Ruinas de Kemel-3e

Ruinas de Kemel-Ze

de

Rolard Nordssen



on las aclamaciones de los socios de la Sociedad Imperial aún resonando en mis oídos, decidí volver a Morrowind inmediatamente. No sin cierto remordimiento, me despedí de los sensuales placeres de la Ciudad Imperial, pero sabía que con las maravillas que había traído de Raled-Makai tan solo había escarbado la superficie de lo que se encontraba en las ruinas de los dwemer en Morrowind. Sentí que existían tesoros aún más espectaculares allí afuera, que solo estaban esperando a que alguien los encontrara, y yo estaba ansioso por salir. Además, tenía ante mí el saludable ejemplo del pobre Bannerman, quien aún seguía viviendo de su única expedición a la Ciénaga Negra hacía ya veinte años. Yo nunca seré así, me prometí.

Con la carta de puño y letra de la emperatriz, esta vez podría gozar de la cooperación total de las autoridades imperiales. No tendría que volver a preocuparme de los ataques de lugareños supersticiosos. ¿Pero hacia dónde debería dirigirme ahora? Las ruinas de Kemel-Ze eran la opción más obvia. Al contrario que en Raled-Makai, acceder a las ruinas no sería un problema. También conocida como la Ciudad del Acantilado, Kemel-Ze está situada en la parte continental de la Grieta de Páramo de Vvarden y se extiende hasta el escarpado acantilado costero. Los viajeros de la costa este de Páramo de Vvarden suelen visitar la zona en barco, aunque también se puede acceder por tierra desde los pueblos vecinos sin pasar apuros excesivos.

Una vez que mi expedición se hubo reunido en Seyda Neen, con las tediosas complicaciones que conlleva trabajar en un territorio a medio civilizar, nos pusimos en

camino hacia la ciudad de Marog, situada cerca de las ruinas, donde esperábamos poder contratar a un grupo de excavadores. Mi intérprete, Tuen Panai, un chico extrañamente alegre para ser un elfo oscuro al que había contratado en Seyda Neen siguiendo los consejos del comandante de la guarnición local, me aseguró que los habitantes de Marog estarían muy familiarizados con Remel-Ze, ya que habían saqueado el lugar durante generaciones. A propósito, Diez Peniques (como le empezamos a llamar muy pronto, para su constante diversión) demostró ser inapreciable y se lo recomendaría, sin duda alguna, a cualquiera de mis colegas que estuviera planeando expediciones similares a las remotas tierras de Morrowind.

En Marog, nos encontramos con el primer problema. El cacique del pueblo, un anciano reservado y elegante, parecía dispuesto a cooperar, pero el sacerdote local (un representante de la absurda religión que practican aquí, que venera a algo denominado "el Tribunal" que, al parecer, vive en los palacios de Morrowind) se oponía fervientemente a que excaváramos las ruinas. Pretendía convencer a los lugareños de que lo apoyaran hablando de "tabúes religiosos", pero yo le mostré la carta de la emperatriz y mencioné a mi amigo el comandante de la guarnición de Seyda Neen, con lo que se tranquilizó de inmediato. No cabe duda de que se trataba de una táctica habitual de negociación que habían acordado los lugareños a fin de incrementar su paga. En cualquier caso, una vez que el sacerdote se hubo alejado mientras refunfuñaba airadamente, sin duda echando maldiciones sobre las cabezas de los demonios extranjeros, rápidamente dispusimos de una fila de lugareños ansiosos por apuntarse a la expedición.

Mientras mi asistente arreglaba los detalles mundanos de los contratos, las provisiones, etc., el maestro Arum y yo nos dimos un paseo hasta las ruinas. Por tierra, únicamente se puede acceder a ellas por caminos estrechos que bajan por la cara del acantilado, en los que cualquier paso en falso amenaza con mandarle a uno hasta el espumoso mar que rodea las dentadas rocas que hay debajo. La entrada a la ciudad por la superficie debía estar originalmente en la parte nordeste de la cuidad (la parte que cayó al mar hace mucho tiempo, concretamente cuando la erupción de la Montaña Roja creó este impresionante y vasto cráter). Tras recorrer con éxito el peligroso camino, nos encontramos en una gran cavidad, abierta hacia el cielo por uno de los lados y que

