

SESSIONE DI GIOCO DEL 16 e 23 e 24 NOVEMBRE 2006

<<|DM|>> Balder è nella locanda a Vanair, insieme a Tirin e a Kentaro

<Balder> "io vado a farmi un giro per la città'... da solo"

*Balder si alza e si avvicina alla porta

<<|DM|>> "Va bene Balder" dice Tirin con l'aria vagamente preoccupata

<Balder> uscito dalla locanda, fiutando l'aria, il barbaro sembra infastidito dal fetore della città'

<Balder> (umani... non si lavano mai?)

<Balder> (Crom!... e' molto che non penso a te... chissà' se qualcuno qui sa chi sei?)

<<|DM|>> il naso di Balder si storce ancora di più quando un vecchio mendicante terribilmente puzzolente gli mendica una moneta di ferro

<Balder> "levati dai piedi, mendicante!"

<Balder> l'agaro lo osserva con attenzione

<Balder> un filo di pietà' gli si disegna sul volto

<Balder> frugando tra le tasche, trova una moneta di ferro, e glie la getta

<<|DM|>> l'uomo gli sorride mostrando dei denti marci e malandati

<<|DM|>> "Grazie signore, che la sorte vi sia propizia!"

<<|DM|>> dice l'uomo allontanandosi

<Balder> "vattene a mangiare, e cerca di ripulirti, uomo"

<Balder> (odio la città')

<Balder> Balder si guarda intorno, leggermente stordito dal brusio

<Balder> non riesce a capire perché mai la gente viva in città'

<<|DM|>> un cittadino lo guarda e amichevolmente gli domanda: "Va tutto bene straniero?"

<Balder> "bene, direi... grazie... c'è qualcosa da vedere qui in questa città'? un mercato, un buon armiere?"

<Balder> "mi sono quasi perso"

<Balder> "ma non vedo mercanti e botteghe di pregio"

<Balder> "ne' luoghi di culto"

<<|DM|>> "Armi... no credo che Vanair non sia il posto migliore per comprarle... comunque c'è un armeria in quella direzione. Mercato, cosa vi interessa?"

<Balder> "sto cercando una schiava, uomo... e bella, anche... e che sappia cucinare"

<Balder> l'agaro squadra con attenzione il nuovo venuto

<Balder> si aspetta sempre di essere truffato, dagli uomini

<<|DM|>> "E chi non la vorrebbe? Allora dovete andare alla Piazza delle Catene è in quella direzione, non potete mancarla..." disse indicando nella direzione opposta alla precedente

<Balder> sarà' per quello che gode ad ucciderli

<Balder> "vi ringrazio, messere, mi siete stato di grande aiuto"

<<|DM|>> "Di nulla. Buona giornata a voi, straniero, e auguri per la vostra compera"

<Balder> detto questo, aumentando il passo, l'agaro si avvia verso il mercato

<Balder> (mi auguro che le schiave siano almeno lavate e pulite... se questi umani non sono puliti neanche da liberi, non penso mi posso aspettare schiavi puliti, tuttavia)

<<|DM|>> in meno tempo di quel che pensava Balder raggiunge una piazza di modeste dimensioni, nemmeno molto affollata. Un paio di palchi di legno a forma di T sono montati in due punti quasi simmetrici e vi sono un paio di carri chiusi e varie persone intorno ad essi che parlano

<Balder> (mi auguro di sostituire Milla al più presto)

<Balder> (Milla... peccato... pazza, ma interessante)

<Balder> avvicinandosi ai carri, lo sguardo corre nel loro interno

<<|DM|>> i carri sono fatti di legno, completamente chiusi, con un unica finestrina dotata di sbarre sul retro, dove vi è anche la porta che permette di entrare o uscire dal carro.

<Balder> una rapida occhiata agli acquirenti, un altro sguardo nei carri, un'occhiata in cerca dei mercanti di schiavi

<<|DM|>> mentre Balder si avvicina alcuni uomini incatenati vengono portati fuori da uno di essi

<Balder> (direi che il luogo è questo, non c'è dubbio)

