I Cavalieri dei Nove

Storia della
Gilda dei Guerrieri

Nell'anno 283 della Seconda Era il Monarca Versidue-Shaie dovette fare i conti con un Impero in disgregazione. I regni vassalli di tutta Tamriel erano nuovamente in rivolta e sfidavano apertamente il suo governo. Rifiutavano di pagare le tasse e tendevano imboscate alle guarnigioni imperiali un po' in tutto il territorio. Quando poi fu distrutta la fortezza di Dawnstar, il Monarca riunì il consiglio in quello che sarebbe stato chiamato il Concilio di Bardmont, dalla città a sud di Dawnstar in cui si tenne. Qui fu proclamata la legge marziale universale e generale. I principi di Tamriel erano tenuti a deporre le armi o avrebbero subito la sua repressione.

Fu così che il trentennio successivo si dimostrò il più sanguinoso della violenta storia di Tamriel.

Per sgominare l'ultimo esercito regio, Versidae-Shaie dovette sacrificare molte delle sue migliori legioni e prosciugare pericolosamente le casse imperiali. Riuscì però dove tutti avevano fallito. Per la prima volta nella storia sopravvisse un solo esercito e questo era il suo.

Ma l'enormità dei problemi da affrontare rischiò ben presto di offuscare il clamore del trionfo. In nome della guerra, il Monarca aveva impoverito le terre ora conquistate, poiché queste avevano speso tutto per la propria difesa. Contadini e mercanti erano sul lastrico. Prima, i principi di Tamriel non volevano pagare le tasse, ora invece non potevano farlo.

Gli unici che beneficiarono della guerra furono i criminali che predavano le rovine di una terra di nessuno senza il timore di essere arrestati, ora che se ne erano andate sia le guardie sia le milizie locali. Akavir aveva previsto questa crisi ben prima di distruggere l'ultimo degli eserciti dei suoi vassalli, ma non vedeva altra soluzione. Ora non poteva concedere eserciti ai vassalli ma il territorio era sprofondato in un'anarchia peggiore di prima. Il suo esercito cercò, quindi, di contrastare l'aumento della criminalità ma purtroppo l'autorità centrale non bastava a bloccare la malavita locale.

All'inizio dell'anno 320, un parente di Versidae-Shaie, Dinieras-Ves il Ferro, si presentò al Monarca con un nutrito gruppo di compagni e propose un ordine di guerrieri mercenari che i nobili potevano assoldare al posto di un esercito permanente. L'impiego sarebbe stato temporaneo e una parte del guadagno sarebbe andata al Monarca; in questo modo venivano risolte due delle maggiori preoccupazioni di Versidae-Shaie.

Nacquero così i syffim, dal termine tsaesci per "soldati", ovvero l'organizzazione che sarebbe diventata poi nota come Gilda dei Guerrieri.

Dinieras-Ves il Ferro pensava inizialmente che l'ordine dovesse essere composto solo da akaviri. Gli storici non si dividono tanto su questa informazione, quanto piuttosto sulle motivazioni. Secondo la spiegazione più comune e più semplice, Dinieras-Ves si fidava dei suoi compatrioti ed era convinto che la loro precedente esperienza come mercenari sarebbe risultata utile. Secondo altri, invece, e a maggior ragione, lui e il Monarca cercavano di sfruttare l'ordine per completare la conquista di Tamriel iniziata più di cinquecento anni prima. Infatti, quando gli akaviri avevano attaccato Tamriel nell'anno 2703 della Prima Era, erano stati battuti dalla dinastia Reman. Ora, invece, erano governati da un Monarca e con gli intrighi di Dinieras-Ves gli eserciti locali sarebbero stati composti anche da akaviri. In definitiva, ciò che non avevano raggiunto combattendo l'avrebbero ottenuto con la pazienza: secondo molti studiosi, uno stratagemma tipico degli immortali uomini serpente, gli akaviri, che possono sempre contare sul tempo.

La questione è, tuttavia, piuttosto accademica. I syffim si stabilirono in alcuni regni nelle vicinanze di Cyrodiil, ma fu subito evidente che c'era un estremo bisogno di guerrieri locali. Da una parte, infatti, gli akaviri non erano in numero sufficiente per l'impresa da svolgere. Dall'altra, gli uomini serpente non comprendevano a fondo la geografia e la politica delle regioni loro assegnate.