desaparecía en la oscuridad por el otro. A medida que nos adentrábamos, nuestras botas hacían crujir montones de metales rotos, tan comunes en las ruinas de los enanos como los restos de vasijas en otros emplazamientos antiguos. Obviamente, era aquí donde los saqueadores traían sus descubrimientos desde los niveles inferiores para quitarles el valioso revestimiento de los mecanismos enanos, y dejaban aquí las entrañas, pues resultaba más sencillo que arrastrar los mecanismos intactos de vuelta a la cima del acantilado. Me reí al imaginarme cuántos guerreros andaban por Tamriel sin ser conscientes de las piezas de mecanismos enanos que llevaban en sus espaldas. Ya que, por supuesto, eso es lo que la mayoría de las "armaduras enanas" son en realidad, armazones blindados de los antiguos hombres mecánicos. Empecé a pensar en lo extremadamente valioso que sería un mecanismo intacto. Este lugar, lógicamente, estaba lleno de aparatos enanos a juzgar por los desperdicios que cubrían el suelo de esta inmensa sala... o lo que antes había sido una sala, me recordé a mí mismo. Los saqueadores habían estado trabajando en esta zona durante siglos. Tan solo la carcasa valdría una pequeña fortuna si se vendiera como armadura. La mayoría de armaduras enanas estaban hechas de piezas mal ajustadas que formaban parte de diversos aparatos, de ahí su reputación de voluminosas y poco manejables. Sin embargo, un juego combinado procedente de un mecanismo intacto valdría más que su peso en oro, ya que las piezas encajarían sin problemas y su portador prácticamente no notaría el volumen. Por supuesto, no tenía la intención de destruir mis hallazgos para convertirlos en armaduras, pese a lo mucho que pudieran valer. Los llevaría a la Sociedad para realizar estudios científicos. Me imaginé los gritos y las miradas atónitas de mis colegas cuando lo descubriera en mi próxima conferencia y volví a sonreír.

Tomé un engranaje descartado del montón que se encontraba a mis pies. Todavía relucía, como si lo acabaran de fabricar, pues las aleaciones enanas resisten la corrosión del tiempo. Me pregunté qué secretos seguían ocultos en el laberinto de salas situadas ante mí, desafiando los esfuerzos de los saqueadores, esperando brillar de nuevo a la luz que no habían visto durante largas eras. Esperándome a mí. ¡Solo me faltaba encontrarlos! Con un gesto de impaciencia, le comuniqué al maestro Arum que me siguiera y avancé a zancadas hacia la penumbra.

El maestro Arum, Diez Peniques y yo pasamos varios días explorando las ruinas

mientras mis asistentes establecían el campamento en la cima del acantilado y transportaban las provisiones y el equipo desde la ciudad. Estaba buscando un área prometedora para empezar la excavación: un pasadizo o un corredor bloqueado que los saqueadores no hubieran tocado, y que pudiera llevar a zonas de ruinas totalmente intactas.

Encontramos dos de estas áreas bastante rápido, pero pronto descubrimos que muchos de los serpenteantes pasadizos rodeaban el bloqueo y daban acceso a las salas que se encontraban detrás. Sin embargo, pese a que diversas generaciones de saqueadores habían desvalijado casi todos los artefactos de estas zonas exteriores, seguían gozando de un increíble interés para los expertos arqueólogos. Tras una sólida puerta de bronce, cuyas bisagras habían saltado debido a algún antiguo movimiento de tierra, descubrimos una gran sala llena de exquisitos grabados en la pared, que impresionaron hasta al hastiado Diez Peniques, quien afirmaba haber explorado cada una de las ruinas enanas de Morrowind. Al parecer, habían representado una especie de antiguo ritual, con una larga fila de ancianos enanos, con su clásica barba, que iban en procesión por los muros laterales. Parecían inclinarse ante la forma gigantesca de un dios esculpido en el muro frontal de la sala, representado en pose de andar hacia delante desde el cráter de una montaña y rodeado de una nube de humo o vapor. Según el maestro Arum, no se conocían representaciones de los rituales religiosos enanos, por lo que se trataba de un hallazgo verdaderamente interesante. Formé un equipo de trabajo para que separaran los paneles esculpidos del muro, aunque no fueron capaces ni de agrietar la superficie. Tras un examen más detallado, descubrimos que la sala parecía estar revestida de una sustancia metálica con la textura y el tacto de la piedra, resistente a todas nuestras herramientas. Consideré la posibilidad de que el maestro Arum probara su magia explosiva en los muros, pero pensé que el riesgo de que se destruyeran los grabados era demasiado alto. Pese a lo mucho que me hubiera gustado llevarlas a la Ciudad Imperial, tuve que quedarme allí para tomar calcos de las tallas. Si mis colegas de la Sociedad mostraban suficiente interés, estaba convencido de que podríamos encontrar a un especialista, quizá un maestro alquimista, que descubriera la forma de quitar los paneles de forma segura.

