Thirsk, una historia revisada

Thirsk, una historia revisada



En la rivera del lago Fjalding se alza Thirsk, un bastión que hace las veces de hogar y centro de operaciones del clan de guerreros nórdicos más valerosos.

Hace mucho, un pequeño grupo de skaal decidió abandonar el pueblo principal y librarse de la estricta adherencia que profesan los suyos a la naturaleza. Quisieron vivir la vida como sus ancestros en Skyrim: libres para matar a quienes quisieran, libres para manifestar sus creencias religiosas como desearan.

El grupo soportó los rigores del clima y viajó hacia el sur, en dirección al lago Fjalding, donde encontró la ubicación perfecta para un nuevo asentamiento. Allí decidieron construir un gran bastión que serviría de nuevo hogar y refugio de caza. Tras una obra que se prolongó durante meses, los compañeros la finalizaron y la bautizaron como "Thirsk".

Los colonos analizaron todo lo que habían conseguido y se sintieron orgullosos. Pero su felicidad habría de ser breve, pues pronto descubrieron que no todos se habían alegrado de la construcción de Thirsk. Durante la construcción del bastión, el ruido y la conmoción provocada por la obra molestaron a una antigua criatura que dormía bajo el hielo. Fue una ironía trágica, pues la bestia terminó de despertar en cuanto colocaron el último tablón del bastión. Su antiguo nombre era el Udyrfrykte, aunque los colonos lo conocieron como "Muerte". El Udyrfrykte llegó al bastión para vengarse de todos aquellos que habían roto la paz de su largo y frío sueño. Mató de improviso, sin piedad, y diezmó a los nórdicos de Thirsk. Fue el valeroso hechicero Eldrid Luz Helada quien por fin expulsó a la bestia bajo el lago helado y usó su magia para sellar la entrada con un gran muro de hielo. El horror había terminado, pero el precio había sido muy alto. Los colonos tardaron dos meses en arreglar los daños causados por el Udyrfrykte, y ahora que habían perdido tantos brazos fuertes, aquella fue una tarea larga y tediosa.

Al final Thirsk volvió a alzarse orgulloso. Pero, aunque los colonos habían trabajado juntos para construir el bastón y habían puesto fin a la amenaza del Udyrfrykte, la

tensión creció rápidamente mientras decidían quién sería su líder. La mayoría consideraban a Hrothmund el Rojo como jefe de hecho, pues era el más fuerte y capaz de todos ellos. Pero un guerrero, Drengr Yelmo de Bronce, no estaba de acuerdo. Se creía mejor dotado para gobernar Thirsk y manifestó abiertamente su oposición a Hrothmund. Sabiendo que el conflicto y la discordia solo podían destruir la nueva vida que tanto se habían esforzado en conseguir, Hrothmund el Rojo hizo lo único que podía hacer: decapitó a Drengr Yelmo de Bronce con su enorme hacha. Los nórdicos apreciaban más que nadie las proezas de un guerrero en combate, y la muerte de Drengr les demostró que en verdad Hrothmund era el más apto para ser jefe de Thirsk. Para que los demás nórdicos no olvidaran su derecho a gobernar, Hrothmund colocó la cabeza de Drengr sobre un pedestal, en el centro del salón principal de Thirsk, de forma que todos la vieran.

Y así comenzó la tradición más respetada de Thirsk. Cualquier guerrero, con independencia de su raza y su sexo, podía proclamarse líder del bastión si exhibía en el pedestal del salón el trofeo de combate más impresionante. Y mientras el espíritu de Hrothmund el Rojo lo consintiera, dicho guerrero sería nombrado jefe.

