Sull'Oblivion

Sull'Oblivion

di

Morian Zenas

Sembra improprio, sebbene consueto, definire demoni gli abitanti della dimensione dell'Oblivion. Questa abitudine probabilmente risale alle dottrine alessiane del profeta Marukh della Prima Era, che stranamente vietò le pratiche arcane con i daimon e poi trascurò di spiegare cosa fossero questi daimon.

È molto probabile che "daimon" sia un errore ortografico o un'interpretazione etimologica di daedra, l'antica parola elfica per indicare quelle strane e potenti creature dotate di ignote intenzioni, originate dalla dimensione dell'Oblivion. "Daedra" in realtà è la forma plurale; il singolare è "daedroth". In un successivo trattato di Re Hale il Devoto, di Skyrim, almeno un centinaio d'anni dopo la pubblicazione delle dottrine originali, le perfide macchinazioni dei suoi nemici politici sono paragonate alla "malvagità dei demoni dell'Oblivion... le loro depravazioni uguagliano quelle di Sanguine stesso, sono crudeli come Boethiah, calcolatori come Molag Bal, e folli come Sheogorath". Hale il Devoto introdusse così, dilungandosi, quattro dei lord deadra negli annali scritti.

Ma i documenti scritti non sono dopo tutto il metodo migliore per fare ricerche sull'Oblivion e i daedra che vi abitano. Coloro che tengono pratiche con i "daimon" raramente desiderano renderle pubbliche. Tuttavia, sparsi nella letteratura della Prima Era, si possono trovare cronache, giornali, annunci di streghe messe al rogo e guide per uccidere i daedra. Ho usato tutto questo materiale come fonte principale di informazioni. Sono attendibili almeno quanto i lord daedra che ho realmente invocato e con cui ho finalmente interloquito.

Apparentemente, l'Oblivion è un luogo costituito da molte terre, da cui derivano i molti nomi che hanno per sinonimo l'Oblivion: Coldharbour, Quagmire, Moonshadow, ecc.

Potremmo correttamente supporre che in ciascuna terra dell'Oblivion regni un principe. I principi daedra, i cui nomi ricorrono assai sovente negli antichi scritti (sebbene questa non sia una prova infallibile della loro autenticità o della loro esistenza) sono i summenzionati Sanguine, Boethiah, Molag Bal e Sheogorath, oltre ad Azura, Mephala, Clavicus Vile, Vaernima, Malacath, Hoermius (o Hermaeus o Hormaius o Herma, non sembra esistere un'unica ortografia accettata) Mora, Namira, Jyggalag, Nocturnal, Mehrunes Dagon e Peryite.

In base alla mia esperienza, i daedra sono molto vari. È quasi impossibile classificarli nell'insieme tranne che per i loro immensi poteri e la loro inclinazione all'estremismo. Per quanto possibile, in alcuni casi ho cercato di farlo per mera convenienza accademica.

Mehrunes Dagon, Molag Bal, Peryite, Boethiah e Vaernima sono fra i più demoniaci dei daedra, nel senso che i loro campi d'azione sembrano essere di natura distruttiva. Gli altri daedra possono, naturalmente, essere altrettanto pericolosi, ma raramente per il puro gusto di distruggere, cosa che contraddistingue invece i cinque suddetti. E i primi cinque sono ben diversi in fatto di distruttività. Mehrunes Dagon sembra preferire i disastri naturali, terremoti e vulcani, per sfogare la sua collera. Molag Bal predilige l'uso di altri daedra e Boethiah ispira le armi dei guerrieri mortali. Il campo d'azione di Peryite sembra essere la pestilenza e quello di Vaernima la tortura.

In preparazione al prossimo scritto di questa serie, farò ricerche su due argomenti che mi hanno affascinato fin dall'inizio della mia carriera di studioso dei daedra. Il primo riguarda un particolare daedroth, forse un altro principe daedra, menzionato in molti articoli degli incunaboli come Hircine. Hircine è stato definito il Cacciatore dei Principi e il Padre degli Uomini-bestia, ma devo ancora trovare qualcuno in grado di invocarlo. L'altro obiettivo che mi prefiggo, e forse il più incerto, è di trovare un metodo pratico per i mortali di passare all'Oblivion. La mia filosofia è sempre stata di temere solo ciò che non capiamo ed è con questo pensiero fisso in mente che ho sempre perseguito i miei obiettivi.

Sull'Oblivion

FormId	skyrim.esm:01ACF3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACF3
Editor ID	Book3ValuableOnOblivion
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	279
Leveled lists	10
Scripts	0

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