Hallé otra curiosa estancia en lo alto de una larga escalera serpenteante, casi

impracticable debido a los escombros caídos del techo. En la parte superior de la escalera se encontraba una sala abovedada con un inmenso mecanismo en ruinas en el centro. Todavía se podían ver unas constelaciones pintadas en algunas partes de la superficie de la bóveda. Tanto el maestro Arum como yo coincidimos en que se trataba de una especie de observatorio y, por consiguiente, que el mecanismo sería los restos de un telescopio enano. Para extraerlo de las ruinas y trasladarlo por la estrecha escalera sería necesario desmontarlo completamente (lo que, sin duda, desvió la atención de los saqueadores), así que decidí dejarlo en su sitio, por el momento. La existencia de este observatorio sugería, sin embargo, que esta estancia había estado situada en su día por encima de la superficie. Un examen más detallado de la estructura reveló que, en realidad, se trataba de un edificio y no de una cámara excavada. El resto de entradas que quedaban en la sala estaban totalmente bloqueadas, y las mediciones precisas desde la cima del acantilado hasta la sala de entrada y el observatorio demostraron que aún nos encontrábamos a más de 75 metros por debajo del nivel actual del suelo, lo que nos hizo recordar la olvidada furia de la Montaña Roja.

Este descubrimiento provocó que fijáramos nuestra atención en zonas más profundas. Ya que ahora sabíamos dónde se situaba aproximadamente la antigua superficie, podíamos descartar muchos de los pasadizos superiores bloqueados. Un ancho pasillo, flanqueado por unos impresionantes pilares esculpidos, atrajo particularmente mi interés. Terminaba en un enorme montón de rocas, pero se podía ver dónde comenzaron los saqueadores a excavar un túnel y dónde lo dejaron después. Con mi equipo de excavadores y la magia del maestro Arum como ayuda, creí que podríamos tener éxito donde nuestros predecesores fallaron. Así pues, tras haber puesto a mi equipo de elfos oscuros a trabajar limpiando el pasillo, finalmente iniciamos la verdadera exploración de Kemel-Ze. En poco tiempo esperaba que mis botas estuvieran removiendo el polvo que yacía intacto desde el amanecer de los tiempos.

Con esta excitante perspectiva ante mis ojos, puede que impusiera un ritmo demasiado duro a los excavadores. Diez Peniques me informó de que estaban empezando a quejarse de las largas jornadas y de que algunos estaban considerando la posibilidad de abandonar. Ya sabía por experiencia que no hay nada mejor para disuadir a un elfo oscuro que el sabor de un látigo, por lo que hice azotar a los cabecillas y encerré al

resto en las ruinas hasta que terminaran de limpiar el pasillo. ¡Gracias a Stendarr, que me hizo prever la necesidad de reclutar a unos cuantos legionarios en Seyda Neen! Al principio eran un poco hoscos, pero cuando les prometimos una paga extra cuando se abrieran paso, se pusieron a trabajar con ahínco. Pese a que estos métodos puedan parecer crueles a mis lectores, que gozan de las comodidades de la civilización, puedo asegurarles que no hay otro modo de conseguir que esta gente realice una tarea.

