Rovine di Kemel-3e

Le rovine di Kemel-Ze

di

Rolard Nordssen



on le acclamazioni dei Membri della Società Imperiale che ancora risuonavano nelle mie orecchie, decisi di fare immediato ritorno a Morrowind. Non fu senza rammarico che dissi addio alle comodità della città imperiale, ma sapevo che le meraviglie che avevo riportato da Raled-Makai avevano appena scalfito la superficie delle rovine dwemer a Morrowind. Ero ansioso di partire, poiché sentivo che celati in quel luogo c'erano tesori ancora più straordinari che attendevano solo di essere scoperti. Inoltre, dinanzi ai miei occhi avevo il triste esempio del povero Bannerman, che dopo venti anni narrava ancora di quella sua unica spedizione nella provincia di Black Marsh. Giurai a me stesso che non avrei lasciato che capitasse anche a me.

Questa volta, avendo in mano la lettera dell'imperatrice, avrei avuto la completa collaborazione delle autorità imperiali. Non avrei dovuto preoccuparmi ulteriormente degli attacchi dei locali superstiziosi. Ma dove cercare ora? Le rovine di Kemel-Ze erano la scelta più ovvia. Diversamente da quanto era accaduto per Raled-Makai, raggiungere le rovine non sarebbe stato un problema. Kemel-Ze, nota anche come Città Scogliera, è situata sul versante continentale della scogliera di Vvardenfel, distesa lungo le ripide falesie costiere. I viaggiatori provenienti dalla costa orientale di Vvardenfel visitano spesso questo luogo con una barca. Tuttavia, è anche accessibile via terra dai villaggi limitrofi senza eccessive difficoltà.

Dopo avere radunato la mia spedizione a Seyda Neen, superando le consuete noiose complicazioni tipiche delle operazioni in queste terre solo parzialmente civilizzate, ci muovemmo alla volta del villaggio di Marog vicino alle rovine, dove intendevamo assumere una squadra di scavatori. L'interprete che avevo assunto a Seyda Neen,

dietro suggerimento del comandante del presidio locale, Tuen Panai, individuo insolitamente allegro per un elfo scuro, mi aveva assicurato che gli abitanti del luogo avevano molta familiarità con Kemel-Ze poiché avevano saccheggiato il posto per generazioni. Nella fattispecie Dieci Penny (nomignolo assegnatogli in breve tempo per la sua costante allegria) si dimostrò prezioso e lo raccomanderei senza esitazione a qualsiasi collega che progettasse simili spedizioni nelle aree disabitate di Morrowind.

A Marog incontrammo il nostro primo problema. Il capo del villaggio, un uomo anziano riservato ed elegante, sembrava desideroso di collaborare, ma il sacerdote del luogo (rappresentante della loro assurda religione, che prevedeva l'adorazione di un'entità denominata Tribunale, che sostenevano avesse veramente sede in alcuni palazzi di Morrowind) era decisamente contrario agli scavi nelle rovine. Sembrava intenzionato a sobillare gli abitanti del villaggio in suo sostegno, con i suoi riferimenti ai "tabù religiosi". Allora decisi di sventolare la lettera dell'imperatrice sotto il suo naso e menzionai il mio amico comandante della guarnigione di Seyda Neen. In breve il sacerdote ammutolì. Non vi è dubbio che quella fosse una mera tattica utilizzata dagli abitanti per negoziare un aumento della loro paga. Nondimeno, non appena il sacerdote si fu allontanato mormorando fra sé e sé e lanciando maledizioni sulle teste dei demoni forestieri, un gruppetto di abitanti desiderosi di partecipare alla spedizione si mise in coda.

Mentre il mio assistente si occupava dei dettagli di ordinaria amministrazione come i contratti, gli approvvigionamenti via dicendo, io e maestro Arum ci dirigemmo a cavallo fino alle rovine. Procedendo via terra era possibile raggiungerle solo attraverso angusti sentieri che scendono tortuosi lungo la scogliera, dove ogni passo falso può significare una brutta caduta nello spumeggiare delle onde sugli scogli aguzzi sottostanti. L'ingresso originale della città in superficie doveva trovarsi nella zona nord-orientale, vale a dire nella zona che franò in mare tempo addietro quando l'eruzione della Montagna Rossa diede luogo a questo immenso cratere. Dopo aver percorso senza incidenti l'insidioso sentiero, giungemmo in un'ampia camera che si apriva verso il cielo da un lato mentre dall'altro scompariva nelle oscure profondità. Appena muovemmo i primi passi, i nostri scarponi iniziarono a scricchiolare sullo strato di scarti di metallo che giacevano al suolo, cosa abbastanza consueta nelle rovine naniche, come accade con i cocci in altri luoghi antichi. Quello era sicuramente il posto dove i razziatori avevano trasportato i loro ritrovamenti dai livelli più profondi, staccando i preziosi rivestimenti esterni dei

