2920, Luce dell'Alba - Vol. 2

Luce dell'Alba
Libro due del 2920
Ultimo anno della Prima Era

di
Carlovac Townway

3 Luce dell'Alba, 2920
Isola di Artaeum, Summerset

Sotha-Sil osservava gli iniziati librarsi uno a uno verso l'albero di oassom, cogliendo un frutto o un fiore dai suoi alti rami prima di discendere al suolo con movimenti aggraziati. Si concesse un momento per ammirare la bellezza del giorno, mentre annuiva con il capo in segno di approvazione. La bianca statua di Syrabane, della quale si diceva che il grande mago fosse stato il modello nei tempi passati, si ergeva a strapiombo sulla scogliera dominando la baia. I fiori di proscato, di un pallido lilla, ondeggiavano nella brezza leggera. Più in lontananza si stagliavano l'oceano e il confine nebbioso fra Artaeum e l'isola principale di Summerset.

"Tutto sommato, soddisfacente", dichiarò non appena l'ultima allieva depose un frutto nella sua mano. A un cenno, i frutti e i fiori furono di nuovo sull'albero. A un altro cenno, i suoi allievi si erano disposti in semicerchio intorno al mago. Estrasse dalla sua veste bianca una piccola sfera fibrosa, di circa un piede di diametro.

"Cos'è questa?".

Gli allievi compresero il tipo di prova. Era chiesto loro di lanciare un incantesimo di riconoscimento sul misterioso oggetto. Ciascun iniziato chiuse gli occhi e immaginò la sfera nel regno della verità universale. La sua energia possedeva una risonanza singolare, come era per ogni sostanza materiale e spirituale, un aspetto negativo, una duplice versione, traiettorie relative, una reale essenza, una melodia nell'universo, una trama nel tessuto dello spazio, un aspetto dell'esistenza che è sempre esistito e sempre esisterà.

"Una palla", disse un giovane nord di nome Welleg provocando risatine in alcuni degli iniziati più giovani e una smorfia dai restanti, compreso Sotha-Sil.

"Se devi essere sciocco, almeno sii divertente", brontolò il mago, poi si rivolse a una fanciulla altmer dai capelli neri che sembrava confusa. "Lilatha, tu lo sai?".

"È grom", rispose Lilatha con incertezza. "Ciò che i dreugh rigettano dopo aver K-K-Kr-Krevinasim".

"Karvinasim, ma molto bene, nondimeno", disse Sotha-Sil. "Ora, dimmi, cosa significa?".

"Non lo so", ammise Lilatha. Gli altri studenti scossero la testa.

"Esistono vari livelli di comprensione delle cose", disse Sotha-Sil. "L'uomo comune guarda un oggetto e lo colloca in un luogo secondo il suo modo di pensare. Gli esperti nelle antiche usanze, nella via degli psijic, nel Misticismo, possono vedere un oggetto e identificarlo in base al suo specifico ruolo. Ma per raggiungere la vera comprensione è necessario rimuovere un altro strato ancora. Dovete identificare l'oggetto in base al suo ruolo e alla sua verità e interpretarne il significato. In questo caso, questa palla è in verità grom, una sostanza creata dai dreugh, una razza che vive sott'acqua nelle regioni settentrionali e occidentali del continente. Per un anno della loro vita essi subiscono il Karvinasim quando camminano sulla terra. Dopo questo periodo, ritornano all'acqua e rigettano o divorano la pelle e gli organi di cui hanno avuto bisogno per dimorare sulla terra. Quindi li vomitano in piccole palle come questa. Grom. Vomito di dreugh".

Gli allievi guardarono la palla con un senso di disgusto. Sotha-Sil amava sempre quella lezione.

---

4 Luce dell'Alba, 2920
La Città Imperiale, Cyrodiil

"Spie", borbottò l'imperatore seduto nel suo bagno fissando un gonfiore sul suo piede. "Tutti intorno a me, traditori e spie".

La sua signora Rijja gli lavava la schiena con le gambe avviluppate attorno si suoi

fianchi. Dopo tutti quegli anni trascorsi sapeva bene quando essere sensuale e quando erotica. Quando lui era in un simile stato d'animo, era meglio essere calmi, rassicuranti, sensuali in modo seducente. E non dire una parola, a meno che lui non le ponesse una domanda diretta.

Cosa che fece: "Cosa penseresti quando un individuo pesta i piedi a sua maestà imperiale e dice semplicemente «Mi spiace, vostra maestà imperiale»? Non credi che «Vi prego di scusarmi, vostra maestà imperiale» sia assai più appropriato? «Mi spiace», sembrerebbe quasi che il bastardo argoniano si dispiaccia che sia sua maestà imperiale. Che speri che perdiamo la guerra con Morrowind, ecco ciò che sembra".

"Cosa ti farebbe sentire meglio?", chiese Rijja. "Vorresti che venisse frustato? È soltanto, come tu hai detto, il capo guerriero di Soulrest. Gli insegnerebbe a stare attento quando cammina".

"Mio padre lo avrebbe fatto frustare. Mio nonno lo avrebbe fatto perfino uccidere", brontolò l'imperatore. "Ma a me non interessa se tutti mi pestano i piedi, a patto che mi rispettino e non complottino contro di me".

"Devi pur fidarti di qualcuno".

"Solo di te", sorrise l'imperatore girandosi appena per dare un bacio a Rijja. "E di mio figlio Juilek, suppongo, sebbene desidererei che fosse un po' più prudente".

"E il tuo consiglio e il monarca?", chiese Rijja.

"Un branco di spie e un rettile", rise l'imperatore baciando di nuovo la sua consorte. Non appena cominciarono a fare l'amore, sussurrò, "Finché tu sei sincera, io posso tener testa al mondo".