El bloqueo era mucho peor de lo que había pensado en un principio, y al final nos llevó casi dos semanas limpiar el pasillo. Los excavadores estaban tan nerviosos como yo cuando sus picos consiguieron atravesar el fondo y tocar el vacío. Compartimos una ronda del licor local (un nauseabundo brebaje, en realidad) para demostrar que todo estaba perdonado. Casi no podía contener mi impaciencia cuando agrandaron el agujero para permitir la entrada a la sala situada al otro lado. ¿Conduciría el pasillo a una serie de nuevos niveles de la antigua ciudad llenos de artefactos abandonados por los desaparecidos enanos? ¿O se trataría tan solo de un pasillo sin salida, uno lateral que no llevara a ninguna parte? Mi entusiasmo iba aumentando a medida que me deslizaba a través del agujero y me agachaba, por un momento, en la oscuridad del otro lado. Por los sonidos resonantes de las piedras que vibraban bajo mis pies, deduje que estaba en una estancia grande. Quizás muy amplia. Me levanté con cuidado y saqué mi linterna. Mientras la luz fluía por la sala, yo observaba atónito. ¡Allí había maravillas con las que ni siquiera me hubiera atrevido a soñar!

A medida que la luz de mi lámpara llenaba la sala situada detrás del desprendimiento, eché un vistazo alrededor, totalmente estupefacto. El cálido brillo de las aleaciones enanas lo recubría todo. ¡Había encontrado una sección intacta de la antigua ciudad! Con el corazón a punto de salírseme del pecho, recorrí todo con la mirada. La estancia era amplia, el techo se alzaba en la oscuridad por encima del alcance de mi lámpara. El final, perdido entre las sombras, se adivinaba, tentador, entre la tenue luz que insinuaba los tesoros aún ocultos. Por todo el muro se alzaban filas de hombres mecánicos, intactos, aunque con una singularidad: les habían quitado de forma ritual las cabezas, que estaban colocadas en el suelo, a sus pies. Esto solo podía significar una cosa: me hallaba ante la tumba de un gran noble enano, ¡puede que incluso ante la de un rey! Se habían descubierto anteriormente enterramientos de este tipo, como el

famoso enterramiento de Páramo del Martillo que encontró la expedición de Ransom, aunque no se habían localizado tumbas completamente intactas. Hasta ahora.

Sin embargo, si se trataba de un verdadero enterramiento real, ¿dónde se encontraba la tumba? Avancé cautelosamente, las filas de cuerpos decapitados se alzaban silenciosas como lo habían hecho durante eras, los ojos, carentes de cuerpo, parecía que me observaban al pasar. Conocía relatos fabulosos de la maldición de los enanos, pero siempre me los tomé a broma y los consideré una superstición. Aunque entonces, respirando el mismo aire que los misteriosos constructores de la ciudad, que había permanecido intacta desde el cataclismo que significó su condena, sentí una punzada de miedo. Allí había algún tipo de poder, lo sentía, algo malévolo ofendido por mi presencia. Paré un instante y me puse a escuchar. Todo estaba en silencio.

Excepto por una cosa... me pareció oír un leve y regular siseo, como si se tratara de una respiración. Luché contra el repentino brote de pánico. No iba armado, pues no pensé en el peligro en mis ansias por explorar más allá del pasillo bloqueado. El sudor me resbalaba por la cara mientras examinaba la penumbra por si notaba algún movimiento. La sala era cálida, y de pronto lo noté, mucho más cálida que el resto del laberinto que se extendía hasta aquí. Volvió la emoción. ¿Había encontrado una sección de la ciudad conectada a una red de suministro de vapor que todavía funcionaba? Había tuberías que recorrían los muros, como en todas las secciones de la ciudad. Me acerqué a una de ellas y la toqué con la mano. Estaba caliente, ¡tanto que casi no la podía ni tocar! Entonces observé que, de los lugares donde las antiguas cañerías se habían corroído, surgían pequeños chorros de vapor... el sonido que había oído antes. Me reí de mi propia credulidad.

