Incidente a Necrom

Incidente a Necrom

di

Jonquilla Bothe

"La situazione è semplice", disse Phlaxith con un viso contratto e risoluto. "Tutti sanno che il cimitero a ovest della città è infestato da esseri malefici, non è certo una novità. La gente ci ha fatto l'abitudine. Seppelliscono i cadaveri alla luce del giorno e se ne vanno prima del manifestarsi di Masser e Secunda e dell'arrivo del male. Le uniche vittime che cadono preda dei demoni sono gli stolti e gli stranieri."

"L'ideale per tenere lontani gli indesiderati", disse ridendo Nitrah, una donna di mezza età, alta, dagli occhi di ghiaccio e le labbra sottili. "Chi è che ci paga?"

"Il Tempio. Intendono fondare un nuovo monastero nei pressi del cimitero e vogliono un terreno libero da qualsiasi essere malvagio. Pagano una fortuna, così ho accettato l'incarico a patto di poter scegliere i miei uomini per poi dividere la ricompensa. Ecco perché ho cercato proprio voi. Da quanto ho sentito tu, Nitrah, sei la spada migliore di Morrowind."

Nitrah fece un sorriso forzato.

"E tu, Osmic, sei un ladro rinomato. Mai finito in cella, nemmeno una volta."

Il giovane, quasi calvo, tartagliò qualcosa prima di replicare con un ghigno. "Ti farò entrare ovunque desideri, ma a quel punto io mi tirerò fuori. Non sono un guerriero."

"A quello ci pensiamo io e Nitrah, senza dimenticarci di Massitha", disse Phlaxith voltandosi verso il quarto membro del gruppo. "Una maga potente, dalle indiscusse abilità magiche."

Massitha era l'innocenza fatta persona, un viso tondo e due grandi occhi. Nitrah e Osmic guardarono perplessi le sue smorfie di terrore mentre Phlaxith descriveva la natura delle creature che infestavano il cimitero. Era evidente che non avesse mai

affrontato avversari diversi da uomini ed mer. Difficilmente, pensarono, sarebbe sopravvissuta.

Mentre i quattro si dirigevano al cimitero al calar del sole, colsero l'opportunità di fare qualche domanda alla loro nuova compagna.

"I vampiri sono creature empie", disse Nitrah. "Portatrici di pestilenza. Dicono che a occidente ammorbino i malcapitati con innumerevoli malattie. Qui i pericoli sono minori, ma è consigliabile intervenire su eventuali ferite per tempo. Immagino che, nel caso, tu conosca qualche incantesimo di Recupero, vero?"

"Conosco qualcosa, ma non sono una guaritrice", disse Massitha con un filo di voce.

"Sei più una maga guerriera?", chiese Osmic.

"Posso causare qualche danno da vicino, ma non sono una specialista. In sostanza, potete considerarmi un'illusionista."

Raggiungendo i cancelli del cimitero, Nitrah e Osmic si guardarono sgomenti. Vi erano ombre in movimento, spettri erranti tra le macerie circondate da sentieri oramai distrutti. Il luogo non era certo un labirinto, anzi, aveva la parvenza di un cimitero qualsiasi. Tuttavia, senza nemmeno tenere in considerazione le lapidi, il posto era contraddistinto da una peculiare costruzione. L'orizzonte era infatti coperto dal mausoleo di un ufficiale cyrodiilico della Seconda Era, piuttosto esotico, ma in armonia con le tombe dunmer in uno stile a dir poco decadente.

"È una Scuola sorprendentemente utile", sussurrò Massitha con orgoglio. "Tutto ruota attorno all'abilità della magicka di alterare la percezione degli oggetti senza modificarne la composizione fisica. Rimuovere dati sensoriali, per esempio, per evocare l'oscurità o eliminare suoni e odori dall'aria. Può servire per..."

Una vampira dalla chioma vermiglia balzò fuori dalle ombre e si piazzò di fronte a loro, stendendo a terra Phlaxith. Nitrah estrasse con prontezza la spada ma Massitha fu più rapida. Con un gesto della mano, la creatura si fermò paralizzata, con le fauci a due dita di distanza dalla gola di Phlaxith. Questi estrasse la sua lama e la uccise.

"Questo è ciò che chiami Illusione?", chiese Osmic.

"Certamente", rispose sorridendo Massitha. "Nulla è mutato nel vampiro, fatta eccezione per la sua capacità di movimento. Come ho detto, è una Scuola molto utile."

