò per un secondo con gli occhi sgranati. Le loro fattezze erano alquanto somiglianti. Cosa non certo sorprendente, poiché erano fratelli.

La storia di Eslaf Erol proseguirà con il libro intitolato Guerriero.

Ladro

FormId	skyrim.esm:01AFBF
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFBF
Editor ID	SkillPickpocket2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05a
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Borseggiare
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.