Perdición de Hrothmund

Hrothmund el Rojo gobernó sobre Thirsk y sus habitantes como jefe durante veintiún años. Con su voz suave y su gran hacha, trajo la paz y la prosperidad a Thirsk. Pero la paz acabaría siendo la perdición de Hrothmund, pues el poderoso nórdico se sentía inquieto en el cómodo y seguro bastión. Ansiaba combates y aventuras, quería sentir el hielo en sus venas una vez más y no pudo seguir ignorando la llamada del valor. Cuando corrió el rumor de la llegada de un gigantesco lobo blanco que, sediento de sangre, aterrorizaba a los viajeros de las montañas Moesring, Hrothmund tomó su gran hacha y partió en solitario para derrotar a la bestia. Los hombres de las montañas lo llamaban Ondjage, el Lobo Salvaje. La bestia era tan grande como un buey, y su piel era tan blanca como la nieve virgen; se decía que ningún humano vivo podía derribar a Ondjage. Las palabras de los montañeses demostraron ser ciertas, pues aunque Hrothmund logró sesgar una pata al Lobo Salvaje, Ondjage devoró al poderoso nórdico y solo dejó su enorme hacha a modo de macabro recordatorio del fracaso del humano ante la bestia. Inundados por la pena y la furia, los habitantes de Thirsk se lanzaron a las montañas en busca del lobo, al que llamaban Perdición de Hrothmund. Juntos lograron matar a Ondjage y juntos también se dieron un festín con su carne asada.

La siguiente es una lista de los jefes de Thirsk desde que Hrothmund gobernó en primer lugar:

Hrothmund el Rojo. Hombre nórdico. Mató a Drengr Yelmo de Bronce y presentó su cabeza como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante veintiún años. Murió a manos de Ondjage, el Lobo Salvaje, que lo también lo devoró.

Isgeror Ola Blanca. Mujer nórdica. Mató al nigromante Hildir Corazón de Gusano y presentó su corazón como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante cuatro años.

Einarr. Hombre nórdico. Mató al gigante de la escarcha Guolog y presentó su pie como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante seis años.

Gisl Panza Redonda. Hombre nórdico. Mató a Einarr y presentó su espada como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante dos meses.

Einarr el Joven. Hombre nórdico. Mató a Gisl Panza Redonda y presentó su estómago como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante seis años.

Grjotgaror. Hombre nórdico. Mató a la bruja blanca Katla y presentó su bastón como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante dos años.

Amelie Bontecou. Mujer bretona. Mató a Grjotgaror y presentó su cabeza como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante tres años.

Thorormr Matador de Tormentas. Hombre nórdico. Mató a los hermanos Ani y Ali y presentó sus martillos encantados como trofeos de batalla. Gobernó Thirsk durante dieciséis años.

Aegilief. Mujer nórdica. Mató a Oddny la Infiel y presentó su mano como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante ocho años.

Caccino Aurelia. Hombre Imperial. Mató al héroe Imperial Claudio Anzione y presentó su espada como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante tres semanas. Fraude.

Eldjar Bear-Skinner. Hombre nórdico. Mató al Imperial fraudulento Caccino Aurelia y presentó su lengua como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante cinco años.

Falki el Gordo. Hombre nórdico. Mató a una manada de seis lobos rabiosos y presentó

sus garras como trofeos de batalla. Gobernó Thirsk durante tres meses. Sucumbió a la locura y murió presa de la rabia.

Svana la Cuchilla. Mujer nórdica. Mató a Gretta Hija de Lobo y presentó su espada como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante cuatro años.

Beinir Barba Blanca. Hombre nórdico. Mató a tres incursores orcos y presentó sus ojos como trofeos de batalla. Gobernó Thirsk durante veintidós años.

Skjoldr Corredor Lobo. Hombre nórdico. Mató al hechicero Griss el Amarillo y presentó su cabeza como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante tres años. Fue asesinado en el bastión.

Aquí hay un periodo de historias no registradas. En algún momento se ocuparon del Udyrfrykte de una vez por todas, pero no se recuerda quién fue el líder de Thirsk en aquella época. Aparentemente, se sucedieron algunos jefes antes de retomar los registros. La devoción de Thirsk por la tradición oral ha hecho que estos nombres se pierdan en la historia.

