Le porte dell'Oblivion

Le porte dell'Oblivion

di

Seif-ij Hidja

"Quando entri nell'Oblivion, l'Oblivion entra in te".
Nai Tyrol-Llar



Il mio maestro Morian Zenas è stato il più grande mago di tutti i tempi. Avrai sentito parlare di lui come autore del libro Sull'Oblivion, un classico per tutto ciò che riguarda le questioni daedriche. Nonostante le molte richieste giuntegli negli anni passati, si è sempre rifiutato di aggiungere le nuove scoperte e le nuove teorie in quanto convinto che più si approfondiscono questi temi, meno certezze si hanno. Non voleva congetture ma fatti.

Per decenni prima e dopo la pubblicazione di Sull'Oblivion, Zenas si creò una vasta biblioteca personale sulla patria di daedra. Dedicò il suo tempo parte alla ricerca e parte al miglioramento delle sue capacità magiche, nella convinzione che sarebbe riuscito a trovare la strada che conduce al pericoloso mondo che si trova oltre il nostro e che aveva bisogno di maggiori poteri per percorrere quelle vie oscure.

Dodici anni prima di questo viaggio preparato così a lungo, Zenas mi nominò suo assistente. Possedevo le tre caratteristiche fondamentali per ricoprire tale ruolo: ero giovane e desideroso di aiutare senza porre domande; ero in grado di memorizzare un libro leggendolo solo una volta; e, nonostante l'età, ero già un maestro di Evocazione.

Anche Zenas era un maestro di Evocazione, anzi un maestro di tutte le scuole note e ignote, ma non voleva dover contare solo sulle sue forze nei momenti più pericolosi della ricerca. In una cripta evocò alcuni daedra per interrogarli sulla loro terra natia e aveva bisogno di un altro evocatore per essere sicuro di evocarli, trattenerli e farli tornare da dove erano venuti senza incidenti.

Non dimenticherò mai quella cripta, non tanto per il suo aspetto semplice e spoglio ma per ciò che non si riusciva a vedere. Anche dopo che le creature se ne furono andate, aleggiavano degli odori particolari: fiori e zolfo, passione e decadenza, potere e follia. Queste sensazioni mi tormentano ancora oggi.

L'Evocazione, per il profano, mette in comunicazione la mente dell'evocatore con quella dell'evocato. Si tratta di una comunicazione tenue, fatta solo per attrarre, trattenere e rilasciare; tuttavia, nelle mani di un maestro, il legame può diventare molto più forte. Gli psijic e i dwemer possono (per quanto riguarda i dwemer, potevano) entrare in contatto con le menti di altri e conversare a miglia di distanza, questa particolare capacità viene talvolta chiamata telepatia.

Nel corso del mio servizio, anche Zenas e io abbiamo sviluppato questo tipo di comunicazione. Avveniva per caso, il risultato di due evocatori in stretta collaborazione, e capimmo che questa scoperta sarebbe stata preziosa se utilizzata per l'Oblivion. Poiché gli abitanti di quelle terre potevano essere raggiunti anche da un evocatore con poca esperienza, potevo rimanere in contatto con il mio maestro mentre lui si trovava negli altri mondi e potevo annotare le sue scoperte.

Le "porte dell'Oblivion", per utilizzare la terminologia di Zenas, non sono facili da individuare e abbiamo dovuto fare numerosi tentativi prima di trovare quella giusta.

Esiste un posto, che gli psijic di Artaeum chiamano la Caverna dei Sogni, dove dicono sia possibile entrare e tornare dalle terre daedriche. Iachesis, Sotha Sil, Nematigh sono stati visti utilizzare questo mezzo ma, nonostante le molte richieste all'ordine, a noi ne è stato proibito l'uso. Celarus, il capo dell'ordine, ci disse che era stato transennato per la sicurezza di tutti.

Speravamo, allora, di poter accedere all'Oblivion attraverso le rovine di Battlespire. La Chiusa è ancora in piedi, nonostante i vecchi campi di prova dei maghi guerrieri imperiali siano stati distrutti alcuni anni fa, al tempo di Jagar Tharn. Purtroppo, però, dopo aver cercato a lungo tra i detriti, dovemmo riconoscere che in seguito alla distruzione erano stati demoliti tutti gli accessi agli altri mondi, il Tumulo dell'Anima, l'Ombra Pericolosa e il Pozzo Havoc. Probabilmente avvenne tutto a fin di bene ma per noi fu una delusione.