marchingegni nanici e abbandonando qui le parti interne, operazione assai più facile che trascinare i marchingegni intatti fin sulla sommità della scogliera. Risi tra me e me pensando ai molti guerrieri che circolavano nelle terre di Tamriel con parti di marchingegni nanici sulla schiena, ignari di cosa fossero realmente. Poiché le "armature naniche" altro non erano che gusci corazzati di antichi uomini meccanici. Recuperai la serietà pensando a quale incalcolabile valore dovesse avere un congegno ancora intatto. A giudicare dai rifiuti che ricoprivano il suolo della grande camera, questo luogo doveva essere ovviamente colmo di congegni nanici o perlomeno, ricordai a me stesso, doveva esserlo stato. I razziatori avevano lavorato in questo luogo per secoli. Il solo rivestimento venduto come armatura valeva già una fortuna. Gran parte delle armature naniche è composta da pezzi male assortiti, per cui sono considerate ingombranti e poco maneggevoli. Ma una struttura completa ricavata da un congegno intatto, vale il suo peso in oro, poiché tutti i pezzi combaceranno perfettamente e chi indosserà una tale armatura ne noterà a stento il volume. Naturalmente non avevo alcuna intenzione di distruggere i miei reperti per un'armatura, indipendentemente dal suo valore. Li avrei riportati alla società perché venissero studiati con metodo scientifico. Immaginai le grida di stupore dei miei colleghi quando ne avrei parlato alla mia prossima conferenza e mi ritrovai di nuovo a sorridere.

Presi un ingranaggio abbandonato dall'ammasso che avevo ai miei piedi. Brillava ancora intensamente, come se fosse nuovo di zecca, poiché le leghe naniche resistono bene alla corrosione del tempo. Mi chiesi quali segreti restavano nascosti nel labirinto delle camere che avevo dinanzi a me, che avevano resistito agli assalti dei predatori, attendendo di brillare di nuovo alla luce che non vedevano da lunghe ere. Mi stavano aspettando. Non restava che trovarli! Con impazienza feci segno a maestro Arum di seguirmi e mi immersi nell'oscurità.

Maestro Arum, Diecy Penny e io, trascorremmo alcuni giorni a esplorare le rovine mentre i miei assistenti allestivano l'accampamento sulla sommità della scogliera e trasportavano i rifornimenti e le attrezzature dal villaggio. Cercavo una zona promettente per dare inizio agli scavi, un passaggio ostruito, oppure un corridoio inviolato dai predatori che potesse condurre ad aree completamente intatte delle rovine.

Trovammo due aree del genere quasi subito, ma scoprimmo in breve tempo che molti

passaggi tortuosi consentivano di aggirare l'ostruzione e permettevano di accedere alle camere sul retro. Nondimeno, perfino questi siti più esterni, sebbene in gran parte completamente spogliati dei manufatti dall'opera di intere generazioni di razziatori, risultavano di grande interesse per un archeologo professionista. Dietro a una pesante porta di bronzo massiccio, divelta dai cardini da qualche antico terremoto, scoprimmo una grande camera colma di pregevoli sculture murarie che fecero colpo perfino sullo stanco Diecy Penny, che sosteneva di avere esplorato ogni rovina nanica di Morrowind. Parevano rappresentare un qualche genere di antico rituale in cui una lunga processione di nani anziani con la tipica barba sfilava lungo le pareti laterali. Sembravano tutti inchinarsi verso un'enorme sagoma scolpita nella parete frontale della camera che raffigurava un dio nell'atto di uscire dal cratere di un vulcano in una nuvola di fumo o vapore. Secondo l'opinione di maestro Arum, non esistono raffigurazioni note dei rituali religiosi dei nani, per cui quello era senz'altro un ritrovamento eccezionale. Preparai una squadra per rimuovere i pannelli scolpiti facendo leva, ma non riuscimmo neppure a scalfirne la superficie. A un esame più approfondito la camera risultò rivestita di una sostanza metallica, impenetrabile ai nostri utensili, che all'aspetto e al tatto sembrava pietra. Considerai la possibilità di chiedere a maestro Arum di impiegare la sua magia esplosiva sulla parete, ma concludemmo che il rischio di distruggere le sculture era troppo grande. Sebbene avrei preferito portare gli originali nella Città Imperiale, fui costretto a prepararmi per prendere alcuni calchi. Ero certo che, qualora i miei colleghi della società avessero mostrato sufficiente interesse, avremmo potuto trovare uno specialista, forse un alchimista esperto, per escogitare un modo per rimuovere i pannelli senza il rischio di rovinarli.

