L'esodo

L'esodo

di

Waughin Jarth

ralla era una ragazzina graziosa, dolce, intelligente e piena di vita. Sarebbe diventata proprio come i genitori sognavano. Infatti, perfetta com'era, i genitori non potevano fare nulla di concreto per lei se non sognare. Suo padre, un arrampicatore sociale di nome Munthen, pensava che si sarebbe sposata bene diventando, forse, persino principessa dell'Impero. Sua madre, invece, una donna fragile di nome Cinneta, sperava che, grazie al suo talento, sarebbe diventata potente come dama cavaliere o maga. Non potevano proprio immaginare, tuttavia, cosa il destino aveva in serbo per loro e per la figlia al posto di tutte quelle belle speranze. Invece di diventare grande, infatti, Vralla si ammalò.

I templi dissero loro di abbandonare ogni speranza, mentre la Gilda dei Maghi riferì che la malattia della giovinetta era rarissima e non esistevano cure. La attendeva solo la morte.

A questi gravi responsi delle grandi istituzioni dell'Impero, Munthen e Cinneta si rivolsero a streghe, eremiti stregoni e altre creature nascoste e segrete che si aggiravano all'ombra della civiltà.

"Conosco solo un posto al quale potreste ancora appellarvi", disse un vecchio erborista che abitava i picchi remoti dei Monti Wrothgarian. "La Gilda dei Maghi di Olenveld".

"Ma siamo già stati dalla Gilda dei Maghi", replicò Munthen e aggiunse, "e non hanno saputo aiutarci".

"Andate a Olenveld", insistette l"erborista, "e non riferite a nessuno del vostro viaggio".

Non fu facile trovare Olenveld perché il luogo non era segnato nelle mappe moderne. Tuttavia, da un libraio di Skyrim trovarono un'antica opera cartografica della Seconda Era. Nelle sue pagine ingiallite era riportata Olenveld, una città su un'isola nella costa settentrionale, a un giorno di navigazione da Winterhold, con il bel tempo.

Coprendo la pallida figlia per proteggerla dal gelido vento dell'oceano, la coppia si mise in viaggio con quella vecchia mappa come unica guida. Per quasi due giorni navigarono sempre in circolo, temendo di essere vittime di uno scherzo crudele. Alla fine l'avvistarono.

Tra le nebbie sollevate dalla spuma delle onde che si infrangevano contro i moli, ai lati del porto si ergevano due statue in rovina di divinità o eroi dimenticati da tempi remoti. Le barche ormeggiate erano metà sommerse dalle acque, come enormi conchiglie marce, lungo le banchine. Munthen condusse la barca nel porto e i tre si addentrarono nella deserta città isolana.

Taverne con vetri infranti, una piazza con un pozzo prosciugato, palazzi diroccati e case annerite dal fuoco, botteghe sbarrate e stalle abbandonate: tutto ciò che videro e sentirono fu desolazione, silenzio e il vento pungente dell'oceano che spirava in quei luoghi disabitati. E pietre tombali. Ogni strada e ogni via era costeggiata e attraversata da monumenti ai defunti.

Munthen e Cinneta si guardarono l'un l'altra. Il freddo che sentivano non era dovuto al vento. Poi posarono gli occhi su Vralla e proseguirono nella loro missione: raggiungere la Gilda dei Maghi di Olenveld.

Videro il bagliore di una candela attraverso le finestre di un grande edificio scuro ma non era molto tranquillizzante sapere che qualcuno viveva in quell'isola di morte. Bussarono e si prepararono ad affrontare qualsiasi cosa li attendesse all'interno.

Aprì una donna nord grassottella, di mezza età, dai capelli biondi e crespi. Dietro di lei, un nord calvo e apparentemente mite, due bretoni ancora adolescenti, piuttosto timidi e goffi, infine un vecchissimo bretone dalle guance rosse che si era aperto a un largo sorriso, felice di avere visite.

"Oh, santi numi", esclamò la donna nord turbata. "Pensavo che l'udito mi ingannasse e invece c'era davvero qualcuno alla porta. Venite, venite, si gela qua fuori!".

I tre vennero condotti all'interno e notarono che la gilda non era affatto in stato di abbandono. Era pulita, ben illuminata e decorata allegramente. Il gruppo fece le presentazioni. La gilda di Olenveld era formata da due famiglie, i nord Jalmar e Nette, e i bretoni Lywel, Rosalyn e il vecchio Wynster. Erano amichevoli e ospitali, portarono subito pane e vino cotto. Munthen e Cinneta, invece, spiegarono il motivo del loro arrivo e l'opinione dei guaritori e dell'erborista sulla malattia di Vralla.

"Quindi, vedete", disse Cinneta in lacrime, "non pensavamo di trovare la Gilda dei Maghi di Olenveld, ora invece siete la nostra ultima speranza".

Anche gli altri cinque avevano le lacrime agli occhi. Nette, poi, piangeva piuttosto rumorosamente.

