L'importanza del dove

L'importanza del dove

Antiche leggende
dei dwemer, Parte III

di
Marobar Sul



l condottiero di Othrobar riunì i suoi saggi e disse: "Ogni mattina il mio gregge viene trovato decimato. Qual è la causa?".

Fangbith il signore della guerra disse: "Forse un mostro discende la montagna a divorare il vostro gregge".

Ghorick il guaritore disse: "Forse si può dare la colpa a una nuova e strana malattia".

Beran, il sacerdote, disse: "Dobbiamo offrire sacrifici al dio perché ci risparmi".

I saggi offrirono sacrifici e mentre erano in attesa di una risposta dal dio, Fangbith si recò dal mentore Joltereg e disse: "Mi avete insegnato bene come forgiare la Mazza di Zolia e come adoperarla in battaglia, ma ora devo sapere quando è prudente usare la mia abilità. Dovrei forse attendere una risposta del dio o che la medicina faccia effetto, oppure è preferibile che mi rechi a caccia del mostro che so trovarsi sulla montagna?".

"Il quando non importa", disse Joltereg. "È il dove ciò che conta".

Così Fangbith afferrò la sua Mazza di Zolia e attraversò la cupa foresta fino ad arrivare ai piedi della grande montagna. Là s'imbatté in due mostri. Uno, sporco del sangue del gregge del condottiero di Othrobar, combatté contro di lui mentre il suo compagno fuggì. Fangbith ricordò cosa gli aveva insegnato il maestro, che il dove era tutto ciò che contava.

Colpì il mostro in ciascuno dei suoi cinque punti vitali: testa, inguine, gola, schiena e torace. Cinque colpi ai cinque punti e il mostro rimase ucciso. Era troppo pesante per portarlo con sé, ma ancora esultante Fangbith tornò a Othrobar.

"Vi dico che ho ucciso il mostro che ha mangiato il vostro gregge", gridò.

"Quale prova recate di aver ucciso un mostro?", chiese il condottiero.

"Vi dico che ho salvato il gregge con la mia medicina", disse Ghorick il guaritore.

"Vi dico che il dio ha risparmiato il gregge grazie ai miei sacrifici", disse Beran il sacerdote.

Passarono due mattinate e le greggi erano salve, ma la mattina del terzo giorno, il gregge del condottiero fu nuovamente decimato. Ghorick il guaritore andò nel suo studio per scovare un'altra medicina. Beran il sacerdote preparò altri sacrifici. Fangbith afferrò nuovamente la sua Mazza di Zolia e attraversò la cupa foresta fino ad arrivare ai piedi della grande montagna. Qui s'imbatté nell'altro mostro, sporco del sangue del gregge del condottiero di Othrobar. Combatterono e di nuovo Fangbith si ricordò quello che gli aveva insegnato il suo maestro, che il dove è tutto ciò che contava.

Colpì per cinque volte il mostro alla testa e questi fuggì. Inseguendolo per la montagna, lo colpì per cinque volte all'inguine e questi fuggì. Correndo attraverso la foresta, Fangbith raggiunse il mostro e lo colpì per cinque volte alla gola ma questi fuggì. Entrando nei campi di Othrobar, Fangbith raggiunse il mostro e lo colpì per cinque volte alla schiena ma questi fuggì. Ai piedi della fortezza, il condottiero e i suoi saggi apparvero, udendo i lamenti del mostro. Lì scorsero il mostro che aveva ucciso il gregge del condottiero. Fangbith colpì per cinque volte il mostro al torace e riuscì a ucciderlo.

Si tenne una grande festa in onore di Fangbith e il gregge di Othrobar non venne più decimato. Joltereg abbracciò il suo allievo e disse: "Alla fine hai imparato l'importanza di dove infliggere i tuoi colpi".

Nota dell'editore:
Questo è un altro racconto che ha evidente origine fra le tribù native delle Terre di Cenere di Vvardenfel ed è una delle loro più antiche leggende. Marobar Sul cambiò

semplicemente i nomi dei personaggi per renderli più naneschi e lo rivendette come parte della sua raccolta. La grande montagna nel racconto è chiaramente la Montagna Rossa, nonostante sia descritta come coperta da una rigogliosa foresta. La caduta delle stelle e le successive eruzioni distrussero la vegetazione sulla Montagna Rossa, conferendole quell'aspetto desolato che ha oggi.

Questa storia riveste qualche interesse per gli studiosi, in quanto presenta una primitiva cultura dei nativi delle Terre di Cenere, ma parla della vita in fortezze molto simili a quelle diroccate di Vvardenfel. Ci sono inoltre dei riferimenti a una fortezza di Othrobar, in un qualche luogo fra Vvardenfel e Skyrim, ma poche roccaforti all'infuori degli stanziamenti sparsi di Vvardenfel si sono conservate fino a oggi. Gli studiosi non sono concordi su chi abbia costruito queste fortezze, ma ritengo ovvio, da questa storia e da altre prove, che le tribù native delle Terre di Cenere utilizzavano queste fortezze nei tempi passati anziché costruire accampamenti di capanne di paglia come fanno oggi.

Il gioco di parole che costituisce la lezione della favola... che è così importante sapere dove il mostro deve essere ucciso, alla fortezza, come sapere dove il mostro deve essere colpito per essere ucciso... è tipico di molte leggende dei nativi delle Terre di Cenere. Gli indovinelli, persino quelli semplici come questo, piacciono sia ai nativi delle Terre di Cenere che agli scomparsi dwemer. Sebbene i dwemer siano di solito rappresentati come coloro che pongono gli indovinelli, piuttosto che quelli che li risolvono, come nelle leggende dei nativi delle Terre di Cenere.

L'importanza del dove

FormId	skyrim.esm:01AFE3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE3
Editor ID	SkillOneHanded1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Armi a una mano
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.