Padre del Niben

Padre del Niben

Tradotto e commentato
da Florin Jaliil

Introduzione:
Scrivere una biografia è sempre una sfida. Di solito, il problema consiste nel valutare le proprie fonti, confrontando i pregiudizi di una testimonianza rispetto a un'altra. Mi è stato detto che, durante la stesura della nota serie La Regina Lupo di Solitude, Waughin Jarth usò più di cento opere di narrativa contemporanea. Non posso lamentarmi di fronte a un compito simile.

Esiste una sola testimonianza dell'uomo chiamato Topal il Navigatore, che fu il primo esploratore aldmer di Tamriel di cui si abbia notizia. Solo quattro frammenti dei versi del poema epico Padre del Niben sono sopravvissuti fino ai nostri giorni. Tuttavia, ci consentono di gettare un interessante, benché controverso, sguardo sull'Era Meretica intermedia, quando Topal il Navigatore può avere navigato i mari che circondano Tamriel.

Sebbene Padre del Niben sia la sola testimonianza scritta dei viaggi di Topal il Navigatore, non è tuttavia la sola prova della sua esistenza. Tra i tesori della grande Torre di Cristallo dell'Isola di Summerset si trovano le sue rozze ma affascinanti mappe, la sua eredità per tutta Tamriel.

La traduzione dell'opera aldmera Udhendra Nibenu, Padre del Niben, è mia e accetto che altri studiosi possano non essere d'accordo con alcune delle mie scelte lessicali. Non posso promettere che la mia traduzione conservi intatta la bellezza dell'originale: ho solo cercato di mantenerne la coerenza.

Primo frammento:

Il secondo battello, il Pasquiniel, governato dal navigatore
Illio, seguiva la rotta indicata dalla pietra che puntava a
sud e il terzo, la Niben, governata dal
navigatore Topal, seguiva la rotta indicata dalla pietra che puntava a
nord-est: gli ordini giunti dalla
Torre di Cristallo erano di navigare per
ottanta lune e di tornare con un resoconto.
Solo la Niben tornò a Firsthold, carico di
oro e spezie, pellicce e strane creature,
vive e morte.
Sebbene, ahimè, Topal non abbia mai trovato la vecchia Ehlnofey,
raccontò delle terre che aveva visitato suscitando la
meraviglia di tutti.
Per sessantasei giorni e sessantasei notti Topal navigò su onde
spumeggianti, oltre i vortici, attraverso
nebbie che bruciavano come il fuoco, fino a quando non raggiunse
l'ingresso di una grande baia e approdò su un
prato puntellato di vallette e baciato dal sole.
Mentre lui e i suoi uomini si stavano riposando, udirono uno spaventoso ululato e
orribili orchi uscirono dall'oscura
gola, con denti da cannibali lordi di sangue.

Per secoli nei luoghi in cui si trovavano i porti e i relitti dell'antica Aldmer sono state dissotterrate strane sfere di cristallo, curiosi manufatti delle Ere Meretica e dell'Alba che avevano incuriosito gli archeologi fino a quando non si scoprì che ognuna delle sfere aveva la tendenza a ruotare sul proprio asse in una direzione specifica. Ne esistevano tre varietà, una che puntava a sud, una a nord-est e un'ultima che puntava a nord-ovest.

Il loro funzionamento non è stato compreso ma sembravano legate a particolari linee di energia. Queste sono le "pietre" di cui parla il frammento e che ognuno dei piloti aveva l'abitudine di puntare per individuare la direzione assegnata al proprio battello. Uno dei battelli, il cui nome non è menzionato nel frammento, si diresse a nord-ovest, verso Thras e Yokuda. Il Pasquiniel fece rotta verso sud e deve avere navigato fino a Pyandonea. Topal, con la sua sfera cristallina che puntava a nord-est, trovò il continente di Tamriel.

Da questo frammento è chiaro quali fossero gli ordini per le tre navi: trovare un passaggio per tornare alla vecchia Ehlnofey, in modo che gli aldmer adesso insediati nell'Isola di Summerset, sapessero cosa ne era stato della loro antica patria. Poiché questo libro intende essere uno studio su Topal il Navigatore, non è possibile descrivere più precisamente le varie teorie sull'esodo degli aldmeri dalla vecchia Ehlnofey.

Se dovessi utilizzare questo poema come mia unica fonte, dovrei concordare con gli studiosi che credono alla tradizione secondo cui molte navi salparono dalla vecchia Ehlnofey e si imbatterono in una tempesta. I sopravvissuti riuscirono ad approdare all'Isola di Summerset ma senza le loro sfere non seppero in che direzione si trovasse la vecchia Ehlnofey. Dopotutto, quale altra spiegazione potrebbe esserci per tre battelli che fanno rotta in tre diverse direzioni per trovare un solo luogo?

