La leggenda di casa Krately

La leggenda di casa Krately

di

Baloth-Rul

PERSONAGGI

THEOPHON - imperiale, 24, ladro
NIRIM - bosmer, 20, ladro
SILANUS KRATELY - imperiale, 51, mercante
DOMINITIA KRATELY - sua moglie, 40
AELVA KRATELY - la figlia, 16
MINISTES KRATELY - il figlio, 11

Ambientazione: la famosa casa dei Krately infestata da fantasmi di Cheydinhal, primo e secondo piano, richiede uno scenario con una seconda storia in cui si svolge la maggior parte dell'azione.

La scena è avvolta nell'oscurità.

Si sente uno scricchiolio, dei passi sulle scale, il respiro di un uomo, però non si vede nulla.

Poi una voce chiama dall'alto.

AELVA (fuori scena)
Ehi?!? C'è nessuno?

MINISTES (fuori scena)
Devo svegliare papà?

AELVA (fuori scena)
No, forse me lo sono solo immaginato...

Dal piano di sopra arriva la luce di una lanterna e la figura sottile di una bella ragazza, AELVA, che discende nervosamente le scale che danno sulla destra della scena.

Dalla luce della lanterna si vede che stiamo osservando il secondo piano di una casa vecchia e polverosa, con delle scale che salgono e altre che scendono, sempre sulla destra della scena. A sinistra della scena si trova invece un camino in pietra spento. Un tavolo, un baule chiuso e un armadio completano il mobilio.

MINISTES (fuori scena)
Aelva, che stai facendo?

AELVA
Mi sto solo assicurando che... Torna a letto, Ministes.

Non appena la ragazza oltrepassa il tavolo, il bosmer NIRIM scivola via prudentemente da dietro e attorno al suo campo visivo, evitando attentamente i punti di luce. Lei non sembra vederlo mentre lui le si avvicina con passi felpati sul duro pavimento di legno.

Quando è quasi sopra di lei, si sente un RUMORE improvviso provenire dal basso. Questo fa balzare via il bosmer che si nasconde dietro il tavolo.

La ragazza non sembra sentire il rumore e Nirim, spuntando da dietro il tavolo, la osserva.

MINISTES (fuori scena)
Trovato niente?

AELVA
No. Forse è stata solo la mia immaginazione ma sto andando a controllare giù.

MINISTES (fuori scena)
Il camino è acceso? Ho freddo.

Aelva guarda verso il camino spento da tempo e lo stesso fa Nirim.

AELVA
Certo, è acceso. Non senti come crepita?

MINISTES (fuori scena)
Se lo dici tu...

Aelva salta all'improvviso come se avesse sentito qualcosa che noi non abbiamo percepito. Rivolge la sua attenzione alle scale e poi più giù, al primo piano.

AELVA
Ehi?!?

Aelva, con la lanterna davanti a sé, inizia a scendere. Non sembra notare l'imperiale THEOPHON, con un grosso sacco e una lanterna, che la raggiunge e la supera.

THEOPHON
Mi scusi, signorina... La stavo solo derubando.

Aelva continua la sua lenta e nervosa discesa delle scale, ora visibili grazie alla sua lanterna. Si guarda attorno nella stanza dal soffitto basso, saccheggiata da cima a fondo, mentre al piano superiore l'azione continua.

La lanterna di Theophon fornisce la fievole luce per il secondo piano.

THEOPHON
Cosa nascondi, Nirim? Te l'ho detto. Non possono né vederti né sentirti.

Nirim, sottomesso, venne fuori da dietro al tavolo.

NIRIM
Non posso credere che siano tutti fantasmi. Sembrano così vivi.

THEOPHON
È proprio quello che sconvolge di loro. Però non ci faranno del male. Rivivono il passato, come usano fare i fantasmi.

NIRIM
La notte in cui furono uccisi.

THEOPHON
Smettila di pensarci o diventerai nervoso. Ho arraffato a più non posso dal primo piano: candelabri in argento, seta, anche dell'oro... E tu?

Nirim solleva e mostra il suo sacco vuoto.

NIRIM
Scusa, Theophon, stavo proprio per iniziare...

THEOPHON
Allora, datti da fare con quel baule. È per questo che sei qui.