<<|DM|>> per lo più sembrano contadini piegati e rassegnati
<Balder> "uhm... " sussurra l'agaro " niente donne, a quanto pare"
<<|DM|>> Un uomo dice a Balder: "Ehi straniero, se cerchi le femmine hai sbagliato tavolato, sono a quell'altro..."
<Balder> "l'altro? quel carro laggiu'?" dice indicando la direzione "grazie!"
<<|DM|>> "Prego!" dice l'uomo proseguendo per la sua strada
<Balder> in breve Balder si avvicina al tavolato, e sbircia
<<|DM|>> il tavolato a forma di T è ancora vuoto, ma sopra di esso alcuni uomini stanno parlando ed altri armati sono a ridosso delle tavole onde prevenire eventuali fughe o tentativi di liberazione
<<|DM|>> Balder nota che la maggior parte delle persone che sono intorno a lui sono uomini, e che parecchi paiono facoltosi. Ci sono anche un paio di lettighe
<Balder> (mi sa che qualcuno di questi 'signori' potrebbe avere una visita sgradita, se solo tentasse di allontanarsi dalla citta' ed io me ne accorgessi)
<<|DM|>> Poco dopo l'arrivo di Balder uno dei mercanti di schiavi apre i carri e ne fa uscire una decina di donne, e anche un uomo dalla pelle scura a quanto pare
<Balder> l'agaro guarda con attenzione le femmine
<<|DM|>> sei delle donne sono giovani, quattro invece più mature e di queste a due si legge in faccia l'attività a cui sono state già avviate
<<|DM|>> quello che sulle prime sembrava un uomo è in realtà una donna dalla pelle nera grossa e muscolosa
<Balder> in particolare, oltre la bellezza, cerca di capire se le donne siano in buona salute e come abbiano le mani, segni che ne tradiscono le peculiarità
<<|DM|>> tutte indossano vestiti più o meno logori o strappati, tranne una donna dalla capigliatura corvina e la pelle bianchissima, come quella di Balder o forse anche di più
<Balder> l'agaro osserva la donna scura con attenzione
<Balder> anche la femmina dai capelli corvini sembra di gradimento del barbaro
<Balder> (mi ricorda qualcuno delle mie terre)
<<|DM|>> la donna scura è decisamente robusta e molto muscolosa per essere una donna
<Balder> (niente affatto male, direi)
<<|DM|>> il banditore, un'uomo dall'aria melliflua e velenosa strattone le prime due giovani, una bionda e l'altra rossa, spingendole a andare nella parte stretta e lunga del tavolato per farsi vedere
<<|DM|>> entrambe le ragazze lo percorrono con l'aria afflitta e lo sguardo fisso sul pavimento
<<|DM|>> tutte e due non sembrano avere particolari conoscenze e il banditore dice che potrebbero essere utili nel servizio
<Balder> (sai che tristezza avere una di queste schiave? sembrano già remissive)
<Balder> (non credo durerebbero a lungo accanto a me)
<Balder> (soldi buttati)
<<|DM|>> il banditore le guarda male quando ritornano tra le altre e spinge le successive due, entrambe mature e piuttosto brutte a sfilare
<Balder> (sono certo che le comprerà uno di quei nobiloni laggiu', visto che non sono affatto male)
<<|DM|>> di loro dice che sono una levatrice e l'altra una lavandaia
<Balder> (queste due devono vivere per forza in città, non c'è niente da fare)
<<|DM|>> nessuno sembra mostrare particolare interesse
<Balder> (cosa me ne farei, poi di una lavandaia?)
<Balder> (potrei comprarla a Kenji)
<<|DM|>> il banditore non affatto sorpreso si sposta alle altre due: una bionda e l'altra bruna e le spinge a sfilare
<Balder> (magari gliela regalo al posto di quella pazza che ha preso in custodia)
<Balder> (almeno servirebbe a qualcosa)
<Balder> (e queste?)
<<|DM|>> la bruna si comporta come le prime due senza staccare lo sguardo dal pavimento, mentre

la bionda si sforza di sorridere e guardare coloro che le sono intorno, ma Balder percepisce una certa insicurezza in quel sorriso

<<|DM|>> della bruna il banditore dice che era una cameriera, mentre dell'altra che era l'ancella di un erborista

<Balder> (non sa fingere... ma con un po' di lezioni, potrebbe diventare un'ottima donna di compagnia)

<Balder> (e chissà poi che non sappia usare le erbe per medicare)

<Balder> "femmina, avvicinati al bordo del palco!" chiede l'agaro alla bionda

<<|DM|>> la giovane bionda si avvicina al margine del tavolato per qualche momento e sorride timidamente a Balder, ma quando lo vede bene si spaventa e torna al centro. Balder vedendola bene non la trova particolarmente attraente se pur non brutta

<<|DM|>> è il turno poi delle due schiave di piacere mature, che camminano sulla passerella senza alcun pudore e si guardano liberamente intorno sorridendo, anche se a vedere avrebbero poco di cui sorridere

<<|DM|>> Arriva quindi il turno della giovane con la pelliccia dai capelli corvini e la pelle bianca, che sfilava insieme ad un'altra ragazza dai capelli marroni

*Balder guarda con molta attenzione la donna dai capelli corvini

<<|DM|>> la ragazza dai capelli corvini, a più riprese e a beneficio di tutti coloro che guardano apre più volte la pelliccia, mostrando che sotto di essa ha una veste da danzatrice piuttosto succinta

<Balder> (ballo... a cosa serve?)

