Una danza nel fuoco - Vol. 2

Una danza nel fuoco

Capitolo 2

di

Waughin Jarth

Fu una perdita completa. In appena pochi minuti, i cathay-raht avevano rubato o distrutto quasi tutti gli oggetti di valore trovati sui carri della carovana. Il carico di legname che Decumus Scotti aveva sperato di commerciare con il bosmer era stato dato alle fiamme e poi fatto rotolare giù dal dirupo. I suoi abiti e i contratti erano stati strappati e gettati a terra nella fanghiglia che si era formata dalla sporcizia unita al vino versato. Tutti i pellegrini, i mercanti e gli avventurieri del gruppo si disperavano e piangevano, tentando di raccogliere quel poco che restava dei loro averi, nella luce del primo sole dell'alba.

"Meglio che non dica a nessuno che sono riuscito a conservare i miei appunti per la traduzione del Mnoriad Pley Bar", sussurrò il poeta Gryf Mallon. "Se la prenderebbero con me, probabilmente".

Scotti cortesemente evitò di dire a Mallon quanto poco valore lui stesso attribuisse alla proprietà del poeta. Invece, si mise a contare le monete rimaste nella sua borsa. Trentaquattro pezzi d'oro. Assai poco per un imprenditore che intendeva avviare nuovi affari.

"Oh!", si udì un grido provenire dal bosco. Un piccolo gruppo di bosmer emerse dal boschetto con indosso una cotta di pelle e impugnando delle armi. "Amici o nemici?".

"Nessuno dei due", brontolò il capofila.

"Dovete essere i cyrodilici", disse ridendo il capo del gruppo, un giovane alto, dalla

corporatura scheletrica con un volto acuto dai lineamenti volpini. "Avevamo sentito che vi eravate messi in viaggio. Evidentemente, altrettanto hanno fatto i nostri nemici".

"Pensavo che la guerra fosse ormai finita", balbettò uno dei mercanti della carovana, ormai rovinati.

Il bosmer rise di nuovo: "Non c'è stata alcuna azione di guerra. Solo una piccola scorreria sul confine. Siete diretti a Falinesti?".

"Non io", replicò il capo carovana scuotendo la testa. "Per quanto mi riguarda, il mio dovere è compiuto. Niente più cavalli, né carovana. Mi rimane solo un grossa perdita di profitto".

Uomini e donne si radunarono attorno all'uomo, protestando, minacciando e implorando, ma lui si rifiutò di mettere piede nel Valenwood. "Se questi sono i nuovi tempi di pace", disse, "allora preferisco tornare quando scoppierà la prossima guerra".

Scotti tentò con un diverso approccio e si avvicinò al bosmer. Gli parlò con tono autoritario ma amichevole al tempo stesso, il tono che era solito usare per trattare con gli stizzosi carpentieri: "Non credo che abbiate considerato di scortare me fino a Falinesti. Rappresento un'importante agenzia imperiale, la Commissione Edilizia Atrius, e sono qui per porre rimedio ai problemi causati alla vostra provincia dalla guerra contro i khajiiti. Patriottismo...".

"Venti pezzi d'oro e dovrete trasportare voi il vostro carico, se ne avete ancora", rispose il bosmer.

Scotti rifletté che perfino le trattative con gli irascibili falegnami raramente avevano avuto un simile esito.

Sei ansiosi individui avevano con sé denaro sufficiente per pagare. Tra di loro, senza un soldo, si trovava il poeta, che contava sull'aiuto di Scotti.

"Mi dispiace, Gryf, ma mi restano soltanto quattordici pezzi d'oro. Non sono sufficienti nemmeno per prendere una camera decente al mio arrivo a Falinesti. Vi aiuterei molto volentieri, se solo potessi", disse Scotti cercando di convincersi che quella era la verità.

Il gruppo dei sei e la loro scorta bosmer iniziarono la discesa del dirupo percorrendo un sentiero roccioso. Nell'arco di un'ora, si ritrovarono immersi nella giungla di Valenwood. Una volta interminabile di varie tonalità dal marrone al verde oscurava il cielo. Interi millenni di foglie cadute dagli alberi avevano formato un profondo, viscido mare marcescente sotto i loro piedi. Percorsero parecchie miglia vagando in quella putrida melma. Per molte altre ancora, percorsero un tortuoso sentiero attraverso i rami caduti a terra e quelli rivolti verso il basso degli alberi giganti.

