Ossa - Parte I

Ossa - Parte I

di

Tavi Dromio

"Secondo me...", disse Garaz, osservando pensieroso il fondo del suo boccale di flin. "Tutte le grandi idee arrivano per puro caso. Ricordate la storia su mio cugino, che vi ho raccontato ieri notte? Se non fosse caduto da cavallo, non sarebbe mai diventato uno dei migliori alchimisti dell'Impero".

Era un Middas notte molto tardi al King's Ham e, come sempre a quell'ora, i clienti abituali erano particolarmente inclini alla filosofia.

"Non sono d'accordo", replicò Xiomara, educatamente ma con fermezza. "Le grandi idee e le invenzioni si formano lentamente nel tempo, con la perseveranza e il lavoro duro. Ricordi la storia che ho raccontato il mese scorso? La signorina... e ti assicuro che è accaduto veramente... ha riconosciuto il vero amore solo dopo aver giaciuto praticamente con ogni abitante di Northpoint".

"Vi dico che sbagliate entrambi", asserì Hallgerd, rabboccando il suo boccale di greef. "Le migliori invenzioni scaturiscono nei momenti di maggior bisogno. Devo forse ricordavi la storia che vi ho raccontato un po' di tempo fa? Quella su Arslic Oan e l'invenzione dell'armatura d'ossa fuse?".

"La tua teoria ha un unico problema: si basa su un esempio completamente inventato", obiettò Xiomara, tirando su con il naso.

"Non mi pare di ricordare alcuna storia su Arslic Oan e l'invenzione dell'armatura d'ossa fuse", disse Garaz, aggrottando le sopracciglia. "Sei sicuro di avercela raccontata?".

"Tutto accadde molti, molti, molti anni fa, quando Vvardenfell era una splendida terra verdeggiante, i dunmer si chiamavano chimer e dwemer e nord convivevano pacificamente senza tentare di uccidersi a vicenda". Hallgerd si appoggiò allo schienale della sedia, appassionandosi al proprio racconto. "Quando il sole e le lune erano visibili in cielo nello stesso momento...".

"Per il Lord, la Madre e il Mago!", bofonchiò Xiomara. "Se proprio devo essere costretto ad ascoltare la tua stupida storia un'altra volta, almeno risparmiaci i dettagli inutili e non farla più lunga del necessario!"

Con ammirevole autocontrollo, Hallgerd ignorò l'interruzione di Xiomara e proseguì il suo racconto... Tutto accadde a Vvardenfell, molti anni fa, quando regnava un sovrano di cui non avete mai sentito parlare. Arslic Oan era un nobile di corte molto, ma molto antipatico. Essendo egli molto fedele alla Corona, il re si sentì in dovere di garantirgli un castello e delle terre. Per evitare di ritrovarselo come vicino, gli concesse una regione priva di qualsiasi traccia di civilizzazione. Si trovava in una zona di Vvardenfell che, persino al giorno d'oggi, non è ancora del tutto civilizzata. Arslic Oan eresse una roccaforte, la circondò con un muro e vi si insediò insieme ai suoi infelici schiavi per godersi una vita tranquilla, seppure abbastanza tetra.

Non molto tempo dopo, la solidità della sua fortezza venne messa alla prova. Una tribù di nord cannibali occupava la valle già da un po' di tempo, mangiandosi a vicenda. Occasionalmente, però, si nutrivano anche di coloro che chiamavano i 'carne scura', ossia i dunmer.

Xiomara rise, apprezzando molto la storia. "Fantastico! Non me lo ricordavo. È strano... oggigiorno non si sente più parlare del feroce cannibalismo dei nord".

Ovviamente questi eventi sono accaduti molto tempo fa - disse Hallgerd, squadrando parte del suo pubblico con civile malevolenza - Le cose erano molto diverse, allora. I nord cannibali iniziarono ad attaccare gli schiavi di Arslic Oan nei campi. Pian piano, acquistarono coraggio fino ad assediare la stessa roccaforte. Come potete immaginare, costituivano uno spettacolo piuttosto terrificante: un'orda selvaggia di uomini e donne dai denti affilati per strappare la carne, armati con mazze enormi e vestiti unicamente con le pelli delle loro vittime.

Arslic Oan pensò che, se li avesse ignorati, se ne sarebbero andati.

Purtroppo, la prima cosa che fecero i nord fu avvelenare il corso d'acqua che riforniva la roccaforte. In breve tempo, prima che il sabotaggio venisse scoperto, tutto il bestiame era morto, insieme alla maggior parte degli schiavi. Non c'era alcuna speranza di ricevere aiuto: gli emissari del re avrebbero fatto visita con riluttanza all'antipatico vassallo solo alcuni mesi più tardi. La sorgente d'acqua più vicina era sul versante opposto della collina, così Arslic Oan inviò tre dei suoi schiavi a riempire degli otri.

Dopo appena qualche passo fuori dai cancelli della roccaforte, vennero malmenati e sbranati. Al gruppo successivo furono dati dei bastoni per difendersi e riuscì a fare qualche passo in più prima di essere sopraffatto, malmenato e divorato. Era chiaro che fosse necessario un sistema di difesa personale più efficace. Arslic Oan andò a parlare con il suo corazziere, uno schiavo dotato di un talento particolare.

