Feyfolken I

eyfolken

Libro uno

di

Waughin Jarth

l Grande Saggio era un uomo alto e trasandato, barbuto ma calvo. La sua libreria si confaceva al suo temperamento: nel corso degli anni, tutti i libri erano stati spostati negli scaffali inferiori dove giacevano ammucchiati in cataste polverose. Utilizzava molti dei libri nelle sue attuali letture, spiegando ai suoi studenti, Taksim e Vonguldak, come la Gilda dei Maghi fosse stata fondata da Vanus Galerion. I due studenti ponevano molte domande sugli esordi di Galerion nell'Ordine Psijic e sulle differenze tra il loro metodo di studio della magia e quello della Gilda dei Maghi.

"Era ed è tuttora, un modo di vivere alquanto ordinato", spiegò il Grande Saggio. "Piuttosto elitario, in realtà. Quello era l'aspetto su cui Galerion muoveva le maggiori obiezioni. Desiderava che lo studio della magia fosse distribuito gratuitamente. Be', non proprio gratuitamente, ma almeno disponibile per tutti coloro che ne avessero avuto i mezzi. Così facendo, cambiò il corso della vita di Tamriel".

"Codificò prassi e rituali utilizzati da tutti i moderni creatori di pozioni, di oggetti e di formule magiche, non è così, Grande Saggio?", chiese Vonguldak.

"Ciò fu soltanto una parte dei suoi risultati. Dobbiamo a Vanus Galerion tutta la magia, così come noi la conosciamo. Ristrutturò le scuole e le dottrine per renderle comprensibili alle masse. Inventò gli strumenti dell'alchimia e degli incantesimi in modo che ognuno potesse raccogliere ciò che desiderava, in base alle proprie conoscenze e ai propri scopi, senza tema di dannose ritorsioni magiche. Bene, e infine creò tutto questo".

"Cosa intendete dire, Grande Saggio?", chiese Taksim.

"I primi strumenti erano assai più automatizzati di quelli che utilizziamo oggi. Qualunque profano sarebbe stato in grado di utilizzarli senza minima conoscenza degli incantesimi o dell'alchimia. Nell'Isola di Artaeum, gli studenti dovevano apprendere diligentemente le conoscenze, per molti anni, ma Galerion decise che quello era un altro esempio dell'elitarismo degli psijic. Gli strumenti che inventò erano simili ad automi con le capacità di maestri incantatori e alchimisti, in grado di creare tutto ciò che il cliente desiderava, purché potesse permetterselo".

"Quindi qualcuno avrebbe potuto creare, per esempio, una spada in grado di dividere in due il mondo?", chiese Vonguldak.

"Forse, in teoria, ma avrebbe probabilmente richiesto tutto l'oro del mondo", ridacchiò il Grande Saggio. "No, non potrei asserire che siamo mai stati in grande pericolo, ma ciò non significa che non ci siano stati alcuni incidenti quando un bifolco illetterato inventò qualcosa che andava ben al di là della sua comprensione. Infine, naturalmente, Galerion eliminò quei vecchi strumenti e creò quelli che utilizziamo tuttora. Può sembrare elitario, chiedere alle persone di conoscere ciò che stanno facendo prima di farlo, ma è sicuramente pratico".

"Che cosa inventò la gente?", chiese Taksim. "Esistono alcune storie?".

"State forse cercando di distrarmi per evitare la vostra prova", rispose il Grande Saggio. "Ma suppongo di potervi raccontare una storia, soltanto per illustrarvi un punto. Questa particolare vicenda si svolse nella città di Alinor sulla costa occidentale dell'Isola di Summerset e narra di uno scrittore di nome Thaurbad".

"Correva la Seconda Era, non molto tempo dopo la fondazione della Gilda dei Maghi da parte di Vanus Galerion e le sale capitolari erano spuntate ovunque in Summerset, sebbene non fossero ancora molto diffuse nel continente di Tamriel".

"Per cinque anni, quello scrittore, Thaurbad, aveva fatto arrivare tutta la sua corrispondenza al mondo esterno per mezzo del suo messaggero, Gorgos. Durante il primo anno della sua vita da eremita, i pochi amici e parenti rimasti, amici e parenti della defunta moglie a dire la verità, avevano cercato di andare a fargli visita, ma anche il più instancabile dei parenti alla fine rinunciò, vista la totale assenza di risposta.

Nessuno aveva una valida ragione per mantenersi in contatto con Thaurbad Hulzik e, con il passare del tempo, sempre meno tentarono di farlo. Sua cognata gli inviò qualche lettera occasionale con le notizie di persone che lui poteva a malapena ricordare, ma anche quelle comunicazioni erano rare. La maggior parte dei messaggi da e per la sua casa riguardavano la sua attività nella stesura dei proclami settimanali dal Tempio di Auri-El. Si trattava di bollettini appesi alle porte del tempio, notizie riguardanti la comunità, sermoni e altri scritti simili".

"Il primo messaggio che Gorgos gli consegnò quel giorno giungeva dal suo guaritore per ricordargli il suo appuntamento di Turdas. Thaurbad impiegò un certo tempo per scrivere la sua risposta triste e affermativa. Era afflitto dalla Peste Rossa e si sottoponeva a costanti e costose cure. Non dimenticate che in quei giorni la Scuola del Recupero non aveva ancora raggiunto gli attuali livelli di conoscenza. Si trattava di una terribile malattia che gli aveva lesionato irrimediabilmente la laringe. Quello era il motivo per cui comunicava esclusivamente per scritto".

