Lo specchio

Lo specchio

di

Berdier Wreans

Il vento soffiava sulla distesa aperta, agitando avanti e indietro i pochi alberi presenti con il fastidio che ne derivava. Un giovane con un turbante verde brillante si avvicinò all'esercito e porse al comandante le condizioni per la pace imposte dai suoi capi. Ricevette un rifiuto come risposta. Sarebbe stata battaglia, la battaglia di Ain-Kolur.

Così il capo Iymbez decretò l'inizio delle ostilità e i suoi cavalieri si ritrovarono in guerra ancora una volta. Molte volte la tribù aveva tentato di occupare un territorio estraneo e altrettante volte l'approccio diplomatico si era rivelato un fallimento. Si era giunti a questo punto, infine. Accadde la stessa cosa con Mindothrax. I suoi alleati potevano vincere o perdere, ma lui sarebbe comunque sopravvissuto. Sebbene si fosse occasionalmente trovato a combattere dalla parte della fazione perdente, mai una volta nei suoi trentaquattro anni era stato sconfitto in un combattimento corpo a corpo.

I due eserciti si riversarono attraverso la polvere come impetuose correnti spumeggianti, e quando si scontrarono si udì un terrificante frastuono echeggiare sulle colline. Il sangue, il primo liquido che quell'argilla avesse assaggiato dopo molti mesi di siccità, danzava simile a polvere. Le urla di battaglia delle tribù rivali, ora assordanti ora più deboli, creavano una sorta di armonia mentre i guerrieri fendevano le carni l'uno dell'altro. Mindothrax si sentiva nel suo elemento naturale.

Dopo dieci ore di combattimento senza che nessuna delle due parti guadagnasse terreno, entrambi i comandanti ordinarono una reciproca e onorevole ritirata dal campo di battaglia.

L'accampamento si trovava nel giardino di un antico cimitero circondato da alte mura e

adornato dai boccioli primaverili. Mentre Mindothrax perlustrava il terreno, gli tornò alla mente la casa della sua infanzia. Fu un ricordo gioioso e triste al tempo stesso, la purezza delle aspirazioni infantili, il periodo del suo addestramento nell'arte del combattimento, ma offuscata dal pensiero della sua povera madre. Una splendida donna che guardava a suo figlio con orgoglio e al tempo stesso con un dolore inespresso. Non parlò mai di ciò che la turbava, ma non fu una sorpresa per nessuno quando la videro allontanarsi verso la brughiera e la ritrovarono alcuni giorni dopo con la gola recisa dalla sua stessa mano.

L'esercito era come una colonia di formiche da poco sconvolta. Trascorsa una mezz'ora dalla fine della battaglia, i combattenti si erano riorganizzati quasi agendo d'istinto. Mentre i guaritori davano un'occhiata ai feriti, qualcuno fece notare, con ammirazione e sorpresa: "Guardate Mindothrax. Non ha nemmeno un capello fuori posto".

"È uno spadaccino formidabile", disse il guaritore in servizio.

"La spada è uno strumento notevolmente sopravvalutato", disse Mindothrax, nondimeno lusingato da tante attenzioni. "I guerrieri si concentrano eccessivamente nell'atto di colpire e non sufficientemente nel difendersi dai colpi dell'avversario. Il modo migliore per andare in battaglia è badare a difendersi e colpire l'avversario solo quando si presenta il momento ideale".

"Io preferisco un approccio più diretto", disse sorridendo un ferito. "È la maniera di combattere dei cavalieri".

"Se è la maniera delle tribù Bjoulsae per essere sconfitte, allora rinuncio alla mia eredità", disse Mindothrax facendo un rapido cenno agli spiriti a indicare che intendeva solo essere espressivo e non blasfemo. Ricordate ciò che diceva il grande maestro spadaccino Gaiden Shinji: «Le tecniche migliori vengono tramandate da chi sopravvive». Ho combattuto in trentasei battaglie e non ho riportato alcuna cicatrice da esibire. Questo perché mi affido al mio scudo e in seguito alla mia spada, in quest'ordine.

"Qual è il vostro segreto?"

"Pensate alla mischia della battaglia come a uno specchio. Io guardo il braccio sinistro del mio avversario quando intendo colpire con il mio braccio destro. Se è pronto a parare il mio colpo, allora non lo sferro. Perché sprecare forze inutilmente?",

Mindothrax aggrottò un sopraciglio. "Ma quando vedo il suo braccio destro teso, il mio sinistro ricorre allo scudo. Vedete, per colpire occorre una forza due volte superiore a quella necessaria per deviare. Quando con lo sguardo si riesce a intuire se l'avversario colpirà dall'alto in basso, o angolato, o dal basso in alto, è sufficiente imparare come ruotare su se stessi e posizionare lo scudo in modo da proteggersi. Potrei continuare a parare colpi per ore se fosse necessario, ma generalmente occorrono solo pochi minuti, talvolta perfino secondi, prima che il mio avversario, avvezzo ad attaccare, si scopra incautamente tanto da permettermi di sferrare il mio colpo.

"Qual è il periodo più lungo per cui avete dovuto difendervi?", chiese un uomo ferito.

"Una volta ho tenuto testa a un uomo per un'ora intera", disse Mindothrax. Era instancabile con il suo martellamento e non mi lasciava nemmeno il tempo per fare altro, se non parare i suoi colpi. Ma infine impiegò troppo tempo per sollevare la mazza e lo centrai nel petto. Colpì un migliaio di volte il mio scudo, io una sola volta il suo cuore. Ma quella fu sufficiente".

