Le arti oscure sotto processo

Le arti oscure sotto processo

di Hannibal Traven
Arcimaestro della Gilda dei Maghi

STORIA

La Necromanzia, detta comunemente arte occulta ha un'origine che risale alla notte dei tempi. In realtà, è vietata con pena di morte da tutte le più antiche leggi della regione ma i seguaci irriducibili di quest'arte hanno continuato a studiarla.

Anche l'Ordine Psijic dell'Isola di Artaeum, precursore della nostra Gilda dei Maghi, ne ha proibito l'utilizzo, non solo perché è pericolosa ma anche perché la fede dell'ordine negli spiriti degli antenati, buoni e maligni, la rendeva eretica. Ciò nonostante, sappiamo dell'esistenza di neofiti e praticanti esperti che hanno ignorato il divieto. Quando Vanus Galerion lasciò Artaeum, probabilmente non era in accordo con l'Ordine Psijic su molte cose ma nemmeno consentì l'insegnamento della Necromanzia all'interno della gilda.

Sono passati circa 1100 anni dal tempo di Vanus Galerion e molti arcimaghi si sono succeduti alla guida della gilda. E la questione della Necromanzia non ha mai mancato di suscitare discussioni. Il divieto della gilda non è mai stato abolito e l'interesse verso questa materia ha conosciuto momenti di picco e momenti di calo. Alcuni arcimaghi l'hanno completamente ignorata, altri l'hanno combattuta aspramente e altri ancora si dice siano stati loro stessi negromanti.

Nel mio nuovo ruolo di arcimago della Gilda dei Maghi, è mio dovere stabilire dei criteri su questo argomento. Ora, sebbene disponga di una mia idea personale sulle arti occulte, ho consultato due tra i più esperti maghi dell'Impero, il maestro Voth Karlyss di Corinth e il maestro Ulliceta gra-Rogg di Orsinium, e ci siamo confrontati per due giorni.

Quanto segue è il riassunto dei punti salienti del dibattito, degli argomenti e dei contro-

argomenti che ci hanno portato alla risoluzione della Gilda dei Maghi sulla Necromanzia.

TEORIA

Teoria di maestro gra-Rogg: la Necromanzia è scarsamente compresa. Non la faremo scomparire ignorandola. In qualità di istituzione di intellettuali dedita allo studio delle arti magiche e delle scienze, abbiamo l'obbligo della verità. Censurarsi nell'apprendimento è antitetico alla nostra missione di neutralità e oggettività.

Contro-teoria di maestro Karlyss: la Gilda dei Maghi deve trovare un equilibrio nella sua ricerca delle conoscenze con cautela responsabile e secondo standard etici. Imporre di procedere con cautela e con onestà intellettuale non è censurare, se così si vuole dire, il corso di apprendimento di un neofita. Imporre regole e costrizioni non vuol dire limitare la libertà del neofita ed è essenziale.

Teoria di maestro Karlyss: la Necromanzia è una bestemmia che attraversa tutto il mondo civilizzato. Se la Gilda dei Maghi vi aderisse pubblicamente instillerebbe paura e ostilità nella popolazione. Vanus Galerion desiderava che questa istituzione fosse diversa dall'Ordine Psijic, elitario e separatista. Noi ignoriamo l'opinione pubblica, a nostro totale rischio. Perderemo sicuramente i nostri privilegi in molti luoghi, tra cui, sicuramente, l'intera Morrowind, dove è sempre esistito un rifiuto molto marcato nei confronti della Necromanzia.

Contro-teoria di maestro gra-Rogg: sì, dovremmo essere sensibili alle preoccupazioni della comunità, ma queste non dovrebbero e non devono limitare la nostra conoscenza. "Negromante" per molte persone non istruite significa semplicemente "mago diabolico". È totalmente folle limitare il nostro lavoro per dei pregiudizi e per un'insufficiente comprensione della questione. Rifiutarsi di approfondire un argomento per non urtare l'opinione pubblica è un affronto alla nobile causa dello studio obiettivo.

Teoria di maestro gra-Rogg: i negromanti sono la rovina di Tamriel. In modo indipendente o insieme all'esercito del Re dei Vermi Mannimarco, sono responsabili di molti orrori, di zombie e scheletri animati e di altre forme di morti viventi. Per combattere più efficacemente questa minaccia, bisogna comprenderne i poteri e non possiamo farlo se limitiamo lo studio delle arti occulte.