Ovviamente, solo uno fece ritorno e non sappiamo se uno degli altri due o entrambi ritrovarono la vecchia Ehlnofey, furono inghiottiti dal mare o finirono nelle mani degli antichi pyandoneani, sload o yokudan. Dobbiamo presumere che almeno una delle navi abbia fatto rotta nella giusta direzione, salvo etichettare gli aldmer come particolarmente stupidi. Potrebbe anche essere stato Topal, che pur andando a nord-est, non si spinse sufficientemente lontano.

Quindi, Topal fece rotta da Firsthold verso nord-est che, per l'appunto, è la zona più vasta del Mare Abeceano, in cui è possibile navigare molto a lungo senza scorgere mai la terra. Se fosse andato a est, in poche settimane avrebbe incrociato il continente in un punto qualsiasi di quello che oggi è l'occidente coloviano di Cyrodiil. Se fosse andato a sud-est, in pochi giorni avrebbe potuto raggiungere le colline di Valenwood. Ma il nostro navigatore, a giudicare dalle sue e dalle nostre moderne mappe, navigò in linea retta a nord-est, attraverso il Mare Abeceano, fino alla Baia di Iliac, prima di approdare, dopo due mesi, nei pressi di quello che oggi è Anticlere.

Le verdi colline scoscese della parte meridionale di High Rock sono inconfondibili in questo verso, riconoscibili da chiunque le abbia visitate. La domanda che sorge, ovviamente, è che cosa significhi questo apparente riferimento a orchi che occupavano la regione. La tradizione ci dice che gli orchi nacquero solo dopo che gli aldmer si erano insediati nel continente e diffondendosi come una razza a parte in seguito alla celebre battaglia tra Trinimac e Boethiah, al Tempo di Resdayn.

È possibile che la tradizione sbagli. Forse gli orchi erano una tribù aborigena che predava i colonizzatori aldmer. Forse si trattava di un popolo maledetto ("orsimer" in aldmero, parola che significa anche "orco") di razza diversa, a cui fu dato il nome di orchi in un'era diversa. È un vero peccato che il frammento termini qui, poiché sicuramente sono andate perdute molte spiegazioni che ci consentirebbero di giungere alla verità.

Quello che manca tra il primo e il secondo frammento è considerevole. Devono essere passati più di ottanta mesi, perché adesso Topal si trova sul lato opposto del continente di Tamriel e sta cercando di fare rotta a sud-est per tornare a Firsthold, dopo il fallimento della sua ricerca della vecchia Ehlnofey.

Secondo frammento:

Non fu possibile trovare alcun passaggio a ovest tra le scogliere acuminate
che si stagliavano verso l'alto come le mascelle di un gigante, quindi la Niben
fece rotta a sud.
Si avvicinò a un'isola sabbiosa e piena di foreste
che prometteva riparo e pace e l'equipaggio cominciò a urlare di gioia.
Quell'esultanza si trasformò in terrore, quando un'ombra gigante si sollevò
dagli alberi con ali di pelle, come un mantello che si allargava.
Questa enorme lucertola-pipistrello era grande quanto la nave ma il buon
navigatore Topal sollevò semplicemente il suo arco e la
Non appena quell'essere cadde, Topal chiese al suo Bo 'sun: "Credi che sia morto?".
E prima che fendesse ancora le onde spumeggianti,
la colpì nuovamente al cuore per assicurarsene.
E fu così che la Niben si diresse a sud per altri quarantasei giorni.

Possiamo vedere che, oltre a essere un bravo navigatore, cartografo, esperto di tecniche di sopravvivenza e cantastorie, Topal è anche un provetto arciere. Potrebbe ovviamente trattarsi di una licenza poetica, ma abbiamo prove archeologiche del fatto che gli aldmeri dell'Era Meretica fossero ottimi tiratori. I loro archi di legno e corno, con corde di seta intrecciata in argento, sono bellissimi e, secondo alcuni esperti, ancora in ottime condizioni dopo millenni.

È facile immaginare che si trattasse di un drago, ma la creatura che Topal si trova di

fronte all'inizio di questo frammento, sembra piuttosto un antenato dell'odierno Morrowind delle scogliere. La costa frastagliata di pericolose scogliere sembra essere la regione attorno a Necrom e l'Isola di Gorne deve corrispondere al "nido" della creatura mostruosa. Non esistono creature come quella nella zona orientale di Morrowind oggigiorno.

Terzo frammento:

Ormai le fetide e malvagie paludi e le lucertole umane che vi abitavano
erano lontane, a est, e i cuori di Topal e dei suoi uomini
furono rallegrati alla vista
dell'oceano, puro, dolce e di un blu cristallino.
Per tre giorni, navigarono con gioia verso nord-ovest,
dove Firsthold li stava aspettando, ma la speranza si trasformò
in disperazione, quando la terra si presentò davanti a loro
come un enorme scudo.
Topal il Navigatore era infuriato, e consultò
le mappe che egli stesso aveva accuratamente disegnato, per
decidere se andare a sud, dove
il continente doveva terminare, o passare dal fiume che
si snoda come un serpente verso nord.
"A nord!", gridò ai suoi uomini rattristati. "Andremo a nord
adesso! Niente paura, a nord!".

