Historia de Roca del Cuervo, vol. I

La historia de Roca del Cuervo

Volumen I

por

Lyrin Telleno

Prólogo

Roca del Cuervo es una de las colonias de Morrowind más interesantes de los dos últimos siglos. En muy poco tiempo, en este diminuto enclave han sucedido tantas cosas que han afectado a tantas personas que he creído necesario narrar su rica historia en estos libros. Durante mi investigación viví en Roca del Cuervo durante casi tres años y conocí a mi compañero dunmer, que vive allí. Espero que mis lectores aprecien la fortaleza y la perseverancia que hace falta para vivir en un lugar tan inhóspito y en una tierra tan salvaje.

a Compañía del Imperio Oriental fundó Roca del Cuervo en el 427 de la Tercera Era como respuesta al descubrimiento de una mina rica en ébano en la parte austral de la isla de Solstheim. Se tardó varios meses en construir la ciudad, pero la mina enseguida produjo mineral de ébano, que los mineros enviaban a Ventalia, en Skyrim. En el 432 de la Tercera Era, el pueblo albergaba a más de treinta personas que dependían de la mina para vivir. En esta época, Roca del Cuervo estaba habitada casi exclusivamente por Imperiales y unos pocos nórdicos que habían acudido ante la llamada de la riqueza de la mina.

Cuando tuvo lugar la crisis de Oblivion en el 433 de la Tercera Era, las fuerzas de Mehrunes Dagon ignoraron Roca del Cuervo, que siguió operando con normalidad. La mayor parte de los guardias Imperiales destacados en Roca del Cuervo fueron enviados a Cyrodiil para combatir a las fuerzas invasoras, pero algunos soldados se quedaron detrás para proteger la mina de ébano de los bandidos. No se sabe si alguna vez se abrió algún portal a Oblivion en Solstheim, pues no hay ningún registro de ello.

En el primer año de la Cuarta Era, tras la destrucción de Ald'ruhn, muchas de las grandes Casas dunmer enviaron pequeños grupos por su propia cuenta para buscar lugares en los que volver a establecerse. El grupo de la Casa Redoran, encabezado por Brara Morvayn, se dirigió inmediatamente a Solstheim. Tras unas rápidas negociaciones con la Compañía del Imperio Oriental (y según especulan algunos, algo de dinero que cambió de manos), se otorgó permiso al grupo de Brara para establecerse en Roca del Cuervo, donde no tardaron en integrarse en el modo de vida de la colonia minera. Los dunmer, diligentes y dignos de confianza en lo relativo al trabajo en la mina, causaron una buena impresión a la Compañía del Imperio Oriental y fortalecieron su relación.

Todo iba bien hasta aquel funesto día del 5 de la Cuarta Era en el que la Montaña Roja entró en erupción repentinamente; la explosión cruzó el mar de los Fantasmas y descargó toda su furia sobre Solstheim. Roca del Cuervo sufrió graves daños: derribó varias de sus estructuras de piedra y arrasó muchas de las de madera. Irónicamente, una vez más, la mina acabaría siendo la salvación del pueblo, pues la mayor parte de la población de Roca del Cuervo estaba trabajando en los túneles, que sirvieron de protección frente a la explosión. Sin embargo, lo sucedido habría de pasar factura: Roca del Cuervo dependía mucho de la protección del cercano fuerte Polilla Helada, pero la erupción prácticamente lo había borrado de la faz de Solstheim. Los pocos soldados supervivientes se asentaron en Roca del Cuervo e intentaron organizar una guarnición provisional, pero quedaban demasiado pocos para hacer frente a las amenazas potenciales del pueblo. Con el permiso de la Compañía del Imperio Oriental, Brara trajo a la "guardia Redoran", algunos de los mejores soldados de la Casa Redoran, para ocupar su lugar. La guarida demostró ser un sustituto ideal para los soldados Imperiales caídos que hasta entonces habían protegido la ciudad.

Historia de Roca del Cuervo, vol. I

FormId	dragonborn.esm:03AF1B
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	03AF1B
Editor ID	DLC2Book2CommonRavenRock01
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	(none)
Locations	71
Leveled lists	5
Scripts	0

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