<<|DM|>> questa mette in risalto un fisico scolpito, con fianchi larghi che le permettono un passo felino

<<|DM|>> da un punto di vista meramente fisico è di gran lunga la più bella delle donne che hanno sfilato finora

<<|DM|>> Milla pare in confronto a Balder bassa e tozza

<Balder> (indubbiamente, e' molto affascinante)

<<|DM|>> l'altra ragazza vedendo l'espoit della danzatrice sfilava in silenzio e a testa bassa sperando che nessuno la noti

<Balder> (che strano sguardo questa femmina)

<Balder> (sembra che voglia nascondersi di proposito)

<Balder> (interessante)

<<|DM|>> passando sul tavolato vicino a dove si trova Balder la donna lo guarda e lui nota un'altro particolare: gli occhi di lei, oltre che ben truccati sono quasi a mandorla

<Balder> "donna avvicinati!"

*Balder guarda con attenzione i lineamenti della femmina e le sue mani

<<|DM|>> l'esortazione di Balder si perde tra le numerose di coloro che lo circondano, ma la donna dalla pelle candida si avvicina comunque al punto in cui si trova lui

<Balder> "da dove vieni, femmina?"

<Balder> "mi ricordi qualcuno"

<<|DM|>> La donna non risponde nè alla domanda di Balder né a quella degli altri e quando ella apre la pelliccia Balder nota come la sua pelle sia candida e vellutata e le sue mani con dita lunghe e curate

<<|DM|>> il banditore di lei dice che è Nessarina di Alessa, come se questo fosse sufficiente

<<|DM|>> della ragazza che aveva sfilato con lei non dice proprio nulla

<Balder> (troppo curate, quelle mani... che altro saprà fare? oltre ballare)

<<|DM|>> tocca poi alla donna nera che sfilava insieme ad una altra ragazza mora piccolina, probabilmente di origine nara

<<|DM|>> osservandola da vicino Balder nota che è davvero fisicamente molto grossa e muscolosa per essere una donna, tanto che non aveva affatto notato la giovane piccolina dietro di lei

<<|DM|>> la donna dalla pelle nera sfilava con indifferenza, come se non le importasse molto di ciò che sta facendo. L'altra bassina invece lancia timide occhiate alla gente intorno e guarda poi di nuovo a terra davanti a sé come se non fosse sicura del tavolato

<<|DM|>> della donna nera il banditore dice che è ideale come sorvegliante di concubine o servitrice di fatica, mentre della giovane piccolina, come stalliera o interprete

<<|DM|>> Dopo che tutte le schiave si furono mostrate iniziò la vendita vera e propria.

<Balder> l'agaro non e' interessato a nessuna delle schiave in particolare... ha la sensazione che non ci sia nessuna veramente utile tra loro

<<|DM|>> il banditore spinge la ragazza dai capelli rossi che aveva sfilato per prima sulla parte stretta del tavolato e dice che il prezzo di partenza per lei è 4 monete d'argento

<Balder> del resto sostituire Milla non e' cosa semplice

<<|DM|>> qualcuno offre 4 poi un altro rilancia a 5

*Balder riflette attentamente sulla comodita' di una schiava... ha bisogno di una donna che sappia anche cucinare, e la rossa potrebbe andare anche bene, ma la trova troppo gracile

<Balder> non resisterebbe a lungo con Cardiana nei paraggi

<<|DM|>> un uomo ben vestito poco lontano da Balder alza la posta a 6

<Balder> quasi come se fosse abituato da sempre al mercato, il barbaro evita di voltarsi subito verso l'uomo, ed aspetta un momento per vedere di chi si tratti

*Balder non vuole farsi notare troppo

<<|DM|>> l'uomo è un giovanotto non molto robusto ed apparentemente disarmato che ha l'aria di un mercante

<Balder> (un sempliciotto che desidera una donna in cucina? strano pero')

<<|DM|>> Qualcun altro, troppo lontano per essere identificato rilancia a 8

<Balder> (questa femmina, seppure non sembri particolarmente attraente, sembra poter valere qualcosa)

<<|DM|>> Nessuno sembra voler offrire di più e il banditore sembra sul punto di vendere la donna

*Balder attende che ci siano dei rilanci

<<|DM|>> la donna viene venduta ad un uomo non in vista a Balder per otto pezzi d'argento

<<|DM|>> Senza indugi il banditore passa a vendere la bruna che aveva sfilato insieme alla rossa

<Balder> (che razza di mercato... 8 monete d'argento per una femmina così: non vale quel prezzo)

<<|DM|>> Sul tavolato sfilano via via altre ragazze, finché tocca a quella dalla pelle nera