Contro-teoria di maestro Karlyss: nessuno sta mettendo in dubbio la minaccia

rappresentata dalla Necromanzia. È proprio questa l'essenza della mia opposizione all'idea di farne una materia scolastica all'interno della gilda a cui fare partecipare i neofiti. Possiamo e dovremmo sapere di cosa è capace il nostro nemico, però dobbiamo fare attenzione a non cadere nella trappola di imparare a conoscerlo talmente bene da rendere il suo modo di essere una parte di noi. È del tutto controproducente se, studiando il demonio, diventiamo a nostra volta demoni.

Teoria di maestro Karlyss: la Necromanzia è intrinsecamente pericolosa. Non è possibile "maneggiarla con cautela" senza rischiare di avvicinarsi troppo a essa. Anche nel più semplice incantesimo viene versato del sangue e ciò comincia immediatamente a corrompere l'animo dello studente. Non sono congetture: è la pura realtà. È completamente irresponsabile da parte della gilda insegnare e, di conseguenza, incoraggiare uno studio della magia che si è già rivelato, più e più volte, portatore di sventure e sofferenze per il praticante e per il mondo intero.

Contro-teoria di maestro gra-Kogg: tutte le scuole di magicka sono pericolose per chi non è pratico. Il semplice incantesimo della palla di fuoco dalla Scuola della Distruzione può provocare danni enormi se pronunciato da un principiante, per se stesso e per gli altri. La Scuola del Misticismo, per sua natura, costringe il praticante ad abbandonare la logica, ad abbracciare temporaneamente una sorta di pazzia che qualcuno potrebbe ritenere molto pericolosa per la corruzione dell'anima del neofita.

Teoria di maestro gra-Kogg: la gilda autorizza già alcune forme di Necromanzia. Le scuole sono, come sappiamo, strutture artificiali, formulate in origine da Vanus Galerion per dividere e quindi semplificare, lo studio. Sono cambiate spesso negli anni ma alla base, ogni mago lo sa, sono sempre collegate tra loro. Quando uno studente dell'Evocazione evoca un fantasma guardiano, si sta avvicinando alla scuola della Necromanzia. Quando utilizza un'anima intrappolata, anche uno studente dell'Incantesimo può essere considerato colpevole di praticare le arti occulte. Anche la Scuola del Misticismo, come ho dichiarato prima, ha certi legami con la Necromanzia. Dichiarare che i neofiti non possono imparare la Necromanzia vuole dire soffocare le abilità delle altre, storicamente più legittime, scuole della gilda.

Contro-teoria di maestro Karlyss: sì, le scuole sono collegate ma gli incantesimi comuni di ogni scuola hanno superato la prova del tempo. Sappiamo che uno studente di Misticismo, adeguatamente preparato, non subirà danni permanenti in seguito alla sua esperienza. In tutti i modi, è una questione di estremi che dipende da dove

permetteremo ai nostri studi di condurci. La Necromanzia per sua natura si fonda sul fatto che il praticante va oltre quanto sia prudente spingersi, garantendone praticamente la distruzione. Nella Gilda dei Maghi non c'è posto per la Necromanzia.

CONCLUSIONE

I rischi connessi allo studio della Necromanzia ne superano notevolmente i vantaggi e l'utilità. La gilda non vuole censurare lo studio di nessuno dei suoi membri ma non tollererà approfondimenti in questo settore, se non in misura limitata per combatterne i praticanti maligni. Questo può essere fatto solo da alcuni individui che si sono dimostrati altamente competenti e molto prudenti e solo dietro mia esplicita autorizzazione e supervisione.

COMMENTI

Mi duole dover riconoscere la verità alla base di quelle voci che sostenevano che Ulliceta gra-Rogg fosse più di un'apologeta della Necromanzia: era una vera negromante. In seguito a questa rivelazione, i Cavalieri della Lampada hanno tentato di arrestarla alla gilda di Orsinium, ma lei è riuscita a scappare. Abbiamo fiducia nel nuovo maestro di Orsinium.

Sebbene non fossi d'accordo, rispettavo la sua capacità di ragionamento logico abbastanza da includere le sue affermazioni in questo libro e non vedo ragioni per doverle rimuovere. Tuttavia, è deludente vedere che il suo interesse nella verità non fosse niente di più che un eufemismo per la sua adesione sottomessa alla Necromanzia.

Questa sfortunata situazione mostra solamente quanto sia importante per i membri della gilda essere consapevoli del potere attrattivo della Necromanzia ed essere vigili per quello che riguarda l'infiltrazione dei suoi praticanti all'interno della Gilda dei Maghi.

Le arti oscure sotto processo

FormId	skyrim.esm:01B011
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B011
Editor ID	SkillIllusion3
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	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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