Trovai un'altra camera singolare sulla sommità di una lunga scala a chiocciola, percorribile a stento a causa della caduta di macerie dal soffitto. Sulla sommità delle scale si trovava una camera con la volta a cupola, al centro della quale era posto un grande meccanismo ormai distrutto. In alcune aree della superficie della cupola erano ancora visibili raffigurazioni dipinte delle costellazioni. Maestro Arum e io concordammo che doveva trattarsi di una sorta di osservatorio, quindi l'ignoto congegno doveva essere quanto restava di un telescopio nanico. Per rimuoverlo dalle rovine, passando dall'angusta scalinata, sarebbe stato necessario smontarlo completamente (cosa che senza dubbio lo ha preservato dalle attenzioni dei predatori). Decisi quindi di lasciarlo al suo posto, almeno per il momento. Tuttavia, l'esistenza di quell'osservatorio suggeriva che un tempo la stanza doveva trovarsi in superficie. Un esame più approfondito della struttura rivelò che si trattava in verità di un edificio e non di una camera scavata nel

terreno. Le uniche altre vie d'accesso alla camera erano completamente ostruite. Alcune accurate misurazioni, dalla sommità della scogliera alla camera di entrata e quindi all'osservatorio, rivelarono che ci trovavamo a oltre 250 piedi sotto il livello del suolo. Una eloquente testimonianza della furia dimenticata della Montagna Rossa.

Quella scoperta ci indusse a concentrare le nostre attenzioni verso le profondità. Considerato che adesso avevamo una conoscenza approssimativa della posizione dell'antica superficie, potevamo escludere molti dei passaggi ostruiti più elevati. Un ampio passaggio fiancheggiato da imponenti colonne scolpite attrasse la mia attenzione. Terminava contro un enorme ammasso di rocce franate. Attraverso le macerie si intravedeva il punto in cui i razziatori avevano iniziato a scavare un cunicolo, abbandonando i lavori in seguito. Con la mia squadra di scavatori e il supporto delle arti magiche di maestro Arum, ero certo che avremmo potuto riuscire laddove i nostri predecessori avevano fallito. Quindi preparai la mia squadra di elfi scuri perché provvedesse a liberare il passaggio, finalmente sollevato all'idea di potere iniziare la vera esplorazione di Remel-Ze. Speravo che presto i miei stivali avrebbero sollevato quella polvere rimasta inviolata fin dall'alba del tempo.

Con una prospettiva così eccitante, sollecitai i miei scavatori forse con eccessivo zelo. Diecy Penny mi riferì che avevano cominciato a lagnarsi delle giornate di lavoro eccessivamente lunghe e che alcuni stavano parlando di abbandonare gli scavi. Sapendo per esperienza che non vi è nulla che restituisca ardore a questi elfi scuri come il sapore delle nerbate, ordinai di frustare i capibanda e confinai il resto del gruppo nelle rovine finché non avessero finito di liberare il passaggio. Devo ringraziare Stendarr per la mia avvedutezza nel richiedere alcuni legionari da Seyda Neen! All'inizio erano restii ma con la promessa di un giorno di paga aggiuntivo non appena avessero liberato la strada, si rimisero immediatamente a lavorare di buona lena. Sebbene simili misure possano sembrare eccessivamente crude ai miei lettori abituati alle comodità della civilizzazione, posso garantirvi che non vi è altro modo per indurre questa gente a portare a termine un compito.