<<|DM|>> il banditore fissa il prezzo di partenza a 7 monete d'argento

<<|DM|>> per alcuni lunghi istanti nessuno pare interessato

<Balder> (questa donna sembra molto robusta, ma 7 monete sono tante per una bellezza mediocre)

<<|DM|>> poi da un punto piuttosto affollato si alza una mano

<<|DM|>> il banditore conferma che qualcuno offre 7 monete

*Balder con la solita discrezione, cerca di capire di chi si tratti

<<|DM|>> Balder pensa che l'offerente sia un giovane vestito in modo vistoso dall'aria lievemente pallida o un uomo robusto vestito rozzaamente che sta proprio vicino a lui

<Balder> (interessante... avranno sicuramente femmine da tenere d'occhio... prede!)

<<|DM|>> un uomo con un cappuccio nero rilancia dopo un po' a 8

<Balder> (attendero' la fine del mercato per capire chi dei due ne diventera' proprietario... chi la comprarea', avra' sicuramente merce piu' valida)

<<|DM|>> il giovane che Balder aveva notato prima rilancia a 9 a sua volta

<<|DM|>> una serie di rilanci porta il prezzo fino a 15 monete d'argento. L'uomo col cappuccio nero si aggiudica la schiava dalla pelle nera

<Balder> (ma un servitore che lo aiutasse a fare acquisti, no? che sciocco)

<Balder> (anche col cappuccio non mi sfuggira')

<Balder> lentamente il barbaro cerca di spostarsi verso l'uomo per individuarne la fisionomia

<<|DM|>> Balder nota che l'uomo è magro e allampanato, e che il suo viso è in ombra sotto il cappuccio

*Balder si mette in una posizione in cui sarebbe ben difficile perderlo di vista

<<|DM|>> Altre aste si susseguono raggiungendo cifre modeste sotto la moneta d'oro fino a che tocca a Nessarina di Alessa

<Balder> continuando tuttavia a seguire l'asta

<<|DM|>> il prezzo iniziale d'asta della giovane dalla pelle candida è di ben 2 monete d'oro
<<|DM|>> prima che Balder riesca a battere ciglio si alzano almeno 4 o 5 mani e in un attimo si è già arrivati a 10 monete d'oro
*Balder si volta verso un uomo che gli e' accanto e chiede: "come mai quella donna sembra essere famosa in questa citta'?"
<<|DM|>> "E me lo domandi... non ti piacerebbe stare da solo con lei in un luogo appartato?"
<Balder> "che sia bella non c'e' dubbio, ma sembra anche ricercata a causa di altri motivi"
<Balder> "cosa altro sa fare oltre a quello di cui la natura ci rende tutti capaci?"
<<|DM|>> "Lavorava in una casa di piacere molto rinomata, ma poi è stata venduta ed ora è di nuovo qui..."
<<|DM|>> la cifra sale veloce fino ad arrivare a 15 monete d'oro e 5 d'argento
<Balder> "capisco... il padrone anziano, e lei lo soddisfaceva spesso, immagino"
<Balder> "vecchie storie"
<Balder> in effetti la donna appare anche all'agaro degna di attenzione, ma non sarebbe mai adatta alle condizioni di vita imposte dal continuo viaggiare a cui la sottoporrebbe
<<|DM|>> Ormai l'asta è tra soli tre offerenti, di cui due sono ricchi mercanti, uno grasso e porcino e l'altro barbuto e dalla faccia scimmiesca
<Balder> (troppo delicata)
<<|DM|>> del terzo uomo non si vede nulla perché è seduto entro una lettiga e fa sporgere solo il braccio per rilanciare
<Balder> (e sono certo che non scordero' chi ti acquistera')
<<|DM|>> i rilanci portano il prezzo oltre le 20 monete d'oro
<<|DM|>> sotto gli occhi di Balder la cifra sale lentamente fino ad arrivare a 34 monete d'oro e 6 d'argento
<<|DM|>> a quel punto nessuno rilancia l'offerta dell'uomo sulla lettiga
<Balder> (accidenti... questi uomini sono proprio degli stolti)
<Balder> (perche' spendere cifre del genere per una femmina?)
<Balder> (schiava, poi)
<<|DM|>> Il banditore decreta che l'uomo sulla lettiga si aggiudica Nessarina di Alessa
<Balder> (sarebbe costato meno un buon matrimonio... ahahaha) sorride tra se e se il barbaro
<<|DM|>> A quel punto la folla sembra diradarsi lentamente, e gli acquirenti o i loro delegati si avvicinano al tavolato o ai carri
*Balder si trattiene nella piazza del mercato, cercando di ricordare le figure e le facce di ognuno dei compratori: chi ha soldi per comprare una schiava, ne ha per vivere e mantenerla
<<|DM|>> il banditore insieme a Nessarina e a un paio di negrieri si avvicina alla lettiga, che è retta da quattro robusti portatori e difesa da altrettante guardie
<Balder> ed ovviamente, se ne ha tanti, non puo' evitare di essere derubato
<Balder> nemmeno se ci sono quattro guardie a sua difesa
<Balder> un rapido sguardo alle armi della scorta, in cerca di indizi e segni che ne facciano capire le potenzialita'
<<|DM|>> le guardie sono armate con delle scimitarre e indossano delle gazzarrine di cuoio
<<|DM|>> paiono molto vigili
<Balder> un altro sguardo all'uomo della lettiga, per capire di chi si possa trattare: mercante, magistrato o altro
<<|DM|>> la lettiga viene poggiata a terra e da essa spunta fuori un braccio con in mano un pezzo di carta che il banditore legge e poi mette via, poi porge una mano alla donna e scosta la tenda della lettiga per permetterle di entrarvi
<<|DM|>> Balder prova a scrutare all'interno della lettiga ma l'occupante viene coperto dalla piacevole sagoma di Nessarina
<<|DM|>> Balder riesce solo a intravedere che è vestito di marrone
<Balder> lentamente, con passi contati, dopo che il banditore si e' allontanato dalla lettiga, Balder gli si avvicina e chiede: "bella femmina... mi sarebbe piaciuto essere al posto del suo fortunato"

