Il codice di Malacath

Il codice di Malacath:
guida per mercenari alle roccaforti orchesche

di
Amanda Alleia
Mercenario

"Nessuno la spunta su un orco".



Non immagini nemmeno quante volte ho sentito questa frase in qualche squallida osteria, oppure urlata a squarciagola da un compagno mercenario in preda alla furia. Ma mentirei se ti dicessi che le roccaforti orchesche non prendono queste parole come legge. Rari i casi in cui Alleia ti direbbe che "tradizione" e "antiche usanze" rendono un guerriero migliore, ma questo sembra non valere per gli orchi.

Permettimi di fare qualche passo indietro. Le roccaforti orchesche esistono da quando esistono gli orchi, stando a quanto dicono. Alla peggio, sono accampamenti fortificati e vere fortezze nella migliore delle ipotesi. Ogni uomo, donna e bambino entro le mura è addestrato dalla nascita per difenderle. Tutte le loro armi e armature sono forgiate proprio dentro la roccaforte, mentre il cibo è procacciato dagli orchi guerrieri e condiviso con tutti gli abitanti del posto.

Non seguono alcuna legge, se non la loro, una serie di regole non scritte chiamata il codice di Malacath, ribattezzata con il nome di uno dei loro dei, a volte chiamato Mauloch. In generale è piuttosto semplice: non rubare, non uccidere e non attaccare qualcuno senza motivo (anche se sembra esserci una lunga lista di eccezioni). Ma gli orchi nella roccaforte non hanno prigioni per i loro criminali. Hanno un prezzo in sangue. O paghi per i tuoi crimini con merci sufficienti o sanguini fino a soddisfare la vittima. E gli orchi, non c'è bisogno di dirtelo, hanno molto sangue.

Il codice stabilisce anche chi comanda la fortezza. Il maschio più forte è di solito il capo, che prende le decisioni, e decide quando il codice di Malacath è rispettato. Tutte le donne sono o le mogli dal capo o le sue figlie, eccezione fatta per le sagge, che si

occupano delle vicende spirituali e dei bisogni curativi. Le controversie gravi vengono decise con scontri brevi ma violenti e coloro che non vanno d'accordo con il capo sono costretti solitamente ad abbandonare la roccaforte per vivere in mezzo a noi. Un orco cresce sentendosi dire di combattere per qualsiasi cosa e se qualcosa non vale la pena di combattere allora è al di sotto del codice.

Alle roccaforti orchesche non piacciono gli stranieri, abituati come sono a vivere per conto loro. Alleia sa quello che fa poiché molti orchi lasciano le roccaforti per diventare mercenari o soldati, e basta qualche pinta di idromele per farlo parlare di casa. Ho sentito che a volte un orco può rendere "consanguineo" un non orco e a questa persona è permesso vivere nella roccaforte come uno del clan, ma non so se sia mai effettivamente accaduto.

Per tutte le sue strane regole e tradizioni, il codice di Malacath genera una stirpe di guerrieri determinati. Sono concentrati in modo che un comune mercenario non può nemmeno immaginare. Non esitano a estrarre le armi e a saldare i conti apertamente, e credo che sia questa la vera differenza fra gli orchi delle roccaforti e quelli di città. La legge imperiale consente di risolvere le dispute avvalendosi degli uomini dell'imperatore, ma il codice di Malacath sprona a risolvere i problemi personalmente: una bella filosofia se stai pensando di intraprendere una vita da mercenario.

Il codice di Malacath

FormId	skyrim.esm:07EBC9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC9
Editor ID	Book1CheapTheCodeofMalacath
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	2
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1202
Leveled lists	12
Scripts	0

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