L'ostruzione era assai superiore a quanto avevo immaginato inizialmente e alla fine occorsero quasi due settimane per liberare il passaggio. Gli scavatori furono eccitati quanto me, quando i loro picconi riuscirono infine a fare breccia nell'ultimo diaframma

uscendo nel vuoto, così brindammo insieme con un liquore locale (un intruglio nauseante, in verità) per dimostrare che tutto quanto era dimenticato. Riuscii a stento a frenare la mia impazienza quando il passaggio fu allargato a sufficienza da consentire di accedere nella camera dall'altro lato. Quel passaggio avrebbe veramente condotto ai livelli inviolati della città antica, colmi di preziosi manufatti lasciati dai nani ormai estinti? O era soltanto una via senza uscita, un passaggio laterale che non portava da nessuna parte? La mia eccitazione crebbe mentre strisciai attraverso il passaggio, rannicchiandomi per un momento nell'oscurità. Giudicando dall'echeggiare del rumore prodotto dalle pietre sotto i miei piedi dovevo trovarmi in una camera enorme. Mi alzai in piedi con cautela e tolsi il cappuccio dalla mia lanterna. Quando la luce inondò la camera, mi guardai intorno sbalordito. Vi erano meraviglie che superavano perfino i miei sogni più sfrenati!

Quando la luce della lampada raggiunse la camera oltre la frana di rocce, mi guardai intorno senza parole. Dovunque vi era un caldo scintillio di leghe metalliche naniche. Alla fine, avevo trovato un sito archeologico ancora inviolato della città antica! Con il cuore che mi batteva forte nel petto per l'eccitazione, mi guardai attorno. La sala era enorme, la volta scompariva in alto oltre la portata della lampada, l'estremità più lontana si perdeva nell'oscurità lasciando intravedere solo un attraente scintillio che faceva immaginare fantastici tesori non ancora scoperti. Lungo ciascuna parete vi erano file di uomini meccanici, completamente intatti tranne che in un aspetto singolare: le loro teste erano state rimosse e collocate sul pavimento ai loro piedi, come in un rituale. Ciò poteva significare soltanto che avevo scoperto la tomba di un grande nobile dei nani, forse addirittura di un re! Sepolture di questo tipo erano già state scoperte in precedenza, soprattutto nella famosa spedizione di Ransom nella provincia di Hammerfel, ma nessuna tomba completamente intatta era stata ancora trovata. Finora, perlomeno!

Ma se quello era realmente un sepolcro reale, dove si trovava la tomba? Avanzai lentamente con circospezione lungo le file di corpi senza testa, immobili in piedi, silenziosi come erano stati per interi eoni. Al mio incedere i loro occhi disincarnati sembravano fissarmi. Avevo sentito storie tremende sulla Maledizione dei Nani, ma ne avevo sempre riso come di una superstizione. Tuttavia, ora che stavo respirando la stessa aria dei misteriosi costruttori di questa antica città, rimasti indisturbati fino al cataclisma che segnò la loro distruzione, provai un fremito di paura. Sentivo che quel luogo emanava potere, qualcosa di malefico ora disturbato dalla mia presenza. Mi

soffermai per un istante ad ascoltare. C'era silenzio ovunque.

Tranne... avevo l'impressione di sentire un debolissimo sibilo, regolare come un respiro. Soffocai una subitanea ondata di panico. Ero disarmato, noncurante del pericolo nella mia ansia di esplorare il passaggio bloccato. Gocce di sudore mi imperlarono il volto mentre osservavo l'oscurità per individuare un qualsiasi movimento. D'improvviso mi resi conto che la camera era calda, molto più calda del resto del labirinto che giungeva fin là. Fui colto di nuovo dall'eccitazione. Avevo forse trovato una sezione della città collegata a una rete a vapore ancora funzionante? Le tubature correvano lungo le pareti come in tutte le sezioni della città. Mi avvicinai e allungai una mano per toccare un tubo. Era caldo, perfino troppo caldo per essere toccato! Poi mi accorsi che in alcuni punti dove l'antica tubatura si era corrosa, fuoriuscivano piccoli getti di vapore. Dunque era quello il rumore che avevo udito. Risi per la mia ingenuità.

