Antenati e Dunmer

I fantasmi camminano tra loro

Gli spiriti defunti dei dunmer, e forse quelli di tutte le razze, permangono dopo la morte. La conoscenza e il potere degli antenati deceduti vanno a beneficio dei discendenti delle casate dunmer. Il legame tra i membri viventi della famiglia e gli avi immortali è in parte sangue, rituale e volontà. Un membro introdotto nella casata attraverso il matrimonio viene vincolato al clan con un giuramento e acquisisce le conoscenze e i benefici dagli antenati, seppure in modo più limitato rispetto ai discendenti diretti. Tuttavia, preserva in parte il vincolo con gli antenati della propria famiglia.

Il santuario di famiglia

Ogni residenza ha un santuario. Nelle case più povere, può non superare le dimensioni di un focolare o un'alcova, dove le reliquie di famiglia sono disposte e venerate. Nelle case benestanti, viene adibita una stanza a questo scopo. Questo santuario è chiamato la Porta che Attende e rappresenta la porta dell'Oblivion.

Qui i membri della famiglia omaggiano i propri antenati con sacrifici e preghiere, giuramenti su determinati incarichi, e con il resoconto degli affari di famiglia. In cambio, i familiari possono ricevere informazioni, istruzioni e benedizioni. Gli avi diventano in tal modo i protettori della casa e i guardiani della Porta che Attende.

La Ghost Fence

È un obbligo solenne della famiglia accertarsi che i resti dei propri antenati siano seppelliti decorosamente in una necropoli come, ad esempio, Necrom. Qui gli spiriti si confortano vicendevolmente dalle pene del mondo mortale. Tuttavia, come segno di grande onore e sacrificio, un antenato può concedere che parte dei suoi resti sia conservata per servire come parte della rete fantasma che protegge il santuario del clan e i confini domestici. Questa disposizione rispecchia spesso la volontà del defunto: una falange viene separata dai suoi resti e incorporata con una solenne cerimonia magica in una rete fantasma del clan. In qualche caso eccezionale, vengono conservati l'intero

scheletro o addirittura il corpo del defunto.

Questi resti divengono una sorta di tramite per gli spiriti ancestrali e per lo spirito del defunto. Più ne vengono usati per la rete fantasma e più potente questa sarà. E i mortali più potenti ancora in vita sono in possesso dei resti più potenti.

La grande rete fantasma, Ghost Fence, creata dal Tribunale per contenere la Piaga incorpora le ossa di molti eroi che hanno dedicato i loro spiriti al tempio e alle casate Indoril e Redoran, invece che alle proprie famiglie. Questa rete fantasma comprende anche le ossa recuperate dalle Catacombe di Necrom e da molti campi di battaglia di Morrowind.

Il freddo mortale

Gli spiriti non amano visitare il mondo mortale e lo fanno solo per obblighi e giuramenti. Sostengono che l'oltretomba è più piacevole, o perlomeno più confortevole rispetto al mondo reale, che invece è freddo, crudele e pieno di dolori e sofferenze.

Gli spiriti folli

Gli spiriti costretti a rimanere nel nostro mondo contro la propria volontà rischiano di impazzire o diventare fantasmi.
Alcuni di questi spiriti sono vincolati al mondo reale a causa delle terribili circostanze della loro morte o per un forte legame emotivo con una persona, luogo o oggetto. Essi sono spiriti tormentati.

Alcuni spiriti vengono catturati e vincolati a un oggetto dai maghi. Se il legame è forzato, lo spirito di solito impazzisce. In caso contrario, lo spirito può conservare la ragione a seconda della sua forza di volontà e della saggezza dell'incantatore.

Certi spiriti sono vincolati contro la propria volontà per proteggere i santuari di famiglia. Questo spiacevole destino è riservato a chi in vita non ha servito fedelmente la famiglia. Spesso, gli spiriti ancestrali rispettosi e onorevoli, aiutano a catturare e vincolare gli spiriti ribelli.

Di solito, questi spiriti impazziscono e diventano dei guardiani terrificanti. Il rituale impedisce loro di ferire i mortali del clan, ma questo non significa che non possano

comportarsi in modo malvagio e scontroso. Sono molto pericolosi per gli intrusi. Allo stesso modo, se un intruso riesce soggiogare la pazzia facendo leva sul loro risentimento verso il clan, questi spiriti possono essere manipolati.