Girgun el Coloso. Hombre nórdico. Mató a Thjold el Depravado y presentó su cerebro como trofeo de batalla. Gobernó Thirsk durante seis años.

Vibeke la Piedra. Mujer nórdica. Mató a siete piratas Imperiales y presentó sus yelmos como trofeos de batalla. Gobernó Thirsk durante tres años.

Hjarknir Mano Verde. Hombre nórdico. Mató a toda una arboleda de spriggans y presentó sus corazones de raíz nudosa como trofeos de batalla. Gobernó Thirsk durante veintisiete años.

Bujold la Intrépida. Mujer nórdica. Mató a la gran bestia de Ilfark y presentó su estómago como trofeo de batalla. Gobierna Thirsk en el momento de escribir estas líneas.

Expansión:

Hoy día el bastión de Thirsk es casi igual que en el momento de su fundación, prueba esta de la calidad de su construcción. Pero aunque Thirsk no aumentó, sus habitantes sí lo hicieron y en no mucho tiempo en el bastión no había suficiente espacio para todos los que querían vivir en su interior. Por ello, con el paso de los años, muchos nórdicos

abandonaron Thirsk para establecerse en sus propias viviendas privadas en la espesura de Solstheim, confiando en las múltiples cuevas y refugios naturales. Pero los que se van siempre son bienvenidos de nuevo en Thirsk, y muchos regresan con frecuencia para gozar de la hospitalidad del bastión. Además, es importante reseñar que, aunque ha transcurrido mucho tiempo desde que el grupo abandonó Skaal, los nórdicos de Skaal y de Thirsk siempre han sido civilizados los unos con los otros, y a veces hasta intercambian recursos.

Relación con Roca del Cuervo:

Los nórdicos de Thirsk mantienen la misma relación con Roca del Cuervo que tuvieron en el pasado con el Imperio, cuando su presencia era más conocida en Solstheim: un desinterés deliberado y una ausencia de complicaciones. Ambas partes son felices creyendo que los otros no existen. Ello no implica la existencia de motivos de enemistad; es solo que no hay nada que una a estas dos culturas tan diferentes.

Ley y orden en Thirsk:

En el bastión, el jefe ejerce de juez, jurado y verdugo si es necesario. La realidad es que Thirsk siempre ha sido un lugar bastante pacífico, y la camaradería y la bondad han sido la norma. Solstheim puede ser un hogar implacable, y hace tiempo que los nórdicos de Thirsk se han dado cuenta de que luchar entre sí no es tan productivo como luchar contra los osos, lobos, draugr, rieklings y demás criaturas salvajes que vagan por la isla. Aun así, de vez en cuando se produce un desencuentro, que en la mayoría de las ocasiones acaba con derramamiento de sangre, y cada pocos años a alguien se le mete en la cabeza la idea de desafiar al jefe a un duelo de sangre para adueñarse de Thirsk. En términos generales, se puede decir que los nórdicos de Thirsk son una gran familia bárbara. Y, al igual que cualquier familia, tienen sus riñas.

La Época de la Ceniza:

Desde la erupción de la Montaña Roja, la parte sur de Solstheim sucumbió a los escombros y a la ocupación de los elfos oscuros. Pero Thirsk se alza justo encima de la zona desolada, y felizmente se libró de la destrucción que asoló gran parte de la zona. Desde entonces, Thirsk ha desempeñado todavía más el papel de "refugio". Se empeñan

en ser hospitalarios y en dar la bienvenida tanto a los forasteros que buscan cobijo de la ceniza del sur como del frío del norte.
</p>

Thirsk, una historia revisada

FormId	dragonborn.esm:03B3A5
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	03B3A5
Editor ID	DLC2Book2CommonThirskARevisedHistory
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	4
Leveled lists	0
Scripts	0

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