Lungo quel percorso, ora dopo ora, gli instancabili bosmer procedevano così rapidamente, che i cyrodilici a fatica riuscivano a mantenere il passo. Un piccolo mercante dal volto rosso e dalle gambe corte inciampò in un ramo marcio e per poco non cadde. I suoi compaesani dovettero aiutarlo a rimanere in piedi. I bosmer si fermarono solo un momento, con lo sguardo sempre rivolto verso le zone oscure tra gli alberi, prima di riprendere il cammino con il solito passo spedito.

"Perché sono così nervosi?", sbottò il mercante irritato. "Ancora cathay-raht?".

"Non siate ridicolo", disse ridendo il bosmer con tono poco convincente. "Dei khajiiti inoltrati tanto in profondità nel Valenwood? In tempi di pace? Non oserebbero mai".

Quando il gruppo si fu allontanato a sufficienza dalla palude e il terribile fetore sembrava in parte svanito, Scotti avvertì un improvviso morso della fame. Era abituato ad assumere quattro pasti al giorno, secondo il costume dei cyrodilici. Ore e ore di ininterrotta attività senza mangiare non facevano parte del suo tenore di funzionario ben pagato. Provò a immaginare, come in una sorta di delirio, quanto ancora avrebbero camminato attraverso la giungla. Dodici ore? Venti? Una settimana? Il tempo non aveva più alcun significato. La luce del sole filtrava a malapena attraverso il soffitto di vegetazione. Le sagome fosforescenti sugli alberi e nella melma ai loro piedi costituivano l'unica costante fonte d'illuminazione.

"Sarebbe possibile per noi riposare e mangiare?", gridò alla loro guida in testa alla fila.

"Siamo vicini a Falinesti ", echeggiò la risposta. "Cibo in quantità lì".

Il sentiero proseguì in salita ancora per diverse ore attraverso un intrico di tronchi caduti, salendo fino al primo e in seguito al secondo livello dei rami degli alberi. Appena

ebbero percorso un lungo tratto curvo, si ritrovarono a metà di una cascata che precipitava in basso per un centinaio di piedi o forse più. Nessuno aveva più forze sufficienti per protestare, quando iniziarono a spostare i mucchi di pietre, in agonia passo dopo passo. La scorta dei bosmer scomparve nella nebbia della cascata, ma Scotti continuò ad arrampicarsi fino a che non vi fu più alcuna roccia. Si pulì il sudore e l'acqua del fiume dagli occhi.

Falinesti si stagliava all'orizzonte davanti a lui. A cavallo su entrambe le sponde del fiume si ergeva la potente città della quercia-grabt, con boschi e frutteti di alberi di minori dimensioni a circondarla come sudditi che acclamano il loro re. Già in scala ridotta, l'albero che costituiva la città semovente sarebbe stato straordinario: contorto e nodoso, adorno di una splendida ghirlanda di tonalità oro e verde, traboccante di tralci e coperto di linfa scintillante. Alto un miglio e largo una volta e mezzo la sua altezza, era la cosa più maestosa che Scotti avesse mai visto. E se lui non fosse stato un uomo terribilmente affamato con uno spirito da funzionario, avrebbe iniziato a cantare.

"Eccovi giunto", disse il capo scorta. "Non è troppo lontano. Dovreste essere lieto di essere in inverno. In estate, la città si sposta verso l'estremità sud della provincia".

Scotti non aveva la minima idea di come procedere. La vista di quella metropoli verticale dove le persone brulicavano come formiche sconvolgeva i suoi sensi.

"Sapete forse qualcosa di una locanda chiamata", fece una breve pausa, poi estrasse dalla tasca la lettera di Jurus. "Qualcosa come la Locanda di Mamma Paskos?".

"Mamma Pascost?", disse il capo dei bosmer con la sua solita sonora risata. "Non vorrete fermarvi lì? I visitatori preferiscono sempre il Palazzo di Aysia sui rami più alti. È costoso, ma molto raffinato".

"Devo incontrare qualcuno alla Locanda di Mamma Pascost".

"Se così avete deciso, prendete un elevatore per Havel Slump e là chiedete indicazioni. Solo badate a non perdervi e non addormentatevi presso l'incrocio occidentale".

