Thirsk, una revisione storica

Thirsk, una revisione storica

Sulle rive del lago Fjalding troviamo Thirsk, una grande sala degli incontri che funge da casa e centro operativo per un valoroso clan di guerrieri nord.

Tanto tempo fa, un gruppo di skaal decise di abbandonare il villaggio principale per liberarsi dall'oppressivo legame con la natura stretto dai loro fratelli. Volevano condurre una vita come quella dei loro antenati a Skyrim, cacciando cosa e quando volevano e venerando le divinità che più gradivano.

Il gruppo sfidò le avverse condizioni climatiche e viaggiò a sud fino al lago Fjalding, dove trovò la posizione perfetta per il nuovo insediamento. Decisero di costruire una grande sala degli incontri per avere sia una casa sia un appoggio per le battute di caccia. Dopo mesi di lavoro, i nord completarono l'edificio e gli diedero il nome di "Thirsk".

I coloni osservarono ciò che avevano costruito e ne furono estremamente orgogliosi. Ma la loro felicità ebbe durata breve, poiché scoprirono loro malgrado che non tutti intendevano celebrare la nascita di Thirsk. Il rumore e la frenesia della costruzione disturbarono il sonno di un'antica creatura che dormiva sotto i ghiacci. Per ironia della sorte, non appena fu fissato l'ultimo dettaglio alla grande sala, la bestia dormiente si risvegliò. Il suo antico nome era "Udyrfrykte", sebbene per i coloni era semplicemente "morte". L'Udyrfrykte raggiunse il nuovo edificio e scatenò la propria vendetta contro coloro che avevano turbato il suo sonno gelido ed eterno. Uccise senza preavviso o pietà, dimezzando i ranghi dei guerrieri nord. Fu il valente stregone Eldrid Ghiaccio Luminoso a ricondurre la bestia nella sua tana sotto il lago gelato e, con la magia, a creare una muraglia di ghiaccio per sigillarne l'entrata. L'orrore era terminato, ma il prezzo da pagare fu alto. Ai coloni ci vollero due mesi per riparare i danni causati dall'Udyrfrykte e, complice la mancanza di lavoratori caduti per mano del mostro, la ristrutturazione fu lenta e deprimente.

Alla fine, Thirsk tornò all'antico splendore. Ma nonostante i nord avessero lavorato fianco a fianco per costruire la sala degli incontri e sventato la minaccia dell'Udyrfrykte,

presto nacquero dei dissapori su chi dovesse diventare il capo. La maggior parte degli uomini considerava Hrothmund il Rosso il loro capo di fatto, in quanto egli era il guerriero più abile. Ma il guerriero Drengr Elmo Bronzeo non era d'accordo. Egli si riteneva il più adatto per la guida di Thirsk e rifiutò a gran voce il comando di Hrothmund. Ben sapendo che conflitto e discordia avrebbero distrutto la nuova vita che così duramente avevano creato, Hrothmund fece ciò che egli ritenne l'unica cosa possibile: brandì la sua possente ascia e decapitò Drengr Elmo Bronzeo sul posto. Più di ogni altra cosa, i nord apprezzavano la prontezza di un guerriero in battaglia, e la morte di Drengr dimostrò loro che Hrothmund era degno di ricoprire il ruolo di capo. Perché nessuno dimenticasse chi era a comandare, Hrothmund collocò la testa di Drengr su un piedistallo al centro del salone principale di Thirsk affinché tutti la vedessero.

E così ebbe inizio la tradizione più nota di Thirsk. Qualsiasi guerriero, indipendentemente dalla sua razza o dal suo sesso, poteva reclamare la guida della sala degli incontri esponendo il trofeo di guerra più solenne sul piedistallo del grande salone. Se lo spirito di Hrothmund il Rosso lo avesse consentito, tale guerriero sarebbe divenuto capo.