Il lettore avrà forse sentito parlare delle altre porte e può essere certo che le abbiamo cercate proprio tutte.

Alcune sono solo frutto di fantasia o almeno non sono rintracciabili in base alle informazioni giunte fino a noi. Nei racconti popolari, invece, si fa riferimento all'Abisso di Marukh, lo Specchio di Corryngton, la Croce Mantellana, il Crocicchio, la Bocca, l'enigma di una formula alchemica chiamata Giacinto e Sole Nascente, nonché a un gran numero di altri posti e oggetti che si dice siano porte ma che non siamo riusciti a trovare.

Alcuni esistono realmente ma il loro utilizzo è molto rischioso. Il gorgo dell'Abeceano chiamato Maelstrom di Bal, per esempio, può inghiottire navi e rappresentare una porta per l'Oblivion ma il trauma che l'azione infausta delle sue acque esercita sul malcapitato lo conduce sicuramente alla morte. Allo stesso modo, non prendiamo neanche in considerazione l'idea di buttarci dalla Colonna di Thras, con la sua struttura a spirale di corallo alta mille piedi, pur essendo testimoni dei sacrifici sload compiuti qui. Alcune vittime morivano per la caduta mentre altre sembravano svanire prima di essere scaraventate sulle rocce sottostanti. Poiché gli sload non sapevano dare una risposta sul perché alcuni erano fatti sparire e altri morivano, preferimmo non scoprire l'arcano sulla nostra pelle.

Il modo più semplice, e allo stesso tempo più maledettamente complesso, per accedere all'Oblivion era quello di non essere più qui ma cominciare a essere lì. La storia ci offre vari esempi di maghi che sembravano viaggiare negli altri mondi a loro piacimento. Molti di loro sono morti da molto tempo, se mai sono esistiti, ma fummo in grado di trovarne uno ancora in vita. Infatti, in una torre al largo della Baia di Zafirbel, nell'Isola di Vvardenfell nella provincia di Morrowind, vive in solitudine un mago vecchissimo di nome Divayth Fyr.

Non fu facile raggiungerlo. Inoltre, era piuttosto restio a rivelare a Morian Zenas il segreto della porta dell'Oblivion. Fortunatamente, la conoscenza che il mio maestro aveva dei racconti popolari colpì Fyr e fu così che gli indicò il cammino. Non manterrei la promessa fatta a Zenas e Fyr se spiegassi qui la procedura, ma, anche se potessi, non divulgherei questo segreto. Si tratta infatti di informazioni pericolose. Posso solo dire che lo schema di Fyr era basato su una serie di porte che davano su mondi diversi create dal mago Telvanni ormai scomparso da tempo e presunto morto. Visto lo scarso numero di porte, valutammo l'affidabilità e la sicurezza del passaggio e ci considerammo fortunati nell'aver conosciuto questo informatore.

Morian Zenas lasciò quindi questo mondo per dare inizio all'esplorazione. Io rimasi nella biblioteca a trascrivere queste informazioni e per aiutarlo nelle ricerche.

"Polvere", mi sussurrò il primo giorno di viaggio. Al di là di questa semplice parola, potevo sentire tutta la sua emozione, la sua voce mi echeggiava nella mente. "Vedo da un capo all'altro del mondo in milioni di sfumature di grigio. Non esiste cielo, terra o aria, solo particelle che fluttuano, cadono, mi avvolgono. Devo levitare e respirare utilizzando i poteri magici...".

Zenas esplorò quella terra nebulosa per un certo tempo incontrando creature di vapore e luoghi di fumo. Non incontrò mai il principe ma concluse che si dovesse trovare ad Ashpit, la patria di Malacath dove angoscia, tradimento e promesse infrante saturavano l'aria pungente come fossero cenere.

"Il cielo è in fiamme", lo udii dire quando passò nel regno successivo. "Il suolo è melma ma vi si può camminare. Sono circondato da rovine annerite, come se qui si fosse combattuto in tempi ormai remoti. L'aria è gelida. Sprigiono getti di calore intorno a me ma sento ancora il freddo colpirmi da tutte le direzioni, come fossero stilettate".