Apparentemente quella parve una geniale battuta alle orecchie dei compagni del giovane. Così Scotti s'inoltrò attraverso il contorto sistema di radici della base di Falinesti con le loro sonore risate che riecheggiavano alle sue spalle. Il suolo era ricoperto di foglie e di

rifiuti. A ogni istante un bicchiere o un osso piombavano giù dall'alto, tanto che fu costretto a camminare col collo piegato per stare attento. Una rete intricata di piattaforme fissate a spesse liane scivolavano su e giù lungo il tronco levigato della città, con perfetta armonia di movimenti, manovrate da operai con braccia grosse come il ventre di un bue. Scotti si avvicinò all'individuo più vicino a una delle piattaforme, che stava fumando pigramente da una pipa di vetro.

"Mi chiedevo se potreste portarmi a Havel Slump".

L'elfo annuì e in pochi minuti, Scotti si ritrovò a duecento piedi d'altezza in un incavo tra due imponenti rami. Un folto intrico di muschi si estendeva irregolarmente attraverso quella biforcazione, formando un tetto comune per diverse dozzine di piccole costruzioni. C'erano solo pochi individui nel viale, ma da dietro l'angolo dinnanzi a lui, poteva udire musica e voci di persone. Scotti pagò il manovratore della piattaforma di Falinesti con un pezzo d'oro e chiese indicazioni per la Locanda di Mamma Pascost.

"Proprio dinnanzi a voi, signore, ma non vi troverete nessuno", spiegò il traghettatore, indicando in direzione del rumore. "Per Morndas tutti festeggiano a Havel Slump".

Scotti percorse con cautela lo stretto sentiero. Sebbene il suolo avesse la consistenza del marmo dei viali della Città Imperiale, c'erano alcune fessure scivolose nella corteccia che potevano causare cadute fatali nel fiume. Si soffermò un momento, sedendosi per riposare e abituarsi alla vista dall'alto. Era senz'ombra di dubbio una bella giornata, ma a Scotti furono sufficienti solo pochi minuti di contemplazione per balzare in piedi allarmato. Una minuscola zattera ancorata a valle sotto di lui si era distintamente mossa di parecchi centimetri mentre la osservava. Tuttavia, non era in effetti la zattera a essersi mossa. Lui si era mosso. Insieme a tutto ciò che lo circondava. Non era una metafora: la città di Falinesti camminava davvero. E, considerando le sue imponenti dimensioni, si muoveva piuttosto rapidamente.

Scotti si sollevò in piedi avvolto dalla nuvola di fumo proveniente da dietro l'angolo. Era l'aroma di carne arrosto più delizioso che avesse mai sentito. Il funzionario dimenticò i suoi timori e si mise a correre.

I "festeggiamenti", come li aveva chiamati il suo traghettatore, avevano luogo su un'enorme piattaforma legata all'albero, grande quasi quanto una piazza di una comune città. Un fantastico assortimento di individui dall'aspetto più bizzarro che Scotti avesse

mai visto era raccolta gomito a gomito, molti mangiavano, ancor più bevevano e alcuni danzavano alle note di un liuto e di un cantante appollaiati su una sporgenza sopra la folla. Erano per lo più bosmer, genuini abitanti locali in abiti colorati realizzati in pelle e ossa, uniti a una ristretta minoranza di orchi. Piroettando fra la folla, danzando e urlando tra loro c'era anche un gruppo di rivoltanti uomini scimmia. Alcune teste che svettavano fra la moltitudine non appartenevano, come dedusse Scotti, a persone molto alte, ma a una famiglia di centauri.

"Gradite del montone?", chiese un vecchio elfo rugoso che stava arrostendo un enorme animale su alcune rocce roventi.

Scotti rapidamente gli diede un pezzo d'oro e divorò la zampa che ricevette in cambio. Quindi un altro pezzo d'oro e ancora un'altra zampa. L'individuo ridacchiò notando che Scotti stava soffocando con un pezzo di cartilagine e gli porse un boccale colmo di una spumosa bevanda bianca. La bevve e avvertì un brivido percorrere il suo corpo come una sorta di formicolio.

"Che cos'è?", chiese Scotti.

"Jagga. Latte di maiale fermentato. Ve ne darò una brocca e dell'altro montone per un altro pezzo d'oro.

Scotti accettò, pagò, divorò la carne e portò il fiasco con sé mentre scivolava fra la folla. Non c'era traccia del suo collaboratore Liodes Jurus, l'uomo che gli aveva chiesto di recarsi nel Valenwood. Dopo aver svuotato per un quarto la sua brocca, Scotti smise di cercare Jurus. Dopo averne bevuto metà del contenuto, iniziò a ballare con la folla, ignorando i buchi e le fratture nel tavolato del pavimento. Quando ne ebbe bevuto tre quarti, prese a scambiarsi barzellette con un gruppo di creature che parlavano una lingua a lui completamente sconosciuta. Quando in fine la brocca fu completamente vuota, si addormentò russando, mentre i festeggiamenti proseguirono intorno al suo corpo supino.