proprietario... chi sara' mai?"

<Balder> "dev'essere un uomo influente e ricco"

<Balder> "questo e' certo"

<<|DM|>> due uomini armati si mettono tra Balder e il banditore: "cerchi noie amico?" chiede uno dei due

<<|DM|>> Balder nota che l'uomo l'ha detto a voce abbastanza alta da mettere sul chi vive almeno un'altra dozzina di negrieri della carovana

<Balder> "noie? perche' mai? cosa vi ha infastidito?" dice l'agaro con molta calma

<Balder> "sono qui per acquistare, ma non ho trovato nulla, oggi, che mi potesse essere utile"

<<|DM|>> "Ti muovi troppo disinvoltamente Agaro - dice il banditore - e questo quando c'è denaro di mezzo può essere visto come una minaccia"

<Balder> "le domande non sono consentite, forse, in questa citta'?"

<Balder> "se tu avessi avuto una donna che mi fosse stata utile, sarei stato anch'io tuo cliente, oggi!"

<<|DM|>> Il banditore sorride: "Le domande sono il seme dell'uomo nella tomba..."

<Balder> "se e' cosi', addio, uomo"

*Balder si volta, e si allontana

<<|DM|>> "Addio agaro e sappi che io del tuo popolo vendo, non compro..."

<Balder> (anche tu sappi che io del tuo popolo, non lascio traccia, se lo voglio) pensa il barbaro

<<|DM|>> Balder nota che la lettiga sta per mettersi in cammino e che un portalanterna sta accedendo la lanterna con della paglia visto che sta iniziando ad imbrunire

<Balder> con molta pazienza, l'agaro attende che la lettiga si muova

<<|DM|>> dopo un po' la lettiga inizia a muoversi, preceduta dal portalanterna e dalle quattro guardie

<<|DM|>> mentre sta seguendo la lettiga Balder ha l'impressione che anche qualcun altro la stia seguendo o che stia seguendo lui

<Balder> la sensazione e' troppo forte, e istintivamente, il barbaro tenta di nascondersi in un vicolo buio per capire se qualcuno lo insegue

<Balder> nella penombra, immobile, Balder acuisce i sensi e inizia a respirare lentamente

<<|DM|>> l'agaro imbuca il vicolo, ma nessuno lo segue al suo interno

<<|DM|>> qualcuno passa ma nella direzione opposta a quella di Balder

<Balder> (strano... eppure...)

<<|DM|>> Balder rischia di perdere la lettiga se resta troppo nel vicolo

<Balder> cercando di restare nascosto dai buoi, lentamente fa' capolino

<Balder> si volta a destra e sinistra

<<|DM|>> la via è quasi deserta, ci sono solo pochi passanti. Un uomo con un paniere sbuca dal vicolo dietro di Balder facendolo sobbalzare

<Balder> a questo punto l'agaro riprende a seguire la lettiga, ma cerca di usare piu' prudenza

<Balder> il passo e' normale, mai sospetto

<Balder> ogni tanto lo sguardo cade anche alle sue spalle, con disinvoltura e naturalezza

<Balder> le soste sono piu' soventi, e ad ogni fermata il barbaro fa finta di sistemare qualcosa che non sta al posto giusto: una volta il martello, poi le vesti, poi i calzari

<<|DM|>> la lettiga prosegue per un bel po', fino ad arrivare quasi a ridosso delle mura, davanti a una palazzina circondata da un piccolo cortile diviso dalla strada da un muro alto 6 passi

