Figlia del Niben

Bravil
Figlia del Niben

di

Sathyr Longleat

ravil è una delle più incantevoli città di Cyrodiil, raggiante nella sua semplice bellezza e illustre per il suo passato. Non c'è visita nella regione meridionale della provincia imperiale che possa dirsi completa senza aver passeggiato lungo il caratteristico quartiere del porto fluviale di Bravil, conversato con i suoi amichevoli figli nativi e, come nella naturale tradizione del villaggio, sussurrato una parola alla famosa statua della Vecchia Signora Fortunata.

Molte migliaia di anni prima dell'arrivo degli atmora, i nativi ayleid vissero per lungo tempo nelle vicinanze della moderna Bravil. Il fiume Niben al tempo, come ora, offriva cibo abbondante e una via di trasporto e il villaggio era perfino più popoloso di quanto sia oggi. Non siamo certi di come chiamassero la loro regione. In quanto nativi isolani, la parola che usarono sarebbe potuto essere tradotta con il semplice significato di "casa". Questi selvaggi ayleid erano così saldamente trincerati che la regione di Bravil fu una delle ultimissime a esser liberate dall'esercito alessiano nel secondo secolo della Prima Era. Sebbene assai poche tracce siano rimaste di quell'era, dal punto di vista culturale o archeologico, grazie a Mara, quelle storie di perversione e depravazione sono ormai entrate nel regno delle leggende.

Come gli ayleid furono in grado di resistere a un così lungo assedio, è argomento di discussione degli studiosi contemporanei. Tutti, comunque, sono concordi nel concedere gli onori della vittoria a uno dei centurioni dell'Imperatrice Alessia, un uomo di nome Teo Bravillius Tasus, l'uomo che diede il nome alla moderna città.

Si narrava che invase il villaggio non meno di quattro volte, dopo un'accanita resistenza, ma ogni volta col primo chiarore dell'alba, tutti i suoi soldati rimasti

all'interno erano morti assassinati. Col tempo altre centurie arrivarono e la città fortificata si ripopolò di ayleid. Dopo il secondo tentativo riuscito d'invasione, furono scoperti e riempiti alcuni segreti cunicoli sotterranei, ma, una volta ancora, i soldati furono assassinati e gli abitanti ripresero il villaggio. Dopo il terzo assedio vittorioso, alcune legioni furono dislocate fuori dalla città a guardia di strade e vie fluviali per individuare segni di attacchi esterni, ma nessuno fu visto. Il successivo mattino, i corpi dei soldati invasori furono gettati dall'alto delle mura della città.

Teo Bravillius Tasus sapeva che gli ayleid dovevano nascondersi in un qualche luogo all'interno della città, in attesa del calare della notte, per poi trucidare i soldati nel sonno. La questione era scoprire dove. Dopo la quarta invasione, lui stesso guidò i suoi soldati in un'accuratissima ispezione di ogni angolo o recesso oscuro. Proprio mentre stavano per desistere dalla ricerca, il grande centurione notò due curiosi particolari. In alto sulle mura a picco della città, ben oltre le abilità di arrampicata di chiunque, c'erano alcuni recessi e strette piattaforme. Inoltre, lungo il fiume che scorreva all'interno della città, scoprì una singola impronta evidentemente lasciata da qualcuno che non sembrava calzare stivali imperiali.

A quanto pareva, gli ayleid avevano scelto due direzioni per nascondersi. Alcuni di loro avevano levitato in alto sulle mura celandosi nei recessi là ricavati, mentre altri erano scivolati nel fiume dove erano stati in grado di respirare sott'acqua. Una volta scovati quei singolari nascondigli, fu un compito alquanto semplice sbaragliare quei diabolici elfi, ponendo fine alla sequenza di uccisioni notturne delle truppe dell'imperatrice.

