Il colpo mortale di Abernanit

Il colpo mortale di Abernanit
Con le spiegazioni del saggio
Geocrates Varnus

Spalti distrutti e mura in rovina
laddove il culto dell'orrore (1) un tempo si abbracciava.
I morsi del gelo e del vento di cinquanta inverni (2)
hanno spezzato e quasi sepolto le sacrileghe porte
e fatto crollare al suolo la cruda, oscena guglia.
Ovunque è polvere, tutto non è altro che polvere.
Il sangue si è seccato e gli echi delle grida sono cessati.
Incorniciate dalle colline nella più selvaggia e dimenticata terra
di Morrowind
giacciono le nude ossa di Abernanit.

Quando il tre volte benedetto Rangidil (3) vide la prima volta Abernanit,
essa riluceva di bagliori argentei carica di potere e persistenza.
Un luogo spaventoso sorvegliato da terribili uomini,
con occhi lucidi di delirio e forza originata dall'orrore.
Rangidil vide che il numero dei nemici era assai più grande
dei pochi ordinatori e degli armigeri volontari che conduceva,
guardando dalle colline sovrastanti il campo e il castello della morte,
fermo in attesa, maledì le anime del popolo
di Morrowind.
Il maledetto, iniquo castello di Abernanit.

L'alarum venne suonato chiamando in battaglia i sacri guerrieri,
per rispondere allo scudo della malvagità con la lancia della giustizia,
per farsi animo per la prossima battaglia e mostrar cuore impavido.
Rangidil a sua volta afferrò il suo scudo e brandì la sottile lancia d'ebano
e il clamore della battaglia ebbe inizio con un echeggiante clangore
per scuotere le nubi fin su nel cielo.
Le mura di difesa furono abbattute e il sangue ristagnò

sul terreno di battaglia. Una battaglia mai vista
a Morrowind
per distruggere la malvagità di Abernanit.

La delirante orda era abile con le armi, questo è certo,
ma i tre sacri pugni della Madre, del Signore e del Mago (4) respinsero
l'esercito di mostri carica dopo carica.
Rangidil vide dall'alto, mentre incitava le armate alla difesa,
Dagoth Thras (5) stesso sulla guglia della sua funesta torre
e capì che solo quando il cuore del male fosse stato estirpato
la terra avrebbe potuto dirsi salva per sempre.
Giurò dinanzi al tempio e al Sacro Tribunale
di Morrowind
di prendere la Torre di Abernanit.

In una violenta offensiva, la base della torre fu trafitta,
ma ogni sforzo di abbattere la guglia valse a nulla
come se tutta la potenza dell'orrore sostenesse quell'unica torre.
Il pozzo delle scale era ripido e così stretto
che due guerrieri non potevano salirlo fianco a fianco.
Dunque l'armata in fila indiana si inerpicò verso l'alto
per prendere la sala della torre e porre fine al regno
di uno dei più crudeli e meschini tiranni negli annali
di Morrowind:
Dagoth Thras di Abernanit.

Attesero un grido di vittoria fin dai primi che scalarono la torre,
ma solo il silenzio fu di ritorno e quindi il sangue,
prima soltanto un rivolo, poi un fiume scarlatto
ridiscese dalla ripida scala, con il grido dalla sommità,
"Dagoth Thras sta sconfiggendo i nostri guerrieri uno a uno!".
Rangidil richiamò la sua armata, ogni ordinatore e
armigero volontario e ascese quelle scale in persona,
superando i resti sanguinanti dei migliori guerrieri
di Morrowind
verso la sala della Torre di Abernanit.

Come un corvo portatore di morte nel suo nido, così se ne stava Dagoth Thras
sulla porta della sala della torre impugnando il suo scudo e la sua spada insanguinati.
Ogni stoccata della lancia di Rangidil fu bloccata con facilità;
ogni fendente della spada di Rangidil venne deviato semplicemente;
ogni colpo della mazza di Rangidil incontrò il suo scudo;
ogni rapida freccia scagliata mancò il bersaglio,
poiché il più grande potere del mostro risiedeva nella sua terribile benedizione
per cui nessun'arma di nessun guerriero di tutte le terre
di Morrowind
avrebbe potuto trapassare lo scudo di Abernanit.

Col passar delle ore, Rangidil giunse a capire
come i suoi migliori guerrieri persero la vita contro Dagoth Thras.
Poiché riuscì a stancarli bloccando ogni loro attacco
e quindi, così indeboliti, furono facilmente falciati.
Lo scellerato era paziente e abile con lo scudo
e anche Rangidil sentì le sue possenti braccia farsi pesanti,
mentre Dagoth Thras anticipava e bloccava ogni fendente
e Rangidil temeva che senza la benedizione dei Tre Divini
di Morrowind
sarebbe morto nella Torre di Abernanit.

Ma ancora resisteva colpendo ripetutamente e gridando,
"Nemico! Sono Rangidil, un principe del vero tempio,
ho combattuto innumerevoli battaglie e molti guerrieri
provarono a fermare la mia spada e fallirono.
Ben pochi sanno prevedere che colpo stia per sferrare
e ancora meno, pur sapendo ciò, sanno come impedire che vada a segno,
o posseggono la forza per incassare ogni mio colpo.
Non c'è più grande maestro nell'arte di parare con lo scudo in tutte le terre
di Morrowind
di colui che dimora nel castello di Abernait.

Nemico, oscuro signore Dagoth Thras, prima che tu mi abbatta,
ti supplico, dimmi come hai appreso l'arte del parare".
Malignamente orgoglioso, Dagoth Thras ascoltò la supplica di Rangidil
e decise che prima di trucidare il campione del tempio

si sarebbe degnato di offrirgli un po' di conoscenza per la vita ultraterrena,
di come il suo istinto e i suoi riflessi agivano, ma come iniziò
a spiegare, si rese conto di non saper come avveniva
e osservò sbalordito mentre Rangidil assestava ciò che le leggende
di Morrowind
chiamarono "il colpo mortale di Abernanit".

Note di Geocrates Varnus:
(1) "L'orrore" si riferisce a Mehrunes Dagon, il principe daedrico.
(2) "Cinquanta inverni" suggerisce che tale narrazione epica fu scritta cinquanta anni dopo l'Assedio di Abernanit, che ebbe luogo nel 3E 150.
(3) "Tre volte benedetto Rangidil" si riferisce a Rangidil Retil, nato nel 2E 803 e morto nel 3E 195. Era il comandante degli Ordinatori del Tempio: "tre volte benedetto" per essere stato benedetto dal Tribunale dei Divini.
(4) "Madre, Signore e Mago" si riferiscono al Tribunale di Almalexia, Vivec e Sotha Sil.
(5) "Dagoth Thras" era un potente adoratore dei daedra di origini ignote che si auto-proclamò erede della Sesta Casa, sebbene ci siano ben poche prove della sua discendenza dalla famiglia scomparsa.

Il colpo mortale di Abernanit

FormId	skyrim.esm:01AFDD
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFDD
Editor ID	SkillBlock1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Parare
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	9
Leveled lists	0
Scripts	0

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