<<|DM|>> due guardie equipaggiate come quelle di scorta sono ai lati dell'unico cancello di legno e metallo

<Balder> quando giunge nei pressi del cortile, Balder resta a debita distanza

<Balder> (bene... ecco dove abiti, uomo. Ora e' tempo di tornare a far visita al banditore)

<<|DM|>> Il cancello viene aperto, la lettiga entra e lo stesso fanno anche le guardie. Il portalanterna invece resta fuori e quando viene chiusa il cancello saluta le guardie e si avvia proseguendo lungo la strada

<Balder> in breve l'agaro ritorna sui suoi passi, e si dirige verso la piazza del mercato

<<|DM|>> Balder torna il più velocemente che può alla Piazza delle Catene, ma quando vi arriva questa è semideserta

<<|DM|>> i due tavolati a forma di T sembrano avanzi di un assedio mal riuscito. Vicino ad uno di essi sono seduti due uomini con una fiasca tra le mani

<Balder> "del vino, immagino... si festeggia, uomini?"

<<|DM|>> i due vedono arrivare Balder e si mettono a ridere sguaiatamente. "Quanscio scei briutto e bianscio!" dice uno

<Balder> "sei bello tu!" sorride divertito l'agaro

<Balder> "di sicuro sei piu' fortunato, visto che stai bevendo del vino che sembra ottimo"

<<|DM|>> "Scei briutto ma scimpatico, vienisci a bere con noi..."

<<|DM|>> dice quello e gli porge la fiasca

<Balder> "ti ringrazio dell'offerta, uomo" Balder fa finta di accettare, finge di bere, poi porge di nuovo la fiasca all'uomo "ma tutta la gente che era qui? dove e' finita?"

<Balder> "c'erano tanti carri, donne belle..."

<Balder> "sembrava una festa... ora non c'e' piu' nulla"

<<|DM|>> Balder deve fare davvero finta perché nella fiasca non c'è che qualche goccia...

<<|DM|>> "Tutti andati via sciempre coscì la scera... sc'è sciolo quello lì - e indica un uomo abbastanza anziano che passeggia lentamente in un altro angolo della piazza - che sci discpera e clacia sciassi"

<Balder> "grazie, amici... buona serata" l'agaro si congeda dai due e si avvicina con apparente disinteresse all'uomo indicato dai due ubriachi

<Balder> giunto a pochi passi cerca di capire di chi si tratti

<Balder> (calcia sassi: lo hanno abbandonato, di sicuro)

<Balder> (potrebbe essermi utile)

<<|DM|>> L'uomo hai i capelli bianchi ma il volto non eccessivamente segnato dall'età, cammina strisciando i piedi e Balder lo sente dire parlando da solo e a bassa voce: "E' stata colpa tua..."

<Balder> "parlavi con me, uomo" ribadisce Balder, cercando una scusa per interloquire

<Balder> "di cosa mi accusi?"

<<|DM|>> L'uomo vedendo Balder si spaventa e fa qualche passo indietro: "No signore perdonatemi parlavo da solo..."

<Balder> "non sembrate uno di quelli che hanno perduto la ragione"

<Balder> "cosa vi succede? state bene?"

<<|DM|>> "La ragione? No certo io non ho perduto la ragione, ma forse sarebbe stato meglio così..."

<Balder> "mi sembrate triste e preoccupato... cosa vi accade?"

<<|DM|>> "Sono stato costretto a vendere la mia assistente e me ne dolgo..."

<Balder> "assistente? assistente a.. cosa?"

<Balder> "venduta a chi, poi?"

<<|DM|>> "la mia aiutante... mi aiuta a... sono un erborista..."

<Balder> "coltivate le piante nel giardino? ma a cosa serve? ci sono tante piante in giro per i boschi!"

<<|DM|>> "L'ha comprata il taverniere... della Sedia Rossa credo..."

<<|DM|>> "Non coltivo le piante, le uso per preparare infusi e decotti, per curare e aiutare l'organismo"

<Balder> "ah! capisco... uno di quelli che fanno gli intrugli amari"

<Balder> "una volta l'ho bevuto uno di quegli intrugli, e mi ha fatto addormentare per ore"

<<|DM|>> "Qualcosa del genere..." sorrise amaramente l'anziano

<Balder> "ricompratela, no?"

<Balder> "quante monete l'avete venduta?"

<<|DM|>> "Non posso... l'ho venduta perché avevo bisogno di soldi..."

<Balder> "restituile a quel tipo, e chiedete indietro la vostra assistente"

<<|DM|>> "8 monete d'argento"

<<|DM|>> "Non posso, ho un debito e devo onorarlo, altrimenti sarà peggio per me..."