Il Flagello di Hrothmund

Per ventuno anni Hrothmund il Rosso fu il capo di Thirsk e dei suoi abitanti. Con la sua voce gentile e la possente ascia, Hrothmund portò a Thirsk pace e prosperità. Ma tale pace fu la rovina di Hrothmund, poiché i valorosi nord si abituarono fin troppo bene al calore e alla sicurezza della sala degli incontri. Egli bramava lo scontro e l'avventura, voleva sentire ancora il gelo nelle vene e non poteva più ignorare la chiamata del valore. Quando si sparse la voce della presenza di un lupo gigante e assetato di sangue che terrorizzava gli erranti sulle Montagne di Moesring, Hrothmund imbracciò l'ascia e partì da solo alla volta della grande bestia. Gli uomini delle montagne la chiamavano Ondjage, il Lupo Funesto. L'animale era grande quanto un bue, aveva il pelo bianco come la neve e pare che nessun uomo o donna potesse abbatterlo. Le parole dei montanari si rivelarono vere. Benché Hrothmund riuscì a tagliare una zampa al Lupo Funesto, Ondjage divorò il nord per intero, lasciando a terra solo l'ascia del guerriero come macabro segno dell'impotenza dell'uomo contro la bestia. Carichi di dolore e di rabbia, gli abitanti di Thirsk marciarono sulle montagne alla ricerca del lupo, che chiamarono "Flagello di Hrothmund". Insieme riuscirono ad abbatterlo, e banchettarono con le sue carni.

Di seguito un elenco dei capi di Thirsk che comprende Hrothmund e i suoi successori.

Hrothmund il Rosso. Maschio nord. Uccise Drengr Elmo Bronzeo e portò la sua testa come trofeo. Governò Thirsk per ventuno anni. Ucciso e divorato da Ondjage, il Lupo Funesto.

Isgeror Bianca Onda. Femmina nord. Uccise il necromante Hildir Cuore Strisciante e portò il suo cuore come trofeo. Governò Thirsk per quattro anni.

Einarr. Maschio nord. Uccise il gigante del gelo Guolog e portò il suo piede come trofeo. Governò Thirsk per sei anni.

Gisl Budella Rotonde. Maschio nord. Uccise Einarr e portò la sua spada come trofeo. Governò Thirsk per due mesi.

Einarr il Giovane. Maschio nord. Uccise Gisl Budella Rotonde e portò il suo stomaco come trofeo. Governò Thirsk per sette anni.

Grjotgaror. Maschio nord. Uccise la strega bianca Ratla e portò il suo bastone come trofeo. Governò Thirsk per due anni.

Amelie Bontecou. Femmina bretone. Uccise Grjotgaror e portò la sua testa come trofeo. Governò Thirsk per tre anni.

Thorormr Uccidi Tempesta. Maschio nord. Uccise i fratelli Ani e Ali e portò i loro martelli incantati come trofeo. Governò Thirsk per diciassette anni.

Aegilief. Femmina nord. Uccise Oddny l'Infedele e portò la sua mano come trofeo. Governò Thirsk per otto anni.

Caccino Aurelia. Maschio imperiale. Uccise l'eroe imperiale Claudius Anzione e portò la sua spada come trofeo. Governò Thirsk per tre settimane. Impostore.

Eldjar Scuoia Orsi. Maschio nord. Uccise l'impostore imperiale Caccino Aurelia e portò la sua lingua come trofeo. Governò Thirsk per cinque anni.

Falki il Grasso. Maschio nord. Uccise un branco di sei lupi rabbiosi e portò i loro artigli come trofeo. Governò Thirsk per tre mesi. Morì di pazzia per la rabbia contratta dai lupi.

Svana il Coltello. Femmina nord. Uccise Gretta Bambina Lupa e portò la sua spada come trofeo. Governò Thirsk per quattro anni.

Beinir Barba Bianca. Maschio nord. Uccide tre orchi predoni e portò i loro occhi come trofeo. Governò Thirsk per ventidue anni.

Skjoldr Lupo Veloce. Maschio nord. Uccise il mago Griss il Giallo e portò la sua testa come trofeo. Governò Thirsk per tre anni. Ucciso nella sala degli incontri.

