De Rerum Direnis

De Rerum Direnis

di

Vorian Direnni

Ho seicentoundici anni. Non ho mai avuto figli miei, ma ho avuto innumerevoli nipoti e cugini che sono cresciuti con le storie e le tradizioni narrate sul nostro antico, illustre e occasionalmente famoso clan Direnni. Poche famiglie di Tamriel possono vantare un così vasto numero di antenati illustri, in grado di esercitare un simile potere sul fato di così tanti. I nostri guerrieri e i nostri re sono personaggi leggendari e dire di aver udito narrare di loro più che a sufficienza, non è certo sminuire il loro onore e le loro conquiste.

Io stesso non ho mai sollevato una spada né redatto alcuna legge importante, tuttavia sono parte di un'altra tradizione, assai meno nota ma altrettanto importante: la via della stregoneria. La mia stessa biografia sarebbe di modesto interesse per i posteri, sebbene i miei nipoti e cugini mi supplichino spesso di narrare loro storie della cruda vita nella caotica seconda era di Tamriel, ma ho ben pochi antenati le cui storie valga la pena di narrare. Possono aver cambiato il corso della storia così come è nota a noi oggi, tanto quanto fecero i miei parenti assai più conosciuti, ma i loro nomi sono quasi del tutto dimenticati.

Più recentemente, Lysandus, il re di Daggerfall, fu in grado di sconfiggere i suoi antichi nemici di Sentinel, grazie anche all'aiuto della sua maga di corte, Medora Direnni. Suo nonno Jovron Direnni fu mago guerriero imperiale presso la corte dell'imperatrice dunmer Katariah di Tamriel e fornì un grande contributo alla costituzione della pace in un tempo di tumulti. Il suo bis-bisnonno Pelladil Direnni ebbe un ruolo simile presso la prima monarchia e favorì la costituzione della Legge delle Gilde, senza la quale non avremmo avuto tutte le organizzazioni professionali presenti oggi. Una sua antenata, molto tempo addietro, era la strega Raven Direnni, la quale, con l'aiuto delle sue meglio note cugine Aiden e Ryain, mise fine alla tirannia dell'ultimo impero alessiano.

Si narra che, prima ancora degli psijic di Artaeum, abbia creato le fondamenta delle arti incantatorie, apprendendo come imbrigliare un'anima in una gemma e impiegarla per stregare qualunque tipo di arma.

Ma è la storia di un antenato ancora più antico, perfino più antico di Raven, che io desidero narrare.

Asliel Direnni riporta agli umili albori del nostro clan, nel piccolo villaggio agricolo di Tyrigel sulle sponde del fiume Caomus, che allora era chiamato Diren, da cui deriva il nome di famiglia. Come ogni altro sull'Isola di Summerset a quei tempi, era un semplice coltivatore dei campi. Ma mentre altri villaggi coltivavano soltanto quanto bastava per sostenere i loro parenti più prossimi, anche quei remoti cugini dei Direnni erano soliti lavorare congiuntamente. Decisero, come un gruppo unito, quali campi fossero più idonei per la coltivazione del grano, o per piantare alberi da frutto o viti, o per l'allevamento del bestiame o delle api, e, di conseguenza, avevano sempre i raccolti migliori di qualunque altra fattoria isolata, ottenendo sempre il meglio da quel poco che avevano.

Asliel aveva una fattoria particolarmente povera per la maggior parte delle coltivazioni, tuttavia il suo terreno sassoso, secco e acido era assai favorevole per le piccole erbe aromatiche. Spinto dalla necessità più che da ogni altro interesse, divenne un esperto in tutti i generi di erbe. Gran parte di queste, com'è ovvio, erano usate per insaporire gli alimenti, ma, come ben sapete, assai di rado sulla superficie del mondo crescono piante che non abbiano potenzialità magiche.

Perfino in quei tempi remoti, le streghe esistevano già. Sarebbe assai ridicolo quindi per me asserire che Asliel Direnni inventò l'alchimia. Ciò che fece, ciò di cui noi possiamo essergli grati, fu di formulare l'alchimia in arte e scienza.