<Balder> "soldi: vendete una persona che vi e' utile per soldi? e con chi avreste questo debito?"

<<|DM|>> "Poi non credo me la rivenderebbe, già quando ho provato a parlargli per dirgli di trattarla bene mi ha trattato in modo molto scortese"

<Balder> "e' una brava erborista la vostra assistente?"

<<|DM|>> Il vecchio si fece piccolo piccolo

<<|DM|>> "purtroppo ho il vizio del gioco e ho perso molto..."

<Balder> "capisco... di quanto si tratta?"

<<|DM|>> "Era una brava ragazza e sarebbe potuta diventare una brava erborista e forse chissà una cuoca..."

<<|DM|>> "tre pezzi d'oro... per saldarlo ho dovuto vendere Canira e cedere la mia bottega... ora dovrò pagare loro l'affitto"

<Balder> "una cuoca... la stavo giusto cercando oggi tra le femmine del mercato, e credo di ricordare la vostra assistente... niente di speciale, in fatto di bellezza, e anche un po' timida"

<<|DM|>> "Si sorride sempre quando è nervosa e per la luce la capisco se lo era oggi..."

*Balder e' incuriosito, ma anche impietosito dal vecchio

<Balder> siete cosi' bravo come asserite?

<Balder> domanda l'agaro

<<|DM|>> "bravo in cosa scusate?"

<Balder> "erborista: sapete preparare pozioni particolari?"

<<|DM|>> "Beh è il mio lavoro da molti anni, ma non ho idea di quale sia la vostra idea di particolare..."

<Balder> "la vostra assistente vi e' molto cara?"

<<|DM|>> "Beh mi era utile, poi non pensavo di venderla... beh forse, un po' si..."

*Balder guarda l'uomo con attenzione

<Balder> "sapete per caso dove si sono diretti gli schiavisti?" borbotta Balder

<<|DM|>> l'anziano osserva Balder sottocchi è evidente che ha paura di lui e non riesce a capire dove l'agaro intenda arrivare col suo discorso

<<|DM|>> "Non ne ho idea - confessa il vecchio - ma suppongo a Masazar lungo la via carovaniera..."

<Balder> lentamente, l'agaro si avvicina ad uno dei tavolati, si siede, poggia la testa sul palmo di una mano e scruta lo sguardo del vecchio

<<|DM|>> "Qualcosa non va?" chiede l'uomo

<Balder> "vecchio... con chi sei in debito?"

<<|DM|>> "Col proprietario di una bettola... un uomo poco raccomandabile..."

<Balder> "mostrami l'uomo" asserisce con determinazione l'agaro

<Balder> "portami da lui"

<<|DM|>> "pensate di conoscerlo?" chiede l'anziano

<Balder> "non fare domande e fai quello che ti chiedo"

<<|DM|>> L'uomo annuisce e dice: "Bene allora seguitemi vi mostro dove si trova quella bettola..."

<<|DM|>> L'anziano erborista conduce Balder in una zona che all'agaro appare abbastanza malfamata e fin nei pressi di un basso edificio dall'aria sgangherata, ma vicino a cui si trovano varie persone, e due in particolare dall'aria poco raccomandabile paiono sorvegliare l'entrata

<<|DM|>> "E' lì" dice il vecchio

<Balder> "mostramelo, almeno... non so neanche chi sia..."

<Balder> con lo sguardo il barbaro cerca di capire quanti uomini siano armati e quali potenzialmente pericolosi

<Balder> i due sembrano effettivamente individui loschi e pericolosi

<<|DM|>> "E' dentro, si fa chiamare Frugnolo... venite entriamo e ve lo indico"

<Balder> l'agaro segue silenziosamente il vecchio erborista

<Balder> usando il mantello, cerca di celare le armi e cerca di non far notare la sua possenza

<<|DM|>> arrivato davanti alla porta Balder viene bloccato da due uomini che ostentano mani

sull'elsa della spada, pronti ad estrarle. Uno dice: "Niente armi qui dentro gigante..."

<Balder> lentamente l'agaro alza lo sguardo verso l'uomo, e lo guarda dritto negli occhi

<Balder> "ti ho rivolto la parola per caso?"

<Balder> "renditi utile: sto cercando un uomo di nome Frugnolo"

<<|DM|>> "Puoi rivoltare quel che ti pare, ma fuori di qui se vuoi tenerti le armi..."

<Balder> "e' qui?"

<<|DM|>> "Forse c'è forse no... chi sei tu?"