Il mattino successivo, mentre era ancora addormentato, Scotti ebbe la sensazione che qualcuno lo stesse baciando. Stava preparandosi a ricambiare quel favore, quando avvertì un fuoco bruciare nel suo petto tale da costringerlo ad aprire gli occhi. C'era un insetto delle dimensioni di un vitello posato su di lui che lo schiacciava con il suo peso e lo tratteneva a terra con le zampe spinose, mentre una bocca simile a un vortice di

lame stava lacerando la sua camicia. Urlò e si ribellò ma la bestia era troppo forte. Aveva trovato il suo pasto e si apprestava a consumarlo.

È finita, pensò Scotti in preda al terrore, non avrei mai dovuto andarmene di casa. Dovevo rimanere in città e trovare lavoro magari presso Lord Vanech. Potevo ricominciare come un giovane contabile e rifare tutto da capo.

Improvvisamente la bocca mollò la presa. La creatura ebbe un fremito, sputò un fiotto di bile gialla e morì.

"Ne ho preso uno!", gridò una voce, non troppo distante da lui.

Per un istante, Scotti rimase disteso. La sua testa pulsava e il torace gli bruciava terribilmente. Con la coda dell'occhio intravide un movimento. Un altro di quei terribili mostri si era scagliato verso di lui. Si mosse in fretta nel tentativo di liberarsi, ma prima che potesse uscirne, udì il rumore di un arco che si fletteva e una freccia trapassò il secondo insetto.

"Bel tiro!", gridò un'altra voce. "Colpisci ancora il primo! L'ho appena visto muoversi un po'!".

Questa volta, Scotti udì l'impatto del dardo sulla carcassa. Gridò, ma avvertì la sua voce notevolmente attutita dal corpo dello scarafaggio. Con attenzione, tentò di far scivolare un piede fuori e di strisciare via, ma evidentemente questo movimento ebbe l'effetto di convincere gli arcieri che la creatura fosse ancora viva. Piovve una vera e propria scarica di frecce. Ora la bestia era stata trafitta abbastanza, tanto che fiotti di sangue, probabilmente quello delle sue vittime, iniziarono a ricolare sul corpo di Scotti.

Quando Scotti era un ragazzo, prima di diventare troppo sofisticato per tali attività sportive, si recava spesso all'arena imperiale per le competizioni di guerra. Gli tornò alla mente un veterano della lotta che a una sua domanda gli rivelò il suo segreto: "Quando sono in dubbio sul da farsi, e ho uno scudo con me , nel frattempo lo uso per ripararmi".

Scotti seguì quel consiglio. Dopo un'ora, quando non udì più il sibilare di frecce scagliate, gettò da un lato i resti dell'insetto e si alzò in piedi più in fretta che poté. Non ne ebbe quasi il tempo. Una banda di otto arcieri aveva puntato gli archi nella sua

direzione, pronti a far fuoco. Quando lo videro, si misero a ridere.

"Non vi ha mai detto nessuno di non addormentarvi presso l'incrocio occidentale?". Come potremo mai riuscire a sterminare tutti gli hoarvor se voi ubriaconi continuate a nutrirli?".

Scotti scosse la testa e tornò sulla piattaforma, girò l'angolo e si diresse verso Havel Slump. Era insanguinato, ferito, stanco e aveva bevuto decisamente troppo latte di maiale fermentato. Tutto ciò che desiderava era un luogo dove potersi stendere. Entrò nella Locanda di Mamma Pascost, un luogo fetido e umido di linfa, con un intenso fetore di muffa.

"Il mio nome è Decumus Scotti", disse. "Speravo che ospitaste un certo Jurus qui".

"Decumus Scotti?", ripeté pensierosa la proprietaria, Mamma Pascost in persona. "Questo nome non mi è nuovo. Oh, ma voi dovete essere il tizio per cui ha lasciato un messaggio. Lasciate che vada a controllare".

Una danza nel fuoco - Vol. 2

FormId	skyrim.esm:01AFDF
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFDF
Editor ID	SkillBlock3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Parare
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
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.