Morte di un errante

Morte di un errante

ultima volta che vidi il vecchio argoniano, fui colpito dalla sua vitalità, nonostante fosse in punto di morte.

"Il segreto", disse, "per restare in vita... non è sfuggire al pericolo, ma nuotargli incontro. Coglierlo di sorpresa".

"È così che sei riuscito a trovare questo artiglio?", chiesi brandendo il piccolo intaglio come se fosse un'arma. L'avevo trovato fra i suoi beni, che stavo aiutando a suddividere fra i vari beneficiari. "Non spetterebbe anche a tuo cugino? Tuffo Dal Basso?".

A quel punto, la sua bocca si aprì mostrando le zanne. Se non lo avessi conosciuto da così tanto tempo avrei pensato che stesse ringhiando, ma sapevo che era un sorriso. Gracchiò un paio di volte nel tentativo di ridere, ma finì con il tossire sangue sulle lenzuola in un respiro affannoso.

"Sai che cos'è quello?", chiese tossendo.

"Ho sentito delle storie", risposi, "le stesse che hai sentito tu. Sembra essere uno di quegli artigli usati nelle cripte antiche per aprire le porte sigillate. Prima d'ora non ne avevo mai visti".

"Allora sai che lo darei soltanto a un nemico che odio. Darlo a mio cugino significherebbe incoraggiarlo ad andare in uno di quei tumuli per farsi affettare da una lama di draugr".

"Quindi vuoi che lo tenga io?", scherzai. "Ma dimmi, da dove salta fuori?".

"La mia razza può trovare delle cose che la tua gente ritiene perdute. Getta qualcosa sul fondale di un lago e un nord non la rivedrà mai più. È incredibile quello che si può trovare sui fondali".

Ora stava fissando il soffitto e dal modo in cui i suoi occhi annebbiati ballavano, sapevo che stava rivedendo i suoi ricordi al posto della roccia crepata sopra di noi.

"Hai mai provato a usarlo?", gli sussurrai sperando che potessi udirmi nella sua confusione mentale.

"Certo!", sbottò improvvisamente lucido. I suoi occhi si spalancarono e mi fissò. "Dove credi che mi sia fatto questo?", sbraitò strappandosi la tunica per mostrare una cicatrice che formava un gran nodo a forma di stella sotto la sua spalla. "Quei maledetti draugr mi hanno colto alla sprovvista. Erano decisamente troppi".

Mi sentii a disagio, perché sapevo quanto odiasse parlare delle battaglie che aveva affrontato. Per lui era sufficiente essere sopravvissuto e parlarne nuovamente era come vantarsene. Rimanemmo seduti in silenzio per qualche minuto, con il suo respiro affannoso come unico rumore.

Fu lui a rompere il silenzio. "Sai cos'è che mi ha sempre infastidito?", mi chiese. "Perché perdere tempo con quei simboli?".

"Quei cosa?".

"Quei simboli, sciocco. Guarda l'artiglio".

Lo rigirai nelle mie mani. Effettivamente, incisi sulla parte frontale c'erano tre animali: un orso, un gufo e una qualche sorta di insetto.

"Cosa significano i simboli, Deerkaza?".

"Le porte segrete. L'artiglio da solo non è sufficiente. Sono fatte di ruote di roccia massiccia che devono allinearsi con i simboli dell'artiglio per essere aperte. È una sorta di serratura, suppongo. Ma non capivo perché si fossero disturbati con i simboli. Se possiedi l'artiglio, possiedi anche i simboli per aprire la porta. Perché dunque...".

Fu interrotto da un attacco di tosse. Non lo sentivo parlare così tanto da mesi e sapevo quanto fosse difficile per lui. Tuttavia conoscevo la sua mente e sapevo come aiutarlo a pensare.

"A che scopo possedere una combinazione se poi la vai a scrivere sulla chiave?".

"Esatto. Ma mentre ero steso sul pavimento, capii. I draugr sono inesorabili, ma ben lungi dall'essere intelligenti. Quando ero spacciato, ripresero a vagare a casaccio. Senza senso. Senza direzione. Scontrandosi vicendevolmente e con le pareti".

"Dunque?".

"Dunque i simboli sulle porte non erano intesi come un'ulteriore serratura". Erano soltanto un modo per assicurarsi che la persona che entrava fosse viva e in possesso di facoltà mentali".

"Quindi le porte...".

"Il loro scopo non è mai stato tenere fuori la gente. Bensì tenere dentro i draugr".

E con questo ricadde nel sonno. Quando si risvegliò diversi giorni dopo, si rifiutò di parlare completamente dei draugr, lamentandosi e afferrandosi la spalla ogni volta che ne facevo menzione.

Morte di un errante

FormId	skyrim.esm:0ED040
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	0ED040
Editor ID	Book3ValuableDeathOfAWanderer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	275
Leveled lists	10
Scripts	0

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