A questo punto, c'è un periodo di buio storico. Accadde che l'Udyrfrykte fu ucciso una volta per tutte, ma non è noto chi fosse il capo di Thirsk di quel periodo. Ci furono, in apparenza, diversi altri capi che si avvicendarono alla guida della sala prima della ripresa dell'elenco. La devozione di Thirsk alla trasmissione orale significa che tali nomi sono andati persi per sempre.

Girgun il Colosso. Maschio nord. Uccise Thjold il Deviato e portò il suo cervello come trofeo. Governò Thirsk per sei anni.

Vibeke la Pietra. Femmina nord. Uccise sette pirati imperiali e portò i loro elmi come trofeo. Governò Thirsk per tre anni.

Bjarknir Mano Verde. Maschio nord. Uccise un intero bosco di spriggan e portò i loro cuori di fittone come trofeo. Governò Thirsk per ventisette anni.

Bujold l'Intrepida. Femmina nord. Uccise la grande bestia di Ilfark e portò il suo stomaco come trofeo. Governa Thirsk all'atto di queste scritture.

Ampliamento

La sala degli incontri di Thirsk, oggi, è pressoché la stessa della fondazione, a dimostrazione della qualità costruttiva. Ma sebbene Thirsk non crebbe, lo fecero i suoi abitanti e, in breve tempo, la struttura non riuscì più a ospitare coloro che desideravano abitarvi. Pertanto, nel corso degli anni molti nord lasciarono Thirsk per stabilirsi nelle regioni selvagge di Solstheim, sfruttando le caverne e i ripari naturali dell'isola. Ma coloro che abbandonano Thirsk sono sempre i benvenuti, e sono in molti quelli che tornano per godere dell'ospitalità della sala. È importante notare che sebbene sia trascorso molto tempo da quando il primo gruppo lasciò il Villaggio Skaal, gli skaal e i nord di Thirsk hanno mantenuto rapporti civili e, talvolta, perfino commerciali.

Legami con Roccia del Corvo

I nord di Thirsk mantengono con Roccia del Corvo lo stesso legame che avevano con l'Impero ai tempi della sua massiccia presenza su Solstheim, ovvero disinteresse spassionato e assenza di complicazioni. A entrambe le parti sta bene ignorare la presenza dell'altro. Ciò non significa che siano nemiche, anzi. Al contrario, non c'è motivo di creare alcun genere di rapporto tra due culture così diverse tra loro.

Legge e ordine a Thirsk

Nella sala degli incontri, il capo è giudice, giuria e, se necessario, boia. La verità è che Thirsk è sempre stata un luogo pacifico, di grande compagnia e giovialità. Solstheim sa essere un posto feroce e i nord di Thirsk hanno capito che azzuffarsi tra simili non è così produttivo come, invece, abbattere orsi, lupi, draugr, riekling o altre nefaste creature che battono l'isola. Tuttavia, non mancano scaramucce occasionali, che spesso finiscono in un bagno di sangue, e ogni manciata di anni a qualcuno salta in testa di sfidare a duello il capo per rilevarne il ruolo. In sintesi, i nord di Thirsk sono una grande e felice famiglia di barbari. E, come accade in ogni famiglia, le discussioni possono capitare.

L'epoca della cenere

Dall'eruzione della Montagna Rossa, la zona meridionale di Solstheim è divenuta terra di devastazione e dominio degli elfi scuri. Thirsk è situata poco lontano dall'area desolata e, ciò nonostante, è sfuggita alla distruzione che colpì gran parte dell'isola. Da quegli anni, Thirsk ha assunto il ruolo di "paradiso" con grande serietà. I suoi abitanti tengono molto all'ospitalità e all'accoglienza dei viandanti che cercano qualche attimo di conforto lontano dalle terre di cenere del sud o dalle lande gelate del nord.
</p>

Thirsk, una revisione storica

FormId	dragonborn.esm:03B3A5
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	03B3A5
Editor ID	DLC2Book2CommonThirskARevisedHistory
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	4
Leveled lists	0
Scripts	0

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