Gli disse: "Se vogliamo che gli schiavi riescano a raggiungere il fiume e a tornare indietro, dobbiamo fornire loro delle corazze. Recupera ogni singolo frammento di acciaio e ferro. Ogni cardine, coltello, anello e tazza! Tutto ciò che non serve a fortificare le mura, fondilo e fammi avere la corazza migliore che riesci a creare! E sii molto, molto rapido!"

Il corazziere, che si chiamava Gorkith, era abituato alle pretese di Arslic Oan e sapeva che non avrebbe accettato compromessi sulla qualità e la quantità delle corazze, né sulla rapidità. Lavorò ininterrottamente per trenta ore, e tenete presente che non aveva a disposizione acqua per placare la sete, mentre faticava alla fornace e all'incudine. Alla fine, riuscì a produrre sei armature di metalli misti.

Vennero scelti sei schiavi per indossare le armature e recarsi al fiume a riempire gli otri. All'inizio, la missione non ebbe problemi. I nord attaccarono gli schiavi con le mazze, ma questi continuarono ad avanzare senza subire i colpi. Ciononostante, i loro passi sembrarono farsi gradualmente sempre più incerti. Gli attacchi costanti iniziavano a stordirli. Alla fine, caddero uno dopo l'altro, vennero spogliati delle armature e divorati.

Arslic Oan andò a lamentarsi con Gorkith. "Gli schiavi non riescono a muoversi abbastanza rapidamente dentro le tue corazze! Raduna tutte le carcasse del bestiame avvelenato, scuoiale e fammi avere le migliori armature di cuoio possibili. E sii molto, molto rapido!"

Gorkith fece ciò che gli era stato ordinato, sebbene fosse un incarico particolarmente repellente, dato l'avanzato stato di putrefazione del bestiame. Normalmente, il trattamento e la conciatura delle pelli richiede molto tempo, o almeno così mi è stato detto. Gorkith lavorò incessantemente e, nel giro di mezza giornata, aveva prodotto dodici armature di pelle.

Vennero scelti dodici schiavi per indossare le armature e recarsi al fiume a riempire gli otri. All'inizio, se la cavarono molto meglio dei loro predecessori. Due caddero quasi immediatamente, ma gli altri riuscirono, con un po' di fortuna, a schivare gli assalitori e

gli occasionali colpi di mazza. Diversi raggiunsero il fiume, tre riuscirono a riempire gli otri e uno tornò quasi ai cancelli della roccaforte. Purtroppo, cadde e venne divorato. I nord avevano proprio un bell'appetito.

Arslic Oan disse pensieroso a Gorkith: "Ciò di cui abbiamo bisogno, prima di rimanere senza schiavi, è una corazza più resistente del cuoio ma più leggera del metallo".

Il corazziere ci aveva già pensato e aveva fatto scorta di tutto il materiale disponibile. Dapprima aveva considerato l'idea di creare qualcosa usando le pietre o il legno, ma c'era il problema pratico di dover demolire una parte ulteriore della roccaforte per reperirli. Il secondo materiale più abbondante erano le carcasse scuoiate: ammassi di muscoli, grasso, sangue e ossa. Sgobbò senza sosta per sei ore e produsse diciotto armature d'ossa fuse. Erano le prime mai create. Alla vista (e all'odore) delle armature, Arslic Oan rimase piuttosto perplesso. Ciononostante, aveva molta sete e, se necessario, era disposto a sacrificare altri diciotto schiavi.

"Posso suggerire di far abituare gli schiavi alle armature qui nel cortile, prima di mandarli ad affrontare i nord?", disse ossequiosamente Gorkith.

Arslic Oan concesse gelidamente la sua autorizzazione e, per alcune ore, gli schiavi vagarono per il cortile della roccaforte nelle loro armature d'ossa fuse. Si abituarono all'elasticità delle giunture, alla rigidità dello schienale, al peso sulle spalle e suoi fianchi. Impararono a posare i piedi leggermente di traverso, in modo da mantenere l'equilibrio, a voltarsi rapidamente senza cadere a terra, a iniziare a correre e a fermarsi di colpo. Quando uscirono dai cancelli, erano quasi al livello di dilettanti nell'uso delle loro armature di peso medio.

Diciassette vennero uccisi e divorati, ma uno tornò indietro portando con sé un otre pieno d'acqua.

"Ma non ha alcun senso!", protestò Xiomara. "Comunque dimostra che avevo ragione. Come tutti i grandi inventori, persino quelli inventati, il corazziere ha lavorato diligentemente per inventare l'armatura d'ossa fuse".

"Secondo me anche il caso ha avuto un ruolo fondamentale", disse Garaz, corrucciato. "In ogni caso, è una storia raccapricciante e vorrei che non l'avessi mai raccontata".

"Se credi che sia raccapricciante ora...", sogghignò Hallgerd. "Dovresti sentire cosa accadde in seguito!"

Ossa - Parte I

FormId	dragonborn.esm:028261
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028261
Editor ID	DLC2Book2CommonBonePartI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

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