La stanza chiusa

La stanza chiusa

di

Norbert Lyttumly

Vana era esattamente il tipo di allievo che il suo mentore Arthcamu disprezzava, il professionista appassionato. Adorava i criminali di ogni genere, che di solito erano i suoi allievi prediletti alla fortezza, dal ladro comune al più sofisticato ricattatore, bambini e giovani le cui forti ambizioni di potere sarebbero state facilitate dall'arte e dalla scienza dello scasso. Questi ultimi erano sempre alla ricerca di soluzioni facili, di scappatoie, mentre allievi come Vana prestavano più attenzione alle eccezioni, alle eventualità, alle situazioni più bizzarre. Per un uomo pragmatico come Arthcamu, ciò era estremamente irritante.

La fanciulla Redguard passava intere ore alle prese con una serratura, armeggiando con i suoi fili e i suoi grimaldelli, giocando con chiavette e perni, esplorando la carcassa con quel genere di estasiato stupore che nessun vero delinquente possiede. Mentre i suoi compagni allievi avevano già scassinato le loro serrature di prova ed erano passati oltre, Vana era ancora lì ad armeggiare con le sue. Il fatto che alla fine riuscisse sempre ad aprirle, indipendentemente da quanto complessa fosse la struttura della serratura, indispettiva ulteriormente Arthcamu.

"Stai rendendo le cose troppo complicate", ruggiva alle sue orecchie. "Anche la velocità è essenziale, non soltanto la competenza tecnica. Scommetto che se infilassi la chiave nella serratura qui davanti ai tuoi occhi, non ti decideresti nemmeno a girarla".

Vana sopportava i rimproveri di Arthcamu con filosofia. Dopotutto, lo aveva già pagato. La velocità era indubbiamente un fattore importante per uno scassinatore che cercasse di entrare in luoghi a cui non avrebbe dovuto accedere, avendo alle sue spalle una pattuglia della guardia cittadina, ma Vana sapeva che quello non era il suo caso. Ciò che le interessava era la conoscenza.

Arthcamu fece del suo meglio per incoraggiare Vana a essere più rapida. Tuttavia lei sembrava godere perversamente dei suoi attacchi sia fisici sia verbali e trascorreva sempre più tempo su ogni serratura, imparando le sue idiosincrasie e personalità. Giunse infine il momento in cui lui non ce la fece più. Un giorno verso sera, dopo che Vana aveva esitato a lungo di fronte a una serratura del tutto normale, afferrò la ragazza per l'orecchio e la trascinò in una stanza della fortezza lontano dagli altri allievi, in un'area a cui era sempre stato proibito loro di accedere.

La stanza era completamente vuota, fatta eccezione per una grande cassa posta al suo centro. Non vi erano né finestre né altre porte oltre a quella da cui erano entrati. Arthcamu scaraventò la sua allieva verso la cassa e chiuse la porta dietro di lei. Si udì un sonoro clic nella serratura.

"Questa è la prova che devono superare i miei migliori allievi", disse ridendo al di là della porta. "Vediamo se sei in grado di scappare".

Vana sorrise e iniziò la sua consueta lenta procedura per saggiare la serratura e acquisire informazioni. Dopo alcuni minuti, udì nuovamente la voce di Arthcamu provenire da dietro la porta.

"Forse dovrei dirti che questa è una prova di velocità. Vedi quella cassa alle tue spalle? Contiene un antico vampiro rinchiuso al suo interno da svariati mesi. È incredibilmente famelico. Fra alcuni minuti il sole sarà completamente tramontato e se per quel tempo non avrai aperto la porta, diverrai nient'altro che un involucro esangue".

Solo per un istante Vana considerò la possibilità che Arthcamu stesse scherzando. Sapeva che era un uomo orribile e malvagio, ma sarebbe davvero giunto al punto di uccidere un suo allievo? Nel momento in cui avvertì un fruscio provenire dalla cassa, ogni suo dubbio fu spazzato via. Evitando le sue consuete esplorazioni, inserì il filo nella serratura, premette i perni contro lo spingidisco e spalancò la porta.

Arthcamu rise malvagiamente nel corridoio oltre la porta: "Adesso hai compreso il valore di un lavoro veloce".