"Quello quindi fu il vostro più temibile avversario?", chiese il guaritore.

"Oh, nient'affatto", disse Mindothrax ruotando il suo grande scudo in modo che il metallo argentato riflettesse il suo stesso volto. "Eccolo il mio peggior avversario".

Il giorno seguente la battaglia ricominciò. Capo Iymbez aveva portato dei rinforzi provenienti dalle isole del sud. Con orrore e disperazione della tribù, alla guerra partecipavano anche mercenari, cavalieri rinnegati e persino streghe Reachmen. Mentre Mindothrax osservava il radunarsi degli eserciti sul campo di battaglia, indossando il suo elmo e preparando il suo scudo e la sua spada, il suo pensiero tornò nuovamente a sua madre. Che cosa la tormentava tanto? Perché non era mai riuscita a guardare suo figlio senza provare angoscia?

Dall'alba al tramonto, la battaglia infurió. Un luminoso cielo azzurro brillava sui combattenti che si scagliavano incessantemente l'uno contro l'altro. In ogni mischia, Mindothrax prevaleva. Uno dei nemici con un'ascia sferrò una serie di fendenti contro il suo scudo, ma furono immancabilmente tutti deviati, finché Mindothrax non ebbe infine la meglio sul guerriero. Una donna lanciere quasi perforò il suo scudo al primo colpo, ma Mindothrax sapeva come incassare il colpo, facendola sbilanciare e lasciandola esposta al suo contrattacco. Infine, si trovò a fronteggiare un mercenario sul campo, armato di

spada e di scudo, con indosso un elmo di bronzo dorato. Combatterono per un'ora e mezzo.

Mindothrax provò ogni tecnica che conosceva. Quando il mercenario tendeva il braccio sinistro, lui tratteneva il colpo. Quando il suo avversario sollevava la spada, lui sollevava similmente lo scudo e con maestria bloccava il colpo. Per la prima volta nella sua vita, aveva di fronte qualcuno che adottava la sua stessa tecnica difensiva. Imperturbabili, riflessivi, con l'energia per combattere per giorni se fosse stato necessario. Occasionalmente un altro guerriero si univa al loro scontro, talvolta dall'esercito di Mindothrax, talvolta da quello dell'avversario. Tali intrusioni venivano prontamente liquidate e i campioni tornavano al loro duello.

Mentre combattevano, girando in cerchio l'uno intorno all'altro, rispondendo con parate ai colpi e con colpi alle parate, nella mente di Mindothrax balenò l'idea che infine aveva trovato lo specchio perfetto.

Quella lotta acquistò la parvenza di un gioco, quasi di una danza, piuttosto che di un duello all'ultimo sangue. Fu soltanto quando Mindothrax sbagliò il suo stesso passo, sferrando il colpo troppo presto e sbilanciandosi, che quella danza ebbe termine. Vide, piuttosto che percepire, la lama dell'avversario squarciarlo dalla gola al torace. Un ottimo colpo. Proprio il genere di colpo che lui stesso avrebbe sferrato.

Mindothrax cadde al suolo, sentendo la vita scivolargli via. Il mercenario era su di lui, pronto a dare al suo valoroso avversario il colpo di grazia. Era un atto insolito e onorevole per uno straniero e Mindothrax ne fu profondamente commosso. Dall'altra parte del campo di battaglia qualcuno gridò ciò che a lui parve un nome molto simile al suo.

"Jurrifax!".

Il mercenario si tolse l'elmo per rispondere. Non appena lo fece, Mindothrax intravide attraverso le fessure del suo elmo la sua stessa immagine riflessa nel volto dell'uomo. Quelli erano i suoi occhi ravvicinati, i suoi capelli rossastri, la sua bocca sottile e ampia, il suo mento sporgente. Per un momento rimase stupefatto dinanzi a quell'immagine speculare, prima che lo straniero si voltasse e gli infliggesse il suo colpo mortale.

Jurrifax fece ritorno dal suo comandante e venne ben pagato per la parte avuta nella vittoria della giornata. Si ritirarono per un pasto caldo sotto le stelle in un giardino presso un antico cumulo di pietre che precedentemente era stato occupato dai loro nemici. Il mercenario fu pervaso da grande serenità mentre osservava il paesaggio.

"Siete già stato qui prima d'ora, Jurrifax?", chiese uno degli uomini della tribù che lo aveva assoldato.

"Ero destinato a essere un cavaliere come voi. Mia madre mi vendette appena nato. Mi sono sempre chiesto se la mia vita sarebbe stata differente se solo non fossi stato abbandonato. Forse non sarei mai divenuto un mercenario".

"Sono molte le cose che decidono il nostro destino", disse una strega. "È folle tentare di indovinare cosa sarebbe accaduto se avessimo preso una decisione piuttosto che un'altra. Non esiste nessuno che sia esattamente come noi stessi, quindi è una follia fare confronti".

"Ma ve n'è uno", disse Jurrifax guardando le stelle. "Il mio padrone, prima di liberarmi, mi disse che mia madre ebbe due gemelli quando io nacqui. Poteva permettersi di sfamare solo uno dei due, ma da qualche parte là fuori, esiste un uomo esattamente uguale a me. Mio fratello. Spero di incontrarlo".

La strega avvertì la presenza degli spiriti al suo cospetto e comprese che i due gemelli si erano già incontrati. Rimase in silenzio a fissare il fuoco, scacciando tali pensieri dalla mente, troppo saggia per rivelarli tutti.

Lo specchio

FormId	skyrim.esm:01AFDE
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFDE
Editor ID	SkillBlock2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Parare
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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