Non c'erano congreghe di streghe a Tyrigel e, com'è ovvio, non c'erano ancora Gilde dei Maghi, né ci sarebbero state per migliaia di anni, così la gente si recava da lui per esser curata. Lui apprese da sé la formula esatta per miscelare il lichene nero e il roobrush per creare un rimedio contro ogni genere di veleno, o l'esatta quantità di antere di salice da polverizzare e miscelare con l'erba-soffoca per curare le malattie.

In quei giorni di pace, in tutta Tyrigel c'erano ben poche minacce peggiori delle malattie e degli avvelenamenti accidentali. Certo, c'erano alcune forze oscure nelle regioni selvagge, come i troll, o le chimere, o i folletti e i fuochi fatui talvolta assai maligni, ma

perfino il più giovane e stolto degli altmer sapeva come evitare tali pericoli. C'erano, tuttavia, alcune singolari minacce che Asliel contribuì a debellare.

Una delle storie narrate su di lui, che personalmente ritengo vera, racconta di come un giorno una sua giovane nipote fu portata dinanzi a lui poiché sofferente di un'ignota malattia. Nonostante tutte le sue cure, lei continuava a indebolirsi di mattino in mattino. Infine, le somministrò una bevanda dal sapore amaro e, il mattino successivo, una grande quantità di cenere fu trovata tutt'attorno al letto. Un vampiro si stava cibando della povera fanciulla, ma la pozione di Asliel aveva convertito il suo sangue in veleno, senza tuttavia causare il minimo danno su di lei.

Ah, se soltanto quella formula non fosse andata perduta nelle nebbie della storia!

Ciò di per sé sarebbe stato sufficiente a far di lui una figura significativa, seppur minore, negli annali della primordiale Isola di Summerset, ma in quel momento della storia, una tribù di barbari chiamati Locvar si era spinta lungo il corso del fiume Diren e aveva individuato nel villaggio di Tyrigel un ricco obiettivo per le loro scorrerie. I Direnni, non essendo ancora guerrieri ma semplici agricoltori, erano del tutto indifesi e potevano soltanto fuggire e guardare i Locvar saccheggiare il meglio dei loro raccolti, scorreria dopo scorreria.

Asliel, tuttavia, aveva condotto esperimenti con la polvere di vampiro e convocò i suoi parenti per stabilire un piano d'azione. La volta successiva, quando i barbari Locvar furono avvistati lungo il corso del fiume Diren, l'allarme fu trasmesso rapidamente e tutti gli uomini più prestanti si precipitarono nel laboratorio di Asliel. Quando i barbari giunsero nel villaggio di Tyrigel, trovarono le fattorie completamente abbandonate e pensarono che tutti gli abitanti fossero fuggiti come al solito. Non appena si accinsero a saccheggiare tutta quell'abbondanza, si trovarono a subire l'attacco di forze invisibili. Credendo che le fattorie fossero infestate, fuggirono assai velocemente.

Tentarono nuovamente altre scorrerie, poiché la loro avidità superava sempre le loro paure, ma ogni volta furono attaccati da aggressori invisibili. In quanto barbari abituati alla lotta non erano affatto stupidi e presto si fecero un'idea assai diversa sulle cause delle loro sconfitte. Non era possibile che le fattorie fossero infestate, poiché le messi erano ancora curate e raccolte e gli animali non sembravano mostrare alcun timore. Allora i Locvar decisero di inviare un ricognitore nel villaggio per tentare di carpirne i segreti.

Il ricognitore inviò un messaggio ai Locvar riferendo che le fattorie dei Direnni erano popolate da altmer in carne e ossa e completamente visibili. Proseguì il suo appostamento, mentre le bande di barbari iniziarono a muoversi lungo il corso del fiume e vide i vecchi e i bambini fuggire sulle colline, mentre tutti gli uomini validi, con le loro mogli, si diressero verso il laboratorio di Asliel. Li vide entrare, ma non vide nessuno uscirne.

Com'è ovvio, i Locvar erano intimoriti dalle forze invisibili, ma il loro ricognitore in breve tempo riferì loro ciò che aveva visto accadere nel laboratorio.

La notte successiva, due dei Locvar si avvicinarono assai furtivamente alla fattoria di Asliel e riuscirono a rapirlo senza allarmare il resto dei Direnni. Il capo dei Locvar, sapendo che i contadini non avrebbero più potuto contare sul loro alchimista per renderli invisibili, considerò di sferrare un attacco immediato alle fattorie. Tuttavia era un tipo alquanto vendicativo e riteneva di essere stato umiliato da quei semplici agricoltori. Un piano macchinoso e astuto sorse nella sua mente. Cosa sarebbe accaduto se i Direnni, che avevano sempre visto arrivare le sue orde di barbari, per una volta non avessero potuto? Immaginate quale carneficina se nessuno avesse avuto il tempo di fuggire.