---

13 Luce dell'Alba, 2920
Mournhold, Morrowind

Turala era ferma dinanzi alle nere porte della città tempestate di gioielli. Il vento ululava attorno a lei, ma lei non avvertiva alcuna sensazione, niente.

Il duca si era infuriato nel sapere che la sua amante favorita era incinta e l'aveva cacciata dalla sua vista. Aveva tentato ripetutamente di vederlo ancora, ma le guardie l'avevano respinta ogni volta. Infine, si era decisa a tornare dalla sua famiglia e aveva

raccontato loro la verità. Se soltanto avesse mentito e detto loro che non sapeva chi fosse il padre. Un soldato, un avventuriero di passaggio, chiunque altro. Ma invece lei aveva detto loro che il padre era il duca, un membro della casa Indoril. Ed essi fecero quello che lei sapeva che avrebbero dovuto fare, in quanto fieri membri della casa Redoran.

Sulla sua mano era stato marchiato a fuoco il segno dell'espulsione impressogli da suo padre in lacrime. Ma la crudeltà del duca l'aveva ferita molto di più. Guardò fuori dal cancello verso le vaste pianure d'inverno. Alberi contorti e assopiti, e cieli senza uccelli. Nessuno nelle terre di Morrowind l'avrebbe accolta adesso. Doveva andare molto lontano.

Tristemente, con passo lento, iniziò il suo viaggio.

---

16 Luce dell'Alba, 2920
Senchal, Anequina (ora denominata Elsweyr)

"Cosa ti tormenta?", chiese la Regina Hasaama notando l'umore iroso del marito. Al termine di buona parte dei Giorni degli Innamorati si era mostrato di umore eccellente e danzava nel salone con tutte le ospiti, ma quella sera si era ritirato piuttosto presto. Quando lo raggiunse, era rannicchiato nel letto con espressione accigliata.

"La storia di quel maledetto bardo riguardo a Polydor ed Eloisa mi ha messo di pessimo umore", ringhiò. "Perché doveva essere così sconfortante?".

"Ma quella storia non corrisponde a verità, mio caro. Non furono forse condannati a causa della crudele natura del mondo?".

"Non importa quale sia la verità, lui ha svolto un pessimo lavoro nel raccontare una pessima storia e non ho certo intenzione di lasciarglielo fare ancora", Re Dro'Zel balzò giù dal letto. I suoi occhi erano colmi di lacrime. "Da dove hanno detto che proveniva?".

"Credo da Silverdale nella regione orientale di Valenwood", disse la regina, turbata. "Marito mio, cosa intendi fare?".

Dro'Zel fu fuori della stanza in un balzo, lanciandosi su per le scale verso la sua torre. Se la Regina Hasaama avesse saputo cosa suo marito stava per fare di certo non tentò di fermarlo. Si era mostrato alquanto inquieto di recente, incline a scatti d'umore e persino a sporadiche crisi improvvise. Ma lei non aveva mai sospettato la profondità

della sua follia e del suo disgusto per il bardo e per la sua storia sulla malvagità e la depravazione rinvenuta nell'uomo mortale.

---

19 Luce dell'Alba, 2920
Silverdale, Valenwood

"Ascoltatemi un'altra volta ancora", disse il vecchio carpentiere. "Se la cella tre contiene ottone senza valore, allora la cella due custodisce la chiave d'oro. Se la cella uno custodisce la chiave d'oro, allora la cella tre contiene ottone senza valore. Se la cella due contiene ottone senza valore, allora la cella uno custodisce la chiave d'oro".

"Capisco", disse la signora. "Me lo avete spiegato. E così la cella uno custodisce la chiave d'oro, giusto?".

"No", disse il carpentiere. "Lasciate che inizi da capo".

"Mamma?", disse il ragazzino tirando la manica di sua madre.

"Solo un momento, caro, mamma sta parlando", disse concentrandosi su quel rompicapo. "Avete detto «la cella tre custodisce la chiave d'oro se la cella due contiene ottone senza valore», giusto?".

"No", rispose il carpentiere pazientemente. "La cella tre contiene ottone senza valore, se la cella due...".

"Mamma!", si lamentò il ragazzino. Sua madre finalmente guardò.

Una luminescente nebbia rossa si stava riversando come un'onda sulla città, sommergendo nella sua scia una casa dopo l'altra. In testa a quella nebbia procedeva a grandi passi un gigante dalla pelle rossa. Il daedra Molag Bal. E sorrideva...

---

29 Luce dell'Alba, 2920
Silverdale, Valenwood

Almalexia fermò il suo destriero nella vasta landa di fango per lasciarlo bere nel fiume. La bestia si rifiutò, sembrava addirittura provare repulsione per l'acqua. Quel singolare comportamento la colpì. Avevano cavalcato fin da Mournhold a buona velocità e il cavallo doveva sicuramente aver sete. Smontò da cavallo e raggiunse la sua scorta.

"Dove ci troviamo ora?", chiese.

Una delle sue dame estrasse una mappa. "Pensavo che ci stessimo avvicinando a una città chiamata Silverdale".

Almalexia chiuse gli occhi e li riaprì velocemente. Quella visione era troppo penosa da sopportare. Mentre il suo seguito osservava, raccolse un pezzo di mattone e un frammento d'osso e li strinse forte al suo cuore.

"Dobbiamo proseguire per Artaeum", disse quietamente.

L'anno continua nel mese del Primo Seme.

2920, Luce dell'Alba - Vol. 2

FormId	skyrim.esm:01B010
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B010
Editor ID	SkillIllusion2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Illusione
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
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.