Può sembrare incredibile che un'intera comunità potesse avere una tale abilità con simili incantesimi, centinaia e centinaia di anni prima della costituzione della Gilda dei Maghi, che in seguito avrebbe tramandato le arti della magicka tra la gente comune. Nondimeno, appare evidente che, proprio come gli psijic dell'Isola di Artaeum svilupparono il Misticismo molto tempo prima che esistesse un nome per descriverlo, gli ayleid delle terre meridionali di Cyrodiil, perfino più oscuri, avevano sviluppato ciò che era noto come Scuola dell'Alterazione. Ciò non dovrebbe poi sembrare così strano, dopotutto, considerando che altri ayleid, all'epoca della conquista di Bravil e perfino in seguito, erano dei muta-forma. La comunità dell'antica Bravil non era in grado di mutarsi in bestie e mostri, tuttavia potevano alterare il corpo per riuscire a nascondersi efficacemente. Per certo, un'abilità alquanto utile allo scopo, ma non abbastanza efficace da salvarli alla fine.

Assai poco è rimasto della presenza degli ayleid nella Bravil moderna, sebbene alcune meraviglie architettoniche di altro genere siano piuttosto evidenti. Magnifica e impressionante quanto la cattedrale della Benevolenza di Mara e il Palazzo del Lord, nessuna struttura costruita da mano umana è famosa quanto la statua denominata la Vecchia Signora Fortunata.

Le storie che riguardano quella Signora e chi fosse in realtà sono troppo numerose per poterle elencare.

Si narrava che fosse la figlia illegittima di una prostituta di Bravil. Per certo un inizio assai infausto per una vita fortunata. Veniva sempre molestata dagli altri bambini che le chiedevano costantemente chi fosse il suo vero padre. Ogni giorno, fuggiva nel retro della sua piccola capanna piangendo per la loro crudeltà.

Un giorno, un sacerdote di Stendarr giunse a Bravil per compiere opere di carità e quando vide quella piccola bambina in lacrime, le chiese il motivo della sua infelicità. Rispose che era disperata poiché non sapeva chi fosse suo padre.

"Hai occhi gentili e una bocca che non dice menzogne", replicò il sacerdote dopo un momento, sorridendo. "Sei chiaramente una figlia di Stendarr, il Dio della Misericordia, della Carità e della Meritata Fortuna".

Quelle profonde parole pronunciate dal sacerdote cambiarono quella bambina per sempre. Ogni qualvolta le veniva chiesto chi fosse suo padre, lei rispondeva sorridente: "Sono la figlia della Fortuna".

Crebbe e divenne una locandiera, gentile e generosa con i suoi clienti, e spesso accettava di buon grado di esser pagata quando a loro era possibile. In una notte particolarmente piovosa, diede riparo a un giovane uomo vestito di stracci. Questi, non soltanto non possedeva il denaro per pagarla, ma si comportò in modo assai aggressivo e sgarbato, quando lei di buon grado offrì lui un pasto e una stanza per dormire. Il mattino seguente, se ne andò senza nemmeno ringraziare. I suoi amici e la sua famiglia la ammonirono di essere più cauta, poiché avrebbe potuto rivelarsi assai pericoloso.

Una settimana più tardi, una carrozza regale arrivò a Bravil, con al suo interno un principe imperiale. Sebbene difficilmente riconoscibile, si trattava dello stesso giovane uomo che quella signora aveva aiutato. Si scusò profondamente per la sua comparsa e

per il suo comportamento. Raccontò di essere stato rapito e maledetto da una congrega di streghe e che soltanto in seguito aveva ripreso completamente la ragione. La signora fu ricoperta di ricchezze, che, com'era sua natura, condivise generosamente con tutta la gente di Bravil, dove visse serenamente fino a tarda età.

Nessuno sa quando quella statua che la raffigura sia stata eretta nella piazza della città o da quale artista sia stata creata, ma rimase al suo posto per millenni, fin dalla Prima Era. Oggi, i visitatori e i cittadini di Bravil amano recarsi dalla Vecchia Signora Fortunata per chiederle di essere benedetti dalla fortuna nei loro problemi.

Soltanto un altro gradevole aspetto dell'incantevole e fortunato villaggio di Bravil.

Figlia del Niben

FormId	skyrim.esm:01AFC9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFC9
Editor ID	SkillAlteration1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyAlterationBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alterazione
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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