Vana fuggì dalla fortezza di Arthcamu, trattenendo a stento le lacrime. Era certo che non sarebbe mai più tornata sotto la sua tutela, tuttavia, considerò, le aveva certamente dato una lezione di grande valore. Quando si ripresentò il mattino successivo, Arthcamu

non diede alcun segno di sorpresa, sebbene il sangue gli ribollisse dentro.

"Me ne andrò tra breve", disse lei con calma. "Tuttavia, credo di aver costruito un nuovo tipo di serratura e vi sarei grata se mi diceste cosa ne pensate".

Arthcamu si strinse nelle spalle e le chiese di mostrargli il suo progetto.

"Mi chiedevo se fosse possibile installare questa serratura nella stanza del vampiro. Ritengo che sarebbe assai meglio se ve ne dessi una dimostrazione".

Arthcamu era titubante, ma il solo pensiero che quell'assillante ragazza se ne sarebbe andata lo aveva messo di ottimo umore, al punto da renderlo perfino indulgente. Acconsentì a concederle l'accesso in quella stanza. Per tutto il mattino e buona parte del pomeriggio, la ragazza lavorò, vicino al vampiro addormentato, per rimuovere la vecchia serratura e montare il nuovo prototipo. Infine, chiese al suo vecchio maestro di dare un'occhiata al lavoro.

Lui studiò con occhio esperto la serratura e non vi trovò nulla di particolarmente speciale.

"Questa è la sola e unica serratura a prova di scasso", Yana spiegò. "L'unico modo per aprirla è possedere la chiave giusta".

Arthcamu la derise e lasciò che lei chiudesse la porta, imprigionandolo nella stanza. La porta si chiuse con un sonoro clic e lui iniziò il suo lavoro. Con sua sorpresa, quella serratura era assai più complicata di quanto aveva pensato. Provò tutti metodi che conosceva per scassinarla, ma fu costretto alla tecnica della sua tanto odiata studentessa, esplorando accuratamente e meticolosamente la serratura.

"Devo andare ora", disse Yana dall'altra parte della porta. "Mi appresto a condurre alla fortezza la guardia cittadina. So che questo è contro le regole, ma ritengo seriamente che sia assai meglio per gli abitanti del villaggio non avere un vampiro affamato a piede libero. Si sta facendo buio e, sebbene non siate in grado di aprire la serratura, il vampiro potrebbe essere assai meno orgoglioso riguardo all'uso della chiave per scappare. Ricordate quando mi diceste «Scommetto che se infilassi la chiave nella serratura qui davanti ai tuoi occhi, non ti decideresti nemmeno a girarla»?".

"Ferma!", gridò Arthcamu in risposta. "Userò la chiave! Dov'è? Hai dimenticato di darmela!".

Ma non vi fu alcuna risposta, solo il rumore di passi che si allontanavano lungo il corridoio oltre la porta. Arthcamu iniziò a impegnarsi freneticamente sulla serratura, ma le mani gli tremavano per la paura. Senza alcuna finestra, era impossibile rendersi conto di quanto si stesse facendo tardi. Erano trascorsi minuti oppure intere ore? Era certo soltanto del fatto che l'antico vampiro lo avrebbe saputo.

Gli strumenti non resistettero a lungo alle torsioni e pressioni delle mani isteriche di Arthcamu. Il filo si spezzò nel foro della chiave. Proprio come sarebbe accaduto a un allievo alle prime armi. Arthcamu prese a gridare e a battere pugni sulla porta, ma era consapevole che nessuno lo avrebbe mai potuto sentire. Fu proprio mentre riprendeva fiato per urlare di nuovo, che udì il distinto scricchiolio della cassa che si apriva alle sue spalle.

L'antico vampiro fissò il maestro fabbro con un feroce sguardo famelico e si scagliò su di lui in preda al delirio. Prima di morire, Arthcamu la vide. Appesa a una catena, passata attorno al collo del vampiro quando ancora era dormiente, c'era una chiave.

La stanza chiusa

FormId	skyrim.esm:01B019
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B019
Editor ID	SkillLockpicking1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Scassinare
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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