Era chiaro che c'era bisogno di non akaviri tra i syffim, quindi verso la metà dell'anno furono ammessi nell'ordine tre nord: una strega guerriera, un furfante e un cavaliere.

Il cavaliere, il cui nome si è perso nei secoli, era anche un valido armaiolo e fu probabilmente colui che, dopo Dinieras-Ves, fece di più per rinforzare l'organizzazione. Come già detto, gli akaviri, in particolare gli tsaesci, si intendevano più di armi che di armature. Anche se non poteva indossarle, il cavaliere poteva indicare agli altri syffim i

punti deboli delle armature dei nemici, spiegando inoltre quante giunzioni sono presenti in uno spallaccio e in un gambale, la differenza tra aketon e gomitiera, gorgiera e brachetta, piastra dell'ascella e corsaletto, cotte d'armi e fiancali.

Grazie a tutte queste conoscenze fecero passi da gigante nella lotta ai briganti, nonostante il loro esiguo numero. Tra gli storici circola la voce che se gli akaviri avessero avuto un armaiolo nord al loro servizio nella Prima Era, avrebbero sicuramente mandato in porto l'invasione di Tamriel.

Il successo di questi primi tre estranei tra i syffim aprì le porte dell'ordine a molti altri membri locali. Prima della fine dell'anno, l'attività di Dinieras-Ves si era diffusa a tutto l'Impero. Si unirono all'ordine, inoltre, uomini e donne per diverse ragioni: chi per l'estrema povertà, chi per avventura, chi infine per aiutare veramente i vicini nella lotta alla criminalità. Dopo un breve periodo di addestramento, tutti entravano in servizio attivo con il ruolo di guardie e soldati all'interno della propria regione.

Il Monarca fu talmente entusiasta per l'iniziale successo dei syffim che ospitò rappresentanti di altre organizzazioni interessati a tale attività di sicurezza imperiale. Pur essendo stata costituita molto tempo prima, la Gilda dei Maghi era sempre stata guardata con sospetto dal governo. Nell'anno 321 della Seconda Era, invece, il Monarca approvò la Legge delle Gilde nella quale venivano riconosciute ufficialmente non solo la Gilda dei Maghi ma anche quelle di stagnini, calzolai, prostitute, architetti, birrai, vinai, tessitori, cacciatori di ratti, pellicciai, cuochi, astrologhi, guaritori, sarti, menestrelli, avvocati e syffim. Nel documento, però, non venivano più chiamati syffim, ma con il nome ormai entrato nell'uso di Gilda dei Guerrieri. Tutte le gilde, anche quelle riconosciute nei documenti emanati nel corso della Seconda e della Terza Era, vennero protette e incoraggiate dall'Impero di Cyrodiil che ne riconosceva l'utilità per il popolo di Tamriel. Per potersi espandere, dovevano versare una determinata somma. L'Impero divenne più forte grazie alla loro presenza e il denaro cominciò nuovamente a fluire nelle casse del governo.

Poco dopo la morte di Versidae-Shaie, tre anni dopo la Legge delle Gilde, il suo erede Savirien-Chovak concesse la riforma degli eserciti locali. A questo punto, la Gilda dei Guerrieri non rappresentava più l'arma principale dell'aristocrazia locale ma aveva ormai imposto il proprio valore autonomo. In passato sono sicuramente esistiti individui forti che hanno cercato fortuna da soli, ma, secondo gli storici Dinieras-Ves, è stato il vero antenato dei moderni avventurieri, ossia di tutti quegli uomini e donne che dedicano

l'intera vita alla ricerca di fama e ricchezze.

Tutti noi, quindi, dobbiamo essere grati alla Gilda dei Guerrieri, non solo i suoi membri o la gente che si è avvalsa della loro protezione in cambio di un compenso stabilito per legge. Infatti, senza di loro, non sarebbe stata costituita alcuna gilda e, aggiungiamo noi, alcun modello di avventuriero indipendente.

I Cavalieri dei Nove

FormId	skyrim.esm:01AFFA
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFFA
Editor ID	SkillHeavyArmor5
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Armatura pesante
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

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