Ripercorrendo i movimenti di Topal, vediamo che ha oltrepassato i confini di Morrowind e si è spinto verso sud, a Black Marsh, apparentemente determinato a seguire il più possibile la direzione della sua pietra. La palude che sta lasciando corrisponde probabilmente all'attuale Gideon. Conoscendo un poco la personalità di Topal, possiamo capire da cosa deriva la sua frustrazione nella baia tra Black Marsh ed Elsweyr.

Questo è un uomo che esegue sempre gli ordini ricevuti e che sapeva che per raggiungere Firsthold avrebbe dovuto dirigersi a sud-est attraverso il fiume. Osservando la sua mappa, possiamo notare come abbia tentato di trovare dei passaggi, poiché ha ignorato il Mare Interno di Morrowind e molti affluenti di Black Marsh, temendo le malattie e le fiere tribù argoniane che hanno dissuaso molti altri esploratori dopo di lui.

Con una moderna mappa di Tamriel a disposizione, possiamo osservare che ha fatto la

scelta sbagliata, dirigendosi a nord-est invece di spingersi a sud. Non poteva sapere che quello che lui credeva un continente vastissimo era in realtà soltanto una penisola. Sapeva soltanto che si era spinto già fin troppo a sud, dunque prese la decisione intelligente, ma errata, di risalire il fiume.

Ironicamente, questo grande errore di calcolo ha lasciato una traccia nella storia visibile ancora oggi. La baia che credeva un oceano senza fine è oggi conosciuta come Baia di Topal, e il fiume che lo trasse in inganno porta il nome del suo battello: Niben.

Quarto frammento:

I demoni gatto dalle sei zampe correvano lungo il fiume,
mantenendo i loro occhi verdi fissi sul battello,
sibilando, sputando e
ruggendo di rabbia.
Ma i marinai non dovettero mai avvicinarsi alla costa, perché
gli alberi da frutta dettero loro il benvenuto, inclinando
i loro rami verso la riva del fiume come
per abbracciare l'imbarcazione, e gli uomini raccolsero con rapidità
i frutti prima che i demoni gatto potessero saltare sul battello.
Per undici giorni viaggiarono a nord, finché non raggiunsero
un lago cristallino e otto isole
meravigliose e pacifiche.
Creature volanti risplendenti di meravigliosi colori
li accolsero nella lingua degli aldmeri,
che l'equipaggio non comprendeva, fino a quando
capirono che stavano soltanto ripetendo
le parole che i marinai dicevano senza
comprenderle: l'equipaggio
rise.
Topal il Navigatore rimase incantato da quelle isole
e dagli uomini piumati che le abitavano.
La Niben restò nell'isola per una luna, e gli uomini-uccello
appresero la loro lingua e,
con la zampa artigliata, impararono a scrivere.
Felici per le nuove conoscenza acquisite, elessero Topal
loro signore, facendogli dono delle loro

isole.
Topal disse che un giorno sarebbe tornato, ma prima
doveva trovare il passaggio a est per Firsthold, ancora
così lontano.

Questo ultimo frammento ha un tono agrodolce per una serie di ragioni.

Sappiamo che queste creature strane ma amichevoli che il Navigatore incontrò si sono estinte: infatti, solo in questo caso vengono menzionate le creature uccello di Cyrodiil. L'istruzione che Topal fornì loro non fu evidentemente sufficiente a salvarle dal loro destino, che probabilmente si presentò nella forma dei "demoni gatto", forse antenati dei khajiiti.

Si sa che Topal e il suo equipaggio non trovarono mai il percorso dalle otto isole, che oggi formano la Città Imperiale, fino alla Baia di Iliac. Le sue mappe raccontano la storia che questo poema non racconta.

Possiamo quasi vedere la sua mano mentre traccia la rotta lungo il Niben fino al lago Rumare e, dopo aver esplorato alcuni affluenti che non lo portarono nella direzione desiderata, possiamo immaginare la frustrazione di Topal e del suo equipaggio ormai stremato, quando furono costretti a ripercorrere il Niben fino alla Baia di Topal.

Laggiù, evidentemente scoprirono l'errore prima commesso, poiché si nota che passano la penisola di Elsweyr. Alla fine seguirono la costa, oltrepassarono le rive di Valenwood e tornarono a casa. Di solito i racconti epici terminano con un lieto fine, ma questo ha un lieto inizio mentre l'obiettivo iniziale dell'avventura non viene conseguito.

Oltre alle straordinarie creature uccello dell'odierna Cyrodiil, abbiamo visto accenni ad antiche creature: orchi (forse), creature delle scogliere, argoniani e, in questo ultimo frammento, antichi khajiiti. Una grande storia in pochi semplici versi, tutto perché un uomo non è riuscito a trovare la propria patria, imboccando continuamente la direzione sbagliata per casa.

Padre del Niben

FormId	skyrim.esm:01B008
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B008
Editor ID	SkillMarksman4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	65
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Arcieria
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial, GiftThiefSpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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