Il ricognitore riferì al capo che Asliel aveva utilizzato la cenere di un vampiro per rendere invisibili i contadini, ma che non era sicuro di quale altro ingrediente fosse stato aggiunto. Descrisse una polvere incandescente che Asliel aveva miscelato alla cenere. Asliel, naturalmente, rifiutò di aiutare i Locvar, ma essi erano tanto esperti nella tortura quanto nel saccheggio, e sapeva che avrebbe dovuto parlare oppure morire.

Infine, dopo molte ore di tortura, accettò di descrivere cosa fosse quella polvere incandescente. Non ne sapeva il vero nome, ma l'aveva definita "polvere di bagliore" ed era quanto rimaneva di un fuoco fatuo ucciso. Disse loro che ne serviva una grande quantità se desideravano rendere l'intera tribù invisibile per l'incursione.

I Locvar grugnirono che non solo avrebbero dovuto trovare e uccidere un vampiro per ricavarne la cenere, ma anche trovare e uccidere numerosi fuochi fatui per ottenerne le polveri. Entro pochi giorni furono di ritorno con gli ingredienti che l'alchimista aveva richiesto. Il capo, che non era un completo idiota, fece in modo che Asliel assaggiasse per primo la pozione. Fece quanto gli era stato imposto e subito divenne invisibile, dimostrando che la pozione funzionava veramente. Il capo allora gli ordinò di crearne in

gran quantità. A quanto pare, nessuno aveva notato che mentre assaggiava la pozione, stava masticando del lichene nero e del roobrush.

I Locvar assunsero la pozione quando la distribuì e in breve tempo, ma non abbastanza rapidamente da non soffrire, erano tutti morti.

Il ricognitore che aveva visto Asliel miscelare la pozione dell'invisibilità, a quanto pare, aveva confuso la luminescenza della candela nel laboratorio con una misteriosa incandescenza che in realtà il secondo ingrediente della pozione non possedeva. Il secondo ingrediente era in realtà opaco, semplice erba rossa, una delle erbe più comuni in tutta Tamriel. Durante la tortura, mentre i barbari insistevano che Asliel dicesse loro cosa fosse quella polvere incandescente, si ricordò di aver sperimentato una volta una miscela di polvere di bagliore e cenere di vampiro creando un potente veleno. Fu alquanto semplice rubare una piccola quantità di erba rossa dal campo dei barbari, aggiungerla alla miscela di cenere di vampiro e polvere di bagliore e creare quindi una pozione che in realtà era un veleno d'invisibilità. Dopo aver curato se stesso, aveva distribuito il veleno ai barbari.

Essendo tutti morti, I Locvar non razziarono mai più le fattorie dei Direnni che, non avendo altri nemici, poterono crescere sempre più prosperosi e potenti. Molte generazioni dopo, lasciarono l'isola di Summerset e iniziarono le loro storiche avventure nelle terre centrali di Tamriel. Asliel Direnni, grazie alla sua straordinaria competenza nell'alchimia, fu invitato ad Artaeum e divenne uno psijic. Non è noto quante altre delle comuni formule che conosciamo adesso, siano state inventate da lui in quei tempi, tuttavia non ho dubbi nell'asserire che l'arte e la scienza dell'alchimia, così come le conosciamo oggi, non sarebbero esistite senza di lui.

Ma tutto ciò rimane sepolto nel remoto passato. Le innovazioni di Asliel, come anche le mie modeste scoperte, come le conquiste dei Direnni nel corso della storia, non sono altro che semplici gradini verso le meraviglie che avverranno in futuro. Desidero poter essere ancora qui per essere testimone di tali meraviglie, ma se anche soltanto io potrò trasmettere parte del passato ai figli dei Direnni e ai figli di Tamriel, allora io considererò la mia vita ben spesa.

De Rerum Direnis

FormId	skyrim.esm:01AFC7
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFC7
Editor ID	SkillAlchemy4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alchimia
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftApothecarySpecial
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

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