"Il messaggio successivo era da parte di Alfiers, la segretaria della chiesa, tanto concisa quanto sgradevole, come al solito. «THAURBAD, VI ALLEGO IL SERMONE DI SUNDAS, IL CALENDARIO DEGLI EVENTI DELLA PROSSIMA SETTIMANA E I NECROLOGI. CERCATE DI RAVVIVARLI UN PO'. NON HO APPREZZATO IL VOSTRO ULTIMO TENTATIVO»".

"Thaurbad aveva iniziato il suo lavoro come scrittore dei bollettini prima dell'arrivo di Alfiers al tempio, pertanto l'immagine che si era fatto di lei era puramente teorica ed era mutata nel tempo. All'inizio aveva pensato che Alfiers fosse grassa e brutta, coperta di escrescenze; recentemente era diventata un'orchessa zitella e secca come un chiodo. Naturalmente era possibile che la sua chiaroveggenza fosse precisa e che Alfiers avesse effettivamente perso peso".

"Qualunque fosse l'aspetto di Alfiers, il suo atteggiamento nei confronti di Thaurbad mostrava un chiaro, deciso disprezzo. Odiava il suo senso dell'umorismo, lo riprendeva costantemente per ogni minimo errore di ortografia e considerava la sua calligrafia e la costruzione dei discorsi come il peggior lavoro di un dilettante. Fortunatamente lavorare per un tempio era l'occupazione più sicura dopo il lavoro per l'amato sovrano di Alinor. Non era particolarmente remunerativa, ma almeno le spese erano minime. Invero, non aveva più bisogno di lavorare. Aveva messo da parte una discreta fortuna, ma non aveva nient'altro da fare per occupare le giornate. Inoltre, era pur vero che avendo ben

poco altro per occupare il proprio tempo e i propri pensieri, il bollettino era molto importante per lui".

"Gorgos, dopo aver consegnato tutti i messaggi, iniziò a occuparsi delle pulizie e al tempo stesso, iniziò a riferire a Thaurbad tutte le ultime novità della città. Il ragazzo lo faceva sempre e Thaurbad raramente gli prestava attenzione, tuttavia quella volta aveva un resoconto interessante. La Gilda dei Maghi era arrivata ad Alinor".

"Dato che Thaurbad sembrava ascoltarlo con interesse, Gorgos gli disse quanto sapeva a proposito della gilda, del famoso arcimago e degli incredibili strumenti per alchimia e incantesimi. Infine, quando il ragazzo ebbe concluso, Thaurbad scribacchiò un breve messaggio e lo porse a Gorgos insieme a un calamo. Il messaggio diceva: «Chiedi loro di infondere un incantesimo su questo calamo»".

"«Sarà molto costoso», rispose Gorgos".

"Thaurbad dette a Gorgos una discreta quota delle migliaia di pezzi d'oro che aveva messo da parte nel corso degli anni e lo esortò ad affrettarsi. Finalmente, pensò Thaurbad, avrebbe avuto la possibilità di impressionare Alfiers e dare gloria al Tempio di Auri-El".

"Nella versione della storia che mi è stata raccontata, Gorgos aveva pensato di prendersi l'oro e lasciare Alinor, ma in seguito finì col preoccuparsi del destino del povero Thaurbad. E ancora di più, odiava Alfiers che era costretto a vedere tutti i giorni per ricevere i messaggi per il suo maestro. Forse non era mosso dalla migliore delle motivazioni, ma Gorgos decise di recarsi alla Gilda dei Maghi per far infondere un incantesimo sul calamo".

"A quel tempo la Gilda dei Maghi non era un'istituzione elitaria, soprattutto non in quel periodo, come ho già detto, ma quando il messo entrò chiedendo di poter utilizzare il Creatore di Oggetti, fu accolto con un certo sospetto. Tuttavia, quando mostrò la borsa piena d'oro, l'atteggiamento nei suoi confronti si addolcì e fu accompagnato in sala".

"A dire la verità, non ho mai visto uno dei vecchi strumenti per gli incantesimi, pertanto dovrete usare la vostra immaginazione. Certamente, un grande prisma serviva a infondere magicka nell'oggetto, insieme a una varietà di gemme dell'anima e sfere cariche di energie. Oltre a questo, non posso essere sicuro di quale fosse l'aspetto o di

come funzionasse. Considerando la quota in oro che aveva consegnato alla gilda, Gorgos fu in grado di infondere nel calamo lo spirito più costoso che fosse disponibile, vale a dire uno spirito di natura daedrica chiamato Feyfolken. L'iniziato della gilda, ignorante come la maggior parte dei membri della gilda all'epoca, non sapeva molto sullo spirito, tranne che era colmo di energia. Quando Gorgos lasciò la stanza, sul calamo era stato infuso un incantesimo estremamente potente, perfino superiore ai suoi limiti. Il calamo stava virtualmente fremendo di potere".

"Naturalmente, quando Thaurbad si apprestò a utilizzarlo, risultò chiaro come fosse al di sopra delle sue forze".

"E adesso", disse il Grande Saggio. "È arrivato il momento della vostra prova".

"Ma cosa accadde?" Quali erano i poteri del calamo?", gridò Taksim.

"Non potete interrompere il racconto così!", obiettò Vonguldak.

"Continueremo il racconto dopo la prova di evocazione, a patto che otteniate dei risultati eccezionali", rispose il Grande Saggio.

Feyfolken I

FormId	skyrim.esm:01ACEB
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACEB
Editor ID	Book3ValuableFeyfolkenI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04
Value (gold)	12
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	278
Leveled lists	10
Scripts	0

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