De hueso, parte I

De hueso, parte I

por

Tavi Dromio

-A mí me parece -dijo Garaz, mirando pensativamente las profundidades de su vasito de flin- que todas las grandes ideas surgen por pura casualidad. Tomemos como ejemplo la historia de mi primo, que os conté anoche. De no haberse caído de ese caballo, nunca habría llegado a ser uno de los alquimistas más eminentes del Imperio.

Era una noche cerrada de Middas en el Pernil del Rey, y los habituales siempre se habían sentido proclives a filosofar.

-No estoy de acuerdo -respondió Xiomara, firme pero educadamente-. En su mayoría, las grandes ideas e inventos se suelen gestar lentamente a lo largo del tiempo, gracias a la constancia y el trabajo. Si recordáis mi relato del mes pasado, la joven, que os juro que está basada en una persona real, solo reconoció a su verdadero amor después de haberse acostado con casi todo bicho viviente en Punta del Norte.

-Y yo os digo que no tenéis razón ninguno -dijo Hallgerd, vertiendo un chorrito de licor en su jarra de greef-. Los inventos más grandes son fruto de una gran necesidad. ¿O debo recordaros la historia que os conté hace algún tiempo de Arslic Oan y la invención del molde de hueso?

-El problema de tu teoría es que tu ejemplo es completamente ficticio -resopló Xiomara.

-No creo recordar la historia de Arslic Oan y la invención del molde de hueso -dijo Garaz, frunciendo el ceño-. ¿Seguro que nos la contaste?

-Bueno, esto aconteció hace muchos, muchos años, cuando Vvarden era un hermoso vergel, cuando los dunmer eran chimer y los dwemer y los nórdicos vivían juntos en una paz relativa, cuando no intentaban matarse entre ellos -Hallgerd se puso cómodo en la silla, caldeando el ambiente -. Cuando el sol y las lunas pendían juntos del cielo...

-¡Por la Madre, el Señor y el Mago! -gruñó Xiomara-. Si no tengo más remedio que volver a oír tu ridícula historia otra vez, te ruego que no la llenes de florituras ni la hagas durar más de lo que toca.

-Bueno, todo esto ocurrió en Vvarden hace ya algún tiempo -dijo Hallgerd, haciendo caso omiso de la interrupción de Xiomara con un temple admirable-, en la época de un rey del que nunca habréis oído hablar. Arslic Oan era uno de los nobles de ese rey y un tipo muy, muy desagradable. A causa de su lealtad a la corona, el rey creyó necesario concederle castillo y tierras, aunque no lo quería como vecino precisamente, así que las tierras que le concedió estaban lejos de la civilización, en una zona de Vvarden que, incluso ahora, sigue sin civilizar del todo. Arslic Oan construyó una fortaleza amurallada y se aposentó con sus infelices esclavos para disfrutar de una vida tranquila, aunque un tanto lúgubre.

>>No pasó mucho tiempo antes de que se pusiera a prueba la integridad de la fortaleza. Una tribu de nórdicos caníbales había estado viviendo en el valle durante algún tiempo, en su mayor parte devorándose entre ellos, pero a veces les gustaba ir a buscar para comer lo que llamaban "carne oscura", los dunmer.

-¡Maravilloso! -rió Xiomara con agradecimiento-. Esto no lo recuerdo de antes. Es curioso ver cómo no se oye nada del canibalismo desenfrenado de los nórdicos estos días.

-Como he dicho, esto, obviamente, fue hace ya algún tiempo -dijo Hallgerd, mirando a parte de su audiencia con cortés malevolencia-. Y las cosas eran distintas en muchos aspectos. Esos nórdicos caníbales empezaron a atacar a los esclavos de Arslic Oan en los campos, y cada vez se volvieron más osados, hasta que pusieron bajo asedio a la mismísima fortaleza. Era un espectáculo terrorífico de contemplar: una horda de hombres y mujeres con los ojos inyectados en sangre y dientes como dagas, que se afilaban para desgarrar la carne, armados con cachiporras enormes y cubiertos tan solo con las pieles de sus víctimas.

>>Arslic Oan supuso que, si no les hacía caso, se acabarían marchando.

>>Por desgracia, lo primero que hicieron los nórdicos fue envenenar el arroyo que llevaba agua a la fortaleza amurallada. Todo el ganado y gran parte de los esclavos murieron rápidamente, antes de que se descubriera la argucia. No había esperanza de que los rescataran, al menos durante varios meses, que era lo que tardaban los reticentes emisarios del rey en visitar las tierras del desagradable vasallo. La fuente de agua más cercana se encontraba al otro lado de la colina, así que Arslic Oan envió a tres de sus esclavos con jarras vacías para que trajeran algunas.

>>Los golpearon con las cachiporras y los devoraron antes de que pudieran poner un pie

fuera de las puertas de la fortaleza. Al siguiente grupo que envió, les dio palos para que se defendieran. Consiguieron avanzar unos palmos, pero también se vieron superados, aporreados y devorados. Era obvio que se necesitaba una protección personal más efectiva. Arslic Oan se fue a hablar con su armero, uno de los pocos esclavos que tenía un talento y un cometido específicos.

