# Viento y arena

Viento y arena

Afa-Sarvat

*Deja que el viento sople. Deja que la arena golpee. Deja que la magia del aire y de la arena sea libre para vagar por Alik'r. Desde las membranas místicas que se alzan entre los dos, absorbe y confiéreme los profundos poderes esenciales del desierto a mí y a todos los que puedan entender.*



menudo se considera que los desiertos son eriales de arena inútiles que los viajeros casuales evitan y que las especies menos duras consideran inapropiadas para la civilización. Pero aquellos que se molestan en investigar, en habitar, en vivir, en quedarse en esos espacios, desarrollan una fortaleza que les resulta útil en todos los entornos en los que quieran vivir. Una consideración nacida del cuidado... ¿Pues quién sabe cómo invertir los recursos mejor que aquel que ha tenido que andar media mañana y trabajar una hora solo para extraer unas pocas gotas de agua de una planta inquebrantable?

Este mismo tipo de requisito económico se aplica a todas las demás criaturas que se esfuerzan por vivir en una tierra semejante. Sin embargo, el dato que podemos pasar por alto es que la magia de esta tierra resulta afectada de forma similar. Existe cierta economía en el lanzamiento de hechizos de un auténtico hechicero de Alik'r, pues renuncia a las espectaculares luces y sonidos de los magos que habitan en los bosques de Estivalia, las extravagantes gesticulaciones de los bretones, o incluso el bramido de los nórdicos. Con esto no pretendo despreciar los demás estilos mágicos, solo quiero señalar que tales energías se pueden centrar mejor en la reflexión y el pragmatismo.

## Acerca de la arena

Cuando los extranjeros y los nativos piensan en el desierto, su primera imagen suele ser una arena de tonalidad naranja bajo un cielo azul oscuro. Lo cierto es que no es del todo incorrecto, pues las cambiantes arenas son uno de los componentes fundamentales

no solo del desierto, sino también de sus magias naturales.

Pensadlo: la arena no es más que rocas erosionadas, más viejas que cualquiera de los habitantes vivos que reclame la tierra como "suya". Según se va desgajando la roca, se revela más de su espacio interior, hasta que no queda prácticamente nada más que la superficie expuesta. Este colectivo luego se dispersa, se mezcla, se vuelve a dispersar y así sucesivamente en infinitas combinaciones mientras Nirn siga existiendo. Si, como hago yo, creemos que las propias rocas contienen restos del regalo de Magnus, esta exposición y explosión combinatoria produce un abanico y una diversidad de energía mágica desconocida en el resto de Tamriel.

---

Acerca del aire

Al igual que la arena aprende de todos los granos que la rodean, también el aire que la lleva de una combinación a otra absorbe el saber de los granos que transporta. De hecho, es plausible que el propio aire dirija las combinaciones a la novedad y la expresión. Pensad que en la tradición nórdica, Kyne es la viuda de Shor (un aspecto de Lorkhan), así que sus administraciones (a través del viento) a su legado físico en Mundus podrían considerarse una forma de duelo celestial, del cual podemos beneficiarnos nosotros, los mortales.

De hecho, parece que el siguiente nivel del despertar mágico bien podría depender de hallar los canales de viento apropiados para trazar nuevas rutas por el vasto desierto, como si se tratara de ampliar la diversidad de la memoria de la tierra. Sin embargo, leer el saber de las arenas es de por sí una tarea titánica, más apropiada para un ejército de obreros clericales que para un hechicero de cualquier tipo.

# Viento y arena

| | |
|---|---|
| **FormId** | dragonborn.esm:01D8D0 |
| **Owning plugin** | dragonborn.esm |
| **Local FormId** | 01D8D0 |
| **Editor ID** | DLC2TTR3bWindAndSand |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBasicBook07 |
| **Value (gold)** | 100 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 1 |
| **Leveled lists** | 0 |
| **Scripts** | 0 |

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