NIRIM
Oh, certo. Io ho il talento, tu le idee... e l'attrezzatura. Hai messo l'olio nella lanterna prima di venire, vero? Non posso lavorare al buio...

THEOPHON
Tranquillo, Nirim. Davvero. Non ci saranno sorprese.

Nirim sobbalza quando appare sulle scale un ragazzino, MINISTES, che poi scende silenziosamente e va verso il camino. Quindi esegue il gesto di attizzare il fuoco, aggiungere la legna, smuovere le braci, sebbene non ci siano legna né attizzatoio né fuoco.

THEOPHON
Abbiamo tutto il tempo che vogliamo, amico. Nessuno si avvicina a questa casa. Se qualcuno vede la luce della tua lanterna, penserà che sono i fantasmi.

Nirim inizia a forzare la serratura di un cassettone mentre Theophon apre un armadio e ne esamina il contenuto, tessuti fradici e in decomposizione, per lo più.

Nirim è distratto, guarda il ragazzino.

NIRIM
Ehi, Theophon, quanto tempo fa sono morti?

THEOPHON
Circa cinque anni fa. Perché lo chiedi?

NIRIM
Così per dire.

Mentre parlano, di sotto, Aelva, che ha controllato la piccola stanza, fa il gesto di chiudere a chiave la porta principale.

THEOPHON
Mica ti avevo già raccontato la storia?

NIRIM
No, mi hai detto solo che conoscevi un posto in cui andare a rubare, dove non ci abita nessuno, eccetto i fantasmi. Pensavo che stessi scherzando.

THEOPHON

Nessuno scherzo, amico. Cinque anni fa i Krately vivevano qui. Brave persone. Hai visto la figlia Aelva e il piccolo Ministes. I genitori erano Silenus e Dominitia, se ricordo bene.

Nirim finalmente apre il cassettone e comincia a frugarci dentro. Nel frattempo, Ministes si stacca dal "fuoco", apparentemente riscaldato, e si ferma in cima alle scale di sotto.

MINISTES
Ehi!

La voce del ragazzo fa sobbalzare Nirim, Theophon e Aelva.

AELVA
Perché non sei a letto? Sto andando a controllare la cantina.

MINISTES
Ti aspetto.

NIRIM
Allora cos'è successo?

THEOPHON
Oh, sono stati fatti a pezzi. Quasi divorati completamente. Nessuno ha mai scoperto il colpevole. Anche se, circolavano certe voci...

Aelva apre la porta della cantina e vi entra. La luce scompare dal primo piano. Ministes aspetta pazientemente in cima alle scale, canticchiando una canzoncina tra sé e sé.

NIRIM
Che genere di voci?

Theophon, dopo avere finito di rovistare nell'armadio, aiuta Nirim a tirare fuori l'oro dal cassettone.

THEOPHON
Non male, eh? Oh, le voci. Bene, dicono che la vecchia Dominitia fosse una strega prima di sposare Silenus. Rinunciò a tutto per lui, per essere una buona moglie e una buona madre. Ma le altre streghe non la presero molto bene. La trovarono e inviarono una strana creatura qui, di notte. Qualcosa di orribile, una roba da incubo.

MINISTES
Aelva? Aelva, perché ci metti tanto?

NIRIM
Dio, dobbiamo vederli ammazzare proprio sotto i nostri occhi?

MINISTES
Aelva!

SILENUS (fuori scena)
Cosa succede laggiù? Smettila di giocare, ragazzo, vai a dormire.

MINISTES
Papà!

Ministes, spaventato, corre su per le scale. Durante la corsa urta Nirim che capitombola. Il ragazzo non sembra notarlo e continua a correre verso la veranda coperta del terzo piano che è completamente al buio, fuori scena.

THEOPHON
Tutto bene?

Nirim si alza, pallido in volto.

NIRIM
Lascia stare! Mi ha toccato?!? Come può toccarmi se è un fantasma?!

THEOPHON
Be'... certo che possono. Perlomeno alcuni di essi. Avrai sentito parlare degli spiriti degli antenati che sorvegliano le tombe e di quel fantasma del re che avevano a Daggerfall? Se non possono toccarti, a che servono? Perché sei così sorpreso? Pensavi che ti sarebbe passato attraverso il corpo senza che tu lo notassi?