Después avancé rápidamente hasta el final de la sala, saludando alegremente a las filas de soldados mecánicos que me habían parecido tan amenazadores tan solo unos minutos antes. Sonreí triunfante a medida que la luz iba diluyendo la oscuridad de siglos para revelar la efigie gigante de un rey enano sobre un estrado, que sujetaba en su mano de metal una vara de mando. ¡Este era el verdadero premio! Rodeé lentamente el estrado,

admirando la artesanía de los antiguos enanos. El rey dorado, situado bajo una cúpula abovedada independiente, medía seis metros de alto. Tenía la larga barba peinada hacia arriba y sobresalía con orgullo mientras sus ojos metálicos y brillantes parecían seguirme. Pero mi estado supersticioso ya había pasado, y miré con benevolencia al anciano rey enano. Mi rey, tal y como yo ya había empezado a llamarle. Subí al estrado para tener una mejor visión de la armadura esculpida. De repente, la estatua abrió los ojos y alzó su puño de hierro para intentar golpearme.

Salté a un lado en el momento en que el brazo dorado golpeó el suelo, haciendo que saltaran chispas de los escalones en los que yo me encontraba justo antes. Con un siseo de vapor y un runruneo de engranajes, la gigantesca estatua salió pesadamente de debajo de su dosel y se dirigió hacia mí, a una velocidad pasmosa, con los ojos siguiéndome la pista mientras yo gateaba hacia atrás. Me escondí tras un pilar cuando el puño volvió a caer silbando hacia el suelo. En plena confusión se me había caído la linterna y, ahora me arrastraba en la oscuridad, huyendo de la piscina de luz, con la esperanza de poder escabullirme entre los mecanismos decapitados y, así, volver de nuevo a la seguridad del pasillo. ¿Dónde se había ido el monstruo? Pensaréis que es difícil perder a un rey dorado de seis metros, pero no se encontraba en ningún lugar visible. La linterna parpadeante tan solo iluminaba una pequeña parte de la habitación. Podría estar escondido en cualquier lugar de la penumbra. Gateé más rápido. Sin previo aviso, las oscuras filas de soldados enanos situadas enfrente de donde me encontraba salieron volando cuando el monstruoso guardián apareció delante de mí. ¡Me había bloqueado la salida! A medida que retrocedía, escuchaba los silbidos de los golpes que caían sin cesar mientras la implacable máquina me seguía sin descanso y me conducía hasta la esquina más alejada de la sala. Finalmente, no tenía otro sitio adonde ir. Tenía la espalda apoyada contra el muro. Miré con furia a mi adversario, decidido a morir de pie. Los grandes puños ascendieron para propinar el golpe final.

La sala brilló con una luz repentina. Rayos de energía púrpura crepitaban a través del caparazón metálico del monstruo enano, que se detuvo para después darse la vuelta y poder ver a la nueva amenaza. ¡El maestro Arum había llegado! Estaba a punto de vitorearlo cuando la gigantesca estatua volvió a por mí, ilesa tras el rayo de luz que le había lanzado el maestro Arum y decidida a destruir al primer intruso. Grité: "¡Vapor!

¡Vapor!" cuando el gigante levantó su puño para aplastarme contra el suelo. Se escuchó un siseo, sentí una ráfaga de frío gélido y miré hacia arriba. El monstruo estaba ahora cubierto por una capa de hielo, helado en el mismo momento en el que trataba de deshacerse de mí. El maestro Arum lo había comprendido. Me apoyé en el muro con alivio.

El hielo se fracturó sobre mi cabeza. El gigante rey dorado se irguió ante mí, la capa de hielo cayó a pedazos y su cabeza giró triunfante hacia mí. ¿Pero es que esta monstruosidad enana no iba a parar nunca? Entonces, la luz se atenuó en sus ojos y sus brazos cayeron a los lados. La escarcha mágica había surtido efecto, había enfriado su energía de vapor.

Cuando el maestro Arum y los excavadores se arremolinaron a mi alrededor, felicitándome por mi pequeña victoria, mis pensamientos volaron. Me imaginé volviendo a la Ciudad Imperial; sabía que este era mi mayor triunfo hasta la fecha. ¿Cómo podría superar este hallazgo? Quizá iba siendo hora de progresar. La recuperación del fabuloso Ojo de Argonia... ¡eso sí que sería un buen golpe! Me reí para mis adentros, deleitándome con la gloria del momento, aunque ya planeando mi siguiente aventura.

Ruinas de Kemel-Ze

FormId	skyrim.esm:01ACDB
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACDB
Editor ID	Book2CommonRuinsofKemelZe
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	7
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1256
Leveled lists	12
Scripts	0

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