L'Oblivion

L'esistenza dell'Oblivion è riconosciuta da tutte le culture di Tamriel e, nonostante ci sia un leggero disaccordo sulla sua natura, è opinione comune che sia il luogo dove vivono gli aedra e i daedra, e che la comunicazione e il viaggio tra l'Oblivion e il mondo mortale sia possibile attraverso magie e rituali.

A differenza delle culture umane di Tamriel, i dunmer non enfatizzano la differenza tra il mondo mortale e l'Oblivion. Anzi, vedono entrambi i mondi come un insieme di molte vie da un capo all'altro e non come due essenze distinte e separate da confini. Questo punto di vista filosofico ha delle affinità con quello degli elfi per via della magia e delle sue pratiche.

Speculazioni straniere sul culto degli avi dunmer e la magia spiritica

Anche le culture altmer e bosmer venerano i propri antenati, ma solo per garantire loro un passaggio decoroso e senza intoppi dal nostro all'altro mondo. Inoltre, gli elfi dei boschi e gli elfi alti ritengono crudele e innaturale incoraggiare gli spiriti dei morti a rimanere nel nostro mondo. E considerano ancora più grottesco e ripugnante, sia conservare i resti mortali degli antenati nei santuari di famiglia sia utilizzarli per creare delle reti fantasma. L'esposizione di falangi nei santuari di famiglia è addirittura sacrilega tra i bosmer (che mangiano i propri morti) e barbarica tra gli altmer (che li seppelliscono).

Le culture umane di Tamriel sono ignare e timorose degli elfi scuri e della loro cultura, che li considerano disumani e malvagi come orchi e argoniani, ma più sofisticati. Le popolazioni umane di Tamriel associano il culto degli avi e la magia spiritica dei dunmer alla Necromanzia: di fatto, questa associazione degli elfi scuri con la Necromanzia è almeno parzialmente responsabile della loro cattiva reputazione a Tamriel. Si tratta solitamente di un fraintendimento ignorante, poiché agli occhi dei dunmer, la Necromanzia all'infuori dei rituali dei clan è un vero e proprio abominio.

Gli elfi scuri non praticherebbero mai e poi mai stregonerie da negromante sui resti dei

propri simili o di altri elfi. Tuttavia, considerando gli umani e gli orchi alla stregua di animali, non hanno niente da ridire se la Necromanzia viene praticata sui loro resti o su quelli di animali, uccelli o insetti.

La politica imperiale riconosce le pratiche del culto degli avi e della magia spiritica dunmer come una religione, e ne garantisce la legittimità finché queste non mettono in pericolo la sicurezza dell'Impero. Privatamente, tuttavia, molti ufficiali e mercanti imperiali ritengono queste pratiche degli elfi scuri come barbare o addirittura necromatiche.

Necromanzia Telvanni

I Telvanni sono abili maestri della Necromanzia. Tuttavia, non la praticano sui resti degli elfi scuri. Anzi, vedono tali pratiche con rabbia e disprezzo. Si limitano a praticare la Necromanzia sui resti di animali, umani, orchi e argoniani... che a Morrowind sono tecnicamente considerati alla stregua delle bestie.

Nota dell'editore
Questo libro è stato scritto da uno studioso sconosciuto poco dopo la stipulazione dell'Armistizio. Molte di queste pratiche sono state abbandonate. I cambiamenti più evidenti riguardano le pratiche della Necromanzia e della grande rete fantasma. Ai giorni nostri, i dunmer considerano la Necromanzia un abominio su ogni razza esistente. La rete fantasma, invece, ha subito diverse modifiche nella venerazione degli avi. Con la maggior parte dei resti impiegata per rafforzare la grande rete fantasma intorno alla montagna di Dagoth Ur, a Morrowind sono rimaste ben poche reti fantasma private. Il tempio scoraggia tale pratica tra le casate, definendola egoistica. Il mantenimento delle tombe di famiglia e delle Porte che Attendono è caduto in disuso e dall'Armistizio in queste tombe e santuari sono stati seppelliti ben pochi resti. Ultimamente la maggior parte dei dunmer venera soltanto i piccoli resti dei propri antenati conservati nei templi locali.

Antenati e Dunmer

FormId	skyrim.esm:01B22D
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B22D
Editor ID	Book2ReligiousAncestorsandtheDunmer
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03
Value (gold)	8
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1258
Leveled lists	12
Scripts	0

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