"Oh, ne avete passate davvero troppe!", gridò la donna nord. "Noi vi aiuteremo, statene certi. La vostra piccola guarirà del tutto".

"Dovete sapere", disse Jalmar, impassibile sebbene fosse stato colpito anche lui dal racconto, "che questa è una gilda ma noi non siamo maghi. Abbiamo occupato questo edificio perché era abbandonato e ne avevamo bisogno, dopo l'esodo. Siamo negromanti".

"Negromanti?", Cinneta rabbrividì. Come poteva questa brava gente essere qualcosa di così orribile?

"Sì, mia cara", sorrise Nette prendendole la mano. "Lo so. Abbiamo una pessima reputazione, temo. Non abbiamo mai avuto una buona fama. Ora, poi, che il benintenzionato ma folle arcimago Hannibal Traven...".

"Il Re dei Vermi possa divorargli l'anima!", gridò il vecchio improvvisamente, quasi per dispetto.

"Sì, sì, Wynster", disse la giovane Rosalyn, arrossendo e sorridendo a Cinneta mortificata. "Scusatelo. Di solito fa il bravo".

"Be', ha certamente ragione, Mannimarco avrà l'ultima parola", disse Jalmar. "Ma in questo momento tutto è molto, diciamo, imbarazzante. Quando Traven bandì ufficialmente

l'arte, fummo obbligati a nasconderci. Altrimenti avremmo dovuto abbandonare tutto, ed era da pazzi, anche se molti l'anno fatto".

"Non sono in tanti a sapere di Olenveld da quando Tiber Septim ha cominciato a usarla come cimitero privato", disse Lywel. "Ci è voluta una settimana per ritrovare questo posto. Ma per noi è perfetto. Migliaia di cadaveri, come dire...".

"Lywel!", Rosalyn lo ammonì. "Li stai spaventando!".

"Scusate", ghignò Lywel timidamente.

"Non mi interessa cosa facciate qui", disse Munthen in modo austero. "Voglio solo sapere cosa potete fare per mia figlia".

"Bene", disse Jalmar alzando le spalle, "allora penso che possiamo fare in modo che non muoia e che non si ammali più".

Cinneta singhiozzò: "Vi prego! Vi daremo tutto ciò che abbiamo!".

"Ma neanche per scherzo!", disse Nette prendendo Vralla tra le sue braccia possenti. "Oh, che ragazza deliziosa. Vuoi stare meglio, piccola cara?".

Vralla annuì debolmente.

"Voi rimanete qui", disse Jalmar. "Rosalyn, abbiamo sicuramente qualcosa di meglio del pane da offrire a questa brava gente".

Nette fece per portare via Vralla ma Cinneta la seguì. "Aspetta, voglio venire anch'io".

"Oh, lo immagino cara, ma l'incantesimo non funzionerebbe", rispose Nette. "Non preoccuparti di nulla. L'abbiamo fatto decine di volte".

Munthen abbracciò la moglie che si calmò. Rosalyn si affrettò verso la cucina, prese del pollo arrosto e dell'altro vino cotto. Si sedettero e mangiarono in silenzio.

Wynster rabbrividì improvvisamente: "La ragazzina è morta".

"Oh!", sussultò Cinneta.

"Per Oblivion, che intendi dire?", Gridò Munthen.

"Wynster, dovevi proprio dirlo?", Lywel rimproverò il vecchio, poi si voltò verso Munthen e Cinneta. "Doveva morire. La Necromanzia non cura le malattie ma fa risorgere, è una rigenerazione totale che trasforma tutto il corpo, non solo la parte malata".

Munthen scattò in piedi infuriato: "Se quei pazzi l'hanno uccisa...".

"Non l'hanno uccisa", tagliò corto Rosalyn e i suoi occhi timidi ora sprizzavano fiamme. "Tua figlia era in fin di vita quando è giunta qui, era evidente. So che è difficile, terribile da affrontare, ma tu non devi dare dei pazzi a quella graziosa coppia che sta solo cercando di aiutarti".

Cinneta scoppiò in lacrime e aggiunse: "Ma vivrà ora? Vero?".

"Oh sì", la rincuorò Lywel con un ampio sorriso.

"Oh, grazie, grazie", Cinneta pianse ancora. "Non so cosa avremmo fatto...".

"So come vi sentite", disse Rosalyn accarezzando la mano di Wynster amorevolmente. "Quando stavamo per perdere lui, avrei fatto qualsiasi cosa, come voi".

Cinneta sorrise. "Quanti anni ha tuo padre?".

"Mio figlio", la corresse Rosalyn. "Ha sei anni".

Dall'altra stanza si sentirono dei passettini.

"Vralla, vai ad abbracciare i tuoi genitori", la esortò Jalmar.

Munthen e Cinneta si voltarono... e cominciarono a gridare.

L'esodo

FormId	skyrim.esm:01B016
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B016
Editor ID	SkillRestoration3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyRestorationBook
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Recupero
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial, GiftPriestSpecial
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.