NIRIM
Sì!

SILENUS, l'uomo di casa, viene giù dalle scale cautamente.

DOMINIA (fuori scena)
Non lasciarci soli, Silenus! Veniamo con te!

SILENUS
Aspetta, è buio. Fammi fare un po' di luce.

Silenus si dirige verso il camino spento, allunga la mano e immediatamente in essa appare una torcia accesa. Nirim si ritrae, inorridito.

NIRIM
L'ho sentito! Ho sentito il calore del fuoco!

SILENUS
Venite giù. Va tutto bene.

Ministes conduce sua madre DOMINITIA giù per le scale e si uniscono a Silenus.

THEOPHON
Non capisco perché sei così spaventato, Nirim. Devo dire che sono deluso. Non immaginavo che fossi superstizioso.

Theophon sale le scale.

NIRIM
Dove stai andando?

THEOPHON
C'è un altro piano in cui cercare.

NIRIM
Possiamo andarcene?

Nirim osserva come i tre che seguono Silenus e la sua torcia scendono le scale fino al primo piano.

SILENUS
Aelva? Dicci qualcosa, Aelva.

THEOPHON
Ecco, vedi? Se non ti piacciono i fantasmi, il tuo posto ideale è il terzo piano. Loro quattro sono giù adesso.

Theophon sale le scale, fuori scena, ma Nirim rimane in cima alle scale e guarda la famiglia che sta giù. I tre cercano al primo piano, come aveva fatto Aelva e infine vanno

verso la porta della cantina.

NIRIM
Tutti e... quattro?

Silenus apre la porta della cantina.

SILENUS
Aelva? Che stai facendo giù in cantina?

DOMINITIA
La vedi?

NIRIM
Tutti e quattro, Theophon?

SILENUS
Credo di sì, ho visto qualcosa... Ehi, c'è nessuno?

NIRIM
E se sono cinque i fantasmi, Theophon?

Silenus protende la sua torcia attraverso la porta spalancata della cantina, che viene immediatamente spenta. Il primo piano piomba nell'oscurità.

Ministes, Dominitia e Silenus URLANO, ma non è possibile vedere quello che succede.

Nirim è diventato quasi isterico e urla insieme a loro. Theophon corre giù dal terzo piano.

THEOPHON
Che succede?

NIRIM
E se sono cinque i fantasmi?!? L'uomo, sua moglie, la ragazza, il bambino e quello che li ha ammazzati?!?

THEOPHON
E cosa li ha ammazzati?

NIRIM

E se si tratta di un fantasma che può toccare anche noi?!? Proprio come gli altri!

Dal primo piano, ora nell'oscurità, si sente il CIGOLIO di una porta che si apre, sebbene non sia visibile. Poi il rumore di piedi o zampe pesanti munite di artigli che, un passo alla volta, si avvicinano alle scale.

THEOPHON
Non essere così sconvolto. Se può toccarci, cosa ti fa pensare che potrebbe volerlo fare? Tutti gli altri non hanno nemmeno notato che eravamo qui.

La luce della lanterna di Theophon si affievolisce leggermente. Lui la regola con attenzione.

NIRIM
Però... e se non si trattasse di un fantasma, Theophon? Se fosse la stessa creatura, che è ancora viva e non ha mangiato niente negli ultimi cinque anni?

I passi, fattisi intanto più lenti ma anche più pesanti, si sentono ora sulle scale e chiunque o qualsiasi cosa sia a provocarli, non è visibile. Nirim nota che la luce della lanterna comincia ad affievolirsi nonostante Theophon cerchi freneticamente di tenerla accesa.

NIRIM
Avevi detto di aver riempito d'olio la lampada!

La luce si spegne del tutto e la scena viene avvolta dall'oscurità.

NIRIM
Mi avevi giurato di aver riempito d'olio la lampada!

Altri passi e un orrendo, terrificante ULULATO. Gli uomini GRIDANO terrorizzati.

Cala il sipario.

La leggenda di casa Krately

FormId	skyrim.esm:01B021
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B021
Editor ID	SkillSneak4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Furtività
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.