I quattro arrivarono all'ingresso principale della cripta. Osmic scassinò la serratura e disarmò la trappola velenosa. La maga lanciò un fascio di luce lungo i corridoi abbandonati, scacciando le ombre e le creature presenti. Subito dopo furono sorpresi da un paio di vampiri che ululavano e gridavano nella frenesia provocata dalla loro brama di sangue.

I due vampiri furono uccisi con rapidità, ma immediatamente giunsero i rinforzi. Erano guerrieri dalla forza e dal vigore prodigiosi, ma l'incantesimo di paralisi di Massitha e le armi di Phlaxith e Nitrah falciarono le loro file. Persino Osmic diede una mano in battaglia.

"Sono dei pazzi furiosi", disse in affanno Massitha al termine del combattimento, quando poté riprendere fiato.

"Quarra, la più selvaggia tra le stirpi di vampiri", disse Phlaxith. "Dobbiamo trovarli e sterminarli tutti."

Addentrandosi nella cripta, un numero sempre maggiore di creature iniziò a manifestarsi. Sebbene avessero sembianze dissimili tra loro, ad accomunarle c'era una forza e un'aggressività non comune e un'assenza totale di calcolo e astuzia. Dopo aver esplorato l'intero mausoleo e distrutto tutte le creature, i quattro giunsero in superficie. Mancava soltanto un'ora al sorgere del sole.

Il silenzio regnava. Nessuna parvenza di movimento. L'attacco finale, quando fu sferrato, fu così dissimile dai precedenti che il gruppo fu colto di sorpresa.

L'antica creatura attese il momento in cui i quattro si trovavano quasi fuori dal cimitero, discutendo della spartizione della ricompensa. Valutò con cura chi tra loro fosse la minaccia più grande e poi si scagliò sulla maga. Se Phlaxith non si fosse voltato in tempo, la giovane sarebbe stata fatta a pezzi senza avere nemmeno il tempo di gridare.

Il vampiro scaraventò Massitha su un masso, tenendola prigioniera con i suoi artigli, ma interruppe l'aggressione per parare un fendente di Phlaxith. E lo fece nel modo a lui

più consono, strappando il braccio del guerriero. Osmic e Nitrah attaccarono, ma si trovarono subito in grande difficoltà. Solo quando Massitha riuscì a divincolarsi, debole e sanguinante, le sorti dello scontro mutarono. Lanciò una sfera infuocata contro la creatura che, gonfia di rabbia, si voltò verso la maga. Nitrah colse l'attimo e decapitò il vampiro con un colpo di spada netto.

"Vedo che conosci anche qualche incantesimo di Distruzione, come hai affermato prima", disse Nitrah.

"E anche qualcuno di cura", disse flebilmente. "Ma non sono in grado di salvare Phlaxith."

Il guerriero spirò tra la polvere. I tre attraversarono in silenzio la campagna debolmente illuminata per procedere alla volta di Necrom. Massitha sentiva il dolore alla schiena intensificarsi e gradualmente sentì il suo corpo intorpidirsi come fosse un animale in letargo.

"Devo trovare un guaritore e capire se ho contratto malattie", disse mentre facevano il loro ingresso in città.

"Vediamoci alla Falena di Fuoco domattina", disse Nitrah. "Andremo al Tempio, riscuoteremo la ricompensa e la spartiremo."

Tre ore più tardi, Osmic e Nitrah sedevano nella loro stanza alla taverna, contando e ricontando allegramente le monete d'oro. Divisa per tre, era una somma considerevole.

"E se i guaritori non potessero fare nulla per Massitha?", sorrise Osmic trasognante. "Certe malattie sono insidiose..."

"Hai sentito qualcosa?", chiese Nitrah, che, voltandosi, non vide anima viva. Tornò al suo posto chiudendo la porta alle sue spalle. "Se Massitha si è recata subito dal guaritore, sono certa che ce la farà. Potremmo scappare stasera e tenere l'oro per noi."

"Un ultimo boccale per la nostra povera maga", disse Osmic, portandosi appresso Nitrah giù dalle scale.

Nitrah rise. "Quei suoi incantesimi di Illusione non l'aiuteranno a trovarci, per quanto li

ritenga così utili... Paralisi, luce, silenzio: inutili, se non sai dove sono i tuoi bersagli."

Chiusero la porta alle loro spalle.

"Anche l'invisibilità è un incantesimo di Illusione", disse la voce incorporea di Massitha. L'oro sul tavolo si librò nell'aria e scomparve improvvisamente, finendo nella bisaccia della maga. La porta si aprì e si richiuse e il silenzio cadde, finché Osmic e Nitrah non ritornarono nella stanza.

Incidente a Necrom

FormId	skyrim.esm:01B00F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B00F
Editor ID	SkillIllusion1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Illusione
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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