<<|DM|>> Balder reagisce sfoderando il martello, e gli uomini prontamente lo fronteggiano sguainando le spade. L'agaro però è più abile e con due violentissimi colpi atterra uno dei due uomini fracassandogli una gamba e schivando nel contempo i colpi dell'altro

<Balder> "se te ne vai ora non ti farò male, uomo" sussurra Balder all'uomo rimasto in piedi

<<|DM|>> l'altro guardiano indietreggia un paio di passi e poi scappa

<Balder> "saggia decisione..." dichiara l'agaro senza esultare "e tu: non fare troppo rumore o torno qui e ti finisco"

<Balder> sibila all'uomo a terra

<<|DM|>> Il vecchio erborista guarda Balder a metà tra l'inorridito e l'esultante

*Balder sembra non aver fatto neanche troppo sforzo, si ricompone e guarda di nuovo il vecchio

<Balder> "fammi strada"

<<|DM|>> L'anziano entra. All'interno l'ambiente è fumoso. Numerosi avventori si affollano intorno a due tavoli dove si gioca a dadi a cranio schiaccia tutto

<Balder> (che puzza schifosa... ma come si può vivere in un letamaio del genere)

<<|DM|>> il vecchio indica un uomo robusto ma tarchiato che siede ad un tavolo d'angolo insieme a altri due uomini dall'aria criminale. Un terzo uomo è in piedi vicino al tavolo. E' armato.

<Balder> "vai da quel Frugnolo, e digli che ho degli affari da sbrigare con lui: lo attendo vicino alla porta..."

<Balder> "cerca di essere convincente, e appena lo vedi avvicinarsi a me , vattene fuori dai piedi"

<Balder> "sono stato chiaro?"

<<|DM|>> Il vecchio annuisce gravemente e poi si avvicina al tavolo. Balder lo vede scambiare qualche parola con il malvivente, poi questi individua Balder e gli fa cenno di avvicinarsi al tavolo

*Balder lo guarda dritto negli occhi, ma e' evidente che non ha alcuna intenzione di avvicinarsi al tavolo dell'uomo

<<|DM|>> pigramente il poco di buono fa nuovamente cenno a Balder di avvicinarsi

*Balder lo ignora completamente, ed anzi comincia a guardarsi intorno, cercando di contare i possibili avversari

<<|DM|>> il locale è molto affollato, ma Balder nota almeno sette o otto uomini che non paiono intenti a giocare

<<|DM|>> l'uomo che era in piedi vicino al tavolo di Frugnolo gli si avvicina e dice: "Se vuoi fare affari col capo vieni al suo tavolo, altrimenti puoi prue andartene..."

<Balder> "va bene... me ne andrò': puoi dire al tuo capo che il Nibbio non sarà contento" l'agaro fa cenno al vecchio di andarsene, si volta e f per uscire dalla porta

<<|DM|>> "Non so chi sia questo Bibbio ma fa come ti pare..." dice l'uomo

<<|DM|>> poi si volta e torna a dirigersi verso il tavolo

<Balder> "non sarai certo tu a dire cosa devo o non devo fare" sussurra Balder

<Balder> (ma guarda che gente)

<<|DM|>> il vecchio guarda Balder con aria interrogativa una silenziosa domanda su cosa deve fare

<Balder> "intanto usciamo di qui"

<<|DM|>> Il vecchio non se lo fa ripetere ed imbuca la porta

<<|DM|>> appena fuori Balder nota che un ragazzino sta perquisendo la guardia che lui ha sistemato, che sembra sia morta e giace appoggiata alla parete del locale

<Balder> "allora, vecchio... intanto dimmi se sai a che ora chiude questa bettola"

<<|DM|>> "L'ho trovata aperta a qualsiasi ora del giorno e della notte... chi va lì ci va per giocare non per bere... quella è solo una copertura per tenere buone le autorità"

<Balder> "e che tu sappia, c'e' un orario in cui gli avventori sono molto meno numerosi?"

<<|DM|>> "La mattina e nel primo pomeriggio..."

<Balder> benissimo

<Balder> "andiamo a riposare, allora... so io cosa fare"

*Balder prima di salutare il vecchio, si fa indicare dove si trovi la sua bottega, e gli da' appuntamento per l'ora di pranzo

<<|DM|>> "Verrò con te se non ti dispiace... dopo che hai discusso con quell'uomo fuori dal locale non credo che sia saggio che resti da solo finché tu e Frugnolo non vi siete chiariti..."

<Balder> d'accordo

<Balder> "ma voglio riposare: per cui o vieni anche tu alla taverna, o verro' io da te a dormire"

<Balder> "decidi"

<<|DM|>> "Come per voi è più comodo signore... la mia casa non è vicinissima"

<Balder> "andiamo alla taverna allora"

<Balder> "e qui vicino"

<<|DM|>> "Va bene signore, vi seguo..."



Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza.



Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.



Non opere derivate. Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del [Codice Legale \(la licenza integrale\)](#).

[Limitazione di responsabilità](#)