Avanzai quindi rapidamente verso l'estremità più profonda della camera, lanciando un ironico saluto alle file di soldati meccanici che solo pochi istanti prima mi erano parsi così minacciosi. Sorrisi trionfante quando la luce spazzò via l'oscurità dei secoli per rivelare l'enorme effige di un re dei nani, in posizione eretta su di un piedistallo sopraelevato, con lo scettro ancora stretto nella sua mano metallica. Ecco il mio trofeo! Girai attorno alla pedana lentamente, ammirando la qualità della lavorazione degli antichi nani. Il re dorato era alto quasi venti piedi, posto sotto una cupola a volta libera con la barba incolta rivolta orgogliosamente in avanti e i luccicanti occhi metallici che parevano seguirmi. Ma i miei timori superstiziosi erano ormai scomparsi e guardai con benevolenza verso il vecchio re dei nani. Il mio re, come già avevo cominciato a definirlo nei miei pensieri. Salii sul suo piedistallo per osservare l'armatura scolpita. D'improvviso la figura aprì gli occhi e alzò un pugno di maglia metallica per colpire!

Balzai di lato quando il braccio dorato scese violentemente, colpendo i gradini su cui un attimo prima ero in piedi, proiettando un'esplosione di scintille. Con il sibilare di flussi di vapore e il rumore stridulo di ingranaggi in movimento, l'imponente figura si mosse dal suo piedistallo avanzando verso di me con terrificante rapidità. I suoi occhi seguirono i miei movimenti mentre indietreggiavo disordinatamente. Mi nascosi dietro una colonna quando il pugno sferzò di nuovo l'aria. Nella confusione avevo lasciato cadere la mia lanterna, quindi mi insinuai furtivamente nell'oscurità fuori dalla zona illuminata,

sperando di riuscire a strisciare tra i congegni senza testa e tornare al passaggio sano e salvo. Dov'era andato il mostro? Penserete che un re dorato alto venti piedi sia alquanto difficile da perdere di vista, tuttavia non riuscivo a vederlo da nessuna parte. La fioca luce della lampada illuminava soltanto una piccola parte della stanza. Nell'oscurità poteva essere nascosto ovunque. Strisciai più velocemente. Senza alcun preavviso, le schiere di soldati nani nella penombra di fronte a me furono scagliate lontano mentre il mostruoso guardiano mi si parava dinanzi. Mi aveva bloccato la via d'uscita! Appena mi mossi all'indietro, iniziò a sferrare colpi su colpi con un sibilare assordante. Quella macchina implacabile mi inseguì senza sosta spingendomi nell'angolo più lontano della stanza. Infine, non avevo più alcun posto dove andare. Ero con le spalle al muro. Alzai lo sguardo verso il nemico determinato a uccidermi sull'istante. I giganteschi pugni si sollevarono per il colpo finale.

Nella camera esplose una luce improvvisa. Fulmini di purpurea energia crepitarono attraverso la corazza metallica del mostro nanico che si fermò facendo mezzo giro su se stesso per fronteggiare questa nuova minaccia. Maestro Arum era finalmente giunto! Stavo per lanciare un'esclamazione di giubilo quando l'enorme sagoma si volse di nuovo verso di me, illesa dal dardo elettrico accecante scagliato da maestro Arum e ancora determinata a distruggere il primo intruso. "Vapore! Vapore!", gridai mentre il gigante sollevava il pugno per schiacciarmi al suolo. Vi fu un sibilo e una folata di freddo pungente, quindi guardai verso l'alto. Il mostro adesso era interamente coperto di uno strato di ghiaccio, congelato proprio nel momento in cui stava per uccidermi. Maestro Arum aveva compreso. Mi appoggiai al muro sollevato.

Il ghiaccio ricadde su di me. Il gigantesco re d'oro mi stava dinanzi eretto, con la coltre di ghiaccio che ricadeva giù, la testa ruotò verso di me trionfante. Non vi era dunque alcun modo di fermare quella mostruosità nanica?!? Poi la luce svanì dai suoi occhi e le sue braccia caddero lungo i fianchi. Il gelo magico aveva funzionato, raffreddando la sua energia azionata dal vapore.

Quando maestro Arum e gli scavatori si unirono a me, congratulandosi per la mia rapida fuga, fui assalito da un vortice di pensieri. Immaginai il mio ritorno nella Città Imperiale, sapevo che sarebbe stato il mio più grande trionfo. Come avrei potuto superare questo ritrovamento? Forse era tempo di andare. Recuperare il mitico Occhio

di Argonia... sarebbe stato un colpo da maestro! Sorrisi a me stesso, festeggiando nella gloria del momento, mentre già programmavo la mia avventura successiva.

Rovine di Kemel-Ze

FormId	skyrim.esm:01ACDB
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACDB
Editor ID	Book2CommonRuinsofKemelZe
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1256
Leveled lists	12
Scripts	0

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