>>-Los esclavos necesitan armaduras si queremos que lleguen hasta el río y vuelvan -dijo él-. Reúne todos los trozos de acero y hierro que encuentres, cada gozne, cuchillo, anillo, copa, todo lo que no sea necesario para mantener las murallas, fúndelo y haz la mayor cantidad posible de la mejor armadura que puedas y muy, muy rápidamente.

>>El armero, cuyo nombre era Gorkith, estaba acostumbrado a las exigencias de Arslic Oan y sabía que no habría concesión alguna en cuanto a la calidad y el número de armaduras o la prisa que se diese en hacerlas. Trabajó treinta horas sin parar y, recordemos, sin agua para saciar su sed, mientras se afanaba con el crisol y el yunque, hasta que, finalmente, consiguió seis armaduras completas de metales varios.

>>Se eligió a seis esclavos, se les puso las armaduras y se les envió con cántaros a recoger agua del río. Al principio, la misión fue bien. Los nórdicos atacaron a los esclavos con sus cachiporras, pero aquellos continuaron avanzando, protegidos de los golpes. Poco a poco, sin embargo, los esclavos empezaron a andar tambaleándose, aturdidos por la incesante descarga. Con el tiempo, uno a uno, cayeron, arrancaron las armaduras de sus cuerpos y se los comieron.

>>-Los esclavos no han podido moverse lo bastante rápido con esas armaduras pesadas que has hecho -le dijo Arslic Oan a Gorkith-. Necesito que reúnas todos los cadáveres de reses envenenadas, los desuelles y hagas la mayor cantidad posible de la mejor armadura que puedas y muy, muy rápidamente.

>>Gorklith hizo lo que le había mandado, aunque era una tarea especialmente repulsiva dado el estado pútrido del ganado. Normalmente, cuesta bastante tiempo tratar y curtir la piel, según dicen, pero Gorklith trabajó incansablemente y, en medio día, ya tenía doce armaduras completas de cuero.

>>Se eligió a doce esclavos, se les puso las armaduras y se les envió con cántaros a recoger agua del río. Al principio, avanzaron mucho mejor que la expedición anterior. Dos cayeron casi de inmediato, pero los demás tuvieron algo de suerte y consiguieron superar a sus asaltantes mientras paraban algún que otro porrazo. Varios alcanzaron el río, tres pudieron llenar sus cántaros y uno estuvo muy cerca de llegar a las puertas de

la fortaleza. Pero, ¡ay!, cayó y se lo comieron. Los nórdicos tenían un apetito muy grande.

»-Lo que necesitamos antes de que me quede sin ningún esclavo -le dijo pensativamente Arslic Oan a Gorkith- es una armadura más dura que el cuero pero más ligera que el metal.

»El armero ya había pensado en ello y había sopesado los materiales disponibles. Había considerado hacer algo con piedra o madera, pero demoler más parte de la fortaleza representaba un problema en la práctica. El siguiente material más común en la fortaleza eran cadáveres desollados, pedazos de músculo, grasa, sangre y hueso. Durante seis horas, trabajó sin descanso hasta que fabricó dieciocho armaduras completas de molde de hueso, las primeras de la historia. Al verlas, y olerlas, Arslic Oan tuvo algunas dudas, pero tenía tanta sed que estaba dispuesto a sacrificar a otros dieciocho esclavos si era necesario.

»-¿Podría sugeriros -preguntó tembloroso Gorklith- que dejásemos a los esclavos moverse un poco con las armaduras puestas, aquí en el patio, para que practiquen antes de mandarles a enfrentarse a los nórdicos?

»Arslic Oan accedió a ello con frialdad y, durante unas horas, los esclavos deambularon por el patio de la fortaleza con las armaduras de hueso puestas. Se acostumbraron a la elasticidad de las articulaciones, a la rigidez de los espaldares, al peso que cargaban sus hombros y caderas. Descubrieron cómo ladear los pies ligeramente para mantener el equilibrio, cómo darse la vuelta rápidamente, girando sin caerse; cómo echar a correr y detenerse rápidamente. Para cuando los hicieron salir del castillo, ya eran casi unos iniciados en el uso de aquellas armaduras de peso medio.

»Mataron y devoraron a diecisiete de ellos, pero uno consiguió volver con un cántaro de agua.

-Es una completa estupidez -dijo Xiomara-, pero lo que yo digo sigue siendo válido. Como todos los grandes inventores, hasta los ficticios, el armero trabajó con diligencia para crear el molde de hueso.

-Creo que también hubo un gran grado de casualidad -dijo Garaz con el ceño fruncido-. Pero esta historia es espantosa. Ojalá no me la hubieras contado.

-Si crees que es espantosa -sonrió Hallgerd burlonamente-, deberías oír lo que sucedió

a continuación.

De hueso, parte I

FormId	dragonborn.esm:028261
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028261
Editor ID	DLC2Book2CommonBonePartI
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook04a
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	69
Leveled lists	5
Scripts	0

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