Questo era Coldharbour e il principe del luogo era Molag Bal. A Zenas sembrava un Nirn futuro, governato dal Re del Saccheggio, arido e desolato, pieno di sofferenza. Potevo sentire Morian Zenas piangere di fronte a certe scene e tremare alla vista del palazzo imperiale cosparso di sangue ed escrementi.

"Troppa bellezza", mormorò Zenas nel regno successivo. "Vedo male. Vedo fiori e cascate, alberi maestosi, una città d'argento ma è tutto sfuocato. I colori scorrono come se fossero liquidi. Ora piove e il vento è come un profumo. Questo è sicuramente Moonshadow, dove abita Azura".

Zenas non si sbagliava e fu persino ricevuto dalla Dea dell'Alba e del Crepuscolo nel palazzo rosa. Lei ascoltò la sua storia sorridendo e gli parlò della venuta del Nerevarine. Il mio maestro trovò Moonshadow talmente bello da volersi stabilire lì, quasi cieco per sempre, ma sapeva che doveva proseguire e completare la sua scoperta.

"Sono nel mezzo di una bufera", mi disse entrando nel regno successivo. Descrisse un paesaggio formato da alberi scuri e contorti, spiriti ululanti e banchi di nebbia, pensai quindi che fosse entrato nelle Deadland di Mehrunes Dagon. Ma subito dopo aggiunse: "No, non mi trovo più in una foresta. C'è stato un lampo e ora sono in una nave. L'albero è a brandelli. La ciurma è stata massacrata. Si sta avvicinando qualcosa tra le onde... oh, cielo... Un attimo, ora mi trovo in una prigione umida, in una cella...".

Non si trovava, allora, nelle Deadland, bensì a Quagmire, il regno dell'incubo di

Vaernima. A ogni minuto scoppiava un lampo e la realtà cambiava in qualcosa di sempre più orribile e terrificante. Prima un castello oscuro, poi un covo di bestie feroci, una palude illuminata dalla luna, fino a una bara in cui veniva rinchiuso vivo. A questo punto la paura si impossessò del mio maestro ma passò subito nel regno successivo.

Lo udii ridere: "Adesso mi sento a casa".

Morian Zenas mi descrisse una libreria infinita, con scaffali che si estendevano in tutte le direzioni, in verticale come in orizzontale. Pagine su pagine che fluttuavano nell'aria trasportate da una corrente magica che il mio maestro non riusciva a percepire. I libri avevano una copertina nera ma nessun titolo. Non vedeva nessuno ma avvertiva la presenza di fantasmi che si muovevano tra gli scaffali, impegnati a frugare tra i libri alla perpetua ricerca di qualcosa.

Era ad Apocrypha. La patria di Hermaeus-Mora, dove si trovano tutte le conoscenze proibite. Sentii un brivido ma non posso dire se fosse mio o del mio maestro.

Che io sappia, Morian Zenas non intraprese altri viaggi verso mondi a me ignoti.

Per i primi quattro regni, il maestro mi parlava regolarmente. Una volta entrato ad Apocrypha, invece, tacque perché attratto dal regno della ricerca e degli studi, le passioni che avevano dominato il suo cuore a Nirn. Desideravo chiamarlo ma aveva chiuso la mente alle mie sollecitazioni.

Poi sussurrò: "Non può essere...".

"Chi potrebbe mai immaginarlo...".

"Devo saperne di più...".

"Vedo il mondo, il riflesso di un'ultima illusione, sta crollando intorno a noi...".

Avrei voluto richiamarlo, implorarlo di dirmi cosa stava succedendo, cosa vedeva, cosa stava imparando. Provai persino con un'evocazione, come se fosse un daedra anche lui, ma si rifiutò di tornare indietro. Morian Zenas se ne era andato.

Ricevetti un suo sussurro sei mesi fa. Dopo cinque anni di silenzio, preceduti a loro volta da altri tre. I suoi pensieri non sono più comprensibili, non appartengono ad alcuna lingua. Forse si trova ancora ad Apocrypha, perduto ma felice, in una trappola dalla quale si rifiuta di fuggire.

Forse ha raggiunto la folle dimora di Sheogorath, insinuandosi tra gli scaffali e perdendo, così, la ragione per sempre.

Se potessi lo salverei.

Se potessi metterei a tacere i suoi sussurri.

Le porte dell'Oblivion

FormId	skyrim.esm:01AFE7
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE7
Editor ID	SkillConjuration1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyConjurationBook
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Evocazione
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
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.